

# BEVEZETŐ

Az előző havi bevezetőm a technika ördöge és a saját ...szóval elég rosszul sikerült... De se baj, mert most újra felmászhatok a költői Parnasszus legfelső fokára. Már csak azt kell eldöntenem, hogy hexameterben, vagy csak egyszerűen páros rímbe szedve írjam le gondolataim. Azt hiszem, mégis inkább maradok az egyszerű Szittyó-féle szabados versszerkezetről, melyre kiváltképpen jellemző a klasszicista (vagy barokk) körmondatok kibogozhatatlan folyománya, a stílári hiányosságok garmadája, a nem befejezett, három ponttal ellátott mondatok, és végül, de nem utolsó sorban az értelmetlen poérok végére elhelyezett mosolyok...☺

Cím: A GameStar a csúcsok csúcsa....

A vers (csak azért, hogy felismerhető legyen): Az előző szám óta rengeteg levelet kaptunk Barbival kapcsolatban. Ezekhez csak annyit tennék hozzá, hogy a csapatunkhoz ebben a hónapban csatlakozott egy új tag. Fényképét lent láthatjátok. Aki még nem találta ki, hogy ki ő, annak eláruljuk: Barbi. Hozzá nyugodtan fordulhattok szerelmi problémáitokkal, és egyéb lányos, vagy fiús témáitokkal, de ne feledjétek, hogy szóke (bocs ☺). A címe: barbie@gamestar.hu.

Második versszak: A GameStar-ban most annyi minden van, hogy alig bírom észben tartani (el is felejtettem). S lassan annyiféle GameStar lesz, hogy hűűű... Na szóval, van itt Earth 2150 teljes játék. Röviden csak annyit róla, hogy mind a külföldi, mind a magyar sajtóban 90% körüli értékeléseket kapott, meg jó sok díjat begyűjtött. A játékeszter területéről itt van a Renegade, Dungeon Siege, Disciples 2, és még számtalan jó kis exkluzív bétateszt és játék... Ja, mellesleg meglátogattuk időközben – Magyarországról egyedülként – a Milia kiállítást is. Hardver csapatunk pedig fantasztikus volt megint. Számtalan jó kis technológiai összehasonlítást, tesztet olvashattok tőlük, valamint regélnék a GeForce 4-ről is. Harmadik versszak: Mellesleg pedig rádobtunk néhány plusz oldalt a GameStar-ra, és az infopont-tal közösen egy Érettségi-összeállítást készítettünk, amit az újság végén találtok, a CD-n pedig a folytatást. Nem kell félni, nem leszünk Élet és Birodalom, csak a karácsonyi kérdőívől kiderült, hogy olvasóink 45%-a középiskolás. Tudjátok... Jön az érettségi...

A többiek pedig kikupálhatják egy kicsit az általános műveltségüket. Én is ennek segítségével tanultam meg verset írni. Negyedik versszak: Van poszter...

Ötödik versszak: Olvassátok el az „Amit a GameStar-okról tudni kell” című részt az előfizetői akciónál, mert abból mindent megtudhattok a CD nélküli és a DVD-s GameStar-okról.

Hatodik:

„Legyetek jók, olvassatok GameStar-t,  
pirosat, kéket, ezüstöt...

Aki meg nem,  
az süssön tökök...”

Szittyó

(Robosztudijas Érdemes Művész)



## Tartalom

CD-tartalom	6
Teljes Játék: Earth 2105	7
Hírek	8

### Előzetesek

Icewind Dale 2	14
Heart of Stone	15
SWAT 4	16
Y Project	17
Kreed	18
PlanetSide	19
Mercedes Benz Champions	20
Syberia	21

### Bétatesztek

Global Ops	22
Chrome	24

### Fókusz

C&C Renegade	28
C&C-történelem	34

### Játékbeutatók

Serious Sam: Second Encounter	36
Dungeon Siege	40
Darkened Skye	46
Star Wars: Starfighter	48
AquaNox kontra Star Wars: Starfighter	51
Disciples 2	52
Sid Meier's Sim Golf	56
Tropico: Paradise Island	59
Black&White: Creatures Isle	60
Cossacks: The Art of War	62
Mall Tycoon	64
La grande armée d'Austerlitz	66
Droid Arena	67
Hooligans	68
Mimezis Online	70
Monet	72
Salt Lake 2002	74
Master Rallye	76
Jimmy White's Cueball World	77
Budget	78
Játékmúzeum: Blizzard vs. Westwood	80

### Tippek, trükkök

Disciples 2-tippek	82
Earth 2150-tippek	83
Sid Meier's Sim Golf-tippek	84
Dungeon Siege-tippek	85
Rövid tippek, cheatek	86

### Behálózva

Multi-hírek	90
Multi-tippek	92
MOD-teszt	94
Net-technika – ISDN mizéria	95

### Mélyvíz

Hardware hírek	96
Sound Blaster Audigy Player	100
Club 3D ATi Radeon 8500	101
SuSE Linux 7.3	102
EzGO mini PC	104
GeForce 4 bemutató	106
Piactér	108
P4-es DDR-es lapkakészletek	110
Hardverteszt-összesítő	113
Barkács Rovat	114

### Másvilág

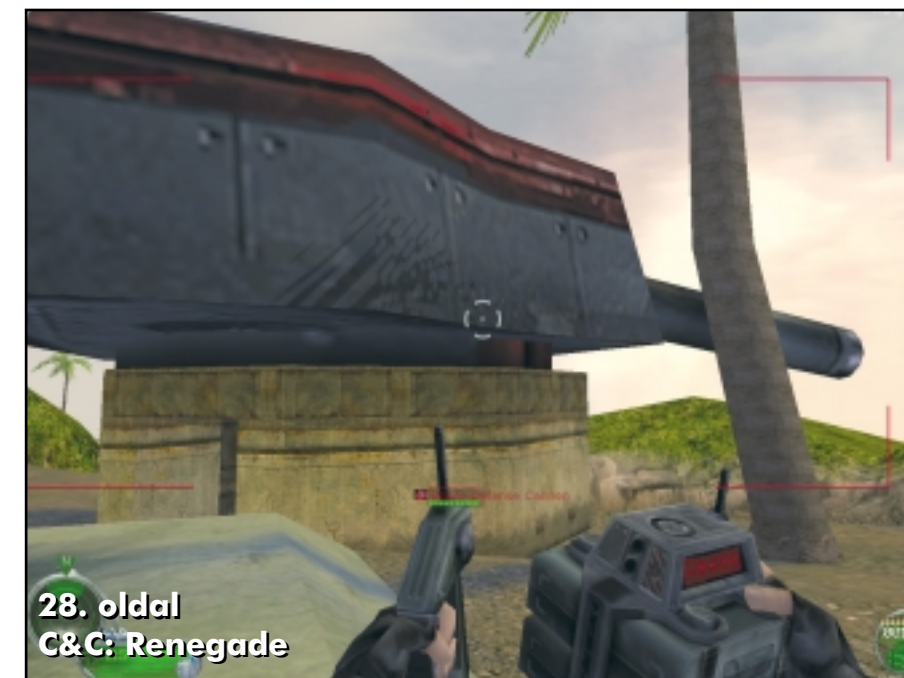
Starbrowser	116
Starmovie	117
Starmusic	118
Starbook	119

### Közösség rovat

KV-szünet – Szoftver	120
KV-szünet – Hardver	122
Másik oldal	123
Aréna	124
Ízelítő a következő számból	128

### Extra

Érettségi melléklet	131
---------------------	-----

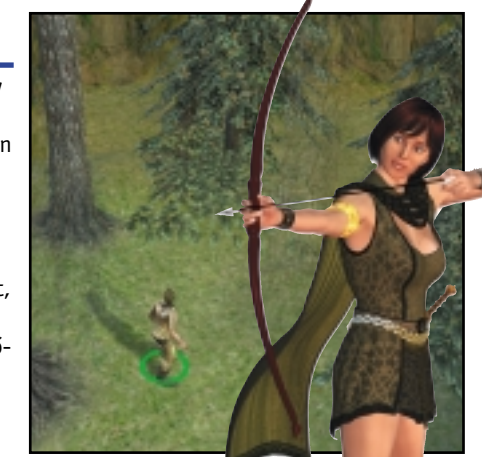


28. oldal  
C&C: Renegade

„Azt hiszem, a final verzió megjelenéséig a szerkesztőségben belül egyedül az én becses személyem jelentette a Renegade rajongótáborát: a többiek enyhén szólva nem voltak elragadtatva sem az ECTS-en játszhatóvá vált, sem pedig a béta változatú játéktól. Az utóbbit és a teljeset is végigjátszva bátran állíthatom, hogy Westwoodék rengeteget csiszoltak rajta, az eddig tarsolyban tartott multiplayer résszel pedig valami olyat alkottak, amire eddig még nem volt példa.”

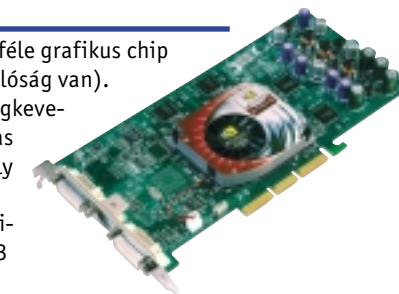
## 40. oldal – Dungeon Siege

„Nem tudom, hogy ez mindig igaz-e, de én egy kicsit többet vártam a végleges verzió bevezetőjétől... Talán emlékeztek még a nyáron írt bétatesztemre, ahol hiányoltam az intrót: akkor még csak a Microsoft felhőkben „gyönyörködhettem”, illetve a játék legelején egy jöember olyannyira idegesítő és kántáló hangon adott elő valami borzasztóan lémer sztorit, hogy gyorsan lelöttem. Most láttam ugyan bevezető animációt, de valahogy nem az igazi, főleg a brutálisan hangulatos Diablo mozikhöz képest. (Hiába, no, a Blizzard elkényeztetett minket ezen a téren...)”



## 106. oldal – GeForce4 bemutató

„A legújabb generációval nem kevesebb mint 8 különféle grafikus chip jelenik majd meg (ezek között persze rengeteg hasonlóság van). Kezdjük először is azon megoldásokkal, melyeket a legkevesebben élvezhetünk majd, főként a sokáig tartó magas árak miatt. Bizony, ez a már jól ismert Ti csoport, mely a legújabb kártyák között is a csúcst jelent. Ezt a chipet már megismerhettük az Xbox bevezetésekor, hiszen akkor adtak hírt először az NV25-ről (a GeForce 3 volt az NV20-as).”



# CD-TARTALOM

CD-k kizárólag a „kék GameStar”-ban található!

## Játékdémók:

### Die Hard: Nakatomi Plaza (191,38 MB)

Mikor már azt hinnénk, hogy végre-valahára véget érték John McClane kalandjai, a játékfejlesztők előrukkolnak egy viszonylag érdekes ötlettel... Most te lehetsz a mindig borostás, néha enyhén ittas, ám annál vagányabb zsarú, akinek egyetlen feladata akadt „csupán”, mégpedig az emberek védelmezése. A Die Hard: Nakatomi Plaza-ban a filmből már jól ismert toronyházban rakhatunk rendet, és közben hatástalanítanunk kell bombákat, és legfőképpen meg kell akadályoznunk a pusztítást...



### MotoRacer 3 (34,7 MB)

Az Electronic Arts a 2001-es évben is elvitte a pálmát. Megszokhattuk, hogy tőlük legtöbbször minőségi alkotásokat kapunk. Ez nem lehet másképpen a MotoRacer 3 esetében sem. Valószínűleg sokatok kívánságának teszünk eleget ezzel a demóval, úgy-hogy reméljük, mindenki jól kiszórakozza magát a teljes verzió megvétele előtt. Ebben a változatban a gyorsasági és a cross motorversenyt próbálhatjátok ki!



### Nascar Racing 2002 (65,62 MB)

A Papyrus valószínűleg legtöbben ismeritek. Az ő nevükhöz fűződnek minden idők legjobb Nascar játékei. Hogy a „legenda” még tovább élhessen, a fejlesztők elkészítették az aktuális, ezévi változatot. A grafikán még mindig sokat lehet javítani, de a játékművelés teljesen magával ragadó. A fizika is remekül sikerült, és az ellenfelek is gondolkodnak kicsit. De elég a szóból, próbáljátok ki ti is!



### Star Wars: Starfighter (83,72 MB)

A LucasArts ideiglenes hanyatlásának vége felé közeledünk. Az elmúlt években a fejlesztők valamilyen oknál fogva nem tudtak annyira maradandó alkotni, mint egykor. Ám a Starfighter az első ígérete-sebb reménység. Lényegében egy űrsiklót irányítunk, feladatunk megvédeni hajókat, elpusztítani az ellent, és még sorolhatnánk. A grafika is remekül sikerült, úgyhogy itt az idő, hogy te is pilóta legyél.



### Worms Blast (43,06 MB)

A Team 17-ről egy ideje semmit sem lehetett hallani. Egykoron hatalmas hírnevet szereztek kukacos akciójátékkal, mely azóta is rengeteg mosolyt csal az arcunkra. A hosszas várákozásnak a jelek szerint megjött a gyümölcse, hiszen a Worms legújabb változata már nem egyszerű 2D-s játék, hanem a jelen grafikus lehetőségeinek teljesen megfelelő 3D-s alkotás. Feladatunk némileg megváltozott. Az új módok között bizonyára mindenki megtalálhatja a magának valót. Ezekből próbálhattok ki most néhányat.



## Mélyvíz:

Driver:  
DirectX 8.1, nVidia

## Audio:

MP3rat 1.0 build 228, 1by1 v1.14, Sonique v.195, WinAMP v2.78

## CD-író:

CloneCD v3.3.4.1

## Egyéb:

Active ScreenSaver Builder 3.3, CalendarScope v1.3 beta 4, Customizer XP v1.7, PicturesToExe v3.70 beta 4, ReClip v2.2.1, SWISH v2.0 build 2002.01.09., Search+Replace v2.3.4

## File Manager:

Far v1.70 beta 3, Windows Commander v5.0

## Grafika:

SmartCapture v1.2, CompuPic Pro v6.1 build 1199, Alchemy GIF Animator v2.7, IconXP v1.3, Just Screenshots v1.1

## Internet:

Absolut Time Corrector v1.6, Internet Organizer Deluxe v1.8, Trillian v0.724P, Zero Popup Killer v1.38, The Bat! v1.54b36, FTP Now v2.1, LanTalk XP v2.7.0.4, Download Mage v1.85, FlashGet v1.2 beta 1, GetRight v4.5c

## Lejátszó:

DivX v4.12, VideoDesktop v1.1

## Tömörítő:

WinRAR v3.0 beta 2

## Vírusirtó:

F-Secure, McAfee, NAV

## Patch:

Comanche 4 v1.0.1.15, Max Payne v1.05, Medal of Honor Allied Assault v1.10, Microsoft Train Simulator Update 1, Rally Trophy v1.01, Shadow Force v1.1

## Movie-k:

Dune Generations, EVE Online, Global Operations, Haegemonia, Hitman 2, Imperium Galactica 3, Jedi Outcast

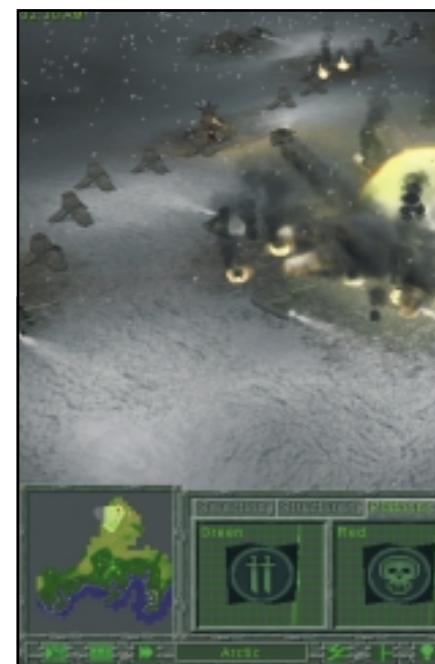
## Extra:

Érettségi-előkészítő, Motor City Online Music Importer, GSBabes Top 10, Screenshotok, Wallpaperek  
**+ szokásos Barát, vagy Ellenség? képei**  
**+ GameBugok**  
**+ Olvasokk**  
**+ Cheat**

GameStar

# EARTH 2150

## MONUMENTÁLIS HARC SZÍNJÁTÉK



**S**zinte biztos vagyok benne, hogy mindannyian hallottatok már e havi teljes játékunkról. Az Earth 2150-et megjelenésekor, a nemzetközi szakajtó nemes egyszerűséggel csak „Tiberian Sun-verőnek” titulálta, ami annak ellenére figyelemreméltó, hogy a TS – mint tudjuk – nem volt akkora áttörés, mint a C&C első része anno. Egyedüli problémáját talán túlzott összetettsége adja – ami azonban hátrány az egyik oldalon, az előny a másikon: ha kiismerjük, beletanulunk, akkor egy minden eddiginél komplexebb és aprólékosabban kidolgozott, fantasztikus RTS-sel leszünk gazdagabbak.

Nézzük dióhéjban, miről is van szó, mi adja az Earth különlegességét a többi valós idejű stratégiához képest. Át kell vennünk ehhez először is a történeti alapfelállást, ugyanis ebben a játékban a sztori – mint látni fogjátok – nem csak a missziókat egymással összekötő ideológiai háttérként, vagy hangulati elemként szolgál, hanem közvetlen hatást gyakorol a játékmenetre, és fordítva.

### Apokalipszis most

Tehát 2150-ben a Föld a legutóbbi „Nagy Háborúban” történt kisebb baleset miatt letért pályájáról, és a Nap felé vette az irányt. A területeken egymás között osztozó három hatalmi csoportosulás (az Eurasian Dynasty, a United Civilized Nations és a Lunar Corporation) ezért mindent megtesz annak érdekében, hogy ki-menekítse lakosságát a kék bolygóról. Saj-

na azonban az erőforrások szűkösek: elegendőek a gigászi exodus végrehajtásához. Ennek megfelelően meg is indulnak a harcok a túlélést jelentő ásványokért.

A cél mindhárom oldalon játszva ugyanaz: össze kell gyűjteni az evakuáló flotta megépítéséhez szükséges 1 000 000 creditnyi ásványt. Ezt azonban nem úgy kell elképzelni, hogy „fizetségként” megkapjuk őket, ha jó sok ellent teszünk hűvösre, de még csak nem is úgy, hogy a hódításaink eredményeként szerzett új területeken találjuk meg a szükséges mennyiséget – nem (és itt jön az extrém szoros kapcsolatot a sztori és a játékmenet között), az utolsó gram-mig saját magunknak kell kibányásznunk a küldetések során!

### Valódi valós idők járnak

A játék úgy indul, hogy rendelkezünk egy főbázissal, egy ellenfeleink számára elérhetetlen területen. Gyakorlatilag innen irányítjuk az egész kampányt, innen indulunk a világ különböző pontjain található bevetésekre, és ide térünk vissza utánuk. Ez az egyetlen bázisunk rendelkezik űrkikötővel, amin keresztül a kibányászott érceket felszállíthatjuk az orbitális pályán keringő űrkikötőnkre, ahol flottánkat építjük. Az egyes missziók térképein ki-termelt ásványokat szállítóhelikopterekkel kell átküldeni a HQ-ra folyamatosan, minél gyorsabban. Úgy is mondhatnám, realtime. A szükséges mennyiség összegyűjtéséhez pedig rendelkezésünkre áll kerekén 183 nap (persze a játékban némileg gyorsítva múlik az idő). Az ötlet szerény véleményem szerint annak érdekében, hogy ki-menekítse lakosságát a kék bolygóról. Saj-

na azonban az erőforrások szűkösek: elegendőek a gigászi exodus végrehajtásához. Ennek megfelelően meg is indulnak a harcok a túlélést jelentő ásványokért. A cél mindhárom oldalon játszva ugyanaz: össze kell gyűjteni az evakuáló flotta megépítéséhez szükséges 1 000 000 creditnyi ásványt. Ezt azonban nem úgy kell elképzelni, hogy „fizetségként” megkapjuk őket, ha jó sok ellent teszünk hűvösre, de még csak nem is úgy, hogy a hódításaink eredményeként szerzett új területeken találjuk meg a szükséges mennyiséget – nem (és itt jön az extrém szoros kapcsolatot a sztori és a játékmenet között), az utolsó gram-mig saját magunknak kell kibányásznunk a küldetések során!

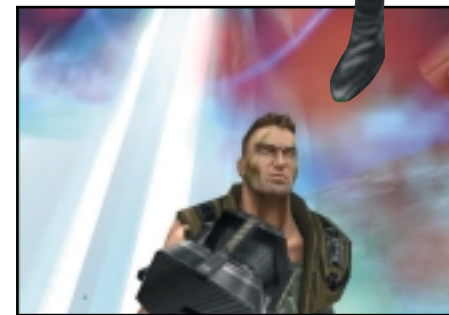
A játék a CD-n, a tippek (ha valaki nehéznek találná) hátul. Jó szórakozást!

Boe

## A Westwood nem pihen!

A Westwood alighogy befejezte több éve készülő C&C Renegade című játékát, máris tudatta a rajongókkal, hogy két újabb, szintén ebben az univerzumban játszódó PC-s programon szorgoskodik. Annyit lehet ezekről tudni, hogy teljesen 3D-szek lesznek, és még az Emperor: Battle for Dune-nél is összetettebb stratégiai elemekkel tűzdelik tele. Időközben az is kiderült, hogy nem kizárt a Renegade második része sem, de ennek fejlesztési munkálatai csak akkor kezdődhetnek meg, ha a néhány napja megjelent első rész jól teljesít eladási szempontból... Az első progit jövő év eleje felé ígérik a fejlesztők.

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



## Zoo Tycoon add-on is készül...

A Microsoft felvázolta legújabb játékát, mely a nemrégiben megjelent Zoo Tycoon című játékuk első kiegészítő lemeze, a Dinosaur Digs lesz. Ebben több mint 20 prehisztorikus lény, 100-nál is több új „álatkertbővítő” objektum és 6 új scenario lesz. Ez azt jelenti, hogy a szimpla, ma már kicsit unalmasnak számító állatkerti „bulikat” felszírázhatjuk néhány T-Rex-szel, vagy mamuttal. Már meglévő állatkertjeinkhez is hozzáadhatjuk az új lehetőségeket, így nem kell mindent elölről kezdenünk. A játék alig néhány héten belül a boltokban lesz!

<http://www.microsoft.com/games/zootycoon/dinodigs/>



## Közeleg egy újabb Star Wars játék

A LucasArts legújabb hírleveléből megtudhattuk, hogy készül a nemrégiben megjelent Star Wars Galactic Battlegrounds című stratégiai játék kiegészítő lemeze, a Clone Campaigns. Az újabb változat különlegessége, hogy a „hamarosan” vetítésre kerülő Star Wars: Episode II: Attack of the Clones-on alapszik majd (tehát az abban szereplő egységek és lehetőségek nagy része adott lesz). Elvileg már márciusban a boltokba kerül.

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



## Megjelent a 3D Mark 2001 SE

A MadOnion kiadta a világszerte népszerű 3D-s tesztprogramjának, a 3D Mark 2001-nek Second Edition névre keresztelt legújabb változatát. Ebben számos hibát kijavítottak, és a legújabb technológiai támogatottságok is belekerültek (Athlon XP, P4, GeForce 4, stb). Következő hónapból mi is ezt használjuk majd a grafikus kártyák teszteléséhez, úgyhogy ha össze akarod hasonlítani mérési eredményeidet a mieinkkel, mindenképpen szerezd be a progit (következő számunk CD mellékletén biztosan fent lesz).

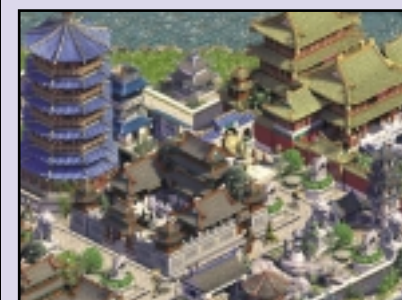
<http://www.madonion.com/>



## Új császárság születik!

A Sierra és az Impressions Games nemrégiben elárulta, hogy készül legújabb városfejlesztő játékuk, az Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Lényegében Kína hatalmas területét kell majd irányítgatnunk. Mint tudjátok, ez a világérez rengeteg hasznos eszközzel, találmánnyal látta el a világot, melyek nélkül ma elég nehezen lennének meg. A mi feladatunk lesz, hogy ezt a virágzó helyet kialakítsuk, és biztosítsuk a városlakók szükségleteit. Az online játékba akár barátainkat is bevonhatjuk, akik segíthetnek majd egy-egy épület kitalálásában, megépítésében. Ez lesz egyébként az első városépítő játék, ami ennyire kihasználja a többjátékos mód lehetőségét. A megjelenési idejét még csak nem is saccolták meg, tehát biztosan várunk kell még rá egy jó darabig.

<http://emperor.impressiongames.com/>



## Settlers 4 Gold Edition

A Ubisoft elárulta, hogy március végén piacra dobja a Settlers 4 Gold Edition változatát, mely a rajongók számára rengeteg meglepetést tartogat majd. Benne lesz az eredeti Settlers 4, a Mission Pack, a „Trojans and the Elixir of Power” nevű add-on, 2 minijáték (csak a jópofaság kedvéért) és rengeteg új pálya. A dobozban található CD-n még háttérképek, valamint skinek is lesznek a WinAmphoz és az ICQ-hoz!

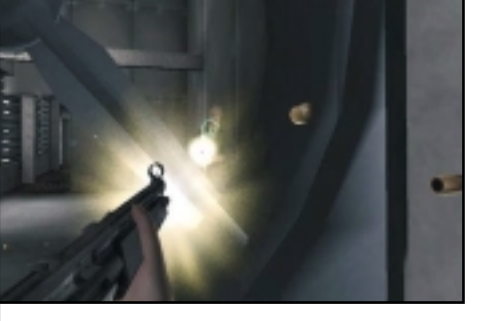
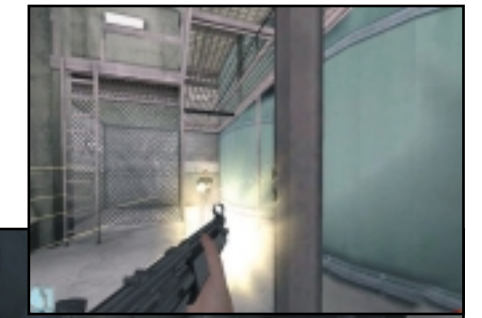
<http://www.settlers4.com/>



## Késik a Die Hard...

...na ezúttal nem a filmről van szó. A legfrissebb értesülések szerint a LithTech grafikus motorral hajtott Die Hard: Nakatomi Plaza című PC-s játékra is várunk kell még egy kicsit. Ha minden jól megy, április végén még így is a boltokban lehet. E havi CD mellékletünkön megtalálhatod a kipróbálható demo változatát, így te is belelpheted magad John McClane szerepébe...

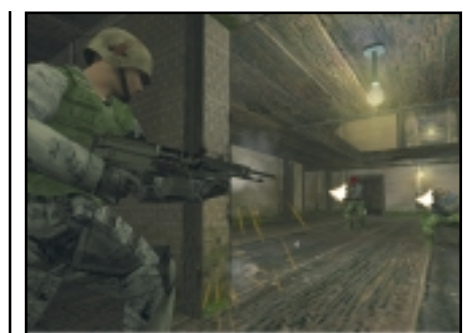
<http://www.sierra.com/games/diehard/>



## Condition Zero-megjelenés

A Gearbox Software egy hivatalos bejelentésében elárulta, hogy a nemrégiben előkerült Counter-Strike: Condition Zero című kiegészítésük 2002 második negyedévében lát majd napvilágot! Ezzel mintegy három hónapos késést írhatnak számlájukra...

<http://www.cs-conditionzero.com/>



## Készülne a StarCraft 2?!

A Warcraft III.net elkészítette egy nemrégiben előkerült interjú angol nyelvű fordítását, melyben a Warcraft III-ról kérdezték Bill Ropert (aki a Blizzard egyik fő arca). Am az interjú egy bizonyos része keltette fel igazán az emberek figyelmét... Bill ugyanis ígéretet tett, hogy a cég biztosan elkészíti majd a Starcraft 2-t. Sajna ennél többet nem mondott, de ebbe az infóba már kapaszkodhatunk...

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



## Grand Theft Auto 3: Miami?

Megindult az első pletykák afelől, hogy készül az első kiegészítés a Grand Theft Auto 3-hoz. Ha igazak a híresztelések, akkor ez az expansion Miami városában játszódik majd, és rengeteg új küldetés, autó, megymás lesz benne. Egyelőre nem jött semmilyen hivatalos megerősítés vagy elutasítás a hírel kapcsolatban. A normál játék PC-s változata április végén kerül a hazai boltokba.

<http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/>



## Beindult a Neocron honlapja

A mai naptól kezdve látogatható a Neocron hivatalos website-ja. A CDV Software szárnyai alatt kibontakozó MMORPG oldalán természetesen az alapvető dolgokkal találkozhatunk, mint például képek, FAQ, vagy akár részletes karakter-bemutató.  
<http://www.cdv-neocron.de/>



## Egyre „neverebb” a Neverwinter...

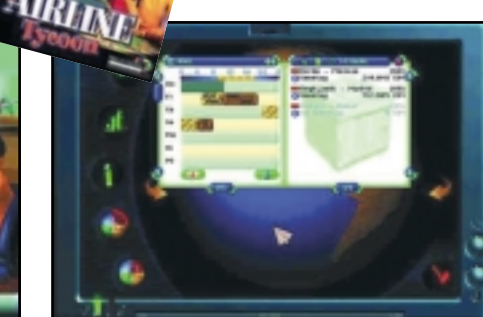
Nem is olyan régen a Neverwinter Nights egy teljesen új kiadóra lett az Infogrames „személyében”. A jelek szerint a kiadónak még voltak gondjai a progival, hiszen megjelenését egészen 2002 nyaráig elhalasztották. Ezt a kis időt még kivárhajuk, hátha akkor valami közel tökéleteset kapunk... Igaz, ezzel a csúsztatással a játék már 1 évnél is többet késik!  
[http://www.bioware.com/games/neverwinter\\_nights/](http://www.bioware.com/games/neverwinter_nights/)



## Készül az Airline Tycoon Evolution

A Monte Cristo (akiktől a Desperados is származik) elárulta, hogy készíti a 2000-ben megjelent Airline Tycoon című játékának legújabb változatát. Két lényeges újítás kerül bele: a biztonság kiépítése és a magánrepülőgépek készítése. Lényegében egyébként ez egy repülőtér-menedzser program, melyben mindent mi irányítunk. Tulajdonképpen a játék lényege nem változik, csak kiegészítik néhány olyan ötlettel, melyeknek már az elsőkben is benne kell volna lennie.

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



## Közeleg a Postal 2!

A sokatmondó Running With Scissors játékfejlesztő cég berobbantotta a köztudatba az egykor hatalmas felháborodást keltett (ám ettől még nagyon sikeres) játékuk, a Postal második részét. Ezt a világ több részén is betiltották brutalitása miatt... A folytatás sem lesz kevésbé kemény. Egyelőre annyi biztosságot lehet erről tudni, hogy az Epic Games-féle Unreal Warfare grafikus motor élteti majd... ami kb. annyit tesz, hogy nagy, szép és élethű is lehet. A hivatalos honlapján még elég kevés információ található, de a kíváncsi olvasók kipróbálhatják az első rész demóját.

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



## Grand Prix 4-megjelenés

Az Xboxra készülő Grand Prix 4 igazi sikervárományosnak tűnik. Maga a sorozat atyja, Geoff Crammond árulta el, hogy a „Doboz”-tulajdonosok ez év júniusában már a kezeik közé kaphatják a széria legújabb részét. A PC-s változat is úton van, elméletileg néhány héttel a konzol verzió után meg is jelenik majd!



## GTA 4 csak online?

Néhány héttel ezelőtt már jeleztük, hogy készül a Grand Theft Auto-sorozat következő, negyedik epizódja is. Ez már 100%-osan biztos. Időközben megindultak az első pletykák, melyek szerint a legújabb epizódot csak interneten keresztül játszhatjuk majd. Minden játékos megépítheti saját verdáját, és eddig nem látott méretű városokban grasszalhat majd... A hírt a fejlesztők illetve a kiadó nem erősítette meg, de nem is tagadta.

## Bond...most épp PC-re!

A Gearbox Software megerősítette a hírt, miszerint egy új James Bond akciójátékon dolgoznak. A pontos címét egyelőre nem árulták el, annyit lehet róla tudni, hogy az Electronic Arts adja majd ki. Egyelőre nem világos, hogy a tavalyi ECTS-en már bemutatott PS2-es James Bond-átírátról, vagy egy teljesen új programról van szó...



## 2001 legjobbjai...

Sikerült elcsípnünk egy újabb kis listát, melyből ezúttal azt tudhatjátok meg, hogy eladási szempontból mely játékok voltak a legnépszerűbbek 2001-ben.

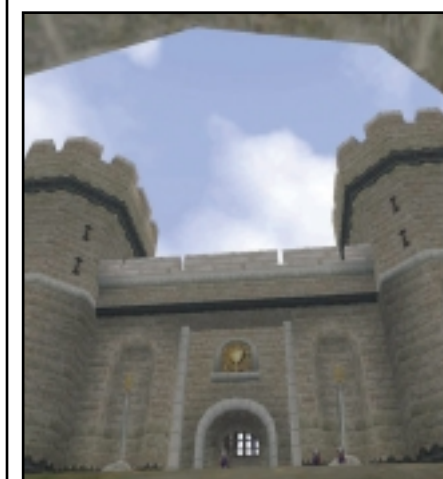
Figyelemreméltó, a 20 rekordereiből 10-et az EA dobott piacra...

1. The Sims – EA
2. Roller-Coaster Tycoon – Infogrames
3. Harry Potter & The Sorcerer's Stone – EA
4. Diablo 2 Expansion: Lord of Destruction – Vivendi
5. The Sims: House Party – EA
6. The Sims: Livin' Large – EA
7. The Sims: Hot Date – EA
8. Diablo 2 – Vivendi
9. Sim Theme Park – EA
10. Age of Empires 2: Age of Kings – Microsoft
11. Black & White – EA
12. Frogger – Infogrames
13. RC Tycoon Loopy Landscapes – Infogrames
14. Command & Conquer: Red Alert 2 – EA
15. Backyard Basketball – Infogrames
16. SimCity 3000 Unlimited – EA
17. Backyard Baseball 2001 – Infogrames
18. Age of Empires 2: Conquerors – Microsoft
19. Max Payne – GodGames/Take 2
20. SimCity 3000 – EA



## Készül a Boundless Adventures

A Boundless Entertainment bemutatta saját bejáratú, csak online játszható szerepjátékát, a Boundless Adventures-t. Ez gyakorlatilag ötvözi további MMORPG-k (Ultimate Online, EverQuest, Dark Age of Camelot, stb) legjobb tulajdonságait. Az ígéretek szerint egy eddig nem látott, hihetetlenül interaktív világ tárul majd elénk. A játékosok gyakorlatilag mindennel kapcsolatba léphetnek, kezdve az élőlényektől, egészen az „eldobott gyufaszálakig”... A tervezett megjelenési idejét március végén akarják bejelenteni.  
<http://www.boundless-adventures.com/>



## Még várhatunk a DAoC-ra...

A legfrissebb jelentések szerint késik egy csöppet a Dark Age of Camelot című csak online szerepjáték európai megjelenése. Ez mindössze annyit jelent, hogy csak február 15-től „szerezhetjük be” a játékot (tehát mire a lap megjelenik, elvileg már a boltokban lesz). Amennyiben a kiadó úgy látja, hogy Európa nagyobb országaiban sikeresen szerepel a prog, akkor nálunk is megvásárolható lesz – mondták megkérdezésünkre a fejlesztők. Addig azonban csak álmodozhattok a csodálatos világról...

<http://www.camelot-europe.com/en/home.php>



## „Hegesztik” a Natural Freedomot

Az Octagon Entertainment bemutatta készülő valódejű stratégiai játékát, melyet Natural Freedom névre keresztelt. A játékos egy Mad Max stílusú világba kerül a távoli jövőben, ahol az emberi faj sokkal elszántabb és gusztustalanabb, mint valaha (vagyis egy liter benzinnél képesek lennének elvágni egymás torkát). A harcok alatt rengeteg járművet és speciális fegyverzetet használhatunk majd (használjuk, mint az Operation Flashpoint-ban). A tervezett megjelenési idejét egyelőre nem árulták el. <http://www.nf-game.com/>



## Közeleg a KnightShift

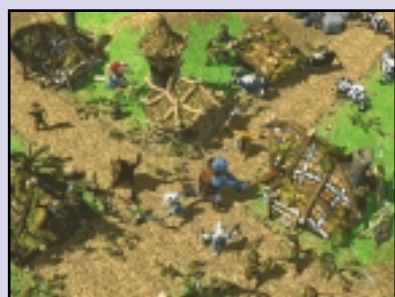
A Reality Pump Studios és a Zuxxez Entertainment (aktól e havi teljes játékunk, az Earth 2150 is származik) felvillantotta legújabb alkotását, a KnightShift-et. Ez egy 3D-s RTS RPG lesz, melyben mókás lovakok, jóval bohókásabb tehének és egyéb furcsa lények lesznek a közép-pontban. Várható megjelenése 2002 vége. Bővebb információt csak néhány hónap múlva szívrogtatnak ki a készítőik... <http://www.zuxxez.com/>



## Top 10-es játékeladás

A legfrissebb felmérések szerint ezen játékok fogytak a legjobban 2002 első hónapjának utolsó hetében. Jól láthatjuk, hogy az EA-féle Medal of Honor: Allied Assault tarol, míg a Return to Castle Wolfenstein még csak a 10-es listán sincs fenn... (ja, és már „csak” három Sims van jelen).

1. Medal of Honor: Allied Assault – Electronic Arts
2. The Sims: Hot Date – Electronic Arts
3. Harry Potter & The Sorcerer's Stone – Electronic Arts
4. The Sims – Electronic Arts
5. MP Roller-Coaster Tycoon – Infogrames Entertainment
6. Sid Meier's Sim Golf – Electronic Arts
7. MS Zoo Tycoon – Microsoft
8. Backyard Basketball – Infogrames Entertainment
9. The Sims: Livin' Large – Electronic Arts
10. Civilization 3 – Infogrames Entertainment



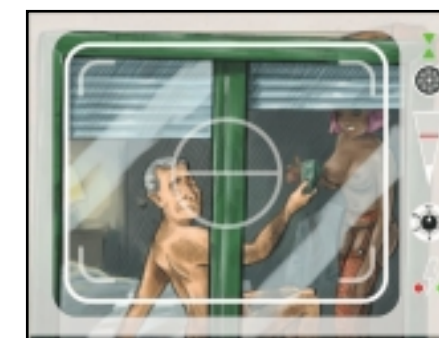
## Haegemonia-újdonások

A Digital Reality nemrégiben bemutatta legújabb fejlesztését, az igen ígéretes Haegemonia-t. Ennek nemrégiben elindították a hivatalos honlapját is, ahol több új képet és információt is találhattok. Ezenkívül megáldottak mindenkit egy egészen különleges animációval is, melyet magyar, illetve angol nyelven is megcsodálhat a jó nép. Előbbit megtalálhatjátok e havi CD mellékletünk animációi között! <http://haegemonia.cryogame.com/>



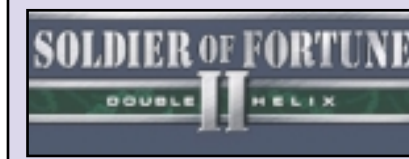
## Itt a legújabb hazai fejlesztés...

A hazai Philos Labs bokros teendői közepette (mikor készítek a várva várt Imperium Galactica 3-at és az Escape from Alcatrazt) a semmiből előrántotta legújabb játékát, a Snapshot – Paparazzi-t. Lényegében mi egy „lesifotóst” alakítunk, kinek feladata az, hogy különféle kétes helyzetekben „lekapja” a híresebb embereket. Mindezek után eladhatjuk a képecskéket, igen kemény összegekért. A játéknak egyelőre nincs kiadója, de azt elárulták a készítőik, hogy valamikor 2003-ban jelenik majd meg (ami lássuk be, elég tág intervallum). <http://www.philoslabs.com/>



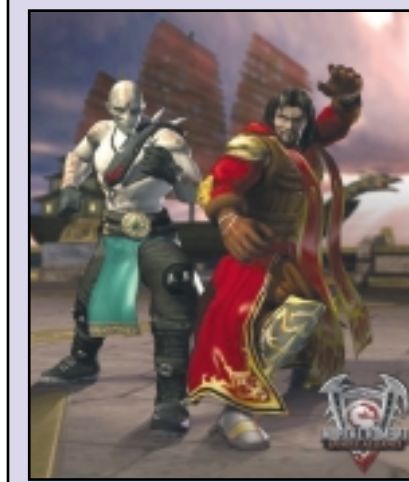
## A Sof2 is késlekedik!

A Raven Software-t az elmúlt hetekben különféle vádák érték. Még az is elhangzott az egyes pletykák között, hogy egészen év végéig akarják halasztani a Soldier of Fortune II: Double Helix című FPS játékuk megjelenését. Ez szerencsére nem igaz, ám valóban egy kicsit többet kell várunk a programra, mint azt korábban ígérték (elvileg már a boltokban kellene lennie!). Ha minden igaz, és nem jön közbe semmi, úgy néz ki, hogy tavasz végéig kell kibírunk a Raven legújabb alkotása nélkül. <http://www.ravensoft.com/soldier2.html>



## Közeleg a Mortal Kombat: Deadly Alliance

A Midway végre-valahára elárulta, hogy pontosan min is dolgozik... A jelek szerint, az eddig csak Mortal Kombat 5-ként ismert alkotás a Mortal Kombat: Deadly Alliance nevet kapta. Az már biztos, hogy GameCube-ra, Xboxra és Gameboy Advance-re elkészül, ám nem lehet tudni, hogy mi is van a PS2-es, és ami a legfontosabb, a PC-s változatokkal. A végleges játékot idén, szeptember 30-án akarják piacra dobni, de ha ez nem jön össze, akkor is még ősszel megjelenik.



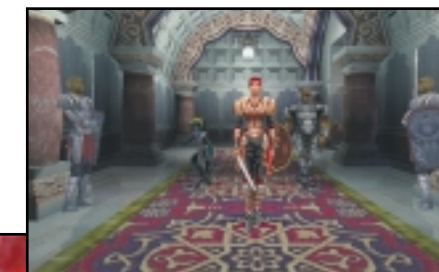
## Új OpFlash a láthatáron

A Codemasters elárulta, hogy valóban készülő újabb kiegészítés a világszerte nagy sikert aratott Operation Flashpoint című háborús akciójátékhoz (néhány hete kiadtak egy megjelenési listát, melyből már lehetett erre következtetni). Ez a Resistance alcímet viseli és elvileg június 21-én kerül a boltokba (az eredeti játék 2001. június 22-én jelent meg). A játékban Victor Troska szerepébe bújhatunk, aki egészen addig élhette jól megérdemelt pihenőnapjait, amíg a környéket meg nem szállták a szovjet erők. Rengeteg új küldetés, fegyver, járgány, multiplayer pályák lépnek majd meg minket, melyek biztosítják, hogy a következő kiegészítésig (vagy a második részig) mindenki el legyen foglalva... <http://www.codemasters.com/>



## Készül a Summoner 2!

A THQ néhány nappal ezelőtt körbeküldött egy levelecskét, melyből megtudhattuk, hogy készülő a Summoner című szerepjáték folytatása. A viszonylag rossz hír az, hogy exkluzív PS2-es alkotás lesz, ami – valószínűleg sejtitek – hogy mit is jelent... ☹ (Ha így is érdekel a játék, látogass el a máris elindult hivatalos honlapjára) <http://www.summoner2.com/index.cfm>



# GLOBAL OPERATIONS



A CS-NEK CSENGETTEK?

Electronic Arts

**H**a valaki kitalál valamit és az működik is, akkor a mi kis világunkban mérget vehet rá bárki, hogy az ötletet fénysebességgel le fogják koppintani. A tapasztalat legalábbis ezt mutatja. Számomra ezért is igen meglepő, hogy a Counter-Strike sikerén felbuzdulva hogyhogy nem készült eddig ezer meg ezer csapatorientált kommandós taktikai FPS? Elvgre az első játszható pre-alfa megjelenése óta már majdnem három év eltelt!

Vagy az történt, hogy a kiadók és a fejlesztők lenyűgözve álltak a CS nagysága előtt, s fejet hajtva beismerték, hogy teljesen felesleges próbálkozni, mert ennél jobbat úgyis képtelenség alkotni (ennek azért kicsi a valószínűsége). Vagy inkább az, hogy nem nagyon szerettek volna értékes munkaidőt és sok-sok zset belepumpálni egy olyan játék fejlesztésébe, amelynek egy teljesen ingyenesen letölthető modot kellene letaszítani trónjáról, és annak teljes játékos táborát meggyőzni arról, hogy „igenis vegyél meg, mert bár szép a te régi játékd, de én százszor szebb vagyok nála”. Végül is teljesen mindegy: az EA ébredt először a kiadók közül és zöld utat adott a Global Ops készítésének. Persze a kellemetlen meglepetéseket ők sem szeretik, ezért is ennek teljesen biztosra az ügyben: a fejlesztést arra a Barking Dog Studiosra bízták, akik anno a beta-ötös fázisig magát a CS-t is pátyolgatták.

## Copycat

Az igazat megvallva ez rögtön meg is látszik a játékban, de hát nem kell rajta csodálkozni – a célcsoport ugyanaz, s a sok-sokezer CS-rajongót nem lehet ám ilyen-olyan Wolfensteinnel, meg Operation Flashpointokkal eltántorítani kedvencüktől. © Ugyanazt kell kapják, amit már jól megszoktak: magas fokú csapatorientáltságot, valóság, modern fegyverarzenált, a szembenálló jó és rosszfiúk folyton cserélődő, átjárható csapatát, és a szokásos célokat, mint túsmentés és bombarobbanás. A Global Ops pedig pontosan ezt nyújtja. Csak egy kicsit másként, egy kicsit jobban (a Barking Dog szerint legalábbis). Nézzük tehát, hogy miben lesz más és miben fog hasonlítani a két program egymáshoz!

## A terrorista a részletekben lakik

Az alapok ugyanazok: a terror és anti-terror csapatoknak meghatározott idő áll rendelkezésére a kör

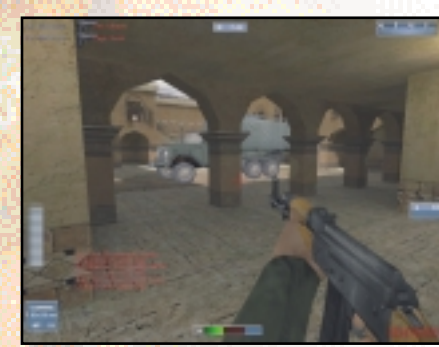
végkimenetelének eldöntésére. Mindenki adott mennyiségű pénzzel indul, s a pálya teljesítése közben nyújtott teljesítménye alapján kap újabb és újabb krediteket. Ezt költheti el a pálya elején a vásárlómenüben, ahol óriási a választék. Alapjában öt nagy területre oszthatók az itt megvásárolható eszközök: elsődleges és másodlagos fegyverek, pisztolyok, gránátok és a speciális kiegészítők. Mindezen túl fegyvereinkre választhatunk különböző upgrade-elemeket is, mint hangtompító, távcső, vagy más típusú (erősebb) töltények, de fordíthatjuk pénzünket a háromfajta golyóálló mellény valamelyikének megvásárlására is.

Akad azonban egy-két jelentős különbség is a játékmenetben: az egyik ilyen, hogy halálunk után nem válunk „spectator-rá”, hanem egy bizonyos idő elteltével újraéledünk egy ún. installációs zónában (csapatszállító helikopter, teherautó). A másik a kasztrendszer.

A Global Ops karakterei ugyanis nem csak skin-ükben, és a játék elején megvásárolt fegyverek típusában térnek el egymástól, hanem kasztjukban is (ezen a téren inkább a Wolfenstein multi részéhez hasonlít a progji), amelyek mind-mind más erősségekkel és hátrányokkal bírnak. Íme a választási lehetőségek.

**Robbantási szakértő:** A muki, mint neve is mutatja, a robbanóanyagok területén járta. Elsődleges fegyvere a gránátvető, de másodlagosnak, szerencsére, választhat a hétköznapi puskák közül is. Radarjával egyedül ő tudja felfedezni a pályán elhelyezett tölteteket, s az egész csapatból ő képes ezeket legyorsabban hatástalanítani. A gránátokat is a legmesszebbre hajítja a társaságból.

**Nehézgéppuskás:** Ez a kaszt a leglassabb, de ő választhatja egyedül a falbontásra is alkalmas nehézgéppuskákat elsődleges fegyverként, illetve a robbantási szakértőn kívül csak ő viselhet nehéz



golyóálló mellényt. Védekezésre kiváló.

**Kommandós:** Nem a leg-erősebb, nem a leggyorsabb, nem a legjobb célzó, de mindenhez ért egy kicsit – ez az általános karakter a játékban. Elsődleges fegyverei a rohamkarabélyok, másodlagosak a géppisztolyok, de választhat a sima pisztolyok közül is. Mozgási sebessége a viselt mellénytől függ.

**Orvos:** Foglalkozása egyértelmű. Gyógyítja és „feltámaszthatja” társait, ugyanúgy, mint az RtCW-ben (ja, mert azt még nem említettem, hogy életerőnk zéruspontján nem halunk meg egyből, hanem átváltunk „haldokló üzemmódba”). Radarja segítségével mindig pontos információval rendelkezik a többiek egészségi állapotáról. Nem vásárolhat másodlagos fegyvereket, és elsődlegesnek is csak valamilyen géppisztolyt. Viszonzásképpen egész gyors.

**Felderítő:** Nem ő fogja megállítani az ellen rohamozó hordait, de nem is ez a feladata. Gyengécske, de a mesterlövész mellett ő a leggyorsabb egység a játékban – ezt, és egyéb speciális képességeit, eszközeit (messzelátó, hőérzékelő szemüveg) kihasználva értékes információkat gyűjthet az ellenség hollétééről.

**Mesterlövész:** Nagyjából erre az egységre is igazak az előbb említett dolgok: gyors, de védtelen, nem vásárolhat másodlagos fegyvert és könnyűnél erősebb golyóálló mellényt sem, ellenben az ő lövései az esetek 99%-ában oda mennek, ahová szánta őket. Magas helyen, tiszta rálátással halálos ellenfél.

A kasztválasztás lehetősége szerény véleményem szerint sokkal jobban kidomborítja majd a GO taktikai jellegét a CS-kal szemben, arról nem is beszélve, hogy még kiforrottabb csapatmunkát igényel majd a győzelem: amíg a CS-ban egy-két skillesebb játékos eldönthette a játék kimenetelét, addig a GO-ban egy szál mesterlövész, orvos, vagy nehézgéppuskás nem lesz képes erre, legyen bármennyire jó a többiekhez képest. Sőt, van még egy hetedik kaszt is, amit eddig még nem is említettem: az ún. taktikai tiszt! Ez a játékos fizikálisan nem vesz részt a küzdelmekben, azonban tudása, helyzetfelismerése és reflexei mégis eldönthetik egy kör végkimenetelét. Egy taktikai térkép és egy videorendszer segítségével ugyanis „felülről” követi nyomon az eseményeket és hangolja össze a csapatmozgásokat. Ő az előre megbeszélte csapattaktika igazi ki-  
 hogy itt milyen teljesítményt (gyk. játékélményt) nyújt. Egy-két hónap után belül kiderül.  
**Boe**

telezője: waypointokat jelöl ki az egyes játékosok számára, felméri az ellenséges mozgólódást, és ehhez mérten időzíti és osztja az utasításokat illetve szerepeket az egyes katonáknak.

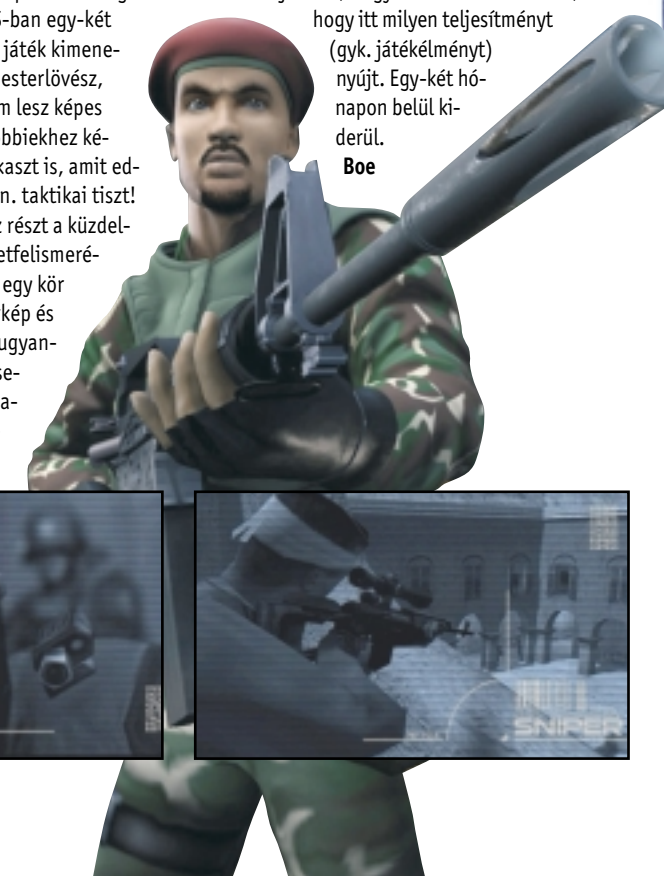
## Harcszínterek

A GO első körben (a megjelenésekor) 13 beépített térképet fog tartalmazni. Mindegyikük a világ valamely állandó villongásairól elhíresült részére kalauzolja el a játékosokat (mint Közép-Amerika, Dél-Ázsia, a volt Szovjetunió), ahol a helyi speciális erők kötelékében csapathunk majd össze a drogkereskedőkkel, terroristákkal, szakadárokkal. Mindegyik map rendelkezik egy külön háttér-sztorival, ami a játékmenetre ugyan nem lesz egerengető hatással, de legalább megteremt a kellő feelinget, így nem lesz olyan unalmas offline, botokkal begyakorolni a pályákat. © A bétában

a mapok közül kettő volt játszható, a mexikói és a kaszpi konfliktus. Előbbi egy tipikus kisméretű bombalerakós pálya, ahol a mexikói hadsereg színeiben fel kell robbantanunk egy drogzállítmányt, a kartell embereiként pedig meg kell ezt akadályoznunk. A második küldetés a poros mexikói kisvárosból a havas orosz hegysek közé visz. A pályaszerkesztésről talán botosorság e kettő alapján bármit is levonni, de nekem úgy tűnik, hogy a Barking Dog-os srácok ezen a téren nem terveznek nagy változtatásokat a CS-hoz képest: mindkét játszható map többletvonalas, szemtől-szembeni harcra alkalmas szűk terekkel és „kempelőhelyekkel” gazdagon megszórt helyszínen.

## Összegezzé

Azt kell mondjam, hogy a GO-nak így első ránézésre minden esélye megvan ahhoz, hogy letaszítsa a Counter-Strike-ot a trónjáról: a játékrendszer jónak tűnik, a hangulat nagyon ott van (amikor gránát robban a közelünkben és a füllünk elkezd sípni, az óriási! ©), de elhamarkodott kijelentéseket azért még nem tennék. Igazi nagylétszámú netes partiban ugyanis még nem volt lehetőségünk kipróbálni a játékot, s úgy is minden azon múlik,





NEM CSILLOG ÚGY, DE ÉRTÉKES!

Techland

# CHROME

Jártunkban-keltünkben a Milia 2002-n oda-tévedtünk a lengyel Techland fejlesztőcsapat standjához is. ZeroCoollal ekkor még mindig a Kreed elképesztő grafikájáról áradoztunk, ezért nem is szenteltünk nagy figyelmet annak a monitornak, melyen a Chrome-ot mutatta be az egyik designer. Később azonban szerencsére leültünk elé – ha nem így tettünk volna, akkor egy nagyon érdekes játékkal lennénk most szegényebbek, amely ha megjelenik, nem szemet gyönyörködte-tő grafikájával, hanem innovatív ötleteivel fog ki-tünni a többiek közül.

A lengyelek futurisztikus FPS-ében egy zsoldos szervezet katonáját alakítjuk. Az első küldetések a já-tékban a szokásos módon alakulnak majd: megbí-zónk leteszi a pénzt az asztalra, mi kiszállunk a helyszínre, szétrúgjuk a rosszfiúk ülőgumóit, aztán hazahú-zunk. Az igazán érdekes részek akkor közönte-nek majd ránk, amikor kicsit jobban beleme-rülve a sztoriba válaszút elé kerülünk, s el kell dönte-nünk, hogy a jó, vagy a rossz olda-lon folytatjuk a játékot. Ez azonban nemcsak a tör-ténetet befolyásolja majd, hanem a játékmenetet is, hiszen más célokért küzdünk, más segítőkkel az ol-dalunkon, és más-más technológiai fejlesztéseket használunk majd. Igazán dűböl ez utóbbiak a leglé-nyegesebbek a játékmenet szempontjából, hiszen a Chrome alapvetően taktikai FPS jellege – ezeknek köszönhetően – átszaphat akár a Max Payne-szerű bullet-time-okat idéző, igazi keményvonalas akció-ba is!

## A valóság szaga

De haladjunk csak szépem sorjában! Mint ahogy azt az előbb említettem, a Chrome alapvetően egy tak-tikai FPS, ahol nem a „besasszók és ledugom a torkodon” szisztéma érvényesül: bizony a messze-látónk legalább olyan fontos szerepet tölt be a já-tékban, mint a géppuskánk, hiszen ha nem derítjük fel gondosan a terepet, s nem tervezzük meg lépés-ről-lépésre akcióinkat, akkor bizony rövid úton meg-szívjuk, mint kismókus az erdőtüzet. (Marcin Czwordon – designer – szerint szándékosan fejlesztették úgy a játékot, hogy a 3-nál több ellenséggel történő együttes konfrontálódás az esetek 90%-ában halálhoz vezessen – a béta alapján ez sikerült is nekik!)

Jó taktikai FPS lévén a Chrome-ban is „növekszik” a célkereszt (pontatlanabbak lövéseink) ha moz-gunk, azonban itt végre megkapjuk azt a lehetőség is, hogy az ezzel ellentétes hatást produkáljuk pus-kánk vállhoz szorításával (pisztolyunk két kézre fo-gásával, stb.) – ekkor pontosabban célzunk, ám ez-

zel együtt jóval lassabban is közlekedünk. Hasonlóan valóság-hú a felvehető tárgyak és eszkö-zök menedzselése is: emberünk amolyan Diablo-szerű, meghatározott nagyságú inventoryval ren-delkezik, ahová bizony nem zsúfolhatunk össze há-romféle gépfegyvert, öt rakétavetőt és a többi szo-kásos nyalánkságot. Pisztoljunk és késünk mellett csak egy nehézfegyver lehet nálunk, s már így is csak korlátozott számban vihetjük magunkkal a kü-lönböző töltényeket, elsősegély csomagokat, hiszen ezek is helyet igényelnek, nem is beszélve a távcső-ről és az egyéb kiegészítőkről. A készletek gyors ki-merülésétől azonban mindezek ellenére sem kell tartanunk, hiszen a likvidált ellenségek holttestét átkutathatjuk, és magunkhoz vehetjük dolgaikat (bár a néhányuknál megtalálható Sokol rádióval és chipses zacskókkal nem sokra megyünk, azért lehet tőlük használható stuffokat nyúlni).

A pályaszerkesztést is inkább

„Ha nem tervezzük meg lépés-ről-lépésre akcióinkat, akkor bizony rö-vid úton megszívjuk, mint kismókus az erdőtüzet”

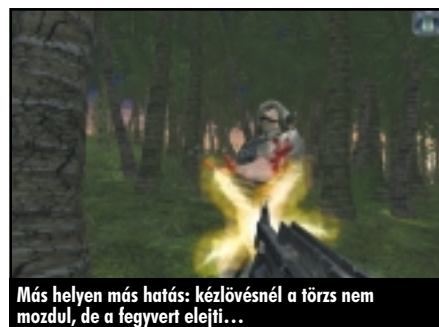
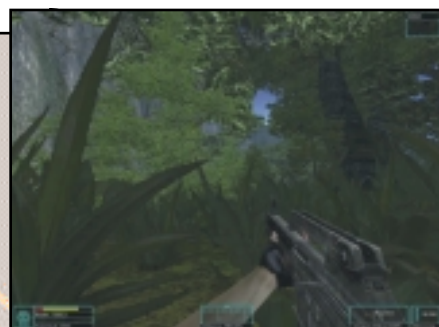
az Operation Flashpointhoz tudnám hasonlítani, mint a Quake-hez. Nagy (több négyzetkilométeres) természetes akadályokkal

(tenger, hegyvonulat) határolt, szabadon bebarangolható területe-

ken kell becserkészni az ellent, ahol a sűrű aljnő-vényzet éppúgy lehet a legjobb barátunk, mint a legádázabb ellenségünk: leguggolva, vagy leha-salva ápol s eltakar, de ugyanezt teszi a rosszfiúkkal is. S mivel az ellen a nyílt terep miatt bárholnan kö-zelíthet, a Chrome-ban minden eddignél nagyobb szerep hárul majd hallásunkra és 3D-s hangkár-tyánkra. A nagy területekre való tekintettel a fej-lesztők, hál’ Istennek nem feledkeztek meg a tér-



Bal oldalon az ellen, jobb oldalon a mi hátizsákunk: elveszük, ami kell.



Más helyen más hatás: kézlövésnél a törzs nem mozdul, de a fegyvert elejti...



...váll-lövésnél bal váll hátrarándul, a karja lefelé lóg...



...fejlövésnél pedig a törzs mozdulatlan, de a fej hátracsuklik. Hát nem csodás?



Nem fejjel a falnak: a térkép sokat segít a taktikázásban.



képről és az iránytű-ről sem. Segítség-gükkel nem kell órákon át bolyon-ganunk, hogy meg-találjunk egy bázist, és akár elkerülő had-műveleteket is könnyedén kivitelezhe-tünk: ugyanis amilyen waypointot kijelölünk a térké-pen, az egy diszkrét csík formájában megjelenik iránytűnkön is.

## H'asta la vistova, babuska!

Na de most már nézzük azt, hogy miként is képzelik lengyel kollégáink a hidegfejű, taktikus zsoldos átvál-tozását tömegpusztító terminátorrá! Említettem ugye, hogy a megfelelő ponton a „sötét oldalt” választva (kárpótlásul, hogy nem lehetünk többé jedik ☺) lehe-tőségünk nyílik néhány újfajta technológiai fejlesztés használatára (és itt nem a napelemes fogkefére kell gondolni). Lévéen a XXV. század harcászati technológiá-járól van szó, sokkal közelebb járnak az igazsághoz azok, akiknek a biomechanikus harci implantok ugrot-tak be elsőre (biztos sok ilyen van köztetek). Ezeknek hatására kiborgizált karakterünk félisteni képessége-ke tehet szert, s nem lesz többé rákényszerítve arra, hogy aprólékosan megtervezze, egyenként vadássza le ellenfeleit. Napszemüveget fel, széles mosolyt az arc-ra, aztán rúgd be azt az ajtót: a „Smart Pistol Link” és a „Targeting Assistant System” miatt úgysem lősz majd mellé, a bőr alá épített „Dermal Armor” megvéd a séri-lésektől, az „Adrenalin Injector”-nak és a „Tendo Amplify”-nak köszönhetően pedig úgyis olyan sebes-séggel hajtod végre akciódat, hogy az egyszerű embe-reknek ocsúdni sem lesz ideje. (Marcin szerint úgy kell elképzelni a dolgot, mint ahogy a Mátrixban és a Max Payne-ben „belassult” az idő emberünk körül – hogy ez valóban így lesz-e, az majd a végleges verzióból kide-rül, ugyanis a bétában sajna még nem használhattuk az implantokat.)

## Fizikából ötös!

A bétával játszva meglepve tapasztaltam, hogy a Chrome-ban végre nem lógnak bele az emberek a tereptárgyakba, még akkor sem, miután jobb létre szenderültek. Ebbéli csodálkozásomtól vezé-reltetve elkezdtem jobban odafigyelni az ellenfe-lek elhalálozási folyamatára, és azt vettem észre, hogy a program nem egyetlen objektumként kezeli a katonák testét, amely az életerő nullára reduká-lódásával egy előre megrajzolt animáció kíséreté-ben összezsugorodik, hanem különálló testrészek szerves egységeként! A különböző sérülési zóná-  
ra felosztott karakterek egyes részei egy-mástól elkülönülve, mégis szoros kölcsönhatásban

mozdulnak el az őket ért talála-toknak megfe-

lelően. Ennek eredmé-nyeképpen úgy halnak meg, illetve a földön fekvő testek úgy reagál-nak majd a folyamatos géppuskázásra (ha valaki netán perverz módon – hozzám hasonlóan – „hullagyalázással” mulatja majd az idejét, az látni fogja), ahogy azt az őket ért lövés helye,

iránya és erőssége indokolja. Ez a fejlett „csontvázfizika” az oka egyébként annak is, hogy a hullá feje nem lóg bele a szekrénybe, hanem szépen nekitámasztódik.

## MI a bajod?!

Igen, legalábbis egyelőre sajnos még nem tökéle-tes, pedig a taktikai FPS-ek egyik sarokköve a mes-terséges intelligencia. Vannak ugyan benne biztató elemek, mint például, hogy az ellenfelek fedezékbe húzódnak, vagy megpróbálnak bekeríteni bennün-ket, ha többen vannak, de sajna megtalálhatóak a tipikus gyermekbetegségek is – melyeket szóvá is tettem Marcin-nak. Nagyon zavaró például az ellen-felek veleszületett süketisége (nem hallják meg a 200 méterre zajló tűzpárbaj zörejeit), vagy az, hogy szegénykéim mind pánikbetegek, és mérgezett egérként rohagnak össze-vissza, ha mondjuk mesterlövész puskával számukra láthatatlan helyről tüzeltem rájuk.

## Csillogása elvakít?

Mindezek ellenre úgy gondolom, hogy a Chrome ren-delkezik jó pár olyan tulajdonsággal, melyek nagyon kellemes kis játékká avantsálgják. Ha pedig netán a most még nem annyira tökéletes MI-t is megturbóz-zák a fejlesztők, izgalmas és változatos küldetéseket fűznek fel a jónak ígérkező sztorira, és ezt az egészet még szustusos körítéssel is tálalják, akkor az év meglepetése lesz a Chrome, ebben biztos vagyok!  
Boe



# COMMAND & CONQUER RENEGADE

## Egy real time stratégia igazán festőközelből

Sötét éjszaka van, csak a tücskök ciripelése hallatszik... A NOD komplexum körül minden csendes, a keresőfények szabályos időközönként végigpásztazzák a sűrű, átláthatatlan feketeséggel átszőtt határvidéket. A két járőröző katona nem sejtí, hogy a hangtalan, de annál halálósabb Nick „Havoc” Parker pillanatokon belül megtöri az egyhangúságot, és két igazi „machós” beszélés közepette, némi C4-es segítségével felszámolja az egész bázist.

A Renegade pozitív, de igen öntörvényű hősének bőrébe bújva járhatjuk és harcolhatjuk végig, a népszerű Command & Conquer univerzumban játszódó, izgalmas RTS-FPS keveréket.



Azt hiszem, a final verzió megjelenéséig a szerkesztőségben belül egyedül az én becses személyem jelentette a Renegade rajongótáborát: a többiek enyhén szólva nem voltak elragadtatva sem az ECTS-en játszhatóvá vált, sem pedig a béta változatú játéktól. Az utóbbit és a teljeset is végigjátszva bátran állíthatom, hogy Westwoodék rengeteget csiszoltak rajta, az eddig tarsolyban tartott multiplayer résszel pedig valami olyat alkotak, amire eddig még nem volt példa. Kezdjük mégis az egyjátékos móddal, a multira majd bővebben visszatérek a cikk végén.

### A gonosz gonoszabb, mint valaha

A NOD eddig sem a békés főnökök támogatásáról híressé vált, de amit most terveznek, az minden eddigi ténykedésüket felülmúlja: a misztikus ReGenesis munkacímű futó projekt egy, a tiberiummal kapcsolatos sötét kísérlet sorozat, melynek egyre több eredményével találjuk szembe magunkat: a genetikai manipulációtól kezdve a pusztítóbbnál pusztítóbb fegyvercsodákig. Gonosz terveik kivitelezéséhez elrabolják a GDI három vezető tiberium-specialistáját, akiket ki kell mentenünk karmaikból: természetesen az utolsó percben mindig „kicsúsznak” segítségre siető kezünk közül, végigüldözhetjük hát őket az egész világon. Az ördögi terv kiagyalójának Raveshaw tábornokot tartják, aki mellett megtalálhatjuk fanatikus jobbkezét, Mendozát, és a kevésbé fanatikus (értsd: oda megy, ahol a pénz van) Sakurát, aki a változást kedvéért Havoc társa volt még a „Dead 6” fedőnevű kommandós akciók idejéből. A szálakat mégis talán másvalaki mozgatja a háttérben, aki mindennél jobban vágyik Kane kegyeire...

### Lépésről-lépésre nehezedve

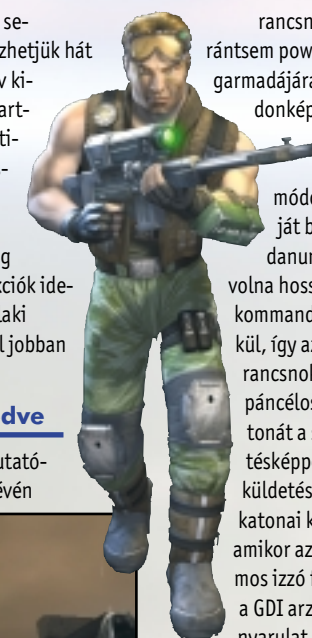
A küldetések végső célja mindig a kutatócsoport felkutatása és kimentése (lévén

a végén mindig továbbragadják őket Raveshaw valamely menekülő eszközön ☺). A fő feladatokat rengeteg alcél és melléküldetés egészíti ki, melyeket gyakran menet közben kapunk meg (nagyon reálisan alátámasztva azt az elméletet, hogy a parancsnok a térképen addig csak nagy fekete foltokat lát, amíg fel nem fedünk pl. egy csapat gonosz engineert, akik egy Obelisk építésén munkálkodnak). A kellemes női hangon megszólaló EVA egység minden információval ellát minket, amire szükségünk lehet, anyagi hangon nyugtáz mindent, az elpusztuló ellenséges egységektől kezdve a saját egészségünk ellenséges tűzben való leépüléséig. A küldetések között – és néha a fontosabb melléküldetések előtt is – a játék motorjával készült, majd lerenderelt mozt láthatunk. Ezek nem szükködnének poénokban, és általában az a céljuk, hogy bemutassák: Havoc mekkora cool srác. ☺

### Egyedül, mégis csapatban dolgozva

A C&C: Renegade típusát tekintve FPS – azaz első személyű akciójáték,

**„Ha helikopterrel ledobnak mőgénk egy páncélost, akkor jobban tesszük, ha beleülünk...”**



amelyekben általában egyedül, magunkra utalva, utat törve szolgáltatunk igazságot.

A feladatokat teljesítése közben viszont megkapunk minden segítséget, amit egy jó parancsnokság csak adni tud – és itt korántsem power upok és lőszeresládák növekvő garmadája gondolkodok.

A kampánymód tulajdonképpen egy küldetéssorozat is lehetne a Command & Conquer stratégiájában, melyet ezúttal más módon: igen emberközeli nézetből, saját bőrünket kockáztatva kell megoldanunk.

A stratégiai játékokban sem lett volna hosszú életű egy szál, még oly veterán kommandós egység sem némi fedezet nélkül, így az egész terepasztalt belátó parancsnok a Renegade-ben sem habozik páncélos fedezetet, vagy néhány plusz katonát a segítségünkre küldeni.

Szemléltetésképpen álljon itt az első, legegyszerűbb küldetés vége: egy szűk kanyonban haladó katonai konvoj részeként nyomulunk előre, amikor az első Humvee dzsip hirtelen számos izzó fémdarabbá degradálódva távozik a GDI arzenáljából.

Nem más rejtőzik a kanyarulat mögött, mint a NOD legszörnyűbb fegyvere: az Obelisk. Néhány másodperc múlva két Orca bomber húz át a fejünk felett, és teszi a földdel egyenlővé a rettegett harceszközt. A megmaradt csapatársainkkal karöltve lerendezzük a pár, még a bázis előtt bókászó tankot, és egy laza mozdulattal kihelyezzük az Ion Cannon Controllert. A többi már elvégzi a műholdra telepített ágyú...

### GDI (Globális Védelmi Kezdeményezés)

Eredetileg 1966-ban alakult az ENSZ titkos, különleges akciószerveként, ahol a hivatalos tárgyalások kudarcba fulladtak, ott vetették be a GDI-t, ami mindig sikerrel vette az akadályokat – néha szép szóval, néha kemény tüzérvél. A sajtó nyomására később az ENSZ hivatalosan is szervévé nyilvánította, azóta a GDI név egyet jelent az ENSZ katonai erejével, a NOD elleni harcban pedig a demokratikus világ rendjével és békéjével.



## Brotherhood of NOD

Eredete ismeretlen, tagjai a végletekig fanatikusok. Világszerte benne van a kezük minden terrorakcióban, de igazán veszélyessé a tiberium emberre gyakorolt erős mutató erejének felfedezésétől váltak. A hívói között új prófétának tartott Kane vezetésével működő, félig vallási, félig katonai szerveződésnek az öt kontinensen mindenhol akadnak követői, így bázisai is; a világ legelgúgottabb sarkában szövök a Földet leigázó terveiket.

Ezektől a dolgoktól érezzük úgy, hogy a játék él körülöttünk, és valóban részesei vagyunk a GDI és a NOD erőinek – az igen jövedelmező, mindazonáltal életveszélyes tiberium fertőzte Földön folyó gí-gászi harcnak. Nem elhanyagolható hangulati elem az sem, ahogyan ebből a nézetből óriási házak között bókászunk, egy Hand of NOD pedig rengeteg belső térrel rendelkezik. Az épületek természetesen kapcsolatban vannak egymással, ami komplexé teszi a küldetéseinket is. Adva van például egy elsődleges cél: szabotálni egy bázist. Amikor a közelébe kerülünk, észrevesszük, hogy lézerekítés védi. A főparancsnok (vagyis elképzelt C&C tábornok) okosan kísüti, hogy egy ilyen cucc nagyon sok áramot fogyaszt: meg kell hát keresnünk és ki kell iktatnunk a Power Plant-et. Útközben felfedezük, hogy van a helyszínen (hát még szép) egy Construction Yard is: hogy ne tudják megjavítani a lerombolt erőművet, legelőször azzal kell végeznünk. Ez nem csak elmondva ilyen szép: tényleg nem lehet megsemmisíteni semmilyen épületet addig, mert helyreállítják. A területen pedig folyik a tiberium-betakarítás, a gép lelkesen „vásárolja” az ellenünk bevetendő egységeket; így a korlátlan számban érkező ellenfelek áradatának csak az őket termelő épület eliminálásával szabhatunk gátat.

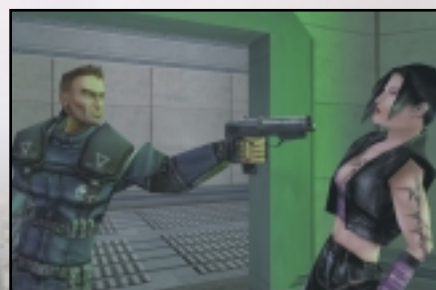
## Fanatikus vörös ördögök

A játék közepéig többnyire a hétköznapi NOD egységekkel gyűlik meg a bajunk, melyek között megtaláljuk a stratégiai játék minden szereplőjét. Régi ismerősként üdvözölhetünk egypár golyó erejéig ☺



mindenkit, a Rocket Soládiertól kezdve az Apache attack helikopterig. Az ellenfelek természetesen sérülési zónákra vannak osztva, ami alapján egy jól irányított fejlődés a végüket jelentheti (mint ahogy fordított esetben a mi kommandós karrierünké is). Minden emberi alapú (aki eljut a játék végéig, az megérti, miért használom ezt a kifejezést), ellenfelünknek megvan ezen kívül a gyenge pontja és az ellenállása is valamivel szemben. Mindenki kikapaszthatja, hogy a lángszórós katonát alig sebzi a tűz, míg a tiberiummal mutálódott szörnyharcos ellen hatástalan a tiberium alapú fegyver. Viszont próbáljuk ki a lángszórót az utóbbi rosszfiún!

A Commander egységeknek lehetőségük van erősítést kérni a bázisról, amit haborzás nélkül meg is tesznek, ajánlott éppen ezért velük végezni az első között, különben folyamatosan érkezni fognak a helikopterek, piros ruhás marcona alakokkal a fedélzeten. A civil NOD alkalmazottak is segítségért kiáltoznak amint meglátnak minket, a szakács pedig egé-



## A C&amp;C, amely közel áll Önhöz (más vélemény)

Nagyon fellelkesített, amikor anno (jó régen volt...) kiderült, hogy külső nézetes akciójáték készül a C&C univerzumból, amelyben az übermacho kommandós fickót lehet irányítani. Annak már kevésbé örültem, mikor megtudtam, hogy átlényegült FPS-sé a játék – ráadásul annyi év fejlesztés után... Végül, amikor ZeroCoolal az ECTS-en egy olyan „kiskacsát” láttunk meg, amely nemcsak rút, de még buta is (MI) volt, akkor már csak szomorúan legyintettünk rá. Aztán a szintén kiábrándító béta után megjött a végleges játék, és... azt kell mondjam, egészen rákattantam. Bár sokkal szebb nem lett, viszont ebben a verzióban tapasztaltam először, mekkora királyság a C&C-s járművekbe pattanni és Havocokl irtani a NOD egységeket, miközben bömbölnék a hangfalakból a C&C zenék. Szóval igazából a Renegade hamisítatlan hangulata az, amiért nem volt szívem a sárba döngölni... Pedig készítőinek van miért szégyenkezniük. A grafikánál például sok csúfságot emelhetnék ki, de a legjobban talán az összes (amúgy jól kitalált) szereplő külseje zavart: mintha baltával faragták volna ki őket. Az MI bár valamennyit javult, de

azért továbbra is elég pocsek. Érdekes mozzanata a játéknak az is, ahogy a hullák a földön fekvő füstölögnek (biztos be vannak rágnak... ☺), miközben teljesen hagyományos fegyverekkel intézték el őket. Még jobban idegesített, ahogy főhősünk minden egyes találatnál úgy nyögdéssel, mintha egy leselejtezett pornófilmből szedték volna ki a hangját. Az is elég gyöker, hogy az egyes főellenségeket játék közben nem tudod megölni, mert a sztori szerint később is jelenésük van, és milyen bunkóság lenne már, ha előtte meghalnának! És még bőven folytathatnám, de most mégsem teszem... Mert aztán az ember mégis túlteszti magát ezeken a dolgokon, és már csak arra figyel, hogy felközelből harcolhat a C&C világban, hogy a poénos, vagy macho beszólásain keresztül megkedvelte Havoc-ot, és hogy a játék előrehaladtával egyre változatosabbak és izgalmasabbak a több feladatot is felölelő, folyamatosan alakuló, pörgős küldetések. Azért a nagy Westwood bravúr tagadhatatlanul elmaradt, de az új perspektíva, a feeling, a többjátékos mód és a néhány jópofa ötlet megemlíti a Renegade-et... – 80%

## Bad Sector

szén a tettegességig elmegy: lángszórót ragad (bizos a gáztöltőt gyűjti meg vele bekeidőben) és azzal esik nekünk. A Black Hand elit gárda tagjai számos változatban fogják megkeseríteni az életünket, kezdve a mesterlövészől a láthatatlan álcaruhát viselő Stealth Soldierig. Ez utóbbi a Predatorról ellesett módszert használja: fénylétérítő ruhájában általában megvárja, míg elhaladunk mellette, majd orvul hátulról támad, miközben szemből rohamoznak „hétköznapi” társai. A legzordabb egységek mégis

a mutánsok, akik egyre hatékonyabb tiberium alapú fegyverekkel törnek az életünkre. Ha négyen-öten támadnak egyszerre, könnyen otthagyhathjuk a fegyverüket; a mérgező, zöld felhőben nem látunk semmit, de ez hagyj, mert a páncélunk és életerőnk úgy olvad, mint hógolyó a Szaharában. Az ellenfelek, brutálisak ellenére, nincsenek túlságosan felvértezve az intelligencia nevű kellékkel. A béta verzió gyalázatos AI-jén csiszoltak ugyan egy keveset, így az általunk tűz alá vett egységek fedezékbe odaylognak, és már nem mindig állnak

bambán, miközben fél méterről pumpáljuk őket ólommal. (Én még ebben a verzióban is tapasztaltam ilyet... Bad Sector) Ennek ellenére a gép reakcióit hasonlítani sem lehet a Medal of Honor német katonáiéhoz, vitathatatlanul ez a játék leggyengébb része.

## Járművek, fegyverek, taktikai atomtöltetek

Már említettem, hogy rengeteg (szám szerint 20) különféle harci gép található a játékban, ami önmagában talán még nem lenne nagy durranás, de hatot közülük birtokba is vehetünk, irányíthatunk, sőt a fegyvereit is használhatjuk! Ez egyaránt érvényes a GDI járművekre és az ellenféltől zsákmányoltakra (azaz a pályán elhagyottan heverőkre) is. A stratégiai játék „fizikáját” sikerült teljesen áthozni a Renegade-be, a rakétavetővel ellátott infantry szépen el tudja látni a baját még egy Medium tanknak is. Az ismerős „gyalogos egység eltaposása” módszert is kiválóan lehet alkalmazni, és ez sajnos visszafelé is igen jól működik... Gyalogszerrel be-



jutva egy épületbe, az annak mélyén található központi vezérlő egységet felrobbantva lehet megsemmisíteni, egy Mamoth tankkal viszont kívülről is törpára lehetjük. Már ha akad egy gazdátlan a közelben. © A használhatóság egyébként nem csak kedv kérdése: ha helikopterrel ledobnak mögénk egy páncélost, akkor jobban tesszük, ha beleülünk, mert különben a következő fordulón történő áttörés sikere eléggé kétségessé válik.

Kézifegyverek tekintetében is gazdagon el vagyunk látva, a single player részben összesen 16 félével találkozhatunk. Egy-két kivételtől eltekintve mind jól használható, még az alap, végtelen lőszerrel rendelkező pisztoly is hatásos, ha megtanuljuk 10-ből 9-szer fejbe löni az ellent. Közelharcra a lángszóró és a chem spary ajánlatos, távolra az egy lövéssel is halálos sniper gun. A jó öreg rakétavető megfelelő eszköz járművek és kisebb fix egységek (turretek, automata géppágyúk) kiiktatására, a gránátvető viszont a progi leghasználhatóbb eszköze. Mindenki és minden ellen jól használható a chain gun és a laser chain gun (a Commanderek kedvence, ők „dobálják” el a játék folyamán, előbbit az elején, utóbbit a vége felé). Különleges csemege a már említett Ion Cannon Controller, ami nagyon látványos, hiszen tulajdonképpen egy műholdra szerelt ionágyú célravezetője. A hordozható, kézi változata is brutálisan erős (egy lövéssel kifektet egy light tankot), tartogassuk mégis inkább a főlenségekre, mert kevés munióit találni hozzá a pályákon. Az eddigi verziókban a rakétavető teljességgel hatástalan szerkezetnek bizonyult: a végleges verzióban jócskán fel lett erősítve, így a „járműalatti halál” mellett legtöbbször a rakétáktól haraptam fübe a küldetések alatt.

**Öregedő motor, fiatalos hangzás**

Sajnos a külsőn nagyon meglátszik a hosszú fejlesztési idő (a Renegade-et 1999-ben kezdték el készíteni). Ma már sokkal szebb játékokkal találkozhatunk a piacon, példának okáért itt van a MoHAA vagy az RtCW. Ennek ellenére a Renegade közel sem csúnya, sőt! Tökéletesen visszaadja a C&C univerzum formáit, kinézetét, arányait. Atomrobbanás után pernye száll alá, az egyik terepen pedig, ahol egy vulkán van a kitörés szélén, lávbombák záporoznak az égből. A pályák minden elképzelhető helyszínre és éghajlati övbe elvezetnek minket, a trópusi szigettől kezdve az úszó tengerlattjárótámaszponton át, a havas csúcsok között megbúvó sásfészekig. A hanghatásokra abszolút nem lehet panasz, minden nagyon a helyén van. Igaz ez a fegyverek és a járművek hangjaira is, csak úgy, mint a környezet zajaira. Ha egy fahídon kelünk át, az nyikorog a talpunk alatt, a fal, ha más anyagból van, más hangot ad, amikor belelövünk. Még egy olyan lényegtelen pályaszínesítő elemnek, mint egy sima tv-nek is más hangja van, ha a képernyőt, és más, ha az oldalát éri találat.

**Az igazi nagy újítás: a multi rész**

Az egyjátékos kampány módban leírt lehetőségeink a multiplayer menüpont választásával annyira kiszélesülnek, hogy el sem hittem. Az alapkonceptió hasonlít a mai team-based multiplayer játékokra, azaz többféle, speciális tulajdonságokkal rendelkező, más-más fegyverekkel felszerelt karaktereket alakíthatunk – vérmérsékletünk vagy tudásunk alapján. Igen ám, de a bázison az ún. „purchase terminal”-oknál vásárolhatunk mindenféle egyéb egységet és persze járművet is! Minderre honnan van pénzünk? Természetesen a tiberium betakarításából, melyet a



NOD-buggy  
Gyors felderítő jármű, a leggyengébb, de géppuskája ugyanolyan hatásos, mint a GDI Hum-vee-éjé.



Hum-vee  
Gyors GDI szállító egység, melynek géppuskája igen hatásos a gyalogság ellen, bár páncélzata gyenge.



Light Tank  
Gyors és könnyen manőverezhető, amiért sajnos áldozatot kell hozni: gyenge páncél és tűzerő jellemzi.



Mammoth Tank  
A legerősebb jármű a játékban: erős páncélzattal és halálos ágyúval ellensúlyozza lassúságát.



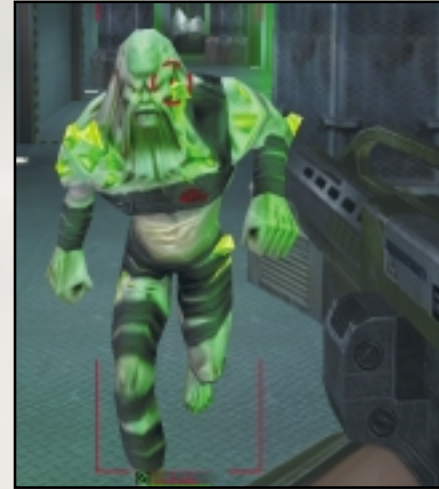
Flame Tank  
Távolra használhatatlan, közelharcban, szűk utcákon viszont dupla lángvetője miatt halálos ellenfél.



Medium Tank  
Közepes páncél, nagy kaliberű ágyú: ideális jármű egy kevésbé barátságos világban.

Így fut majd a gépeden:		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
400 MHz-es processzor	640X480 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
500 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
667 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1 000 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nem működik, nem játszható ■ erősen szaggat, kevés játéklélmény ■ kicsit szaggat, még játszható ■ remekül játszható



harvesterünk végez a pályán található mezőt kitermelve (e nélkül is csordogál ugyan a pénz, de igen lassan). Na dereng már a dolog? Igen! A Renegade-ben szinte egy az egyben a klasszikus stratégiából megismert csatákat játszhatjuk le társainkkal, első személyben! Szinte minden egyezik. A megvásárolt egységek a GDI oldalán a fegyvergyárból kerülnek ki, a NOD oldalon viszont, igen látványos módon egy C-130-as óriásgéppuska gyomrából bukkannak elő, miközben az éppen csak érinti a leszállópályát. Ebben a módban 12 járművet használhatunk, melyekben külön ember foglalhat el a vezető és a fegyverkezelő helyét, újabb kiváló alkalmat teremtve ezzel a csapatmunka megvillantására. A halálunk után olyan egység képében éledünk újjá, amilyenre éppen pénzünk van. Ez azt jelenti, hogy a harvesterétől megszabadított, vékony pénztárcájú oldal már csak egy olcsó – így gyenge géppuskával felszerelt – katonaként rohamozhat. Ha van pénzünk, a single részből ismert fő karaktereket is megvehetjük, Mendoza pl. 250 health-szel, és egy impresszív kézi villámvetővel indul. Bázisonkon védelmi épületek is akadályozzák az ellenfél bejutását. Ezeket a single-ben megismert módon, a master control terminal felrobbantásával lehet csöndre bírni (vagy esetleg egy elsőpró páncélos rohammal). A fegyverek száma a multiban 23-ra nőtt, amik között megjelenik a brutális ramjet rifle, ami a mesterlövész puská még halálosabb változata. A repair gun-nal megjavíthatjuk a sérült járműveket és épüle-

teket, kivéve, ha teljesen elpusztultak. Ezt a hatást könnyen elérhetjük egy atomcsapással, vagy ion cannon lövéssel: már csak egy bátor ember kell, aki elhelyezi a célirányzó egységet a célpont mellett. A szabadon letölthető multi-démó változatot máris rengetegen játsszák a Game Spy szerverein. Bár ott még csak egyfajta pályán lehet roharni, egy időben összesen 32 játékosnak teremtve lehetőséget a csatára, a szerverportok telítettek.

**Végeredmény**

Ha a Westwoodnak sikerült volna egy évvel hamarabb kihoznia a Renegade-et, tarolhatott volna minden szinten. A küllem kicsit megkopott, bár nagyon jól visszaadja a C&C világot, olyan hangulatot teremtve ezzel a játékon belül, amit a Half Life óta nem tapasztaltam. Ezek alapján az egyjátékos mód egy erős közepes érdemel a mesterséges intelligencia és a küllem miatt. Nagyon erősen rágyúrtak viszont a multiplayer részre, ami rengeteg jó pontot ér a végső értékelésnél. Ez az erős stratégiai elemekkel átszótt FPS eddig ismeretlen volt, a Westwood persze mindig is a mérőkövek felállításáról volt híres. Biztosra veszem, hogy a neten óriási Renegade-tábor fog rövidesen kialakulni, és persze éjszakákat átjászani ©. A single player mód 11 küldetésén gyorsan átrághja magát az ember, így egy küldetéses szintem nagyon is elképzelhető. A NOD oldal választásában ugyanis még van elég potenciál...

Sam

**C&C: Renegade**  
www.westwood.ea.com

**PRO**  
■ fantasztikus hangulat  
■ szuper multiplayer rész

**KONTRA**  
■ csúnyácska  
■ buta AI

**HARDVER**  
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

**GRÁFIKA**  
**HANGOK**  
**ZENE**  
**JÁTSZHATÓSÁG**

**86%**

# C&C-TÖRTÉNELEM

AMIT AZ ISKOLÁBAN NEM TANÍTANAK

**„Évezredekken keresztül vártunk erre a pillanatra. A folyókat azok vére fogja vörösré festeni, akik szembeszegülnek velünk!”**

Ez az idézet Kane szájából hangzott el egy GDI-os titkos anyag szerint. A megjegyzés – Kane legbizalmasabb emberei szerint – arra utal, hogy a NOD diktátora azt képzele, ő maga a bibliai Káin, aki féltékenységéből megölte testvérét, Ábelt, miután az kedvesebb volt az Úr számára. Isten megátkozta Káint, arra ítélve, hogy örökkön-örökké bolyongjon a Földön és senki se tudja megölni. Miután Káin már nem tudott Isten jelenlétében élni, elbujdosott és az Édentől keletre lévő földön élt, amelyet „Nod”-nak hívtak. Évezredekken át bolyongott, és az idők során Kane-nek nevezte át magát. Persze sokak véleménye szerint ez csak Kane saját magáról terjesztett legendája...

**„Time will tell...” (Albert Einstein)**

Ugorjunk vissza az időben egy óriásit, egészen 1924-ig. Hitlernek a fajgyűlöletről szóló és demokrácia-ellenes elméletei egyre népszerűbbek az elkeseredett német nép körében. 1923-ban a leendő Führer felkelést szervez a weimari köztársaság ellen, de ez végül összeomlik és őt is elfogják. Hitlert börtönbe zárják és öt évre ítélik, de végül is 1924 decemberében egy általános amnesztia alkalmával szabadon engedik. Az ifjú náci Landsbergbe megy, hogy újjáépítse pártját. Most válnak a dolgok igazán érdekessé... Landsbergben Hitlerrel Albert Einstein várja, aki az 1946-os jövőből visszatér a '24-es múltba, hogy megakadályozza, hogy a leendő Führer és pártja révén kitörjön a második világháború. Ennek érdekében Einstein – egy furcsa szerkezet segítségével – örökre „eltüntet” (gyakorlatilag megöli) Hitlert. A diktátort úgy félreállították, de azt „csak az idő tudja majd megmondani”, hogy ezzel Einsteiné, illetve a szabad világ győzedelmeskedett-e vagy sem...

**Alternatív jövőkép (C&C: Red Alert)**

1924-ben – nem sokkal Lenin halála után – Sztálin, a kommunista Szovjetunió despotjaként biztosítja hatalmát. Az elkövetkezendő harminc évben gyakorlatilag egész Ázsiát meghódítja. Sztálin 1950-ben határozza el, hogy megvalósítja régen babusgatót álmát, hogy Euráziát egyesítse a kommunista zászló alatt, ezért háborút üzen az akkor még létező Nemzeti Liga országainak. Sokan azt rebesgetik, hogy Sztálin ezt egy titkos tanácsadó, név szerint „Kane” hatására tette... Hitler és a náci Németország kiiktatása súlyos zavarokat okozott egész Eurázsia gazdasági és katonai egyensúlyában, amelynek köszönhetően Sztálin sikeresen meghódította Európát. Hogy megerősítse pozícióját, a Szovjetunió megalkotja a „Vasfügg-

gönyt”, egy olyan készüléket, mellyel bizonyos tárgyakat rövid időre teljesen sebezhetetlenné lehet változtatni. Az USA pedig belép a Szövetségbe és kifejleszti a „kronoszféra” keresztelt technológiát, amelyet Philadelphiában még tovább fejlesztenek... Az egyik kísérlet során az US Navy Aldridge hadihajó eltűnik egy rövid időre, majd másol tér vissza. Annak érdekében, hogy Sztálin megakadályozza a krono technológia továbbfejlesztését, Pearl Harborban megtámadja az amerikai flottát. Ezenfelül ő is hegesztgeti háborús technikáit: megalkotja az első atombombákat, a Tesla fegyvereket és a még rejtélyesebb és hatékonyabb tudományos harcászati eszközöket.

Hosszú és kegyetlen háború után a szövetséges haderők legyőzik a Szovjetuniót. A „Vasfüggönyt” lerombolják, a szovjet hadsereg hatalmas kudarcot vall, a szövetségesek a Kreml előtt parádézhatnak. A győzelem egyik legfőbb eszköze Einstein professzor kronoszférikus gépe, amely azonban eddig ismeretlen, kiszámíthatatlan eseményeket: „időrengéseket”, „időviharokat” okoz.

**Romanov, az áruló (C&C: Red Alert 2)**

A Szovjetunió kudarca után a szövetségesek újjáépítik az európai gazdaságot és infrastruktúrát. Tanulva az eddigiekből, Sztálin helyére a saját bábjukat, Alexander Romanovot helyezik, aki az 1917-ben kivégzett utolsó orosz császár leszármazottja. Mindenki békének és boldogságnak néz elébe, de senki sem számít rá, hogy Romanov esetleg veszélyt jelenthet...

Pedig pontosan ez történik: Romanov folytatja a Sztálin által megkezdett „psy” technológia kutatását, és megalkotja az első psy egységeket, amelyek befolyásolni tudják az emberi agyat. Az újdonsült szovjet diktátor első számú tanácsadója Jurij lesz, aki még annak idején Sztálin asszisztenseként jeleskedett. (Egyes pletykák szerint Jurij Lenin törvénytelen gyermeke, de erre konkrét bizonyíték nincs...)

Jurij nemcsak szakértőnek és tanácsadónak, de remek tudósnak is bizonyul: az ő segítségével készül el a „psychic beacon”, amellyel a közelben található emberek agyát befolyásolni lehet, és későbbi továbbfejlesztett változata a „psychic amplifier.” Romanov emellett újjáépítteti a „Vasfüggönyt”, hogy a győzelme még biztosabb legyen. Végül a titokban kiképzett hadseregével egy mexikói polgárháború ürügyén közbelép és – míg Jurij „agykontroll” gépeitvel semlegesíti az USA nukleáris bombáit – a szovjet erők elfoglalják az USA-t. Az újabb háború egy teljes évig tart, míg az Egyesült Államok végül megint győzedelmeskedik. Egy új kronoszférikus eszközzel óriási előnyre tesznek szert, ugyanis ez a készülék már teljes gépjárműszekaszkokat telepálthat a világon bárhová. A végső összecsapás során a szövetségesek Moszkvába jut-



Joe Kucan villáminterjú

(Ő alakítja Kane-t és ő a Westwood átvezető videók rendezője is.)

K.: – Mit csinál, amikor már elkészült ez egyik játék átvezetőivel és még nem kezdődtek el a munkálatok a következőn?

V.: – Tacót eszem.

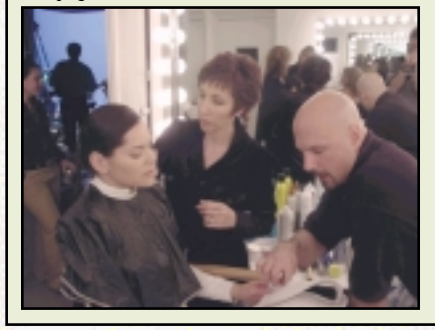
K.: – Melyik Red Alert 2-ben látható videó a favoritja?

V.: – Kari Wührer 26 percnyi meztelen, zuhanyzó jelenete messze a kedvencem. Sajnos a végső verzióból ezt ki kellett vágnunk, mert nem fért volna fel a CD-re. Viszont a speciális DVD-kiadás egyik rejtett feature-jeként benne lesz. A menüképernyőn írjátok be:

„Oh\_my\_good\_I\_can't\_wait\_to\_see\_her!”, aztán nyomjátok meg egyszerre a „jobb Ctrl-page down-F8” billentyűkombinációt! (Az orrotokat ne nagyon verjétek oda... © - Bad Sector)

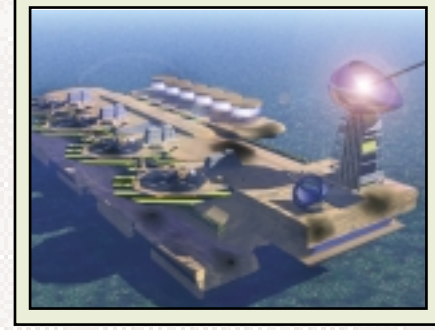
Végül ezt írjátok be:

„Kari\_nude!\_Yeah!\_Snork\_snork\_snork!” Ha nem megy, hívjátok fel a Westwood segélyvonalat nyugodtan...©



C&C Tiberium Twilight

Ez lesz a Command and Conquer harmadik részének címe, bár a Westwood egyelőre még nem jelentette hivatalosan. Most még csak annyit tudni róla, hogy Adam Isgreen lesz a vezető designer (ezt a Game Developer Conference-en jelentették be). Róla annyit lehet tudni, hogy 1993 óta dolgozik a Westwoodnál, ő volt a Red Alert és a Tiberian Sun vezető designere, és valamennyit dolgozott az összes eddigi C&C és Red Alert add-onokon is. Az óvatos Westwood már most regisztrálta az összes „Tiberium Twilight”-típusú .com, vagy .net végződésű domain neveket. A megjelenést egyes kiszivárogtatott információk 2003 közepére prognosztizálják.



atják hadseregüket, és a frissen alakult „kronológiások” (Einstein technológiáját használva kitörölnek bármit az időből) könnyedén legyőrik a szovjet haderőt és elfogják Romanovot. Egy ideig, úgy tűnik, ismét béke honolhat a Földön, de Jurijról mindenki elfeledkezik: az egykori tudós-tanácsadó a titokban továbbfejlesztett agykontrollos gépeivel majdnem győzedelmeskedik, de a szövetségesek és az oroszok összefogásával végül is közös erővel legyőrik őt és aghallott seregeit is.

**„I'm a mechanical man” (C&C: Tiberian Dawn)**

Jó pár évtizednyi boldog és békés időszak után, 1995-ben egy meteorit az olaszországi Tiber folyó mellett a földbe csapódik. Dr. Ignatio Moebius egy furcsa növényt fedez fel, amely minden bizonnyal a meteorittal együtt került a Földre és Tiberium Riparius-nak nevezi el. A tiberium megdöbben a tudósokat, amint villámgyorsan elterjedve megfertőzi a földi ásványokat és tápanyagokat. Egyetlen év alatt már több mint 200 helyen terjed el a növény. Először úgy tűnik, a tiberium megoldással szolgálhatna az energiaválságra, mivel magába szippantja a talajból az ásványi anyagokat, azonkí-ül olcsón és könnyedén leartható aratni. Ekkor lép színre Kane és a NOD szövetsége (bár sokak szerint már iszonyúan régóta ők állnak a konfliktusok hátterében...). Óriási mennyiségben kezdik bányászni a tiberiumot, így a világ legnagyobb forgalmazójává válnak. De ennyivel nem érik be: állandó terrorista támadásokkal gyötrik az egykori Szövetség országait. Válaszként hamarosan megalakul a főként amerikai erőkből álló Global Defense Initiative, vagy rövidítve a GDI. Miután a GDI több európai NOD bázist is megtámad, ismét kirobban a háború. A NOD sokkal jobban felfegyverzett, mint azt ellenfelei gondolták volna, és hamarosan elfoglalja Ukrajnát, Németországot, Görögországot és sok más európai államot is. Hogy a világot a GDI ellen fordítsák, a NOD saját propagandagépezetet alakít ki, amely ellenlábasa embertelen támadásairól közvetít hamis híreket. Az események felgyorsulnak: a NOD megépíti a saját nukleáris bombáit, a GDI viszont több NOD bázist semmisít meg és meghazudtolja a NOD propagandáit. Bosszúból a NOD Afrikában teljes gőzerővel támadja a GDI seregeket, amivel óriási sikereket ér el.

A világháború ellenére a tiberium kitermelése és kutatása nem áll le. Most már világos, hogy a növény az egész emberiség létét fenyegeti. A háború pedig három teljes éven át tart, míg egy „Havoc” kódnevű titkos ügynök és kommandós segítségével meg nem találják Kane titkos bázisát Szerbiában, amelyet „NOD templomnak” neveznek el, és egy pokoli összecsapás során meg is semmisítik. Az épületet egy fantasztikus fegyver, az Ion ágyú bevetésével tudják csak lerombolni. Kane testét sohasem találják meg, de mindenki azt hiszi, a NOD vezére elpusztult...

**Kane ismét színre lép (McNeil ezrede őszinte sajnálatára) (C&C: Tiberian Sun)**

2030-ban járunk. A világ pokoli helyé vált. A tiberium megdöbbenő sebességgel terjedt el az

egész Földön, az emberiség erre nem készült fel. A GDI az emberek maradványával együtt a legvégső menedékre, az Antarktiszra húzódott vissza, de nem éli világát a másik fél sem. Miután elvesztették karizmatikus vezetőjüket, Kaint, a NOD földalatti járatokba menekült a tiberium rettenetes hatása elől. A sarokba szorított és elkeseredett szövetség tagjai – egymás közt is harcolva – bármire képesek, hogy visszanyerjék régi dicsőségüket: a genetika és a tiberium segítségével mutánsokat kísérleteznek ki, hogy hadseregüket megerősítsék. Közben a GDI kétségbeesetten próbál rendet teremteni a Föld maradvék részén. A konfliktus akkor tör ki, amikor Kane egykori hű szolgálója, Anton Slavic legyőzi a GDI-hoz áttért Anton Hassan seregeit, és kivégzi magát a főparancsnokot is. A kivégzés időpontjában – mindenki mély megdöbbenésére – maga Kane jelenik meg egy hatalmas képernyőn, megparancsolja egy Szarajevóban lévő NOD templom visszafoglalását, és a Kairóban lévő, még az első háború idején épített idegen űrhajó visszaszerzését Slavic-nak. Slavic azonban Kairóba érve nem talál semmit, ugyanis egy másik parancsnok már meglovasította a járművet, de mivel nem tudta irányítani, valahol az egykori Észak-Amerikában lezuhant vele. A GDI persze megmeszeli az egész ügyet és ők is a hajó, illetve a felhasznált technológia, a „Tacitus” nyomába erednek. Végül mindketten pófára esnek: a baleset helyszínét megtalálják ugyan, de a Tacitus már nincs benne. Hosszú vadászat kezdődik, amelyben a NOD eleinte pillanatnyi előnyre tesz szert, mert megszerzik a Tacitust. Ennek segítségével rakétákat fejlesztenek ki, amellyel bármilyen anyagot tisztá tiberiummá alakíthatnak. Egyedül Michael McNeilnek, a híres GDI parancsnoknak sikerül megállítania ezeket a fegyvereket. A NOD utolsó reménye, hogy ICBM rakétákkal lelővik a GDI Philadelphia állomását, de McNeil visszaveri őket, felrobbantja a rakétákat, megszerzi a Tacitust és magát Kane-t is megöli. Az egykori legendás parancsnok tehát (úgy tűnik...) végre-valahára tényleg kilehelte lelkét, de a két ősi rivális közötti véres küzdelmeknek még nincs vége...

**Bad Sector**

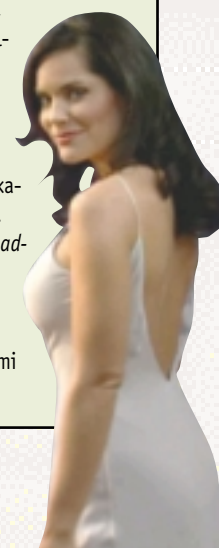
Athena Massey villáminterjú

(Ő volt EVA, azaz Eva hadnagy a Red Alert 2-ben és a Yuri's Revenge-ben. Egyébként hivatásos színésznő, a Star Trek: Voyagerben is megcsodálhattuk.)

K.: – Mi a legnagyobb különbség közöttük, ha egy filmben, vagy ha egy játékban szerepel?

V.: – Nos, két fontosabb tudnék kiemelni. Először is, a játékfelvételeknél általában kék, vagy zöld háttér előtt, egy stúdióban alakítok (ez ugye a „blue box” technológia), míg egy „rendes” filmben erre általában nincs szükség. A másik különbség még fontosabb: a Red Alert 2-ben gyakori „jele-net” volt, hogy nem egy másik színésszel beszéltem, hanem a kamerába belenézve a játékoshoz. K.: – Mi volt a legnehezebb Eva hadnagy szerepében?

V.: – A technikai dumán túl az, hogy egyszerre mutassam be a katonás és nőies oldalát is – némi humorral fűszerezve.





Take 2 / GOD Games

# SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

JÁTSZD ÚJRA, SAM!



**smét eljött az agyatlan öldöklések ideje! Még egy év sem telt el és Sam, a komoly gyerek visszatért, hogy a legezotikusabb idegen lények hadseregeinek vérvével áztassa az egész Földet. Játékmenetében a Serious Sam második része nem változott szinte semmit: most is örült iramban kell kiirtanunk a ránk zúduló, agyilag zokni szörnyek olyan tömegét, amely mellett a teljes kínai populáció a kihálás szélén tengődő népcsoportosulás lenne...**

„Sam I am!” Ezzel a talányos, rendkívül összetett és oly nehezen felfogható, a posztexpresszionizmus határait is feszegető, mély bölcsességgel kezdődik a Serious Sam második része. © A Serious Sam fanok még biztosan emlékeznek rá, hogy ezzel indult az első

rész is. Némi töprengés után tehát megállapítható, hogy a változás szele nem nagyon legyintette meg IQ-bajnok hősi kalandjait, úgyhogy aki valami forradalmian újra vágjuk, az a legjobb, ha be sem tölti a játékot. A Sam-rajongók viszont a világ minden kincséért se hagyják ki a folytatást, mert a kivitelezés terén kellemes újításokat kapnak. Igen, én is észrevettem, hogy utóbbi két mondatomban komoly ellentmondást fedezhetők fel (ez a játék fertőző...), úgyhogy inkább – amolyan Sam stílusban – vágjunk a közepébe.

## Minden, mi Sam-szájnak ingere

Először is ismerés illeti a horvát fejlesztőcsapatot, a Croteamet, mert sikeresen ellenálltak a lustaság csábító erejének, hogy csak néhány új pályát dobjanak össze a folytatáshoz, aztán szevasz-tavasza. A Second Encounter sok szempontból „kifinomultabb” az első résznél, bár ez mondjuk elég furcsa jelző erre a progira...

Elsőként a méretét nézzük, amely egy kicsit nagyobb lett: ezúttal összesen tizenkét szinten keresztül kell szörnyeket hantelnünk, hogy a végső monsztrához érjünk. (Ez elvileg kevés lenne ahhoz, hogy két napnál tovább tartson ki a játék, de... de erről majd később...) A második gratulát azért érdemlik a fejlesztők, mert az unalomig ismert FPS miliók helyett (elhagyatott úrbázis, furcsa növényzetű, idegen bolygó, stb., stb.), ismét „valóságos” történelmi, földbeli környezetbe kerülünk vissza, méghozzá mindjárt háromba: az első epizód ókori Egyiptoma után, ezúttal a maya Teotihuacan, a perzsa Perszopolis és egy ismeretlen középkori európai város falai közé kerülünk.

A játék elborult sztorija szerint ugyanis Serious „Stone” Sam, miután visszautazott az antik Egyiptom idejébe, hogy a Föld jövőjét fenyegető rettenetes Mental (hmm... nomen est omen...) seregeit elintézzze, végre magával a főszörnyrel is szembe szeretne szállni, ezért felugrik az idegenek egyik űrhajójára, amely egyenesen Mental birtokára vinné. Mielőtt azonban célba érnének, a gép visszazuhan a Földre, csak ezúttal az ókori Dél-Amerikába... (Ez már eddig is elég súlyos, úgyhogy inkább abbahagyom.)

Nemcsak a helyszín, de a grafikai kivitelezés is változott némileg: bár a motort most is „Serious Engine”-nek hívják, de ez a mostani a régebbi alaposan feljavított változata. A játék elején látható dél-amerikai dzsungel dús vegetációja például beárnyékolja a tárgyakat és kitakarja az ellenfeleket is, a gyönyörűen kidolgozott füvet pedig már-már érezzük, ahogy harsog a lábunk alatt: tényleg olyan feelingje van, mint ha egy igazi őserdőben kavarnánk. A maya piramisok és perzsa templomok világos színeket használó falfestményei olyan elképesztően



Szóval mondhatnám azt is, hogy ez a játék „a grafika szó újraértelmezése”, de ilyeneket Boe szokott írni, úgyhogy én inkább nem teszem. © A vizuális orgazmushoz még azt is muszáj hozzátennem, hogy a Second Encounterben egész egyszerűen hatalmas területeket találunk, ez pedig nem nagyon jellemző az utóbbi idők egyik sztár FPS-ére sem... (Return to Castle Wolfenstein, vagy Medal of Honor) Ilyenkor persze mindig kényes kérdés a gépigény... Nos, a Second Encounter ezen a téren is megállja a helyét: alapszintű beállításokkal még gyorsabb is, mint az előző rész. Én persze maximalista voltam és minden effektet torkig nyomtam (még az „advanced” menüpontban is). Nos, ezt azért a felturbózott GeForce 3-mal és PIII 800-as procival felszerelt gépem 1024X768-ban is megérezte, igaz, leginkább akkor, amikor a hatalmas külső tereken tömegével rontottak rám az idegenek. (Az pedig FPS-ben eleve ritka, hogy ilyen irdatlan mennyiségű szörny mozogjon egyszerre a képernyőn.)

Akinek a felbontás csökkentésével is problémái akadnak, az próbálja ki a „szélesvásznú” opciót, mert biztosan gyorsabban fut majd a játék. Hasonlóan a grafikaéhoz, a program audio része is vérprofi munka. A muzsika mindig az adott pályához illő, vérpezsdítő, táj jellegű cucc, a hangoknál pedig leginkább a szörnyek rendkívül változatos, a tér minden irányból szóló (EAX-ot támogatja a progi) rőfögéseit, hörgéseit érdemes kiemelni.

## Samet Samért, fogat fogért

Sajnos kevésbé változtak az ellenfeleink, akár a kidolgozásukat, akár arányukat nézzük. Többek között ismét kedves ismerőskén üdvözölhetjük majd a fejtelten kamikázékat, akik ismét hatalmas „áááááááááááá” üvöltéssel köszöntenek minket bombájukkal a kezükben, a buzogányszerű ízét hajigáló csontvázharcosokat (ezekből kegyetlenül sok lesz...), vagy a szíriai „vérbikákat”. A régiek mellett összesen hét új monsztrát találhatunk „Cucurbito”, a tökfey (mármint egy nagydarab tököt visel fején) elsőként lép a rivaldafénybe, és egy hatalmas láncfűrész segítségével szeretne minket részleteinkben is megvizsgálni. Akár a Diabloba is átigazolhatna az a nagy, vörös, szárnyas démon, aki jól megtermett tűzlabdákkal próbálja lesütni zsirt rólunk. A zorg zsoldosok és főparancsnokok

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 95%  
SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER 82%  
SERIOUS SAM: FIRST ENCOUNTER 79%



pedig militarizált idegen lények: különböző lézerpisztolyokkal vannak felszerelve. Sajnos mindössze ennyi az „általános” új szörnyek listája (ugye, elsőre jól hangzott a hetes szám? ☺): a maradék új fiúk a pálya végén található bossok lesznek...

A nonstop öldöklős játékmenet mellett a helyszínek felépítése is megegyezik az első részével. A különböző szintek általában egy hatalmas arénaszerű nyílt terepből állnak, ahol a monsztrák iszonyú tömegben rontanak ránk, illetve különféle épületekből, ahova általában csak valamilyen (borzasztóan primitív) feladat megoldásával, illetve tárgy megszerzésével juthatunk be. A rettenetesen (direkt) lámerre vett „történet” általában ilyenkor alakulhat: a különféle „fontosabb események” során Sam „naplőbejegyzéseiben” kommentálja ezeket. Töredelmesen bevallom, hogy ezeket az ökörségeket marhára nem volt türelmem elolvasni, és ilyenkor furdalt is rendesen a lelkiismeret arra a szegény emberre gondolva, aki ezt mind-mind begépelte, de aztán az első két mondat elolvasása elég volt ahhoz, hogy túltegyem magam rajta...

#### FűreSamet elviSam...

A fegyverek terén három új játékszerrel lehetünk. A „csonttörő” motoros fűrészes minden horrorfilm-rajongó titkos vágyalma: közelharcokba keveredve meglepően brutális sebészt érhetünk el, így löszert sem fogyasztunk.

Az XOP lángszóró a játék egyik legdögösebb látványosságát bemutató fegyver: már-már a Return to Castle Wolfenstein szintjét döngeti az a tűz-effekt, ami használata során szemünk elé tárul. Külön gratula a grafikusoknak, hogy ilyenkor a különféle tereptárgyak is meggyulladnak! (Igaz, nem szenesednek el, de hát ne legyünk telhetetlenek...)

A lángszóró is akkor hasznos, amikor a tömeges ellenség már a közvetlen közelünkben hörög: mivel nem kell az újratöltéssel szöszmötölnünk, a folyamatos tűzcsóvával mindenkit lángra gyűjthetünk. Végül kellemes meglepetést okoztak még a készítő a „Raptor” távcsöves puskával (akik ismernek, azok tudják, hogy ez a fegyvertípus a kedvencem).

A Raptort igazi élvezet használni: nemcsak hogy szép kényelmesen lehet vele távolról, taktikusan lövöldözni, de még a nagyobb monsztrák legtöbbjét is egyetlen lövéssel leszedi. (Így a bikáknál kifejezetten hasznos.)

A fegyverek taglalásához érve muszáj megemlítenem a Logitech Immersion-ös (force feedback) egerem vérprofi támogatását: fantasztikusan élethűen „moccorgott”, többek között a motoros fűrészes rángatásakor, vagy a lángszóró tűzének kiöklelésekor. (Végre-valahára egyre többen normálisan támogatják ezt a mouse-t:

az utóbbi idők FPS-ei közül az Operation Flashpoint és a Medal of Honor után ez már a harmadik példa rá.)

#### Szigorú Sammel nézve

No de térjünk vissza az akcióra, hiszen végül is ez alkotja a játék sava-borsát. Bár az első részhez hasonlóan itt is nagyjából az agyatlan öldöklésen van a lényeg, és egy Return to Castle Wolfensteinel összehasonlítva nagyon kevés taktikai lehetőséget kapunk, mégis, a program valahogy egy fokkal nagyobb „mélységet” kapott. Hogy mire gondolok? Nos, mivel a szörnyekkel való összecsapás gyakran pokolian nehéz tud válni, ha nem gondolkozunk egy kicsit előre, hogy melyikükhöz milyen fegyvert érdemes használni, nagyon hamar otthagyjuk a fogunkat. Az idegtépően hosszúra váló küzdelmek így nem csak reflexeinket, kéz-szem koordinációnkat teszik maximálisan próbára, hanem szellemileg is lefárasztanak. Azt hiszem, a Serious Sam második részével ez is a legnagyobb bajom: annyira megterhelő volt egy-egy kiadósabb összecsapás során életben maradni, hogy egy idő után egyszerűen kidőlttem a gép mellől. Hiába rövid aránylag a játék: ahogy az emberre újabb és újabb agresszív hullámokban törnek rá a monsztrák, képtelen folyamatosan játszani. A non-stop öldöklés pedig egy idő után nem adrenalin pumpálóvá, hanem szörnyen monotonná válik. Szóval a Serious Samet hosszantartó fogyasztásra a hardcore FPS-rajongók közül is azoknak ajánlom a leginkább, akik jobban bírják a gyűrődést. A kezdők inkább kisebb dózisokban fogyasszák, aki pedig végképp leragadt egy kemény összecsapásnál, az „0”-val hívja le a konzol menüt és „imádkozzon Istenhez”... („please god” ☺)

#### Bad Sector

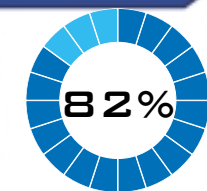
#### Serious Sam: The Second Encounter

www.take2.com

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ még sebesebb, még dögösebb grafika...</li> <li>■ ...sok effektel</li> <li>■ non-stop öldöklős akció...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ...ami egy idő után monotonná, frusztrálóvá válhat</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium III 300 MHz, 16 MB-os GeForce, 128 MB RAM

GRAFIKA	82%
HANGOK	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	





# DUNGEON SIEGE

Microsoft / GPG

DIABLO: GO HOME!

**T**alán meglepően hangzik, de a most megjelent Dungeon Siege első verzióját még jóval a Diablo 2 előtt, 2000 elején mutatták be az ámuló-bámuló újságírók hadának.

Aztán jött a Blizzard akció-RPG-je, és az – enyhén szólva – megosztott kritikák ellenére hatalmasat tarolt, a DS pedig egy időre feledésbe merült... Tavaly nyáron azonban az E3, majd egy igen korai béta kapcsán igencsak lázba hozott minket: vajon a műfajhoz képest megdöbbentően látványos, forgatható 3D-s motor, és a töltögetés nélküli, folyamatos játékmenet elég lesz-e ahhoz, hogy végre megfossa trónjuktól a túlságosan is régóta – lassan öt éve! – kényelmesen elterpeszkedő Diablo-kat?

De a válasza egy ideig még várni kellett, hiszen a Gas Powered Games egy „csöppet” (cirka fél évig még) elhúzta a fejlesztést az eredetileg kiadott határidőhöz képest. Végre-valahára megérkezett azonban a forgalmazó Microsofttól a várva-várt kis csomag, melyben két darab Dungeon Siege CD lapult...

## Minden kezdet csalódás?

Nem tudom, hogy ez mindig igaz-e, de én egy kicsit többet vártam a végleges verzió bevezetőjétől... Talán emlékeztek még a nyáron írt bateszetemre, ahol hiányoltam az intrót: akkor még csak a Microsoft felhőkben „gyönyörködhettem”, illetve a játék legelején egy jóember olyannyira idegesítő és kántáló hangon adott elő valami borzasztóan lémer sztorit, hogy gyorsan lelétem. Most láttam ugyan bevezető animációt, de valahogy nem az igazi, főleg a brutálisan hangulatos Diablo mozikhoz képest. (Hiába, no, a Blizzard elkényeztetett minket ezen a téren...) A következő megdöbbenést



a választható kasztok és fajok váltották ki. Helyesebben azok hiánya... Az AD&D-t itt bizony elfelejtetted: nincs se harcos, se tolvaj, se mágus, és fajok között is csak a homo sapiens az egyedüli választék (Tehát a homo törpust, homo elfianist, vagy a homo orcust mind-mind elfelejtjük). Szerencsére, a női egyenjogúság jegyében legalább a gyengébb nem mellett letehetjük voksunkat, és elég nagy szabadságot kapunk buránk, sérónk, a férfiszakáll formája és az ideji fantasy divatnak megfelelő ruházat megválasztásában. Ezekután azonban rögtön kezdődik a játék, több lehetőséget nem kapunk az állítgatásokra...

## Vigyázat: tériszony veszély! ☹

Amikor elkezdődik maga a játék, a látvány miatt azonnal kárpótolva érezzük magunk a spártai bevezetésért. A Dungeon Siege világa ugyanis teljes egészében látványos 3D, a kamera kezelésében is hatalmas szabadságot kapunk. Ha akarod, egészen közel zoom-olhatsz, hogy közvetlen közelről szemléld karaktereidet, vagy jó távolra, hogy a környezetben gyönyörködj. Néha érdekesebb a földszint közelébe kerülni, hogy jobban lássuk, mi áll előttünk, máskor viszont (a nagyobb csatáknál) praktikusabb távolra húzódnunk.

Amellett, hogy a kameránét forgatható, ha egy épület, vagy egyéb tereptárgy mögé fordulunk, minden átlátszóvá válik, így karaktereink sohasem tűnnek el szem elől. (Talán triviálisnak tűnik a dolog, de ezt valahogy sohasem sikerült normálisan megoldani a hasonzórrú játékoknál...)

Eleinte azért a „törzsgyökeres”

Diablosoknak furcsa lesz ez a nagy 3D-s szabadság: ha például a képernyő szélére visszük a kurzort, akkor a térben forgunk és nem odébb húzódnunk. Később azonban meg lehet szokni (hacsak valaki nem eleve előítéletekkel ül le a játékhoz...), a sarkok megvizsgálásához már automatikusan fogjuk használni az állandó keringést.

És ezzel elérkeztünk a Dungeon Siege igazi szépségéhez.

A Diablo világ „lapos” érzetű 2D-je helyett itt tényleg igazi magasságokat, mélységeket fogunk felfedezni. A hidak mély völgyek felett húzódnak, amelyeken nemcsak a tereptárgyakat, de néha még az ott állógáló szörnyeket is jól ki tudjuk



venni. Félelmes feelingje van, ahogy már ilyen elképesztő magasságokból is olyan területeket fedezhetsz fel, amelyeken később te magad járálhatsz. De a hidak mellett ezt tapasztalod az óriási tornyoknál is: több emeleten keresztül küzdjük fel magunkat, mire a tetejükre érünk, hogy aztán onnan pillanthassunk le győzedelmesen a mélységbe – mind ezt teljesen folyamatos játékmenet mellett, egy másodpercnyi vinyókerregés és töltögetés nélkül! A magas tornyok mellett mély üregekkel is találkozunk: az épületek gyakran óriási pincékkel bírnak, néhány küldetés megoldásaként ezeket kell felfedeznünk. A főszerepet persze a többszintű kazamaták kapják (elvégre innen ered a játék címe is), ahol néha pokoli mélységekbe kell alászállnunk a nyitott liftekben állógálva! Az építmények közül Ehb híres erődítményeire érdemes kiemelni: a középkori tornyokban, hidakon, várfalakon jó ideig fogunk barangolni, mire teljesen megismerjük őket. Ezekután gondolom érthető, hogy ezt a minőséget csak „emberkéz” alkothatta, és nem egy véletlenszerű pályákat generáló engine... (Lásd még: Diablo 1-2) Ehb világának megjelenítése nemcsak szédítő, de gyönyörű is. Az erdők sűrű vegetációjának falevelei, bokrai ide-oda hajladoznak a szélben, vagy amikor egy szörny előbújik közülük. A fályák fényei lobogva világitják meg a kazamatákat, illetve a kialudtakat mi magunk is meggyújthatjuk – erre gyakran szükség is van, hogy ne csak az orrunkig lássunk. (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt az Arx Fatalis-nál még ütősebben oldották meg...) A falvakban, városokban ugyan sajnos nincs akkora túlnépesedés, mint a Baldur's Gate 2-ben, de az

épületeket olyan műgonddal dolgozták ki, hogy ezt szinte észre sem vesszük. Minden egyes házba belépve akár úgy is elforgathatjuk a kamerát, hogy egyszerre lássuk a külvilágot és a belső szobákat is: ilyet eddig még egyetlen játékban sem láttam! De... Gondolom (engem ismerve ☺), néhányan már várjátok mi lesz az a „de”? Nos, a karakterek és a szörnyek sajnos nem dicselkedhetnek túl magas polgorszámmal. (Egy rosszmájú ismerősöm egészen odáig merészkedett, hogy „kockafejűnek” nevezte őket... Azóta nem beszélünk egymással... ☹) Valószínűleg ebben közrejátszott a sokéves fejlesztés, illetve az is, hogy a készítő nem akarták az egyébként is hűzós gépigényt még magasabbra tornászni. Egyes szörnyek sajnos kifejezetten igénytelenre sikeredtek – egy kicsit illt volna ezen is dolgozni, nem csak a környezetben... Ettől függetlenül a grafika csillagok ötöst érdemel, és teljesen kiüti a rivális Diablo 2-t. A megjelenítés mellett meg kell még említeni a fantasztikus minőségű zenét és hanghatásokat. Komolyan a frászt kerülgetett, amikor a katakombákban bolyongtam, és a falakról visszaverődtek a legkülönfélébb szörnyek hörgései. Amikor egy-egy nepebb falkához közeledtem, a dögök hirtelen olyan hangos és félelmes üvöltéssel vetődtek rám, hogy még a nagyobb és erősebb csapatommal a hátam mögött is néha-néha hátrahököltem. A Dungeon Siege profi grafikához méltó hallásunk kényeztetése is. Az EAX effektjeit maximálisan kihasználja a játék: ha SB Live hangkártyád van, akkor olyan visszhangot, illetve térhatást érezkelhetsz, amit eddig még egyetlen RPG-ben sem! (Belleértve az ezen a téren híres Black Isle-féleket is)



Az elképesztően hangulatos muzsikát Jeremy Soule komponálta, akitől olyan díjnyertes alkotásokat hallhattunk, mint a Total Annihilation, vagy az Icewind Dale zenerészei. Dinamikusan változnak a különféle dallamok, ahogy újabb helyszínekre kerülünk, vagy amikor harcba keveredünk.

### Santos Aratos, földművelő kisivallalkozó

A körítés tehát olyannyira magas szintű, hogy feledtetni tudja a kicsit... nos... „gyengécske” történetet. A sztori szerint Ehb királyságában járunk, ami egy hatalmas tenger mellett fekszik és jókora erődítmények veszik körül. Évek óta békekészen élnek itt az emberek és a legtöbben földművelésben utaznak, akár a gazdag birtokost, akár a termőtalajt túró parasztokat nézzük. Történetünk hőse is a trágázás és a kapálgatás rejtelmeivel foglalkozott eddig, fel sem merült benne, hogyan kell szab-

lyával vívni, vagy hogy mi fán terem az a „tűzlabda”. Talán dolgoz munkásemberként így szép lassacskán el is telne élete, ha a krugok – egy ork-szerű, zöldes bőrű, gusztagustalan népség – be nem áramlanának valahogy Ehb határain belülre, és nem támadnák meg a gyanútlan birodalmat. A király persze azonnal harcra hívja kissé eltunyult hadseregét, és szembe szállnak a vérengző betolakodókkal. Hősünk onnan értesül a kegyetlen összecsapásokról, hogy öreg barátja lihegve érkezvén újságolja el, és meg is kér minket, hogy segítsünk a királynak a harcokban, mielőtt jobblétre nem szenderül. Túl sok ideje nincs rá derék parasztlégényünknek, hogy megfontolja, hagyja-e inkább a fenébe az egészséget, vagy elmenjen katonásdit játszani, ugyanis a garázdálkodó krugok az ő tanyáját is gyorsan lángba borítják. Nincs más választása, mint egy szétvert szék lábával és a tavalyi „A kis földműves” című havi magazin mellékleteként megjelent tűzlabda varázslatával harcra szálljon a huligánkodó krugokkal. Szóval így kezdődik a történet... Később egy hangyányit azért színvonalasabb lesz, de azért nem egy Tolkien, aki ezt kitalálta, az biztos...

### Ne dadogj, mágus!

Ezen a ponton lépünk tehát akcióba. Érdemes már az elején eldöntönnünk, hogy inkább a mágia mesterként támadó varázslatok tömkelegét fogjuk az elenség nyakába zúdítani, vagy Conan a barbár stílusában, karddal a kezünkben gyakunk le mindenkit, aki él és mozog. A hangsúly az „inkábbon” van, ugyanis ebben a játékban eleinte nincs kifejezetten harcos, mágus, vagy pap „osztály”, hanem azok



a tulajdonságaink fejlődnek, amelyeket gyakrabban használunk.

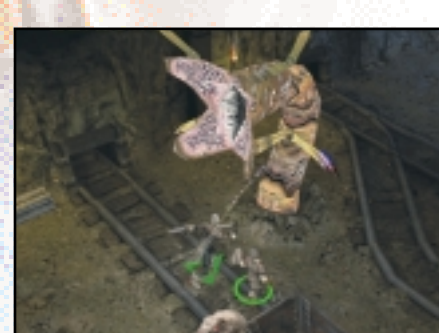
Szó sincs róla azonban, hogy a fejlődésrendszer emiatt primitív lenne! Mindjárt a mágia példaként két fajta típusa létezik: a „harci” és a „természet”-féle. Az elnevezés megtévesztő (és tegyük hozzá: egy kicsit ügyefogyott is...), ugyanis a harci típusban éppúgy találhatóak gyógyító varázslatok, mint a természetben támadóak. A hangsúly talán a „stíluson” van: míg az előbbiben a tűzlabdához hasonló erőket aknázzuk ki, az utóbbiban a természet energiáját hívjuk elő.

Eredeti megoldást találtak a készítő a mágikus ígék tárolására is. A számítógépre vitt AD&D alapú játékokban ugye megszokhattuk, hogy a bűvigéket belevessük kedvenc spellbook-unkba, ahonnan ezeket már csak „kitörölni” lehet. Kicsit más a Diablo mágia kezelése: itt nincs könyv, viszont a megtanult varázslatot megsemmisíteni, helyette mást használni már nem tudunk. Nos, a Dungeon Siege varázskönyvei egészen eredetiek, ugyanis a megtalált scrollokat csak be kell helyezni ide, mint valami irattartóba és már kántálhatjuk is az ígét. Ha később megbánjuk, hogy egy adott karakternek adtuk a mágikus tekercset és nem egy, a témában szakértőbbnek, akkor mi sem egyszerűbb: egy laza mozdulattal kitépjük az egyik könyvből és átrakjuk másikéba.

Persze a tapasztalatnak itt is fontos szerepe van, hiszen hiába birtokoljuk a leghatalmasabb bűvigéket, mert ha még csirkék vagyunk hozzá, akkor nem tudjuk felhasználni. A legfontosabb tehát, hogy előrelátóan fejlődjünk, és leginkább egy fajta mágiaira koncentráljunk.

### Egy páncélt viselni is tudni kell...

Kicsit túlságosan elmentem a varázslótanonc irányba (hiába, ez a kedvenc karaktertípusom ☺), úgyhogy térjünk ki a harcosok fejlődésére is. Mint a mágikus osztályoknál, alaptulajdonságaink itt is használat alapján fejlődnek. Izomzatunk (erő) például akkor növekszik a leginkább, ha a közelharcban jeleskedünk, intelligenciánk varázsláskor, ügyességünk pedig a sűrű íjazások során. Emellett még külön-külön kérelmesedik a kézitusa és a távolról támadás jártas-



ságunk is: érdemes egyetlen tulajdonságra koncentrálni és azt fejleszteni az adott karakternél. Más szerepjátékokhoz hasonlóan itt is az egyes jártasságokhoz kötődik, hogy viselhetünk-e egy adott páncélt, fegyvert vagy sem. Hiába találjuk meg az „ultra-mega-giga nyílálló vértetetzet”: ha nem vagyunk hozzá elég erősek, és mágusként, vagy íjászként esélyünk sincs rá, hogy valaha is hordhassuk, akkor felesleges cipelnünk.

### Kell egy csapat...

Persze ez csak a játék legelső szakaszára igaz, amikor még magányos farkasként harcolunk. A Diabloval szembeni óriási előnye ugyanis a Dungeon Siege-nek, hogy később nem egyedül kell bejárunk Ehb földjét, hanem társakat is felvehetünk magunk mellé. Itt a nem a Diabló-féle „házirobot” csatlósokról van szó, hanem – majdnem – olyan kidolgozott karakterekről, mint a Black Isle szerepjátékokban (pl. Baldur's Gate). Sajnos ki kell hangsúlyoznom a „majdnem” szót is, ugyanis csapatjaink jellege korántsem olyan összetett, mint az említett nagy elődökben. Ugyan valamennyien valamilyen adott céllal csatlakoznak hozzánk (feltéve, ha felveszük őket), amit eleinte ékezzőlőan ki is fejtenek, de később, az idő előrehaladtával végig némaságba burkolóznak. A Dungeon Siege hozzánk szegődött karakterei tehát felúton vannak a Diablo csatlósai és Baldur's Gate-ek NPC-i között. (Ez sok más szempontból is jellemző a programra, de erről majd később...)

Mint földművesből bajnokká avasztalt hősünkre, a hozzánk csapódott karakterekre is jellemző, hogy bármilyen irányba fejleszthetjük őket, tehát az amaron beütésű íjász leányzóból is gyárthatunk mester-mágust, csak adjunk könyvet és varázsigéket kezébe. Ettől függetlenül persze ésszerűbb, ha mindenkinek a saját, már kibontakozott képességei alapján fejlesztünk tovább, tehát az előbbi példát nem célszerű alkalmazni... ☺

Érdekes húzás még a karakterek tekintetében, hogy mint minden más eszközért, értük is a gyakran „fizetni” kell. A legtöbben ugyanis súlyos adóssággal a nyakukban akaszknának ránk, amelyeket élből ki kell pengetnünk, különben a jóember marad ott, ahol van. Ráadásul nem jelentéktelen összegekről van szó (gyakran az útjaink során vérrel-verejtékkel megszerzett ara-

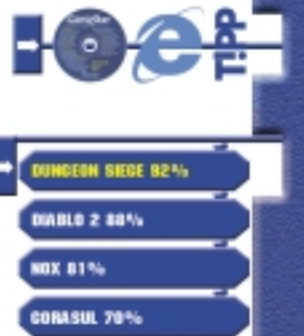
nyunk kétharmada!), úgyhogy időnként meggondolandó, hogy tényleg érdemes-e egy új társba „beruházni”. Az emberi karakterek mellett másféle lények is szegődhetnek hozzánk... Sajnos nem elfekről, orkokról, hobbitokról, vagy másféle mesebeli kreatúrákról van szó, hanem... közönséges szamarakról. Ne becsüljétek le azonban a derék állatokat: bár „szamaragolni” ☺ nem fogunk a hátunkon, és harcolni se nagyon szeretnek, viszont nagyszerűen használhatóak a rengeteg összedett fegyver és páncélzat cipelésére. (Többször annyit elbírnak, mint egy emberi társunk.)

Akkor sem kell eldobálni a drága cuccokat, ha már a füles is „megtelt”: egy varázslat segítségével aranyat gyárthatunk bármilyen tárgyból. (Bár valamennyivel kevesebb értékben.) Szóval jócskán találunk hasznos újítást ezen a téren is a Dungeonben.

### A szörnyet üsd, ne az egered!

Jellemző ez az akció-részre is, amely első blikkre kicsit túl „gyógygynak” tűnhet, ugyanis a Diabloval ellentétben nem kell folyamatosan nyomkodnunk, katotgatnunk egerünk gombját ahhoz, hogy hőseink üssék az ellent: karaktereink ezt IQ-ból maguk is megteszik. „Nem túl dedós akkor ez így?” „Akkor nekünk mégis mi a fenét kell csinálnunk?!” – merülhetnek fel sokatokban a kérdések. Nos, leginkább arra kell ügyelnünk, hogy hőseink életben maradjanak, ami nem kis feladatot a gyakran tömeges küzdelem forgatagában. Ahhoz, hogy mágusaink a megfelelő helyre (lehetőleg védett területre), illetve harcosaink a frontvonalba kerüljenek, ahhoz a megfelelő formációt kell alkalmaznunk. Gyakran még így is bajba kerülhet akár több emberünk is egyszerre: ilyenkor jön jól a Black

Isle szerepjátékokból ismerős kimerítés. Ilyenkor – a remek kezelőfelületnek köszönhetően – könnyedén kijelölhetjük egyszerre az összes karakterünket, és ha már mindenkit rendesen lepozfoztak, akkor a képernyőn látható piros üvegcsét egyetlen gombnyomással aktiválva, hőseink felhőrpintenek





egy gyógyító létyót. A piros mellett található kék pack ikonján kattintva egyet, pedig a mágiában jártasabb karaktereink hajtanak fel egy varázsitalt. A harc tehát – ahelyett, hogy fejetlen öldöklés és gombnyomogatás lenne, mint a Diabloban – csapatos összecsapások esetén igazi taktikázást igényel, ugyanakkor kevésbé bonyolult, mint a Baldur's Gate-ekben, és a profibb módon kialakított kezelőfelületnek köszönhetően kellemesebben irányítható is, a 3D-s motor előnyeiről már nem is beszélve.

Nagyon sokat segít még a csata irányításán és élvezhetőségén a magas szintű mesterséges intelligencia, amely saját embereinket és a szörnyeket is egyaránt jellemzi. Karaktereinknek megadhatjuk, hogyan viselkedjenek vándorlás közben: szabadon mozogjanak, azonnal belekőssenek a szörnyekbe, ha meglátják őket, vagy ilyenkor álljanak meg. Ha már folyik a küzdelem, akkor harcmodorukat kapcsolhatjuk: a „szabad támadással” ütnek-vágnak, „védekezéssel” csak a rájuk támadóknak esnek neki (elismerést érdemel a program, hogy ilyenkor a harcosok azért előrerohannak, hogy védjék a mágust!), illetve a pacifisták azt is megadhatják, hogy ne csináljanak semmit (ennek a gombnak mondjuk nincs sok értelme, de mindegy...). Végül azt is megszabhatjuk, hogy embereink kit vegyenek célba: a legközelebbi, a legerősebb, vagy a leggyengébb szörnyet. Az első pillantásra leegyszerűsített harcrész tehát olyan finomságokat takar, amelynek bizonyos részeivel nemcsak a Diablókat, de Black Isle RPG-et is felülmúlja! Ha jól megtanuljuk kezelni, akkor biztosan kevesebb szer esünk áldozatul az ellen nagyobb hadának. Ha mégis lecsapnak egy-két karakterünkre, első körben akkor sincs tragédia. A lepofozott harcosunk egy ideig csak ajultan hever, aztán összeszedi magát és feltápáskodik. (Feltéve, ha szerencsénk van...) Ilyenkor kell gyorsan lenyomni a torkán egy energiát (Red Bull rula ☺), és máris visszanyertük egyik hősünket. Előfordul azonban, hogy a vérszomjas dögök aközben is ütik szegényt, míg eszméletlen, ez pedig már nem túl egészséges: emberünk gyorsan exitál az örök vadászmezőkre. Még ekkor sincs feltétlen baj – feltéve, ha van olyan mágusunk, aki ismeri és tudja használni a halottakat feltámasztó varázslatot.

Az igazi gond egyedül akkor van, amikor már mind egyik hősünk ajultan, vagy holtan hever: na ilyenkor már el kell mormolnunk a „reload” büvigét...

#### Az ördögfattyak ideje lejárt...

Még sokáig ecsetelhetném a kezelőfelület erőnyeit: az amúgy is rém könnyedén rakosgatható inventoryban újrendeződnek a tárgyak, több karaktert kijelölve mindegyikük batyuját egyszerre láthatjuk, tökéletes a felülnézeti térkép, ahol nemcsak

magát a játékot irányíthatjuk, hanem az elhullajtott cuccokat is – és a többi, és a többi. A lényeg azonban úgysem ez, hanem az a hatalmas műgond, amellyel ezt a programot megtervezték, hogy magába szippantson, és ne erresszen el, egészen addig, amíg el nem kezdenek csicseregni a hajnali madarak – a valós világ béli – ablakod előtt. A fejlesztők mindent elkövettek ennek érdekében: a 3D-s grafika varázslatosan gyönyörű, nem látsz egy dekányi loading képernyőt sem, a szörnyek irtása pedig még egy akció-RPG-ben sem volt ennyire élvezetes, könnyen irányítható, ugyanakkor kellően összetett is.

És hogy mennyire lesz sikeres a játék? (Bocsátkozzak jóslásokba? ☺) Nos, a Diablo-rajongók zöme szinte biztosan elpártol kedvencétől egy időre (Soha!!! Diablo roxx!!! – Boe, aki nem fog előítéletekkel leülni a DS elé ☺) – igaz, látni kell még, hogyan muzsikál a multiplayer rész. (Egyelőre az MS Zone-on még nem működik, úgyhogy csak egy későbbi számunkban térünk vissza a multira).

A Dungeon Siege mellett másik nagy esélyes a Neverwinter Nights, de ezt ugye megint elhalasztották, és nem hallottunk még túl sok biztatót a single player (sztori) részről sem, pedig az emberek (mindenféle MMORPG dömping ide, vagy oda) továbbra is szeretnek egyedül játszani. Szóval, egy jó kis marketing kampánnyal megnyomva a Dungeon Siege-et, én óriási sikert jósolok neki.

#### Bad Sector

#### Dungeon Siege

www.dungeonsiege.com

#### PRO

- elképesztően látványos környezetábrázolás
- profi harcrendszer

#### KONTRA

- a karakterek poligonoszáma alacsony
- gyengus kerettörténet

#### HARDVER

Pentium III 600 MHz, GeForce2, 128 MB RAM, 900 MB HD

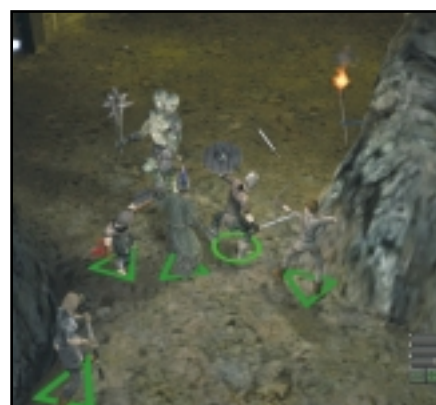
#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZÉNE

#### JÁTSZHATÓSÁG

92%





# TITÁNOK HARCA

## DUNGEON SIEGE KONTRA DIABLO 2

### DUNGEON SIEGE

A játék története sajnos annyira sablonos és semmitmondó, hogy még a Xéna, vagy más kisszerű fantasy TV-sorozatok is eséllyel vehetnék fel vele a harcot. A sztori szerint a gonosz krugok lerohanják a királyságot és „egy, csak egy legény van”, aki szembe mer velük szállni: a parasztfiú, aki ugyan nem tudja, „melyik út vezet Budára”, viszont minden másban vérprofi. A (mellék)küldetések hasonlóan „egyszerűek”...



### Sztori

Akcio-RPG létére a Blizzard művének háttérstória a legütősebbek közül való, amit mai szemmel nézve is rendkívül látványos és fantasztikus hangulatú átvezetőkön keresztül ismerhettünk meg. Bár nehezen indul és a vége felé is kicsit ellaposodik, de összességében azért nagyon ügyeltek Blizzardéknál a játékmenet közbeni történésekre és a küldetésekre is, úgyhogy a D2 ebben ötöst érdemel.



### DIABLO 2

A látványvilág az a terület, ahol a Dungeon Siege „visszavág”. Elképesztően profi a 3D-s grafikus motor: forgathatunk, zoomolhatunk kedvünkre, hogy így olyan nézetbe kerüljünk, amelyből a legkönnyebben követhetjük a frenetikus összecsapásokat. Szinte beleszédülünk, amikor hatalmas magasságokba (tornyokra, hidakra) kerülünk. A különféle karakterek és szörnyek poligonszáma alacsony, de ez teljességgel eltörpül a többi pozitívum mellett...



### Grafika

A Diablo felett ezen a téren még az azóta megjelent, a felbontást 800X600-ra változtató kiegészítő ellenére is eljárt az idő. A 2D-s grafika eléggé „laposkának” tűnik, a karakterek animációja gyengécske és elég pixeles is. A véletlenszerűen generált pályák kinézete még szódával elmegy, de természetesen labdába sem rúgnak a Dungeon Siege mellett. Az intró muzik viszont még mindig dögöseks...



Jeremy Soule neve magáért beszél: az Icewind Dale, vagy Giants után megint elvarázsol hol fülbemászó, hol kísérteties muzikájával. Hasonlóan színvonalasak a hanghatások is: a kazamatákban a frász kerülgeti az embert, ahogy a monsztrák hátborzongató hörgéseit hallgatja, és meghül ereinkben a vér, amikor a szörnyek hirtelen, hatalmas üvöltéssel ránk rontanak. Ezentúl a 3D-s EAX hangeffektek támogatása is tökéletes.



### Zene + Hangok

Ezen a téren a Blizzard sem szokott kispályázni: az „ördögi” muzsikák újra és újra hallgatva is fantasztikusan hangulatosak, remekül passzolnak a játék darkos hangulatához, és szinte sohasem unja meg őket az ember, még akkor sem, amikor már órák óta hallgatja a BattleNet chaten. : Valamilyen szinten támogatja ugyan az EAX-ot is a játék, de a térbeli hangzást, vagy a visszhangot felejtjük el...



Egy hack'n'slash akció-RPG-nél ez bizony létfontosságú. A GPG csapata nagyszerűen helyt áll ezen a téren is: a 3D-s forgatásokat, zoomolásokat nagyon gyorsan és könnyen meg lehet tanulni, úgyhogy nagyon hamar készségi szinten megy. Tökéletes még a kimerevithető harc „levezenyelése”, csapatunk igazgatása (jobb, mint a BG-nél), az inventoryk kezelése és nagy ötlet a teherhordó számár bevezetése is.



### Irányíthatóság

Ezen a téren lényegesen egyszerűbb játékról lévén szó, a Blizzardnak jóval kevesebb problémát kellett megoldania. A kezelőfelület itt is elsőrangú, a könnyen megtanulható shortcut-oknak köszönhetően nem kell csápokot növesztenünk, hogy könnyedén irányíthassunk mindent. Egyedüli gondom csak a hátizsák, illetve személyes ládikánk szűkös helyével van: iszonyúan macerás és unalmas ezeket folyton pakolgatni.



Hack'n'slash fantasy játéknál, ahol szinte folyamatosan kazamatákban bolyongunk, ez egy elég nehéz ügy, de a DS-hez sikerült olyan pályákat készíteni, hogy sohasem unjuk meg őket. A játék nagy erénye még, hogy a terepek között sohasem töltöget. A különféle tornyok, labirintusok, kastélyok eléggé sokrétű helyszíneket biztosítanak ahhoz, hogy ne bírjuk otthagyni egyhamar a progit. A küldetések viszont kicsit önméltóak.



### Változatosság

A Diablo 2 zseniális pályagenerálója miatt a Blizzard mesterműve olyannyira megunhatatlan, hogy még ma is több tízezeren tolonganak a BattleNeten. Persze attól is iszonyúan additív a játék, ahogy kedvenc karakterünket pátyolgatjuk, újabb és újabb tápos fegyvereket, unique, rare stb. cuccokat találunk neki, vagy csencselünk, „arcolunk” más játékosokkal. Single player módban viszont kicsit uncsi...



Sajnos elég gyökeke a történet, sablonosak a karakterek, gyöngék a muzik, de minden más elképesztően magával ragadó. A 3D-s, forgatható grafika áll-leejtős, a helyszínek varázslatosan szépek, a zenének és a térhatású hangoknak köszönhetően teljesen bele lehet feledkezni a játékba. A töltögetés hiánya miatt folyamatos a játékmenet, így a DS eqv pillanatra sem esz el fogságából.



### Hangulat

A Diablo 2 filmszerű, fantasztikus atmoszférájú animációihoz fogható eddig még senki sem készített, ez pedig mindjárt az elején „megadja a hangot”. A négyből (illetve a kiegészítővel együtt ötből) az első pálya ugyan eléggé semmitmondó, utána viszont nagyon rákapcsoltak a fiúk, és Luth Golein távol-keleti hangulatú városától kezdve, egészen Diablo illetve Bhaal pokoli barlangjáig nagyon feelinges az egész játék.



### Összesen

# 25 pont

# 24 pont





# DARKENED SKYE

Simon and Schuster

„CSAK A SZÁDBAN OLVAD... ☺”

**E**z a játék egy igen „komoly” téma adaptációjával dicsekedhet: a Skittle cukorkareklám alapján készült, az édes bogók fontos szerepet játszanak a sztori alakulásában... Tudom, tudom, ez ritka kreténül hangzik, de a Darkened Skye ennek ellenére vérprofi 3D-s fantasy akciójáték, a főszerepben nagyon szépen megformált, csinos máguslánnyal, jó nagy adag humorral fűszerezve. Ezenkívül a szereplőkhöz olyan világsztárok is hangjukat adják, mint Rob Pruitt, aki az M&M reklámban a kék cukorka hangja...☺

Mielőtt még a megmaradt olvasókat is elriasztanám a Darkened Skye-től, gyorsan leszögezném, hogy szerencsére a cukorkára vonatkozó részt nem ostoba módon nyomtatják a prógiban. Nyilván arról van szó, hogy az édességet gyártó cég tekintélyes anyagi támogatással járult hozzá a DS-hez, a Skittle bogók azonban nem buta reklámként, hanem szorosán a sztorihoz kötődve szerepelnek a játékban.

## Cukorfalat

Miről is van szó? Történetünk hőse Skye, a csinos, fiatal, „cukorfalat” ☺ pásztorlány, aki egy világmegmentő kalandba keveredik. Már a játék elején Drac, a címikus gargoyle társával szegődik: ő folyamatosan tanácsokkal látja el Skye-t, és a különféle mesebeli lényekkel folytatott párbeszéd során (elég vázlatos...) tolmácsolásával segít. A nagyon látványos (Skye-t itt is gyönyörűen kidolgozták), ám annál zagyább bevezető mozi után a sztorit folyamatosan ismerjük meg – már amennyire, ugyanis sajnos nem lehet feliratoztatni. Így a sok furcsa idegen lény és tárgy nevét nagyon nehéz megérteni, és gyakran az események ecsetelgetésében is

elvész az ember. (Még szerencse, hogy a fontosabbnak ítélt infókat és küldetéseket külön naplónkba feljegyezzük, így ezekről nem maradunk le.) Az eléggé B kategóriás színvonalú történetet a játék során fokozatosan ismerjük meg – szerencsére Drac, illetve időnként Skye is mindenhez poénos kommentárokat fűz, amelyek nagyon feldobják a program egészét. A játék önróniájára jellemző, hogy ez gyakran még cukrot gyártó Mars Companyt sem kíméli! Skye egy alkalommal például úgy szed ki Skittle cukorkát egy szörny gyomrából, hogy a bogó teljesen épen marad. Konklúzió (Skye szájából! ☺): a Skittle annyira tele van nyomatva tartósítással és vegyszerekkel, hogy a gyomorsav képtelen megemészteni. Hogy ez a poén miként evickélt keresztül a Mars Company cenzúráján, arra kíváncsi lennék...☺

## Mágiarakás cukorral meghintve

A poénos körítésen túl a játék első blikkre egy fantasy miliójú Tomb Raiderklón (a főhősnő láttán talán eszetekbe fog jutni Rynn, a Drakan amazon főszereplője, ha pedig mégsem, akkor képzeljétek még Skye-hoz hozzá hatalmas, jól dekontált kebleket, akkor már biztos menni fog ☺). A megsokott ugrálás, futkározás, öldöklős játékmenet azonban a mágia (illetve az ügyesen belevont Skittle cukor) szerepeltetése dobja fel. A Darkened Skye során ugyanis a változatos ellenfeleket henteve, puzzle feladatokat megoldva, illetve egyszerűen csak keresgélve fogunk a színes bogókból jó párat találni. Más játékban már megszokhattuk, hogy ettől csak plusz energiához, staminához, manához stb. jutunk, itt viszont Skittle-re van szükségünk a különféle varázslatok megalkotá-



sához. A cukrokat többféle mennyiségben és módon kell kombinálnunk ahhoz, hogy egy bűvíge megszülessen. Mivel csak véges számú Skittle-t találunk a játék során és a hatalmasabb varázslatokhoz többre lesz szükség, ezért bőlcen kell őket beosztanunk.

A mágia egyébként eleinte még nem annyira, de később elég fontos eleme a játéknak, és a megidézhető varázsigék, az AD&D-n meg-edződött RPG fanoknak is tetszeni fognak:

igazítás, kőszobor felélesztése, kincsnýtés, tűzjárás, levitalás, és persze a szokásos támadófélek: prizma, villám, tűzlabda, stb. (Összesen húsz van belőlük.)

A mágia mellett varázsbotunk ütlegelő tulajdonságát is értékelni fogjuk, ugyanis a közelharcok során így is remekül érvényesülhetünk. (Sőt, a manasztint a varázslás közben leapad, úgyhogy néha rá is leszünk szorulva.) Skye irányítása eleinte egy kicsit szokatlan (egykes fórumokon sokan sírnak, hogy nekik gamepad kellené hozzá), de szerencsére hamar hozzá lehet szokni: aki a Drakannal, a Heavy Metal FAKK 2-vel, az Alice-szel, a Harry Potterrel, vagy más egérrel kezelhető külső nézetes cuccal már nyomult, annak itt sem lesz túl sok gondja.

## A nő, a cukorszint és az agyműködés...☺

Skye-jal összesen 30 szinten keresztül kell átküzdenünk magunkat, amik öt különböző világon találhatóak. Nem tudom, hogy ki, mennyire járatos a Skittle cukorkareklámokban, de állítólag néhány pálya ezekből ismerős. Az előbb kivesézett harc és mágia mellett néha puzzle megfejtő logikánkat is használnunk kell, méghozzá többször, mint más TPS-ben. Gyakran csak a különféle lények által elejtett utalásokból jövünk rá, hogy mit is kell csinálnunk, ezt pedig Drac elég nehézkesen fordítja, úgyhogy érdemes Skye feljegyzéseit átolvasnunk.

A logikai részekkel kapcsolatban meg is tenném első kritikai észrevételemet: ez a játék túl nehéz lett! No nem magukról a megoldandó puzzle-kről van szó, mert arra elég könnyen rá lehet jönni, hanem az esetenként beszerzendő tárgyakról. Az egyik pályán például egy szomorkodó erdei lényt kellett zenével felvidítani, mert az öt imádó falusiak csak valami rémes nyekergéssel tudtak szolgálni. A megoldáshoz találtam is egy hatalmas tengeri kagylót (a folyóparton...), de ez önmagában még nem volt elég. Hamar rájöttem a megoldásra: döngicsélő bogarat kell belerakni, de nem elég egy darab, hanem három kell! A gond csak az, hogy a pálya és azon belül főleg az erdő rendkívül szövevényes, így pokolian nehéz ráakadni a szóban forgó rovarokra.

Elég nehéz a különféle szörnyeket is lenyomni, a különböző, egyre gyorsabban elsüllyedő platformokról (vízigomba, vízilevél, stb.) már nem is beszélve. Apropó! Nem is említettem eddig, hogy a drágalátos

Skye nem tud úszni, úgyhogy a nedvesebb pályákon ugrálhatunk ezzel, különben villámgyorsan megfulad! Grrr... Utálom, ha egy akciós nem tud úszni. ☺

## Maximum graphics, low sugar?

De legalább szép. Mármost Skye. A készítőkhöz láthatóan apait-anyait beledadtak, hogy a leányzót olyan csabos-sá, szexissé és emellett emberivé varázsolják, amennyire csak lehet. Ez leginkább az arcára és szemére vonatkozik: őrítő, ahogy durcás és elszánt kifejezéssel néz csodás kis szemével. A szintén jól megformált teste viszont inkább *lányosan* vonzó, vagyis kisebbek a mellei, amitől viszont mozgása életszerűbb is, mint a hatalmas lökhárítókkal felszerelt Lara Croft és társai. Na ennyit a csajról. ☺

A többi lény kidolgozottság szempontjából már váltakozóbb képet mutat: néhányuk fordítottan ugyan időt és energiát, de sajna olyanokkal is találkoztam, amelyek kevésbé ütősek.

Ugyanez igaz a környezeti ábrázolására is: egyes helyszínek gyönyörűre sikerültek, mások viszont (például az erdős részek) elég közepesek.

A grafikus effektusokkal sincs agyonnyomatva a játék (nem a Darkened Skye-jal fogod bizonygatni, hogy megérte megvenni azt a marha drága GeForce 3-at ☺), de egy-kettőt (len's flare, fog, stb) azért találunk benne.

Mindent összevéve a grafikára inkább a „kellemes”, mint az „áleejtős” jelző illik: nagyon szép a főszereplő lány, egy-kéti kari és a környezetet is általában megfelelő, de ennyi.

## Kicsit megüli a gymrod...

No nem a cukorszint, hanem a helyenként frusztrálóan húzó játékmenet. A Darkened Skye legbiztosabb tulajdonsága talán, hogy néha irreálisan megnehezedik, vagy egy túlságosan is elrejtett tárgynak, homályos megoldásnak (hiszen lényegében nem kalandjátékról van szó), vagy pedig az iszonyúan brutálisan támadó ellenségnek felröghatóan. Ez azért is furcsa, hiszen a stílus és az édesség miatt elvileg fiatalabbaknak szól a játék, a nehézségi szint viszont inkább az idősebbeket célozza meg. Sőt, leginkább a hardcore TPS rajongóknak ajánlom a Darkened Skye-t, akik az Alice-t és a Heavy Metal FAKK 2-t is nehéz fokozatban nyomták végig. És még ők is fognak anyáznia. ☺

## Bad Sector

### Darkened Skye

www.simonsays.com

#### PRO

- Humor Haroldina
- Csinos, érdekes főszereplő
- Varázslás ügyes megoldása

#### KONTRA

- Sokszor frusztrálóan nehéz játékmenet
- Skye nem tud úszni!
- Az erdők külseje elég „gyökér”

#### HARDVER

Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya

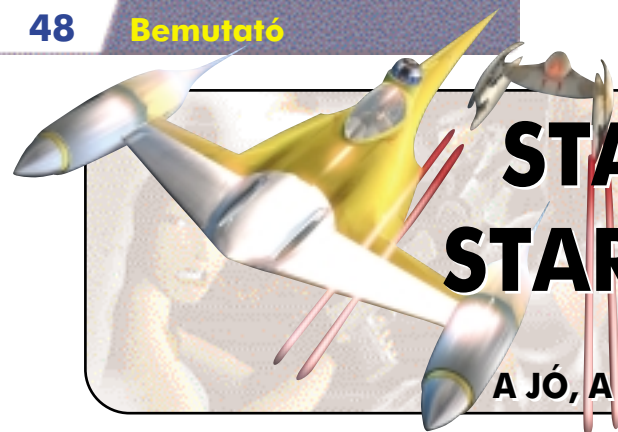
#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

80%



# STAR WARS: STARFIGHTER

A JÓ, A ROSSZLÁNY ÉS A CSÚF

LucasArts

**B**ár Sergio Leone westernfilmjéhez semmi köze a Starfighternek, de az alcímben muszáj volt előlőni a jól bejáratott poént, mert a játék három illusztris főszereplőjére remekül illik ez a felállítás. Egyikük az ízig-vérig jófiú Rhys Dallows, a királyi Naboo eleinte zöldfülű, majd igazi ásszá váló pilótája, a másik a kemény és cinikus női zsoldos, Vana Sage, végül pedig megismerkedhetünk Nymmel, az emberi szemmel nézve igencsak rút külsejű űrlény kalózzal. Hőseink külön-külön, majd együtt is szembeszállnak a gaz Kereskedelmi Szövetséggel.

Ha nem is fogják eredetiségéért a sci-fi műrekeknek járó Philip K. Dick-díjjal megjutalmazni ezt a „fenomenális” történetet, egy átlagos shooterhez – és főleg az ezen a téren (is) rettenetesen gyökér *Star Wars: Battle of Naboo*-hoz képest – ezúttal egészen elvisele-

**„A John Williams-zenétől maximálisan Jedinek érezzük magunkat. ☺”**

hető mesét ismerhetünk meg. „Csillagidő” szerint közvetlenül az Episode One eseményei előtt járunk. A bevezetőben említett három karaktert elvileg semmi sem köti össze, és eleinte más célok is vezérik őket, mégis furcsa szövetséget kötnek majd a játék során. Rhys Dallows, a lelkes és ifjú Naboo pilóta apja nyomdokaiba szeretne lépni (hmm... milyen ismerős...☺), és királynője, Amadila hajójának védelmében majd nem az életét áldozza. Vana Sage ennél már okosabb figura (nomen est omen...): az aldaaraani zsoldosnő szolgálatát mindig a jobban fizetőnek ajánlja, de kétségei vannak jelenlegi munkáltatójával, a Kereskedelmi Szövetséggel kapcsolatban, és egy árulás miatt faképnél is hagyja őket. Végül pedig Nym, aki leginkább azért bosszantó túske a Kereskedelmi Szövetség szemében, mert az űrkalóz azt teszi, ami a hivatása: a zsírosabb zsákmány érdekében még a legjobban védett hajóikat is „megcsáklázza”.

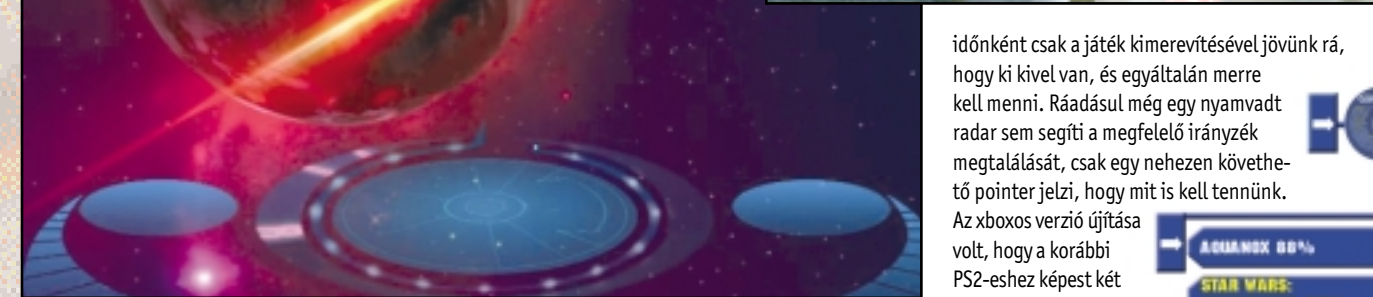
**Minden jó, hajó a vége ☺**

Hőseinkhez hasonlóan az általuk irányított űrhajók is nagyban különböznek egymástól. Dallows sárga és karcsú Starfighterjét jól ismerhetjük az Episode One-ból. Gyorsaság és tüzér szempontjából ez a legjobban kiegyensúlyozott gép: standard lézergyűvával és proton torpedókkal van felszerelve. A kedvencem mégis Sage „Guardian Mantis”-a, mert gyorsaságban és irányíthatóságban is alaposan lepipálja a másik két verdát. Ha kell, akár lopakodó módban is tud haladni, teljesen meg tud állni (a többiek csak lassítani tudnak) és Nano rakétákat, meg egy Ion szenzoros „célpontkijelölős” kutyút használ. (Érdemes sűrűn bevetni őket: a párosítás brutális!) Nym Havoc-ja rendelkezik a legnagyobb tüzérről, ugyanis két darab, háromszoros hatóerejű lézergyű, energia bombák és

a pokolian erős „plazma ostor” a pocokian erős „plazma ostor” ücsörög gépén. Komoly hátránya viszont, hogy lassú, mint a tetű. Tulajdonképpen a három hajtó hőseink személyiségeit tükrözi: a Starfighter olyan „jófiús”, a Guardian Mantis „lopakodós”, váratlan, de pontos és kemény csapásokkal érvényesül, míg a Havoc igazi „pörölykalapács”, ami „oda csap, aho-va köll”.

**„Uuuuse the gameeeepad, Luuuuke!”**

A játékmenet nagyon hasonlít a LucasArts eddigi shooterjeire: aki anno nyomult a Shadow of the Empire-rel (bizony, nem ma volt ☺), a Rogue Squadronnal, vagy a Battle for Naboo-val, az rögtön otthon fogja érezni magát, de aki nem, annak sem kell órákig bújni a kézikönyvet, hogy rájőjön az irányításra. Ha már itt tartunk, remélem, van gamepadotok, vagy joystickotok, mert a kedvenc rágcslókkal ezúttal nem nagyon fogtok boldogulni, már csak azért is, mert *alaptól* meg van for-



dítva a fel-lenézés, és csak akkor áll vissza a helyére, ha beraktok valamilyen más irányítót. (Attól függetlenül, hogy végső soron mit használtok! – Velem legalább is ez történt.) Jah, a játék menüjében aztán keresgélhettek nyugodtan, a konzolos eredet miatt *semmit* sem lehet átállítani! Hiába szeretné a billentyűzetkiosztást megváltoztatni, a felbontást feljebb nyomni, bekapcsolni az EAX-od („ammegmi?”), effektet állítani, esélyed sincs rá. Akárhogyan is nézzük, ez bizony így elég bukta... No de visszatérve az irányításra: ha nem is tökéletes a cucc, azért egy gamepaddal, vagy joyccal el lehet boldogulni. Egy dolog zavart igazán (de az marhára): a célpontok között valamiért nem lehet válogatni, ami iszonyúan idegítő egy nagyobb csata hevében: hiába szeretné az erősebb ellenséget belőni magadnak, ha a fürgé kis mocskokkal még nem végeztél!

## Medal of Jedi

Maguk a küldetések szerencsére elég változatosak, nem olyan egy kaptafára készültek, mint a *Battle for Naboo*-ban. Feladataink között egyszerű vadászgépharcot, „kutasd fel és semmisítsd meg”, szövetséges gép őrzése, egy bázis megtámadása, vagy védelme jellegű küldetéseket találunk. A legjobban az a misszió tetszett, amikor Nymmel a Naboo felszínén kellett megóvni a Kereskedelmi Szövetségtől elorzott szajréval menekülő hajónkat. Határozottan kellemesek voltak még az űrharcok is: pilótatársainkkal karöltve kellett végrehajtani célpontot megsemmisítő, vagy szövetségest (például Amadila királynő) megvédő küldetéseket, amelyek a Wing Commander/Privateer időkét idézték számomra. Szintén pozitívum, hogy wingmanjeink más hasonszórú játékokkal szemben sokkal hatékonyabbak és intelligensebbek, anélkül, hogy az összes ellenséges gépet helyettünk intéznék el. (Bár az is igaz, hogy amikor én magam próbáltam célpontokat megadni, vagy kérlelni őket, hogy fedezzenek, akkor persze rávágta, hogy „persze, ugye-ne”, aztán marhára nem csináltak semmit!) Elég bosszantó az is, hogy nem mindig világos mit is kell csinálnunk (ez főleg az első időszakra jellemző), és ebben leginkább a nagyon kevés információt tartalmazó HUD kijelző a bűnös. A változó célpontokat folyamatosan kapjuk a küldetések során, de

időnként csak a játék kimerevítésével jövünk rá, hogy ki kívül van, és egyáltalán merre kell menni. Rádadásul még egy nyomvonal radar sem segíti a megfelelő irányzék megtalálását, csak egy nehezen követhető pointer jelzi, hogy mit is kell tennünk. Az xboxos verzió újítása

volt, hogy a korábbi PS2-eshez képest két „ajándék” küldetést is tartalmazott, amelyeket úgy kaphatunk meg, ha elég medált szedünk össze a különféle „bonusz feladatok” megoldásával. Ez itt is szerepel, de sajnos csak két, elég uncsi „training” misszióról van szó. Sajnos ez a jelző a különféle helyszínekre is igaz: a játék ebből és a pályaszerkesztés szempontjából eléggé ötletelen – olyan, mint az összes eddigi Star Wars cucc.

Még bosszantóbb viszont, hogy mind a PS2-es, mind az xboxos verzióban szereplő többjátékos módot itt kihagyták, pedig a LucasArtsnál biztosan hallottak a PC ezen lehetőségéről... (Az xboxosban pedig volt minden, mi szem-szájnak ingere.☺)

## The (Ge)Force is weak in this one...

Nem tértem még ki a játék grafikájára... Nos, a Starfighter ha nevet változtatna, vagy meghamisítaná az anyakönyvi kivonatát, akkor sem tagadhatná le, hogy vérbeli konzolátírat. Hogy a pozitívumokkal kezdjem: szerencsére közel sem olyan ronda, mint a *Battle for Naboo*, de ezt leginkább annak köszönheti, hogy míg az egy Nintendo 64-ről „importált” cucc volt, a Starfighter már PS2-es ösökkkel „dícselkedhet”. Ennek megfelelően a grafika annyit tud, mint a PS2, se több, se kevesebb. Kedvenc GeForce-unk effektjeit tehát teljesen elfelejthetjük, viszont dolgozni azért fog rendszeren, ugyanis a nála egy kicsit gyengébb videokártyánál már rendszeren beszaggat a játék! A legzavaróbb talán az antialiasing teljes hiánya volt: minden ott virítottak a fűrészfogak...

Ettől függetlenül azért nem hiszem, hogy az átlag Star Wars-rajongó gamer nagyon megbotráncolna a grafikán, és azt is pozitívumként említhetjük, hogy a készítőknak nagyon sok



**Star Wars: Jedi Starfighter (a második rész)**

Nagyjából az *Episode II: Attack of the Clones*, tehát a második rész kijövelekor érkeznek meg a Starfighter folytatása is – először sajnos csak PS2-re. Mint a Starfighter 1 az Episode I-ét, a második rész is hézagosan követi az aktuális film fonalát. Ezúttal is új hősökkel találkozhatunk (így most sem kell az amúgy lestrapált Obi Wannak itt is jeleskednie...☹). Az egyik főszereplő Adi Gallia, egy Jedi mester, akit először a Baljós Árnyakban láthatunk. A másik pofa már az első Starfighterből ismerős: Nym ezúttal nem kalózpáncsnokként, hanem a lázadók egyik vezetőjeként jeleskedik. Hőseink ezúttal a jól ismert ellenség, a Kereskedelmi Szövetség mellett egy másikkal is harcolnak: Cavik Toth (mi, magyarok, csak reménykedhetünk, hogy ez nem a „Tóthra” utalás...☹) és a Saboath Squadronja minden bizonnyal kemény ellenfélnek bizonyulnak majd. Ezúttal is különböző érdekek mozgatják hőseinket: Gallia egy olyan összeesküvést akar megállítani, amely a Jedi lovagrend elpusztításához vezetne, míg Nym az első részben elveszített bolygóját sze-



retné visszakapni. A sztori 15 szinten keresztül alakul, amelyekben a Starfighter 1-hez hasonlóan folyamatosan változnak az irányítható hősök. A játék érdekessége, hogy olyan járművekbe is ülhethetünk, amelyeket csak az *Episode II*-ben láthatunk majd. Szerepe lesz még annak is, hogy Gallia Jedi lovag: a csaták során verdáján keresztül használhatjuk ki speciális képességeit („erővillám”, „erőhullám”, „erőpajzs”, „erőleves” – na jó, az utolsó nem szerepel ☹). Hogy ebből mikorra lesz PC-s konverzió, azt még sajna nem tudjuk. ☹

világos színt használtak fel, ami nem mindig jellemző a PC-s akciójátékok vizuális világára.

**Duel of Fates**

Mint szinte minden mostanában megjelent Star Wars-os programban, itt is a zene és a hangok azok, amik a grafika gyengeségeit feledtetni tudják. A muzika természetesen itt is full John Williams (még csak az kellene, hogy valaki ott a LucasArtsnál belekontárkodjon! ☹). Ezúttal összesen harmincöt Williams-zenéből hallhatunk hosszabb-rövidebb részleteket, és mindegyiknél maximálisan Jedinek fogjuk magunkat érezni játék közben. ☹ A legjobban persze a híres *Duel of Fates* jött be: ezt a készítőik remek érzékkel a játék legvégére rakták. Nagyon jók voltak még a különféle lézerfegyverek és az el-elszívó gépek hangjai is, csak arra vigyázzatok, hogy ne nyomjátok fel túlságosan a hangerőt, mert ezek kifejezetten élesen szólnak! (Hacsak nem akarjátok kikészíteni a szomszédokat: én már össze is veszttem az enyémmel ☹).

Profi munkát végeztek még a szinkronszínészek is: bár megint csak nem híres sztárokról van szó, de azért érződik, hogy nem a házból kérték fel a takarító nénit, a portás bácsit, hogy Vana Sage, vagy Rhys Dallovs hangjai legyenek, mint ahogy az más játékokra annyira jellemző (khmm... AquaNox?). Egyedüli bosszúság csak az volt, hogy a „beszólások” gyakran ismétlődnek: a pilótatársaink például csak négy, vagy ötféleképpen reagálnak, aztán kifűjt. Ettől függetlenül azért a zene és a hangok csillagos ötöst érdemelnek!

**Az egyik szemem sír, a másik konzol**

Azt hiszem, most már elkönyvelhetjük, hogy a Star Wars shooterok mind-mind az éppen „legmenőbb” konzolok átiratából állnak, hiszen az az elsődleges piac, a PC-s eladások pedig csak a „brandet” erősítik. Ezt kétféle szempontból is nézhetjük. Akik GeForce-izzasztó effektusokra vágyunk és nem képesek elviselni a LucasArts „hányavetiségét”, azok inkább be se töltsek a Starfighter-féle stuffokat. Másrészt viszont kifejezetten kellemes érzés, hogy a konzolon futó verzióhoz előbb-utóbb PC-n is hozzájutunk, és ezek technikailag ritkán maradnak alul, még ha nem is használják ki gépünk képességeit. Kicsit furcsának tűnik azért, hogy ha Star Wars shooterre vágyunk, PC-sként is a konzolok fejlődésének vagyunk kitéve, de amíg nem kapunk olyan förtelmeket, mint a Nintendo 64-ről lefordított *Battle for Naboo*, addig nem kell sikoltoznunk. Tetszett az is, hogy – bár a Star Wars: Starfighter nem is vetekszik egy X Wing komplexitásával – azért a régi Wing Commanderes időket egyes küldetések fel tudják idézni. Szóval a Star Wars fanok éhségét szerintem ez a kis (elég rövid) előétel is remekül fogja csillapítani, amíg a Ravensoft fejlesztésű Jedi Knight 2-ös lakoma meg nem érkezik. Az pedig szerintem – a LucasArctak is – igazi bizonyítékkal szolgál majd, hogy a PC továbbra is él és virul...

**Bad Sector****Star Wars: Starfighter**

www.lucasarts.com

**PRO**

- kellemesen változatos küldetések
- profi zene és hangok

**KONTRA**

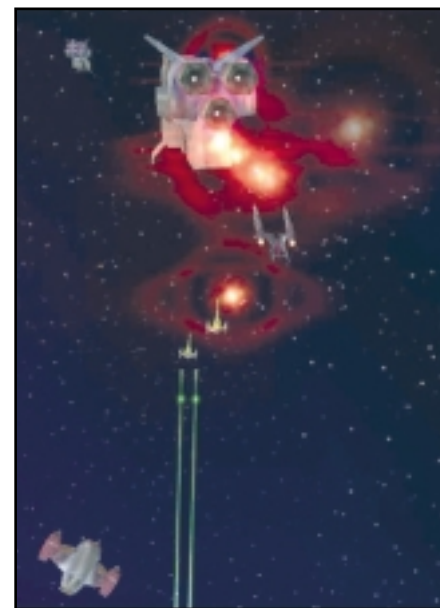
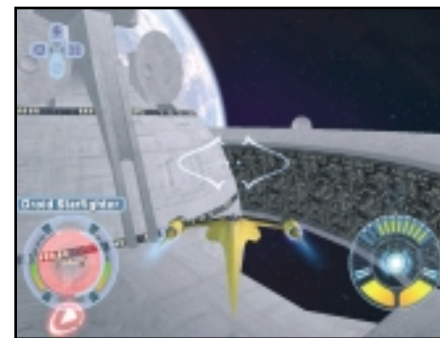
- kicsit elavult grafika, ami még szagat is
- irányítás és beállításbeli problémák

**HARDVER**

Pentium III 500 MHz, 128MB RAM, GeForce2

**GRAFIKA****HANGOK****ZENE****JÁTSZHATÓSÁG**

80%



# TENGER MÉLYÉN, VAGY A VILÁGŰRBEN?

## AQUANOX KONTRA STAR WARS: STARFIGHTER

### AQUANOX

A jövőbeli világ elborult és depressziós miliője kínálta magát egy Blade Runner szintű történethez. Sajnos ez egyáltalán nem jött össze a Fishtankosoknak: agyonbonyolították a párbeszédet, telenyomták eleinte (és jó sokáig) ismeretlen, vagy csak az Archimedean Dynasty-ből ismert karakterekkel, mindezt pocskék, ripacszkodó szinkronnal nyakon öntve. Az egész szinte követhetetlen. Nagy kár érte...



### Sztori

Annak ellenére, hogy igencsak sablonos, a Starfighter sztorija mégis meglepően jó lett. Ezt leginkább annak köszönheti, hogy – hál' istennek – a nyálas jófiú pilóta mellett két másik jóval érdekesebb karaktert (Vana Sage és Nym: lásd cikk) is megismerhetünk, illetve a hármójuk találkozásából érdekes szövetség alakul. Nem kapja meg érte a LucasArts a Globe-díjat, de egész emészthető a történet...



### STARFIGHTER

Az AquaNox egyike azon (kevés) játékoknak, amelyek kihasználják a GeForce 3 speciális effektjeit. Ennek megfelelően a játék brutálisan jól néz ki: a fényhatásoktól tükröződő tengerfenék (most tekintünk el attól a tényről, hogy ilyen mélyen már nincs fény...), a hajók, a víz alatti moszat és sok más egyéb is eszméletlen szép látványt nyújt, amire eddig PC-s játék még nem nagyon volt képes.



### Grafika

A Starfighterről leír, hogy PS2 átírat: nem csúnya, de a közepest épphogy meghaladja. Igazából annak köszönheti aránylag kellemes külsejét, hogy színei világosabbak az átlagos PC-s stuffokénál, az űrcsatákban pedig a harcok során ide-oda cikáznak a lézerefények, amitől látványosabbnak tűnik a többségnél. Pedig túl sok extra effekt nincs benne, az AquaNox elképesztő grafikájához pedig köze sincs...



Az AquaNox zenéje igazi techno tücc-tücc, de a jobbik fajtából való, királyul felpörgeti az akciórészeket. Időnként hallunk még ezoterikus, víz alatti feelinges muzsikákat is, úgyhogy ezen a téren nagyon ott van a szeren a játék. Jók még a hangok is, de sajnos az összképet nagyon lerontják a rettenetes szinkronhangok. Ajánlom a Fishtankosok figyelmébe a Starfighter színészeit. Ők minőséget tudnak produkálni.



### Zene + Hangok

John Williamst egyelen játékzenész sem tudja soha az életben felülmúlni, úgyhogy szívem szerint – csak erre – 6/5-öt adnék. A Starfighter zenéit is a Mester Star Wars számaiból válogatták össze, úgyhogy az AquaNoxnak természetesen esélye sincs mellette. Tökéletesek az effektek is (az űrcsaták zörejei teljesen a filmes feelinget idézik), és a beszédhangok is – LucasArts profi szinkronszínészekkel dolgozott.



Az AquaNox irányításával különösen nem lenne gond, ha át lehetne konfigurálni a billentyűzet-kiosztást, és egy hangyányit könnyebben tudnánk vízben mozogni. Szerencsére azonban nem veszés a dolog... Ide tartozik még a motort kikapcsolva „szabadon sodródva haladás” is (néhány küldetésnél van ilyen), amit szerintem nagyon profin oldottak meg a készítők: szinte éreztem a víz áráját, ahogy lavíroztam.



### Írányíthatóság

Nehéz helyzetben vagyok itt a Starfighternél, ugyanis ha van egy jó gamepated, akkor komolyabb problémád nincs ezzel a játékkal (sőt, így határozottan kellemes az irányítás), e nélkül viszont egérral igazi rémálom. Ráadásul nem tudtuk előcsiholni belőle a force feedback-et sem. Végül is (erős ☺) hármast adtam ezen tulajdonságára, hiszen mégiscsak PC-s programról van szó, ahol a rágcsáló elterjedtebb...



A játék jellegéből adódóan minden küldetés a víz alatt játszódik, de talán ez az egyedüli komolyabb negatívum, ha az AquaNoxra igazi shooterként tekintünk és nem az Archimedean Dynasty folytatásaként. Nagyon sirály, hogy pénzünk függvényében vásárolhatunk egyre komolyabb hajókat, tápolhatjuk is őket, ami a Starfighterben nem lehetséges. A küldetések aránylag változatosak.



### Változatosság

A legnagyobb baj a játékkal, hogy túl rövid, viszont (talán épp emiatt) a küldetések aránylag sokrétűek. A hajókat viszont sajnos nem te választod meg, nincs köztük sok különbség, mindössze három van belőlük és tápolni sem lehet őket. Elég unalmas az is, hogy megint a régi, már ezerszer látott helyszíneken járunk és mindig a jó öreg Kereskedelmi Szövetség robotjai ellen kell harcolnunk.



A „mélység titkának” varázsát az AquaNox nagyon jól átadja: hála a gyönyörű grafikának, tényleg az óceán mélyén érezzük magukat. A parázs víz alatti csaták a gyönyörű grafikának köszönhetően is nagyon ott vannak: leginkább a Wing Commander 3 összecsapásainak feelingjét idézték számomra. A sztori is hangulatos lenne, de az egészet lerontja a pocskék szinkron, de az egy teljes pontszámmal...



### Hangulat

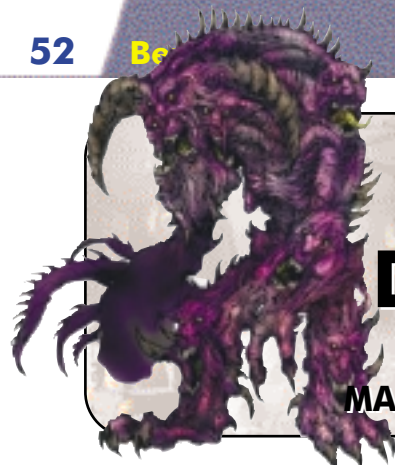
Star Wars-feeling, briliáns John Williams-zene (a végső küldetésnél a Duel of Fates nagyon király), aránylag élvezhető, változatos sztori, vére menő, lézervégekkel tarkított harcok az űrben és a bolygó-felszíneken, mi kell még? Nos, a főszereplők kissé sablonosak, zavaróak az apró technikai ügyetlenségek és elég rövid az egész játék... Azért rendben van...



### Összesen

# 23 pont

# 22 pont



# DISCIPLES II – DARK PROPHECY

MAXIMUM HEROES, NO MIGHT&MAGIC

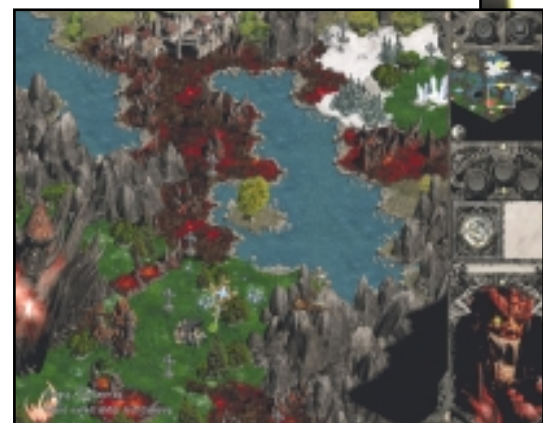
Strategy First

**A** Heroes of Might and Magic-sorozat olyan etalonná vált a körökre osztott fantasy stratégiák között, melyet hiába is próbáltak lehagnyi az újabb és újabb klónok. Ilyen volt anno az Age of Wonders, a Disciples első része és az Etherlords is, de egyik sem volt képes teljesen megingatni a nagy öreg trónját. Szerencsére e három közül legalább kettő nem keseredett el: az AOW folytatása már készült, a Disciples második részéről pedig mindjárt megtudhatjátok, hogy végre sikerült-e felülmúlni az illusztris elődöt...

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én igencsak örülök, hogy nem csak a nagy hősök hadjáratait kell minduntalan megismételnem, és be kell, hogy valljam, kicsit már herótom (vagy inkább: heroes-tod © Bad Sector) volt abból, hogy a krónikás bizony már a negyedik és az ötödik rókabórt is lenyúzta Heroes Chronicles név alatt. S valahol fönn meghallhatták fájdalomtól hangos üvöltésemet, mikor már az 582. „ölj le mindenkit a térdképen”-féle küldetés után az Etherlords-szal megjelent valami kellemesen új és szép. A bevezetőben említett régi kihívók folytatásai (Disciples II, Age of Wonders 2) pedig, hála az égnek, úgy tűnik, megőrzik elődeik jó tulajdonságait, de az „ötletet lopni nem bűn” elvén felvértezik magukat konkurensük előnyeivel. Jelen boncalanyunkról egyet biztosan már az elején elmondhatok: határozottan szépen fejlődött az előző részhez képest.

## Távoli 2D-s világok

Amióta a háromdimenziós korszak beköszöntött, egy-egy játék fejlesztői mintha elfelejtettek volna rajzolni. Minden szépen csillog-villog, tükröződik, csak éppen olyan silányul mozog és összehatásban valahogy annyira elborzasztja az embert, hogy az már néha fáj. Ezért is örül a szívem, mikor a régi világ mementójaként egy-egy kétdimenziós program is napvilágot lát, mely kézzel alkotott hátterivel



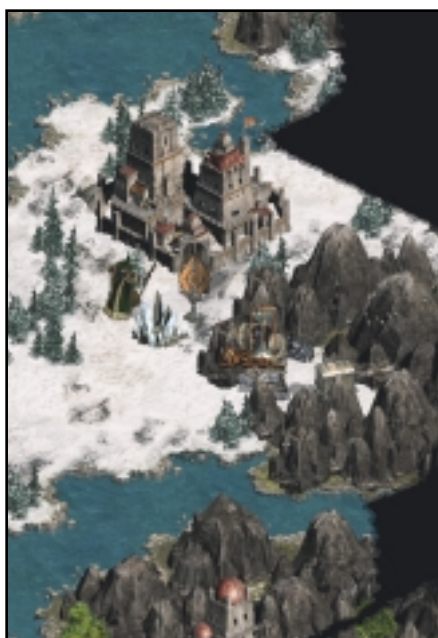
mindig is ámulatba ejtett. Főleg, ha olyan tökéletes munkát végeznek a grafikusok, mint a Disciples II-ben, hiszen maga a táj szerintem igencsak hangulatos. Mindenféle felesleges csili-vilítól mentes, ugyanakkor a vízesések és a fajoként eltérő tájak kitűnő alaphangulatot adnak egy remek fantasy világhoz. S ez a világ láthatóan él is, hiszen a legtöbb tereptárgy mozog, madarak repülnek az égen és folyók mossák a partokat, majd vizes zuhatagokban élnek ki szabadságuk erejét.

Amik viszont nem illenek ehhez a gyönyörű háttérhez, azok a túlságosan is nagy egységek és szörnyek, amelyek kolosszusokként magasodtak a hegyek fölé. Az elején ez nagyon furcsának tűnt, de a játék előrehaladtával szépen megszoktam, s betudtam annak, hogy így könnyebb átlátni a játéktérteret. Első pozitív benyomásaimat tovább erősítette, amikor megpillantottam az egységeket harc közben, hiszen remekül megrajzolt, markánsan különböző karakterekkel találkoztam.

Kinéztem tehát nálam a program jeresre vizsgázott, hiszen hiába nem volt minden (sőt semmi) háromdimenziós, mégis összhangban vannak a dolgok, és a stílus is sajátosan egyedi. A grafikusok egyedüli negatívumaként a talán játék közbeni muzikát tartom, amelyek minősége felett már bizony eljárt az idő. Igaz, legalább vannak.

## A bágyadt királyfi és a gonosz hatalmak

Elnézést ezért a gonosz kis alcímért (nyugodtan írhattál volna Lámer királyfit is © -Boe), de valahányszor megláttam a muzikban a jövődöbéli királyfi képét, mindannyiszor ez a kis aforizma jutott az eszembe. Szerencsére a történet nem lett ennyire egyszerű, s program készítői egyszerre négyféle



## Sokasodjatok, és hajsátok uralmatok alá a Földet...

Az egész játékban először is elfelejtjük a „termék tiz monster, aztán gyérünk, majd megvárom a hétvégét”-szisztémát. Hiszen nincsenek hétvégék, de még csak termelni sem lehet. Itt csak hősök vannak, meg amolyan egyedi kísérők. Már rögtön a játék elején „vásárolhatunk” vezéreket, akik az alap (ütés, védekezés, sebés, stb...) tulajdonságokon kívül rendelkeznek speciális képességekkel is, amik számát természetesen szintlépéskor szépen növelhetjük, vagy éppen egy alap tulajdonságot fejleszthetünk. Rájuk agghatunk különböző varázstárgyakat, valamint ők képesek használni (már amennyiben rendelkeznek a szükséges szakértelemmel) a

harc közben is bevethető varázstárolatokat, gömböket, pálcákat. Egyszóval ők a seregünk vezetői, akik mellé különböző kasztból kikerülő kísérőket vásárolhatunk: harcosokat, papokat, varázslókat, fjaszokat (természetesen az egyes fajknál ezek inkább csak fjaszserű, varázslóserű lények). Ők mindannyian első szintűek, egészen addig a pontig, amíg meg nem öllünk annyi szörnyet, hogy ezen tapasztalatok mennyisége miatt ők már második szintre kerülhetnek. Azonban ahhoz a nyavalás szintlépéshez – a tapasztalt egységeken kívül – szükség van egy épületre is. Amelynek felépítése költséges és igen csak jól megfontolandó, hiszen az épületek egyben a fókuszban belüli specializációt is jelentik, így ha eldöntöttük, hogy mi biza a lovagok hívei vagyunk, akkor utána már alapszintű harcosainkból nem lehetnek soha büszke inkvizítorok. Sajna a legtöbb esetben csak négy ilyen választás áll előttünk kasztunként, azaz ötödik szint fölött már nem lehet tovább szakosodni, de azt hiszem,

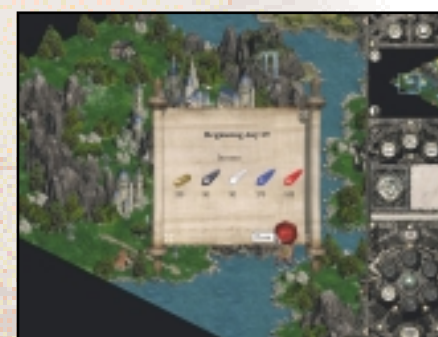
így is van elég lehetőség. Ezzel szerintem a fej-

megközelítését is kínálják a problémának, hiszen négy eltérő fajjal nyomhatjuk végig a háború vértvataros századait. Egy körökre osztott stratégiának általában nem a sztori az erőssége, így itt se vártam valami nagy durranást. Azonban ennél a klisékből építkező maszlagnál igazán adhattak volna egy kicsit többet. Röviden csak annyit érdemes elmondani, hogy minden ott kezdődik, ahol a Disciples első része abbamaradt: ugyanazok a fajok és ugyanaz a világ. Ami nem is lenne baj, de igazán elkelt volna valami újszerű konfliktus.

## Üsd, vágd, nem anyád...

Sajnos azonban nem minden gyönyögszem, ami fénylik, még csak nem is arany. Ebben a programban is talál a kötözködő tesztelő olyat, amit azért meg lehetett volna jobban is csinálni. Jelen esetben nekem a harc volt az, ami miatt egy nagy fekete pontot írtam a proggi ellenőrző könyvébe. Hogy miről is van szó? Ellentétben a Heroes-okkal, itt nem egy hatalmas terepen (már amennyiben a második és harmadik részben beszélhetünk hatalmas harcterről) zajlik a csata, hanem csak állnak egymással szemben az ellenfelek és püfölik, vagy éppen villámmal sütik meg egymást. Nekünk egyedül arra van módunk, hogy minden összecsapás előtt a sérült egységeket hátra tegyük pihenni, vagy valamilyen varázslattal segítsük egységeink győzelmét. Igazából taktika abszolút nincs a harcokban, hiszen előre pakoljuk a harcosokat, hátra a varázslókat, papokat, fjaszokat, és már mehet is a buli. Talán az a kis engedményünk megvan, hogy a varázslóval és az fjaszsal megválaszthatjuk, hogy kire lövünk, de ezen kívül csupán ütőváltásban merül ki a küzdelem, így bizony igencsak igaz, hogy az erősebb sereg győz.

De ne legyünk ennyire pesszimisták, hiszen a program így is számtalan lehetőséget nyújt a taktikázásra: amint írtam, a csata igazából már a harc előtt eldőli, így sokkal inkább az előkészítésre helyeződik a hangsúly. Egy jó hadvezér pedig itt is, mint az életben, felméri ellenfelét, meggyengíti, majd jól odacsap. Azt hiszem, itt érkezünk el a játék azon pontjához, ami miatt valahogy teljesen más élményt nyújt, mint a Heroes.



**Kecske másvéleménye**

Egy bizonyos szint felett már nem lehet azt mondani valamire, hogy szebb, legfeljebb hogy más. A Disciples II. grafikaiab bizonyosan túl van ezen a szinten, nem tudom elképzelni, hogy a Heroes IV. ennél jobb grafikájú legyen, és ez a darkos stílus annyira adja a hangulatot, hogy szinte kedve lenne az embernek klasszikus RPG-ként kipróbálni a rendszert. Egyetlen, de nagy hiányossága van a játéknak: bár minden profi benne, de kevés! Skillből, multis quest-ből, épületből és legfőképp birodalom-típusból majd kétszer ennyi kellett volna. Talán majd egy kiegészítő megoldja, kár lenne érte, ha nem. Nálam így „csak” 89 %.

lesztőknek sikerült elérniük, hogy a játékos tényleg egy kicsit a magáénak érzi a dédelgetett egységet, és nem csak holmi elveszhető tölteléként kezeli. Ehhez még az is hozzá tartozik, hogy mi mindig csak első szintű kísérőt vagy hőst vehetünk fel, így egy tapasztalt egység elvesztése igazán nagy érvágás és gyakran a háború végét jelentheti a számunkra. Tehát csak óvatosan kapitányaim, lépésről-lépésre! Kitérő lehetőség még a tolvajok felvétele, hiszen ők ki tudják kémlelni az ellenséges seregeket, vagy egy kis szerencsével meg is mérgezhetik őket.

**Az én váram az én hazám**

Nem tudom, hányadszor fogom leírni, hogy nekem mi tetszett legjobban a játékban, de hát így jár az ember, ha jó game-t kap végre tesztelésre ☺. Szóval talán mégiscsak a területfoglalás az, amiért valahogy azt mondtam, hogy ez a progj igazán nagyra hívatott.

A probléma megértéséhez azonban először is tisztáznunk kell, hogy a programban igazából itt az aranyon kívül csak mana-erőforrások léteznek, amik elengedhetlenek lesznek, hiszen a mágia szokatlanul hasznos ebben a világban.

Így az aranybányákat és az egyes mana-lelőhelyeket itt nem a szokványos módon foglalhatjuk el, azaz itt nem „az odacaplunk és kitűzünk egy zászlót”-féle szisztéma működik, hanem területünk szépen körről-körre automatikusan növekszik vagy csökken, attól függően, hogy mennyi elenséget győztünk le, és hogy milyen erősek hőseink, vagy hány várunk van. Csak arra a területre tud átterjedni hatalmunk, amelyen már szépen meggyilkoltuk az ellenséges kóborló csapatokat, így a hőseinkkel folyamatosan tisztítva a pályát a gonosz (vagy jó) lényektől, egyre nagyobb területek leszünk urai. A helyzet igazából akkor válik érdekessé, amikor elfogynak a semleges területek, hiszen ilyenkor már csak az erőviszonyok dominálnak, tehát ha valaki megerősödött, azt bizony már igen nehezen tudjuk csak visszaszorítani.

Az időleges területfoglalásnak is megvan a maga lehetősége, mivel minden faj rendelkezik olyan hőssel, aki képes a birodalmat kiterjesztő varázspálcát a földre szúrni. Ennek segítségével egy célzott területet vonhatunk a kontrollunk alá, pl. egy aranybányát. Igaz, ezen műveletnek 150 aranyas költsége is van, és ráadásul az ellenség el is pusztíthatja ezeket a rod-okat, egy csapásra megszüntetve uralmunkat.



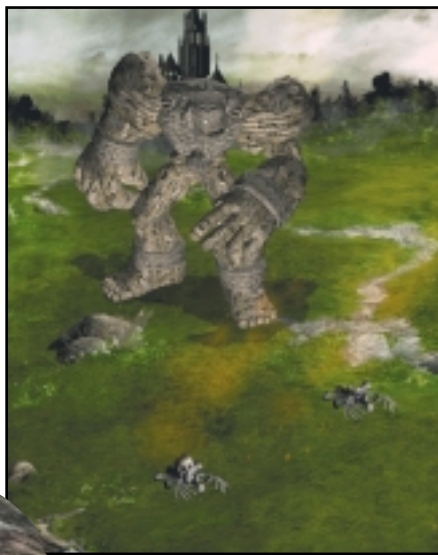
**Velem uram, vagy ellenem**

Az előbbiből következően az igazán erős ellenfelet az egyes küldetésekben csak közös erővel tudjuk lenyomni (már ha van kivel összeállni). Szerencsére a programban ennek az összefogásnak is megvan a lehetősége. Ha nem is egy Civ-féle diplomáciával, de mindenképpen ötletesen oldották meg ezt a kérdést a fejlesztők. Lehet ugyanis pénzzel, vagy éppen a közös ellen folyamatos ütlegelésével javítani a közöttünk fennálló viszonyt. Ha pedig végre sikerült barátságot kötnünk, akkor akár el is adhatjuk varázstárgyainkat, vagy vásárolhatunk egymástól különböző spell-eket. Nem kell azért nagy dologra számítani, de egy jó stratégia kezében ez a lehetőség is ügyes fegyver lehet.

**Ide nekem egy fireballt**

A hab a játék tortáján a mágia, amely ebből az ízletes sütitől egy igencsak áhított édességet varázsol. (Imádom a csokit ☺.) Számtalan varázslat létezik, de igazából hat nagy csoportra oszthatjuk őket.

Vannak a különböző formájú (tűz, víz, föld, levegő) spellektől védő rúnák, idéző, gyógyító, sebzést növelő, bonusz védő



**Heroes 4 a nagy vetélytárs**

A lapleadás utolsó pillanata előtt megérkezett a Heroes 4 legújabb beta-ja. Mivel már jó néhány számmal ez előtt írtam róla, most csak arra voltam kíváncsi, hogy miben is más (esetleg jobb), mint a Disciples 2. Egy biztos: nekem a Disciples kicsit darkosabb hangulata jobban fekiűt ennél a néhol már túlzottan is heroikus világnál. Valahogy a táj szerintem a Heroes 4-ben kicsit túl címázott, néhol idegesítően tarka. Ezen első rossz benyomáson, azonban pár óra játék után elmúlt, és teljesen megbarátoztam mindennel. Ekkor kezdtek el igencsak tetszeni a pályán található épületek, és tárgyak, amelyek forogtak, fényletek, egyszóval éltek. A nagy öreg igazi előnye azonban a csatánál bontakozott ki igazán. A hatalmas csatateret, és a harcban résztvevő hősök sokkal több lehetőséget biztosítanak egy stratégiának. Aki azonban úgy

gondolja, hogy a Disciples eleve vesztes ebben a csatában, az tegye félre eme gondolatát, hiszen hála a tervezőknek a két játék alapkonceptója lényegesen különbözik. Így a Disciples megállja a helyét, ha tovább nem is, de a Heroes 4 magyar verziójának megjelenéséig biztosan.



értéket adó és a sebző mágiák. Az igazi különlegesség, hogy ezeket nem a harc közben, hanem előtte használhatjuk, ezáltal előre gyengítve az ellent, vagy erősítve saját lényeinket. Ezeket saját várunkban fejleszhetjük ki, vagy akár megvehetjük a pályán található mage guild-okban is. Egy biztos: varázslatok nélkül eleve halálra leszünk ítélve.

**Még néhány „apróság”**

Így a végére már csak pár apróság maradt, melyek mellett azért nem mehetünk el szó nélkül. Ilyenek a szörnyek, amelyek nemcsak, hogy szép számban találhatóak a pályákon, de kellően változatosak is, ráadásul gyakran több speciális tulajdonsággal is rendelkeznek. Nekem a legjobban a vérfarkas tetszett, amelyet nem sebesítenek meg a normál fegyverek, így első találkozásom velük elég mókás volt, hiszen nekem nem volt varázslóm, az ordas pedig nem tudta megütni a magas szintű védekező lovajaimat. Még oldalakon keresztül sorolhatnám a jobbnál jobb monsztrákat, s a velük való furcsa összecsapásokat, de ez inkább legyen meglepetés nektek.

A következő pozitívum, hogy ezek a csapatok nemcsak bambán álldogálnak a pályán, hanem bizony megesis, hogy ránk támadnak, vagy az erősebb lényeinket látva elhárítanak. Így valóban élettel telibbnek tűnik a világ. Igaz, meg kell említenem, hogy bizony a mester-séges intelligenciával akadnak gondok, gyakran olyankor is megtámad a gép, mikor – hogy szépen fogalmazzak – esélye sem volt dicső sereggemmel szemben. Az viszont mindenképpen pozitívum, hogy néhány hadjáratban egész kis szörnycsapatok indultak meg a hősöm felé, aki alig bírt elszökni előlük.

Itt az apróságok között jegyzem meg azt a sajnálatos tény is, hogy az egyes fajokat nem sikerült egészen jól kiegyensúlyozni. A gonosz fajok erősebbek, mint a hegyi klánok, vagy a birodalom emberei. Így egy esetleges multi meccs alkalmával érdemes ezeket választani. Többjátékos mód alatt nem számítsunk semmi különlegesre, hiszen csak a szokásos – Heroes-ből is megszokott – módon vehetjük fel ellenfeleinkkel hálóban, egy számítógép előtt vagy interneten a harcot.

Amit még mindenképpen meg kell említeni, hogy

a játékhoz alapból mellékelnek küldetés- és pálya- editort is, így remélhetőleg a rajongók által készített pályák garmadája fogja ellepni az internetet. (Reméljük, lesz majd „egy Középfölde mod mind fellett!” © Bad Sector) Ami ennek talán gátat szab, hogy az editor bizony elég puritán és nehezen használható, de legalább van!

**Valaki győzni fog**

Összességében a játék sokkal jobb lett, mint amire számítottam az első rész után. Szerintem méltán mondhatom rá, hogy a legjobb körökre osztott fantasy stratégia eddig. Sajnos vannak hibái is... Egy kicsivel több fajt tehetek volna bele a fejlesztők, hiszen a mostani négy elég kevéske. Az egy hős alá rakható egységek száma is lehetne több, a már említett mesterséges intelligencia meg lehetne jobban kidolgozott. De sajnos nem lett.

☺ Már csak egy kérdés maradt: a közeledő Heroes 4 vajon mit képes felmutatni? Egy biztos, ha a harcban egy kicsit több a taktika (nagyobbak a terek) lenne, akkor most új királyt avattunk volna. Így még várunk kell a trónörökös szerepléséig, hogy korrekt véleményt mondhasunk. Mindenesetre addig kötelező játszani vele.

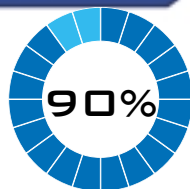
**Szittyó**

**Disciples II – Dark Prophecy**  
www.disciples2.com

- | PRO               | KONTRA              |
|-------------------|---------------------|
| ■ szép grafika    | ■ kevés faj         |
| ■ egyedi hangulat | ■ túl egyszerű harc |
| ■ sok varázslat   |                     |

**HARDVER**  
Pentium 350 MHz, 128 MB RAM, 3D-s 8 MB-os grafikus kártya

- GRAFIKA
- HANGOK
- ZENE
- JÁTSZHATÓSÁG





Electronic Arts

# SID MEIER'S SIMGOLF

## GOLFPOLGÁROK, SORAKOZÓ!



**M**agyarországon még mostanság is kurióznak számít, ha valaki „vicces” gatyában, arcpolásra is alkalmas ütőkkel felszerelve nekivág a pusztának, hogy betereljen egy apró golyóbst egy majdnem olyan kicsi lyukba. Mindezt százméteres távolságokból. Igaz, ami igaz; a kedvteléshez rendezett anyagi háttér is szükségeltetik, mert bizony drágán nyírnak azt a csodálatos pázsitot. A SimGolfot viszont csak egyszer kell megvenni, ráadásul így még a hawaii vagy angliai repülőjegyet is megspóroljuk. ☺

Sid Meiernek, a világ talán leghíresebb játékfejlesztőjének tévedhetlenségén esett némi csorba a közelmúltban. Történt ugyanis, hogy magabiztosan harangozta be legújabb fejlesztését, egy golfpálya-menedzsert, mint egy olyan ötletet, ami eddig senkinek sem jutott eszébe. Erre kontráztott rá a Golf Resort Tycoon megjelenése, mindössze néhány héttel az ominózus bejelentést követően. A mester legnagyobb szerencséjére a rivális program olyan gyengén muzsikált, hogy a mostanra elkészült SimGolf mégiscsak üttörő szerepet tölthet be, ha képes a várakozásoknak megfelelő minőséget nyújtani.

### A Meier név megint szép lesz...

A Firaxis fejlesztőcég, amit maga Sid Meier alapított, ugyan észrevetette magát néhány érdekes megoldással (pl. Gettysburg!), de igazán nagyot eleddig nem sikerült alakítaniuk. (Vigyázz Csonti, mert lassan te is felkerülsz mellém a vérben forgó szemű Civ III-fanok „Wanted: Dead or Dead” plakátjaira... © Bad Sector)

Azonban az Electronic Arts megbízható hátterére támaszkodva most megadatott a lehetőség, hogy ismét egy Pirates!, vagy Civilization léptékű játék kerüljön piacra. Irány tehát a golfpálya, s nézzük meg, maradtak-e göröngyök a hirdetésben oly szépnek tűnő vidéken?

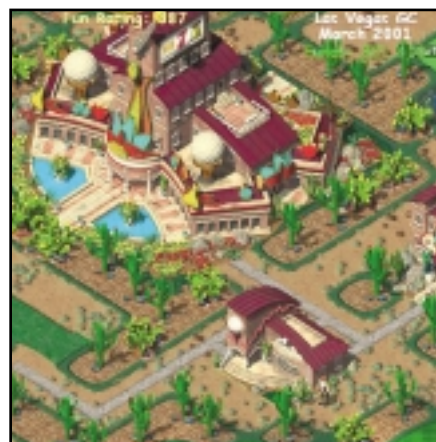


Induláskor azonnal szembetűnik, hogy semmilyen célt nem tűznek ki számunkra. Azaz – csakúgy, mint a SimCity-ben – itt is csak az a feladat, hogy minél szebb, sikeresebb, nagyobb dolgot alkossunk. Különbség pusztán annyi, hogy nem bérházat, hanem klubházat, nem kétsávos autótutat, hanem pázsitot telepítünk. Jó, jó... beismerem, akad egyéb eltérés is, de sajnos nem mindegyik a SimGolfra nézve kedvező. Példának okáért a SimCity részeiben rendre ki próbálhattuk problémamegoldó-készségünket, amikor egy-egy – nem ritkán valóban megtörtént – krízishelyzetet kellett úrrá lenni. Ilyenkor kész várost és kész gondokat kaptunk, a SimGolf azonban mindig egy beépítetlen földdarabbal indul.

Túllépvén a kezdeti meghökkenésen, kezdjük neki golparadicsomunk hizlalgatásához, hogy likviditási gondok helyett, befektetési kérdésekkel kelljen töltenünk drága időnk nagyobbik részét.

### Lyukasóra

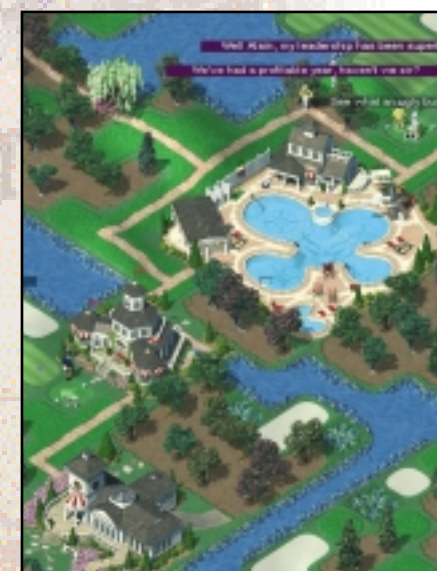
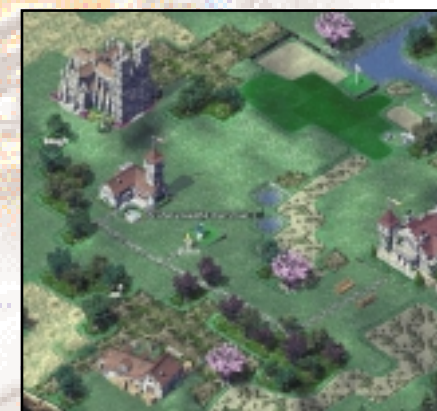
Mi is kell egy golfpályára? Lássuk csak... lyuk! Sok-sok lyuk!!! (Az jó, de minek ahhoz golfpálya...? © Bad Sector) Mielőtt azonban úgy teleyuggatnánk a határt, mint Clint Eastwood a rosszfiúkat, nem árt egy kicsit tervezgetnünk. A kezdetek-kezdeten nagyon szűk területen garázdálkodhatunk (bocsánat, gazdálkodhatunk), ezért eszünkbe ne jusson az álomhatárnak számító 18 pályát egyszerre rápréselni erre a picinyke földdarabra! Ha mégis így cselekednénk, maximum minigolf-versenyeket rendezhetnénk, érdeklődő óvodások számára.



### „A The Sims-ben pátyolgotott karaktereinket is áthozhatjuk egy kis ütőgetésre.”

### Lyukasóra

Mi is kell egy golfpályára? Lássuk csak... lyuk! Sok-sok lyuk!!! (Az jó, de minek ahhoz golfpálya...? © Bad Sector) Mielőtt azonban úgy teleyuggatnánk a határt, mint Clint Eastwood a rosszfiúkat, nem árt egy kicsit tervezgetnünk. A kezdetek-kezdeten nagyon szűk területen garázdálkodhatunk (bocsánat, gazdálkodhatunk), ezért eszünkbe ne jusson az álomhatárnak számító 18 pályát egyszerre rápréselni erre a picinyke földdarabra! Ha mégis így cselekednénk, maximum minigolf-versenyeket rendezhetnénk, érdeklődő óvodások számára.



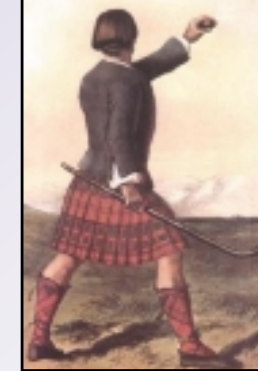
A szakaszok kialakításához először érdemes szemrevételezni a területi adottságokat. A jól bevált – ám technikailag már meglehetősen elavult – madártávlati, úgynevezett 2 és fél dimenziós kép erre a célra teljesen megfelel. Bár azt azért hozzátenném, hogy a domborzati viszonyok, különösen a nagyon csekély különbségek egyértelmű beazonosítása néha problematikus.

Területfejlesztéshez elég a megfelelő almenüt kiválasztanunk, ahol rábökhetünk az általunk kért elemre, s indulhat is a gyepetglák lerakása. Kicsit furcsa, hogy nem telepíthetünk egybefüggő részeket egyszerre. Azaz, ha egy 3x4-es pázsitra van szükségünk, azt nem varázsolhatjuk a képernyőre a jól ismert „nyomva tartom az egér gombját és kihúrom a négyszöget” módszerrel, hanem tizenkét-szer rá kell kattintanunk a kérdéses területre. Szerencsére ilyen homogén, nagy terepre ritkán van szükség, mert egy jó golfpálya ismérve a változatosságban rejlik.

A pályák kialakítása mellett a centrum infrastruktúráját sem szabad elhanyagolnunk. A megközelítést megkönnyítő kövezett utak, az itt-ott felállított labdamosó eszközök (darabjuk 5000 dollár!), valamint a komfortfokozatot növelő épületek mind-mind ide sorolandók. Utóbbiak esetében eleinte csak nagyon szűkös választékból szememezhetünk, mert a komolyabb fejlesztések lyukszámhoz kötődnek. Ma-

### „Minden golfjátékos úgy kezd, hogy fogalma sincs az egészről. A legtöbb úgy is maradnak...” – Murphy

Álljon itt néhány ötlet az elinduláshoz, azok számára, akiknek esetleg felkeltette az érdeklődését ez a kétségkívül kivételes sport. Alapozó képzésnek rögtön itt van Ben Hogan, magyar nyelven is olvasható „bibliája”, A GOLF címmel. A névadás találós, hiszen a gazdagon illusztrált, vaskos könyvet olvasva már-már az a tévhit is megdőlt, miszerint könyvből nem lehet megtanulni golfozni. (Ezt egyébként egy másik szabadidős tevékenységre is rá szokták sütni. ☺) Szintén átfogó képet ad A golf nagykönyve. Az an-



gol szerzők a szabályok, a felszerelés sajátosságai mellett kitérnek a golf történetére, a játékhoz kapcsolódó szellemiségre, valamint a leghíresebb játékosok ismertetésére is. Jellemző a mostoha hazai viszonyokra, hogy a 250 oldalra rúgó kötet 1, azaz egyetlen oldalt szentel a magyar golféletnek. Talán egy 2010-ben megjelenő kiadvány már külön fejezetet lesz kénytelen szentelni nekünk.

További információért keressétek fel a remek [www.golfcourses.hu](http://www.golfcourses.hu) oldalt!

### Historia Golfologia

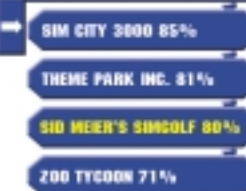
Ha megkérdezték volna, hová nyúlnak a golfjáték gyökerei, nos én minden bizonnyal azt mondtam volna: Angliába. Tévesen, ugyanis ez a sport Skóciából indult világhódító útjára, igaz, szinte kizárólag az egykori angol gyarmatbirodalom területén talált új hívekre. A skótokat azonban ez a tény sem tántorítja el attól, hogy büszkén vallják sajátjuknak a játékot. Olyannyira népszerű volt ez a szórakozási forma, hogy már a XV. században külön törvényt kellett hozni, mert az íjászok céllovászat helyett inkább a labdát pofozgatták.

gyarán egy kisebb pálya mellett ne akarjunk rögtön ötcsillagos hotelt üzemeltetni.

### Nyitószezon

Ha sikerült három-négy izgalmas lyukat (rossz az, aki rosszra gondol!) (© Bad Sector)

kialakítani, akkor megindíthatjuk az idő kerekét, hogy valami hasznunk is legyen a sok kiadás után. Lámlám, a zöld gyepen feltűnnek az első vendégek! A golf különlegességét jól érzékelteti a program azáltal, hogy minden egyes figurának neve, tulajdonsága, ízlésvilága van. Sőt, állítólag a Sims játékban pátyolgotott karaktereinket is áthozhatjuk egy kis ütőgetésre. (Azért állítólag, mert jómagam nem lévén Sims-rajongó, nem tartok itthon elmentett állásokat.) Amennyiben nincs szabad pálya, a klubházban várakoznak a sportolni vágyó egyedek. Itt szépen párosíthatjuk is őket. No nem kell mindjárt kerítésre gondolni (pláne nem a ház körül lévőre)! Pusztán arról van szó, hogy a hasonló beállítottságú emberekkel érdemes párokat alkotni, hiszen ez a sport nemcsak a golyók ütőgetéséből áll. A különösen elégedett párok dekoratív szobrokat, épületeket ajánlanak fel, s ezek a dolgok képesek pályánk esztétikai megítélését nagyban módosítani. Találjátok ki, milyen irányba! Alkalmanként VIP személyek is felbukkannak sporttelepünkön, akik szórakozását érdemes személyesen nyomon követnünk. Egy gazdagabb vezető például befektethet cégünkbe, de előfordul az is, hogy valamelyik királyi sarj egy történelmi emlékművet adományoz a kellemes időtöltés viszonzásaként.





**„Pézt és golfozókat”**

Akik még pályaválasztás előtt állnak, azok figyelmébe különösen ajánlom az alábbi listát. A tavalyi év öt legjobban kereső golfozóját láthatjátok, gázsijukkal együtt. Természetesen dollárban...☺

1. Tiger Woods 5 687 777
2. Phil Mickelson 4 403 883
3. David Toms 3 791 595
4. Vijay Singh 3 440 829
5. Davis Love III 3 169 463

Vendégeink igényeit minél jobban kielégítendő szakembereket fogadhatunk fel. Magától értetődő módon, a fűvet nyírni kell, a virágok, fák szintén gondozásra szorulnak. Kertészek, csakúgy, mint a többi specialista, két minőségi fokozatban alkalmazhatók, eltérő hatásfokkal, s persze munkabérrrel. Nagyon fontos a frissítőket kínáló gárda, mert nem tudunk mindenhova büfét telepíteni. Jó ötlet egy-két golfozásban megöregedett veteránt is alkalmazni, akik rákérdeznek a kedves vendég hogylétére, esetleg megdicsérik a talán nem is annyira kiváló ütéseket. Ez jól esik a játékosoknak, ami ugyebár előbb-utóbb dollárokból (is) kifejezhető haszonnal jár. A nagyon felkapott helyeken már a pályőröket sem spórolhatjuk meg, akik egyrészt felügyelnek a rendre, másrészt kedvesen noszogatják a lassabb látogatókat, hogy ugyan már lennének szívesek gyorsan elhúzni a következő lyukhoz, mert hat másik pár vár a kezdésre.

**HMCS a golfpályán**

Léteznek az előbb említetteken kívül egy ötödik típusú alkalmazott is, aki nem kér fizetséget, ennek ellenére a legfontosabb karakter a játékban. Ő a helyi menő, azaz a klub professzionális játékosa. Személyisége, öltözködési stílusa, erősségei mind-mind általunk meghatározható részletek. Mi több, akár saját digitalizált képmásunkat is rámontírozhatjuk a karakterlapra. Profink két szempontból fontos tényező. Egyfelől képes egyes funkciókat átvenni a normális alkalmazottaktól. Néha frissítőt, olykor jó tanácsokat oszt az arra érdemesek között. Másodszorban pedig rangot, ismertséget ad a klubnak, amennyiben sikeresen szerepel bemutatásokon, versenyeken. Nem elhanyagolható melléktermékként még egy rakat pénzt is nyerhet.

Ami a bemutatást illeti, azt más profi játékosok kihívása esetén rendezhetünk. Ilyenkor szépen végigjárja a két párbajhős a terepet, s akinek a neve mellett a végén kevesebb ütőszám áll, az fogadhatja ellenfele gratulációját. Ez a rész egyébként egy kis „játék a játékban” móka, ugyanis karakterünk nem önmagától tevékenykedik, hanem mi dönthetünk, milyen ütőfajtaival, merre próbáljuk eljuttatni a fehér gömböcskét. Ha ügyesen terveztük meg a szakaszokat, akkor ez néha nem is olyan egyszerű kérdés, mert több mód, több stratégia is célravezető lehet.

Hasonlóképpen zajlik egy hivatásos verseny is, néhány különbséggel. Kezdjük rögtön azzal, hogy csak akkor tarthatunk tornát, ha pályánk teljesítette a szakszövetség szigorú követelményeit. Utóbbiak folyamatosan változnak annak függvényében, hogy éppen hány lyukból áll a birodalmunk. Kisebb pályák esetében szerényebbek a kritériumok, de ilyenkor a verseny rangja és a pénzdíj sem emelkedik az egekbe.

**Verseny, kizárólag gazdagoknak**

Jól gondoljuk meg, mikor rendezünk hivatalos viadalt, ugyanis ilyenkor a pályát ellepik a profi játékosok, akik jóval kevesebb pénzt fizetnek, mint az amatőr vendégeink, kiadásaink viszont változatlanok lesznek. Ha nagyon kevés csőrög a kasszában, jobban tesszük, ha kivárunk a csinnadrattával.

A verseny megkezdése előtt gyakran felkér a szövetség bizonyos technikai, infrastrukturális módosításokra, ezeket érdemes meglépni, elvégre tőlük függ pályánk megítélése. Karakterünket természetesen a viadal során is mi irányítjuk, s ilyenkor jöhet nagyon jól a bemutató párharcok során szerzett tapasztalat, hiszen nekünk meg lesz az az előnyünk, hogy így ismerjük a pályá trükkjeit, mint kisöcsénk a Harry Potter szereplőit. Egyetlen komoly baj akad a SimGolf egyébként derekasan megkomponált struktúrájával, hiányzik belőle a só. Vagy, ha jobban tetszik: a show. Elkertészkedik az ember a pályák trükkös kialakításakor. Egy ideig fűti a vágó, hogy még egy szakaszt csapjon a meglévőkhöz. Örömmel konstatálja, hogy a tehénpásztorból átképzett helyi fenegyerek már-már Tiger Woods ellen sem vallana szégyent. Mégis, az egész játék céltalanul folyik a nagy, állott vízü, unalmas posvány felé. Mentségére legyen mondva, az említett célállomást azért csak néhány napi „utazással” érjük el. De azt azért nyugodtan kijelenthetjük, ennél valami sokkal májerebbet vártunk!

**-csonti-**

**SimGolf**  
www.simgolf.ea.com

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ több stílus keveredése</li> <li>■ minden szereplő külön személyiség</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ céltalan</li> <li>■ egy-két rosszul eltalált hanghatás</li> <li>■ idő után monotoníába torkollik</li> </ul>
---	---

**HARDVER**  
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD

**GRAFIKA**  

**HANGOK**  

**ZÉNE**  

**JÁTSZHATÓSÁG**  

**80%**

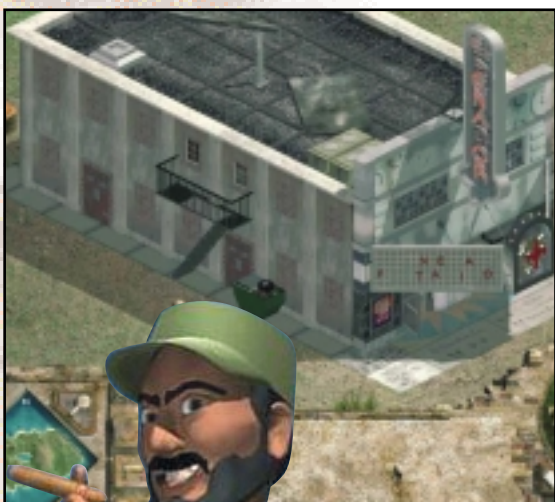
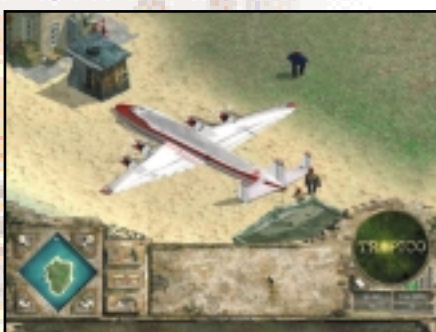




Take 2

# TROPICO: PARADISE ISLAND

OH NO, MORE BANDITOS!



**A** Paradise Island-ben új kihívások várnak az önkéntes diktátorjelöltekre; természeti katasztrófák, járványok a falvakban, lázadók a hegyek között, és mindezek tetejében a yankie turisták is pont a mi szigetünkön szeretnék elkölteni a pénzüket – ne okozunk nekik csalódást...

Mint minden sikerprogram, a Tropicó sem kerülhette el sorsát: február elején, Paradise Island címen megjelent az első kiegészítő lemeze. Egy küldetéslemez megjelenése persze a legtöbbször örömteli esemény, hiszen az „agonyjátzott” kedvenc komoly vérfrissítésen eshet át az új „ficsörök” feltelepítése után, és így ismét képes lesz majd hosszú órákra a képernyők elé szegezni a már amúgy is elveszett játékosokat. A legjobb példa erre a Diablo 2, amelynek kiegészítése bőven tartogatott meglepetéseket még a legelszántabb rajongóknak is – bátran állíthatjuk, hogy általa még zseniálisabbá vált az eredeti játék. Ellenpéldákból is akad persze szép számmal, elég, ha a felejtethető Blue Shiftre gondolunk, avagy az Elite Force kiegészítésére, amely a virtuális Voyagertől eltérően semmi újjal nem tudott szolgálni. A kiemelkedő minőségű alapjáték tehát semmiképpen sem garancia egy jó küldetés CD-re; mindezek tükrében kíváncsian vártam, hogy a valóban nagyszerű Tropicó-hoz vajon tudnak-e

olyan újdonságot kitalálni a Pop Topnál, ami ténylegesen emeli az eredeti program szintjét...

### Yankie paradicsom, avagy puskaporos hordó

Valami ilyesmi lehetne a Paradise Island új küldetésének mottója, hiszen a választható húszegynéhány megmérettetés legtöbbszörének középpontjában a fent említett témakörök egyike áll. Más szóval, vagy valamilyen turistaparadicsomot kell kiépítenünk (legyen szó szerencsejáték városról, esetleg vígalmi negyedről), vagy valamilyen katonai konfliktusban kell okosan osztanunk a lapokat (no meg persze a fegyvereket és a kenőpénzt). Ehhez a sémához igazodnak

a játék további újításai is, így például a 12 új épülettípus egy része a szórakoztató iparhoz tartozik (pl.: teniszpálya, mini golf, duty free shop), míg mások a katonai létesítmények számát növelik (pl.: egy hatalmas erőd). A békésebb vizekre visszavezve négy új turistatípussal találkozhatunk, lesz köztük, aki a természet iránt érdeklődik (ő az eco turista), és olyan is, akinek laposabb a pénztárcája. Ugyancsak újítás, hogy ezután már természeti katasztrófák is lesújthatnak szigetünkre – ezek aztán romba döntik a gyengébb ala-

pokra épített házakat, és persze a termést is tönkreteszik (csak hogy örüljön a nép...). Akinek mindez nem lenne elég, annak ott vannak a járványok – külön szerencse, hogy a másik oldalon viszont bevezethetjük a TB fogalmát, így legalább a szerencsétlen áldozatok rokonai elméletileg nem utálnak majd minket annyira. Mindezek mellett apróbb finomítások is helyet kaptak a játékban: gyorsabb lesz például az építkezés, egy órányi extra „Los Hombre Banditos” stílusú muzsikának örülhetünk, felfedezhetünk néhány új elnöki tulajdonságot és eredményeinket is részletesebben őrzi meg a program.

### Hurrá, van teniszpálya...

Körülbelül ennyi újítás fért a küldetéslemezre, mindenki eldöntheti magában, hogy általuk mennyivel lett több vagy jobb a Tropicó. Én úgy gondolom, nem sokkal, ezért valahogy úgy jellemezném a Paradise Island-et,

hogy jópofa, ám totálisan felesleges kiegészítés. Ez persze nem a fejlesztők hibája, hiszen ők mindent megtettek az újdonságok kedvéért, a „gond” csak az, hogy már az eredeti Tropicó is olyan jó volt, hogy úgymond kihozták belőle, amit lehetett. Fantasztikus, hogy most már tudok teniszpályát is építeni, örülök a bútorgárnak (mert hogy ilyen is van) és a természeti katasztrófáknak, de az igazat megvallva mindezek számomra csöppet sem emelték az eredeti játék élvezhetőségét (nem is beszélve az új feladatokról). Biztos lesz olyan, aki kifejezetten értékeli majd ezeket az apró vagy kevésbé apró finomításokat, de alig hiszem, hogy csak miattuk lenne kedvem újra belekezdeni a diktátorosdiba...

Del

**Tropicó: Paradise Island**  
www.take2.com

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ természeti katasztrófák</li> <li>■ jó zene</li> <li>■ teniszpálya</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ nem lesz érezhetően több általa a Tropicó</li> </ul>
---	--

**HARDVER**  
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM

GRÁFIKA	HANGOK	ZENE	JÁTSZHATÓSÁG
---------	--------	------	--------------

**79%**



# BLACK & WHITE: CREATURE ISLE

EGY VÉGTELEN KIHÍVÁS

Electronic Arts

**A** Lionhead legújabb alkotására szerencsére nem kellett további hosszas éveket várunk. Természetesen nem várhattuk el, hogy egy teljesen új témával jelenjenek meg, de végtére is egy elég fontos lépéssel rukkoltak elő a Black & White történelemben. A Creature Isle-ban rengeteg új lehetőség, új lények, extra varázslatok, és még ki tudja, mennyi minden kapott helyet a kalandorok legnagyobb örömeire.

A közel egy éve megjelent Black & White a vártakkal ellentétben nem rengette meg olyannyira a játékvilágot. Legtöbbünknek nagyon tetszett, de valahogy nem volt az a bizonyos all-in-wonder progí. Most megérkezett a kiegészítő lemez, mely arra hivatott, hogy újabb kalandokkal lépjen meg minket. A játék alapötlete lényegében semmiben sem változott meg. Feladatunk, hogy egy kissé bizonytalan világot a lehetőségekhez képest támogassunk, valamint felkészítsünk egy szintén egyetlen lényt az önálló életre. Hát, dióhéjban ennyi lenne a Black & White... Vagy talán mégsem?

## Szép, új világ

A Lionhead programjának megjelenésével egy újabb értékes színfellettel bővült a játékvilág. Igaz, hogy erre rengeteget kellett várunk, de megérte. A fejlesztők sajnálatos módon elkövették azt a hibát, hogy már több éve bemutatták alkotásukat. A hosszas idő folyamán némileg elbizonytalanodtunk, hogy egyáltalán lesz-e nekünk „isten-szimulátorunk”. Lám, ma már a küldetéslemezrel játszunk, mely nem okozott kevesebb izgalmat. Őszintén bevallom, kezdetben kétségeim voltak. Nem hittem, hogy néhány új pálya, pár új varázslat, miégyen más annyira leköt majd engem. Jelek szerint a ké-

szítők sem hitték ezt, így valami egészen jó ötlettel álltak elő.

A játék ezen verziójában távolról sem az a célunk, hogy megmentsük az emberiséget a nem kívánatos istenségektől. Lényegében egy olyan szigetre csöppenünk, ahol a „mesterük” nélkül maradt lények egy „klubot” alakítottak (ezt nevezzük Brotherhood-nak). Annyira megbékéltek, hogy folyton kisegítik egymást és megvédik bajtársaikat a betolakodóktól. Ez így szép is meg jó is, de az élet nem ennyire egyszerű. Megjelenésünkkel némileg megbotlyogtjuk az élet szokásos menetét. Lényünk és a mi feladatunk, hogy méltóak legyünk a klubtagságra. Ezt pedig úgy érhetjük el, ha különféle versenyeken legyőzzük a kissé reményvesztett lényeket. Ezen alapötletnek köszönhetően rengeteg mókás kis feladatunk lesz, melyeken együtt nevetgélhetünk a népes lakossággal. Többek között le kell győznünk egy bowlingozó zebra, egy villámgyors teknőcöt, ki kell szabadítaniunk egy „szárnyaszegett” medvét,

vagy naponta meg kell öntöznünk egy paripa vete-ményesét. Ezzel persze még a feladatok tizedét sem lepleztem le...

Átlagosan 4-5 kihívás áll rendelkezésünkre egyszerre a játékvilágban szereplő 18-ból. Ha egyet legyőzünk, újabb jelenik meg. Miután legyőztünk egy eddig „ismeretlen” kreatúrát, lehetőségünk nyílik arra, hogy a helyi Dojo-ban bármikor belebújunk a bőrébe (oroszlánként mégis könnyebb elpáholni az ellent, mint mondjuk zebra-ként). Egy igen fontos, ám nem éppen tisztességes része is van a feladatoknak. Némileg se-gédkezhetünk lényünknek abban, hogy megfeleljen az egyes kihívásoknak. Mivel mindenkit csak a vég-eredmény érdekel, és senki sem ellenőrzi a versenyek lefolyását, így csalhatunk kicsikét. Tegyük fel,



hogy benevezünk a futóversenyre, ahol egy teknőst kell lenyomunk. Rövid időn belül feltűnik, hogy a páncélos néhány javító varázslatot használ magán, sőt, még le is vágja az utat. Ebben az esetben (és ha már elegendő spellre tettünk szert) isteni hatalmunkkal akár le is fagyaszthatjuk szegény párat. Ez nem szép dolog, de az biztos, hogy eredményes.

A program is figyelmeztet minket, hogy igyekezzünk mindig felfedezni a „legtökösabb” csalásokat is, mivel a kihívók sem éppen tisztességből élnek.

A dolgok talán egyetlen hátulütője, hogy mivel jelen esetben „nincs” az érem két oldala, a jó és a rossz, előbb-utóbb némileg monotonná válhat a játékmenet. Ha az egyes részfeladatokat elrontjuk, a program rögtön felajánlja az újratekészt, még akkor is, ha esetleg kedvencünk ideiglenesen elpusztult. A városlakók mindentől függetlenül most is megszületnek, meghalnak, és bizony komoly odafigyelést igényelnek.

## Én és én, meg a csibém...

Feladatainkat némileg nehezíti, hogy lényünknek nem csak saját életét kell egyengetnie. Korai küldetések közé tartozik egy titokzatos tojás kikeltése is. Ebből idővel egy kicsibe születik, aki nem kis bizonyalmat okoz a játék folyamán. Ő Tyke, aki lényegében a mi manifesztációnk saját bejáratú háziállata. Egyetlen aprócska gond van csupán. Hiába vagyunk istenek, a csibe csak abban bíz, akit először meglátott, vagyis a lényünkben. (Lásd még: Konrad Lorenz kutatásai – Bad Sector) Tehát rövid idő után mindjárt több szerzeményt is nevelgetnünk kell. A csibe szinte mindent kreatúránktól tanul majd meg, kezdve az étkezéstől egészen a varázslatokig. Néhány apróságra kell „csupán” odafigyelni. Ilyen többek között az is, hogy vigyázzunk, nehogy meglássa a kicsibe, miközben a mi állatunk véletlenül bekap egy békés városlakót. Ebben az esetben ugyanis elég nehéz visszazoktatni a szalmacsipégetre. (Lásd még: Alfred Hitchcock: Madarak © – Bad Sector) További gondot okoz, hogy mi sem foglalkozhatunk túl sokáig Tyke-kal, mert rövid időn belül feltételesen lesz elsődleges kedvencünk (ami további bizonyalmakhoz vezet). A lakosság ott segít, ahol tud, még egy külön játszótérrel is építenek a kis sár-  


tollasnak. Ennek a helynek minden részfeladatnál szerepe van, hiszen ha nem hagyjuk a megőrzőben Tyke-ot, akkor folyton rohargal a pályán, vagy követi a nálánál jóval nagyobbakat, veszélybe sodorva ezzel saját magát és a küldetésünk kimenetelét is. Még egy, klasszikus értelemben vett „csirkével” is összefutunk az események közben. A játék történetében először lehetőségünk nyílik egy nőstény egyed megismerésére is. Ez gondolhatjátok, mennyi fejfájást jelenthet...A lényed nem hallgat rád, mert csak a leányzó élteti, még Tyke-ra sem figyel, sőt, még a lakosságot is semmibe veszi. Persze ez csak egy lehetőség, hiszen, ha nem kellőképpen neveltük lényünket, megeshet, hogy az újdonsült hölgyeménnyek nem is tetszik meg a délceg lovag (kiváltképp, ha éppen egy rozzant gebéről van szó ☺).

## A folytatásra vágyom

Miután hosszas órákat töltöttem a Creature Islanddel, kétségeim támadtak. Az egész játék

alatt az zavart a leginkább, hogy a lakosság (és egyáltalán mindenki) túlságosan ki van szolgáltatva egy felsőbbrendű hatalomnak, az istenségnek, vagyis nekem – ha éppen úgy tetszik. Túl sokat akarnak tőlem, nem eléggé önállóak. Állítólag a folytatás egyik legfontosabb vívmánya lesz, hogy rengeteg dolgot lesz a helyieknek, és nem csak azzal lesznek elfoglalva, hogy naphosszat imádkoznak uruk után, hogy adjon ezt, meg adjon azt.

Olykor-olykor eljászom azzal a gondolattal is, milyen lenne egyszer elkészíteni a Black & White csak interneten keresztül játszható verzióját (szvsz addig jó, amíg csak te játszol ezzel a gondolattal, és nem jut eszébe Molyneux-nek ilyenre változtatni a B&W 2-t... MMOBW? Yikes... © Bad Sector), ahol ugyebár akár további több ezer istenséggel is felvehetnénk a harcot, nem is beszélve arról, hogy ók, akár a jó barátaink is lehetnének. Jelen pillanatban két folytatás is készül: az egyik a konzol tulajdonosok nagy örömeire, a másik pedig csak nekünk, PC-seknek. Engem már most lázba hoznak a legújabb kalandok, pedig még azt sem tudom, mifélék lesznek. Abban bízom nagyon, hogy Peter Molyneux és jól kiválogatott kis csapata egy újabb ütős elegyet igyekszik összerakni, mellyel újabb álmatlan éjszakákat okoznak majd nekem. Mindazonáltal azt is nagyon remélem, hogy a második Black & White-ban az állatok kisállatának nem lesz majd háziállata... Ha mégis, akkor jó nagy bajban leszek ☺.  
**ZeroCool**

## Black & White: Creature Isle

www.bwgame.com

### PRO

- rengeteg új ötlet
- szórakoztató játékmenet

### KONTRA

- túl nehéz
- több újítás is lehetne

### HARDVER

Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, 2. generációs grafikus kártya

### GRÁFIKA

### HANGOK

### ZÉNE

### JÁTSZHATÓSÁG

83%

CDV

# COSSACKS – THE ART OF WAR

## HA EZT A JÁTÉKOT SUN TZU MEGÉRHETTE VOLNA...

**A**mikor a Cossacksot teszteltem, már akkor is úgy gondoltam, hogy ez minden idők egyik legnagyobb RTS-e. S most itt a kiterjesztés is, a háború művészet. Vajon jobb lett-e a már egyébként is jó játék?

A kiterjesztések, extrák és egyébek mindig ingoványos talajra vezethetik egy adott játék rajongóit. Sok vitára adhat okot ugyanis, miért csak ilyen változtatások, miért csak ennyi egység szerepel. Mielőtt elindítottam az Art of War-t, nagyon reménykedtem, hogy itt többről lesz szó.

### Nagy arcom lehet!

Persze most ellendrukkereim pújulhatnak (akik nem kedvelik az arcomat), azonban ennek igen sok köze van a játékhöz: a beépített térképkészítő segítségével (hiszen már ez is született) akár saját arcunk körvonalából is alkothatunk térképet! Magyarán itt igaz lesz, hogy az „Állam én vagyok”. Csak le ne essen az állam (azaz el ne foglalja az ellen). Milyen romantikus lesz pedig, amikor majd a játékosok így kommunikálnak: Ti álljatok lesben Gyu bal fülénél, amíg mi

**„Napóleon talán azért bukott Waterloonál, mert azt is editorral készítették?”**

a szemüvege mellett támadunk, hogy elfoglaljuk az orrát! Nekem ez tetszik! S miért lehet nagy? Azért, mert az eredeti Cossacks térkép méretének 16-szorosát lehet előállítani itt (ami valójuk be, JÓ NAGY). Ez a két mondat azonban igencsak kevés arra, hogy méltóképpen ábrázoljuk a térképszerkesztőt, amely még ezen a kategórián belül is az egyik legkönnyebben használható, legjobban alkalmazható editor (állítólag maguk a nagy történelmi csaták is ezzel készültek). Lehet, hogy Napóleon ezért bukott Waterloonál, mert azt is valamilyen editorral készítették elő? (Felbukott a lóva a bal fülénél? © Bad Sector)

A véletlen-generátor segítségével mindenféle térképek készülhetnek. Amennyiben esetleg egy jó kis szigeten vagyunk, elég sokáig nem találunk ránk, így tökéletesen fejlődhetünk. Újdonság, hogy szándékosan is el lehet érni békés fejlődést: lehetséges úgy kezdeni egy játékot, hogy adott időszakra píz van (nem kell rettegni az ellenfél támadásaitól), így gazdaságilag gyorsan lehet fejlődni. Mindezzel érdekes újítás az is, hogy különböző nemzetek parasztjaival is kezdetünk, magyarán több nemzet épületeit is felhúzzuk egyszerre. Ez azért igen érdekes

teszi magát a játékot. Itt jegyezném meg, hogy a nehézségi szintek is változtak, easy fokozaton a gép annyira debil, hogy azt már egyetlen kéne tanítani „Hogyan szimuláljuk a gyengeelméjűséget mesterséges intelligencia segítségével?” címen. Annyira bugyuta, hogy szinte sajnálom lerohanni. No persze nehezebb fokozatokon gyűrőzni kell. Főleg azért, mert a Cossacks esetén sosem szabad elfelejteni, hogy nem fogynak ki a nyersanyagok és az erőforrások: magyarán, ha egyszer már megtalált minket ellenfelünk, akkor attól kezdve igencsak számíthatunk masszív és agresszív támadásaira. Ezért nem árt, ha az embernek szövetségesei is vannak. Az eredeti változatban az MI-vel nem lehetett szövetségre lépni, azonban most már lehet! Azt, hogy a gép lelke mennyire megbízható társat takar, az inkább próbálja ki mindenki maga. (De előtte azért nézze meg a 2001. Úrodüsszeit... © Bad Sector)

### Huszárjaim megrohanják Viktoriát!

Persze a változások száma eddig sem volt kevés. Jó szokás szerint új nemzetek tűntek fel (Bavarian – bajor, Danish – dánok), s persze új egységek is. Ebből a legmókásabbak

a porosz huszárok, hiszen ez alapvetően magyar találmány, de valahogy az ukrán készítők minket ebből a kiterjesztésből is kihagytak.

Joggal kérdezhetitek, hogyan kerül ide Viktória? Ő is egy új egység. No persze ne valamilyen szexis lányt képzeljete el, hanem egy szexis hadihajót, melyet annak idején még Nelson admirális is használt (pedig nem volt kis név a szakmában).



Apró történelmi baki, hogy ebből csupán egy létezett, itt pedig akármennyit gyárthatunk. No se baj, ez egy nagyon jó kis egység, nyomuljunk vele bátran. Szerencsére a flotta jócskán megváltozott: rengeteg új hajó és sok-sok új fejlesztés áll rendelkezésünkre. No persze egy huszárcsapatnak Viktória ellen nem sok esélye lenne. Vagy mégis? ☺. Mindenesetre foglalkoztassuk őket addig is, amíg Viktória nem tűnik fel, hiszen ki lehet jelölni egységeinket arra, hogy egy adott objektumot őrizzenek (azt nem értem, miért nem lehetett régebben), illetve arra, hogy járőrözzenek (így nagyobb terület felett gyakorolhatunk ellenőrzést). Sajnos maga a járőrözés csak



két pont között történhet (mennyivel elegánsabb lett volna egy többpontos rendszer, ahol előre megtervezett útvonalat követtek volna a csapatok), de ezt az apró bakt nézzük el, hiszen szinte el is tűnik a jó és szellemes újítások tengerében.

### Foglaljuk el magunkat

Erős ellentmondás az ez alcím, hiszen nem magunkat kell, hanem az ellent. S mindezt persze multiban, azaz többjátékos módban tegyük meg, ugyanis létezik egy olyan új játékmód is, amelyben terítóriumot kell foglalni. Itt nincsenek parasztok, egyszerűen csak a rendelkezésünkre álló erővel és erőforrásokkal gazdálkodva kell nyomulnunk. Esetleg már előre meghatározott egységekkel is kezdetünk, vagy akár 250 paraszttal. Jó, mi? Mindezzel persze itt a legnagyobb újítás, a világranglista (persze ezt nem ők találták ki, de mindegy). Ez egy olyan szuper lehetőség, amellyel a világ más Cossacks játékosaihoz mérhetjük magunkat. Én egyelőre – izéééé – nem vezetem a ranglistát. Maradjunk ennyiben ☺. Persze az öt új kampány is jópofa, meg aranyos, meg minden, ahogy azt eddig is megszokhattuk. No persze ez alapvető feltételezés volt, hogy ez jó is lesz. Szerencsére a látvány is előnyére változott: az erdős terepek valóban erdősök (ugye emlékeztek még az önmagát erdőnek csúfoló néhány facsoportra), megjelent a vizesés mint vizuális elem és más egyéb textúrák is. Eleddig sem volt csúnya, de ettől csak szebb lett. S aki újra meg szeretne nézni egy csatát, most akár vissza is nézheti. Álljunk itt meg egy pillanatra! Gondoljunk bele, hova fejlődhetett volna a hadiművészet, ha mondjuk a nagy hadvezérek utólag visszajátszhatták

volna ütközeteiket. Esetleg beszereztek volna egy videofelvételt aktuális ellenfelük legutóbbi harcairól, hiszen ez a sport világában egyébként is nagy divat manapság. Na jó, hülyeség félretéve, maradjunk az újdonságoknál. Aki pedig eddig nem tudott fix pont-ra lőni az ágyúival (hiszen eleddig csak kijelölt, élő célpontra lehetett tüzelni), az ezentúl zárótűzzel védheti magát, esetleg egy olyan területet vehet tűz alá, amerről ellenséget vár (s ezzel máris bővül a taktikai repertoár). Okos és jól használható újítást ismerhetünk meg csata esetén: ha megállítjuk a játékot, kiadhatunk parancsokat az egységeknek (ez igen hasznos, ha gyorsan akarunk reagálni az ellenfél megállítási és visszajátszani lehet, de egy rossz parancsot visszavonni, azt már nem! Szóval legyünk észnél. Mindezzel nagyon fontos, hogy a nagyobb térkép nagyobb csatákat is takarhat: sokkal jobb az egységek irányítása illetve összefogása, sokkal több embert is kijelölhetünk egy csapatnak vagy csapat-egységnek. Elmondhatjuk tehát, hogy azok, akiket az eredeti nem győzött meg (voltak ilyenek egyáltalán? ☺), azoknak ez a kiterjesztés végleg bebizonyítja, hogy a Cossacks valóban minden idők egyik legjobb RTS-játéka.

### Egyéb nyalánkságok

A játék hangjainak terén az eredetihez képest nem hallottam túl sok változást. Még mindig nagyon bájos, amikor egy katedrálisra kattintok, s ettől harangozni kezdenek. Elég sokan klikkelgethetnek Magyarországon a templomokra minden délen ☺. A látványelemek közé sorolnék egy logikus újítást: emlékeztek rá, amikor régebben egy bánya megépítése után, a kedves kis dolog nélküli parasztok bambán nézték az üres tárnát? Ez mostanra megváltozott: amint felépítették, azonnal szorgalmasan be-masíroznak, hogy rögvést megkezdhessék társadalomilag hasznos munkájukat. Ez pedig nagyon fontos dolog, mint ahogy egyöntetűen állíthatom, hogy a Cossacks minden újítása is az: az egyik legjobb tartott RTS marad is az egyik legjobb, méghozzá jól felfrissülve. S remélem, ez a kiterjesztés és a javítások halmaza meghozza végre azt az elismertséget és népszerűséget ennek a kiváló játéknak, amit megérdemel. Most gyorsan létre is hozok egy papot a katedrálisomban, hogy erre csak annyit mondjon: Ámen! Úgy legyen!

Gyu

### Cossacks – The Art of War

www.cossacks.de

#### PRO

- térképszerkesztő
- új nemzetek, egységek és sok más

#### KONTRA

- gyenge járőrözés

#### HARDVER

Pentium III 500 MHz, 256 MB RAM

- GRÁFIKA
- HANGOK
- ZÉNE
- JÁTSZHATÓSÁG

88%



# MALL TYCOON

PLAZA-FEELING!

Take 2



**T**íz évvel ezelőtt még úgy hihettük, a bevásárlóközpont nem más, mint a Sugár vagy a Skála. Azóta picit (?) bővült a kínálat: Győr, Alba, Duna, Tisza, Dráva, Száva Plaza, s ki is török a lábát szára, ha be akarod járni akárcsak a legkisebbet is. A társadalomtudósok nagy öröme az ilyen típusú komplexumok újfajta életmódot alakítottak ki, amit ugyebár lehet tanulmányozni, kritizálni, s egyéb nyálánkságokat művelni vele... Ám nemcsak a szociológusoknak hasznos „alapanyag” a bevásárlóközpont, hiszen a Take 2 nemrég jött ki (tudomásom szerint) az első játékprogrammal, amiben egy áruház működtetése a cél. Egy előnyét máris borítékolom a virtuális shoppingolásnak: nem kell fizetnünk a parkolásért!

Úgy tűnik, mostanra hagyományá vált, hogy nem jelenhet meg új GameStar aktuális Tycoon-bemutató nélkül. Nem tudom, ez minek köszönhető, de a menedzser játékok boom-ja egyre csak erősödik. Talán azért, mert a felfelé törő hullámot mindenki szeretné meglovagolni? Nem is ez a lényeg, inkább az, hogy a mennyiségi dömping néha minőségi hanyatlással párosul, s ez a frigy általában egy derékáljnyi szememet fial. Tartottam tőle, hogy a Mall Tycoon már ez utóbbi generáció első képviselője lesz, s ez sajnos többé-kevésbé be is teljesült.

### Pitbull meg a plaza cica

Pedig az ötlet az ugyebár nem rossz, sőt! Mintha csak pontosan erre, bevásárlóközpontok megtervezésére és üzemeltetésére találták volna ki ezt a játékprogram stílust. Foghatták is a fejüket egyik-másik kiadónál, „Hogy ez miért nem nekünk jutott előbb az eszünkbe!” megjegyzésekkel körtve. A Take 2 tehát erőnyerő pozícióban találta magát, ám ennyi ma már nem elég a sikerhez. Talán ezzel nem voltak tisztában a kiadónál, amikor újtárra indították a programot azzal a szálnalmas grafikai felülettel, ami szinte pillanatok alatt könnyekre fakasztja a minőséghez szokott érzékszerveinket. Tudjuk jól, menedzser programnál nem kifejezetten ez a perdöntő motívum, de azt az ingerszegény környezetet, amit az MT-vel játszva „van szerencsénk” átélni, nos, azt senki sem érdemli meg. Az egyáltalán nem, vagy alig animált, miniatűr figurákat még csak-csak megszokná az ember, de a kevés poligonból összeálló – nem tudok rá jobb kifejezést találni – bumfordi belsőépítészeti elemek végleg taccsra vágják a külszínt. Mindehhez hozzáképzeltünk egy brutálisan harsány színvilágot, ami figyelemfelkeltőnek ugyan figyelemfelkeltő, de ez – szerintem – az igazi vásárlók nagyobb felét maximum arra figyelmeztetné, hogy ideje gyorsan el-

hagyni ezt a bevásárlóközpontnak álcázott vándorcirkuszt.

### Zene füleimnek

Pont ezért lepett meg annyira, amikor az első dallamok eljutottak a fülkagylómhoz. Ugyanis az alkotók gondoltak az elnyűtt vásárlók idegállapotára, na és a mi, gép előtt gubbasztó, elgyötört lelkünkre, így a vizuális csinnadrattát ellensúlyozandó, kellemes, amolyan reptéri, vagy Hilton-lítes hangulatot árasztó funkys, jazzes zene ütemére tranzakciózhattunk. Ezt sokkal jobban sikerült belőni, mint amit a való világ plazaiban járkalva tapasztalhatunk. A muzsika mellett a hanghatások sem rosszak, bár ezeket már nem illetném a kiemelkedő jelzővel. No de félre a külsőségekkel, és lássuk, mi lapul a felszín alatt! Sajnos rögtön a kezdetek-kezdetén problémába ütközünk. Ha az alapköveteltől kívánunk bábáskodni egy bevásárlóközpont

építésénél, akkor nem árt felkötni a felkötnivalót, meg rendelni egy nagy adag türelmet. A tervezés és kivitelezés ugyanis rém macerásra sikeredett: a kameranézet váltása önmagában is kitenné egy három hónapos tanfolyam teljes anyagát. Szegény programozók csuklásoktól görcsbe rándulva tölthették a tesztelés majdnem egészét, annyiszor emlegettem őket és kedves mamájukat. Spongyát rá, mondjuk azt, hogy én nem kaptam el a módszer lényegét. Azt viszont már nem tudom saját hülyeségem számlájára írni, hogy a padlót szegélyező falakat csak egyesével lehet megépíteni. Létezik ugyan egy auto-wall opció,

**„Az igazi vásárlók nagyobb fele gyorsan elhagyná ezt a bevásárlóközpontnak álcázott vándorcirkuszt...”**

STRATEGIA

### Csak szakszerűen

Ha felmerül a bevásárlóközpont fogalma, mindenki szeme előtt felrémlenek a gigantikus épületek, a kisebb-nagyobb üzletek sokasága, mozik, miegymás. Mégis, ha pontosan szeretnénk megfogalmazni, mitől plaza a plaza, akkor bizonyára többünknek okozna gondot egy korrekt meghatározás kiötlése. Megkönnyítendő az életünket, nem árt, ha tudjuk, miként vélekedik erről a szakirodalom.

Bevásárlóközpont: autóval könnyen elérhető, nagy épületrendszeren belüli, télen-nyáron kellemes körülmények között, egy család vásárlási és szórakozási igényeit is kielégítő, esetenként több száz kiskereskedelmi egységet is magában foglaló komplexum. (Bauer-Berács: Marketing)

de ezt használva több időbe telik a gép által rossz helyre lerakott részeket eltakarítani, mint manuálisan lehelyezni a falszakaszokat. Külön kálváriát jelent a szintek közötti eligazodás, valamint kezdeti pénzforszárait helyes felhasználása. Hiszen lehet, hogy egy világban, háromszintes, teraszos csodaplazát álmodtunk meg (és húztunk fel), de mihez kezdünk a csupasz falakkal, ha belső dekorálásra, netán liftre már nem telik?

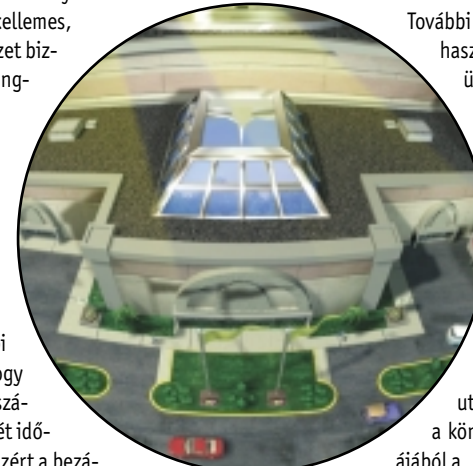
### Gazdasági anomáliák

Tételezzük fel, sikerült egy takaros komplexumot megépítenünk, vagy éppen egy küldetést indítottunk el, ahol készen kapunk egyet. Ekkor a központon üzemelő boltok helyes arányának kialakítására, valamint a kellemes, változatos belső környezet biztosítására terelődik a hangsúly. Az üzletekkel nem sok dolgunk lesz, elég meghatározni, hogy mekkora területen, milyen árut, árakat szeretnénk látni, s máris indulhat a buli! A gyanúsán pangó részeket persze nem árt közelebbi inspekciónak kitenni, hogy – szükség esetén – a felszámolás fájdalmas döntését időben meg tudjuk hozni. Azért a bezárás előtt még lehet próbálkozni a bérleti díj csökkentésével is, hátha a termékek árával volt gond. A belső hangulatért a személyzet is felelős. Három fő típus kap szerepet: a takarítók ugyebár teszik a dolgukat, a biztonsági emberek az áruházi tolvajok, huligánok megfékezésével járulnak hozzá a nyugodt légkörhöz, az üdvözlőemberek (greeters) pedig már belépéskor igyekeznek érzelmi kötődést kialakítani a vásárlókban. (Nálunk ezt a funkciót a kapu előtti szórólapp-osztogatók, koldusok és hittérítők töltik be... Bad Sector) No nem maguk iránt, hanem az üzletközponttal kapcsolatban! Extra költségek fejében beosztottjaink tudásszintje komoly mértékben emelhető, ám a hatások növeléséhez szinte minden esetben elegendő néhány új embert felvennünk, felesleges tetemes összegeket áldozni a fejlesztésre. Ha kutatásra akar-

juk szórni a pénzünket, akkor inkább „fejlesszünk ki” olyan érdekes bolttípusokat, mint például a testékszeres. Az ilyen unikum jellegű üzletek hozzák be a legtöbb vásárlót az utcáról. Legalábbis így lenne logikus.

### Információs szakadék

A helyzet azonban az, hogy az MT teljességgel homályban hagyja az olyan fontos kérdéseket, hogy például mennyiben járul hozzá a bevásárlóközpontunk kedveltségéhez egy efféle különlegesség. Nem lehet tudni, mit hiányolnak vevőink. Fogalmunk sem lehet róla, vajon meghívott rock-együttes vagy a múlt héten lenyomott televíziós reklámkampány vonzott több érdeklődőt. Ez azért is nagyon különös, mert a játékhoz adott küldetések legtöbbjében valamilyen mértékű tetszési indexet vagy látogatói számot kell elérnünk. Ha egyesével megszondázzuk (no nem úgy!) a plazánkban kószálókat, akkor csak felületes visszajelzéseket kapunk, mint például ki mennyire éhes, vagy hogy hány dollár lapul a zsebében. (Ez utóbbit viszont a legprofibb piackutatóknak is becsületére válna kideríteni.) (Vegyél fel néhány zsebtolvajt! © Bad Sector) Természetesen nemcsak a játékban kerestem a fenti kérdésekre a választ, de a szűkszavú, inkább csak a kezelőfelületre koncentrálni kézikönyvtől sem lettem sokkal okosabb.



További gond, hogy nincs egy használható képernyő, ahol üzleteink legfontosabb adatait könnyedén össze lehetne hasonlítani. Ha pontos kimutatásokra vagyunk kíváncsiak, kénytelenek vagyunk a már említett, igen nehezen használható kamerával megkeresni a boltokat – egyenként! Mondanom sem kell, ez utóbbi néhány „apróság” a könnyed szórakozás kategóriájából a „Ki képes ezzel egy óránál tovább játszani?” csoportba lódtíja az MT-t.

Szoktuk volt mondani, s most különösen aktuális: kizárólag a stílus megszállottainak ajánljuk!

-csonti-

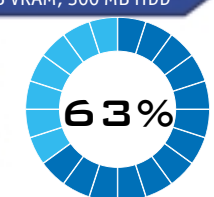
### Mall Tycoon

www.malltycoon.com

<b>PRO</b>	<b>KONTRA</b>
ilyen még nem volt...	...de jobb, szinte biztosan lesz

**HARDVER**  
Pentium II 300MHz, 64 MB RAM, 8X CD-ROM, 3D-s videokártya, 16MB VRAM, 300 MB HDD

**GRÁFIKA**  
**HANGOK**  
**ZENE**  
**JÁTSZHATÓSÁG**



STRATEGIA



# LA GRAND ARMÉE AT AUSTERLITZ

HÁROM CSÁSZÁR EGY HELYEN

**N**apoleon tevékenysége szinte kimeríthetetlen alpanyaggal látja el a stratégiai játékokat fejlesztő cégeket. Nem is nagyon találunk olyan csoportot, amelyiknek ne lenne meg a maga Waterloo-ja. Nem véletlenül ezt a csatát emeltem ki, ugyanis – furcsa mód – a francia császár számtalan fényesebbnél-fényesebb győzelmének ellenére, pont legnagyobb tragédiája vált a legkedveltebb témává. Ezzel a hagyománnyal szakított a Matrix csapat, hiszen friss fejlesztésű programjuk Austerlitz közelébe repít minket, ahol Napóleon egyszerre mért vereséget az osztrák és az orosz koronás főre.

1805. december 2-án az egyesült osztrák-orosz erők, megtévesztve Napóleon fegyverszüneti ajánlatától, egy utolsó kísérletet tettek, hogy megálljt parancsoljanak az akkor már Bécsset is elfoglaló rettegett franciának. 85000 szurony szegeződött a számbelileg szerényebb, ám parancsoló akaratban erősebb kék-fehér tömegnek. Ez utóbbinak köszönhetően a világtörténelem egyik legvéresebb összecsapása francia diadallal zárult.

## Új alapok

Gondolom, a kor harcászata alapvetően befolyásoló főparancsnok szerepét kívánták élethűen megragadni a La Grand Armée Campaign Series fejlesztői, amikor eddig még járatlan ösvény kitaposására adták fejüket (azaz hogy lábukat). A koncepció lényege, hogy eltűnnek a hatszögletű mezők, takaréklángon üzemel a dobókocca, s a játékos tényleg abban a pozícióban (és szigorúan csakis abban) szerepel, amiben egy stratégia látni szeretné magát: a főparancsnoki nyeregben.

Miről is van szó? Az ütközet kezdetén szépen elhelyezzük csapatainkat a kijelölt területen, ellátjuk utasításokkal közvetlen alárendeltjeinket, majd indítjuk az órát (emeljük a búrát...), és gyakorlatilag csak nézzük, mi történik a csatamezőn. Igen, igen, jól értettétek. Gyakorlatilag minden eldől, még mielőtt egyetlen puskalövés eldördülne. Lehet, hogy ez első hallásra kicsit blődnek tűnik, de gondoljuk át, miként tudta 1805-ben pozíciója megváltoztatására ösztönözni egyik ezredét a francia tábornok. Tegyük fel, hogy a lovasságot a balszárny megsegítésére szeretné rendelni. Először meg kell fogalmazni a pontos utasítást. Ezt küldönc útján el kell juttatni a huszárok parancsnokához. Ő felfogja, majd intézkedik az ezredparancsnokok tájékoztatásáról. Amint megérkezik az ukáz, az ezredek vezetői kiadják a menetparancsot a katonáknak, akik alakzatba állnak, s megindulnak a célterület felé. Ugye nem is olyan egyszerű?

## Szabad kezek

Pedig a futárok elfogásának lehetőségét még nem is említettem, valamint azt a kellemetlen velejáróját a rendszernek, hogy csakis stratégiai változtatásokról dönthetünk. Az egyes csapatrészeket irányító tisztek (lásd még: mesterséges intelligencia) ugyanis teljességgel szabadkezet kapnak annak eldöntésére, miként, mi módon éri el a fényes császár által óhajtott pozíciót. Példának okáért ellenállásba ütközve felméri annak erejét, helyzetét, szükség esetén ágyútűzet rendel el, majd megrohamozza az ellenséges arcvonalat. Teszi mindezt magától, kérdés nélkül. Ez egyrészt örövendetesen sok apró gondot levelez a vállunkról, ellenben néha az

„Gyakorlatilag minden eldől, még mielőtt egyetlen puskalövés eldördülne.”

őrületbe kergeti a tökéletességre törekvő játékost, amint látja, hogy a beosztott MI pancser húzásai nyomán a dicső hadoszlop percek alatt menekülő csúrhévé degradálódik. A látványvilág, stílusosan szólva, nem éppen grandiózus. A csúnyábbnál is rondább programjairól ismert Matrix ezúttal megpróbálkozott egy populáris 3D-s ábrázolással (mint pl. Myth, Warhammer), ami azonban csak arra jó, hogy foglalja a helyet a korongon, hiszen sem irányítani, sem gyönyörködni nem lehet ebben a nézetben. Jobb, ha a lapos térképet bámuljuk, ott legalább látszik, ki, kivel van, s merre az arra. Meglepően kedvező osztályzatokat kapott az LGAA (jó kis szó, mi?) a külföldi szakajtótól, jöllehet szinte mindenhol a játékkészítők fejére olvasták a rendszer kiforratlanságát, a madártávlati nézet használhatatlanságát, s azt a néhány, ám annál zavaróbb hibát, amit a kezdeti verzió tartalmazott. Akkor mégis miért a nagyjából (gyenge...) 4-es érdemjegy? Talán a bátorságért, ami egy forradalmi ötlet bevezetéséhez elengedhetetlenül szükséges. Azt mondom, igazuk van.

-csonti-

**La Grand Armée at Austerlitz**  
www.matrixgames.com/games/austerlitz

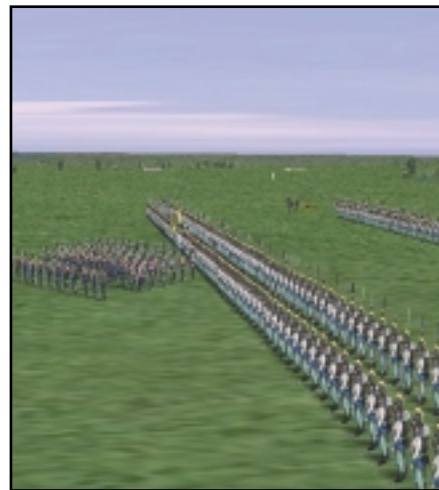
**PRO**  
■ új koncepció  
■ egyszerű rendszer

**KONTRA**  
■ gyenge grafika  
■ kezelhetőségi hiányosságok

**HARDVER**  
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM,  
32 MB-os 3D-s videokártya

**GRÁFIKA**  
**HANGOK**  
**ZENE**  
**JÁTSZHATÓSÁG**

73%



Diadin Kft.

# DROID ARENA

ÉPÍTS, FEJLESSZ, HARCOLJ!

**E**zek a címbe elhangzó felszólítások nem jelentenek újdonságot a játékok világában. S ez egyre inkább igaz a böngészővel játszható stratégiai programokra is. Egyre komolyabban kell venni ugyanis ezt a területet is.

Régebben is írtunk már egy-két, csak az interneten, azaz böngészővel játszható játékról, amelyek feltűnően kevés grafikkal, de annál több input (beíró) mezővel rendelkeztek. Ez a tendencia azonban változni látszik! Kezdenek megjelenni a point&click alapú játékok, amelyekben egyre kevesebb a gépnivel. Egyébként ez egy magyar fejlesztés! Hurrá!

## Szerezzünk cipőkanalat!

Ugyanis igencsak szűkös a bázisunk építésére szánt hely. Mert milyen boldogság is lenne sok házat, üzemet, fejlesztési központot létesíteni. Ha lehetne.

Sajnos én igen hamar rájöttem, hogy az építkezés és fejlesztés – legalábbis a játék elején – hamar véget ér. Ez pedig nagy kár, bár isteni igazából itt nem is ez a lényeg, hanem az, hogy menjünk az arénába és küzdjünk tisztességgel. Csak-hogy ezt a szintet el is kell ám érni. S ehhez kéne egy hatalmas főhadiszállás, kifogyhatatlan pénzügyi és kutatási háttérrel. Ja, hogy csak álmodozom? Az lehet...

## Tessék mondani, itt kell bosszankodni?

Hmm, a fejem bizony nagy. Valaki lelőtte a robotomat. Szegényke 16 pontot sebzett, míg az ellenfél 523-at. Ezt nevezik bunkóságnak. Itt senki sem védi a kicsik jogait? De a gondomat nem ez jelentette, hanem az, hogy nem tudom megjavítani. Ilyen béna lennék? No sebjaj. Letöltöm gyorsan a kézikönyvet. Hurrá! Kiderül, hogy a droidom, ami viszszerkerült a bázisra, pajzs nélkül bizony egy lépést sem tesz. Nagyon jó. El is megyek a piacra (Market), de ott a legolcsóbb is 58 ezer, nekem meg alig van 38. Hát ez bizony gáz. Na sebjaj, van workshopom is (itt tudunk gyártani szuper-giga cuccokat). Hmm, hogy pajzsot nem lehet, amikor az ment tönkre? Érdekes. Na ettől nagy a fejem. Mert a fene sem tudja, ezzel az ütemmel mikor lesz akár 58 ezrem egy mezei vacak védműre. No persze a kemény legények, akik lelovöldöztek, ezt már biztos tudják. No sebjaj, mit lehet még tenni? Ha van sok XP-m, akkor fejleszthetek majd mást is? De hogy lehet sok XP-m? Most már sehogy, mert se robotom, se helyem az építkezésre, se fejlesztésenalóm... Hmm. Biztos én vagyok a bé-

na, hogy hagyjam magam lelővetni egy 30-szor erősebb által. Na sebjaj, találtam másik jó lehetőséget, ahol minden pénzem elbukhatom: a fogadást. Na hajrá fiúk! Érdekes, hogy 25 az 1-hez és 26 az 1-hez az egyedüli arányok, amiket láttam. Magyarán beteszek 1000 pénzt és kapok 26 ezret! Hurrá! Vagy elbukok 1 ezrest. Kibírom. Ferőrszigetek! Ez a hely szimpatikus nekem. 1000 Credit feltéve. Várom az eredményt.

## Magyar játék, angol nyelv

Hadd fanyalogjak ismét. Bár felhőtlenül boldog vagyok, hogy kis hazánk kreatív agyai kifejlesztettek egy ilyen klassz internetes játékot, s azt is megérttem, hogy külföldről több bevételt várnak, mint itthonról (hiszen a Premium account bizony fizetős), ennek ellenére úgy gondolom, talán jó lenne elkészíteni a játék magyar változatát is, hiszen egyrészt elég komplikált a rendszer, másrészt egyre inkább a játékok magyarítása a jellemző. S ezt az apró figyelmességet igazán

„Az én robotom 16 pontot sebzett, az ellenfél 523-at. Bunkóság!”

meg lehetett volna tenni egy honi fejlesztésű játék esetén. Másik fő bajom, hogy sehol sem találtam megfelelő arénát a kicsiknek. Mindenütt 20-as szint körüliek nyomultak, nekem így esélyem se volt. S egyébként mire elérem a 20-as szintet, addigra megnő a ma levágott hajam.

## Mindent egybevetve

Elnézve a játékosok számát és a fórumon nyüzsgő életet, a Droid Arena nagyon jó játéknak tűnik. Egyedüli nagy baja tán, hogy nem ad eléggé baráti kezdet és elég védelmet a kezdőknek, a kicsiknek. Ez pedig sokak kedvét elveheti ettől az ígértes progitól. Súlyos hibája, hogy Opera böngésző alatt nem jelenik meg a játékhoz elengedhetetlen menü. Ez bizony nem szép dolog.

Gyu

**Droid Arena**  
www.droidarena.com

**PRO**  
■ Fejlesztés, építés  
■ küzdelem az arénában  
■ kereskedelem és mikro-menedzsment

**KONTRA**  
■ nehezen frissít néha  
■ Opera alatt nem fut  
■ nincs magyar változata  
■ kezdőknek nehézkes

**HARDVER**  
Böngésző futtatására képes számítógép

**GRÁFIKA**  
**HANGOK**  
**ZENE**  
**JÁTSZHATÓSÁG**

76%



Artware

# HOOIGANS: STORM OVER EUROPE

FÓKUSZBAN A KEMÉNYMAG



**F**oci, meccs, lelátók, sör, rohamrendőrök, szétvert arcok, lezúzott üzletek, szétrugdossott kocsi... De a csapat mindenképp felett! Talán így lehetne pár szóban összefoglalni a futballhuligánok életét. A nagyvárosok dzsungelében afféle kószáló szabadcsapatként működnek, és jaj annak, aki netalántán az ellenfél együttesének drukkol! (vagy csak nem tetszik a pofája...)

Ha elődöket akarunk keresni, valahol a Syndicate-nél, vagy a Commandos környékén kell kotorásznunk. Feladatunk a rendbontáson túl, hogy végigkísérjük kedvenc csapatunk útját a bajnokságon, miközben Európa különböző városaiban is öregbítjük „hírnevünket” – lehetőleg úgy, hogy ne kapjanak el a zsaruk. Csapatunk mérete változó: általában egy kisebb, „kemény maggal” indulunk, de miután befészkeljük magunkat az egyik helyi kocsmába, néhány rundó után már sok barátunk lesz. Egy részük némi pénzt cserébe beáll a csapatunkba, a többiek csak afféle szimpatizánsok – őket nem tudjuk irányítani, de ha eléggé fellelkesítjük őket, mindenféle balhéban velünk tartanak az adott pályán. Embereinknek néhány tulajdonsága is van: gyorsaság, támadó-, és véderő, erőnlét, illetve az alkoholra, kábszerre való érzékenység. Ezenkívül különböző fegyvereket is viselhetnek.

## Legyen a balhé nagy

A banda lelke a vezér, a központi ember: ő vezeti a „harcba” a csapatot. Elég jó tulajdonságokkal bír, lelkesítheti a szimpatizánsokat, ráadásul még egy pisztolyt is magánál hordhat, ami a legütősebb fegyver a játékban. Van a Patkány, aki egy gyenge figura, de kiválóan ért a csöndes betöréshez. A Raver egy agresszív technos, nem túl masszív, de pl. ha bekapcsolja a gettóblaszterét (tudjátok, azok a kisebb szekrény méretű magnók, amit a feketék nyomtatnak ☺), mindenki tánca perdül. Van a normál huligán, ő már keményebb fajta, molotov-koktéllal is felszerelhetjük. A nehézágyú a motorosok és a melákok – ők meglehetősen lassúak, viszont nagyon ott vannak a színen, ha bunyóra kerül sor. Ráadásul csak velük tudunk konténereket, nagyobb akadályokat arrébb tolni. Néhány egyéb alakkal is találkozhatunk, akiket nem tudunk közvetlenül irányításunk alá vonni. Egyik a már említett szimpatizáns, aki nagy tömegben rendkívül hasznos. Vannak az „öltönyösök”, akiket hotelekben fogadhatunk fel – ők szabadíthatják ki lesített embereinket. A macák a bordélyházak lakói: ha embereink nagyon lekódkadtak, itt újra „motiválhatjuk” őket, bár erőnlétük az ágytorna után kicsit csökkenni fog ☺. A macákat fel is bérelhetjük, hogy bájaikkal az ellenfél figyelmét egy időre elvonják. A lakosság egyszerűen próbálja élni mindennapjait, ha meglát minket,

általában elfut. A rendfenntartókkal viszont általában jobb kerülni az összetűzést – a járőr nem annyira durva, bár ha bepánikol, ő is halomra lövi huligánjainkat. A rohamrendőrség azonban nem cicózik – ha rossz fát tettünk a tűzre, sokáig a nyomunkban lesz. Kalandjaink során néha járműveket is használhatunk, illetve fegyverboltban erősíthetjük harcerőnket.

## Szétpukkadt focilabda

Az eddig leírtak alapján fantasztikus játéknak kellene lennie a Hooligansnak. S miért nem lett az? A gyenge grafika, a rettenetesen rossz irányítás teljesen elveszi az ember kedvét a rosszkodástól. A designerekre nem lehet panasz, a küldetések változatosak, többféleképpen is megoldhatjuk a feladatokat, itt nincs gubanc. A grafikánál viszont annál inkább.

A Commandos-féle perspektíva oké, bár a házakon nem nagyon látunk át, ami már zavaró. A városok kinézete még – úgy ahogy – elmegy, de az emberek kialakítása rettenetesen igénytelen. Rendben, hogy 50-100 egységet nem könnyű mozgatni, de így még azt is nehéz eldönteni, ki a járőrelő és ki az ellenséges banda tagja... Hiába a sokféle lehetőség is, a leállíthatatlan valós idejű történések alatt arra sincs időnk, hogy a Babszem Jankó méretű emberünket kiválasszuk a tömegből és használjuk a speciális tulajdonságát. Az egyéb dolgok kiegyenlítik egymást: a töltés alatti „énekek” nagyon poénosak (hatalmasat röhögtem például a 'We are the champions'-feldolgozáson), míg néhány valószerűtlen dolog a játékban elrontja a hangulatot. Morálisan pedig igen csak fennakadtam azon, hogy a játékban nemcsak bunyózunk, hanem ölünk is – ami azért nem annyira mókás... Összegzésként: ismét láthattunk egy játékot remek ötletekkel, de csapnivaló megvalósítással. Marad ismét a reménykedés, hogy majd valakik jobban megcsinálják...

Uhu

## Hooligans: Storm over Europe

[www.hooligans-thegame.com](http://www.hooligans-thegame.com)

### PRO

- remek ötletek
- fantáziadús küldetések

### KONTRA

- gyenge grafika
- pocsek irányítás

### HARDVER

Pentium 600 MHz CPU, 128 MB RAM,  
600 MB HDD, 8 MB VGA

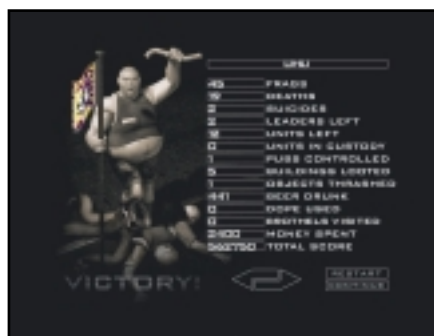
### GRÁFIKA

### HANGOK

### ZÉNI

### JÁTSZHATÓSÁG

67%





Tannhauser Gate

# MIMESIS ONLINE

KELL EGY ÚJ VILÁG

**A**mióta megjelentek az MMORPG-k, azóta a játék többé nem arról szól, hogy abba hagyjuk, kilépünk és folytatjuk tovább, hanem arról, hogy egy élő és lélegző világ eseményei akkor is megtörténnék, ha nem vagyunk ott. S ha ott vagyunk, csak jobb lesz nekünk. Vagy legalábbis sokan így fogják gondolni.

Manapság az ilyen szerepjátékok világát az Anarchy Online és a Dark Age of Camelot dominálja (a régebbiek, mint Everquest vagy Asheron's Call is küzdenek becsülettel), de még mindig több olyan lehetőség fedezünk fel, amelyek ezekben a világokban kihasználatlanok maradtak. Mivel a szerepjátékok zöme fantasy alapú, így a lengyel fejlesztők figyelme a sci-fi felé fordult (Lengyelország egyébként is erős ebben a műfajban, gondoljunk csak Stanislaw Lemre).

## Hol vagyunk és főleg mikor?

Állítólag valamikor 5692-ben lehetünk (bár ez senkit nem izgat a játékban), a helyszín pedig egy kozmikus kataklizma által véletlenül összezhozott planéta, ahol több olyan faj is összekeverült, amelyek eddig azt hitték, egyedül vannak az univerzumban. Természetesen a nagy pusztulást követő pánikban szinte lehetetlen volt együtt élniük, de az idő sok mindent helyrehozhat. Érdemes végigolvasni a játék történelmi vonatkozásait, hiszen a sztori elég érdekes. Lényeg, ami lényeg: amikor mi a bolygóra érkeünk, épp elég dolgunk lesz, hiszen a mindenféle mutáns fajok hihetetlen fenyegetést jelentenek az itt élőkre, s persze ránk is.

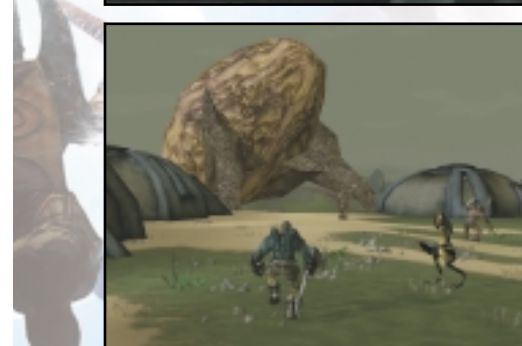
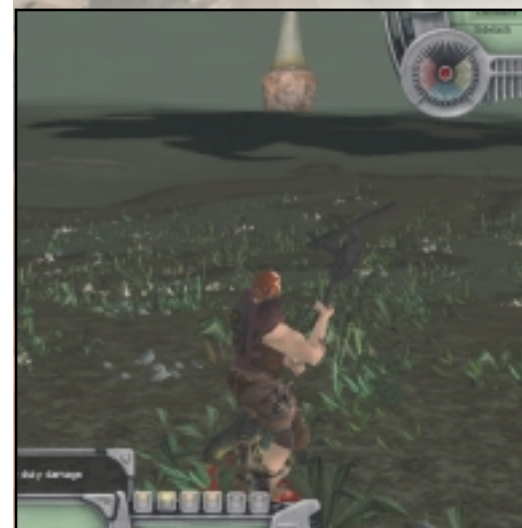
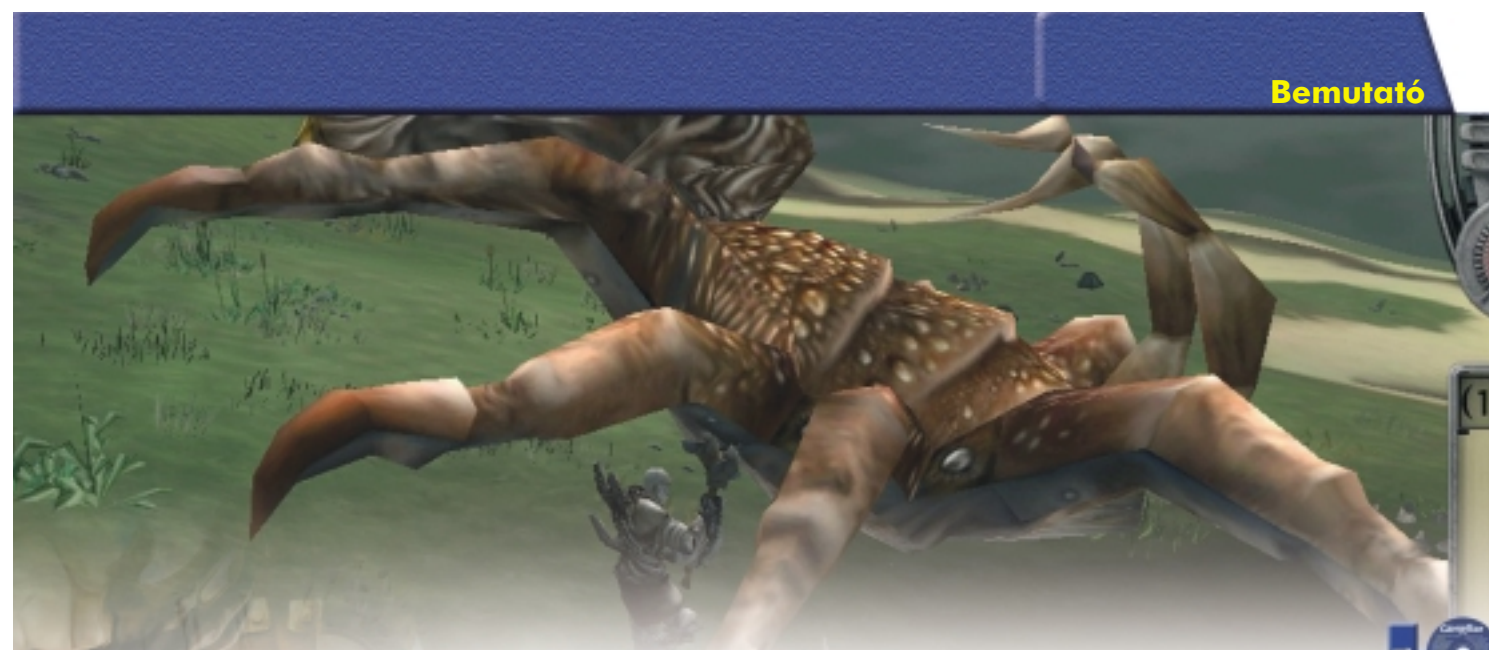
## Az úszógatyás kalandozó

Napi kapcsolatban vagyok a játék készítőivel, hiszen ICQ-n vitatjuk meg a tapasztalatainkat. Mire is jó ez? Arra, hogy a játékosok segítségével tovább tudják fejleszteni, jobba tudják tenni a programot. Ez pedig egy olyan újdonság, amely csak az MMORPG-k világára jellemző. No de hogy jön ide a fecskénaci? Egyszerű. Miután megszülettünk (ha beállítgatjuk a tulajdonságokat becsülettel), s embert választunk, meghozza férfit, akkor nemsokára egy üres város közepén találjuk magunkat egy szál pendelyben. Kérdem én nagy tisztelettel: hogy a fenébe védjem én így meg a világot? Talán majd a szörnyek eljárnak, ha meglátnak? (Ha személyesen én lennék ott, akkor esetleg, de így!) Ha megmozdulunk, azonnal kiderül, hogy az 5600-as évek végére az emberek szignifikáns mutáción estek át (lehet, hogy keresztetkét őket Quasimodoval?). No sebj, hamar hozzá lehet szokni. Irányítás elfogadható, azonban sehogy sem találtam a belső nézetes kameraállítás gombját. Kiderült, hogy

a Ctrl+Alt+egér segítségével lehet. Hmm... Tiltakoztam is a fejlesztőknél egyből. No sebj, segítettek, hogy jól menjen a buli. Felszereltem magam a leggyaggyabb páncéllal, a legvacakabb karddal (mit is akar az ember 200 pénzzel, ugye), kivontam szabályamat, oszt hajrá. Nagyon dögösen néztem ki, s meg is támadtam életem első ellenfelét, egy Inimet. Nagy nehezen lenyomtam, a meglepetés ezután jött, ugyanis az azonosító ablak szerint az általam kiszemelt Gheboroh velem hasonló tudású (evenly matched). Egyébként ez az ablak nagyon kellemes találmány, hiszen multifunkciós, mint a repülőlőkök pilóták képernyője (ide kerül a térkép, az iránytű, a trade-kereskedős, cserélős képernyő is). Szóval én kis szerencsétlen megtámadtam a Gheboroh-t. Aztán koppantam egy nagyot, mert az állítólag hozzám hasonló erősségű dög úgy levert, mint vak a poharat. A még nagyobb meglepetés ezután ért, ugyanis feltámadtam a városban, egy szál pendelyben. (Ez a játék „vetkőző-show” elnevezésű undocumented feature-je © Bad Sector) Na szép, sehol semmi cucc. Szerencsére megtudtam, hogy

## „Először egy üres város közepén találjuk magunkat, egy szál pendelyben...”

a multifunkciós képernyőn van egy piros pötty, ami ha a holttestem irányába állok, vadul villogni kezd (magamtól sosem jöttem volna rá). Nagy nehezen el is jutottam oda, fel is kaptam a cuccokat. Újra felöltöttem magamat, üzembe helyeztem a térképet, az iránytűt és indultam volna kalandozni. Na itt történt az, ami miatt igencsak felháborodott levelekkel bombázom még a cikk írásának pillanatában is a fejlesztőket. Ugyanis két csúnya dög megtámad és megölt. Ez még önmagában nem baj, azonban amikor egy szál úszógatyóban visszazambáztam, hogy felvegyem a cuccaimat, a két nyamvadék ismét kinyírt. Gondoltam, ez csak véletlen lehet, ismét visszamentem, mire megint lecsaptak. Na ekkor kezdett felmenni bennem a vérnyomás, ugyanis ott álltam a város közepén



pén szégyenkezve, s egy kanyi buznyákom sem volt (hiszen elköltöttem minden pénzem azokra a cuccokra, amelyeket nem tudok visszaszerezni). Ha azt mondom, dühös voltam, az nem fedí a valóságot! Szegény fejlesztők, kaptak tőlem hideget-meleget, de megígérték, hogy kijavítják ezt a problémát egy héten belül (magyarán az történt kérem szépen, hogy nem csak a játékkal, hanem észrevételemmel is alakítom a világot!). Észrevételem pedig voltak bőven.

## Erre nem is gondoltunk...

Érdekes volt a fejlesztők hozzáállása a kritikáimhoz: mivel maguk is gyakorlott, hardcore játékosok, s a tesztereik is azok voltak, istenigazából nem gondoltak a teljesen kezdőkre, a bénákra, akiknek dunsztjuk sincs róla, mit kell csinálni és hogyan. Kvázi természetesnek és magának értendőnek vették, hogy mindenkinél minden egyértelmű. Szerencsére rájöttek a hibákra és a közeli jövőben (mire ez a cikk megjelenik), a jelenlegi problémák jó részét kijavítják (legalábbis ezt ígérték). Szóval mik is ezek? Egyrészt a privát üzenetküldés hiánya (március közepére kész), másrészt a kezdők részére rendszerített gyakorlóterep (Kindergartennek – óvodának – nevezték el, március elejére lesz meg), február végére lesznek kész a távolba ható fegyverek (hát csodálkoztam is, hogy egy sci-fi környezetben egy átkozott puska sincs), s bevezetnek egy úgynevezett „igazság-rendszert”, amely a játékosok egymás elleni gyilkolását hivatott szabályozni. Egy dolog biztos: amikor a cikket írom, a játék nem túlzottan támogatja a kezdőket, s emiatt nagyon le is húzhatnám. De mire a cikket olvassátok, az ilyen jellegű gondolatok mind felszámolójak, így igazán nem is lesznek gondok. Furcsa ez, hiszen végül is egy újonnan induló MMORPG működésének első egy-két hónapja olyan, mintha nyilvános béta-teszt lenne. Általános tanulság: ha egy vadiúj játékkal játszunk ebből a stíusból, adjunk neki időt, mire teljesen kiforr. Nekem elsőre egyébként nagyon kevésnek tűnt a két játszható faj (ember-férfi, ember-nő és hiruon). Az ember-férfi az erős, de buta harcos, kevés pszi tulajdonsággal. Az ember-nő rosszabb harcos, de jobb a psziben. Míg a hiruonok gyenge harcosok, de erősek psziben. Nem sok a választási lehetőség, így legyünk ügyesek. Mindehhez kevésnek tűnik, hogy egyszerre csak 3 karakterünk lehet. Hmm...

## Minden szép, ha szép a vége

Ez a játék bizony nagyon kellemes látvány a szemnek. Furcsa, színes, idegenszerű világa nagyon hamar igen tetszetőssé válik, a ködből előbukkanó távoli tájak, il-

letve épületek gondosan megtervezettek, a fegyverek, páncélzatok és lények nagyon jól néznek ki. Külön kiemelést érdemel, amikor a kezdő karakterem előhúzza a kardját: még a leggyaggyabb penge is nagyon dögösen néz ki, erőt sugárzóan (gondolom direkt így tervezték, ha már útni nem lehet vele nagyot, legalább nézzen ki jól). Hatalmas jóponta a játéknak: a boltban vett felszerelést kb. 10%-kal kevesebért lehet a boltban visszaadni, így gyorsan lehet a cuccokat fejleszteni. Az ellenfelek is klasszok, kedvencem a nagyon is szelídnek kinéző Bitusk, amit azért ne nagyon támadjunk meg. A Bitusk folyóparton él, ahol igazán áll-lerobbantó élmény ért, hiszen az Anarchy Online közepesen jó, a Dark Age of Camelot közepesen gyenge vízábrázolása mellett, itt valami igen szenzációsat alkottak a lengyel srácok. Hosszú percekig néztem, nem tudtam betelni vele. S a folyó felett átvéló híd, ahogy a ködbe vész... tényleg igazi sci-fi környezet, borzongatóan félelmetes. A hangok megfelelőek, a zene elfogadható, szerencsére nem vitték túlzásba. Az irányítás hamar megszokható (bár egy 10-15 perc gyakorlás nem árt), szinte minden funkció az „I” (Inventory) és az „E” (Equipment) gombokkal előhívható, a chat-ablak mérete tetszőlegesen állítható. Jópofa újdonság, hogy ha találkoznak egy ember által irányított karakterrel, addig nem tudjuk a nevét, amíg be nem mutatkozott. Az összkép végül is kedvező, hiszen az általam kifogásolt hibák hamar kijavításra kerülnek, s akkor semmi sem akadályozhatja meg ezt a játékot, hogy meghódítson egy valós világot is. Figyelem! Ez a játék is fizetős!

Gyu

## Mimesis Online

www.mimesisonline.com

### PRO

- nagyon szép sci-fi világ
- látványos felszerelések
- könnyű a harc

### KONTRA

- kinőhető gyermekbetegségek
- egyelőre kevés a játékos

### HARDVER

Celeron 400 MHz, 128 MB RAM, TNT2 16 MB vagy jobb, 600 MB HDD, 33,6 KB/s Modem

### GRÁFIKA

### HANGOK

### ZENE

### JÁTSZHATÓSÁG

80%





# MONET: THE MYSTERY OF THE ORANGERIE MUSEUM

## ELNAGYOLT ECSETVONÁSOK



**K**észült már számítógépes játék könyvből, képregényből, filmből, de még operából is (emlékezzünk csak a Ring-re). Mi több, ez visszafelé is működik, írtak már könyvet a Diablo alapján, nyáron ment a Tomb Raider-film a mozokban – noha a Quake opera adaptációjára sajnos még várni kell (pedig milyen jól mutatna Luciano Pavarotti kezében a BFG!). Egy valamit azonban le mernék fogadni: senki sem játszott még közületek festményből készült játékkal!

Amíg nem láttam a saját szememmel, el nem tudtam volna képzelni, hogy egy századfordulós impresszionista festő neve alatt miféle kalandjátékot lehet összehozni.

Azt hinnénk, hogy valami multimédiás művészettörténetről

van szó, de végül egy egészen izgalmas kis sztori bontakozik ki. Mindemellett nem mindennapi élmény egyszerűen „besétálni” festményekbe, hiszen itt ez történik. A játék összes textúrája Monet képeiből lett kiválogatva, ahogy minden helyszín is egy (vagy több) híres alkotás tematikája köré épül fel. Nagyon jól illeszkednek a képek egymásba, néha

észre sem vesszük, hogy átsétáltunk egy másik műremekbe. Bizonyos szempontból persze mégis ismeretterjesztő az anyag, hiszen bekerült

a progiba külön opcióként egy galéria is, ahol a festményeket alaposabban szemügyre vehetjük, és például olyan rendkívül hasznos információkat tudhatunk meg róluk, hogy mekkora az átmérőjük. ☺ A történet szerint Monet a francia államnak készül adományozni egy sorozatot, akik ennek tiszteletére külön pavilont kívánnak emelni. A helyre viszont egy mindenre elszánt üzletember is pályázik (aki furcsamód a valahonnan ismerős „Derrick” névre hallgat), mert... nos, ez valóban zavarba ejtő, de ő az adott területen olajat akar kitermelni. Lehet, hogy én nem értek hozzá, de könyörgöm, Párizs közepén olaj?! (A kudarc után Derrick egyik fia Dallasba költözött és Ewingra változtatta a nevét... A másik Németországba és rendőrnagyozó lett belőle... ☺ Bad Sector) Ki igazodik ki a franciákon?

A történetbe úgy csöppenünk, hogy a kamara, mint fiatal építész, minket bíz meg a kivitelezéssel. Miatán pedig véletlenül fültanúi leszünk Derrick és egy embere beszélgetésének, világossá válik, hogy az ádáz kurafi bombamerényletet készül elkövetni a leendő múzeum ellen.

Négy helyszínen járunk (Le Havre, Rouen, Giverny és Párizs), ezeken belül pedig összesen hét kisebb területen. A játékmenet teljesen lineáris: nem kóborolhatunk szabadon, hanem a továbbjutáshoz min-

dig adott tárgyakat kell összegyűjtenünk, majd logikusan használnunk a megfelelő helyeken – ahogy azt már nem egyszer láttuk. A fejtörők igazán nem okoznak különösebb gondot, de ettől a játék még nem lesz bárgyú: kicsit azonban valóban „puritán” az egész: a kevés rejtvény megoldásához kevés cuccot találunk, de még azokat sem kell kombinálnunk sehol egymással. Dialógusok nincsenek, néha megszólal ugyan egy-egy karakter, de azok is csak a feladatra vonatkozó információval látnak el bennünket. Ez alól egyetlen hely a kivétel, amikor Monet műtermében a festmények között nézelődhetünk és

adott képre kattintva a mester hangját halljuk, ahogy néhány összeszedett mondatban méltatja nekünk saját munkáit. Ez a rész kimondottan kedves és szórakoztató.

**„A főgonosz Párizs közepén akar olajat kitermelni!”**

### Nagyvonalú ecsetkezelés

A játék világa tehát teljesen 3D-s megjelenítésű, amelyben a mozgás kissé nehézkes, mivel az egérrel point&click-elünk, a navigáláshoz a billentyűzetet kell használnunk. De nem is ez a legfőbb baj... Amikor ugyanis először akadtam bele egy levegőben mészázó pixelbe, majdnem felsírtam. Azután pedig egyre többször, és átkoztam a grafikus motort (bár ha „motor” az is, ami mondjuk az RtcW-t hajtja, akkor a Monet esetében inkább két duálba kötött mőkuskereket képzeljünk el).

Mindent összevetve nagyon jó ötletre épül a Monet, de a kivitelezés teljesen lerontja az összképet. Az angol szinkron kőkemény liverpooli akcentusa (mintha a Blöff című filmet néznénk) nem emel az összhatáson, ahogy az sem, hogy zene egyáltalán nincs (!). A legrosszabb pedig az, hogy 5-6 óra alatt végigjátszható! De az ötleten felbátorodva talán mi magyarok csinálhatnánk jobbat: például milyen klassz lenne Victor Vasarely geometrikus festményeiből egy jó kis 3D-s tetris!

mazur

### Monet

www.wanadoo-edition.com

#### PRO

- nagyon eredeti ötlet
- a hibák ellenére is hangulatos

#### KONTRA

- szörnyű grafikus motor
- nagyon rövid

#### HARDVER

Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D-s videokártya

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

62%

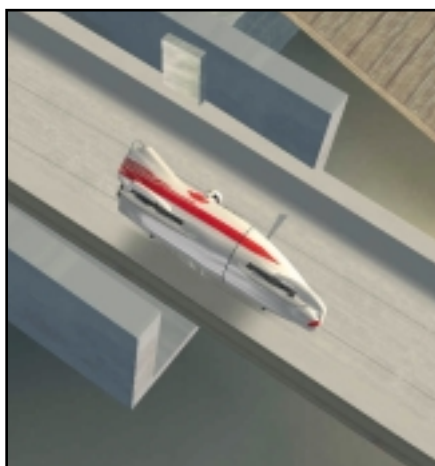




# SALT LAKE 2002

## HÓ-SHOW SÓSTÓ-FALVÁN

EIDOS



tól a védőháló elhelyezéséig minden beletartozik, talán még a fák is pontosan a helyükön vannak. Hasonló jókat mondhatunk a többi helyszínről is, megannyi részlet, amelyek elsőre talán elkerülnék figyelmünket, de a közvetítéseket nézve egyre-másra köszönnek vissza az ismerős apróságok (a síugrásnál például a hóba szúrt fenyőágcskákat is megtalálhatjuk). A kameraállások is ismerősek, mind a versenyzők, mind pedig a pálya bemutatása szinte hajszára megegyezik azzal, amit a TV-ben láthatunk. A versenyzők animációjáról is érdemes pár szót ejtenünk, nem is annyira amiatt, hogy a verseny alatt, hanem hogy előtte vagy utána viselkednek. Melegítenek, vicсорítanak, rákészülnek a produkcióra, majd hatalmasakat bakiznak (hála nekünk ☺). Hihetetlen mókás jelenet például, ahogy bobosaink elvétik a beszélést, vagy ahogy síugrónk tévesen értelmezi a landolás fogalmát. Ilyenkor persze bosszankodnak is egy sort, a jobbik esetben pedig nagyon tudnak örülni – ehhez azonban igen

sok gyakorlásra lesz szükségünk! Hat versenyszámban mérkőzhetünk meg a számítógéppel (avagy barátainkkal), ezek a lesiklás, a szlalom, a kettes bob, a sí-akrobatika, a síugrás és a snowboard szlalom. Nagy általánosságban elmondható, hogy versenyzőnket „3<sup>rd</sup> person” nézőpontból láthatjuk, többnyire hátulról, illetve sí-akrobatikában oldalról. Ez alól csak a kettes bob

lom, a kettes bob, a sí-akrobatika, a síugrás és a snowboard szlalom. Nagy általánosságban elmondható, hogy versenyzőnket „3<sup>rd</sup> person” nézőpontból láthatjuk, többnyire hátulról, illetve sí-akrobatikában oldalról. Ez alól csak a kettes bob



**S**ummer Games és Winter Games – az idősebb játékosok számára ismerősen csengenek ezek a nevek; a jó öreg C64-es időket idézik, amikor is hosszú-hosszú délutánokat töltöttünk el barátainkkal a Quickshot 2-es joyokat halomra törve, hogy minél jobb eredményeket érjünk el egyik vagy másik olimpiai versenyszámban. Az ilyen jellegű sportjátékok fénye és népszerűsége azóta már igencsak megkopott, de valahol mélyen minden játékos lelkében ott az apró szikra, amit bármikor ismét fellobbanthat egy-egy jobban sikerült program. A Salt Lake 2002 az Eidos olimpiai sorozatának tagjaként pontosan erre tesz kísérletet...

A téli sportágakat nehéz számítógépen modellezni, hiszen valahogy mindig pont azok az apróságok nem jönnek át a képernyőről, amelyek a valóságban oly fantasztikussá teszik ezeket. Gondolok itt például a hó vagy a jég sercegésére, a szédítően tiszta levegőre, a szél súvítésére, vagy akár a hófödte csúcok mesés látványára, amely nélkül az érzés a töredékére csökkenne. A síelés nem egyszerűen a száguldozásból áll, a sífutás sem csak a kilométerek legyőzését jelenti – a téli sportok szerelmesei a fantasztikus mozgás mellett, az utánozhatatlan életérzésért hódolnak szenvedélyüknek, ezt pedig igencsak nehéz számítógépen szimulálni. Talán ezért is készült eddig kevés ilyen jellegű progí, és ezért voltam én is olyan kíváncsi a Salt Lake 2002-re – vajon ezúttal mennyire sikerült visszaadni az említett feelinget?

### A külsín már alakul...

Egy biztos, látvány terén nincs okunk panaszra; a Salt Lake grafikusai igencsak kitétek magukért. A kezelőfelület ugyan meglehetősen egyszerű és ötleetlen, ahogy azonban a tényleges játékot is megpillantottuk, azonnal megváltozik a véleményünk. Legnagyobb örömömre a program már akkor a gépemre volt, amikor a 2002-es Téli Olimpia eseményei éppen csak elkezdődtek, így volt szerencsém a Salt Lake grafikáját az eredeti helyszínekkel összehasonlítani. Bámulatos a hasonlóság, aki rendszeresen nyomon követte a versenyeket, roppant ismerősnek találja majd a lelátókat, sánccokat, sílifteket és egyéb felépítményeket – sőt, akár a domboldalakat is. Jómagam először a lesikló pályát vettem alaposabban szemügyre: azt meg kell mondjam, igencsak elámultam, amikor ugyanazokat a leszakadásokat és töréseket fedeztem fel rajta, melyeken a legnagyobbak is oly látványosan hibáztak – a program tehát nemcsak a nyomvonalat szimulálja egy mezei lejtőn, hanem az említett hegyszőlő fizikai adottságait is. Ebbe az árnyékok-

### „A versenyzők melegítenek, vicсорítanak, rákészülnek a produkcióra.”

szükségünk! Hat versenyszámban mérkőzhetünk meg a számítógéppel (avagy barátainkkal), ezek a lesiklás, a szlalom, a kettes bob, a sí-akrobatika, a síugrás és a snowboard szlalom. Nagy általánosságban elmondható, hogy versenyzőnket „3<sup>rd</sup> person” nézőpontból láthatjuk, többnyire hátulról, illetve sí-akrobatikában oldalról. Ez alól csak a kettes bob



kivétel, itt ugyanis miután hóseink sikeresen beugráltak bobjukba (hozzáténném, már ez sem annyira egyszerű feladat...☺), a kép „szimulátor módba” kapcsol, és ettől a pillanattól kezdve mi is azt látjuk, amit versenyzőnk látna, ha tényleg egy versenybob „kormányá” mögött ülne. Ahogy azt már korábban, hasonló jellegű sportjátékoknál megszokhattuk, a tökéletes irányítás hosszú-hosszú gyakorlást igényel. Nem mintha olyan sok gombot kéne memorizálnunk, inkább az jelent nehézséget, hogy összetett sportágakról lévén szó, mindenhol más és más funkciót lát el ugyanaz a billentyű. A dolgunkat tovább nehezíti, hogy az egyes irányítók funkciója, a helyzettől függően akár egy sportágon belül is változhat. Gondoljunk csak például a síugrásra; siklás, elrugaszkodás, a megfelelő testhelyzet kialakítása és fenntartása a levegőben, a leérkezés előkészítése, maga a leérkezés... én például egy idő után már elég sokáig tudtam repülni, sikerült talpon maradni földetéréskor, no de ami a pontszámaimat illeti... Egyszóval van mit gyakorolni, de egy ilyen progit talán pontosan ez tehet igazán széppé és maradandóvá.

### A nagybetűs Olimpia...

Négyféle játékmódban próbálhatunk szerencsét; az első és legfontosabb maga a nagybetűs Olimpia: ekkor lényegében minden úgy zajlik, ahogy azt a TV-ben is láthattuk. A kommentátor bemutatja a helyszínt, méltatja versenyzőnk teljesítményét, vagy akár jót mulat egy-egy mókásabb kísérletünk láttán. Minden a hivatalos szabályok szerint zajlik, és bár a többi versenyző futását nem látjuk, a program mégis képzeletben hozzájuk méri eredményeinket. A többi játékmódban kipróbálhatjuk magunkat az általunk választott versenyszámban, egyre nehezező körülmények között, elindulhatunk egy általunk összeállított bajnokságban, vagy a „Freeform” módban szabadon gyakorolhatunk. A valóságban a legtöbb versenyt igen jó látási viszonyok között rendezték meg, ez azonban nem jelenti azt, hogy a játékost is „szorítanák” az abszolút optimális versenyfeltételek. Csodálatos érzés a tengerkérek ég alatt, szikrázó napsütésben

száguldozni, de mindannyian tisztában vagyunk vele, hogy az Égiek nem mindig oly kegyesek hozzánk, hogy ilyen tökéletes körülményeket találjunk a sípályákon. Gyakran felhős, ködös az idő, esik a hó, netán mindezek kombinációja (hogy ne is említsem „kedvencemet” a szűrt fényt, amikor ugye szemüveg nélkül hunyorog az ember, szemüvegben pedig a buckákat nem lehet észrevenni...), és persze ezek a megváltozott feltételek mind-mind eltérő stílusú síelést – jelen esetben versenyzést – kívánnak meg. Eppen ezért, az első játékmód kivételével mindenhol kedvünk szerint állíthatjuk be az időjárási feltételeket; lehet borús, felhős, ködös, napos időnk, szívalhat a hó, sőt, a nappali versenyek mellett éjszaka is szerencsét próbálhatunk. Ez utóbbi egyébként egészen különleges élmény, hiszen a pálya körül minden sötét, mégis mindaz, amit látnunk kell, tökéletes fényárban úszik. Ilyenkor egyébként még a háttérként szolgáló tájkép is más, mindössze elmosódott feltételeket látunk a távolban, amelyek valószínűleg kisebb falvak, települések lehetnek.

### „Jópofa...”

A rendkívüli látványnak azonban sajnos meg kell fizetnünk az árát; processzor és videokártya egyaránt izzad majd, legyen szó kisebb vagy nagyobb felbontásról. A részletesség ugyan butíthatunk, de így pontosan azt veszíti el a program, amiért egyáltalán érdemes foglalkozni vele. Valamit nagyon elközlöthettek a srácok, hiszen egy 850-es PIII-ason, GF2-vel olyan látványosan beszaggat a program 800x600-ban is, hogy néha bizony már én szégyelltem el magam a programozók helyett. Valami azt súgja, hamarosan a Salt Lake-hez is megjelenik majd egy javító/optimalizáló patch...☺ Ami pedig magát a játékelményt illeti – nos, a Salt Lake 2002 tipikusan egy olyan program, amit barátaink ellen van értelme játszani, egyedül viszont nem nagyon, hiszen aligha dob fel sokáig, hogy ugyanazon a pályán szlalomozzunk, bobozzunk vagy ugráljunk (éjszaka, havazás, köd ide vagy oda). Aki élvezi ugyanannak a mozdulatsornak a gyakorlását, hogy aztán századmásodpercek faragjon le idejéből, vagy még két tizedet kapjon a produkciójára, az biztosan értékeli majd, a többiekől azonban hosszú távon inkább csak egy „jópofa” jelzőre számíthat a játék. Igaz, ebben a kategóriában már ez is komoly elismerés!

Del

### Salt Lake 2002

www.eidos.com

#### PRO

- bámulatosan valóságos látvány
- jópofa versenyzőanimációk

#### KONTRA

- nagyon gyorsan megunható
- gyenguska menürendszer
- a körtés hiánya

#### HARDVER

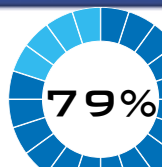
Pentium III 800 MHz, GeForce2, 128 MB RAM

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZÉNE

#### JÁTSZHATÓSÁG





# MASTER RALLYE

MCRAE VAGY MACMESTER?

**E**gy autóverseny-szimulátor hálás téma, mert mindig biztosan eladható. Egy autóverseny-szimulátor ugyanakkor hálátlan téma, mert a Need for Speed-ek, Rally Trophy, vagy az Insane óta nagyon magasan van a mérce. A Master Rallye borítóján Schlessler buggy-ja díszleg, mely szerencsétlen módon porrá égett a Dakaron. A játék? Nos, alább kiderül, hogy az is égés-e.

Aki az említett Schlessler-járgány után valami Dakarszerű, „végtelen sivatag” dolgot vár, az csalódnai fog. A feladat más: juss el a-ból b-be, ellenőrzőpontok érintésével, kizárólag földutakon. Rajtad kívül három másik delikvens is mindent megtesz azért, hogy ő érjen előbb a célba. Ugyan a játékban – elvben – bármerre haladhatunk, mégsem próbálkozhatunk azzal, hogy magunk találjuk meg a legrövidebb utat. Mindenképpen a kijelölt úton kell haladnunk, néha minimális levágásokkal.

A helyes irány megjelöléséhez, a szemüknön kívül, segítségünkre van egy „GPS” felirátú kutyú. Valami nagyon nem stimmel vele, mert néha egészen vad dolgokat művel. Másik mankónk egy navigátor, aki sajnos egészen ötletszerűen küldözgeti üzeneteit – akkor bizonyosan nem segít, amikor nagyon kéne.

Az autóból szerencsére sok van és egészen egzotikusakat is találunk, ezen a téren tehát nem lehet panasz. Ahogy fejlődünk, egyre több versenyt nyerünk, egyre több kategóriához férünk hozzá.

**„Se eső, se hó, köd, vagy hasonló játszi dolgok.”**

## A látvány

Elsőre nem tűnik rossznak, de aztán a játékban előrehaladva rá kell jönnünk, hogy a terep sajna sivár. Nem az a bajom, hogy nem csillan lens flare léptenyomon a szemembe, vagy hogy a GeForce 3 Ultra szolgáltatásai a játék nem akná ki semmit. Legalább a gépigény így viszonylag alacsony. A járgányok megjelenítése tulajdonképpen kielégítő, de sajnos belső nézeti – műszerfal mögötti – kép nincs, a verseny során egy leheletnyi piszkos sem kerül rájuk, illetve a sérülések pusztán a textúra torzulása által jelennek meg. Napszakok sincsenek – bár az ég színe változik – mindig ugyanolyan a fény a terepen. Éppígy nincs időjárásváltozás sem. Se eső, se hó, köd, vagy hasonló játszi dolgok.

## A fizika avagy kezelhetőség, óhhh...

A Master Rallye sajtóságos arcade fizikával bír, melyet megszokni sikerült, de megkedvelni már kevésbé. A hepehupas földúton az összes járgány rezzenéstelen, tökéletesen vízszintes helyzetben lévő karosszé-

riával vágat, gyakran 100 km/h feletti sebességgel. Viszont a kanyarvételnél jó 60%-ban a mázli faktortól függ, hogy keresztbe áll-e a verda, vagy sem. Ütközési fizika, mint olyan, szerintem nincs a játékban. Ha valaki neked jön, akkor te persze jól kipördülsz, a felbukkanó akadályok viszont mind törhetetlenek! Az automataváltó borzalmas, de hamar rájöttem, hogy simán válthatok én is a gép helyett. Sőt! Ha lenyomva tartom a felfelé váltás gombját, akkor az automata nem vált fel, jól ki lehet húzatni a gépet. Ezek után a széria (T1) géposztályban nem volt ellenfelem!

Az autó paramétereibe beleszólhatunk, de a futómű, váltó-áttételezés, illetve a „senki sem tudja, hogy mire való, de LSD a rövidítése” beállításainak piszkálásához nem ad segítséget a játék. Lehet próbálkozni.

## Elpuskázott zicerek

Örültes, hogy alapvető dolgokat hagytak ki a játékból, melyek már sokkal régebbi programokban szerepeltek. Példák: Ha a verseny közben lezúzzuk a gépünket, akkor öt részegység sérülhet: kormánymű, motor, felfüggesztés, váltó, gumik – tényleg jól érezhető, amikor ezek rosszul működnek. Viszont amint vége az etapnak, láthatatlan kezdek minden további nélkül megreparálják a masinát, a következő szakaszban már tökéletes járgánnyal vághatunk neki. Ezek után ki fog vigyázni az autóra? Máris kisebb a kihívás.

## Zárófutam

Mielőtt menthetetlenül a sárba döngölném szegény Master Rallye-t, el kell ismerni, hogy vannak erőnei is. Ilyen az osztott képernyő, vagy a „challenge” játékmód – utóbbiban a játékos és az MI versenyez, abszolút eltérő géposztályban.

Szegény Master Rallye-nek viszont egyetlen baja van: a régi és új konkurensek egyaránt jobbak.

Sam Joe

## Master Rallye

<http://master.steelmonkeys.com>

### PRO

- alacsony gépigény
- egzotikus autók

### KONTRA

- gyenge grafika
- csapnivaló fizika
- nehezen kezelhető

### HARDVER

Pentium 400 MHz, 64 MB RAM, legalább 16MB-os 3D-s kártya

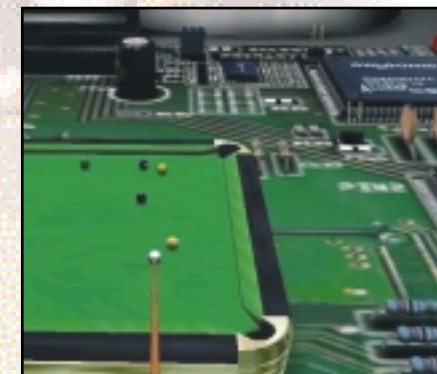
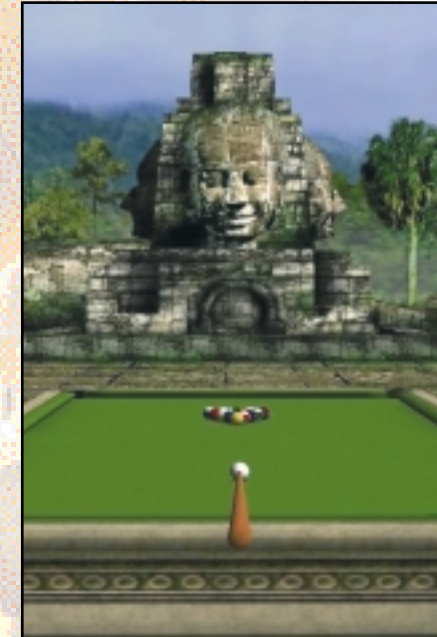
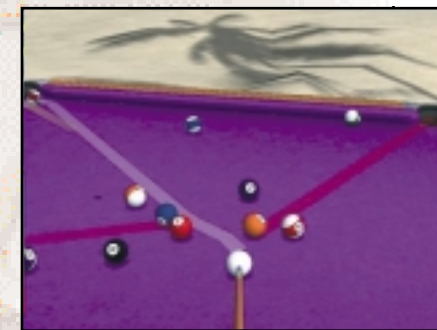
### GRÁFIKA

### HANGOK

### ZÉNI

### JÁTSZHATÓSÁG

60%



Virgin

# JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

ÚJ DÁKÓ JÓL ÜT

**L**ehet-e minden idők legjobb snooker játékosa egy örök második? Hiszen szegény Jimmy White-ről az a hír járja, hogy hiába ismeri a sport minden csínját-bínját, egyszerűen nincs szerencséje: állandóan csak 2. a nagy versenyeken. Szerintem ez így is döbbenetesen nagy dolog. Van azonban olyan terület, ahol kétségtelesen ő az első: a snooker programok frontján.

A Jimmy White nevével fémjelzett sorozat immáron a harmadik részéhez ért. Ez természetesen jó hírnék számít, még akkor is, ha snooker témában sokkal újabbat, jobbat kihozni elég nehézkes. No persze ebben is lehet fejlődni, ha az ember szépen lesétál a legközelebbi biliárdszalomba és ott nyomat egy-két partit. Sőt tovább megyek: a számítógépen szerzett tudás és tapasztalat nem pótolhatja a valós életbeli rutint és edzést!

## Új posztó az asztalon?

Nézzük csak végig az újdonságokat. Ezúttal a nagyvívó a helyszín: Hongkong, vagy az Ankorí romok példája is bizonyítja, hogy snookerezni bárhol lehet, csak legyen a közelben egy asztal, néhány ütő s egynémely golyó. Bár elég furcsa elképzelni, hogy az „alaplapok” világában lökdösi a golyókat az ember, de miért is ne? Szerencsére, akit esetleg zavar a kívülvilág, az ki is kapcsolhatja.

Azonban én úgy gondolom, hogy az asztal a lényeg, nem az számít, hol is vagyunk, csak az, hogy az ütésekre koncentrálnunk! Aki a látványosságokra kíváncsi, az vegyen egy repcsijegyet és utazzon el Hongkong-ba. Tudom, ez nem túl olcsó, de legalább valóságos. Szerencsére a készítők gondosan ügyeltek a környezetre. A folyamatosan jelen levő „kéz” helyszínről helyszínrre változik, jópofa például a temető zombikéz ábrázolása. A hangok is megfelelőek: a dzsungelben a majmok rikácsolása még tán ijesztően valóságos is.

Meglepődve vettem észre, hogy a fizikai modell már valóban a tökéletesség határát súrolja: a golyó képes megugrani adott helyzetben (eddig ez nem volt lehetséges), ez pedig tényleg nem semmi! A hangok döbbenetesek. Legnagyobb kedvencem a visszavonható ütés volt: ha rosszul csináltunk valamit, újra próbálhatjuk. Ez mintha a füstös pubokban nem lenne lehetséges. Szinte említeni sem kell, hogy a grafika nagyon szép.

## Akarsz lazítani?

A nagy snookercsaták közepette is kell egy kis pihenés. A sorozat előző részeiben is voltak már úgynevezett „pihentető” játékok, szerencsére ezek is továbbfejlesztettek. Aki úgy gondolja, dartszthat egy jót (ennek 3 módja is van), esetleg teregetheti a golyót a labirintusban (az idő múlásával egyre gyorsuló ze-

ne igen jó háttérrel ad ennek), vagy hüvelykujj-szkanderezhet. Ez a versenyszám nem túl ismerős nálunk, de azt lássuk be, hogy az angolszász kultúrában vannak hagyományai. (Most gondoltam bele, mekkora egy ökörség ez. Úristen! ☺) Ez egy egyszerű játék, amely leginkább abban jeleskedik, hogy tönkreteszszük a billentyűzetet és igen hamar frusztráltá válnunk. Szóval éljenek az önsanyargatók és a pihentetés. Azért lássuk be, snookerezni csak jobb.

## Közzöködjünk

No persze ne a kocsmában, mert ugye

a valós életben akár bunyó is lehet egy jó kis biliárdpartiból, azt pedig kerüljük el mindenféleképpen. (Fajnos, ez nem mindig fikerül ☹ Bad Sector) Amiről most szó lesz, az nem más, mint a program „gyengesége”. Amennyire nem zavaró a valós életben, ha ellenfelünk sokáig szöszmötöl (bár azért ez is okozhat türelmetlenséget), itt annál inkább az, arról nem is beszélve, hogy közben a kamera is mocorog, ami bizony nem túl kedvező. Mintha a kameraman nem tudná eldönteni, honnan mutassa a gép útjé-

**„A program legnagyobb pozitívuma, hogy nem kell elviselni a kocsmafüstöt.”**

set. Szintén (ha már a kákán is csocsa elképzelni, hogy az „alaplapok” világában lökdösi a golyókat az ember, de miért is ne? Szerencsére, akit esetleg zavar a kívülvilág, az ki is kapcsolhatja. Azonban én úgy gondolom, hogy az asztal a lényeg, nem az számít, hol is vagyunk, csak az, hogy az ütésekre koncentrálnunk! Aki a látványosságokra kíváncsi, az vegyen egy repcsijegyet és utazzon el Hongkong-ba. Tudom, ez nem túl olcsó, de legalább valóságos. Szerencsére a készítők gondosan ügyeltek a környezetre. A folyamatosan jelen levő „kéz” helyszínről helyszínrre változik, jópofa például a temető zombikéz ábrázolása. A hangok is megfelelőek: a dzsungelben a majmok rikácsolása még tán ijesztően valóságos is. Meglepődve vettem észre, hogy a fizikai modell már valóban a tökéletesség határát súrolja: a golyó képes megugrani adott helyzetben (eddig ez nem volt lehetséges), ez pedig tényleg nem semmi! A hangok döbbenetesek. Legnagyobb kedvencem a visszavonható ütés volt: ha rosszul csináltunk valamit, újra próbálhatjuk. Ez mintha a füstös pubokban nem lenne lehetséges. Szinte említeni sem kell, hogy a grafika nagyon szép.

let volna valamilyen szabad játékmód, amikor bármelyik asztal választható. Azért hogy megvédjem ezt a játékot – Jimmy White biztatása mellett – szerencsére rengeteg beépített segítség is hozzájárul ahhoz, hogy pontosan megtudjuk, mit és hogyan érdemes megütni a jó eredmény érdekében. Mert ugye ez számít leginkább. S ide a végére még csak annyit: a program számomra legnagyobb pozitívuma az, hogy nem kell elviselni a kocsmák füstjét. Gyu

## Jimmy White's Cueball World

[www.virgininteractive.co.uk](http://www.virgininteractive.co.uk)

### PRO

- szép grafika
- hangulatos körítés
- szinte tökéletes fizikai modell

### KONTRA

- lassúcska az ellenfél
- nagy ökörség a hüvelykujj-szkander

### HARDVER

Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

### GRÁFIKA

### HANGOK

### ZÉNI

### JÁTSZHATÓSÁG

85%



## ...HÍG A LEVE?

### Blade Runner

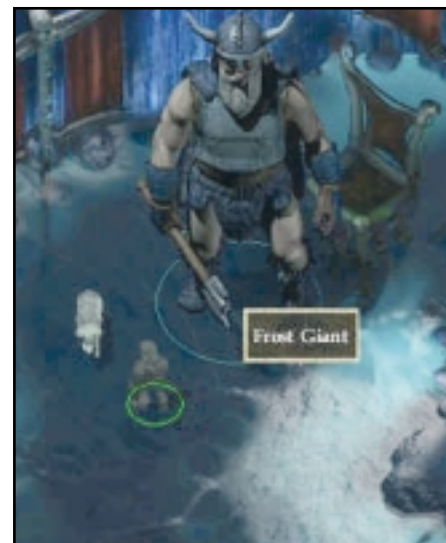
Igazán sokkoló élmény volt számomra, amikor még jó pár évvel ezelőtt láttam a Blade Runner eredeti, rendezői vágását. Egyszerűen zseniális, ahogy Ridley Scott gyakorlatilag egyetlen apró jelenet visszatételével és az utólag hozzárakott befejezés elhagyásával az egész film értelmét megváltoztatta. Emellett háborzongató az is, ahogy a holywoodi producer urak rá tudták venni a rendezőt, hogy „hepiendítsse” művét...

A Westwood '97-es kalandjátékában viszont az volt a hatalmas ötlet, hogy egy másik blade runner (aki nem ismerné: ez az androidok megsemmisítésére szakosodott „szárnyas fejedelmű” megnevezése), a zöldfülű Rick McCoy segítségével alakíthattuk úgy a történetet, hogy akár az első, vagy inkább a rendezői változathoz hasonló kerekedjen ki belőle.



### Icwind Dale

A monumentális Baldur's Gate és a rengeteg párbeszédet tartalmazó, depressziós hangulatú Plandscape Torment után a Black Isle igazi hack'n'slash AD&D-s szerepjátékot akart készíteni, kevesebb dumával, több akcióval és még több kazzamatákban való kalandozással. Szó sincs azonban arról, hogy a sztorit, vagy a világot összecsapták volna: az R. A. Salvatore regényeiből oly híressé vált Világ Hátának bércei között, a Jeges Szelek Völgyé-



Igen, jól olvastatok: a sztorit mi „alakítjuk”, aszerint, hogy egyes szereplőkhöz hogyan viszonyulunk. Keménykedő, hidegfejű blade runnerként üldözőbe vehetjük a „replikánsokat” (így hívják itt az androidokat), mindegyikkel leszámolhatunk, vagy inkább az ő oldalukra állhatunk, esetleg egyikükre sem, hogy a végén a lánnyal elmeneküljünk – így a történet más és más aspektusait ismerhetjük meg, a különböző, fantasztikus minőségű, a film atmoszféráját elképesztően jól átadó végső animációkon keresztül. A fő cselekményszál a játék közben is ez alapján, „szabadon” alakul, alaposan végig kell tehát gondolnunk, hogy a különféle párbeszéd során, kinek, mit válaszolunk: ebben a kalandjátékban az elsődleges fontosságot a választható dialógusok kapják. A különféle információkat a replikánsok büntetteinek helyszínein összegyűjtött tárgyi bizonyítékok, vagy tanúvallomások alapján szedhetjük

ben járunk, ahol a sok-sok fő- és alküldetésen keresztül a környéken dúló rejtélyes vérengzés elkövetőinek nyomára kell bukkannunk. Ennek ellenére, hogy a játék továbbra is a teljesen 2D-s Infinity motort használja, hála a grafikusoknak, a hóval fedett világ mégis szinte meglevenedik előttünk, annyira részletgazdag és gyönyörűn kivitelezett.

A Baldur's Gate-hez képest is hagyományosabb számítógépes szerepjátékról lévén szó, a program elején mind a hat karaktert mi magunk hozzuk létre, újabb tagokat később sem vehetünk be csapatunkba. A nagy elődhöz képest egy kicsit lineárisabb is a program: kevésbé barangolhatunk szabadon, mert jobban kötődünk a sztori és a főküldetések irányához, helyszíneikhez. Ezért azonban bőségesen kárpótol a gyönyörűen kidolgozott falvak, katakombák, hatalmas, elátkozott romok, halott elfek lelkeitől kísértett tornyok és templomok hangulata. A szörnyek közül – Faerun északi világához híven – a hatalmas, jeges harci trollok, hegyi óriások és sok más monszta sokak számára ismerős lehet a Salvatore regényekből. Ez egyébként jellemző a történet alakulására is: sok-sok fordulat hasonlatos Drizzt Do'Urden, a legendás sötét elf kalandjához. A történetre és kiagyalóira jellemző egyébként, hogy a Black Isle (szerepsére) csak nem bírta megállni, és az eleinte egyszerűnek induló mese szép lassan sötét összeesküvésbe és időnként árulásokba is torkollik. A változatos helyszíneknek a mai szemmel nézve is szépnek mondható grafikának és a csodálatosan hangulatos

össze, viszont szinte semmi szerepe sincs a tényleges, az adventure műfajban megszokott tárgyhasználatnak. A Blade Runnert ezért leginkább egy non-lineáris „nyomozós” játéknak nevezhetnénk, ahol furcsa módon szürke agysejtjeinket nem azért kell gyötörnünk, hogy a sok-sok puzzle feladaton keresztül eljussunk a játék befejezéséhez, hanem hogy olyan sztorit kanyarítsunk magunknak, amelyet a leginkább szeretnénk.

Csak egyetlen dolgot róhatunk fel a Westwood programjának: sajnálatos módon a készítő a Voxel technológiát használták, amittől néha szinte ki sem látunk a tömzsi pixelkötegeken keresztül. Ettől függetlenül minden Blade Runner rajongónak egyszerűen kihagyhatatlan darab ez a játék, és dobozában ott kell állnia a DVD-s rendezői vágás és az eredeti Philip K. Dick regény mellett...

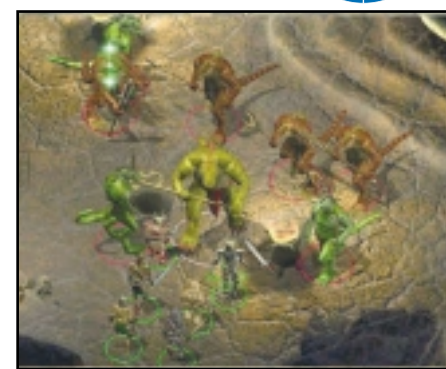
#### Bad Sector

**Blade Runner**  
Ára: 3 490 Ft

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ hű adaptáció, új karakterekkel</li> <li>■ elképesztően jó animációk</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ pixeles grafika</li> <li>■ túl könnyű</li> </ul>
---	--

**HARDVER**  
Pentium 130 MHz,  
32 MB RAM, 300 MB HD

82%



muzsikának (Jeremy Soule rulla) köszönhetően az Icwind Dale egészen a (nagyon kemény) végső összecsapásig a képernyő elé fog szögezni. Csak igyekezzetek, mert mindjárt itt a folytatás!

#### Bad Sector

**Icwind Dale**  
Ára: 5 490 Ft

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ igazi, klasszikus szerepjáték</li> <li>■ jól kidolgozott játékmenet</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ kicsit már elavult grafika</li> <li>■ kicsit lineáris</li> </ul>
---	--

**HARDVER**  
Pentium II 300 MHz,  
32 MB RAM

90%

### Need For Speed III: Hot Pursuit

Annak idején, amikor még C-64-en nyomultunk, ki-jött egy hihetetlen csúcsteljesítményű progji, a Test Drive. Ki gondolta volna, hogy a későbbiekben az autós játékok ilyen szintre fejlődnek majd, hogy ne csak a lassan szaggató tájat nézzük, hanem még esetleg valami dolgunk is legyen? S mily édes is tud lenni a feladat, ha kimondottan kötelező gyorsan hajtani! A valós életben is sokan kipróbálják, pedig ott aztán ez tökéletesen illegális. De az a része, ami ebben a játékban a legfőbb adrenalin-fokozó, az a mai világban nemcsak illegális, hanem egyszerűen butaság: le kell előznünk a zsarukat! No persze nem a kis Opelünkkel, vagy Suzukinkkal, hanem 13 szuperkocsi egyikével. Ez azért már jól hangzik, nem? Teljesen más érzés egy Lamborghinivel faképnél hagyni a fakabátokat. Azonban meglepetéssel tapasztalhatjuk, hogy a programba a világ leggazdagabb rendőrségét építették be, ugyanis hasonló csúcsmoделlekkel hajszolnak minket, mint amilyenek nekünk vannak (elképzeltem most, hogy egy Rendőr-



### Industry Giant

Annak idején kis hazánkban is roppant népszerű volt a Transport Tycoon nevű játék. Ennek lényege különböző városok, gyárak, illetve nyersanyagforrások összekötése volt, kiterjedt szállítási hálózattal. Miért is emlegetem ezt? Ugyanis aki először látja az Industry Giantet, annak egyből a TT jut majd eszébe, hiszen a grafika és a hangulat igen-csak hasonló érzetet kelt. De azonnal hozzá kell tennem, hogy itt bizony sokkal többről beszélhetünk! Ugyanis ebben a programban önmagában az üzleti tevékenység szimulációjáról van szó: nekünk kell megfelelő telket találni, ahol felépítjük a megfelelő gyárat, kitaláljuk az eladható terméket, s azt menedzseljük. Magyarán az erőforrásokkal is mi magunk gazdálkodunk! Ez pedig egyből komplikáltabbá teszi a dolgokat, hiszen így már nem oldható



ség feliratú TestaRossa előz meg az Üllői úton és lemeszel. Meg is állnék, az biztos. Sőt kiszállnék és megkérném őket, hogy vigyenek el egy körre ☺). Lényeg ami lényeg, ha rendőrgúnyába bújunk, sajnos csak magunkra hagyatkozhatunk az üldözésben, szerencsére van HUD-unk (Head Up Display) és mindenféle egyéb segítségünk, amelyek megkönnyítik az életet. Sajnos, szóló módban egy idő után nagyon idegesítő a játék, de szerencsére a maximum 8 fős multi igen sokáig élvezetessé teheti.



meg, hogy csak hátradőlünk és boldogan szemléljük, hogyan termel profitot önálló vállalkozásunk. Amennyiben a küldetésekkel játszunk, rá fogunk jönni, hogy minden pályának megvan a saját trükkje: amennyiben ezt kitanultuk, már könnyen nyerünk is. Például nem biztos, hogy a gyémántgyűrű-eladás a legjobb biznisz, lehet, hogy kis műanyag autókkal jobban keresünk majd. Ott a pálya, mi lehetünk a legtutibb, s mindehhez akár 3 konkurenst is választhatunk. A gondok azonban itt kezdődnek. Sajnos a játékban nincs lehetőség az idő gyorsítására (ami azt jelenti, hogy bizony lesznek unalmas periódusok), nincs többjátékos lehetőség (magyarán az elég butácska gépi ellenfelek ellen kell nyomni végig), és igazándiból a modern menedzsment, váltaltvezetés fontos sarokköveit

Nem beszéltünk a kinézetéről: amikor ez a játék megjelent, akkor nagyon jól nézett ki. Ez még a VooDoo3 és TNT korszak volt. Mai szemmel már nem az igazi, de ebben az árkategóriában azt állíthatjuk, hogy nagyon látványos, főleg a mostani gépeken igen gyorsan fut. A hangok döbbenetesen jók, olyan érzést ad, mintha valóban ott ülne az autóban (s a szomszédok csodálkoznak, mi ez a vastag motorhang). Összefoglalva tehát a „Forró Üldözés” bizony nagyon dögös kis darab, érdemes beszerezni!

#### Gyu



**Need For Speed III: Hot Pursuit**  
Ára: 2 990 Ft

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ szuper hangok</li> <li>■ villámgyors grafika</li> <li>■ mindkét oldalon szerepelhetünk</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ eléggé frusztráló szóló mód</li> </ul>
--	--

**HARDVER**  
Pentium 200MHz,  
32 MB RAM

89%



sem tartalmazza. Lényegében erőforrásokat és piacokat kötögetünk össze egymással, ami lehet, hogy először jópofának tűnik, de egy idő után nem a legsuperebb elfoglaltság. Aki azonban imádja az ilyen „Tycoon” típusú játékokat, az ezt is szeretni fogja. A magyar kézikönyv igényes, így külön dicséretet érdemel, hogy egy budget (olcsó kategóriás) játékhoz is készítettek ilyen.

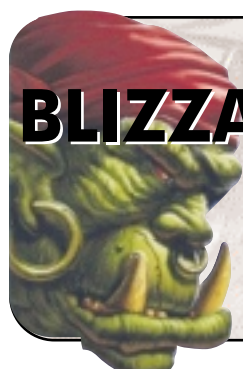
#### Gyu

**Industry Giant**  
Ára: 4 490 Ft

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ lehet menedzselni!</li> <li>■ igényes kézikönyv</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ buta MI</li> <li>■ könnyen megoldható küldetések</li> <li>■ nincs benne többjátékos mód</li> </ul>
---	--

**HARDVER**  
Pentium 90MHz,  
16MB RAM

72%



# BLIZZARD VS. WESTWOOD

GameStar

## RÉGI IDŐK NAGY BALHÉI

**E**havi játékmúzeumunkban, kissé rendhagyó módon, nem egy régi „nagyöreg” emlékeit idézzük fel – bár nagyon kellemesen el lehetne merengeni az eredeti C&C-n a Renegade kapcsán ©, hanem egy olyan jelenség hátterét és történeti előzményeit fogjuk megvizsgálni, amely mostanában ismét felütötte fejét a játékos társadalomban.

Ez a jelenség nem más, mint a Blizzard-hívó és a Westwood-párti játékosok sohasem szűnő, újra és újra fellángoló ellentéte, mely aktualitását most épp annak köszönheti, hogy a két cég ebben az évben feltűnően közel hozza ki egymáshoz saját aktuális újdonságait: a Westwood a C&C Renegade-et, a Blizzard pedig a Warcraft 3-at. Bár a két játék eltérő kategóriákban tör babérokra, s emiatt soha nem lehetnek egymás közvetlen ellenfelei, a különböző internetes fórumokon mégis elkezdtek egymás csipkedését (rosszabb esetben anyázását) a két tábor tagjai. Fialatlabb olvasóink talán értetlenül állnak az események előtt (ami nem is csoda, hiszen a két cég RTS-fronton folyó „ri-valizálásának” története már majd' egy évtizedre nyúlik vissza), ezért gondoltuk úgy, hogy felidézünk és összefoglaljuk a témához kötődő eseményeket. Ennek során a legnagyobb „csatatérre”, az RTS-ek piacára koncentrálunk.

### Ahogy minden elkezdődött

Tudni kell, hogy a ma tipikusnak mondható valós idejű háborús „bányássz-épités-hódítás”-játékok 1992 előtt nem léteztek. Voltak ugyan real-time stratégiák a piacon (mint a Sim City, vagy a Populous), ám ezek alapvetően más kategóriába (az ún. Isten játékokhoz) tartoztak. (Egyébként a legelső valós idejű stratégiákat, a nyolcvanas évek legelején, egy Chris Crawford nevű úriember követte el – Bad Sector) A feljebb említett stílus megteremtése (az egyszerűség kedvéért hívjuk ezt most háborús RTS-nek) egy bizonyos Brett Sperry nevéhez fűződik, akiben ez idő tájt merült fel a kérdés: „Mi lenne, ha a harci stratégiákat valós időbe helyeznénk?” Az ötlet nyomán fejlesztett játéka a Dune II. Sperry cége pedig – mondanom sem kell – a Westwood volt. A Dune II alapkonceptiója abban az időben azért volt forradalmi, mert a megfontolt, komótos folyású, körökre osztott stratégiákból pont azt a részt hagyta el, amely a biztonság és a kényelmesség érzetét adta. Nem volt korlátlan időnk a lépéseink aprólékos megtervezésére – az (akkor még csak gépi) ellenfél bármikor, bárholnan támadhatott, a történések (termelés, fejlesztés, harcok) párhuzamosan, valós időben zajlottak, s ezért mindenre egyszerre

kellett odafigyelni – addig elképzelhetetlen lendületet, és adrenalinpumpáló akciót csempésze így a stratégiák játékmenetébe.

A sajtó-, és a piaci siker óriási volt. A Westwood úszott a dicsőségben, hiszen olyasmit tett le az asztalra, amit senki még előtte... És utána sem, egészen 1994-ig. Ekkor azonban jött egy szemtelen fiatal fejlesztőcsapat, amely nem átalotta lenyúlni a Dune II egész alapötletét!

### Orkok és Emberek

A Blizzard egyik frontembere, Bill Roper így nyilatkozott akkor: „Nem tudtuk elhinni, hogy azóta senki – a Westwoodot is beleértve – sem csinált olyan játékot, amely erre a fantasztikus, új

elemre épít”. Ők megcsinálták.

Az újítás számos területen igen látványos volt, hiszen a Dune II futurisztikus környezetét lecserélték Azeroth titokzatos fantasy világára, sőt, az emberek és az orkok kéz-kéz elleni

harcával is újat mutattak, ám az alapok változatlanok maradtak. Nagy hátránya volt a Warcraftnak a fájfűgő egységek teljes hiánya. Már a Dune II-ben is találkozhattunk „házszepecifikus” egységekkel, a WC-ben azonban az összes unit és épület egy kaptafára készült: a két oldalon ugyanazok a parasztok, gyalogos és lovas egységek, illetve varázstudók néztek egymással farkasszemet, csak épp máshogy nevezték őket. (Ezt a gyermekbetegséget a Blizzard – a Westwooddal ellentétben – még jó sokáig nem vetkezte le.)

Az AI-ról szintén nem sok jót mondhatunk el, vakon megtámadott mindent, ami élt és mozgott, így nem okozott gondot egy gyors egységgel csapdába csalni az ellent (gyakorlatilag ebből a csalogatásból állt az egész játék). Hogy miért nem merült akkor a Warcraft a feledés homályába? Egyrészt hihetetlen jó hangulata, másrészt a többjátékos módja miatt, amit elsőként kínált a háborús RTS-ek között!

A WC azonban ezek ellenére sem lett akkora siker, mint anno a Dune II, ám egy hatalmas érdeme mindenképp volt: meggyőzte a Blizzard vezetését arról, hogy megéri beindítani a második rész



fejlesztését, ami később – mint tudjuk – a valaha volt egyik legnagyobb RTS-legendává vált. De ne szaladjunk ennyire előre: ekkor még a Westwoodnál volt a labda.

### Command&Conquer

Nehéz visszaadni papíron azt az „örületet”, amely a C&C megjelenését övezte 1995-ben. A Westwood játéka meghozta a valódi áttörést, amire elődei nem voltak képesek: igazi tömegműfajjává tette az RTS-t. Az egész játékvilág lázban égett, mindenki C&C-zett, a sajtó és a játékosok himnuszokat zengtek róla. Sokan ettől az időszakról számítják a műfaj igazi megszületését.

Bár grafikája nem SVGA, a korhoz képest nagyon szép, kellően részletes, az egységek animációja pedig fantasztikusan aprólékos és rém ötletes. Az igazi kulcsszó azonban a játékmenet: a GDI és a NOD sajátos, nem csak külsejükben, de funkcionalitásukat tekintve is eltérő egységek garmadájaként rendelkeznek, melyek segítségével teljesen egyedi, személyre szabott stratégiai csavarokat tudunk végrehajtani. „Menj előre gránátos katonáiddal, robbantsd fel az erőműveket, hogy a lézertornyok ne zavarják tankjaidat a SAM site-ok (Serious...? © Bad Sector) – Aha, komolyan! © – Boe) megsemmisítésében. Ha végeztél, indíthatod a mérnökeidet szállító helikoptert, akik maradek egységeid fedezőtűzében biztonságban elfoglalhatják az ellen főépületét...” Gondoljunk csak bele: ennyire átgondolt és logikusan felépített játék designnal azóta sem gyakran találkozunk, '95-ben pedig egyedülálló volt a maga nemében. A tálalás már csak megkoronázta a progit: a jó kis teljes képernyős átvezető mozik és a felcsendülő legendás C&C tónusok sok mindenkit megerősítettek abbéli hitében, hogy ennél nagyszerűbb játékot lehetetlen készíteni. 1995 decembere után azonban, rengeteg embernek nagyon gyorsan semmivé foszlott a C&C iránti elkélezettség. Az ok egyszerű volt: megérkezett a Warcraft 2.

### A második eljövetele

A második rész nagyon sok téren hozott fejlődést az elsőhöz képest, s nem egy aspektusból többet is kínált a Westwood néhány hónapja megjelent konkurens játékanál. Az egyik ilyen, minden kétséget kizáróan, a grafika volt. Az RTS-ek között a WC2 hozott elsőként SVGA grafikát, ami ráadásul magával ragadó animációval és hangeffektekkel párosult. Bár a „más faj – más egység” tézis még mindig csak ábránd, rengeteg újítást kapunk helyette a program más elemeit tekintve. A Warcraft 2-ben találkozhatunk például először a „fog of war”-ral, ami akkor még nagyon szokatlan volt, ám manapság már mindenkinek magától értetődő a jelenléte. Itt találkoztunk továbbá elsőként vízi egységekkel, akik egy – ugyancsak újdonságként bevezetett – harmadik

erőforrást, az olajat „bányásszák” a tengerek mélyéről. Az MI is sokat fejlődött az előző játékokhoz képest, és a hosszú szórakozást garantálta a remek pályaszerkesztő is. A koronát azonban igazándiból nem ezek a dolgok tették a Warcraft 2 fejére: a freetikusra sikeredett multiplayer rész az, ami miatt még ma, 7 év múltán is fanatikusok ezrei nyüsstök a Battle.net szervereit.

### Csillagok, (vörös) csillagok

1996-ban a Westwood a Red Alert-tel azonban rákontrázott a Blizzard kurrens sikerprogramjára. A Command and Conquer „nem hivatalos” folytatása (hiszen annak az előzményeivel foglalkozik) új standardot teremtett: a könnyebb kezelhetőség és az alapjaiban különböző egységek nyújtotta hihetetlenül változatos játékmenet (bár ezek kiegyensúlyozottsága talán nem tökéletes) találkozott az eredeti C&C feelinggel, s ez elég volt ahhoz, hogy ismét egy Westwood játék váljon a real time stratégiák etalonjává, s az is maradjon még egy jó ideig. Bár a klónok folyamatosan áradtak, sőt 1997-ben közülük kettő (a Total Annihilation és a Dark Reign) sikeresen meg is szorongatta (egyes vélemények szerint le is hagyta) a Red Alert-et, a valódi trónfosztás azonban ismét csak a Blizzard részéről történt meg 1998-ban. Ekkor jelent meg ugyanis a StarCraft, ami egy teljesen új szintre emelte mindazt, amiről eddig szó volt – sőt nyugodtan mondhatjuk, hogy újraértelmezte a „game design” fogalmát. Három teljesen különböző, tökéletesen kiegyensúlyozott faj, briliáns játékmenet, olyan sztori, amely mellett a C&C és a Red Alert profin prezentált története is csak egyszerű esti mesének hat. S ezzel együtt (ennek megfelelően?) abszolút kritikai és üzleti siker jellemezte a játékot, amelyet a mai napig a valaha készített legjobb RTS-nek tart a szakma.

### Jelen esetben

A Westwood azóta sem tudott a StarCraft-tal egyenértékű durranást produkálni: a C&C – Tiberian Sun a várakozásokhoz képest eléggé közepesre sikerült, a Red Alert 2 pedig amellelt, hogy előbbit mérföldekkel megelőzte, s alapjaiban véve egy nagyon jó kis játék lett, nem tudott semmi olyan (és főleg akkora) újdonságot felmutatni, mint anno a nagy elődök – nem tudott igazi mérföldkővé válni. S hogy mi várható a Blizzard-Westwood fronton a jövőben? A Renegade meglepően jól (a multi része pedig félelmetesen jól) sikerült, s ne feledjük, hogy a C&C trilógia harmadik epizódján, a Tiberian Twilight-on is lázas munkálatok folynak. Hogy mit tudnak majd felmutatni a Warcraft 3-mal szemben, s hogy egyáltalán mekkora durranás lesz maga a Warcraft 3, az még a jövő zenéje. Reméljük, minél nagyobb, s a válaszlépés legalább akkora.

### Boe



# DISCIPLES II – DARK PROPHECY

## SAKKJÁTÉK SZÖRNYEKEL

**M**után felocsúdunk abbéli döbbenetünkől, hogy a csatákban nem lehet lépni a egységekkel, egyből kiviláglik, hogy ez igazából csak egy apró stratégiai sallang lett volna, így viszont tiszta szerkezetében maradt meg számunkra az optimalizálással kevert tápolás ☺.

### Tisztítsuk le a térképet

**Tipp 1:** Küldetössorozat (Saga-t) játszva, ahol meg tudjuk csinálni, ne fejezzük be a játékot addig, amíg van még potenciális ellenfél a pályán. Szedjük le a térkép összes létező szörnyét, valamint a sarokba szorított ellenséges várból kiszivárgó csapatokat is. A lehető legtöbbet kell tápolni az ilyen pályákon, hiszen vannak olyan mapok is, ahol ezt a luxust nem engedhetjük meg magunknak, és ott nagyon jól jön (nek) majd az így szerzett plusz szint(ek). A bátrabbak, sok fölös pénz birtokában, még szándékosan bele is ölhetik gyenge seregeiket egy-egy sok XP-s, húzóssabb szörnybe, hogy az szintet lépjen belőlük – mellesleg le is gyengüljön – és még több XP-t érjen.

### Questeknél Warrior Lord

**Tipp 2:** Azoknál a küldetéseknél, ahol gyorsnak kell lennünk (pl. Multiplayerben, azaz Questet játszva), válasszuk a Warrior Lordot, hiszen mind a körök végén kapott gyógyulás (főleg gonosz csapatoknál, ahol eleinte gyógyító karakterek nincsenek is), mind pedig a kezdő hős repülési képessége behozhatatlan sebességelőnyt jelent a többiekhez képest.



### Ne aprózzuk el erőnket

**Tipp 3:** Felesleges elaprózni a hősök fejlesztését: egy, legfeljebb kettő hóst fejlesztünk komolyabban. Ezeknél elsősorban plusz lépésekre és leadership-növelésre törekedünk, hiszen ha egy nagy fősereggel el tudjuk orozni az ellenféltől a fejlődést biztosító csatákat, akkor erősebbek lesznek csapataink is a fő ütközetekben.

### Melyik szörnyet szeressem?

### Támadjunk területet

**Tipp 4:** Csapatunkban – annak is főként a hátsó részében, részesítsük előnyben a területet támadó/segitő embereket. Eleinte nehezebb velük, mert kevesebbet sebeznek (akkor még), és életerőben is gyengébbek, magasabb szinten azonban már igen sokat számítanak. Az egész seregünket gyógyító, vagy az összes ellenfelet bénító emberekből pár darab eldöntheti a csata kime-

netelét. Itt említendő meg a vámpírok, akik ha fullon vannak, már csapataikat gyógyítják – gonoszként egyébként ez az egyetlen gyógyító lény...

### Bénító egységek

**Tipp 5:** A két gonosz fél csapatai erősebbnek bizonyulnak valamelyest, amibe nagyban beleszámít, hogy sok egységük képes a bénításra. Amikor csak tehetjük, ezeket vigyük magunkkal, hisz lényegtelen, mennyit sebez egy egység, ha az ellenfél már nem fog visszaütni... Nagyon erősek a területre bénítók (Shade, Incubus), illetve a sebzés mellett paralizist is okozó Phantom Warriorok is!

### Figyeljünk az immunitásra!

**Tipp 6:** Ha tudjuk, hogy az ellenfél mivel fog támadni (mondjuk bénítani akar), arra immunis embereket állítunk feltétlen csatorba. Pl. paralizis ellen előre inkvizitorokat, hősként pedig egy varázsló kell hátulra. Erre figyeljünk oda akkor is, ha a másik fél szerepét kapjuk, hisz ha a szemben állók mind immunisak arra, amit viszünk, akkor csak golyófogónak jó a seregünk. Eredetileg megnyerhetetlennek látszó ütközeteket is könnyedén vehetünk, ha jól csereberéljük – a különböző küldetések típusától függően – a semmire nem immunis villámgyors „sebzőgépeket” a harcban jóval gyengébb, de ellenálló típusokkal, és viszont. Ez értendő a hősökre is: van, ahol vért izzadva sem megy át egy elöl álló Warrior, míg egy Mage-dzsel előre golyófogókat rakva villámgyorsan elhullik az ellen.

### Sebezhetetlen farkasemberek?

**Tipp 7:** Külön megemlítenők a farkasemberek, melyeken nem tud sebezni olyan egység, amelynek fém közelharci fegyvert látunk a kezében. Amennyiben nincs ellenséges hős a környéken, akkor a legkisebb kockázat nélkül, és főleg tökéletes XP osztási arányban tápolhatjuk Lich Queen-ünket, ha rajta kívül a csapatban már csak egy darab farkas legelészik előtte (furcsa, hogy ilyenkor a teljesen esélytelen ellenfelek csak guard-olgtatnak, és bambán beletörődve várják a halált – milyen jól teszik ☺)...

### Nagy egységek csak kezdéshez

**Tipp 8:** Kerüljük a dupla területet foglaló egységeket a fő csapásmérő seregünkben. Ezek ugyan sok életerejük miatt eleinte ideálisak golyófogónak, mivel csak egy lénynek számítanak XP osztás szempontjából, így jól támogatják a hóst fejlesztéskor, de a húzóssabb csatákban biztos, hogy sokkal jobban járnánk két kisebb lényvel, hisz a nagyoknak életerejükön kívül más „über” dolguk nem nagyon van. Kivételek ez alól talán csak a démonok, a másik három csapattal azonban a vége felé már inkább hanyagoljuk az ilyen ormótlan dolgokat.

### Sakk! Matt?

### Nyerjük a kezdemény csatát a varázslókkal

**Tipp 9:** Erősebb (magasabb szintű) csapatoknál már az első körben eldőlhet a csata. A lényeg, hogy ki tudja kiiktatni hamarabb az ellenfél területre ható csapásmérő egységeit (értsd: főként varázslóit). Elég csak elképzelnünk az ellenfél utolsó sorában pár Shade-et: ha sorra kerülnek és nem vagyunk rá immunisak, akkor seregünk már halott. A csata tehát arról szól, hogy őket el kell pusztítani, mire jönnének, azaz náluk jobban kezdeményező varázslókat kell vinnünk – szerencsére a bénító varázslók lassúak.

### Első szintű kísérő

**Tipp 10:** Végy egy magas szintű csapatba, a háttérbe, egy első szintű kísérőt is. Várj, míg egy-két szintet lép, aztán cseréld le és újra egy első szintűt vigyél, így lesz egy kis tartalékok, ha a főserged elvész!  
**Kecske**

# EARTH 2150

## HOGYAN HAGYD EL A KÉK BOLYGÓT FRISSEN, ÜDÉN ÉS HATÉKONYAN?

**A**z Earth 2150 nehéz játék, ezt meg kell hagyni. Már az első küldetéseknél is, ahol más program még ugyan azt magyarázza, hogy milyen színűre vált a kurzor, ha elfogy a pénzed, szóval már akkor is elég sűrűn kellett a „load” gomb után keresgélnem bázisom füstölő romjai miatt. Úgyhogy megosztom veletek tapasztalataimat, hálha lesz olyan, akinek segítenek.

### Spóroljunk elvtársak!

#### Az egységek maradnak!

**1. Tipp:** Az egységek átvihetők egyik küldetésből a másikba, ezt soha ne feledjük és mindig használjuk ki! Mielőtt ráklickelnénk az „End Mission” gombra, győződjünk meg róla, hogy az utolsó szállítójárművünk is a Főbázison várja a következő misziót. Így spórolunk egy valag pénzt, melyet az úrrikötőbe szállítva nagyban hozzájárulunk a főmiszió (1.000.000 credit összegyűjtése) mielőbbi sikeres teljesítéséhez.

#### Mentsük a pénzünk

**2. Tipp:** Egységeinkkel együtt a megmaradt pénzmennyiséget is szállítsuk vissza a Főbázisra (a transzporternek tudjuk odaadni 5000 creditenként). A fejlesztések általában úgyis itt zajlanak, ha pedig arra nem kell, még mindig átpasszolhatjuk közvetlenül a Spaceportnak (gyk. egy kicsivel így is hozzájárulunk a fő cél eléréséhez).

#### Takarékos építkezés

**3. Tipp:** A takarékoság jegyében figyeljünk arra is, hogy mindig csak olyan épületeket húzzunk fel a bázisokon, ami nélkül nem tudunk meglenni. Ez általában egy fegyvergyár, egy „Supply Depot” és egy „Landing Zone”. Soha ne építsünk „Reseach Center” (inkább folyamatosan szállítsuk haza a creditet és fejlesszünk otthon) és civileket gyártó épületet a küldetések helyszínein (azt a 3 építő és 6-8 szállító egységet, amire a játék folyamán végig szükségünk lesz, úgyis folyamatosan viszzük magunkkal).

### A terepen

#### Építsünk okosan...

**4. Tipp:** Amint tudunk építeni az adott térképen, húzzunk fel egy „Landing Zone”-t és egy „Supply Depot”-ot, majd kezdjük meg egységeink transzportlását. Figyeljünk rá oda, hogy a gépek csak elindítják az építkezést, nem kell végig ott állniuk!

#### ...és bányásszunk okosan

**5. Tipp:** A nyersanyagelőhelyre mindig úgy telepítsünk bányákat, hogy minél több férjen el rajta (le is lóghatnak!), de a szállítójárművek ne akadályozzák egymást helyszűke miatt! Egy bányához, a zavartalan kitermeléshez két szállító és egy feldolgozó-, vagy transzportüzem dukál.

#### Védelmi épületek

**6. Tipp:** Az összes olyan épületre telepítsünk fegyvert, amelyikre lehet („Change Wp”). Ezeknél hatékonyabb bázisvédelmet el sem lehet képzelni: egy „fegyvergyár” messze több HP-val rendelkezik, mint a telepített toronyok, és ugyanannyi sebést oszt ki! Utóbbiakra csak akkor érdemes pénzt költenünk, ha az összes mozgó egységünket be kell vetnünk támadáskor. A bázist ugyanis soha nem szabad őrizetlenül hagynunk (a gép szemét módon kihasználja)! Mindig olyan fegyvert használjunk a védekezésre, ami a lebegőben is hatásos! És ne feledjük: nekik is kell utánpótlás!

### A hadseregépítés alapjai

#### Lövedékek fejlesztése

**7. Tipp:** A lövedékek „upgrade”-je első pillantásra nem tűnik fontosnak, pedig az! Ezen a téren mindig menjünk el a végletekig, mert sokat dob az egységek sebzésén!

#### Repülő egységek

**8. Tipp:** A légi egységeket nagyon jól használhatjuk felderítésre. Legcélszerűbb egy direkt erre a célra kifejlesztett, gyors mozgású röpzit is felvenni a gyártható unitok listájára, amelyre egyszerűen nem rakunk fegyvert (így még gyorsabb lesz).

#### Tüzeljünk levegőbe

**9. Tipp:** A földi egységeink között viszont szerepeljenek a levegőbe is hatásos fegyverrel felszerelt gépek, mert bár általában jóval kevesebbet sebeznek a csak földre ható társaiknál, a gép előszeretettel használja a repülő unitokat ellenünk. Az optimális arány 1:2-höz, esetleg 1:3-hoz.

#### Csapatnagyság

**10. Tipp:** 8-10 fős osztagokban mozogjunk, mert ennél a mennyiségnél még mindenki „odafér” a célponthoz. Törekedjünk a „sok lúd dísnót győz”-elvet hasznosítva a magányos, elszakadt egységekre rárontani. Ne feledjük: ha nem muszáj, a pénzt ne új harci gépek termelésére költjük, hanem a „Nagy Cél” elérésére!

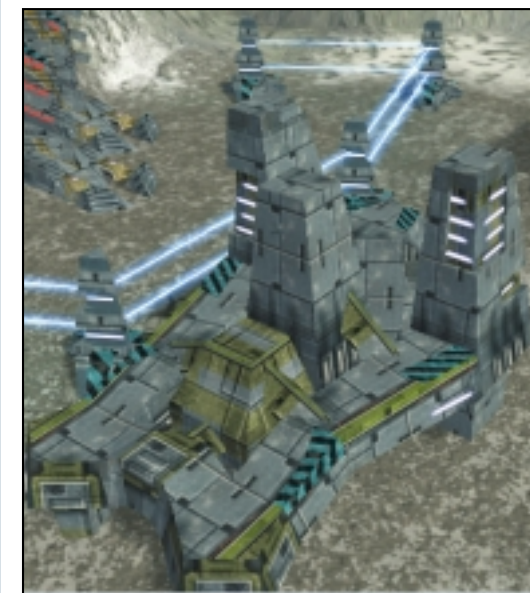
#### A javítás használata

**11. Tipp:** Minden csapat mellé állítsunk be két javítógépet (hogy egymást is tudják javítani), de semmi esetre se legyenek ők maguk is tagjai az osztagnak, mert akkor nem tudjuk veszély esetén külön kimenekíteni őket! Sőt, csatározás közben az „Auto Repair”-t is kapcsoljuk ki, mert egyébként egyből odasietnek a sérült egységhez (ami értelemszerűen az ellenhez legközelebbi unit), és onnantól kalap-kabát – búcsút vehetünk tőlük. Csata után bőven ráérnek megjavítani a sérülteket.

#### Csak taktikusan!

**12. Tipp:** Miután felderítettük a terepet, válasszunk ki az ellenség bázisához közel egy keskeny szurdokot, vagy szűk fennsíkot, ami elé felállítjuk seregünket szépen, katonás rendben. Előre az erős, hátra a gyengébb egységek, leghátulra pedig a javítók. Küldjük be egy gyors unitot, hogy kiugrassa az elment. A viselkedést természetesen kapcsoljuk „Hold Position”-re (ezt egyébként sose változtassuk „Chase Enemy”-re, maximum a pálya végén, az ellenfél bázisán, a „rombolási” fázisban), és várjuk az egyesével kisorjázó rosszfiúkat. Vigyázzunk, mert ha több bázissal rendelkezik a gép az adott pályán, akkor a megtámadott segítségére fog sietni! Készüljünk fel az érkezésére hasonló módon!

#### Boe



# SIMGOLF TIPPEK

## ÜSSEM VAGY LÖKJEM?

**S**zerencsére nem kell hat egyetemi diploma és 150-es IQ, hogy egy jól menő klubot beindítsunk, ám némely-talán apróságnak tetsző - mozzanatra érdemes különösen odafigyelni, mert nemcsak a kisördög, de a siker kulcsa is a részletekben rejtezik. Akik reményvesztetten botorkálnak a sötétben, azok most kapnak némi útvalót. Fogyszák egészséggel!

### Pályatervezés

#### Amatőrök vs. profik

**1. Tipp:** Ügyeljünk arra, hogy játszható legyen a terep. Ezalatt azt értem, hogy a szerényebb képességű játékosok számára is alakítsunk ki olyan biztonságos területeket, ahová elméletileg még ők is képesek eljutni a labdát. A különböző szintű golfozói tudást szimuláló röppálya-rajzoló rész kiváló segítséget nyújt ebben a kérdésben.

#### Szemétkedjünk, módjával!

**2. Tipp:** Ne építsünk irreálisan nehéz szakaszokat, mert a frusztrált sportolónál nincs bosszantóbb állapotfajta. Lehet, hogy mi jól szórakozunk, ha olyan völgykatlant tervezünk, ami majdnem minden labdát a mélyben található tavacska terel, de idővel nem lesz kin rohogni. Inkább fedjük be homokkal a kráterünk alját, abból sem egyszerű kikeveredni. ☺

#### Látványelemek

**3. Tipp:** Amikor csak tudunk, tegyünk varázslatos szép fákat, megkapó épületeket (pl. szélmalom) a pályáink közelébe, mert ezeket imádja az összes játékos. Különösen hálás dolog hidakon átvezetni őket, hiszen oda meg vissza lesznek attól, hogy egy pirosra pingált fahídon kell megközelíteni a következő kezdőpontot. Hja kérem, egyszerű lelkek a SimGolf szereplői.



### A vendégek

#### Párosítás

**4. Tipp:** Ha csak tudjuk, kövessük figyelemmel, milyen összetételű párokat küld a gyepe a számítógép. Általában nem szokott összehozni egymást kifejezetten ellenszenvesnek találó embereket, de azért manuális beavatkozással néha minőségi ugrást érhetünk el a pároztatásban.

#### Igény szerint

**5. Tipp:** Soha ne feledkezzünk meg vendégeink természetes szükségleteiről. Legalább kétlyukanként legyen lehetőségük frissítót, ételt venni. S körülbelül ilyen helyközönként teremtünk lehetőséget a pihenésre is. A padok mellesleg csinos kiegészítőként sem lebecsülendők.

#### Sztár ajánlat

**6. Tipp:** Ezüst kategóriás tagságunk bővülésével eladhatunk néhány négyzetmétert a földünkben, ahová egy nyaralót húz fel a kedves milliomos vendégünk. Az ilyen építkezési engedélyek

kiadásakor vegyük figyelembe a következőket: 1. Az ár a fekvéstől függ. Folyópart, szép fák, emlékművek közelében sokszorosára növekszik a végösszeg. 2. A névtelen gazdagok vityillói kifejezetten idegesítik a vendégeinket. Talán azért, mert nem ők kaptak lehetőséget az építkezésre. 3. Az előző ponttal teljesen ellentétet hatást váltanak ki a híres sztárok által birtokolt házak. Ők (mármint a sztárok) általában a már meglévő privát házakat vásárolják fel.

#### Forgalmi dugó

**7. Tipp:** Az időről-időre kialakuló tömegjelenetek elkerülése érdekében állítsunk a játékot siettető alkalmazottakat a nehezebb pályákhoz, ugyanis leginkább itt hajlamosak leragadni a kedves fizetővendégek. Néha azonban annyira bedugul a park, hogy a személyzet már képtelen úrrá lenni a szituáción, s nem tudjuk megszűni az incidenst jelentős presztízsvesztés nélkül. Ilyenkor kell nagy hirtelen egy tornát indítani! Ennek hatására ugyanis az összes vendég letakarodik a fűről, ráadásul még örülnek is, hogy egy rangos tornát rendeznek az általuk látogatott pályán.

### Fejlesztések

#### Magasabb szintre léphet

**8. Tipp:** Jól gondoljuk meg, mikor kezdünk bele egy újabb szakasz kiépítésébe. Könnyen megeshet, hogy pont ezzel a lyukkal kerülünk át a hivatalos szövetség egyik magasabb besorolásába, melynek szigorúbb kritériumait viszont lehet, hogy hosszú évekig nem tudjuk majd teljesíteni.

#### A nagyobb jobb

**9. Tipp:** Szinte minden kiegészítő szolgáltatás (kikötő, hotel, gyakorlóterep, stb.) idővel bővíthető, ezért már a legelső épület helyének kialakításakor vegyük figyelembe a majdan megnövekedett (hely)igényeket. Nincs is annál bosszantóbb, mint amikor teljesen új arcot kell szabnunk a parkunknak, csak azért, mert a nagyobb szálloda már nem fér el a klubháztól.

#### Tápolás

**10. Tipp:** Igyekezzünk a lehető legtöbbet kihozni helyi menőnk-ből. Kezdetben gyakorolgassunk a klubtagság szerencsés egyedeivel, majd fogadjuk el a kihívásokat. Elég néhányszor végigmenni a pályán, s jelentős mértékben megnőnek játékosunk képességei. Miután egy jó közepes szintre feldolgoztuk magunkat, kezdjünk el vadászni a fejlődési lehetőségekre. Ezek a legkülönbözőbb dolgokért járnak, úgymint bizonyos számú szakasz kiépítése, különleges lyukak megalkotása, torna rendezése, párharc megnyerése, egyebek. Teljesítsünk ezekből, amennyit csak lehet, majd elkezdhetünk versenyeken indulni, ahol így már rangosabb a verseny, annál keményebbek az ellenfelek!

#### Hazai pályán

**11. Tipp:** Használjuk ki a hazai pálya előnyét, amennyire tudjuk! Kitaláljunk egy remek lövést, amivel megspórolhatunk egy ütést, csak éppen a terepnek kéne még egy kicsit lejténie? Nem probléma, nyugodtan változtassuk meg a dőlésszöveget, az apró korrekció fel sem fog tűnni vendégeinknek. No persze, verseny közben ezzel a lehetőséggel nem élhetünk, de jelentős előnyre tehetünk szert azáltal is, hogy speciális vonalon fejlesztjük profinkat. Tegyük fel, hogy a pályánkon túlnyomó többségében olyan részek vannak, ahol a jobbról balra csavarással kell operálni. Mit tegyünk hát? Természetesen tuningoljuk az egekig versenyzőnk ez irányú képességét.

-csonti-

# DUNGEON SIEGE EGYJÁTÉKOS TIPPEK

## LEGYÉL TE IS DUNGEON MASTER!

Nem könnyű parasztfiúból a fantasy hősök főiskolai mindenféle képzettsége nélkül bajnokká válni, tippözönünk segítségével azonban megkönnyítjük a gyorstalpalót...

### Minden kezdet szívás

#### Az első lépések

**1. Tipp:** Már a játék kezdetekor érdemes eldönteni, hogy mi lesz, ha nagy lesz. Ha harcosná akarsz válni, akkor ragadd meg a széklábat, aztán üsd-vágd, nem apád, ha viszont a mágia nagymesterévé, akkor kezd a tűzlabdával! Látod, már fejlődöttél is egy kicsit...

#### Szegény, de hasznos

**2. Tipp:** Elsőre furcsának tűnhet, hogy nem neked kell „személyesen” az egér nyomkodásával harcolnod, de azért vigyázz, mert a gép nem fog életben maradni helyetted! Ha túlságosan nagyszámú ellenbe botlottál, akkor inkább rohanj vissza. Szerencsére a szörnyek egy idő után felhagynak az üldözéssel, úgyhogy kényelmesen nyalogathatod a sebeidet az újabb támadás előtt.

#### Kétfajta mágia

**3. Tipp:** Hamarosan rá fogsz lenni az első „természet” típusú kercsre (villám). Ha inkább ezt a mágiafajtát akarod használni, még most állj át rá. A természet varázslatok hasonlóan pusztítóak, mint a támadóak, viszont először csak itt találhatsz és használhatsz alapszintű gyógyítást. Szerintem érdemesebb ezt használni a fő karaktereddel...

#### Robin Hood kerestetik

**4. Tipp:** Ha inkább a nyilazásban jártas karaktert szeretnél, akkor egyszerűen nyomj a kezébe egy íjat. Ne aggódj, hogy nincs nálad nyílvessző: ebben a játékban erre nincs szükség...

#### Küldetések

**5. Tipp:** A tó utáni háznál megkaptad az első missziót. Az öregember otthonát kell kipucolnod. A küldetések teljesítése után általában beszélned kell a feladat kiosztójával. A missziók megoldásakor mindig villog a könyv.

### Kalandorok BT. (A csapat)

#### Az első társunk

**6. Tipp:** A leányzóra a kazamaták kijáratánál lelünk. Teljesen átlagos kiscsaj, ezért érdemes mágusnak használni, mert profi harcos és íjászt úgyis találunk később. Ha a főkérdés nem jártas a gyógyításban, akkor inkább használd a leányzót erre a célra (természet mágia): ha komolyabban sebződés, akkor automatikusan rád varázsolja a gyógyító spelleket.



#### Stonebridge

**7. Tipp:** A kislelke érve felveheted az első harcost, Gyrr-t (öt még ingyen), egy kocsmában mágust, a közelben lévő templomban pedig egy íjásztól találsz. (Utóbbiakért már fizetni kell.) Vehetsz még szamarat is, „csak” aranyba kerül, és később rendkívül hasznos lesz. Érdemes mindhármójukra pénzt tartalékolni, és a kovácshoz utójára benézni, mert cuccot még találsz bőven, viszont a két társ és a szamar borzasztóan fontos lesz...

#### Formációk

**8. Tipp:** Ha nem is létfontosságú a megfelelő formáció beállítása, de nagyon megkönnyítheti az életet a harcok során. Lehetőleg olyat állíts be, amelynek mágusaid minél hátrább helyezkednek el, a harcosokat pedig rakd előre.

### Harcmodor

#### MI kapcsolók

**9. Tipp:** Egyre éleesebben mennek a dolgok, egyre keményebb és főleg nagyobb számú ellenséggel kell megbirkóznod. Az MI sokféle beállítása közül ilyenkor már érdemesebb „megtorpanást” és „védekezést” használni, hogy az ellent látva csapatunk megálljon, illetve támadáskor a védekezésre koncentráljon. A szörnyek általában elég forrófejűek, úgyhogy attól nem kell tartanunk, hogy idő előtt visszavonulnak...

#### A mágus és a jó kondi

**10. Tipp:** A nagyobb csetepatéknél előbb-utóbb így is, úgy is harcra keveredik szegény mágusunk. (Magyarán elkezdik ütni, mint a répát.) Ugyan bizonyos varázslatokkal lehet védeni, de ezek csak időszakosak és elég macerás folyton előhalászni őket. Érdemes tehát az erejét legalább olyan szintre emelni, hogy egy aránylag jó minőségű sisakot, kesztyűt, vagy pajzsot viselhesen. (Páncélt úgysem fog használni, hiszen találunk neki való gúnyákat.) A megfelelő kondihoz viszont egy picit neki is kell harcolnia – nem fog leesni a varázsgyűrű az ujjáról...

#### Iszákosok klubja

**11. Tipp:** Egy idő után pokolian sok energia- és varázslatfogsz találni, úgyhogy – hacsak nem csinálsz valamit nagyon kutyaütdőn – ezek bőven elegendőek lesznek sebeid beforrásához, illetve a manaszint feltöltéséhez. A gyógyító varázslatokat tehát egyelőre felejtse el, inkább mágusaid mindkét „tartóába” helyezd támadókat, vagy...

#### Varázsolj háziállatot!

**12. Tipp:** ...vagy lényeket megidéző típusúakat! Ezek a kreatúrák életüket és véruket érted fogják hullatni – egészen addig, amíg le nem gyakják őket, vagy el nem tűnnek. A varázslat sikerességéhez ki kell jelölnöd a végrehajtó mágust, és a testén klikkelve kell végrehajtani! Az állatka ezek után saját magától követni fog és automatikusan rátámad az ellenre.

Bad Sector

# RÖVID TIPPEK, CHEATEK

## Earth 2150

### Csalások

Akinek e havi teljes játékunk túl nehéz lenne, annak az alant található kódok jelenthetnek némi segítséget. A kódok beviteléhez üssük le az [ENTER]-t és írjuk be, hogy „I\_wanna\_cheat”. Ezután nyomjuk meg az [ENTER]-t, gépeljük be a kívánt szöveget, majd újra [ENTER].

### Cheat

**x-mas\_pack**

**fireworks**

**armageddon**

**no\_more\_secrets**

**no\_one\_hides**

**i\_love\_this\_game [érték]**

**einstein 0/1**

**help\_me\_please!!! 0/1**

**the\_hammer\_of\_thor**

**massacre**

**see\_you\_next\_life**

**hasta\_la\_vista\_enemigos**

**bad\_time\_bad\_place**

**eagle\_eye**

**let\_be\_darkness**

### Hatás

teljes javítás, lőszer feltöltése

aknák

meteorvihar

teljes térkép

megmutat minden egységet

a megadott mennyiségű pénzt

kapjuk

gyors felderítés, 0=kikapcsolás,

1=bekapcsolás

gyors felderítés csak a játékos-

nak, 0=kikapcsolás,

1=bekapcsolás

megöli a közelben található ös-

szes ellenséget

megöli a közelben található ös-

szes dolgot

megöli a kijelölt egységet

elpusztítja az összes látható egy-

séget és tárgyat

megsebzí az összes közelben lévő

egységet

mindent megmutat

kód



## Battle Realms

### Yin-pontok gyűjtése

**1. Tipp:** Ha harc nélkül akarunk Yin-pontokhoz jutni, válasszunk ki egy Ronint, majd vásároljunk neki a kovácsnál egy Yin-pengét. Aktivizáljuk a kardot, majd kezdjük el fákat hasogatni vele. (favágó-módszer ☺) Ezzel a módszerrel kellemesen megnövelhetjük Yin-eink számát. Egyetlen apróság: ez a trükk csak a kígyó-klánnál működik.

### Zombi tartósítása

**2. Tipp:** Amikor a sárkány-kampányban első alkalommal küzdünk a farkas-klán ellen, az ellenfelekből zombik lesznek, melyek a mi oldalunkon harcolnak. Sajnos „életük” meglehetősen rövid, hamar kidőlnek. Ha azonban van két vagy három női gyógyító a csapatunkban, akik rendelkeznek a „masszázs művészet” nevű képességgel, akkor a segítségükkel lényegesen hosszabb ideig tarthatjuk meg zombijainkat.



## Cossacks – The Art of War

### Térképválasztás

**1. Tipp:** Amennyiben véletlenszerű térképen (random map) játszunk, ne feledjük el, hogy az opciók közül melyeket érdemes választani. A Land esetében nagy, összefüggő térképet kapunk. A Mediterran esetében is, azonban itt valószínűleg nagyobb vízfelületünk is lesz. A Peninsula félszigeteket ad, amelyek valószínűleg egymástól vízzel elválasztott terepeket jelent. Az Islands kis, elválasztott szigeteket eredményez, a Continents (s-szel a végén) kontinenseket, azaz kevés nagy szigetet ad, a Continent egy tengerrel körülvett nagy szigeten játszódik majd. A terep megválasztásánál, ne feledjük, hogy a Plain és a Desert nagy lapos területeket jelent, míg a Low Mountains, High Mountains és a Plateaus, Highlands esetében kapunk domborzatot. Utóbbi pedig nagyon fontos lehet a védelmi képességeink megválasztásakor.

### Kezdetek

**2. Tipp:** Ha az elején nagyon sok erőforrást (arany, szén, kaja, stb) választottunk, akkor minden, a fejlesztésre szolgáló épületből a lehető leggyorsabban húzzunk fel legalább 2-t (Academy, Barracks, Stable, Artillery Depot). Ne törődjünk a bányákkal és egyéb termeléssel, minden parasztunkkal építkezünk a lehető leghamarabb. Hamar csináljunk Diplomatic Centert, ahonnan nagyon gyorsan elő lehet rántani egységeket. Az Academy-ben sietve jussunk el a Montgolfier (Léghajó) kifejlesztéséhez, mert így láthatjuk az egész térképet. Mindemellett mihamarabb tegyünk le mindenfajta épületet, mert csak ekkor építhetünk hajógyárat (Shipyard). Viszont azt ne feledjük, hogy kontinensen, vagy Land-en felesleges lehet ez az épület, ne költsünk rá értékes erőforrásokat.

Amennyiben kevés forrással (resource) kezdünk, azonnal kezdjük kaját termelni, hogy minél gyorsabban minél több parasztot építhes-



### Védekezés

sünk és beindíthatjuk a kiképzésüket. Ezek segítségével indíthatjuk be a termelést a bányákban. Figyelem! Itt is, mint minden hasonló típusú játékban, a gép mindig gyorsabban kattint, így legyünk felkészülve arra, hogy az elején gyorsabban fejlődik, mint mi.

**3. Tipp:** Értékes bányáinkat egységekkel és őrtornyokkal védjük. A TAoW-ban kijelölhetjük egységeinket, melyik területet vagy épületet védjük. Ne spóroljunk a haderóval, mert könnyen elveszíthetünk egy jól kifejlesztett bányát, ha az ellenség arra jár. A védő csapatok legyenek vegyesek: jó tüzéror és gyorsaság. S ne feledjük el a jól kifejlesztett őrtornyot sem. Ugyanígy azokra a területekre, ahol még nem tudunk falat építeni, telepítsünk őráratokat, nehogy megleljen minket az ellen. Vegyük körbe járőröző egységekkel a városainkat. Mindig legyen egy-két pap a közelben, fontos a gyógyítás szempontjából. Az Academy-ből is gyógyítsuk állandóan egységeinket. Parasztjaink közelében is legyen mindig katonaság, ugyanis könnyen átállhatnak az ellenfélhez. Használjuk ki a tüzérőség új tulajdonságát, a zárótüzet.

### Támadás

**4. Tipp:** Gondosan állítsuk be támadó formációnkat, mert nem mindegy, melyik csapatrészek támadnak. Sose támadjunk homogén egységekkel, kivéve akkor, ha hihetetlen létszámfölénnyel vagyunk. A tüzérőségi előkészítés nagyon fontos, hiszen a városi harcban az ellenség tornyai nagyon hamar lelőhetnek minket. Azonban ne feledjük, hogy meg is kell védeni csapatunkat, hiszen védelem nélkül átállhatnak az ellenfélhez. Lehetőleg olyan katonákkal támadjunk, amelyek nagyon fejlettek. Egy jól kifejlesztett gyengébb típusú egység ütősebb lehet, mint a drágább, de nem annyira tápolat csapat. Igyekezzünk olyan gyalogságot vagy lovasságot bevetni, amely puskákkal rendelkezik: több esélyünk lesz a támadók ellen. Emiatt az Academy-ben erőteljesen nyomjunk mindent, ami puskákra, zárvatokra és ágyúkra vonatkozik. A legfontosabb tanács: erős túlerővel támadjunk!

### Csalások

**5. Tipp:** A játékban nyomjátok meg az Entert, majd írjátok be valamelyik kódot:

**Irányíts egy másik nemzetet a színére kattintva:** izmena  
**„P” segítségével használd a másik játékos egységeit:** multitvar

**Egész térkép megtekintése:** supervizor

**izmena, multitvar és supervizor együtt:** www

**50000 fa (wood), étel (food), kő (stone), arany (gold) és**

**szén (coal):** money

**Aktuális szint megnyerése:** VICTORY

**Ismeretlen hatású, de be lehet írni:** ai

## Tropico: Paradise Island

### Csalások

A játék közben meg kell nyomni a Ctrl billentyűt a cheatek előhozásához.



### Cheat

**pesos**

**contento**

### Hatás

20.000 dollár pluszba

Tízszeres elégedettség

### rapido

**exacto #**

**politicaldifficulty**

**economicdifficulty**

**muerte**

Gyors építkezés

Bankszámlánkon az összeg: #

Politikai nehézség szintje

Gazdasági nehézség szintje

A kiválasztott lakos meghal (megölik)

## C & C: Yuri's Revenge

### Gépágyú erősítése

**1. Tipp:** Válasszunk ki egy gépágyút, adjunk neki egy számat és parancsoljuk meg, hogy folyamatosan lőjön a földön egy pontot. Mikor felbukkan egy ellenséges repülő, gyorsan nyomjuk meg a gépágyú számát és célozzuk meg a repülőt. E procedúra hatására fegyverünk háromszor olyan gyorsan fog tüzelni, mint normál esetben.

### Bázis megtámadása

**2. Tipp:** Az ellenséges bázis megtámadásakor először az erőműveket és a gyárakat romboljuk le. Ezek után az ellenfél már nem tudja újabb egységek legyártásával megnehezíteni a dolgunkat, mi pedig kényelmesen szétszedhetjük a többi épületet is.



## Medal of Honor: Allied Assault

### Csalások

A játék parancsikonját módosítsuk úgy, hogy a következő legyen:  
„[a játék mappája]\mohaa.exe” +set ui\_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1”

Játék közben a ~ gombbal hívjuk elő a konzolt, amibe gépeljük be a következő kódokat:

### Cheat

**wuss**

**dog**

**fullhealth**

**notarget**

**give ammo**

**noclip**

**listinventory**

**tele x y z**

**coord**

**health [érték]**

**kill**

**giveweapon [fegyver neve]**

### Hatás

minden fegyvert megkapunk

sérthetetlenység

felgyógyítja hősünket

a célpontot eltüntet

maximális lőszerrel kapunk

átjárás a falakon

kilistázza a nálunk lévő tárgya-

kat

a megadott koordinátákhoz te-

leportálunk

megjeleníti az aktuális koordi-

nátáinkat

az életerőnket a megadott ér-

tékre állítja

megöli a játékos

a megadott fegyvert megkapjuk

(lásd lent)

A használható fegyverek a következők:

**colt45, m2frag\_grenade, p38, steilhandgranate, m1\_garand,**

**kar98, shotgun, bazooka, panzerschreck, bar, mp44,**

**thompsonsmg, mp40, springfield, kar98sniper**

## Black&White: Creatures Isle

### Nevelési tanácsadó

**1. Tipp:** Lényünk kis növendékére mindig oda kell figyelniünk, hiszen nagyon sok galibát okozhat. Előfordulhat, hogy belekon-





tárkodik egy több órája készülő próbatételbe, és ezzel mindent elront. Ilyen előfordul pl. abban az esetben, amikor egy medvét kell kiszabadítanunk. Nekünk lopakodnunk kell, hogy az őrkutyák ne vegyenek észre, és egy naposcsibe bizony elég nagy zajt csaphat (főleg, ha „akaratos”). Annak érdekében, hogy túl sokat ne árton bele részfeladatainkba, érdemes ilyen esetekben elhelyezni a kis pihést a számára kialakított játszótéren (közvetlen a templom mellett, a domb tetején). Am itt sem hagyhatjuk túl sokáig, mert rövid időn belül hisztissé válik, aminek hosszú távon az lesz az eredménye, hogy egy nagyon harcias, labilis természetű lényünk lesz.

#### Kannibál étrend ellen

**2. Tipp:** Vigyáznunk kell, hogy se a mi lényünket, se pedig a kis Tyke-ot ne hagyjuk túl sokáig egyedül. Egy ideig a mi kis nevelőnk jó dolgokra, mondjuk táncolni tanítja a csibét, ám, ha elkezdnek unatkozni, többek között olyan versenyeket rendezhetnek, hogy ki tud gyorsabban embert enni. Ha túl sokáig ezt az étrendet tartják, már soha sem fognak visszaszokni a szénára és a hasonló étkekre. Így aztán a városlakók félni fognak tőlünk és kreatúráinktól és ezáltal csak gonosz istenek lehetünk (hiszen saját manifesztációkat sem voltunk képesek megnevelni).

#### Enni kell...

**3. Tipp:** Bizony nem könnyű feladat a csirkénket megtanítani minden egyes trükkre. Túrelmesnek kell lennünk, hiszen, mint minden fiatal, általában mást akar tenni, mint mi. Vagyis amikor mi azt akarjuk, hogy egyen, akkor éppen labdázni akar, illetve fordítva. A legalapvetőbb dolgokat, mint evés, ivás, alvás, muszáj megtanítanunk a legelején, hiszen, ha nem sajátítja el Tyke ezeket elég hamar, csak annyit látunk majd belőle, hogy percenként meghal.

#### A megőrző

**4. Tipp:** Bizonyos esetekben előfordul, hogy Tyke jóval előbb tanul meg egy varázslatot, mint a mi kísérletünk. Rövid idő után, ha a csibe jóval ügyesebb, előfordulhat, hogy lényünk féltékeny lesz és mondjuk dühében lerombol egy házat. Ilyen esetek elkerülése végett is érdemes elhelyezni Tyke-ot a megőrzőben, amíg mi csak eredeti kedvencünkkel foglalkozunk. Így elkerülhetjük, hogy a lakosság belénk vetett hite köddé váljon.

#### Csalás cheat nélkül

**5. Tipp:** Az egyes versenyek legalapvetőbb elvárása, hogy jó helyezést érjünk el. Mivel az itt szereplő játékokon két személy verseng, muszáj elsőként végeznünk ahhoz, hogy továbbjussunk. Ez már a korai időkben is sokszor nagyon nehéznek bizonyul. Ezért aztán nagyon oda kell figyelni mindenhol, és keresni kell a csalásokat, vagyis mondjuk egy futóversenyenél levágásokat találhatunk, egy kordában tartás előtt még kiéppíthetjük a terelő utakat, és még sorolhatnánk.

#### Kafkai átváltozás

**6. Tipp:** Amint legyőztünk egy lényt, a helyi Dojo-ban lehetőségünk nyílik arra, hogy átváltozzunk az ő alakjára. Ez nagyon hasznos lehet pl. olyan esetekben, ahol mondjuk nehéz harci kihívás előtt állunk. Csak gondoljatok bele, mikor le kell győznünk a nem éppen kezdő orrszarvút, sokkal könnyebb dolgunk van teknősként, mint mondjuk kecskéként. Hiszen előbbi védi egy igen erős páncél, utóbbi pedig maxi-

mum mekegni tud. Természetesen megfelelő edzéssel a kecske is lehet legalább olyan hatásos, mint a teknős, de azért mégsem az igazi.

#### Serious Sam: The Second Encounter

**Csalások** Játék közben a ~ gombbal hívjuk elő a konzolt, gépeljük be a kívánt kódot, majd nyomjuk meg az [ENTER]-t:

Cheat	Hatás
please god	sérthetetlenség
please giveall	minden fegyvert és löszert megkapunk
please killall	minden szörnyet megöl az aktuális szinten
please open	kinyit minden ajtót
please fly	repülés
please ghost	átjárás a falakon
please invisible	láthatatlanság
please tellall	minden üzenetet megjelenít
please refresh	feltölti az energiát



#### Gothic

**Ládafa** **1. Tipp:** A régi táborhelyen, a kovácsnál nyissuk ki a ládát. Találni fogunk benne kicsorbult kardokat és nyersvasat, amiből új fegyvereket kovácsolhatunk, vagy eladhatjuk őket – a kezdeti időkben pedig ez igencsak jól fog jönni!

**Őrök kirablása** **2. Tipp:** Ha nagyon vágyakozunk az örök cuccára, van egy mód, hogyan szerezzük meg tőlük úgy, hogy ne járjunk pórul. Csalogassunk délről néhány orkot a közelükbe. Várjuk meg, míg a kialakuló csetepatéban meghal legalább egy stráza, illetve a társai elintézik az orkokat. Ha már elcsöndesült a csatazaj, menjünk a helyszínre és gyűjtsük össze a szerteszét heverő felszerelést.

**Pénzszerzés** **3. Tipp:** Amennyiben anyagilag nagyon a padlón vagyunk, menjünk el az új táborhelyre, és kössünk bele valamelyik kereskedőbe. Ha a bunyóból mi kerülünk ki győztesen, a levett arc elhúzza a belét és ránk hagyja a teljes boltját. Arra azért vigyázzunk, hogy ne legyen a közelben őr, mert akkor komoly problémák fognak jelentkezni...

**Ugrás a magasból** **4. Tipp:** Magas sziklákról is biztonságosan lejuthatunk, ha a következő módszert alkalmazzuk. Húzzuk elő a kardunkat, majd jump, közben nyomjuk folyamatosan az ugrás-, valamint a hátrafelé gombot. Ha így teszünk, landolásunk puha lesz, mint a pehely.

#### Disciples II: Dark Prophecy

**Csalások** A csalások beviteléhez nyomjuk meg az [ENTER]-t, írjuk be a kívánt kódot, majd üssük le az [ENTER]-t újra.

Cheat	Hatás
moneyfornothing	9999 varázspontot és aranyat kapunk
borntorun	a csapat mozgáspontját maximumra állítja
help!	felgyógyítja az egész csapatot

**wearethechampions loser**  
**hercomesthesun paintitblack**  
**anotherbrickinthewall**  
**givepeaceachance**  
**badtothebone**  
**cometogether**  
**jump**

**stairwaytoheaven**

az adott küldetés megnyerése az adott küldetés elvesztése megmutatja az egész térképet elrejtő a nem látható térképet újra építhetünk a fővárosban békekötés mindenkiével háború mindenkiével szövetség mindenkiével minden csapattag a következő szint-hez elegendő tapasztalati pontot kap az összes csapattag azonnal szintet lép



#### FIFA 2002

**Kezdőként kezdeni**

**1. Tipp:** Az újfajta passz-, és beadás szisztémát még a FIFA-ve-teránok is 5-6 mérkőzés után tudják elsajátítani. A gyakorlás-mód hiánya miatt kezdjük az első játékokat kezdő fokozaton, ilyenkor ugyanis még lehetőségünk van a különböző taktikák ki-próbálására.

**Időhúzás**

**2. Tipp:** Bár a gép sokkal jobban játszik, mint az előző részekben, továbbra sem figyel – alacsonyabb fokozatokon – az idő-húzásra. Ha veszélyben érezzük győzelmünket, kevés mozgással és kisebb passzokkal tartjuk a mi térfelünkön a labdát, és máris felhagyhatunk az aggodással.

**Magas labdák**

**3. Tipp:** Az ellenfél játékosai előszeretettel blokkolják a passzokat, de nem ügyelnek eléggé az emberfogásra. Magas labdákkal ezért sokszor sikeresebben tudunk a tizenhatoson belülré jutni.

**Kell egy gamepad**

**4. Tipp:** Az ultrapontos passzokhoz sajnos nem mindig elég a hagyományos nyolc-irányú joystick. Az igazi FIFA-profiik kénytelenek lesznek beruházni egy analóg joystickkel felszerelt gamepadra, ha igazi sikereket akarnak elérni.

**Gombok beállításai**

**5. Tipp:** Használjuk ki a gombok (végre!) szabad beállítását. Célszerű a 'futást'-t a 'lövés' közelébe tenni, így a kapu felé igyekezve nem okoz majd gondot a kapáslövés. A lövés-gomb és a passz-gomb érzékenységét is állítsuk a saját igényeinknek megfelelően.

**Gáncs helyett becsúszó szerelés**

**6. Tipp:** A gáncsolás most már veszélyes vállalkozás, mert a bíró és a kollégái sokkal jobban odafigyelnek a dolgokra – különösen a tizenhatoson belül. Ráadásul sikertelen támadás esetén egy csomó időbe telik, mire emberünk feltápáskodik. Ha vissza akarjuk szerezni a labdát, próbálkozzunk inkább a megfelelő időben alkalmazott becsúszó szereléssel.

#### NHL 2002

**Bunyónál nyugi!**

**1. Tipp:** A békés természetűek előnyt kovácsolhatnak eme tulajdonságukból – a kialakuló verekedésben maradjunk passzívak, ne viszozzuk a pofonokat. Ilyen esetben az ellenfél játékosai a büntetőperceket kap, a miénk viszont csak 2-t, így a maradék 3 percet remekül kihasználhatjuk néhány gól bepöccintésére.

**Játékosok névválasztása**

**2. Tipp:** Már a korábbi verzióknál is működött az a trükk, hogy ha egy új játékos alkottunk és valamelyik fejlesztő nevét adtuk neki, akkor nemcsak neki lettek kiváló tulajdonságai, de az egész csapat megtáltosodott. Ugyanígy, ha egy jégkocsi sztár nevét adtuk meg új emberünknek, akkor megkapta adottságait, amelyeket még tovább is lehetett fejleszteni.

**Második Allstar-csapat**

**3. Tipp:** Miután megnyertünk egy szezon, és mindegyik Allstar-mérkőzésen (???) győztesek voltunk, hozzáférhetünk egy második Allstar-csaphoz is.



#### Etherlords

**Csalások**

Csata közben a ~ gombbal hívjuk elő a konzolt és gépeljük be azt, hogy „EtherRevelation”, majd nyomjuk meg az [ENTER]-t. Ezzel aktiváltuk a csalásokat, és használhatjuk a következő 2 kódot:

add spell <kód> => azonnal megkapjuk a megadott lény-varázslatot. PL.: „add spell TIWR”  
add creature <kód> => a megadott lény azonnal megidéződik. PL.: „add creature TIWR”

A használható kódok a következők:

ANTN, AREL, AVAS, AVEL, AVMK, AVSC, BATT, BEHD, BEQN, BEWK, BEWR, BGVL, BHMO, BHWB, BLDG, BRAB, BRMC, BRMZ, BUDG, CAFG, CCLP, CLSP, CTMN, DMRT, DRAT, EREL, FMFI, FREL, GBAT, GBBR, GBN, GIBG, GRDG, GRFG, GROG, GRSN, GRTN, HOPR, IRAB, IRMC, IRMZ, KBEL, KBGD, KBSH, KBWR, LASN, LMMN, LMWA, LMWD, LMWK, MAHO, MCWO, MCWU, MCWY, MLFI, MNHP, MNTS, MOBE, MOTI, MTPT, MTSC, MXHP, MYHO, NWLF, OGKN, OREL, ORGD, ORSH, ORWR, PHWL, PRAT, PTRS, RDDG, RFPT, RKWL, RVHL, RZMN, SEHL, SHSP, SHWL, SLWL, SMVL, SPFG, STAB, STMC, STMZ, STRT, SWHL, SWMN, SWSN, TANT, TIQN, TIWK, TIWR, TNSA, TRSN, VBAT, WKHR, WLAR, WLBL, WLBZ, WLDG, WLDT, WLFC, WLIF, WLIL, WLLV, WLMG, WLWD, WRSP, WTEL, WZSP

#### Settlers 4: Trója-kiegészítő

**Manakopterek legyőzése**

**1. Tipp:** A manakopterek igen veszélyes ellenfelek. Leküzdésük érdekében szórjuk szét íjásainkat egész területünkön. Csak velük tudjuk legyőzni ezeket a járműveket, ráadásul már az ellen megjelenésekor komoly károkat tudnak okozni a hivatlan vendégnek.

**Gyengébb íjások**

**2. Tipp:** Azokban a küldetésekben viszont, ahol nem találkozunk a Sötét Néppel, kevésbé fontosak az íjások. Ennek oka pedig az, hogy mindhárom fokozaton gyengébbek lettek, ráadásul még a tornyokba helyezett egységek bonusza is lecsökkent.

**Építsünk célépületeket!**

**3. Tipp:** Feltétlenül építsük fel népünk összes célépületét. Ha ugyanis mind a 12-t felhúzzuk, 4 %-os harci bonuszt kapunk.

**Cheat-mód aktiválása**

**4. Tipp:** A párbeszéd-ablakban, az „!mkolp” beírásával aktiválhatjuk a cheat-módot. Ha ezeketán beírjuk, hogy „!win”, akkor megnyerjük a küldetést.

# ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

**MEGJELENÉS: ÁPRILIS 12.**  
**PIROS GAMESTAR: ÁPRILIS 17.**  
**DVD GAMESTAR: ÁPRILIS 26.**

## Arx Fatalis

A német Fishtankkal nagyon jó a kapcsolatunk, úgy-hogy meg is ígérték nekünk, hogy hamarosan küldik az Arx Fatalis végleges, angol nyelvű verzióját. Az előzetest az előző számunkban már olvashattátok, úgyhogy most csak annyit, hogy egy mind grafikájában, mind kivitelezésében nagyon profi, belső nézetes szerepjátékkal lesz dolgunk, amely igen kemény ellenfele lesz a szintén nagyon várt Elder Scrolls: Morrowindnek.



## Destroyer Command

Múlt hónapban megelőlegeztem SZJVC-nek a Jagdverband 44-et... Nos, az az igazság, hogy ezt alaposan „benéztem”: miután SZJVC megvizsgálta, rögtön elújságolta, hogy ritka nagy szutyokról van szó... ☺ Reméljük, hogy az SSI/Ubi Soft közreműködéséért hamarosan megjelenő hadihajó-szimulátor, a Destroyer Command – amely tulajdonképpen a nagyszerű Silent Hunter II „folytatásának” is tekinthető – beváltja a hozzá fűzött reményeket...



## Nascar Racing Season 2002

Sohasem értettem, mi élvezet van abban, hogy egy rettenetesen uncsi, teljesen szabályos körpályán fo-



lyik egy autóverseny. (A gyönyörű Monacóban tett közös látogatásunk csak megerősített ebben a hitben ☺) Mindegy, a rengeteg fanatikus és a tetemes mennyiségű számítógépes feldolgozás is azt bizonyítja, hogy csak lehet benne valami izgalmas. Ahogy Boe is biztosan értékelheti a műfajt, hiszen neki osztottam ki a stuffot... ☺

## Divine Divinity

A Dungeon Siege után nehéz még ütősebb alkotással előrukkolni, de azért a Divine is meg fogja állni a helyét. A CDV akció-szerepjátéka – hasonlóan a DS-hez – egyaránt próbálja a Diablo és a Baldur's Gate híveit elrángatni kedvenceik elől. Bár a grafika 3D-s effektekkel dúsított 2D, a progi szép, részletes kivitelezéssel dicsekedhet. A játék során (az egykori Ultimákhoz hasonlóan) szinte bármilyen tárggyal kontaktusba léphetünk, elmozdítatjuk, hacsak nincs a földhöz szögezve. A harc szinte egy az egyben a Diablo 2 hack'n'slash küzdelmeit idézi, míg a sztori összetettsége és a társak felvétele a Black Isle RPG-két. Egyelőre gondok vannak a program elindításával, ugyanis a CVD által küldött verzió valamilyen védelmi hiba miatt kifagy, de ők is és mi is rajta vagyunk a témán...

## Star Trek: Bridge Commander

Az X Wing játékokról elhíresült Totally Games készítette el a Star Trek: Bridge Commandert, amelyben hatalmas, a híres TV-sorozatból ismerős űrhajókat irányíthatunk vérre menő űrcsatákban, amelyben a taktikai megfontolásoknak, illetve a hajó védelmi beállításainak egyaránt fontos szerepük lesz. Legnagyobb Star Trek és X Wing fanatikusunk, Del már le is töltötte a demót, és nagyon ráizgult a témára.



## Neocron

A CDV is beszállt az egyre jobban jövedelmező MMORPG üzletbe: hamarosan megjelenő ilyen típusú játékok a Neocron, amely a cyberpunk milióben zajlik (teljes egészében, tehát fantasy-szerű lények nem lesznek benne, nem úgy mint az Anarchy Online-ban), és sokkal nagyobb hangsúlyt fektet az akcióelemekre. (Tehát lényegében egy MMORPG-FPS párosításról van szó.)

## Következő teljes játékunk: Gorky 17

A Fallout hangulatát idézi ez az izometrikus grafikájú, poszt-apokaliptikus szerepjáték, amely a közeli jövőben, Oroszországban játszódik. NATO csapatot küldenek egy nukleáris katasztrófa helyszínére, hogy kinyomozzák annak okait. Hamarosan feldühödött mutánsokba botlanak, és véres küzdelem veszi kezdetét. A harc körökre osztott, úgyhogy a klasszikus Fallout-ok rajongói a mennyekben érezhetik magukat, ha pedig az Interplay nagy RPG-iből az angol nyelv ismerete miatt kimaradtál volna, az sem gond, ugyanis a **Gorky 17 teljesen magyar nyelvű!**  
**Bad Sector**



# GameStar

## Érettségi-összeállítás

### **Kedves tanuló, továbbtanuló, továbbtanult és tanult Olvasónk!**

Engedd meg, hogy figyelmedbe ajánljuk a GameStar magazin Érettségi-összeállítását, melyet a nevezetes esemény közeledtére való tekintettel, az infopont.hu segítségével állítottunk össze Számodra! A most következő néhány oldalon némi ízelítőt kaphatsz abból a tekintélyes mennyiségű tudásanyagból, melyet az újság CD mellékletén találhatsz meg.

Reméljük, az érettségi előtt állóknak egy kis segítséget, a fiatalabbaknak és az idősebbeknek pedig néhány érdekes és hasznos percet-órát szerzünk összeállításunkkal.

Az összeállításban nyújtott odaadó segítségükért még egyszer köszönetet szeretnénk mondani a [www.infopont.hu](http://www.infopont.hu) stábjának, akiket friss tételek, oktatási segédanyagok ügyében bármikor elérhettek a fenti webcímen!

Jó tanulást és sikeres érettségi vizsgát minden érintettnek!

Boe





# ICEWIND DALE 2

A JEGES SZELEK VÖLGYÉBEN A HELYZET VÁLTOZATLAN...

Interplay



védünk, és egy ideiglenesen összetakolt goblin faerődöt megostromolunk. Később a Jeges-tavak mellett kalandozhatunk, harcolhatunk és egy hegyi apátság falai közé is eljuthatunk. Természetesen az új helyszíneken új szörnyetek is üdvözölni fogják dicső lovagjainkat. A Baldur's Gate II-ből is „importált” monsztrák mellett olyan vadonutújakat ismerhetünk meg, mint a pók al- és emberi felsőtestű driderek, vagy a többi típus: hook horror, feyrek felfegyverzett neo-orog pap, satöbbi. Azt viszont még nem tudják (vagy akarják...) megmondani a készítő, hogy pontosan mennyi új szörny lepi el a Jeges Szelek Völgjét.

### Sawyer mester új csecebecséi

Ő felelős ugyanis az új varázstárgyakért is, és az Interplay FAQ-ja szerint ökelme „ipari üzemmódba” kapcsolva ontja magából a jobbnál jobb vadiúj stuffokat. Némelyik ilyen csoda meghatározott helyekhez, vagy főszerűkhöz kötődik, de lesznek véletlenszerűen megtalálhatóak is.

A tárgyak mellett összesen 50 új varázslatot kapunk, amiket egyenlően osztanak majd el a mágiahasználó osztályok között. Olyan új bűvöket ismerhetünk meg, mint a „Delayed Blast Fireball, Wondrous Recall, Gedlee's Electric Loop (a mágus körül eloszló, elektromos sérülést okozó varázskör) vagy a Ball Lighting (elektromos labdákat dobálhatsz). Nagyon remélem, hogy ez új spell-animációkat is jelent majd, különben keserű könnycseppeket fogok hullajtani...

Hogy összességében ígéretesnek hangzik-e a cucc? Nos, az Icewind Dale világa még mindig varázslatos, de igazi újdonságot nem várhatunk a játéktól. Az pedig mégiscsak kiábrándító, hogy a Black Isle saját bevallása szerint is azért nyomja ki ilyen gyorsan ezt a konzervatív játékot, hogy teljen az igencsak kiürült perselymalacka...

### Bad Sector

#### Icewind Dale 2

<http://icewind2.blackisle.com>

#### AMITŐL JÓ LEHET

- igazán kiforrott játékmenet
- új cuccok
- az Icewind feeling biztos a régi lesz

#### AMITŐL NEM LEHET

- de sajnos minden más is...
- nem lehet az IWD 1-es karikat áthozni

#### MENNYIRE TŰNIK JÖNNAK

Megjelenés: 2002. május 29.

Ami a Baldur's Gate II öröksége

A kiforrottság például egész biztosan nagy erénye lesz a játéknak, hiszen nem közvetlenül az Icewind Dale után járunk: az IWD2-ben, az azóta megjelent Baldur's Gate II és annak kiadásában található újítások, fejlesztések, tapasztalatok is mind-mind benne lesznek. Ez persze nem változtat azon a tényen (de legalább enyhíti a dolgon...), hogy a Black Isle (saját bevallása szerint is...) a jól bejáratott név és minőség miatt hozakodott most elő a biztos és villámgyors bevételt jelentő, sikerváramonyos folytatással, mielőtt még a recsegve-ropogva sülyedő Interplay-hajó magával nem rántja őket is az örvénybe...

### A Baldur's Gate II öröksége

A BG 2, illetve a Hearth of Winter és a Trial of Luremaster tapasztalatai mellett a BIS csapata a játékosok eddigi kritikáit, javaslatait és tapasztalatait a folytatásban is fel szeretné használni. A kiadás-lemezek sikereire alapozva például nagyobb hangsúlyt szeretnének fektetni a szürke agysejtjeinket egy kicsit jobban megtornáztató elemekre. „Egyenlő arányban szeretnénk kombinálni a harcos, puzzle megoldó és felfedező részeket” – bizonygatja J.E Sawyer, a Black Isle vezető designere. Ennek én személy szerint örülök, de nem vagyok biztos benne, hogy a vegytiszta hack'n'slash rajongók is odáig lesznek tőle...

Az R.A. Salvatore regényei alapján készült játék második része tehát ismét csak a jó öreg Infinity-t fogja használni. A konzervatívabb lelkek biztosan elégedetten fogadják a hírt, hiszen a közismert mondás szerint: „ami nem romlott el, azon ne változtass”. Akik pedig már elavultnak érezték ezt a '98 óta kozmetikázgatott motort – ha nem is fognak tapsikolni örömmel –, azért ő számukra is szolgálhat még kellemes meglepetésekkel a Black Isle.

### Drizzt, merre jártál?

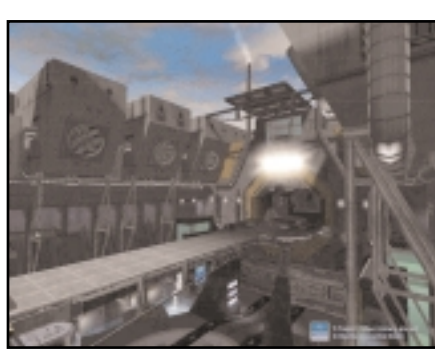
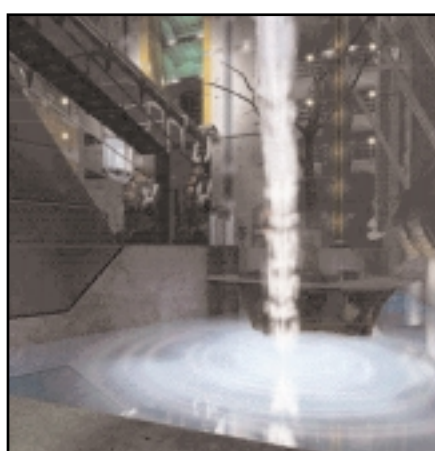
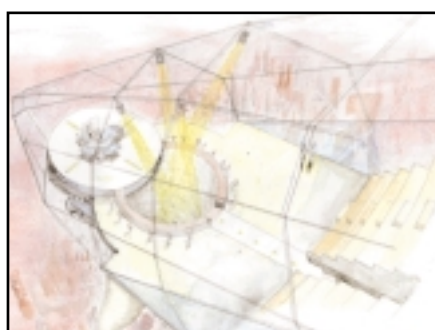
A második rész helyszínei persze megint ismerősek lehetnek a Salvatore könyvekből: Targosból indulva, Maer Dualdonon keresztül a Keleti-Hágóig juthatunk el. A játék korai szakaszában Targost kell meg-



Westka Studios

# Y PROJECT

KIS ROVAR, KIS PARA. NAGY ROVAR, NAGY PARA. SOK, NAGY ROVAR: MEGA PARA!



A Starship Troopers és a Final Fantasy mozi óta jól tudjuk: ha az űrben nagyra nőtt rovarok élnek, akkor egyetlen céljuk, hogy szegény emberiséget az utolsó szálig megcsönkítsék, lemészárolják, felfalják. Nincs ez másképp az Y Project című FPS-ben sem, ahol egy magányos hőssel kell felvennünk a harcot a megátalkodott izlettábluák hadai ellen. Roppant eredeti, ugye? Szerencsére a készítő tartogatnak néhány ötletet a tarsolyukban, hogy feleddessék ezt a C kategóriás alapsztorit...

Gondolom, mindjárt jobb a felha felfedem, hogy a játékot legfrissebb verzióját használta nyakon ötvte azzal, hogy az a pálo akció mellett kaland- és elemek is tarkítják a programot csak szép sorjában...

### Minden kezdet szívó

Például a német Westka Inter éppen sikeres prögival hívta figyelmet. A 2000 augusztusába Arcatera (még Berr írta róla a számunkban) egy rendkívül igényes neáris szerepjátéknak indult, a grafikus és kezelőfelületbeli h egyéb rettenetes bugok miatt ten tűnt el a pocskék játékok te Szerencsére a Westka nem jut sorsra: a szintén német nemzetiségű Brainpool IV – jó nagy tőkebefektetéssel – megmentette a céget az örök enyészettől. Ennek öröme sok más cégtől is átvándoroltak régi arcok a Westkához, és nagyjából tavaly szeptemberében kezdtek bele az Y Project fejlesztésébe.

### „És akkor jöttek a rovarok! És sokan voltak! És mindenkit lemészárolták!”

A játék sztorija a bevezetőben említett két filmre fog hajazni, de sok más sci-fi műre is találunk utalásokat: az építészeti stílus például az Ötödik elemet fogja idézni, az alapkonfliktust pedig szinte bármelyik hagyományos fantasztikus történetből kiollóhatták volna... Az emberiség maga mögött hagyta a Földet, miután a folytonos háborúzások miatt oly sikeresen tönkrevágta azt. Hetven évig mindenki békében és boldogságban él, amikor hirtelen hatalmas, förtelmes rovarok támadják meg a balszerencsés jó polgárokat. A támadások elől a kétségbeesett lakosság egy hatalmas, kupola alatti városba menekül. Egy, csak egy legény van, aki a játék elején egyetlen túlzott készülékkel (!) szembeszáll a rovarok hadával, ez pedig Te vagy, blablabla... A tőbbit már, gondolom, nem nehéz kitalálni... ☺

### Mondd, te kit választanál?

A poros sablonokat szerencsére egy szenális fordulat dobja fel a készítő. A lassacskán kiépülő védelmet ugyanis egyszerre két frissen alakult szerzet is irányítani szeretné: egy tudományos és egy katonai típusú. A játék során dönthetünk, hogy melyikük küldetését vállaljuk el, így nemcsak a sztori fog másképpen alakulni, de másféle jutalmakat, speci cuccokat is kaphatunk értük. Ennek megfelelően, a másik választás előnyéből persze kimaradunk, de legalább lesz értelme még egyszer végignyomni a játékot.

A misztériókat íván is végighajthatjuk, hogy kizárólag az

eiben dolgozunk. Ha a katonai játék hagyományos FPS jellel tudósokat, akkor sokkal többünk, illetve ilyenkor találkozunk 'RPG elemekkel is. A készítő itt akkor járunk igazán jól, ha rezzettől vállalunk feladatokat, yan eszközökhöz juthatunk, később nagy szükségünk lehet. ppen kapunk viszont egy embler” nevű kutyát, amellyel szor” hajlamainkat élhetjük ki, varok hulláit ebbe az elmés kis e töltve lőszert és gyógyszer . Cool. ☺

### aphics rulla

íúj grafikus motorja állítólag is. Az egyik új effektet például akkor venetjuk észre, amikor valakit a füstös környezetben üldözünk: ellenfelünk mozgásával kisebbfajta örvényt kavarr maga után. A karakterek animálásához pedig az Unreal szintén újabb kunsztokat tud: ugyanazt a Karma Physics Engine-t használja, amit a Lionhead is a Black and White 2-höz. Végül az átvezető animációkhoz a mindig segítőkész Brainpool TV nyújtja a „motion capture” technológiáját. Szóval jó kis FPS van itt kilátásban, már csak egy ügyes forgalmazóra van szükség, hogy az Y Project méltó vetélytársa legyen az év nagy durranásainak.

### Bad Sector

#### Y Project

[www.y-pro.net.com](http://www.y-pro.net.com)

#### AMITŐL JÓ LEHET

- választható küldetéstípusok és sztorivonal
- újfajta Unreal grafikus motor

#### AMITŐL NEM LEHET

- uncsi, sablonos sztori

#### MENNYIRE TŰNIK JÖNNAK

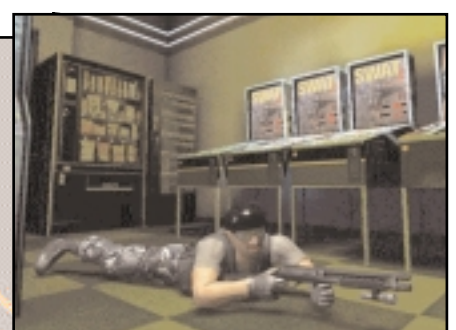
Megjelenés: 2002 tél



# SWAT: URBAN JUSTICE

A NEGYEDIK AZ IGAZI

Sierra



**A** mai játékok egyik legfelkapottabb témája a bűn és a bűnözés. Bűnhódniük is kell azoknak, akik másoknak ártnak. A Sierra ez év vége felé érkező „rendőr sztorijában” mi vagyunk a jók, szemben állunk a bűnnel... csak éppen másképp, mint eddig!

Már 1999 karácsonján megjelent a SWAT 3, mely a kornak megfelelő legtöbb adottsággal (jó grafika, játszhatóság, stb.) rendelkezett. Azóta bizony elég sok idő eltelt, és bizony lassacskán kérdőre vonhattuk volna a fejlesztőket, hogy merre van a folytatás? Néhány héttel ezelőtt nagy izgalom töltötte el a rajongók szívét, hiszen elárulták, hogy készül a SWAT: Global Strike Team. A megdöbbenést az okozta, hogy ez csak Xboxra jelenik majd meg. A kétségbeesés egészen mostanáig tartott, ám immáron mindenki megnyugodhat. Lesz nekünk is új SWAT-ünk!

### Elég sok meglepetéssel állunk szemben

A játék a 2006-os Los Angelesbe helyezi a történetet. A város lakók hatalmas ceremóniára készülnek megünnepleni fennállásuk 225 éves évfordulóját. Ez az ötlet kevéssé tetszik a várost sokszor kegyetlenül uraló csoportoknak. A Loco Riders, Crazy Boys és a Compton 187 elnevezésű szervezetek között kialakult bandaháborúk megnehezíthetik ezt az ünnepséget. Mi egy csapat, az LA SWAT Team vezetői vagyunk. Feladatunk természetesen a rend fenntartása és az ártatlanok védelmezése (ahogy az ilyenkor lenni szokott). Az egyjátékos módban 16 feladat során kell majd helytállnunk, melyek egymás után következnek, folyamatosan nehezedve. A harmadik részből jól ismert szabad küldetésválasztás itt is jelen lesz, de ehhez a módhoz külön missziókat biztosítanak majd. Többjátékos lehetőségek között megtalálhatóak a deathmatch, a team deathmatch, a VIP Protection (vagyis a különösen fontos emberek védelme) és a Co-Operative (együtt nyomhatjuk végig a küldetéseket) módok. Ezeket egyidejűleg 24-en nyomhatjuk majd.

A fejlesztőcsapat nem kevesebb, mint két éve készíti az Urban Justice-t. Ezen idő első felében szinte csak az ötletek pontos kidolgozásán fáradoztak. Tehát beláthatjuk, hogy bizony egy jól átgondolt játék jelenik majd meg. De hogy pontosan miről is van szó? Az első, és talán legfontosabb változás, hogy az eddigi SWAT játékok az LAPD (Los Angeles Police Department) pontosan betartott és igen kötött szabályai szerint készültek. A legújabb rész felhagy ezzel a túlságosan merev szabályrendszerrel, aminek köszönhetően sokkal több lehetőséget tehetnek a játékba. Ilyen különlegesség többek között az is, hogy most már nemcsak veterán férfi karaktereket alakíthatunk, hanem akár hölgyek bőrébe is belebújhatunk. (Ergo az LAPD-féle SWAT ennyire

szexista?! Ejnye... Bad Sector) Összesen 6 külön karakter lesz, két női és négy férfi. Mindenkinek megvannak a saját tulajdonságai, valaki mozgékonyabb, mások nem „dőlnek ki” teljesen egy „szimpla” láblövéstől.

A több új, különleges lehetőség közül most egyet emelnék még ki. Az előző részben, ha parancsot adtunk az osztag tagjainak, csupán egyszer hajtották ezt végre és utána bambán álltak, mintha ma na. Itt jóval összetettebb utasításokat is adhatunk. Többek között egy kiterjesztett módot is beletesszünk a játékba, melynek éi adatot egészen addig vég pattagok, amíg valaki me valami egyéb zavaró tény zik. Tehát végre nem kell adnunk ugyanazt az ukázgunk lesz, hogy megadjuk, hogy melyik tag, mikor törjön be egy megadott helyen. Így aztán akár három pontról is támadhatunk egy időben, ami – lásuk be – sokkal nagyobb meglepetés, mint egy ajtón bemasírozni.

Az bizonyos, hogy nem a Quake, a Doom, vagy az Unreal Tournament legújabb részeivel versenyzik majd a SWAT: Urban Justice. Mindazonáltal úgy érzem, hogy egy remek, nagyon eseménydús alkotás kerekedhet belőle, legalábbis az elmondottakat figyelembe véve. Mivel valóban nem alapszik majd annyira egy kötött világon, elképzelhető, hogy sokkal élvezetesebb lesz, mint az elődök. Csak győzzük kívánni...

ZeroCool

**SWAT: Urban Justice**  
www.sierra.com

<p><b>AMITŐL JÓ LEHET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ jó grafika</li> <li>■ nagyszerű játékmélet</li> <li>■ jól kidolgozott küldetések</li> </ul>	<p><b>AMITŐL NEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ rossz MI</li> <li>■ használhatatlan irányítás</li> <li>■ idegesítő hanghatások</li> </ul>
--	---

**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**

Megjelenés: 2002. év vége



Pyro Studios

# HEART OF STONE

SPANYOLHONBAN FORRADALMAT FORRALNAK



**M**íg a kalandjátékok sorsa továbbra is bizonytalan, a Commandosokról elhíresült Pyros Studios a műfaj másokkal vegyítésén és így talán megmentésén fáradozik. Nagy fábá vágják a fejüket, ugyanis készülőlélben lévő programjukban a hagyományos adventure elemeket stratégiaiakkal, akcióval és némi RPG-vel is megfűszerezik, pedig ezeket nem könnyű összeházasítani. Arról már nem is beszélve, hogy szegény játékváros (jómagam) most majd törheti a fejét, hogy hova is sorolja a játékot. ©

A sztori szerint a sötét középkorban, a XVI. században járunk. Hősünk, Michel de Compiagne levelet kap Franciaországban élő nagybátyjától, hogy azonnal utazzon utána, mert az öreg valamilyen fantasztikus felfedezésre bukkant. Persze mire odaér, Michel nagybátyja már alulról szolgálja az ibolyát (meggyilkolták), a kutatásnak pedig – egyelőre – bottal ütheti a nyomát.

A játék első szakaszában tehát ki kell derítenünk, hogy ki, vagy kik állnak az elhunyt nagybácsi jobb létre szenderítésében, később pedig a „rejtélyes felfedezés” nyomai után kell kutakodnunk. Persze ezt sokan nem nézik jó szemmel, és hamarosan újabb és újabb bérgyilkosok tömegét uszítják hősünkre. Ha túléljük, kalandjaink a középkori Anglia, Franciaország és Itália túlnépesedett, koszlott nagyvárosaiba, a Távol-Kelet és Rodosz szigetének egzotikus tájaira vezetnek.

### Inventory kitiltva...

A Heart of Stone másik játékméletbeli újítása, hogy nem kifejezetten tárgyakkal, hanem a tárgyakhoz kötődő embelekkel fogunk interakcióba lépni. Hogy ez pontosan mit jelent, azt egy puzzle-feladaton keresztül könnyebb elmagyarázni. Egy faluban például üldögél egy öreg bácsi, akitől fontos információkat kell begyűjtöned. A baj csak az, hogy a jóember a szó szoros értelmében mondja a hamut mamunak, ugyanis pokolian fáj az egyik foga, így nem tud normálisan beszélni. Egy hagyományos kalandban valamilyen tárgyat kellene szereznünk, hogy megcsabadítsuk kínjától, itt azonban magát a fogorvost kell meggyőznünk, aki egy másik városban él, hogy jöjjön el velünk a beteghez. Az út során a doki csapatunk oszlopos tagjává válik, amikor pedig visszaérünk az öreghez, akkor magától elveszi a műszereit és meggyógyítja a jóembert, aki így majd tud beszélni. Az ilyen és ehhez hasonló megoldásokkal az inventory rendszert

majdnem nullára redukálták, viszont a különféle szereplők győzködésének köszönhetően a párbeszédék abszolút előtérbe kerülnek. Hogy ez mennyire remek ötlet, azt persze majd meglátjuk...

### Taktikus és praktikus?

A játékban harcolni is fogunk, meghozza sokat. A küzdelmek során egyszerre három emberünket kell irányítanunk – valós időben. Ez bizony egy kicsit húzósnak hangzik, és a rendszer neve is elég ijesztő: „szimmetrikus multi-karakteres csata”. A készítők lelki szemekkel már látják is aggódo arcunkat, úgyhogy gőzerővel dolgoznak egy profi „időzítéses” szisztéma kialakításán, hogy mindhárom karit kényelmesen mozgathassuk. Állítólag nagyon kis dózisokban kapjuk a maffások okozta sebeket, úgyhogy a legtöbb küzdelemből könnyedén visszavonulhatunk egy gyengének ítélt karakterrel, hogy közben a többi üsse a támadót. Más játékból (pl. Baldur's Gate) talán ismerős lehet ez a taktikázás – remélem, itt is hasonlóan jó színvonalon valósítják meg a harcot, hogy értelme is legyen...

### Heten, mint a... mesterlövészek ©

Összesen hét szereplőt irányíthatunk majd a játék során, és mindegyikük más speciális képesség terén jeleskedik. A főszereplő egyetlenista, Michel de Compiagne mellett többek között csapatunkban lesz egy spanyol zsoldos katona, egy nagy, egy ritkán fellelhető lovag és egy török bérgy. nyozhatnak a vonzó női karal femme fatale Morgana, a csír boszorka, aki alkímiaiban is je dig egy szépséges normann í később kiderül, hogy a sztori sabb szereplője, de hogy pon azt persze még nem teregetti készítő.

Ígéretesnek tűnik tehát a c jük, ez a „vérátömlesztés” j a kalandjátékok műfajának a beteg feléled végre tespe vertségéből...

**Heart of**  
www.eidos.com

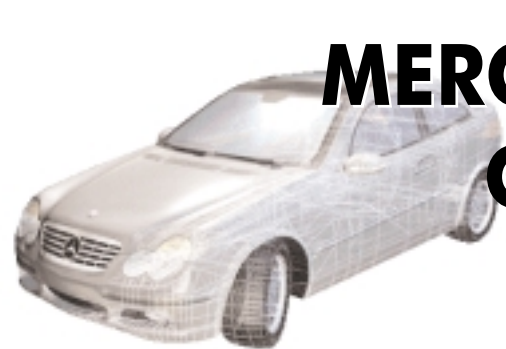
<p><b>AMITŐL JÓ LEHET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ kaland stratégiai és akcióelemek ügyes keveréke</li> <li>■ gondosan kidolgozott sztori és karakterek</li> </ul>	<p><b>AMITŐL NEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ha összecsapják a harcrendszert</li> </ul>
--	--

**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**

Megjelenés: 2002. december

SZEREPLŐI





# MERCEDES-BENZ CHAMPIONS

TDK / Synetic

KIRÁNDULÁS MERCEDESSEL



de a Motor City kizárólag neten játszható, a Rally Trophy pedig nevéhez híven csak rally. Elkeseredésre azonban semmi ok, mert új reménység tűnt fel a horizonton: ha a fejlesztők is úgy akarják, egy év múlva már elegáns Mercedes-Benz kocsikat hajtva szórhatjuk ellenfeleinket az árokba, mielőtt beérnének a célba ☺.

Valójában semmilyen hír sem tudósított minket arról, hogy egy új versenyző állt az autós játékok bajnokságában a rajtához, de az ígéretek (és a képek) alapján jó eséllyel indul a futamon – bár a fejlesztők ígérétekkel sosem szoktak fukarkodni, de amennyiben a Mercedes-Benz Champions-ban (mely csak egy munkacím) csak a fele jelenik meg a megígért dolgoknak, már akkor is elsőnek fog áthaladni a célon. Ha a fejlesztők neve nem mondana semmit, ők csinálták a Nice2 és az M-B Truck Racing nevű alkotásokat is, s bár egyik sem lett különlegesség, rossznak sem voltak mondhatóak. Legújabb művükbe gondunk „összesz véve, ho álltak (így igaz) na létrehoz mit is tal a grafiki motor? Mostant – az ígértek szeri vége les: ben auté nak. Bár repjáró s milyen fi állni, ha

szágútról. Erre eddig azért nem kerünetett sor, mert iszonyú gép kellett volna az út menti táj kiszámolásához, ezzel a grafikus motorral viszont nem lesznek ilyen gondok – 8 különböző helyszínen száguldozhatunk, többek között Ausztráliában, Arizonában és egy meg nem nevezett nagyvárosban. Ez azt jelenti, hogy helyszínenként 40-45 km hosszúságú út vár majd aktuális járgányunkra (már ha az úton megyünk ☺). Már csak hab a tortán, hogy el-

gy milyen kocsival versenyünk. Egy alig döcögő, kezeltleges járgánnyal például nem kell maratoni távokon halálra unatkozni magunkat. Mindez azonban még semmi: a játékmenet terén is kellemes dolgokkal fogunk találkozni. Kicsit hasonlít az NFS 5 – Porsche Unleashed-re az, hogy itt is egy cég gépeit próbálhatjuk ki – akinek még eddig nem derült ki, melyikről van szó – a Mercedes-Benz gyár csodáival nyomulhatunk. Itt is fényes karriert futhatunk be, ha a különböző autós küldetéseket sikeresen teljesítjük, de ha pl. tropára zúzzuk közben a kezünk közé kapott luxuscsofát, akkor eltekinthetünk attól, hogy a jövőben is ránszóznak ilyen járgányokat. Lesznek egészen különleges versenyek is, mint pl. az öko-túra, ahol 10 liter benzin-

...ad ver-varián- ezéssel ek gon-összesen 0 féle ér- ket vesz- k egy ko- mozgá- il figye- Ha mind- , hogy ajd, ak- retek g fog elé- GeForce lyenkorra gy ne

unu

**Mercedes-Benz Champions**  
www.tdk-mediactive.com

**AMITŐL JÓ LEHET**

- szép és gyors grafika
- élvezetes karrier-mód
- vége a csőhen autó-

**AMITŐL NEM**

- az irányítás kényes ügy...
- lassú lehet

**MIYER TUNIK JONAK**

Megjelenés: 2002. tél



SZIMULÁTOR

Verant

# PLANETSIDE

AMIKOR SOK LÚD MÉG TÖBB DISZNÓT GYŐZ



**E**mberek, lehet készíteni a kőlapokat és a vé-sőket! A PlanetSide lesz az a játék, amely új szintre emeli majd az FPS-ek több, mint tíz éve változatlan játékményét. Persze nem kalandjátékokat megszegyenítő sztorielemezekre kell gondolni, hiszen az a Half-Life óta szinte kötelező. Nem is szerepjátékos motívumokra, hiszen azokat már az Ultima Underworld-ben is felfedezhettük. Teljesen másról van itt szó...

A Verant legújabb MMOFPS-ében, a PlanetSide-ban a fejlesztők nemes egyszerűséggel megvalósítják esszenciáját: nem osztagok, hanem egymással a játékban, hanem seregek! Az egyes „térképeken” nem 16, vagy 32 játékos kergeti majd egymást (mint ahogy azt eddig megszokhattuk), hanem – írj és d – 500 hűsvér ember alakíthatja igazi méretű ütközetek kimene- „térképek” sem a klasszikus érte- n vett, a valós térrel sziklával és al elhatárolt kicsiny „valóság-da- hanem élethűen lemodellezett, nagyságú területek, melyek üiktől függően facsoportokkal, ékkel, dímbes-dombos füves puszt- rdőkkel, esetleg hegységekkel és L, folyókkal és tavakkal rendelkez- nek (persze nem egyszerre). Ezek a „térképek” PlanetSide kontinensei – összesen 13 van belőlük –, s mint ilyenek, ők minden galiba okozói.

**Szerepet játszunk a háborúban**

PlanetSide futurisztikus világán három hatalmi csoportosulás – a Terran Republic, a New Conglomerate és a Vanu Sovereignty – folytat véget nem érő hábo- rút a bolygó területeinek meghódításáért (kicsit Dú- nés, nem? ☺). A játék kezdetekor először is azt kell majd eldöntenünk, hogy melyiküket támogatjuk frissen indított közlegényünkkel. Szándékosan használ- tam a kissé szerepjátékos „frissen indított” megfogalmazást, hiszen a PlanetSide-ban ugyanúgy kapjuk majd a tapasztalati pontokat a játék során, mint egy normál MMORPG- ben, sőt, még szintet is léphetünk (tizedessé, hadnaggyá, stb.). Újonnan generált emberünk országa báziskontinensén találja majd magát, saját kis lakóhelységében (!). Minden játékos rendelkezik

egy teljesen betörésbiztos házikóval (az ezredesek már esetleg villával), ahová visszatérhet a harcok szünetében, ahol zsákmányolt felszerelési tárgyait, fegyvereit, páncéljait tarthatja, s ahová alkalomadtán meghívhatja harcostársait, barátait is. Innen indulunk majd bevetésre is: az aktuális missziókat, tendókat a szerver realtime határozza meg, az adott időpontban zajló hadiesemények tükrében! Nekünk csak annyi dolgunk lesz, hogy kiválasztunk egy gócpontot, ahol szükség lehet ránk (vagy klánunkra, ha tagja vagyunk valamelyiknek), és irány a csapat- szállító!

**„Örmester úr, szolgálatra jelentkezem!”**

A feladatok főként abból állnak majd, hogy a kontinenseken megtalálható különféle (radar, löszergyártó, raktár, stb.) bázisokat bevegjük (vagy épp megvédjük), de lesznek olyan missziók is, melyek kifejezetten kis csoportokat, esetleg magányos farkasokat igényelnek (utánpótlás-szállítmány kísérése, felderítés, stb.). Persze nem minden küldetést választhatunk már az elején, némelyeknél ugyanis kitél lesz egy adott tapasztalati szint elérése, vagy egy speciális tulajdonság birtoklása is. Bizony, *speciális tulajdonság*, hiszen a szintlépésekkor, amolyan Diablolmódra, különböző képzettségi irányokba fejleszthetjük emberünket, sőt, ha elég magasra érünk el a ranglétrán, még különböző implantókat is szerel- tethetünk testünkbe. Egy bázis bevételénél pedig egy képzett hacker ugyanolyan fontos a biztonsági rendszer feltöréséhez, mint a zoomoptikus szemmel „megturbózt” mesterlövész a hátsó vonalakban. Ha ehhez még hozzávesszük azt is, hogy az offenzívákban reális fizikával megáldott járművek (tankok, homokfutók, csapat szállító repülő) segítenek (illetve hátráltatnak) minket, akkor bátran mondhatom, hogy sokkal elményben lesz részünk valamikor 2003 tavaszán. Egyedüli negatívumnak egyelőre csak a gépigény látszik: a rengeteg objektum és a fantasztikus grafika kiszámolásához bizony egy durva procira és egy GeForce3-ra lesz szükségünk... **Boe**

**PlanetSide**

www.station.sony.com

**AMITŐL JÓ LEHET**

- elképesztő méretek
- zsír grafika
- ilyen még nem volt

**AMITŐL NEM**

- ha egyhangú küldetésekre lesznek
- költözhetünk le Pakra...

**MENNYIRE TUNIK JONAK**

Megjelenés: 2003. tavasz

AKCIÓ



■ ■ Sem csodálunk, és emeljük fel, hogy újabb színfoltokkal bővílt életünk. Egyetlen „gond” van csupán, mégpedig az, hogy az igazán nagy sikerek egy háború témáját dolgozták fel, és én bizony nagyon vágyom valami másra. Biztosan kitaláltátok már, hogy az RtCW-ről és a Medal of Honorról van szó. De mégis merre van valami teljesen új, ütős alkotás? Ha minden igaz, itt a válasz a kérdésre...

Bizony hosszas várakozás után először érzem úgy, hogy végre valami egészen újat kapok majd. Igaz, itt nem egy új játéktípusról, vagy egy egészen meglepő ötletéről van szó, egyszerűen már kezdek belefásulni a klónok klónjaiba. Az elmúlt néhány hét alatt gombamód megszorodott orosz játékefejlesztők mindegyike valami egészen remek megvalósítással lépett elő. A Burut Software-nek jutott az a megtiszteltetés, hogy bemutassa a nagyvilágnak a jelenlegi és jövőbeni trónörökösök egyikét, a Kreed-et.

### Izgi lesz, csak győzzük kívánni!

A sztori sem szokványos, és szerencsére nem csak az a dolgunk, hogy mindent megöljünk, ami mozog. A történet szerint a távoli jövőben vagyunk, miután az emberiség meghódította a fél galaxist, miközben összecsapott különféle idegen lényekkel. Mikor egy igen fenyegető csapásnak nézünk elébe, a kolóniák titkos szervezete megalkotott egy genetikailag módosított sereget, mely beteljesíthette a teljes győzelmet a harmadik évezred derekán. A harcok befejeztével ezek a katonák (akik később Legionnaires néven lesznek ismertek) örökké „léptek elő” különféle csillagközi kereskedelmi hajókban.

E sereg becses tagjai vagyunk mi is, az Aspero nevezetű gép fedélzetén. Egyik utunk folyamán áthaladunk egy fekete lyukon, és egy olyan világba csöppenünk, ahol több, elhagyatottnak tűnő űrhajóba botlunk. Itt kezdődik maga a játék. A jelek szerint erről a helyről még senki sem tért haza, és a mi feladatunk lesz, hogy megfejtsük a titok nyitját és megtaláljuk a hazavezető utat. Kalandjaink során belebotlunk emberi és idegen ellenségekbe egyaránt. Feladataink közé tartozik még természetesen a pusztítás, a bázisfoglalás, a célszemély kimentése, és még sorolhatnám.

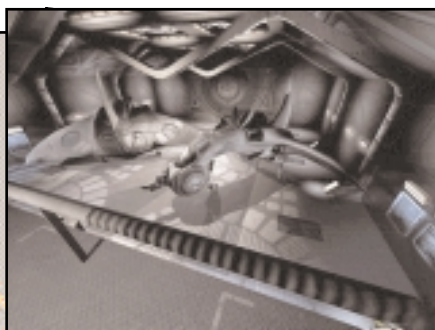
### Ettől fogunk igazán hasra esni!

Természetesen egy jól összeválogott történet nem hozná meg a várva várt sikereket. Ezt a fejlesztők is belátták, így hát többéves tervezgetés után összehoztak egy eddig nem látott grafikus motort, melyet X-Tendnek neveztek el. A kornak megfelelő technológiai vívmányokat teljesen kihasználó engine jóval meghaladja kora grafikáját (bár az is igaz, hogy elég jónak ígérkezik az UT2 és a Doom 3

Burut Software

## KREED

REAL TOURNAMENT



is). Egy karakter ábrázolásához 4000 poligont és 120 különféle csontot használnak fel (vágóhídi újrafelhasználás rúlez... © Bad Sector), ami jóval több, mint az eddigi FPS játékoknál. Erőssége a teljesen reális árnyékhatások ábrázolásában rejlik, mely eddig sosem látott minőséget ígér. A legfontosabb újítás, túl azon, hogy nyúlunk az árnyékok, hogy minden egyes felületen látszódnak (az összes tereptárgyon, az ellenfeleken, de még a fegyvereinken is).

A fények hasonlóképpen látványosak, és ez bizony nem csupán egy álom. Az idei Milia 2002-es játékiállításán volt szerencsém kipróbálni, és elmondhatom, teljesen lenyűgözött. Igaz, van még mit foltozgatni, de már most hihetetlen volt.

És ez még mindig nem minden, hiszen még csak a jéghegy csúcsát láttuk!

A tervek szerint teljesen új módok egész garmadájával lepnek majd meg minket, melyek a többjátékos módot abbahagyhatatlanná teszik. Ezek közül egyelőre csak a már jól ismerteket jelentették be (deathmatch, CTF, stb.), hiszen nem akarnak már most leleplezni mindent. A dolog jelenlegi hátulütője, hogy elég izmos gépre van szükség ahhoz, hogy teljes pompájában élvezhessük az eseményeket. Ám ez a gond tárgytalan lesz 2003 elején, amikor a végleges változat megjelenését tervezik. Ha ilyen iramban halad tovább a technika, akkor már megjelennek az ötödik generációs kártyák is, így már bőven megfizethetőek lesznek a mai csúcsmoდეllek. Egy GeForce3-on pedig már most is tökéletesen fut, pedig a program még egy komolyabb optimalizálás előtt áll.

Engem meggyőzött, az egyszer biztos.

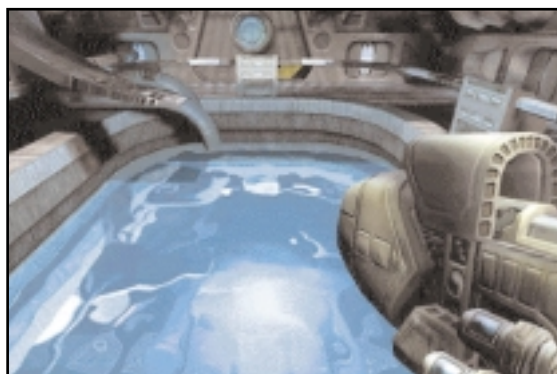
ZeroCool

**Kreed**  
www.burut.ru/english\_ver/main.html

<p><b>AMITŐL JÓ LEHET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ gyönyörű grafika</li> <li>■ jó küldetések</li> </ul>	<p><b>AMITŐL NEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ nehézkes irányítás</li> <li>■ rossz MI</li> </ul>
---	---

**MENNYIRE TŰNIK JÖNNAK**

Megjelenés: 2003. eleje



Microids

## SYBERIA

EGY ÜGYVÉDNŐ „LEGHOSSZABB UTAZÁSA”



**N**em szép dolog egy sikeres ötlet, vagy karakteres stílusirányzat lekoppintása, viszont annál jövedelmezőbb... Az „ihletszerzés” ezért is állandósult majdnem minden játéktípus terén és egyre jellemzőbb a kalandjátékokra is. Jelen előzetesünk tárgya, a Syberia, első blikkre az anno nagy dicsőséget aratott norvég adventure-re, a Longest Journey-re emlékeztet – elég egy pillantást vetni az April Ryanre feltűnően hasonlító női főszereplőre. Hogy mégis sokat várhatunk a Microids idővöskéjétől, arra Benoit Sokal,

a híres francia képregény-rajzoló és legutóbb az Amerzone című program designerének neve garancia...

Aki egy kicsit is járatosabb a művészi szintű (európai) képregényekben, annak biztosan ismerős Benoit Sokal neve. Sokal annak idején a Canardo felügyelő (egy kacsanymozzó) kissé perverz kalandjait bemutató, sajátos hangvételű albumjaival vált híressé, míg az Amerzone nevű kalandjáték fejlesztésébe nem fogott. Az Amerzone érdekessége, hogy a vizuális világ sajátos, kicsit depressziós, kicsit Myst-es stílusa nekem sokkal inkább egy másik szerzőpáros, Francois Schuiten és Benoit Peters munkáit idézték. (Ami nem véletlen, ugyanis mindketten részt vettek az Amerzone készítésében is...)

Mindegy, lényeg: az Amerzone ugyan a tengeren túl nem hódította el az amúgy is dögöldő kalandjáték műfaj még meglévő rajongóinak szívét, viszont Európában feltűnően nagy sikert aratott. Ennek öröme Sokal mester újabb hasonló stílusú fejlesztésébe fogott...

### Az ügyvédeket Szibériába!

A kicsit hosszúra nyúlt bevezető után térjünk át magára a Syberia-ra. A játék főszereplője egy harminc év körüli fiatal New York-i ügyvédnő, Kate Walker, aki megbízást kap az Universal Toy Company-tól, hogy rendezze le egy Valadilene-ben (francia kisváros) lévő játékgár felvásárlását. Kalandjátékról és nem az x-edik „tycoon”-ról lévén szó, az egyszerűnek induló tranzakció során az események igen gyorsan furcsa fordulatot vesznek. A gyár tulajdonosa, Anna Voralberg nemrég halt meg, a nő testvére és így gyár örököse, Hans, aki zseniális feltaláló volt, pedig már évtizedekkel ezelőtt, valahol az Alpok és Szibéria között tűnt el. Kate-tel a titokzatos fickó nyomába kell erednünk, és az egyre rejtélyesebb helyszíneken átutazva hamarosan meg fogjuk érteni, hogy Hans miért is hagyta ott a családját, hogy sohase térjen vissza...



A történet további része természetesen hétepes-tites titok, de ismerem eléggé a francia képregény-írókat ahhoz, hogy valami igazán eredetire számíthatassunk. A játék vizuális világa Sokal rajzai alapján készült – de látszik, hogy a Mester sokat örökölt a már említett Schuiten és Peters-féle látásmódból is... Az eredeti rajzokat 3D-ben lerenderelték, a képeknek látható, hogy valami elképesztően szép, a szó legnemesebb értelmében véve művészi szintű grafikáról van szó. A Microids elküldött nekünk egy press CD-t, amelyen már láthattuk az átvett animációk nagy részét. A legtöbb jelenetben Kate-et figyelhetjük, amint furcsa, az Elveszett gyermekek városa című film sajátos vizualitását idéző gyárakban, egy borongós hangulatú kisvárosban kavargat, fémrobotok társaságában vesz részt Anna Voralberg temetésén, illetve egy szürreális rémálmokat idéző vonat egyetlen vagonjában utazik valahova.

### „Bocsánat, magácska nem April Ryan?”

Roszmájú vagyok, de a játék főszereplője tényleg olyannyira szakasztott mása a Longest Journey főszereplőjének, hogy nem lehet nem észre venni. Személyisége persze – főleg eleinte – különböző: Kate nem romantikus, hanem hidegfejű, intelligens nő és nagyon jó megfigyelő. Az emberekkel eléggé szűkszavú és visszafogottan viselkedik – távolságtartását sokan gógnak vélhetik. Külsőleg inkább a hideg szépséget testesíti meg – ellentétben a Lara Croft-féle nagymellű cicákkal.

### Oh, no more Myst-clones...

Már csak egy dolog nem teljesen világos: mennyire fogják erőltetni a készítőket (mint az Amerzone-ban) a rettenetes kihalt (szereplő és tárgy nélküli) és unalmas Myst-klónok stílusát. Míg az átvett mozikból és képekből ez nem derül ki, a Just Adventure-ön (www.justadventure.com) olvasható sajtóanyagban „nagy számú karaktert”, párbeszédet és tárgyakat ígérnek. Úgy legyen.

Bad Sector

**Syberia**  
www.microids.com

<p><b>AMITŐL JÓ LEHET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ művészi szintű vizuális világ</li> <li>■ jónak ígérkező sztori</li> <li>■ állítólag lesznek szereplők és tárgyhatalmas</li> </ul>	<p><b>AMITŐL NEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ...reméljük így is lesz...</li> <li>■ emlékeztek még a Druunára?</li> </ul>
--	---

**MENNYIRE TŰNIK JÖNNAK**

Megjelenés: 2002. nyár

AKCIÓ

KALAND

