

BEVEZETŐ

Sokan kérdezték meg, hogy mikor szoktam írni a bevezetőt. Ezen sorokat például egy ragyogó hűsvét délelőtt, egy locsolás és két farsírt között pötyögöm be egy 486 40 Mhz-es processzor által meghajtott masinérián. S képzeljétek ez a Win 3.1-gyel ellátott dolog még egyszer sem fagyott le, sőt kitűnően végzi a minimális, de annál hasznosabb munkáját.

Az ezelőtti szám után úgy döntöttem, hogy eltemetem magamban a költőt (így majd csak posztumusz verseimet olvashatjátok, röpké kétszáz év múlva ☺). Addig is meg kell elégednetek ezekkel a rímtelen sorokkal.

Remélem, ezt a csalódást sikerül kárpótolnunk a mostani számmal. Figyelmetekbe ajánljuk a magyar nyelvű teljes játékunkat (Gorky 17), a rovatokkal kibővített CD-tartalmat, magát a DVD-s GS-t (már aki hozzá tudott jutni a korlátozott számban megjelenő kiadványunkhoz ☺), valamint az exkluzív Soldiers of Potune 2 betatesztet, Heroes IV tesztet, az érettségi felkészítő 2. részét, ...de tudjátok mit? Figyelmetekbe ajánlom az egész számot. ☺

A töménytelen információ mellett kérlek titeket, hogy olvassátok el az „Amit a GameStar-okról tudni kell” c. részt, hiszen itt kiderül, hogy miként fizethettek elő a DVD GS-re, valamint pontos információt kaphattok, az egyéb kiadványokról.

Az e havi bevezetőben hadd írjak egy kicsit magamról... (akit az újság érdekel, az nyugodtan továbblapozhat ☺) Képzeljétek, hála a lelkes vásárlásoknak (egyre több és több GS-t vesztek), a főnökeim úgy látták jónak, ha kineveznek... De mivel ugye itt vagytok Ti is, arra gondoltam, hogy igazán eldönthetnétek, hogy mi legyenek. A GS Online-on kint van egy szavazás, ahol választani tudtok!

A teljesség kedvért a lista:

Lapmanager
Lapigazgató
Lap-izgató
Lap-ozgató
Főnök

Boe bacsit pedig ezennel előléptettük mb. főszerk-nek. Az mb a neve előtt még nem teljesen tisztázott, lehet, hogy nb lesz, de könnyen előfordulhat, hogy csak NB3-as focisapatok játékosai közé soroljuk be. ☺ (Nem is tudok focizni, te TÖK! ☺ - Boe)
A többiek pedig kaphatnak egy csillagot, vagy amit szeretnétek. Szívesen várjuk ötleteiteket az Arénába a gamestar@gamestar.hu cím-re. Jelíge: Ki, mi legyen a GameStar-ban!

A jövő hónapig is jó olvasgatást, jó játékot, jó(szabadon választott).

Aztán újra jövőnk, még több jóval!

Szittyó



| Tartalom | |
|--|-----|
| CD-tartalom | 6 |
| DVD-tartalom | 7 |
| Teljes játékunk: Gorky 17 | 8 |
| Hírek | 10 |
| Előzetesek | |
| C&C: Generals | 16 |
| Star Wars: Knights of the Old Republic | 17 |
| Shaman | 18 |
| Asheron's Call | 19 |
| Conflict Desert Storm | 20 |
| Mobile Forces | 21 |
| No One Lives Forever 2 | 22 |
| Grand Prix 4 | 23 |
| Bétateszt | |
| Soldier of Fortune 2 bétateszt | 24 |
| Ravensoft exkluzív interjú | 26 |
| Fókusz | |
| Jedi Knight II: Jedi Outcast | 28 |
| Sorsok és párbajok: | |
| Star Wars karakterek | 34 |
| Játékbeutatók | |
| Incoming Forces | 36 |
| Heroes of M&M IV | 38 |
| Heroes IV kontra Disciples II | 42 |
| Warrior Kings | 44 |
| Star Trek: Bridge Commander | 48 |
| Warlords Battlecry II | 52 |
| Freedom Force | 54 |
| Grandia II | 58 |
| Neocron | 62 |
| Jerusalem: | |
| The 3 Roads to the Holy Land | 64 |
| Nascar Racing 2002-04-02 | 66 |
| Flanker 2.5 | 70 |
| Destroyer Command | 72 |
| Tiger Wood's Golf | 74 |
| High Heat Baseball 2003 | 75 |
| Worm's Blast | 76 |
| Budget | 78 |
| Játékmúzeum: | |
| Star Wars játék-közületek | 80 |
| Tippek, trükkök | |
| C&C Renegade | 82 |
| Freedom Force | 83 |
| Warrior Kings | 84 |
| Star Trek: Bridge Commander | 85 |
| Rövid tippek | 86 |
| Behálózva | |
| Net-Egyveleg | 90 |
| Mod-teszt | 92 |
| Samsung Road Show | 94 |
| Net-elérések | 95 |
| Mélyvíz | |
| Hardverhírek | 98 |
| Házkörkép | 100 |
| Piactér | 102 |
| Processzor ár-adat | 104 |
| Grafikus kártya tesztek | 108 |
| Hardvereszt-összesítő | 115 |
| Barkács rovat | 116 |
| Másvilág | |
| Starbrowser | 118 |
| Starmovie | 119 |
| Starmusic | 120 |
| Starbook | 121 |
| Közösség rovat | |
| KV-szünet - Szoftver | 122 |
| KV-szünet - Hardver | 124 |
| Másik oldal | 125 |
| Aréna | 126 |
| Következő számból ízelítő | 128 |

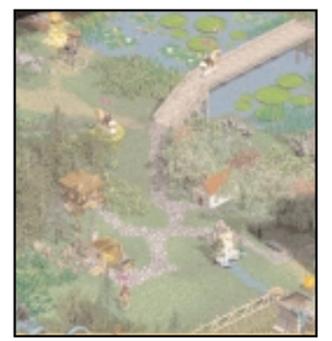
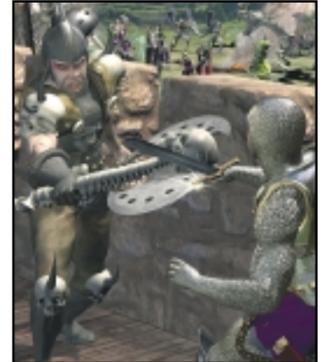


28. oldal
Jedi Knight: Jedi Outcast

„Mindig is ki szeretted volna próbálni, hogy milyen lehet befolyásolni egy birodalmi gárdista tudatát, mint ahogy Obi-Wan Kenobi tette az „Új reményben”? Szívesen szorongatnád a nyakát messziről valakinek, ahogy Darth Vader művelte ezt oly sokszor az ostoba birodalmi tisztekkel, vagy a rakoncátlan lázadókkal? Esetleg hajgálni akarod a lézerkardod, Luke Skywalkerhez hasonlóan a Jedi visszatérben? Netán kíváncsi vagy, mit érezhetett a Császár, amikor Luke-ot villámmal sújtotta? Bizony ezt is, és sok másfaja varázslatot is alkalmazhatsz, méghozzá ezerszer profibb módon, mint eddig bármelyik Star Wars játékban!”

38. oldal: Heroes of Might and Magic IV

„Ha netán minden óvintézkedés ellenére temetni kényyszerülünk hőn szeretett vitézünket, akkor se ássuk túl mélyre. A maradványait visszacipelve egy kolostorba vagy valamelyik településünkre, minden gond nélkül felelésztek a nyomorultat. Ez kicsit mellbevágó változtatás, de gondolom, azért volt rá szükség, hogy nagyobb élettartamot szavatoljanak a csatározások veszélyeinek kitett hősöknek.”



112 oldal – Grafikus kártya megateszt!

„Hab a tortán”, hogy a GeForce4 MX még csak azon képességekkel sem rendelkezik maradéktalanul, melyekkel a GF3-akban már találkoztunk! Ezek azok a bizonyos pixel shaderok (árnyalók), melyek egy grafikus vezérlőt teljesen DirectX 8.1 kompatibilissé tesznek, és amelyek több-féle különleges hatásért felelősek (élethű vízfelület, árnyékok, mi-egymás).”



CD-TARTALOM

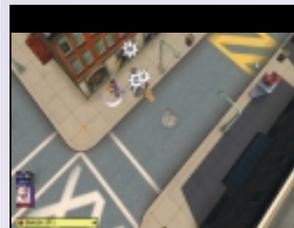
CD-k kizárólag a „kék GameStar”-ban található!

Játékdemók



Dark Planet: Battle for Natrolis (94,4 MB)

A hideg világűr sötétjében, valahol egy távoli naprendszerben az erőforrásokban gazdag és élettől duzzadó bolygó, a Natrolis magányosan rojja pályáját. Három faj tör az átfogó és mindenre kiterjedő hatalomra: a humán Telepesek, az őslakó Sorin-ok és a vastag kitinpéccsel rendelkező Dreil-ek. Az Edgies új, teljesen 3D-s valós idejű stratégiai játékában mindhárom, teljesen más erőforrásokat használó és más technológiát felvonultató fajjal léphetünk harcba.



Freedom Force (96,9 MB)

A 60-as években, az USA-ban járunk. A valóságban javában dül még a hidegháború, a fiatalok azonban megőrülnek a színes képregény-magazinokért, amelyben fantasztikus képességekkel megáldott szuperhősök harcolnak rettenetes lények ellen, hogy megvédjék az állandóan fenyegetett univerzum létét. Ebbe a mai szemmel nézve egyszerre rettenetesen naiv és mégis oly bájos világba vezet vissza a Freedom Force.



Incoming Forces (144,1MB)

A Rage Software legújabb shot-em-up-jában a cég ott folytatja a dolgokat, ahol korábban, az első résszel abbahagyta: abszolút arkád-jellegű tömegpusztítás, videokártyaizasztó grafikai effektek mellett, melyek teljes mértékben az aktuális csúcstechnológia kihasználására vannak kihegyezve. Szürke-állományunkat is megmozgató feladatokra ne számítsunk, ám ha valaki szeretne egy jó kis puffogatást levezetéképpen két Dungeon Siege party között, annak tökéletesen megfelel.

Mélyvíz

3DMark2001SE:

A 3DMark manapság az egyik legelterjedtebb tesztprogram. Segítségével megállapíthatjuk, hogy saját gépetek mennyire állja meg a helyét a mai kemény játékvilágban. Mi is sokszor használjuk ezt grafikus kártya tesztjeinkhez, ezért is tettük most fel a legújabb változatot a CD-re! Ez már támogatja a legújabb technológiai megoldásokat, mint pl. az Athlon XP-t és a P4 legújabb változatait is.



Animációk (Ízelítő)



Filmbemutatók



Extra

Érettségi-előkészítő 2!

Az infopont lelkes csapatának munkáját dicséri ez a tételgyűjtemény. Előző számunkban már kaphattatok egy kis ízelítő tanulivalót, ám, mostanra egy sokkal több tételből álló dokumentáció áll rendelkezésetekre. Egyes-egyedül a matematika hiányzik a mi kis gyűjteményünkben, amit egyébként megtalálhatsz a www.infopont.hu internetoldalon. Jó tanulást mindenkinek, főleg az idén érettségizőknek!

Kalandor

Manapság egyre népszerűbbek a csak interneten keresztül játszható játékok. Valamelyek izgalmasabbak, mások kevésbé lesznek sikeresek. A Bolt Informatikai Kft. lelkes munkájának köszönhetően már egy ideje működésbe lépett a Kalandor nevezetű stratégia, melynek a kliensét most mi megosztjuk veletek. Ebben a játékos egy kisebb tartomány uralkodója, kitűzött célokat, hogy ezt minél jobban irányítsd. Persze a különböző pozíciók elérése is fontos dolog, amit elvégezhetés békés, vagy akár háborús úton. A telepítéséhez nagyon fontos, hogy betartsátok az itt leírt instrukciókat, és ne feledjétek, hogy a játék működéséhez internetkapcsolattal kell rendelkeznetek.

Rovatok

Ettől a hónaptól kezdve CD és DVD mellékleteink színesebbé tétele érdekében, újabb és újabb rovatokat indítunk, a legkülönbözőbb témákban. Ezúttal új rovatként lép a képbe a Játékhonosítások, az IRC, az MMORPG, a Modok, a Multi-Tippek, valamint a Star Wars. Természetesen „régibbi” rovatainkat sem hagyjuk el: Freeware, Ti Küldtétek, Funny, GameBug.

DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar”-ban található!

Exkluzív anyagok

Anarchy Online

Bizonyára hallottátok már ezt a nevet. Egy Online játék, amely az élet részévé válik, amely-lyel éjjel nappal játszhatunk, s ahol magunk is alakíthatjuk a történelmet, az eseményeket. Egy virtuális valóság, amelybe mi is bátran beköltözhetünk. Amint magatok is látjátok a DVD-n megtalálható az Anarchy Online teljes kliense, s mindemellett rengeteg kép és egyéb adat a játékból. Sőt, még mi magunk is megtalálhatóak vagyunk a játékból! A Magyarok Guildnek már 30 tagja van és titeket is várunk szeretettel. Ha csatlakozni akarsz, a Rubi-Ka 2 szerverre és a clan oldalra.



Kreed!

Az orosz székhelyű Burut Entertainment engedélyt adott nekünk arra, hogy feltegyük DVD mellékletünkre készülő FPS játékok első alpha verzióját. Ez egy igen korai grafikus motor bemutatás, az ellenfelek még nem támadnak, és csak alig néhány pálya áll rendelkezésünkre. A nagyobb probléma, hogy csak GeForce3 kártyatulajdonosok tekinthetik meg, mivel csak azzal indul a demo. Azért reméljük, jónéhányan bele tudtok tekinteni!



Barkács

Lapunk egyik legnépszerűbb rovata, a Barkács újabb távlatokat nyit... Ezentúl, amikor csak tehetjük, videóra is rögzítjük ténykedéseinket, me-

lyek folyamán igyekszünk érdekesebbnél érdekesebb eszközöket előállítani, vagy éppen megsemmisíteni. Amennyiben van valami hasonló ötleted, esetleg hardver eszközökkel is hozzájárulnál a rovatához, jelenkezz ezen az e-mail címen „Barkács” témával: gamestar@gamestar.hu

Milia 2002!

Idén kis szerkesztőségünk négy tagjának adatott meg, hogy ellátogasson Cannes gyönyörű városába. A rengeteg lehetőség és jóval kevesebb pihenés közepette időt szakítottunk arra (☺), hogy betérjünk az ez évi Milia 2002-es játékiállításra. Rövid összeállításunknak köszönhetően akár te is a részese lehetsz a show-nak!



CeBIT 2002

Exkluzív rövidfilmünkben te is bekukkanthatsz az idén megrendezésre került CeBIT 2002 nevezetű kiállításra. Ez hasonlít az E3 nyüzsgő világára, csak itt nem játékokat, hanem hardver eszközöket, mobil készülékeket, felhasználói szoftverek és hasonlókat mutatnak be.

Így készül: Xbox

A Microsoft Magyarországi jövőtől hoztunk egy videofelvételhez, melyben mindenki megszemlélheti, hogy hogyan is készül a szoftveróriás világszerte népszerű játékkonzolja, az Xbox. Abban azért ne reménykedjétek, hogy minden titokra fény derül, de legalább belekukkanthattok a hazai gyár mindennapjaiba.

Egyéb érdekességek

Demók:

A rengeteg helynek köszönhetően, első (és természetesen összes további) DVD kiadványunkon jóval több demó fér el, mint a CD-n. Ezekből láthatsz egy kis ízelítőt, ha a lap jobb oldalára kukkantsz.

Mélyvíz:

Sajnos a CD-re már nem fért fel két nagyon hasznos és népszerű program. Az egyik a Madonion legújabb fejlesztése, a PCMark 2002. Ez (a 3DMark 2002-höz hasonlóan) egy tesztprogram, mely ezúttal nem gépünk grafikus képességét firtatja, hanem teljes valójában felméri a képességeket. A másik, manapság egyre népszerűbb program, a Macromedia Flash programjának legújabb változata. A Flash MX rengeteg új dologgal lett szerelve, és még a kezelésén is sikerült egy kicsit könnyíteni. Kezdő, haladó és profi honlapkészítőknek egyaránt ajánlott. A próbaverziót 30 teljes napon keresztül nyújthatja mindenki.

Animációk:

Beam Breakers, Conflict Desert Storm, Global

Operations, Divine Divinity, Lineage II, Neverwinter Nights, Rayman 3, Team Factor, The Thing, X2

Képek:

Minden hónapban az éppen aktuális játékcikkeinkhez megtalálhatjátok a nagyobb felbontású, kilopott képeket, így normális méretben is megszemlélhettek ezeket. Ha esetleg mégsem bukkannátok rá minden cikkünkhöz tartozó képre, annak elég egyszerű oka van: a játék kiadója csak nyomtatva engedélyezte a képek publikálását. E hónapban ezekből a játékokból szemezgethetek: Destroyer Command, Flanker 2.5, Grandia II, Heroes 4, High Heat Baseball 2003, Incoming Forces, Jedi Knight 2, Jerusalem, Nascar Racing 2002, Neocron, Star Trek: Bridge Commander, Tiger Woods PGA TOUR 2002, Warlords Battlecry 2, Warrior Kings, Worms Blast

Modok (kiegészítők):

Day of Defeat Beta v2.0, Urban Terror Beta v2.5, Strike Force v1.75

Demók

Arx Fatalis



Disciples 2



Mobile Forces



Warrior Kings



Természetesen nem csak ennyi meglepetéssel szolgál DVD mellékletünk. Egyrészt nem volt már több helyünk a tartalomra (☺), másrészt a többi legyen meglepetés! Nem szabad továbbá elfelejteni, hogy a DVD a bal oldalon látható teljes CD-tartalmat is magában foglalja, beleértve aktuális teljes játékunkat, a Gorky 17-et is (melyről a következő oldalon olvashatsz!).

Metropolis Software

GORKY 17

IDEGLELÉS LENGYEL MÓDRA



A Metropolis Software House misztikus akció-kaland játéka annak idején jó sok ideig a képernyő elé szegezett, már akkor bizonyítva azt a mára már bebizonyosodott nézetet, hogy a kis kelet-európai játékfejlesztő cégek is tudnak nagyot alkotni, nem csak a nagynevű „nyugati” cégek. Nagy öröm tehát, hogy most a GameStar olvasóinak bemutatathatom a mostani hónap teljes játékát: a Gorky 17-et.

2008-ban a NATO tudomására jut, hogy az orosz hadsereg – eleddig ismeretlen okból – elpusztította egyik, Gorky 17 kódnevű ún. „titkos városát”. Egy amerikai kisváros tökéletesen élethű másolataként a Gorky 17 az ellenséges területeken működő orosz kémek kiépítőközpontjának szerepét töltötte be a hidegháború alatt. A Vasfüggöny lehullása után a város elnéptelenedett, így a Kreml pusztításának hivatalos magyarázata: „Most, a Nyugat barátaiént már semmi szükségünk a bizalmatlanság eme monumentális emlékművére”...

A NATO vezetői nem veszik be a propaganda szöveget; a hírszerzés értesülései alapján nagyon is jól tudják, hogy a Gorky 17 a legtitkosabb szovjet kutatások helyszíne volt. A város felderítésére küldött csapat egy hatalmas laboratórium-komplexumot fedez fel, amikor hirtelen megszakad velük a kapcsolat. A mi feladatunk a 3 fős mentőcsapat irányítása, célunk pedig a rejtély megoldása.

A csoportunkkal, mely maximum 5 főre bővíthető, izometrikus nézetben, valós időben mozgunk a pályán, a harc viszont körökre osztott. Amikor egy adott helyen szörnyek tanyáznak (amit sajnos nem látunk, így mindig meglepetésként ér ☺), automatikusan ránagyít a pályarészre, és körökre osztott módra vált. Nincsenek mozgás pontok: mindenki egyszer támadhat egy körben, mindig egy adott távolságra juthat el, a hátizsákban matatás, fegyvercsere pedig „ingyen” van.

Az orosz mutánsokat lelőjük, ugye?

A használható tárgyak választéka igen széles, majd mindet az elszorva heverő ládákából szerezhetjük meg, sajnos a megölt ellenfeleket nincs módunkban átkutatni. Pedig de szép is lenne! A szörnyetegek ugyanis ömlenek ránk, mint szép májusi napon a záporosó. Szépen kidolgozott, mindazonáltal halálos mutánsok (a titkos városban folytatott sötét kísérletek áldozatai) rontanak elő minden sarok mögül, próbára téve embereink harci jártasságát és a mi taktikai érzékünket (ehhez némi segítséget találhattok a Tippek, Trükkök rovatban). Rengetegféle ellenséggel, köztük egyedi monszterekkel futunk majd össze: a nagy rejtély körüli szimatolás hamar vérfürdővé változik, nem fogunk unatkozni. A muni-

ció terén igen csehül állunk, hamar egy szál bajonettel a kezünkben fogunk egy háznyí magas hústorony árnyékában remegni. Feladni természetesen nem szabad: a kiosztott sebzés arányában embereink tapasztalati pontokat kapnak és szintet is lépnek, amikor is 5 pontot kioszthatunk alaptulajdonosságaik között. Ezenkívül külön fejlődik a fegyverjártasság képességük is: minél többet használunk egy adott típust, annál többet sebzünk majd vele. A csaták után mindig kapunk egy összesítést, mely tájékoztat a megszerzett xp-ről, a megölt szörnyek típusáról, számáról.

A fegyverek használata is szépen megrajzolt, mind-egyikhez külön animációt készítettek a Metropolis grafikusai. Embereink sem állnak szobormerőven (kivéve ez alól, ha lefagyasztják őket ☺), várva, hogy rájuk kerüljön a támadás a sorban, hanem toporognak, a fegyverüket rázogattják. Ugyanez figyelhető meg az ellenfeleknél is. A környezet mai szemmel is igen szépen van megalkotva (hát még akkor, amikor megjelent), a menüben használatos pointer pedig az egyik kedvencem a játékok között.

Körökre osztunk mindenkit

A kezelés rém egyszerű: felderítő (real time) módban elég egy embert kommandórozni, a többi követni fogja, a harci módban pedig a gép úgy is másképpen osztja le az embereinket a harctérré. Sok kis videó is színesíti a prorit: általában harcok előtt mutat be egy „érkező” egyedi ellenséget (egyedüli szépséghibája az, hogy a videók közben nem tűnik el a töltést jelképező fogaskerék, ami igen elcsúfítja a képernyő közepén a látványt).

A GameStar CD-re természetesen a játék magyarított változata került fel; magyarok a feliratok, a párbeszéd, minden ellenfél fantáziadús nevet kapott (Nagymami ☺), és a karakterek is szép hazánk nyelvén szólalnak meg. (Sőt, ez a cikk is magyar nyelven íródott! ☺ Bad Sector) Igazi jó harci játék, ahol azért nem veszik el a történet szerepe, a szép kivitelezést hozzáadva nagyon

egyben van, biztos vagyok benne, hogy misztikus hangulatával rengeteg olvasót fog elcsábítani még azok közül is, akik nem éppen a körökre osztott stratégiai kedvelői.

Sam

Minimum hardverigény: P200MMX - 32MB RAM



Unreal névváltások...

Az Epic Games némileg megváltoztatta készülő játékaiknak címét. A jelek szerint az Unreal 2 az Unreal Episode 2, míg az UT2 az Unreal Tournament 2003 néven lát majd napvilágot. A fejlesztők szerint erre azért volt szükség, hogy még jobban jelöljék, hogy a két program teljesen elkülönül egymástól (hiszen az első csak single, a második pedig csak multiplayer lesz). Érdekeség, hogy a kiadó, az Infogrames már előre felvásárolta a játékok neveihez tartozó internet címetek, az unrealepisode6-on át az unrealetournament10-ig bezárólag (ami ugyebár összesen 13 címet jelent)...
<http://www.epicgames.com/>



Duke Nukem: MP honlap

Az ARUSH Entertainment elindította készülő akciójátékának, a Duke Nukem: Manhattan Project a hivatalos oldalát. Itt található néhány új képet, hátteret, infót, megymást a progiról. Érdemes megszemlélni, ám az biztos, hogy ez nem az a Duke Nukem, amit mindenki már vagy négy éve vár... (és bizony még mindig nem lehet tudni, hogy lesz-e belőle valaha is bármi... ©)
<http://www.dukenukemmp.com/>



Készül a XIII

A Ubi Soft bejelentette legújabb készülő játékát, mely XIII névre hallgat, műfaját tekintve pedig FPS alkotás. A történetnek egy Belgiumban elég szép sikereket elért képregény-sorozat az alapja. Az is kiderült, hogy ez az Epic Games-féle legutóbbi Unreal II-es grafikus motort használja majd! A program megjelenése egyelőre elég távolinak tűnik, ugyanis 2003 harmadik negyedévére ígérik a fejlesztők, PC-re, PS2-re és Xboxra egyaránt.
<http://www.ubisoft.com/>



Új játék a Digital Reality-től!

Újabb előkerült egy hazai fejlesztésű játék, melyet a Haegemonia alkotói csapata készít ezekben a percekben is. Igaz, még nincs neve az üdvöskének, de az már biztos, hogy valós idejű stratégia lesz, és a vietnami háborút „választotta ki magának” helyszínül. Nekünk egy szakasparancsnok bőrébe bújva kell helyállnunk a frontvonalon. Katonáink között specialisták is helyet kapnak, de az igazi erőt természetesen a hétköznapi, zöldfülű bakák fogják képviselni, akik az előbbiekkal egyetemben ugyanúgy képesek a fejlődésre, mint akár mi is. A játékot a Walker engine hajtja (ami a Haegemonia-t is táplálja), ami az első képek alapján igencsak jónak tűnik. A játék a MonteCristo gondozásában elvileg 2002 végén jelenik majd meg.
<http://www.digitalreality.hu/>



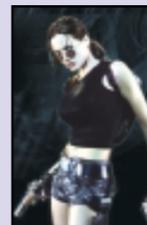
Új Techland játék a láthatáron

A Techland bemutatta az első képeket a még javában készülő autós játékból, az Xpand Rally-ból. Ebben 36 különféle pálya, 20 autó és külön extra meglepetések is lesznek. Egyelőre nem árultak el pontosabb részleteket róla, de annyi már biztos, hogy a program a hamarosan megjelenő Chrome című FPS játék grafikus motorját használja (ami azt bizonyítja, hogy egy eléggé rugalmas engine-t ütöttek össze a fejlesztők!)
<http://www.techland.com.pl/>



TR: The Angel of Darkness honlap

Elindult a legújabb Tomb Raider játék, a The Angel of Darkness, avagy a hatodik rész hivatalos oldala. A lenti címen található néhány elég ígéretes képet, infót és háttérképet a progiról, és elvileg néhány napon/héten belül az első bemutató animáció is felkerül. Addig azonban még aludni kell néhányat...
<http://www.tombraider.com/>



Készülne a Black&White 3??

A PlanetBlackandWhite honlapról megtudtuk, hogy a Lionhead csapatának, és egyáltalán az egész játékvilágnak egyik legmeghatározóbb tagja, Peter Molyneux már a Black & White 3-on dolgozik. Ez persze nem azt jelenti, hogy 100%-osan lesz is ilyen progja, de már elkezdett agyálni rajta. A második részről is csak annyit tudunk, hogy készül, még azt sem árulták el, hogy mikor jelenik meg...
<http://www.lionhead.com>

Késik az ARX...

A Fishtank Interactive elárulta, hogy csak május végén adja ki az Arkane Studios már jó ideje készülő FPS szerepjátékát, az ARX Fatalist. Ezt a kését azzal indokolták, hogy a nemrégiben kiadott demó változatban a lelkes játékosok a kellenél jóval több hibát találtak, és ennek hatására a fejlesztők rádöbentek, hogy bizony van még mit kijavítani.
<http://www.arxfatalis-online.com/>



A Prey visszatér...

Megindultak az első pletykák arról, hogy mégis elkészül a néhány éve elveszettnek hitt Prey vezető játék. Tudjátok, ez volt az az FPS program, mellyel a kor összes hasonló stílusú gamáját le akarták „nyomni”, de valamilyen oknál fogva sosem jelent meg (pedig már elég hatásos képcskék is voltak belőle). Jelen pillanatban úgy tűnik, hogy az id Software még javában fejlesztés alatt álló Doom 3-as grafikus motorját használja majd, ami... hát elég ütős lesz. A játékot elméletileg a Human Head fejleszti. Amint többet tudunk róla, rögtön megosztjuk veletek!
<http://www.humanhead.com/>



Késik a Hitman 2

Az Eidos Interactive egy igen kellemetlen lépésre szánta el magát. A jelek szerint a Hitman 2: Silent Hunter című akciójátékukat egészen idén őszig nem adják ki. A csúsztatást csak azzal indokolták, hogy több idő kell a fejlesztésére... Addig csupán a hivatalos honlapban gyönyörködhetünk. <http://www.eidosinteractive.com/>

**Készül a Rayman 3**

A Ubi Soft a nagy sikerre való tekintettel elárulta, hogy már egy jó ideje készül a Rayman-játékok következő tagja, a Rayman 3: Hoodlum Havoc! Ehhez teljesen új 3D-s engine-t gyúrtak össze, ami elég jól sikerült. Még nem lehet tudni, hogy mikor jelenik meg és milyen extrákkal szolgál, csak annyit árultak el róla, hogy egy teljesen új taktikai harci rendszer lesz benne... A CD mellékletünkre feltettük erről két egészen új animációt! <http://www.ubisoft.com/>

**Silent Storm hivatalosan**

A Fishtank Interactive néhány napja jelentette be legújabb játékát, a Silent Storm-ot. Ez egy második világháborús, 3D-s, körökre osztott taktikai-harcis szerepjáték lesz. Az egyes küldetések végrehajtásának érdekében katonáinkat nem kevesebb, mint 75 féle fegyverből álló arzenállal szerelhetjük fel. Ezen missziókat akár többféleképpen is végigvihetjük majd, ami azt jelenti, hogy érdemes lesz többször is végigjátszani. Ha minden jól megy, 2003 első negyedében a boltokba kerül! <http://www.fishtankgames.de/>

**„Fizetős” az Unreal?!**

Jelen pillanatban úgy tűnik, hogy nem kell majd azért külön fizetni, hogy az xboxos Unreal Championship online is játszassunk. Legalábbis sem az Epic Game, sem a Digital Extremes, sem pedig az Infogrames nem kér ezért külön pénzt. Más kérdés, hogy a Microsoft kér-e majd bármit is az online szolgáltatásért cserében, amit egyébként a közeljövőben aktíválnak játékkonzoljukhoz. <http://www.unrealchampionship.com/>

**TA II hivatalosan!**

Végre hivatalosan is megerősítették, hogy készül a Total Annihilation II. A játékot a Phantagram fejleszt, és az Infogrames gondozásában jelenik majd meg. Még semmi egyebet nem árultak el róla, de abban biztosak lehetünk, hogy csinálják. Egyelőre azért ne álmodozzon róla senki, hiszen várhatóan csupán 2004 negyedik negyedében jelenik majd meg. Addig még legalább két generációs számítógép-fejlesztésen megyünk keresztül, és ki tudja, még milyen újítások lesznek addig...

Top 10 Game

Íme itt vannak a legfrissebb eladási adatok a tengeren túlról... A jelek szerint eddig tartott a Renegade sikere... Am Sims-ből megint három van, és megjelent a következő kiegészítő, a Vacation is :) De nézzétek csak a 6. helyeztet!!

1. Medal Of Honor: Allied Assault - Electronic Arts
2. The Sims; Electronic Arts
3. The Sims: Hot Date - Electronic Arts
4. Command & Conquer: Renegade - Electronic Arts
5. Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
6. Starcraft: Battlechest - Vivendi Universal Publishing
7. Harry Potter & The Sorcerer's Stone - Electronic Arts
8. MS Zoo Tycoon - Microsoft
9. The Sims: Livin Large - Electronic Arts
10. Civilization 3 - Infogrames Entertainment

**Kicsit ingatag a Westwood helyzete?**

Bizonyos pletykák szerint az elmúlt hetekben nem kevesebb, mint 30 embert bocsátottak el a Westwood fejlesztőcsapat berkeiből. Közöttük olyan alakok is találhatóak, akik az első C&C játékok létrehozásában is részt vettek. Ha a hír igaz (egyelőre sem a csapat, sem az EA nem erősítette meg), akkor ez elég rossz fényt vet a készülő, jövőbeni Westwood alkotások minőségére... <http://www.westwood.com/>

**Újabb Star Trek játék a láthatáron!**

Az Activision a semmiből előrántotta és bombaként berobbantotta a köztudatba a Star Trek: Starfleet Commander III-at! Erről egyelőre annyit lehet tudni, hogy az eddigi részekhez hasonlóan, a játékosnak lehetősége nyílik saját hajójának fejlesztésére és különféle stratégiák kialakítására az egyes harcok folyamán. A programba egy némileg megváltozott irányítási rendszer is tettek, melynek köszönhetően sokkal jobban összpontosíthatunk a harcokra. Tervezett megjelenési időpontját egyelőre nem árulták el. <http://gaming.startrek.com/games/sfc3/>

**Nemsokára itt a WinXP SE**

Azért a „nemsokára” még odébb van egy kicsit, de a szoftveróriás Microsoft már most bejelentette a jövő év elején megjelenő Windows XP Second Editiont. Az új rendszer számos újítás mellett magában foglalja majd az Internet Explorer 7-et és a DirectX 9.0-t is, legalábbis az előzetes információk szerint. A további részletekre bizony még várunk kell néhány hónapot, de az valószínű, hogy rengeteg WinXP-ben meg megtalálható hibát kijavítanak benne. <http://www.microsoft.com/>

**FF XI megjelenés!**

A Squaresoft elárulta, hogy a Final Fantasy nevezetű, csak online szerepjátékuk XI. epizódjának béta tesztelése már ez év végén megkezdődik. Ez a cég elmondása szerint annyit jelent, hogy ha nem találnak túl nagy hibákat, akkor már 2003 januárjában a boltokban lehet a PC-s változat is... A sorozat legutolsó PC-s verziója a Final Fantasy VIII volt. Azóta már kiderült, hogy a PS2-es XII. rész igen előrehaladott állapotban van, és már a XIII. fejlesztését is megkezdték. <http://www.squaresoft.com/>

**Közeleg a Lineage II**

Az NCSoft elmondta, hogy már egy jó ideje készítik a Lineage II nevezetű online szerepjátékukat. Ennek egyik legfontosabb érdekessége, hogy az Epic Games legutóbbi Unreal grafikus motorját használja majd, természetesen a hihetetlenül élethű fizikai technológiával. A játékról egyelőre annyit tudunk, hogy 2000 októberé óta folyik a fejlesztés, és 2003 első félévében tervezzük a végleges változat kiadását. A hivatalos oldalon található némi további infót róla, de először is tekintsetek meg a CD-nkre is felkerült bemutató animációt! <http://www.lineage.com/>



Unreal Benchmark!

Hamarosan eljön az idő, mikor már nemcsak a Quake III lassan elavultnak számító engine-jével kell mérckelnünk grafikus kártyáink teljesítményét. Az Epic Games ugyanis elárulta, hogy kiadja az Unreal legújabb technológiájával „lélegző” tesztprogramját. Az egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy legálisan egyelőre csak a saját képviselői kaphatják ezt meg. Az UT2003 megjelenéséig valószínűleg nem is lesz nyilvános változata...
<http://www.epicgames.com/>



Lara csak PS2-re???

Egy internetes lap, a CroftsGate jelentése szerint az Eidos és a Sony megállapodást kötött. Ennek értelmében a jövőbeni Tomb Raider játékok csak és kizárólag Playstation 2-re jelennek majd meg. Ebbe elvileg beletartozik a nemrégiben bejelentett Angel of Darkness is... Szerencsére nem kell nagyon tartani ettől, mert az exkluzivitás csak konzolokra értendő. Vagyis ez azt jelenti, hogy egy ideig (vagy soha többé) nem jelenik meg mondjuk Xboxra vagy GameCube-ra Tomb Raider...
<http://www.tombraider.com>



MoH:AA Add-On!

A legújabb értesülések szerint az EA és a 2015 nagy erővel dolgozik nagyszerű FPS játékok, a Medal of Honor: Allied Assault folytatásain. Ezek egy része konzolra készül, ám ami számunkra fontos, az a Team Assault nevezetű kiegészítő (nem tévesztendő össze a Quake 3-hoz kiadott Team Arena-val). Ha minden igaz, akkor 9 új single és multi pálya lesz benne, és még az MI-t is sikerült kicsit felturbóznai. Várható megjelenés 2002 őszén.
<http://mohaa.ea.com>



A következő Bungie játék?!

A Halo című xboxos játék megalkotói, a Bungie csapata megerősítette a hírt, miszerint fejlesztik következő alkotásukat. Az egyelőre csak Phoenix kódnéven futó game egy robotos harci progilész, mely a már jól ismert Halo grafikus és fizikai motorját használja majd (ha nem láttátok volna még a Halo-t, akkor jobb, ha tudjátok, hogy ez nagyon szép grafikát és élethű fizikát jelent). A bővebb részletekre egyelőre még várunk kell, és még azt sem lehet tudni, hogy milyen gépekre jelenik meg a végleges változat... Egyébiránt a néhány hete megrendezésre került IGF-en (mely egy ECTS-hez hasonló játékkiallítás), a Microsoft rengeteg PC-s programot bemutatott, de a Halo nemcsak, hogy nem volt jelen, de még csak nem is mondtak róla egy szót sem...
<http://www.bungie.com/>



A legjobb játék a Sims??!

Mint tudjátok, a The Sims játékok megjelenésük óta mindig is a Top 10-es listák legalsóbb két, de legtöbbször három helyét is birtokolták. Ezek után gondolhattuk, hogy bizony nagyon jó eladásokat produkált. Az EA nagy örömmel jelentette be, hogy a The Simsből immáron több mint 6,3 millió példány fogyott el eddig, amivel minden eddigi PC-s eladási rekordot megdöntöttek. A progil egyébként 2000 február eleje óta kapható a boltokban, és azóta is töretlen sikert arat a játékosok köreiben.
<http://www.thesims.com/>



Készülget az EverQuest: Planes of Power

A Verant és a Sony Online elárulta, hogy már egy jó ideje készül az EverQuest nevezetű online játék legújabb változata, a Planes of Power. A történet szerint az istenek városában, Norrath-ban kell majd nyomolnunk. Az első információink szerint 18 új zóna, több száz új tárgy, új kihívások, és még sok hasonló meglepetés vár majd rátok. Az alap Everquest egyébként, a PC-s játékvilág egybehangzó véleménye szerint, alapjaiban változtatta meg a csak online szerepjátékok értékrendjét (igaz, hogy 1999. március 16-i megjelenésével egy időben nem is nagyon voltak hasonló stílusú ellenfelei...)
<http://everquest.station.sony.com/power/>



Sims Online infók...

A CNN heti Game Over cikkében találtunk némi új információt a Maxis készülő Sims játékaról, a The Sims Online-ról! Az egyik legérdekesebb adatsor így hangzik: „A játékosok választhatnak majd egy várost, melyet otthonuknak nevezhetnek. Egy-egy ilyen városban 30-40 ezer ember is élhet majd. A játékfejlesztő, Will Wright elmondása szerint a kezdeti időben rögtön 25-30 ilyen város „betelepítésére” lesz lehetőség, ám, ha a játék nagyon keresett lesz, akkor nemcsak a települések száma, hanem méretük is növelhető lesz (akár 100 ezer lakosra településekenként!)”. Az is kiderült, hogy a Maxis a „sima” The Sims-hez is készíti egy folytatást, amit az EA valamikor ez év végén jelent majd be. Ezekre azonban még egy jó darabig várunk kell. A The Sims Online leghamarabb is csak 2002 végén jelenhet meg.
<http://thesims.ea.com/>



Készül a Highland Warriors

A Data Beker bemutatta fejlesztés alatt álló 3D-s stratégiai játékát, a Highland Warriors-t. Ez a William Wallace korabeli, XIV. századi időbe kalauzol el minket. A játékos négy nemzet oldaláról kezdheti meg a harcot és nem kevesebb, mint 30 single player küldetésben kell megállnia a helyét. Ha ez nem lenne elég, a hozzá adott pályaszerkesztővel bárki „továbbviheti” a csatákat. A játék teljesen új, saját grafikus motorja lehetővé teszi a másodpercenkénti 200 ezer poligon megjelenítését, ami rendkívül részletes grafikai kidolgozást jelent. Az igen rugalmas kezelői felületnek köszönhetően az egyes „dobozokat” (térkép, egységek adatai, stb.) saját szájízünk szerint helyezzük el. A program várható megjelenése 2002 ősz.
<http://www.highlandwarriors.com/>



Készül a SimCity 4!

A jelek szerint teljesen bizonyos, hogy készül a Maxis egyik legsikeresebb játékának, a SimCity-nek a folytatása. Mivel a Maxis még hivatalosan nem jelentette be a hír írásának pillanatáig, ezért részletesebb információval nem szolgálhatunk erről. Amint lehet, természetesen bemutatjuk nektek!
<http://www.maxis.com/>

M&M9 honlap

A 3DO elindította napokban megjelent szerepjátékának, a Might & Magic 9-nek a hivatalos weboldalát. A lenti címen megismerkedhettek a játékkal, és mindig friss javításokat, háttérképeket és egyéb meglepetéseket találhattok majd...
<http://www.3do.com/mightandmagic/ix/>

Késik az Mo03

Sajnálattal vettük tudomásul, hogy a Quicksilver régóta készülő játéka, a Master of Orion III mégsem jelenik meg mostanában, ahogy korábban ígérték. A legújabb megjelenési intervallum 2002 harmadik negyedévé... Addig szemezgessetek a hivatalos honlapjáról.
<http://moo3.quicksilver.com/>

Megújult a Gamekaps!

Több hónapos tervezgetés és kemény munka után a Gamekaps új arcukat kapott, és vadonatúj szolgáltatással gazdagodott. Szakitottak az itthon eddig megszokott irányvonalal, így a jövőben nem fognak előzeteseket, hosszabb tesztekkel közölni, és híreik sem lesznek. Erőiket a kimerítő végigjártásokra, tippgyűjteményekre és letöltésekre összpontosítják, amelyeket közvetlenül a fórumban helyeznek el. Remek lehetőség, látogassátok meg!
<http://www.gamekaps.hu/>

Die Hard GOLD

A Piranha Bytes elárulta, hogy teljesen elkészültek Die Hard: Nakatomi Plaza című FPS játékkukkal. Ha minden jól megy, április 23-tól megérkezik a boltokba és onnantól kezdve bárki hozzájuthat.

MCO frissítés

Az EA néhány újabb frissítést hajtott végre lassan fél éve megjelent, csak online játszható autós programján, a Motor City Online-on. A legújabb és a még csak tervezett meglepetések listáját a hivatalos oldalon szemlélhetitek meg.
<http://mco.ea.com/>





COMMAND AND CONQUER: GENERALS

VILLÁMHÁBORÚ C&C MÓDRA

... az viszont már annál is inkább, hogy nem a várva-várt Tiberian Twilight-ről, tehát a C&C-részek záróakkordjáról van szó, hanem egy teljesen különálló RTS-ről, ami az eredeti sztoritól függetlenül sokkal realisabb világban zajlik. „Tudják ezek, hogy mit csinálnak?!” – merülhet fel jogosan a kérdés, aggódó C&C-fan olvasóinkban...

Nos, a Westwood annyira megbízik a készítőiben, hogy még azt is hagyják, hogy az új programot egy tőlük független stúdió, a frissen alakult EA Pacific berkeiben fejlesszék. Persze nem teljesen új fiúkról van szó: Mark Skaggs, a vezető designer ugyan a Red Alert 2-ig még nem vett részt C&C játékok készítésében, de azzal, és a Yuri's Revenge kiegészítővel oly tekintélyes sikert aratott, hogy a nagyfőnökök még a Generals lényegesebb változtatásaira is rábólintottak. Pedig újdonságokból aztán lesz bőszegél...

A GDI-t és a NOD-ot felejtse el!

Bizony, a jól ismert két ellenfél nem szerepel majd a Generals-ban, hiszen a C&C „mitológiájától” elrugaszkodva, valamennyire a valóságban gyökerező sztoriról van szó. Húsz évvel ezután a jövőben járunk, amikor a három fő ellenség az USA, Kína és egy Közép-Ázsiából származó rendkívül agresszív és fanatikus terrorista szervezet, a Global Liberation Army. A Starcraft-hoz, vagy az Emperor: Battle for Dune-hoz hasonlóan itt is (akár...) egymás után játszhatjuk végig a három fél küldetésait. Ha ragaszkodunk a sztori időrendi sorrendjéhez, akkor először a kínaiak GLA ellenes hadjáratával kell megbirkóznunk, aztán a terroristák oldaláról kell kegyetlen bosszút állnunk, végül az USA hadseregével kell (kvázi...) igazságot szolgáltatnunk, aki szokásához híven csak jó sokára kapcsolódik be a küzdelmekbe...

Egy kicsit változatosabbá teszi a játékmenetet, hogy minden egyes népnél háromféle „specialitást” (a készítő „command”-nak hívják) választhatunk. Az amerikai oldal választékát már ismerjük is: NATO Tank Command, US Air Force, Special Forces – ezek mindegyike egy speciális bonuszt jelent majd a tankok, a légi járművek, illetve a kommandósok képességei terén.

„Még sohasem volt ennyire durva...” © (Üllői Úti Fuck)

Mármint a grafika. Elég rápislantatok az itt látható képekre, hogy megállapítsátok: a C&C-sorozat legdögösebb darabjával állunk szemben, amely mellett még az Emperor is elbújhat. Ez nem is csoda, ugyanis nem az Emperor továbbfejlesztett mo-

EA Pacific

zó, hanem egy teljesen újról, amelyet („kosznak”) neveztek el a készítőik. Eddig semmit sem hallhattunk róla, de állítólag már másfél éve hegesztgetik az EA Pacific titkos géptermeiben. Skaggs elmesélte, hogy nagyon sok, a piacon fellelhető 3D-s engine-t megvizsgáltak, és végül is a Renegade W3D technológiáját használták alapnak. „Az új motorral csapatunk történetében először mutathatják meg művészeink, hogy mire képesek!” – büszkélkedik Skaggs, hiszen a Red Alert 2 és a Yuri's Revenge a Tiberian Sun engine-jén alapult.

Az egyik legkirályabb effektet Skaggs „show-stoppingnak” hívja. Lényegében egy Matrix-szerű kimerevítésről van szó, amely a látványosabb események során történik: egy benzinkút levegőbe röplésekor a kamera kimerevedik, ráközelít a hatalmas lángokra és levegőben lógó roncsdarabokra, majd hirtelen bepördül, miközben a robbanás folytatódik. (A Max Payne-ben is láthattuk ezt.)

Az új motornak köszönhetően még a napszakok váltakozásában és a füst-effektben is gyönyörködhetünk majd, amikor egy egész várost röpítjára lőtünk. A régi hagyományokat erősíti viszont, hogy az átvezetőkben nem engine mozikat, hanem igazi filmjeleneteket láthatunk.

„Time is running out...”

Újdonság még, hogy egységeinknek az eddigi egy helyett sokkal több és praktikusabb speciális képessége lesz, amelyet az újszerű (a régi vertikális helyett horizontális) kezelőfelülettel kényelmesebben tudunk előhívni. A másik újítás a bulldózerek és teherautók bevezetése, amellyel derék munkásaink végre felépítik a különféle épületeket, nemcsak maguk ott teremnek a térképen.

Az egészre pedig az teszi fel a koronát, hogy – legalábbis a rendkívül elszánt Mark Skaggs szerint – a készítő még az idén egész biztosan elkészülnek a játékkal, ami nem semmi ígéret, tekintetbe véve más cégek évekig tartott vergődését. Reméljük, nem lesz „general protection fault” a dologból... ©

Bad Sector

C&C: Generals
www.ea.com

| | |
|---|---|
| <p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ez a grafika elképesztően jól néz ki... ■ realisabb világ és ellenfelek ■ sokkal több specialitás és újdonság | <p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ furcsa lehet az eredeti sztoritól eltérni... ■ vajon milyenek lesznek az átvezetők? ■ Paks rulez...? |
|---|---|

MENNYIRE TŰNIK JÖNNEK

Megjelenés: 2002. november/december



Westka Studios

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

AZ ERŐ A BOWARE-REL VAN



Megerkeztek a várva-várt első képek a Knight of the Old Republic-ból, ami a Star Wars univerzumban játszódó szerepjáték lesz, és nem más készíti, mint a Baldur's Gate-sorozatról elhíresült BioWare csapata. A játék eseményei „röpké” 4000 évvel az Első Rész előtt játszódnak. Hogy miért ez az óriási időintervallum? Nos, itt a legkiérettebb ellentétek a Jedik és az Erő sötét oldalát képviselő Sith lovagrend között zajlanak, és utóbbi ekkor még ereje teljében volt. Kalandjaink több mint tíz bolygó felszínére vezetnek majd; többek között ellátogathatunk a jól ismert Tatooine-ra, a Dantooine-i Jedi akadémiára, Korriban-ra, a Sith-ek bázisára, vagy a Kashyyyk-ra, a vukik szülőföldjére.

„A KotOR vizuális világában egészen más lesz, mint amit a BioWare eddig készített – még a Neverwinter Nights-tól is különbözni fog – viszont ugyanolyan színvonalú, kidolgozott karakterekkel dúsított, gazdag történetvezetést találhatunk majd benne, mint a Baldur's Gate-sorozatban.” – állítja Casey Hudson, a BioWare producere.

Ehhez egyelőre még csak annyit tett hozzá, hogy egy teljesen új harcrendszerrel ismerkedhetünk meg, de egyes kiszivárogtatott hírekből már azt is tudni lehet, hogy a küzdelem csak részben hasonlít majd a Baldur's Gate-hez, azzal (nem elhanyagolható...) különbséggel, hogy jóval akcióorientáltabb lesz, vagyis a kimerevítésnek és a kényelmes parancskiosztásnak érzelmes búcsúcsókot lehelhetünk. Bízunk benne, hogy a BioWare képes egy jól kezelhető, ezáltal teljesen valós idejű harcrendszert is kidolgozni...

A Baldur's Gate-ekből végképp ismeretlen újítással a Final Fantasy sorozatban, vagy más konzol-RPG-kben már találkozhattunk, ezek a különböző „minijátékok”, amelyek a KotOR-ben is szerepelni fognak. Itt lényegében akcióhoz szokott reflexeinket fogják próbára: egy „jelenetben” például egy lézergyű célirányzó mögé kell bepattannunk, hogy visszaverjük az ellenséges vadászgépeket.

Söpredék vagy Jedi-hős: a választás a Tied...

További furcsaság, hogy mindössze három karakterrel lehet egyszerre – igaz, ezek az RPG-szabályoknak megfelelően fejleszthetőek, felserelhetőek különféle páncélok, fegyverekkel, stb. Mint más RPG-kben, csapatunkban természetesen itt is lesznek „embertelenségek”, amelyek a játékmenetben segítenek.



A foglalkozások is ismét a filmekből: az egész kezdve a kémen, katonai szon (Boba Fett) egészen a Jedi vagy bármilyen figurát feladunkba.

A Baldur's Gate-ekhez hasonlóan egyetlen fő karakterünk lesz, a többiek csak később csapódnak hozzá. Erre bőven lesz lehetőségünk, hiszen ha megvagyunk avatárunk generálásával, akkor szabadon fedezhetjük fel az univerzum bármely szögletét, több száz NPC-vel szóba elegyedve, különféle küldetéseket vállalva.

A szerepjátékos vonalat erősíti az a megoldás is, hogy karakterünket viselkedésünkkel a „sötét”, vagy a „jó” irányba is terelgethetjük, így a népek is különbözőképpen viszonyulnak majd hozzá. Ennek köszönhetően a változó küldetésekhöz, fegyverekhez, illetve a Jedik, vagy Sith-ek az Erő másféle alkalmazásaihoz juthatnak hozzá.

„Use the (Ge)Force (3), Luuuuke!”

Az itt látható képekről gondolom már feltűnt, hogy a KotOR-hoz a BioWare egy új grafikus engine-t készített, amely állítólag teljes egészében ki fogja használni a GeForce 3 chipeket. A készítő emellett profi számítógépes technológiát dolgoztak ki, amely követi az előre felvett párbeszédet. A 3D-s modellek magas poligonszámmal díszíthetnek, és olyan apró részleteket is megfigyelhetünk majd, ahogy a szél irányának megfelelően a levegőben lengedezik egy hosszabb haj, vagy ruharész.

Némi aggodalomra már csak az adhat okot, hogy a BioWare a PC-s mellett folyamatosan fejleszti az Xboxos verziót is (utóbbi ráadásul hamarabb jelenik meg...), a Microsoft dobozkája pedig azért technikailag egyre jobban alulmarad a villámgyorsan fejlődő PC-s hardverekkel szemben. Csak reménykedhetünk, hogy a BioWare ezt is számításba veszi...

Bad Sector

SW: Knights of the Old Republic
www.lucasarts.com/products/swkotor

| | |
|--|---|
| <p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ hatalmas, felfedezhető SW világ ■ hatékony küldetésvezető ■ grafikus motor | <p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ „akciódús” harcrendszer kimerevítés nélkül ■ reméljük, nem lesz túl „konzolos”... |
|--|---|

MENNYIRE TŰNIK JÖNNEK

Megjelenés: 2003. eleje

SZEREPLŐK



RÉZBŐRŰ RPG SÁPADTARCÚ JÁTÉKOSOKNAK

xtrém ötlet...

Pedig ha Tolkien mester műve, a Gyűrűk Ura nem születik meg, talán a számítógépes játékok legnépszerűbb témája nem a fantasy, hanem az Amerika történelmét és a holywoodi filmeket igencsak meghatározó indián mítosz lenne. Rézbőrű testvéreink akció és stratégiai vadászmezőkön már harcoltak, de a Boston Animation Shaman című játéka kellett ahhoz, hogy végre egy RPG-ben is üdvözölhessük őket...

És persze ki más lenne hivatottabb egy ilyen program elkészítésére, mint ez a jól csengő, amerikai hangzású cég, nem? Nos, megint egy kicsit meglepőt fogok mondani, ugyanis a Boston Animation programozói nem az USA-ban, hanem Kijevben és Pirogon. © Hogy nem teljesen kezdőkről, vagy a nyugati világtól elrugaszkodott készítőkről van szó, azt mi sem bizonyítja jobban, mint az általuk készített, az előző számunkban tesztelt Darkened Skye, amely ugyan nem forgatta ki sarkaiból a világot, de aránylag kellemes színfoltja volt az amúgy eléggé ellaposodott külsőnézetes akciójátékoknak.

Érdekeség még, hogy míg az amerikai központban tervezik meg, készítik elő és veszik fel a hangokat (biztosan fejlett az angol nyelvoktatás Ukrajnában is, de gondolom, nem akarják erőltetni a témát...©), a programozást, a grafikus munkát, a pályaszerkesztést és a zörejek felvételét a száz főt számláló (!) ukrán csapat végzi. Ennyit a készítőkről, térjünk át magára a programra...

„Amikor még sápadtarcúak lába nem szennyezte az földet...”

(Vagy a sápadtlábúak arca... ©) Szóval abban az időszakban járunk, amikor a szerencsétlen rézbőrűek még nem részesültek a civilizáció olyan áldásaiban, mint a rezervátum, a földjüket átszelő vonat, vagy a tüzes víz. Ebben a játékban egy olyan karaktert irányíthat, akinek mindennapi szokásai teljesen idegenek számodra. Andy Wolfendon – a fő designer – a Shamant ebből a szempontból a Thiefhez hasonlítja, amelyben szintén Garrett szabályai szerint kellett játszani, és nem csak egy átlagos FPS-ről volt szó.

A történet szerint indián törzsünk öreg sámánja haldoklik, pedig nagy veszély leselkedik a világra. Valahogy bezárulnak a túlvilág kapui, és szegény tanácstalan halott lelkek nem tudnak sehohol sem „örökvadászni”, hanem kénytelenek visszatérni testükbe, így viszont rosszindulatú és nagyon büdös élőhalottakká válnak.

Hősünk ifjú vadász, akinek ikertestvére a sámán tanonca volt, utóbbi azonban küldetésével sikertelenül járt: megpróbálta újra megnyitni a túlvilág kapuit, de nem tért vissza. A vadászfiú ugyan

eléggé ugatja ezt a sámán biznyszit, mégis sziklaszilárd elhatározásában: mindenáron megtanulja a misztikus tudományt, hogy megtalálja testvérét a Lelkek Földjén.

Kell egy kis szpiritusz...

Szóval, ettől a sztoritól nem fog Kevin Costner farkastáncot járni (de még Karl May is fordult egyet sírjában...), viszont a nem túl gyakori, egzotikus miliő és a szerepjátékos megoldások érdekessé teszik a játék egészét.

Hősünk különféle képességeket tud fejleszteni, amelyek érzékszerveit, spirituális adottságait és a harci fortélyok terén szerzett jártasságát javítják. Ennek köszönhetően varázslatokat idézhet meg, melyekhez totemekre van szüksége. Az erejét növelő mágiához például medveszőrből és kőporból vegyített bálvány kell, a repüléshez viszont egy olyan, amit sasszárnyból készítenek. A játék egyik legfontosabb része, hogy megtaláljuk és megtanuljuk használni ezeket a totemállatokat. A másik lényeges különbség, hogy ebben a progiban nem találás majd „egészségügyi csomagokat”, vagy „power-upokat”: neked kell gyógyító létyókat kotyvasztanod különféle növényekből és füvekből, amelyeket a természetben találsz.

„Come to Marlboro country!” ©

Ez a természet pedig hatalmas és gazdagon tarkított lesz: vízesések, fenyőerdők, kiszáradt fűvel borított sivatagok és sziklába vájt indián települések falai között fogunk barangolni. Emellett a rézbőrűek hiedelme által lefestett túlvilágot is bejárhatjuk majd, amikor elveszett testvérünk után kutatunk.

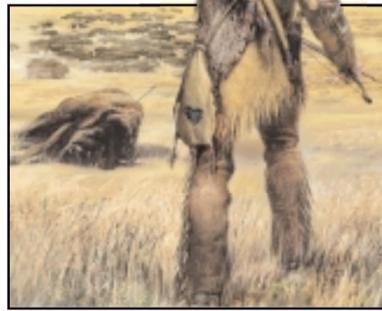
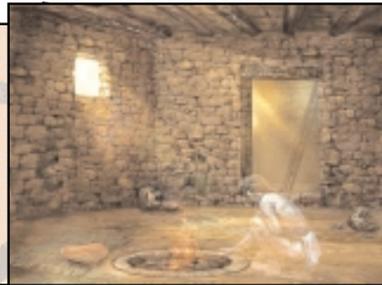
A megjelenítéshez a készítő alaposan feljavították a Darkened Skye grafikus motorját (mondjuk, rá is fért...), és ennek örmére el is neveztek „Shaman Engine”-nek. Ez mind szép és jó – a rossz hír csak az, hogy a játéka még 2003-ig várunk kell...

Bad Sector

| Shaman | |
|---|--|
| www.bostonanimation.com/shaman/index.php | |
| AMITŐL JÓ LEHET | AMITŐL NEM |
| <ul style="list-style-type: none"> ■ indián RPG még nem volt ■ képesség-rendszerű karakterfejlődés ■ szépek tűnő grafika | <ul style="list-style-type: none"> ■ reméljük, az RPG elemek nem lesznek túl primkók... ■ kicsit gagyi sztori... |
| MENNYIRE TŰNIK JÓNAK | |
| Megjelenés: 2003. nyara | |

Boston Animation

SHAMAN



Microsoft

ASHERON'S CALL 2

FELPÖRGÖTT A TURBINA

A ki ebből a címből azt gondolni, hogy a lami sci-fi cucc készül, az idő tehát az újjaépítésre. S mindez nemcsak magára a házakra igaz, hanem az eredeti játék, az Asheron's Call megjelenítő motorjára is. Nem állítanám, hogy az eredeti 3D-s motor olyan csúnyácska lett volna, hogy egy picit eljárt felette az idő az elmúlt időszakban.

Hol volt, hol nem volt, létezett valaha egy világ: Dereth. Ezt három király uralta a Rend, az Árnyék és a Hatalom nevében. Mivel a harc egy percre sem hagyott alább, így a három derék birodalom hú alattvalói bizony eléggé lerombolták élőhelyüket. Itt az idő tehát az újjaépítésre. S mindez nemcsak magára a házakra igaz, hanem az eredeti játék, az Asheron's Call megjelenítő motorjára is. Nem állítanám, hogy az eredeti 3D-s motor olyan csúnyácska lett volna, hogy egy picit eljárt felette az idő az elmúlt időszakban.

Építkezünk, szépítkezünk

Bizony, bizony, az eredeti AC dinamikusan változó világának egyik legnépszerűbb eleme az utóbbi időben bevezetett építkezés, avagy saját ház „készítése” volt. Így a játékosnak amelle, hogy Dereth világának sorsfordító eseményeiben közreműködik, még önmaga menedzselésére is jutott bőven ideje, ez pedig végül is nagyon kellemes dolog. Azonban aki a második rész legelején is saját otthon szeretne építeni, az bizony erősen csalódni fog. Ugyanis leginkább Dereth újjaépítése lesz az elsődleges cél (ha a sztori alapján az első részben ilyen klasszul lerombolták). Persze mindenki újra csatlakozhat a királyságokhoz bármely oldalon, ahonnan parancsot kap, hova menjen és hol folytassa a felújítást. S ez valójában évekig tart majd (ahogy ez MMORPG világban szokás). Elvileg tehát elég erős történeti szál várható.

S ha már a szépítkezés: a karakterek jó többsége több mint 5000 poligonból áll majd úgy, hogy a mozdulataikat motion-capture módszerrel digitalizálják, illetve egy modern, motion blend nevű másik eljárással (ehhez hasonlókat használnak a modern számítógép-animációs filmekben) mozgatják. A fű úgy hajlik majd, ahogy a szél fúj, a víz hullámzik, vízszatúrközi majd környezetet, s a föld alatti dungeonokhoz is sokkal látványosabb textúrák és modellek készülnek (rejtelmes fényeffektekkel). Természetesen a hang is situációtól függően változik majd. A bejárható terület emberi mér-



terület, hanem a „légköbméter”-kihasználtság: egy adott helyen a föld alatt dungeonok vannak, a földszínen romok vagy építkezések: háromdimenziós világ ez, amelyben sokkal több lesz mindentől.

Mindig történik valami

Az Asheron's Call egyik legnagyobb előnye a havi epizódok egymásra fűződő láncolata volt. Ez arra jó, hogy egy ügyvezetett event-team (történet-csapat) tagjai a sztoriba illeszkedő eseményeket rendeznek. Emberek által irányított történet ez, amely előre megírt forgatókönyvet követ: bármelyik játékos része lehet a sztorinak, maga is alakíthatja a történelmet, akár halhatatlanná válhat, sőt, még szobrot is emelhetnek neki! Jól hangzik? A játék készítői figyelni fogják, merre fordul elő sok karakter, merre szeretnek járni. Arra megjelennek majd városok, utak, infrastruktúra (mint a vadnyugaton – amerre az aranybányák voltak, előbb-utóbb megtelepültek a kocsmák, boltok és apró városok nőtt ki a semmiből).

Az AC2-ben is 3 faj közül választhatunk majd. Azonban a hangsúly többé nem a szem színének különbségén, hanem az eltérő tulajdonságokon lesz. Az emberek, Lugianok és Tumerokok között fizikailag és szellemileg is nagy lesz az eltérés, így mindenki szabadon választhat és különbözhet a többiekől. Természetesen a kicsit nehézkes és lassúcska harci rendszert is lecserélik majd, egy sokkal jobbat, szebbet, gyorsabbat, taktikailag érettebbet és látványosabbat ígérve. S ahogy illik, a MI szintjét is forradalminak mondják (na erre kíváncsi leszek). A varázslási rendszerben is várhatóak változások. A jelszó: sose legyen unalmas! S aki esetleg megijedne attól, hogy leállítják az Asheron's Call-t, az ne féljen: a szerverek tovább élnek majd akkor is, amikor beindul majd az Asheron's Call 2! Ez utóbbi pedig majd ez év végére várható.

Gyu

| Asheron's Call 2 | |
|--|---|
| www.zone.msn.com/inviso1/ | |
| AMITŐL JÓ LEHET | AMITŐL NEM |
| <ul style="list-style-type: none"> ■ egy sikeres MMORPG folytatása ■ sokkal szebb és nagyobb ■ lehet építkezni ■ rengeteg az esemény (event) | <ul style="list-style-type: none"> ■ nem biztos, hogy itthon kapható lesz ■ erős angol tudás kell hozzá |
| MENNYIRE TŰNIK JÓNAK | |
| Megjelenés: 2002. tél | |

CONFLICT DESERT STORM



SADDAM, ÉRTED JÖTTÜNK!

Miközben az amerikai hadsereg még mindig javában bombázza az El Kaida állásokat, az SCI külső nézetes akciójátékában, a Conflict Desert Stormban a 1991-es Öbölháborúba csöppenhetünk vissza. Négy kommandósunkkal az iraki ellenséges vonalak mögött kell speciális megbízásokat teljesítenünk. Mind-egyikük szakértője a gyilkolás valamilyen formájának, és csak percperre pontosan kidolgozott össz-munkájukkal maradhatunk életben Saddam hadaival szemben.

Serious Sam hamar jobblétre szenderülne ebben a játékban, ugyanis a megfontolt taktikázásnak itt óriási szerepe van. Hogy alaposan megtanuljunk embereink egyéni képességeit, az első néhány könnyebb misszióban egymás után kerülnek hozzánk. A megszokott és nagyon unalmas „gyakorló” küldetés tehát szerencsére ezúttal elmarad: mindjárt a legelsőnél az egyik kulcsembert kell kiszabadítani, aztán a többiek is folyamatosan csatlakoznak a csoporthoz.

Az apokalipszis négy katonája

Nagyjából a negyedik-ötödik pályánál irányíthatjuk mind a négy kommandóst, és bár mindegyikük mindenbe bele tud kontárkodni valamilyen szinten, de a saját „szakterületükön” sokkal hatékonyabbak: Bradley, a szakaszvezető a géppuskához, Jones a lopakodáshoz és az elektronikához, Foley a mesterlövész puskájához, Connors pedig a vállról indítható rakétavetőkhöz ért a legjobban. Mindannyian otthon vannak a harctéri sebek ellátásában, így egymást is remekül tudják ápolni – feltéve, ha még nem fogyott el a kötszer.

Ha valamelyikük mégis fűbe (helyesebben: homokba) harapna egy rázósabb bevetés során, akkor a főparancsnokság helyettesíti egy azonos képességekkel rendelkező bakával. Ennek ellenére mégsem éri meg embereinket úgy hullajtani, mint a legyeket, ugyanis a készítő némi szerepjátékos részt is belecsempésztek a progiba, azzal, hogy képességeik az éles bevetések során fejlődnek (illetve RPG nyelvre lefordítva: XP-t kapnak). Így, ha elveszítjük őket, ugrottak a tapasztalati pontok is. Ha egyébként nem lennének érzékeny típusúak, ennek hatására biztosan megtanulunk kötődni derék embereinkhez...

Bár egyszerre csak egy katonát irányíthatunk teljesen, szerencsére a többieknek is gyerekként lesz a parancsok osztogatása. A legalapvetőbb utasítások („kövess”, „előre”, „állj”) mellett például megadhatjuk, hogy embereink hol helyezkedjenek el a terepen, anélkül, hogy bármilyen térképképernyőt elő kellene citalnunk. Ha el akarjuk küldeni őket valahová, akkor egy speciális kurzorral ezt megtehetjük, még azt is megszabva, hogy milyen irányba nézzenek. Ezzel a készítő

elkerülték az összetettebb PC-s játékok legnagyobb rákfenéjét, a töménytelen shortcut megjegyzését – persze így könnyebb Xboxra és Playstation 2-re is elkészíteni a játékot...

Ja, ha ezt egy ex-SAS tiszt mondja...

Mostanában nagy divat lett a kommandós játékokhoz valódi veteránok tanácsát kikérni – az

SCI ezúttal Cameron Spence, egykori SAS tiszt (egy kimutatás szerint e katonai szervezet kiképzése a legkeményebb a világon) segítségét vette igénybe. A választás nem véletlen, ugyanis Spence még anno részt vett az Irak elleni háború titkos bevetéseiben – még jóval azelőtt, hogy a tényleges összecsapások megkezdődtek volna. Spence állítása szerint a játék bevetései annyira reálisak, hogy ő saját harctéri tapasztalatait alkalmazva a nála hardcore-abb játékosoknál is jobban tud érvényesülni. Az ex-SAS tiszt ezért minden küldetéshez megírta saját tanácsait, és hogy miképpen lehet a leghatékonyabban végrehajtani őket. Emellett Spence a különféle fegyverek, katonai műszerek és egyéb eszközök kezelésének realizmusát is felügyelte, sőt még az olyan apró részletekre is figyelt, mint az éles bevetés közbeni háttérzajok fokozata.

Számomra már csak egyetlen kérdés maradt nyitva: vajon hogy fogják megoldani az irányíthatóságot külső nézetben egy olyan játéktípusnál, amelyre eddig csak az FPS-mód volt jellemző...? **Bad Sector**

Conflict Desert Storm

www.pivotalgames.com/html/pivotalfr.htm

AMITŐL JÓ LEHET

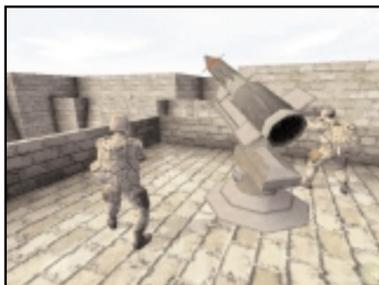
- GeForce 4 által is támogatott, profi grafika
- taktikus játémenet
- jól kiosztott képességek

AMITŐL NEM LEHET

- irányíthatóság
- külső nézetben ez a játék kicsit furcsa lehet...

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

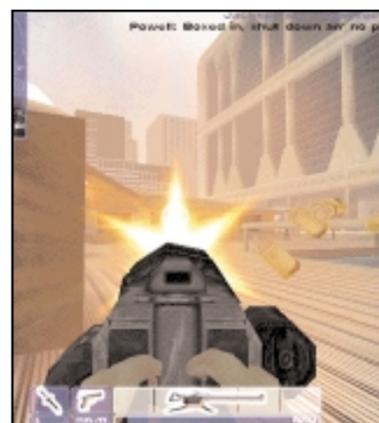
Megjelenés: 2002. június



Rage Software

MOBIL FORCES

HALO: MEGHALSZ!



Biztosan többen emlékeztek még a Bungie fejlesztésére, a Halo-ra, melynek alapjában kellett volna megrengetnie a PC-s játékvilágot. Azóta csak az xboxos változat jelent meg, és még mindig nem lehetünk bizonyosak abban, hogy valaha is elkészítik PC-re. Am ezzel minden bizonnal elkétek, mivel a Rage Software legelső FPS próbálkozása már most sokkal jobbnak tűnik.

Bizony, nemes egyszerűséggel erről van szó. Vagyis egy viszonylag Halo-szerű alkotás készül, amely több remek FPS játék erejéit egyesíti majd. Aki ezzel a progival tölti az idejét, az egyszerre vehet részt az Unreal Tournament-ben, a Counter-Strike-ban, a C&C: Renegade-ben és még sorolhatnánk. Ez persze nem azt jelenti, hogy semmi új sem lesz benne. Épp ellenkezőleg.

Akció, ameddig a szem ellát!

A fejlesztők, elmondásuk szerint, még elég kevés dolgot árultak el alkotásukról (nem semmi, már csak ezen adatok olvasása során is duplájára emelkedett a pulzusom). Nézzük hát a tényeket. Az már biztos, hogy a játékot az Epic Games legutóbbi Unreal grafikus motorja táplálja majd. A félreértések elkerülése végett nem az Unreal 2-é, hanem az Unreal Warfare nevezetű engine. Erről elég annyit tudni, hogy hatalmas tereket képes egyben megmozgatni, és egy közel tökéletesen élethű fizikai modell került bele (ezt már volt módunk megtekinteni az idei Milia 2002-es kiállításán, és alig hittünk a szemünknek!). A játékmódról annyit tudunk, hogy összesen 8 különféle lesz. Ezek között megtalálhatóak a már jól ismert deathmatch, capture the flag, domination módok, és néhány olyan is, amiről egyelőre semmit sem árultak el (ilyen a Trailer, a Captains, a Detonation és a „többiek”). Kérdéseinkre csak annyit mondtak, hogy nem akarnak elárulni semmi pontosabb infót, mivel hamarosan bárki kipróbálhatja ©. Ezeket a módokat a rendelkezésre álló összes pályán játszhatjuk majd. Ebből kezdetben csak 11 lesz, de az Unreal engine-nek köszönhetően pályákat és külön kis kiegészítőket is „könyvedén” csinálhatunk majd hozzá.

Az izgalom a tetőfokára hág!

Eddig még nem derült ki, hogy miért is gondolom erről a programról, hogy bizonyos szinten korszakalkotó lesz. Nos, már említettem, hogy egy rendkívül élethű fizikai motor került bele. Ennek és a játékban található járműveknek a segítségével felettebb látványos akciójeleneteknek lehetünk részesei. Ez nem azt jelenti, hogy olyan véres progival van dolgunk, mint mondjuk a Soldier of Fortune. Itt főleg a részletességre gyúrtak a fejlesztők, aminek bizony meglesz az eredmé-

nye. Egy robogó autó nem csak egyszerűen egy mozgó „tégla”, amit csak nézegetni lehet. Kilyűnk a kerekét, amitől a jármű irányítása sokkal nehezebb, vagy egy havas területen gyakorlatilag lehetetlen lesz. Távcsoves puskával megpróbálhatjuk kilőni a benzintankot, ami ugyan elég zajos robbanást eredményez, ám tuti, hogy nagyon látványos és hatásos is egyben. Ha pedig észrevettük, hogy minket vettek célba, még mindig megpróbálhatunk kiugrani a gépből (ekkor már „csak” arra kell vigyáznunk, hogy a robbanás ereje vagy a jármű törmelékai nehegyesülően megsebezzenek). A különféle járgányokat nem csak vezethetjük, hanem akár a hátsó gépágyúkat is irányíthatjuk, vagy, ha úgy tartja kedvünk, az anyósülésre pattanva harmadikként védhetjük csapattagjainkat. A Mobil Forces-nek egyébként nem lesz klasszikus értelemben vett egyjátékos módja. A Quake III-hoz hasonlóan itt is online, illetve offline multiplayer lehetőségek lesznek. Állítólag itt a botok (gépi ellenfelek) ez eddigéknél sokkal reálisabbak lesznek. Társainkat egyszerű parancsokkal irányíthatjuk, amiket igyekezzünk végrehajtani. (Még szép, hogy „igyekezzek” és nem ugatnak vissza... © Bad Sector) Még robbanószerkeket is megpróbálnak hatástalanítani, ám akárcsak egy valódi ember, ők is tévedhetnek. Vagyis előfordul, hogy egy rossz mozdulattal „maguk alá” robbantják az éppen deaktiválásra váró bombát.

Szóval van okunk izgalommal várni azt a néhány hónapot, amíg a játék megjelenik. Hozzávetőlegesen egy időben kerül a piacra az Unreal Tournament 2-vel (ami egyébként júniusra várható), így biztosak lehetünk benne, hogy komoly küzdelem alakul majd ki a két alkotás között (nem is szólva a megszállott játékosokról, akik szentül hiszik, hogy az ő kedvencük a legjobb). Azt nem tudom elképzelni, hogy a Microsoft mit akar kezdeni a Halo-val, de ha „csupán” annyit tud, mint amit az xbox-os változatban láttam, akkor bizony nem sok esélye lesz az „életben maradásra”...

ZeroCool

Mobil Forces

www.mobile-forces.com

AMITŐL JÓ LEHET

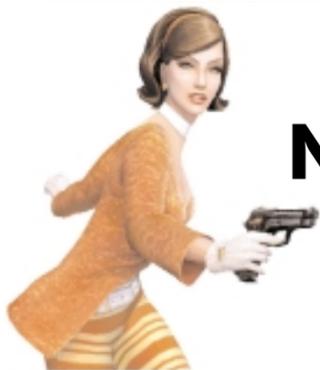
- remek grafika
- élethű fizika

AMITŐL NEM LEHET

- nehézkes kezelés
- rossz AI

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002 nyara



NO ONE LIVES FOREVER 2

A KÉMNŐ, AKIT SZERETEK

Monolith

Cate Archer, a szexi, intelligens, „very British” szupertitkos ügynök nő hamarosan visszatér, hogy másodszor is bebizonyítsa a rosszarcúknak: „senki sem él örökké, ti sem fiúk”. A LiTech grafikus motor legújabb változatának, a Jupiternek és a fejlettebb MI-nek köszönhetően a NOLF 2 a bravúros első részénél is sokkal szebb és okosabb lesz, és ha az előzetesünkben olvasható ígéretek bevaltják a készítőket, akkor Cate a hímnemű FPS-hős riválisokat hideg eleganciával fogja lealázni...

30 000 poligon. Ennyiből rajzolták meg a külső helyszíneket a No One Lives Forever 2-höz. Ez a szám ugyan tekintélyesnek hangzik, az átlag játékos azonban valószínűleg a fejét várja tanácsátalanul, hogy „ez most sok, vagy kevés”? Nos, ez a 30 000 iszonyúan sok, ha összevetjük a mai szemmel nézve is nagyon szexi NOLF 1-gyel, amelynél mindössze 1000 poligontól távolították össze a terepgrafikát – így a javulás pontosan harmincszoros! Konkrét objektumokra lebontva – mondjuk egy erdős területet nézve – csak a fákhöz, kövekhez, bokrokhoz és egyéb tereptárgyakhoz 15000-ret használnak, míg a másik felét a talaj apró részleteihez.

H2O a köbön!

Persze ezek még mindig csak számok, de ha oldalra sandítasz, akkor láthatod, hogy mennyire durva például a víz grafikája – ilyet még egyetlen PC-s játékban sem láttam! Már ez is bizonyítja, hogy a harmincszoros poligonszámnak és a Jupiter motornak köszönhetően a NOLF 2 szépségében végre úbertelni fogja a Quake 3: Arena motorjával készült riválisokat. „OK, OK, de milyen gép kell majd ehhez?!” – kérdezheti aggódva néhány olvasónk, emlékezve még a NOLF első részének irreálisan magas igényeire. Nos, a Monolith letette a nagykesüt, hogy egy gyengének számító P II 500-on 96 MB RAM-mal és „mezei” (bocs ZeroCool ©) 3D-s videokártyával is futni fog a játék, úgyhogy akinek valamivel jobb masinája van, az már – állítólag – a szagagtámentes Kánaánban érezheti magát! Úgy legyen...

Lopakodok, tehát vagyok!

A NOLF másik nagy erőssége a settenkedős játékmódot – a folytatásban a rejtőzködésnek még az első részhez képest is sokkal

nagyobb jelentősége lesz. Külön kijelzőn láthatjuk például, hogy merre vannak a búvóhelyek, ha pedig egy ilyenhez érünk és egy katona elmegy mellettünk, akkor biztosan nem vesz észre, hacsak meg nem mozdulunk, vagy nem keltünk zajt. A „besötétítéshez” sem kell feltétlenül szétlőnünk a lámpákat, mint eddig, hanem megpróbálhatjuk kicsavarni a körtécet, ami ugye kevesebb zajjal jár. Hogy a mi dolgunk is nehezebb legyen: ezentúl az ellenség az összes általunk keltett hangocskát meghallja, így még az is előfordulhat, hogy – a példánál maradva – így lesz a körtécsavargatással is, és ha nem fedez fel, akkor ilyenkor a derék katona dörmögve, értetlenkedve visszarok egy másikat. Az MI-től egyébként másféle emberi viselkedésre is számíthatunk: egyesek megéheznek, félrevonulnak eszegetni, mások ledőlnek pihenni, stb. A kevésbé gyanakvó katonák halott társaikról azt hiszik majd először, hogy csak alszanak: ilyenkor megpróbálják felébreszteni őket, és csak azt látván, hogy ez többé már nem fog menni, rohannak bekapcsolni a riasztót. Végül az MI még az olyan dolgokra is felfigyelhet, mint a nyitva hagyott fiókok, ajtók: ilyenkor gyanakodni fognak és esetleg kutatásunkra is indulhatnak az örök.

Ninja misszió

Bár a sztori egyelőre még hétpecsétes titok, de annyit már tudni lehet, hogy az első pálya Japánban játszódik, megbízatásunk pedig titkos szervezetek főnökeinek lefegykezéséről szól. Persze hamar felfedeznek minket, és ninják támadnak ránk szamurájkarddal, íjjal és shurikenel. Nálunk viszont eleinte csak egy kábitórúd lesz, és a fegyverek felvétele is nehezdedni fog, mert át kell hozza kutatnunk az ellenség hulláit – így tudunk időnként rálelni fontos iratokra is. Hab a tortán, hogy Cate még fejlődni is képes, tehát a küldetések során megszerzett skill pontjait különféle képességek javítására költetheti. Már csak egyetlen rossz hírvünk van: a bájos Miss Archer kalandjaira még 2002 karácsonyáig várunk kell...

Bad Sector

No One Lives Forever 2
www.monolithgames.com

| | |
|--|---|
| <p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> lopakodós, taktikus játékmódot a grafika a képeken elképesztően jól néz ki 60-as évek kémifilm feelingje | <p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> a sztoriról még nem sokat tudni... |
|--|---|

MENNYIRE TÚNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. karácsony



Infogrames

GRAND PRIX 4

GEOFF CRAMMOND ISMÉT A RINGBEN



Vannak Forma 1-es játékok és van a Grand Prix. Bár a sorozat fénye kicsit kopott – előfordult, hogy egy-egy konkurens meg is előzte a GP-t, hosszú távon mégis Geoff Crammond műve lett a győztes. Hogy most is így lesz-e, az hamarosan kiderül, de addig is megvizsgálhatjuk, milyen esélyekkel indul a 4-es számú versenyző a következő bajnokságon...

„Régi seprű jól seper” – tartja a mondás, amit Geoff is jól ismerhet, hiszen a jól bevált fizikai modellezésen nem változtatott. Teljesen új lett viszont a grafikus motor (ami nélkül elég nagy hátránnyal is indulna...), és végre a különböző versenystállók kocsijai eltérően is viselkednek. Mit is jelent ez? Ha Schumi Ferrarijával döngöttünk, még apróbb hibákat is ejthetünk anélkül, hogy helyezésünk veszélybe kerülne. Ha azonban mondjuk a Sauber-es Nick Heidfeld bőrébe bújunk, igaz profiknak kell lennünk ahhoz, hogy ott legyünk a dobogón. A kocsik eltérő tulajdonságai látványban is megjelennek – még az eltérő spoilerok is felismerhetőek lesznek. A játékban a 2001-es szezon gépei és versenyzői szerepelnek, ami azt jelenti, hogy az új FIA-szabályokra is tekintettel kell lennünk. Az autókhoz hasonlóan a pilóták is a valósághoz hasonlóan vezetnek: vagyis, ha nem az ismert bajnokokkal nyomulunk, komoly kihívások fognak minket érni a nagymenők részéről.

Rádió Forma-1

A teszterverzióban a gépi intelligencia még gondokkal küszködött (A fejlesztők természetesen ki fogják javítani – úgy legyen!), de így legalább megcsodálhattam az ütközések és törések legújabb változatát. Szerencsére továbbra is darabokra törhetjük a verdánkat, eldobálhatunk kereket, spoileret és minden egyéb kacsatot. Viszont most már ezek a cuccok ott is maradnak a pályán (amíg el nem viszik), úgyhogy ha nem figyelünk, könnyen újabb sérülést gyűjthetünk be! A nehezítés mellé könnyítést is kapunk: fülünkbe suttogják, ha valami galiba történt az aszfalton. A GP 4-ben ugyanis már rádiókapcsolatot is tartunk a csapatunkkal! Az üzenetek persze itt is rövidiek, akár a valóságban: csak a fontos történésekről és a boxba állás időpontjáról tájékoztatnak. Győzelmi esetén azért még hallhatunk egy kis örömkialtást és gratulációt is ☺.

Szerelők inváziója

A grafikus motort teljesen újírta Geoff Crammond csapata: a gyönyörű látvány mellett

megemelték még a különböző erőforrások a kárpótlás gépen tovasuhanó árnyékát, a gumik enyhén érdes felszínét, vagy az esőcseppek toccsanását a sisakon. A pályákat is hihetetlen részletességgel alkották újra: egyenként 50 ezer műholdas adatot használtak fel, ezenkívül 30 ezer fotót lőttek el a helyszíneken, mielőtt belekezdtek volna a munkába. A csodálatos autók és tájak – a sorozathoz híven ☺ – ismét ki-sebbfajta erőművet kívánnak: a gigahertes tartomány alatt nem is nagyon érdemes próbálkozni... Örömmre ad azonban okot, hogy végre teljesen 3D-s szakemberek lesznek, mind a boxokban, mind a pálya szélén: ha beállunk az istállókhöz, akkor rögtön egy tucatnyi szerelő áll gépünk köré, hogy felkészítsék a további száguldrásra. Eközben megfigyelhetjük a konkurencia szakembereinek munkáját is, ami által még izgalmasabbak lesznek a box utcában a csaták ☺. A pálya szélén ragadt autónkat is reálisan mozgó alkalmazottak tolják vissza az aszfaltra – nem találkozunk ez ügyben olyan primitív grafikai megoldásokkal, mint korábbi GP-részekben. (Hmm... a takarító néni is 3D-s lesz...? Mert ha nem, az bukta... © Bad Sector)

Mindenelőtt barkácsoljunk!

A tuningolás, barkácsolás lehetőségét is továbbfejlesztették – súlyos módosításokat nyerhetünk a helyes beállításokkal. A kezdők, tuning-utalók számára természetesen vannak megfelelő, előre beállított pozíciók is. S ha valaki mégis kedvet kapna a dologhoz, a Gpaedia nevű segédlettel lassan, de biztosan a tuningolás mesterévé válhat. A többi segítség is megmaradt, ahogyan a kocsiból vezetve sem találunk komoly változást a műszerfalon. „Kívül” azonban több új nézetet is bővült a játék: a sisakra szerelt kamerán keresztül figyelve egészen jól irányítható a gép, de a többi újdonság inkább érdekességként hat. A májusban megjelenő játékban sok változást már nem lehet eszközölni, azonban nem is kell: hacsak addig valamit el nem barmolnak, a Grand Prix negyedik része is hozza a formáját és elsőként fog a célba érni.

Uhu

Grand Prix 4
www.kohan.net

| | |
|--|--|
| <p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> GP minőség kiseb-nagyobb újítások | <p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> nagyon lassú lesz ellenfelek buták lesznek |
|--|--|

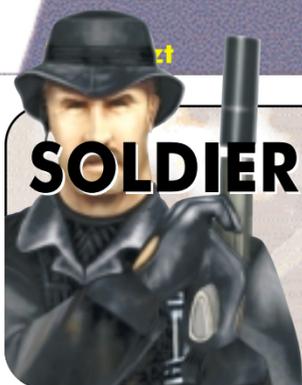
MENNYIRE TÚNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. nyár

SZIMULÁTOR

AKCIÓ





Activision / Ravensoft

SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

BUMM A FEJBE!

A vírussal fertőző bio-háború a világ legretettegesebb félelmei közé tartozik. Így nem csoda, ha a Soldier of Fortune második részében John Mullins, a vietnámi veterán, zsoldos és a nemzetközi terrorizmus elleni harc „felkent bajnokának” bőrébe bújva az ilyen eszközöket használó nemzetközi bűnözőket fogjuk irtani. Az SOF 1 anno azzal vált hírhedtté, hogy a kommandósunk fegyverei okozta rettettes sebeket – már-már túlzó – realizmussal ábrázolta, így a játékot több országban betiltották. A rajongóknak nem kell aggódniuk, mert a Ravensoft most sem kispályázott: a túlzásokat ugyan elhagyták, de a GHOUL 2 motornak köszönhetően az emberlét még sohasem volt ennyire valóságos egy FPS-ben sem...

Felejtsd el a MoHAA vagy a Return to Castle Wolfenstein gyakran diszkrét, vértelen halálait: itt egy jól eltalált lövés szétrongcsolhatja az ellenség fejét, kezét, lábát, sőt, egy durvább cuccal akár az agyve-

lejtüket is kirobantathatjuk. Ezúttal azonban szó sincs olcsó horror fogás-

ról: bár a sebesülések második részben is rendkívül élethűek lesznek, most sokkal többet számít, hogy milyen fegyverrel ejtjük őket, és még inkább az, hogy a test melyik tájkán. Aki viszont csak egy hagyományos FPS-re vágyik, ahol a realista ábrázolás ugyan fontos, de arra nincs szüksége, hogy túl legyen spílázva a vérgengész, az normális játék esetén valószínűleg a GHOUL 2 „szétrongcsolás” effekciójával nem is sokat fog találok. Igazi kommandós akcióról van ugyanis szó, ahol vilámgyorsan kell elintéznünk az ellenséget, és minél gyorsabban haladnunk a feladat végrehajtásához. A Medal of Honorral, vagy az RtCW-vel összehasonlítva tehát maximum annyi az igazi különbség, hogy végre nem B Movie-szerű „műhalálakat”, hanem életszerűeket fogunk látni.

Feltéve, ha nem vagyunk a kíváncsi fajtából valók, vagy vérgengész hangulatban és nem állunk neki hullát darabolni! A GHOUL 2 ugyanis ekkor mutatja meg igazi arcát, hiszen egy élő ellenség – egy-két testrészt elvesztésétől eltekintve – a legtöbbszor meghal, mielőtt még darabjaira esne szét, és ha belegondolunk, ez így is van rendjén. Ha viszont a földön fekvő holttesteket kezdjük puskával sorozni, akkor igazi „boncolásban” lesz részünk: szép aprólékosan lekaszáljuk a delikvens karját, lábát, fejét – eleinte csak nagyobb sebeket ejtve, majd később teljesen elválasztva a végtagokat a törzötől.

A fejnél külön leszaggathatjuk a húst a koponyáról, majd szétrongbantva az agyszövetet, az agyvelő részeit is látni fogjuk. Természetesen ez fegyverfüggetlen, hiszen egy rakétavetővel nehéz lenne ilyen aprólékos munkát végezni. Összesen 36 „sérülési

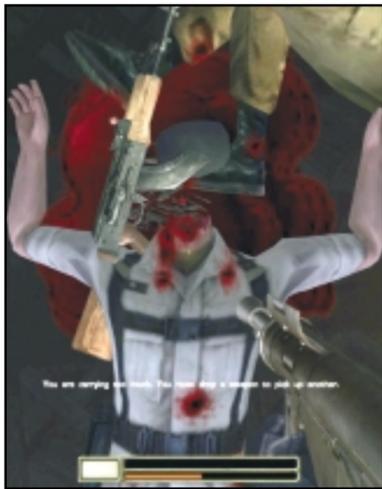
zónáról” van szó mindegyik modellen, amelyek találatkor mind-mind másfajta módon reagálnak. Mielőtt még rám fognátok, hogy én vagyok Hasfelmetező Jack, gyorsan térjünk át egy másik témára. ☺

Prágában nem él senki, de az üvegek szépen törnek

Hogy még egy kicsit az effektiveknél maradjunk: ezzel a progival és a Jedi Knight 2-vel végre a Ravensoftnál is üdvözölhetjük a törhető üveget, ami azért a két játékban egy kicsit máshogy néz ki. A SOF 2-ben az ablakok például különbözőképpen törnek ki az egyes fegyvereknél: míg a gépfegyver darabjaira szakítja őket, a mesterlövészpuska egyetlen apró lyukat ejt rajtuk. Hasonló királyság, amikor egy gránátot hajítunk az ablakon keresztül, ugyanis a saját formájára töri az üveget! Egy kicsit más teszt a textúra részletessége, amit amikor először megláttam a bétában, nem hittem a szememnek, mert annyira... mosott és ronda volt. ☺ Mi-

vel csak egy bétáról van szó, ez a végleges verzióban biztosan szebb lesz, és némi állítgatás után furcsa eredményre is jutottam: ugyanis bizonyos felületek (falak, könyvespolcok) tényleg elképesztően látványossá váltak, mások viszont (autók oldalai, üvegek) maradtak ugyanolyan „homályzónásak”. Szinte biztos, hogy csak a béta ilyen, de azért egy kicsit aggódom... Végül meg kell említenem a különféle helyszínek megjelenítésének realitását, hiszen a készítő erre kifejezetten büszkéek (lásd interjú.) Nos, egyes pályák tényleg elképesztően jól néznek ki: ilyen a sűrű növényzetű kolumbiai dzsungel is, amelyhez foghatót még nem láttam FPS-ben – beleértve az ezen a téren eddig etalon Serious Sam 2-t is. Egy kicsit kevésbé tetszett Prága ábrázolása: mivel 1989-ben jártunk, jópofa lett volna

valamelyik szociális lakás, könyvespolcok) tényleg elképesztően látványossá váltak, mások viszont (autók oldalai, üvegek) maradtak ugyanolyan „homályzónásak”. Szinte biztos, hogy csak a béta ilyen, de azért egy kicsit aggódom... Végül meg kell említenem a különféle helyszínek megjelenítésének realitását, hiszen a készítő erre kifejezetten büszkéek (lásd interjú.) Nos, egyes pályák tényleg elképesztően jól néznek ki: ilyen a sűrű növényzetű kolumbiai dzsungel is, amelyhez foghatót még nem láttam FPS-ben – beleértve az ezen a téren eddig etalon Serious Sam 2-t is. Egy kicsit kevésbé tetszett Prága ábrázolása: mivel 1989-ben jártunk, jópofa lett volna



„Felejtsd el a MOHAA vagy a Wolf diszkrét, vértelen halálait”



néhány korabeli plakát (ekkor még kommunizmus volt az országban), reklám, újságosbódé, vagy hasonló ext-
rák. Ehelyett egy teljesen jellegtelen városkában jártam, amely akár (ha a keleti autókat nem számítjuk) egy Los Angeles-i gettó is lehetett volna. Az is furcsa volt, hogy az utca teljesen el volt néptelenedve: sehol egy sikoltozó polgár vagy polgárnő, csak a rengeteg rosszfű, akik ontják rám a skúlot ezerrel. Ez egy szétbombázott afgán fővárosban még elmegy (mint a Soldier 1-ben), de nem egy '89-es Prágában...

E kis pesszimista intermezzo után térjünk vissza a megjelölés pozitívabb részeire. Ide tartozik például a különféle karakterek változatossága is, amelyet a „több darabból összerakott” test technológiájának köszönhetünk – így végre nem csak a különféle „skinekben” észlelünk különbséget. Ennek köszönhetjük azt is, hogy a testrészeken kívül néha-néha a különféle ruhadarabokat is le tudjuk lőni az ellenségről: nekem ugyan ez nem jött össze, de állítólag többek között lerepíthetjük fejükről a napszemüvegüket, vagy a tökfödőjüket! Ez persze így röhejesnek hangzik, az viszont a játékmenetre is befolyással lehet, ha kilöjük a puskájukat a kezükből: ilyenkor megpróbálnak a pisztolyukhoz nyúlni, vagy esetleg elrohannak, hogy a halott társuk kezéből tépjék ki a fegyvert!

Mullins bácsi, mesélj nekünk!

Ezzel el is érkeztünk a mesterséges intelligenciához, ami kardinális kérdés az FPS-ekben. Amit az interjúban Kenn Hoekstra-ból ki tudtam préselni erről a témáról, annak én a bétában őszintén szólva csak a bizonyos elemeit tapasztaltam. Az MI továbbra is elég agresszíven támad, viszont azt megfigyeltem, hogy sebesüléskor néha tényleg megpróbál elmenekülni, vagy a társait hívni. Az is jellemző volt, hogy sokkal taktikusabban harcolt: nem ritkán fedezékből tüzelt rám, nem csak lődözött, mint a SOF 1-ben.

Az is igaz viszont, hogy nagy tömegben támadva azért nem egy SWAT rendőrségi kommandó óvatosságával próbálják bajszos hősünket kiiktatni. (Ez mondjuk pályától és ellenségtől is függ.)

Gondjaim voltak a realizmussal is: marha jó James Bondos hangulata volt például annak a résznek, ahol egy száguldó teherautó hátuljára erősített géppuskával soroztam örülten a katonai szállítókoszikon üldöző és rám lövöldöző cseh katonákat, a levegőből lecsapó

helikoptereket, illetve a páncéltűtőket, ez viszont olyan messze van egy valóságos bevetéstől, mint ide Lacháza. Arról már nem is beszélve, hogy eszméletlenül jól mutat, amikor az említett páncélozott járművek hatalmas robbanással a levegőbe repülnek, de kövte hiszem, hogy ezt egy egyszerű, lecövekelte géppityyával el lehetne érni. ☺ (És ha John Mullins azt állítja, hogy ez valóban megtörtént, akkor ő az USA legnagyobb Hány Jánosa. ☺)

Azért a feeling nagyon ott van

Szóval aki igazi realizmusra vágyik, az tölts be mondjuk az Operation Flashpointot, vagy a Ghost Reconot, mert a Soldier of Fortune (az igazi kommandósok életét bemutató, egyező nevű magazinhoz való kapcsolódása ellenére) igazi lövöldözős FPS, James Bond-szerű (egy picit sablonos...) sztorival, időnként hajmeresztő üldözési jelenetekkel és főleg jó sok akcióval.

A játék újdonságai közé tartozik még a véletlenszerű küldetésgeneráló, amely ugyan engem nem hoz lázba (jobb szeretem, ha van valamilyen összekötő sztori), de azért ezt is kipróbáltam. Tényleg jópofa, ahogy a különböző paramétereket változtatva (helyszínek, küldetésstípusok, napszakok, stb.) jó sokféle szituációt lehet beállítani, és ez egyfajta tréningként is szolgálhat a multiplayer összecsapásokhoz, vagy egy nehezebb szinten végigjátszott single-höz.

Mindent összevéve a SOF II nem fogja megváltani a világot, de azért remek grafikus motorjával és sokkal realisztikusabb sérülési modelljével (mellyel jelen pillanatban a legelső az összes PC-s akciójáték között!) minden bizonnyal kemény ellenfele lesz az utóbbi idők két nagy ászának, a Medal of Honornak és Return to Castle Wolfensteinnek is. Egyelőre csak egy elég fagyagatos és nagyon bugos béta verzióra sikerült rátenni a mancsunkat, de amint végre megkapjuk a végleges SOF II-t, egy végigjátszás után alaposan ki fogom vesézni, hogy a bajszos John Mullins-e a legnagyobb arc az FPS-fronton. ☺

Bad Sector

Soldier of Fortune II

www.ravensoft.com

MÁR MOST PROFI

- a sérülésmodell
- a grafika egésze
- az MI

JAVÍTANI KÉNE

- a járművek textúráit
- néhány város élet-szagúságát

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. május

A „HOLLÓK” TUDJÁK, HOGY MITŐL DÖGLIK A LÉGY...

RAVENSOFT INTERJÚ



Bár a legendás John Mullins arcát láthatod a Soldier of Fortune dobozán, az ő bőrébe bújhatasz és az ő kalandjait élheted át a Soldier of Fortune II-ben, az igazi alkotók persze azok a szorgos programozók és designerek, akik a játékot kiagtalták. Az alatt látható interjúkat Kenn Hoekstra-val készítettük, és remélhetőleg mindent elárul, amit a SOF II-ről tudni szeretnél volna. (Csak te magad nem merted megkérdezni. ☺)

GameStar: John Mullins személyesen is részt vett a SOF II fejlesztésében? Ha igen, csak tanácsadóként, vagy nagyobb feladatköre is volt?

Kenn Hoekstra: Mullins az első részhez képest sokkal aktívabb szerepet vállalt a munkálatokban. Iszonyú nagy segítségünkre volt a sztori, a fegyverek, az elenségek és a játék más, kritikusabb pontjai tekintetében is. Nélküle nem is tudtuk volna összehozni.

GameStar: Van-e a játékban bármilyen olyan részlet, amely a szeptember 11-i tragédiához és a jelenlegi afganisztáni konfliktushoz kötődik?

Kenn Hoekstra: Nincs.

GameStar: Voltatok-e személyesen is azokban az országokban, ahol a SOF II eseményei történnek, hogy a saját élmények alapján még „életszagúbbá” varázsoljátok a pályákat?

Kenn Hoekstra: A kutatásaink zömét az internet és könyvek alapján végeztük. Több gigányi fénykép-anyagunk van mindenről, de Mullins is hatalmas segítségünkre volt a háttérkutatásokban.

GameStar: Melyek a legfontosabb újítások, amellyel feljavítottátok a Quake 3 Arena motorját?

Kenn Hoekstra: Rengeteg mindenről beszélhetnék, de csak a legfontosabbakat megemlítve: GHOU 2 rendering system (ehhez tartozik a sérülés-rendszer is), új LICH mesterséges intelligencia, ICARUS 2 nyelvezet az átvezetőkhöz és TORR tereprendszer (a külső pályákhoz). Ez valószínűleg technológiailag a legütősebb játék, amit a Raven valaha is készített.

GameStar: Ha már a LICH-nél tartunk... Remélem nem haragszol, hogy ezt mondom, de a Soldier 1 mesterséges intelligenciája nem volt valami einsteini. ☺ Mit várhatunk a LICH-től?

Kenn Hoekstra: Hogy a technikai részletekkel ne untassam az olvasókat, csak a végeredményt áruolom el. A SOF II-ben az ellenség nem csak meglátja, de meg is hallja a játékos, esetenként elrohan, hogy beaconsolja a riasztót, az örült lövöldözés helyett lopakodni is tud, kapcsolatba kerül a külvilággal és az őt körülvevő tárgyakkal, veszély esetén a társait hívja, hogy együtt harcoljanak, és végül sokkal jobban vi-gyáz a saját testi épségére is.

GameStar: A technikai újítások nagyon ígéretesek, de nálunk már mindenki előre parázik, hogy nem lesz hozzá elég jó a gépe. Egyes pletykák szerint az optimum 1,5 gigahertzes procí és GeForce3-as videokártya lesz. Ez igaz?

Kenn Hoekstra: A SOF II rengeteg típusú hardvert tá-

mogat és nagyon sok dolgot lehet majd állítani rajta, hogy gyengébb gépeken is fusson. A minimum gép-igény még nincs belőve, de az említett P4-es GeForce3-as konfiguráció csak azoknak kell, akik minden opció-t be akarnak kapcsolni és minél magasabb felbontás-ban szeretnék futtatni a játékot. Ugyanakkor lesz né-hány olyan speciális (külön beléhető) effekt is, ame-lyek már GeForce3-on sem működnek, hanem egy GeForce4 kell hozzá.

GameStar: A SOF 1 hihetetlen brutalitásáról vált híressé, amely őszintén szólva már az élethűség hatá-rán is túllépett... Ezen hogyan próbáltatok javítani?

Kenn Hoekstra: A SOF II-ben a fegyverek okozta se-besülések sokkal reálisabbak lesznek, nem olyan túl-zóák, mint a SOF I-ben.

GameStar: Kiket használtatok fel modellként a motion capture technológiához?

Kenn Hoekstra: Egy „House of Moves” nevű kaszka-dőrccsapat tagjait, akik Los Angeles-ben dolgoznak.

GameStar: Hány órát teszteltétek már a SOF II multiplayer részét? Mit élveztek benne a legjobban?

Kenn Hoekstra: Kajaszünetben elég sokat nyomu-lunk vele mostanában, és egyre többet, ahogy a játék a befejezéséhez közeledik. A legjobban a valós élet-beli jelleg tetszik – ebből a szempontból a Counterstrike-hoz tudnám hasonlítani.

GameStar: Milyen más multival játszatok még a SOF II-n kívül?

Kenn Hoekstra: Én személy szerint a klasszikus, „old school” FPS-eket kedvelem, mint a Doom 2, a Hexen II és a Heretic II, de a srácok néha megpróbálnak rá-venni, hogy CounterStrike-ozzak velük.

GameStar: Miben jobb a SOF II olyan más FPS-eknél, mint a Medal of Honor, vagy a Return to Castle Wolfenstein?

Kenn Hoekstra: Azt hiszem, hogy a mostanában nép-szerű más FPS-ekkel összevetve a SOF II hosszabb, és van benne egy véletlenszerű küldetés-generáló is, amelyben abszolút elsők vagyunk. Ez egészen új táv-latokat nyithat mind a single, mind a multi részben.

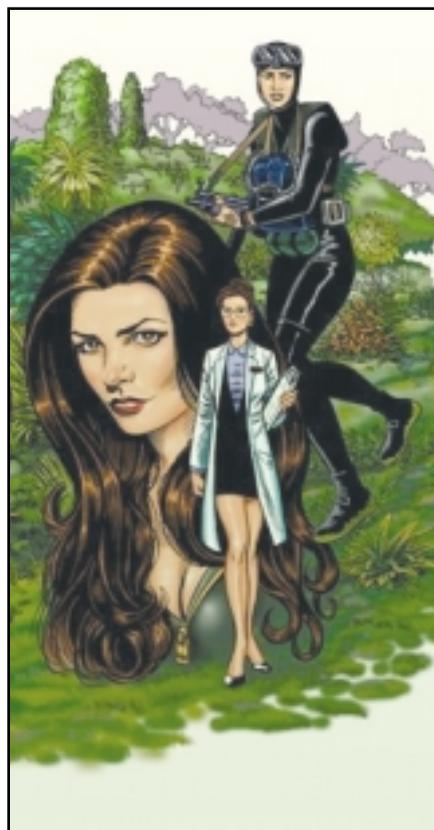
GameStar: Nem féltetek, hogy néhány országban nem fogják forgalmazni a játékot a brutalitása miatt? (Például Németországban)

Kenn Hoekstra: Hát ez ellen aztán tényleg nem tu-dunk mit tenni... Mindenhol egyedi törvények vannak és képtelenség mindenkinek megfelelni, hiába is igyekeznénk. Mi csak egy olyan játékot készítettünk, amelyre vágytunk, és nem akarunk ilyen jogi dolgok-kal foglalkozni.

GameStar: Melyek a kedvenc játékaid? (No persze a SOF II-ön kívül ☺)

Kenn Hoekstra: Az örök kedvencem a Wing Commander-sorozat, a két Ultima Underworld, a Chessmesterek, a Resident Evil-részek, az Age of Empire-ek, de imádtam még a Dragon Warriort, a Tecmo Bowlt, a Metroidot és a Nintendős Super Star Wars/Empire/Jedi játékokat is.

Bad Sector



JEDI KNIGHT: JEDI OUTCAST

LUCASARTS: EGY ÚJ REMÉNY



„Egy Jedi nem ismerheti a dühöt, sem a gyűlöletet, sem a szerelmet.” Legnagyobb erénye a türelem, és a jó ügy érdekében néha kénytelen barátait is feláldozni. Ha e szabályoknak képtelen megfelelni, akkor könnyen hatalmába kerítheti a Sötét Oldal... Kyle Katarn, a Jedi Outcast hőse is ettől való félelmében akasztotta szögére lézerekardját, miután az előző részben leszámolt apja gyilkosával. Hősünk egyszerű zsoldosként az endori győzelem után frissen alakult Köztársaságnak vállal küldetéseket, azonban egy kitagadott Jedi olyan kegyetlen sérelmet okoz neki, hogy Kyle bosszút esküszik és rég szunnyadó képességeit újra felélesztve a bűnös nyomába ered...



Katarn nem a szokásos Jó/Rossz Jedi-hős figura: nem olyan megfontolt, türelmes, bölcs tanítómester, mint Qui-Gon Jinn, vagy az idősebb Obi-Wan Kenobi, de nem is olyan forrófejű, meggondolatlan típus, mint az ifjú Anakin Skywalker. Gyakran hajlamos bosszúvágyától vezérelve cselekedni, de indulatait jól ismerve távol tartja magát attól, hogy igazi Jedi lovaggá váljon. Stílusa és munkája miatt némileg hasonlít a laza Han Solora (eleinte haszonszerzésből csatlakozik a Köztársasághoz), ugyanakkor az Erő őt is teljesen átjárja, és a Jedikhez hasonlóan használni is tudja képességeit.

Ez a kettősség jellemzi magát a játékot is: a Jedi Outcast egyszerre viseli magán egy vérbeli FPS és egy teljes értékű Tomb Raider-klón stílusjegyeit. Nagyon fontos rögtön hozzátenni, hogy nem csak arról az egyszerű megoldásról

van szó, amellyel karakterünket külső nézetbe kapcsolva is irányíthatjuk (mint manapság jó néhány FPS-ben, például a Renegade-ben is), ha-

nem a JO játékmenetében is egyszerűen ötvözi a két típust. Hogy ettől most örömmünkben cigánykerekeket hányjunk-e, azt még alaposan kivészem, azt viszont az aggódo Star Wars-fanoknak már most leszögezhetem, hogy a George Lucas univerzumában eddig megjelent játékok között ez az utóbbi idők legjobb darabja.

Jedi Arena

Volt is régen egy ilyen című játék (lásd e havi Játék-múzeumunk), de ezzel most inkább a Quake III Arena grafikus motorjára szerettem volna utalni, amelyet az Outcasthoz is használtak a Ravensoftos srácok. Szerencsére van gyakorlatuk benne, hiszen a 2000-ben megjelent Elite Force is ezzel az engine-nel készült (egyébként ebben úttörő volt az FPS-ek között), így a gyermekbetegségeket már kiküszöbölhették. Az EF-hez képest a legfontosabb újítás talán az, hogy végre nem leszünk mindvégig szűk terek közé beszorítva (mint a Star

Trekes űrhajók folyosói), hanem jócskán találkozunk a Star Wars filmekre jellemző hatalmas, tátongó mélységekkel és toronymagas épületekkel is.

Másik fontos kérdés a küllem, hiszen az előző rész nem éppen ezen a téren nyerte meg rajongói szívét... Mielőtt megkaptam volna a programot, elolvastam néhány lelkesedő előzetes anyagot, úgy-hogy valami elképesztő gyönyörűsége számítottam. Nos, végső soron a grafikát – egy-két helyszínt, például a Jedik bázisát leszámítva – nem szépnék, inkább korrektnek, majdnem „tökéletesnek” nevezném. A játék külsejében ugyanis – megint csak hűen Lucas filmjeihez – az igazi főszerpet a különféle elektromos kapcsolók, panelek, roncsok és egyéb gépi berendezések kapják. Mivel hatalmas pályákról van szó, ahol gyakran el is tévedünk, a kicsit egyhangú környezetet hajlamos néha az ember idegeire menni – pláne akkor, ha nem találja a kijá-

ratot, vagy azt a gombot, amellyel tovább tud jutni. (Ehhez még később lesz pár szavam...).

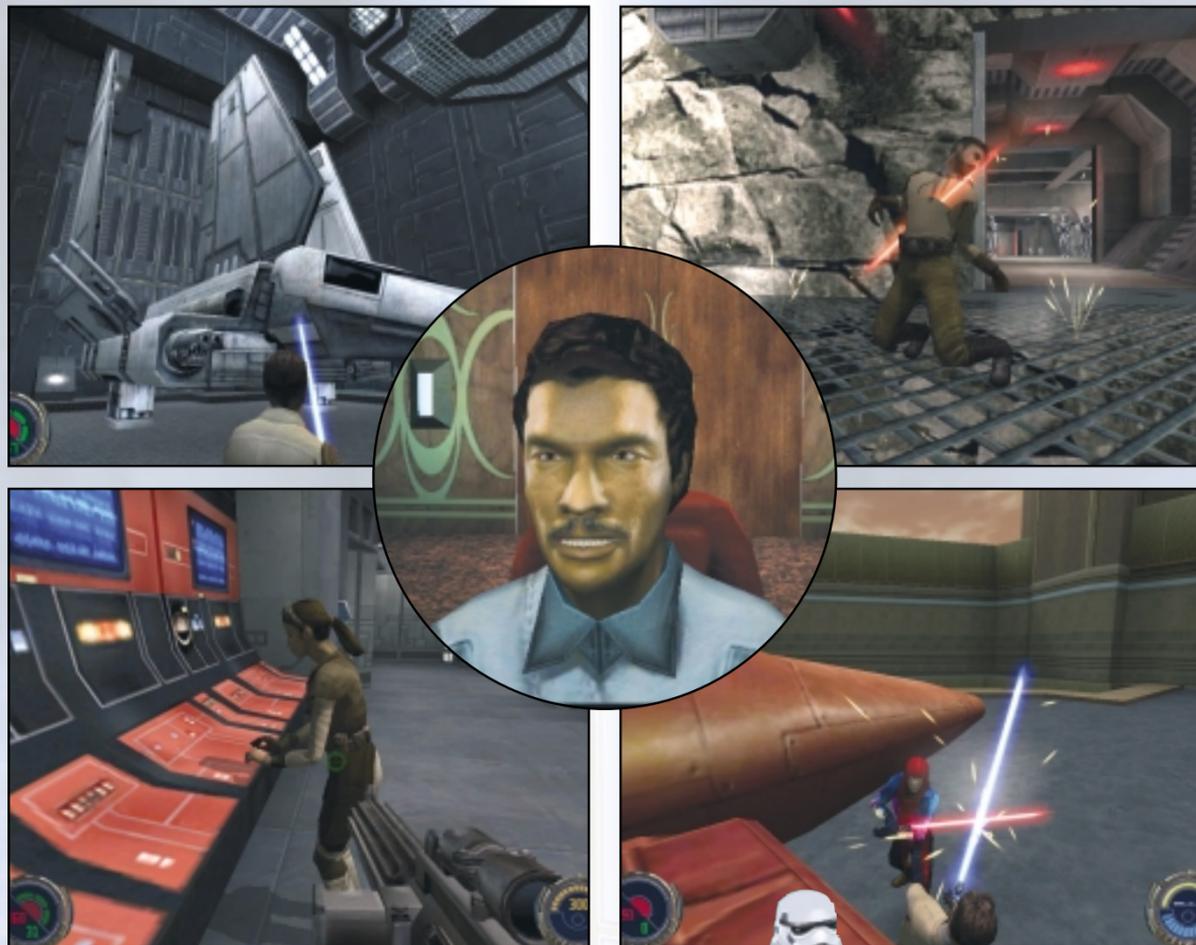
Ezt ellensúlyozandó, szerencsére a készítő óriási műgonddal dolgozták ki a fehér páncélú birodalmi gárdisták, a fel-alá csúszkáló apró robotok, a Jabba palotájából ismerős idegen lények és a Star Wars univerzum sok más karakterének modelljeit is. A legaprólékosabb munkát persze Kyle Katarn és a többi fontosabb szereplő külsejével végezték: hősünk tarkóján például még az apró ősz hajszálakat is megfigyelhetjük, arcvonásai és az érzelmek tükröződései is (majdnem) tökéletesek. Hasonlóan jól kidolgozott még Kyle női társa, a formás, csinos Jan Ors is (aki egyébként igencsak emlékeztet a Star Wars: Starfighter Vana Sage nevű zsoldosára...), a legjobban azonban akkor keresgéltem az államat, amikor a filmekből ismerős hősökkel találkoztam: Luke Skywalker és Lando Calrissian tényleg pontosan úgy



néznek ki, mint Mark Hamill és Billy Dee Williams anno a moziban.

A karakterek animációja is elsősorú: például minden egyes ellenség másféle módon patkol el, amikor elintézzük – ha valakit fejbe lövünk, akkor összecsukszik, ha viszont a vállán találjuk el, akkor megtántorodik és lepdördül a lépcsőn. A Ravensoft híres realizmusáról a vérengzés terén, egy Star Wars játéknál viszont erről szó sem lehetett – lefogodom, hogy legalább egy óráig magyarázta a készítőnek egy Lucas Arc, hogy mit szabad és mit nem...

AKCIÓ



AKCIÓ

Ez valamilyen szinten érthető is, de azért az FPS-részben a halott birodalmi gárdistákat legalább olyan apró részletekkel gazdagíthatták volna, mint a füstölgő, elszenesedett páncél, mert elég fura, hogy egy makulátlanul fehér figura fekszik előttem, miután megsorozatam lézerpisztollyal...

Szerencsére legalább a fénykard okozta sebek remekül látszódnak: pár jól irányzott vágással leszelhetjük például az összes szerencsétlen delikvens kezét, karját. (Talán a kukacoskodó LucasArts-os fickót leültették a IV. rész híres, Obi Wan-féle kézlekaszabolós jelenete elé, vagy csak a játék elejét mutatták meg neki, ő pedig rábólintott. ☺) Tocsogó vére és szétcincálható GHOUl modlrelle azonban ebben a játékban ne számítsen senki. (Mondjuk most nem is hiányoltam.)

A megjelenítésnél meg kell még említeni a lézerkard elsőrangú ábrázolását: én a legutóbbi '99-es *The Phantom Menace*-ban láthatóakkal tudom összevetni, és – bár azzal is meg voltam elégedve – tényleg ég és föld a különbség. Már a grafikája is sokkal dögösebb, de igazából azok az effektek tetszenek, ahogy belemélyed a különféle felületekbe, parázsló, füstölgő nyomot hagyva maga után. Összességükben egy kicsit azért hiányoztak a speciális effektusok: aki egy GeForce3 vagy 4 boldog tulajdonosa, az bizony kártyája képességeit nem nagyon látja majd csilogni, pedig egy Star Wars-os proginál az ilyesmi elkélne. Megnyugodhatnak viszont a GeForce1-2-öt birtokló, mert a játék remekül fog futni az ő gépeiken is. (Valamilyen PIII-as próci azért nem árt hozzá...) Mindent összevetve

egyébként nagyon korrekt grafikáról van szó, amely (az említett példákat leszámítva) elkápráztatni ugyan nem fog, de messze ütősebb, mint amilyen az első Jedi Knight volt a maga idejében.

„Kooohháá... Obi Wan jól kitanított téged ifjú Skywalker!” (Darth Vader az első gyermekláthatási napon)

A cikk elején említettem, hogy a Jedi Outcast fele-fele arányban FPS és külső nézetes akció. Nos – bár a nézeteket bármikor átkapcsolhatjuk – a játék első részében (jó sokáig) vérbeli FPS-ről van szó, ahol fénykard hiányában a felszedgetett pisztolyokkal, puskákkal, bombákkal fogunk érvényesülni. (Eleinte nem túl nagy a választék...) Ehhez mérten kicsit furcsa, hogy a lövések feltűnően „lomhán” áramlanak: bár még sohasem volt ilyen fegyver a kezemben és valószínűleg nem is lesz ☺, de azért nem hiszem, hogy ez túl élhető lenne. A dolognak szerencsére taktikai jelentősége is van: a lassúságnak köszönhetően félre tudunk ugrani a lövések elől. Mondjuk, ha már tömegesen tüzelnek ránk, akkor ez a védekezési mód esélytelenné válik, ám míg csak egyetlen sugár tart a fejünk felé, akkor esetleg elkerülhetjük a találatot. Hozzánk hasonlóan sajnos (vagy inkább szerencsére) az MI-t használó ellenség is taktikusabban harcol: ő is félresiklik a lövés elől, és ha talál fedezéket, akkor gyorsan mögé ugrik. Az MI egyébként is elké-



GS



pesztően okosan viselkedik és olyan dolgokat művel, amelyeket még nem látam az ezen a téren kiemelkedő két FPS ásnál, a Medal of Honorál és Return to Castle Wolfensteinél sem: ha például a birodalmi gárdisták megfogyatkoznak, akkor elrohannak, hogy aztán máshonnan, lehetőleg hátulról próbáljanak elintézni, esetleg segítségért sietnek, majd egy egész csapattal térnek vissza. Szerencsére a remekül szerkesztett pályáknak köszönhetően mi is élhetünk hasonló trükkökkel: gyakran a várható helyeket megkerülve, a másik ajtót figyelő gárdistákhoz hátulról odaosonva, villámgyorsan lekasabolhatjuk őket a fénykarddal. Az MI zsenialitásához tartozik még, hogy néha emberien viselkedik: a gárdisták (őszintén) pánikba eshetnek, ha legyilkoljuk kollegáikat, és ilyenkor kétségbeesve próbálnak menekülni.

És nem mehetünk el szó nélkül a szövetségesek mesterséges intelligenciája mellett sem, amely szintén elsőrangú. Az első küldetést Jan Orsszal nyomhatjuk végig, Kyle női társa pedig meglepően jól védekezik, serényen lődöz, sőt, magára vonja a figyelmet, így alkalmunk nyílik nagyobb veresztés nélkül elintézni az ellent. Arról már nem is beszélve, hogy a pathfinding-je tökéletes (nem akad el útközben) – mindent összevéve sokkal okosabb az eddig etalonnak számító Medal of Honorál összehasonlít-

va. Egy kicsit több gondom volt Lando Calrissianal, aki nem nagyon védekezett, csak lőtt ezzerrel a lézerfegyverével – nála kénytelen voltam egy kis baby sittinget eszközölni és jó előre kitisztítani a terepet. A legkirályabb feelingje azonban annak a küldetésnek volt, ahol a félelmetesen ügyes Luke Skywalkerrel harcolhattam válltvetve, kivont lézerkardokkal ide-oda cikázva, kaszabolva és az Erőt használva a birodalmi gárdisták és az ismeretlen eredetű, Jedi tudományt használó harcosok között.

„Soha ne engedd le a fénykardod, ha velem harcolsz, Luke!”

A profi MI mellett a Jedi Outcast más szempontból is a taktikusabb FPS-ekhez tartozik: míg a Serious Samban szinte bármilyen fegyverrel lazán lenyomhattál egy két lábon járó mech robotot, a Jedi Outcastban eszedbe se jusson ilyesmivel próbálkozn! Ilyen monstre gépek ellen csak egyetlen esélyed van: meg kell keresni a közelben lévő lecövekelte lézerágyút, belepattanni és gőzerővel ontani rájuk a skúlót. (És még így sem garantált a siker.)

Kicsit bosszantott viszont, hogy néha (az Operation Flashpointhoz hasonlóan) a készítő átestek a ló túlsó oldalára: egyes elleneséges lények annyira „ügyesek”, hogy már kilométernyi távolságból is meglátanak és úgy soroznak lézerrel, hogy nem is látod, honnan jön a lövés!

Nem könnyű tehát a Jedi Knight 2, a játék első, FPS-es részében sem, hát még amikor végre visszakapod a kardodat! Ettől kezdve már érdemesebb külső nézetbe kapcsolni (de persze nem kötelező), mert így egyszerre irányíthatóbb és látványosabb is a küzde-

lem. A Jedik ősi kardja a megfelelő módon használva igazán pusztító fegyver, de csak akkor, ha tényleg megtanuljuk kezelni, ami bizony eleinte nem fog könnyen menni. A cél persze az, hogy minél kisebb sebeket szerezz, minél gyorsabban kaszáljunk le mindenkit, de a fénykardot ész nélkül lőbálva ez nem nagyon fog sikerülni... Az első igazi tűzkeresztséget egy kocsmai verekedésben szereztem (Igen, jól sejtetitek, a '77-es első Star Warsban hallható, híres „kocsmás” „cantina” zene szólt, a pultoknál rosszarcú alienek söröztek, a kocsmáros pedig gorombán viselkedett és pontosan ugyanolyan feelingje volt az egésznek, mint a IV. rész filmjeleneténél! ☺), és bizony elsőre teaszűrőt gyártottak belőlem! Aztán rájöttem, hogy ha nem hadonászok, hanem a karddal visszaverve a lövéseket (szerencsére ezt magától csinálja Kyle, mert hülyét is kapnék,

AKCIÓ



ha nekem kellene ☺) közeledek a szörnyekhez, és csak a megfelelő pilanatban sújtok le, akkor nyert ügyem van. No és persze sűrűn használtam az Erőfűtást, így sokkal gyorsabban ott termettem áldozatomnál, és a többiek sem (nagyon) bírtak eltalálni.

„Nem ezeket a droidokat keresik. Továbbmehetünk.” (Szuggesztív tekintet ☺)

Ezzel elérkeztünk a Jedi erőkhöz, amelyek közül egyesek a filmekből ismerősek lesznek, mások viszont az újdonság „erejével” ☺ fognak hatni. Mindig is ki szeretted volna próbálni, hogy milyen lehet befolyásolni egy birodalmi gárdista tudatát, mint ahogy Obi-Wan Kenobi tette az „Új reményben”? Szívesen szorongatnád a nyakát messziről valakinek, ahogy Darth Vader művelte ezt oly sokszor az ostoba birodalmi tisztekkel, vagy a rakoncátlan lázadókkal? Esetleg hajigálni akard a lézerkardod, Luke Skywalkerhez hasonlóan a *Jedi visszatérben?* Netán kíváncsi vagy, mit érezhetett a Császár, amikor Luke-ot villámmal sújtotta? Bizony ezt is, és sok másfajta varázslatot is alkalmazhatsz, méghozzá eszser profibb módon, mint eddig bármelyik Star Wars játékban!

A legtöbbet persze a már említett Erőfűtást fogjuk alkalmazni: ilyenkor egy, a Max Payne-éhez (illetve a Mátrixhoz) feltűnően hasonló effektel találkozunk, ahol hirtelen minden „lassított felvételbe” vált, mi pedig a normálisnál sokkal gyorsabban érünk oda a fegyverét éppen csak felemelő gárdista-hoz, vagy szörnyhöz. Magasabb szinten pedig már alkalmazhatjuk a még Mátrixosabb „falvűtást” is. A másik mozgáshoz kötődő Erő az ugrás, amelyet fejlesztve egyre szédítőbb magasságokba pattanhatunk fel, ennek pedig óriási jelentősége lesz a „kijáratkereső” „logikai” részeknél. (És már másodszer tűnik fel Lara Croft „baljós árnya”! ☺)

Nagyon fontos Jedi mágia még a gyógyítás, amellyel az Erőt felhasználva bármikor „lemerhetünk alfába” és törődött testünket újra feléleszthetjük. (Magyarán áramlik vissza a HP ezerrel ☺) Amikor ezt az Erőfűtést megtanuljuk, a játék sokkal dinamikusabbá válik, mert nem kell annyiszor visszatölteni a régi állást, amikor túlságosan leamortizálódunk. A taktikus varázslatok közé tartoznak „toló” és „húzó” típusúak: ezeket kell alkalmaznunk a már említett logikai részeknél, illetve fejlettebb változatuk nagyobb számú ellenséggel szemben hatékony: feloldódhatjuk, magunkhoz ránthatjuk, vagy letaszít-

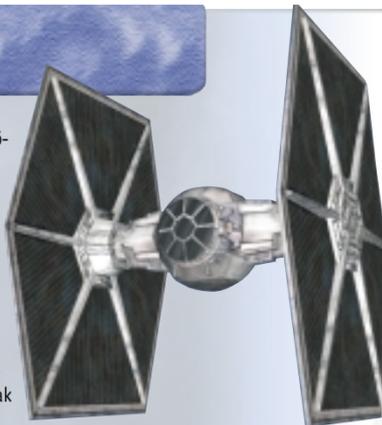
hatjuk őket valamilyen magas helyről.

Nagyon ritkán vettem viszont hasznát a szuggesztív tekintet: elvileg ezzel rávehetjük a szerencsétlen áldozatot, hogy mellettünk harcoljon – amennyire eredményes ez körökre osztott RPG-ben, annyira felesleges itt, mert a legtöbbször már felfedeznek minket, mire varázsolnánk, az

a plusz egy katona pedig nem éri meg a vérvesztést. (Egy-két logikai résznél van csak értelme ennek.)

Nem lenne teljes a kép az Erő sötét oldalának kihasználása nélkül: (Luke Skywalker talán hanyagolja, de Anakin papa az igazán cool guy ☺) ezekkel tudjuk fojtogatni, vagy villámmal szórni a nyomorult áldozatot. A fojtogatást megint csak nincs sok értelme gyakran bevetni, hiszen nagyobb számú ellen esetén ilyesmire nincs idő, ha pedig egy magányos figurával hoz össze a sors, akkor is gyorsabban megoldja a helyzetet egy-két gyors fénykardvágás. Annál durvább viszont a „mennycsapás”: tekintélyes pusztítást okozhatunk az ellenség soraiban, főleg magasabb szinten.

Végül meg kell még említenem a lézerkardhoz kötődő trükköt, a szabályhajítást. Ehhez elég nagy gyakorlat és ügyesség kell, de megfelelő használat esetén egy-két párbajt gyorsan rövidre zárhatunk az „újjaszületett” Sötét Jedi harcosokkal, ha mögéd ugrik és hátukba vágjuk fegyverünket. Az ilyen összecsapásoknál egyébként (főleg a főellenések-nél) néha találkozunk azzal a filmes szituációval, amikor az energiapengék sísterege egymásnak feszülnek, a két karakter farkasszemet néz egymással, végül az „Erősebb” harcos fellöki a gyengébbet, így helyzeti előnyhöz jut. Hozzá kell azért tenni, hogy az Erő néhány varázslata (például a falvűtás) nem mindig létszükséglet single player játékban, a multiplayer összecsapásokban viszont annál nagyobb jelentőségű van.



| | | 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 játékelmény ■ kicsit szaggat, még játszható ■ remekül játszható

Baljós Árnyak

Az egész játékot átítatja tehát a kreatív „Erő”, de bizony vannak olyan részek, ahol „zavart érzek” benne. Halálosan idegesítő például a Tomb Raiderből jól ismert (és szinte mindenki által iszonyúan utált) platformgránózás, ahol néha milliméter pontosan kell az egyik magasban lévő hely széléről a másikra átszökkenni! Ráadásul időnként teljesen ugyanolyan részekkel találkoztam, mint Lara kalandjaiban, ahol éppen olyan mesz-sze van a túlsó rész, hogy ne tudja az ember megállapítani, hogy csak ő a béna, vagy úgy tervezték, hogy

ne is lehessen átjutni! Frusztrációimnak azonban nem volt vége, ugyanis a Darth Sidious-éhoz mérhető szadizmussal felvettett pályaszerkesztő urak időnként olyan nyakatekert helyre rakták a rejtejt átjárókat, vagy a továbbjutáshoz szükséges kapcsolókat (mindezt a *leghalványabb* utalás, vagy segítség nélkül!), hogy (nem túlzok) órákig bolyongtam fel és alá, mire megtaláltam! Valószínűleg ezzel akarták a progi végigjátszásának idejét meghosszabbítani: jó lenne, ha a fejlesztők már végre leszoknának erről az ostoba hozzáállásról, mert csak a játékelmény látja kárát! (Ne aggódjatok, jön a tippözön a következő számunkban! ☺)

Idegesítőnek és feleslegesnek éreztem a Myst-szerű kirakós puzzle-eket is: eleve utálok ezt a játéktípust, egy FPS/TPS-ben pedig aztán pláne nincs helye az ilyesminek! Ettől még nem lesz „kalandjátékosabb” a Jedi Outcast (miért nem tudják már végre-valahára felfogni a témában laikusok, hogy a Myst *nem* igazi kalandjáték?!): inkább raktak volna bele választható párbeszédet, vagy tárgyhaznát! (Könyörgöm, a LucasArts, a point-and-click kalandok egyik ősatyjának játékaról van szó!) Végül rontják az összképet a helyenként ismétlődő és fantáziátlan helyszínek: végaláthatatlan és ugyanúgy kinéző folyósok, hatalmas, „felugrálásra szánt” ládahegyek (akár rá is írhatták volna a készítőik, hogy „erre tessék szökdécselni!”) és a fásasztó, már-már idéttelenül ötletellen labirintusok.



„The Force is strong in this one”

Mindezek a negatívumok sem tudták azonban teljesen lerontani a Jedi Outcast nagyszerűségét.

A LucasArts végre rájött (mit mondjak, elég nehezen ment...), hogy talán nem a saját láma-királyaira, hanem igazi profikra kéne bízni az értékes Star Wars franchise számítógépes adaptációját, a véprofi Ravensoft pedig ezzel a játékkal egyszerűen alkotott maradandót az FPS-ek, és tornázta toronymagamba a léceket a külső nézetes akciójátékok terén. Mindenkinek azt ajánlom, hogy semmiképpen se ragadjon le a program első – időnként elég nehéz – FPS részénél (elég sokáig nem lesz fénykardunk és az Erőket sem tudjuk használni), mert a Jedi Outcast akkor mutatja meg igazi szépségét, amikor Kyle már visszanyerte képességeit. „Erőt” gyűjteni persze nem lesz nehéz ehhez a Star Wars-fanoknak, mert az egész játékot szinte átítatja a mozis hangulata, és kihagyhatatlan élményt nyújt Luke, vagy Lando oldalán harcolni, vagy amikor a folyton siránkozó C3PO-val és csipogó R2D2-vel, vagy más, a filmvásznon látható droidokkal találkozunk. Az élményt pedig az olyan jelenetek teszik teljessé, mint például a belassított grandiózus jelenetek, amikor Kyle meghal, vagy éppen mikor mi gyártunk hologram-szellemet egy Sötét Jediből.

Nekünk, PC-tulajoknak is jó hír, hogy ezt a bravúrt a mi géptípusunkra sikerült elkövetni. Obi-Wan bizony az Xbox márkájú fénykardjába dőlhet: az új királyt Kyle Katarnnak hívják, és most megmutatta, hogy az Erő a még mindig a PC-vel van.

Bad Sector

Jedi Knight: Jedi Outcast
www.lucasarts.com

PRO

- fénykard-párbaok
- az Erő velünk van
- profi multiplayer
- haverok, sztori, haverok, sztori, haverok, sztori

KONTRA

- frusztráló ugrálós részek
- néhány nyakatekert, idegesítő kijáratkereső puzzle

HARDVER
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 MX

GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

92%

AKCIÓ

AKCIÓ

SORSOK ÉS PÁRBAJOK

JEDI LOVAGOK ÉS EGYÉB FONTOS KARAKTEREK A STAR WARS UNIVERZUMBAN

A továbbiakban egy kis egyveleget ütöttünk nektek össze a Star Wars univerzum legismertebb, legfontosabb szereplőiről, illetve a szerepet alakító színészek sorsáról – különös tekintettel a VI. rész Jedi Knight II utáni érájára és a hamarosan a mozikban látható Episode II-re. Mindenhol az eddig nem ismert, érdekesebb tényekre próbáltam koncentrálni, tehát ahol a színész élettörténete valamilyen szempontból kacífántosabb, ott arról regéltem többet. A témára való tekintettel ezúttal nem egy összefüggő szöveget, hanem apróbb dobozokat olvashattok: remélem, az érdekesítő sztorik és tények fényében ezt most elnézitek nekem...

Mi történt Mark Hamillel? (Luke Skywalker)

A Jedi Outcastban időnként megjelenik Luke Skywalker és tanácsokkal segíti Kyle Katarn-t, sőt, elfordul, hogy vállalva harcol velünk. A játék grafikusai tökéletes munkát végeztek Luke Skywalker, vagyis Mark



Hamill alakjának és arcának visszaadásával, amely az 1983-as Jedi visszatérben látható külsejét tükrözi. A figyelmesebbeknek talán feltűnt, hogy Hamill arca az 1979-es Birodalom visszavág után meglehetősen megváltozott: mintha a Star Warsos lány arcvonásai az eltelt két év alatt szokatlanul megkeményedtek volna, és ez az 1983-as Jedi-ben még hangsúlyosabb lett. Mivel a sztori szerint nem sok idő telt el a Csillagok háborúja és Birodalom között, egy ideig arra gyanakodtam, hogy Hamill is keményen drogozott (mint Carrie Fisher/Leia hercegnő). Mostanában derítettem ki, hogy erről szó sem volt: szerencsétlen Hamillnek egy iszonyúan kemény autóbalesetben olyannyira megsérült az arca, hogy plasztikai sebészettel szinte az egészet újra kellett alkotni – ezért is volt annyira üres a tekintete a Birodalomban.

Luke megformálója egyébként sohasem volt túlságosan tehetséges színész: azelőtt TV-sorozatokban játszott elég semmitmondó szerepeket, ami mellett rajzfilmek szinkronhangja volt. Míg a nyolcvanas évekre Harrison Ford igazi akciósztárra nőtte ki magát, Hamill nem nagyon fejlődött: egyes pletykák szerint emiatt is írták át alaposan a Jedi visszatér, bizonyos fontosabb jeleneteket Han Solo (Harrison Ford) és Leia hercegnő (Carrie Fisher) figurájára átruházva...

A lecsúszott sztár ellenére sem adta fel és a nyolcvanas évek végétől (miközben a Star Wars örület egyre inkább alábbhagyott) kisebb, B kategóriás filmekben próbált főbb szerepeket vállalni: érdekes, hogy sokkal szívesebben játszott gonosz fi-

gurákat, mint jófiúkat. Ez egyébként jellemző volt a rajzfilmekben elvállalt szinkronhangos tevékenységére is, amellyel az eltelt évek alatt továbbra sem hagyott fel, és meglepő módon ebben mindig is sokkal tehetségesebb volt. (Többek között ő volt Joker hangja a Batman rajzfilmekben és a nemrég megjelent Playstation 2-ös játékban is.)

No és számunkra különösen érdekes, hogy az (ex-)hollywoodi sztárok között Mark Hamill egyike a legaktívabb játékszinkronszínészeknek! A háromszoros Wing Commander alakításait nem számítva Hamill a következő programokhoz adta hangját: Star Wars (1983 – Luke Skywalker), Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1994 – Mosely detektív)

Full Throttle (1995 – Ripburger, Emmet, Todd Newlan), Starsiege (1999 – Harabec), Icewind Dale: Heart of Winter (2001), Batman: Vengeance (2001 – Jack Napier / A Joker), Soldier of Fortune II: Double Helix (2002 – Wilson igazgató).

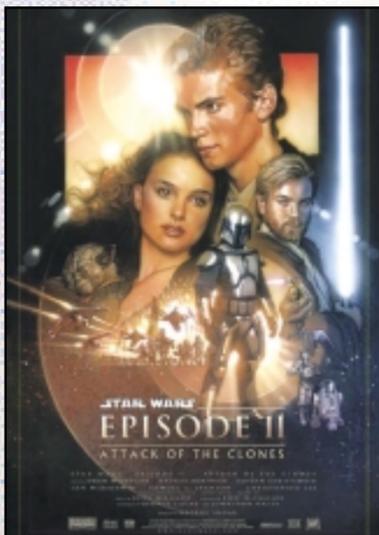
Ha már Ravensoftosokkal dolgozott együtt, akkor ugyan miért nem vállalta el Luke szerepét a Jedi Outcastban (vagy miért nem kérték fel?) – ez rejtély számomra...

Lando Calrissian

A Jedi Knight II-ben szereplő Lando először a Birodalom visszavágban igazi úri ficsúros polgármesterként lép színre, amikor egykori barátját, a Birodalom elől menekülő Han Solot és társait fogadja otthonában, a Felhővárosban, majd aztán jól elárulja őket. Pedig Calrissian amúgy becsületes fickó – annak ellenére, hogy alvilági kapcsolatai és kártvas múltja közismert. Persze Darth Vader kényszerítette az árulásra, és hősünk gyorsan meg is „javul”, mindenkit megpróbálván megmenteni. (Hant nem sikerül)

Lando karakterét egyébként a Birodalom visszavágban sem sikerült igazán kikerekíteni, a Jedi visszatérben pedig még sablonosabb és unalmasabb jófiúvá vált belőle, aki a film végén egykori hajójával, a Millennium Falconnal felrobbantja a második Halálcsillagot.

Erről részben a Landót alakító, nem túl tehetséges Billy Dee Williams is tehet, aki nem húzott túl sok hasznót a szerepből: egyedül a Sóllyom az éjszakában című krimi még fontosabb filmje, ez viszont anyagilag bukta volt, úgyhogy BDW el is tűnt a másodvonalas színészek süllyesztőjében. A Jedi Outcast érdekessége viszont, hogy ő a játékbeli Lando szinkronhangja is. Williams egyébként már hatvanöt éves...



Episode II – amit már szabad tudni

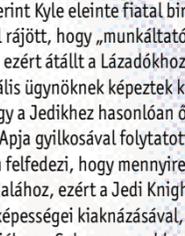
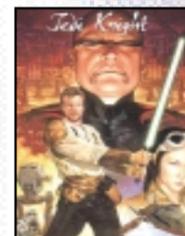
- Anakin tíz év múlva visszatér a Tatooine-ra, hogy megkeresse kényszerűségből elhagyott anyját, Shmi Skywalker-t, de a végre felszabadult nő már hozzáment egy férfinak és megpróbálta elfelejteni múltját...
- Anakin itt találkozik a fiatal Owen Larsszal és szerelmével, Beru Larsszal, akik később Luke nevelőszülei lesznek. („Owen bácsi”, „Beru néni”)
- Le fog hullani a lepel Bobba Fett múltjáról, aki származását tekintve a Jango Fett nevű fejedelmé.
- Ez a film sokkal sötétebb hangvételű, mint az Elso Rész és ebből a szempontból is hasonlít a Birodalom visszavágra.
- Padme és Anakin különválnak Obi-Wan Kenobitól, de a vége felé útjaik ismét kereszteződnek.
- A Jedi Tanácsból sokaknak fontosabb szerepe lesz, mint az első részben: ilyenek Yoda és Mace Windu (Samuel L. Jackson) is.
- Rengeteg új rosszfiúval és fejedelmével is megismerkedhetünk majd.
- És végül a legjobb hír: Jar-Jar Binks hála a teremtőnek csak rövid időre fog megjelenni... (Forrás: www.theforce.net)

Kyle Katarn

Katarn figuráját először a legelső Dark Forces FPS-hez találták ki. A készítőik eleinte Luke Skywalker-t akarták főszereplőnek, de ez annyira behatárolta volna a lehetőségeiket (valószínűleg a Lucasfilm beszélt volna egy csomó dologba), hogy végül egy teljesen új karaktert fejlesztettek ki. A sztori szerint Kyle eleinte fiatal birodalmi tiszt volt, de mivel rájött, hogy „munkáltatói” felelősek apja haláláért, ezért áttért a Lázadókhöz. Eleinte kémnek és speciális ügynöknek képezték ki, de hamar felfedezte, hogy a Jedihez hasonlóan ő is tudja használni az Erőt. Apja gyilkosával folytatott végső összecsapás során felfedezi, hogy mennyire közel jár az Erő sötét oldalához, ezért a Jedi Knight végén végképp felhagyja képességei kiaknázásával, és visszatér zsoldos munkájához. „Soha ne mondd, hogy soha többé” – tartja a mondás... Katarn karaktere egyébként annyira népszerűvé vált, hogy a Star Warsos Dark Horse képregényekben külön sorozatot szenteltek neki.

Anakin Skywalker

Természetesen még mindig mindenkit az érdekkel a leginkább, hogyan válik az ifjú Anakin a Darth Vader nevű pánceles szörnyeteggé. A második részből már megismerhetjük türelmetlenségére hajlamos természetét, Allan Dean Foster közvetlenül az Episode II előtt játszódó regényéből (az USA-ban már lehet kapni) pedig kiderül,



hogy Anakin mennyire ambíciózussá válik, és mániákusan éhezi a hatalmat. Másrészt Padme-val folytatott szerelmi viszonya igazi lázadás a Jedi Tanácsnak törvényei ellen, hiszen egy Jedi nem élhet nem életet. (Kyle Katarn-t is meg tudom érteni, hogy nem akart „teljes értékű” Jedivé válni ☺) Anakin egyébként eleinte nem vonzódása miatt került ismét (tíz év elteltével) Padme mellé, hanem a Jedi küldik az ifjú szenátorhölgy (a lány már nem királynő, ugyanis Naboo-n évente választják a királynőket) védelmére. Padme-t valamiért mindenáron meg akarják gyilkolni, és Anakin „több, mint testőrt” játszik. Tényleg több lesz... ☺ A másik kérdés, amely sokakat foglalkoztat: mitől sebesül meg annyira Anakin, hogy a sötét páncélba erőltetik testét? Nos, a Star Wars hivatalos honlapja szerint (aki 2005-ig várni akar ezzel, az most ezt ugorja át), a harmadik részben egy lézerkard-párbaj során egykori barátja, Obi-Wan Kenobi vágja meg annyira a Sötét Oldalra csábított ifjút, hogy egyedül ezzel a lélegeztető készülékkel felszerelt cyborg szerkezettel tudják életben tartani. Aztán a negyedik részben Darth Vader „visszavág”. Méghozzá ő alaposabban...

Sokak számára rejtély, hogy George Lucas miért már megint egy fiatal, kezdő, eddig csak TV-filmekben szereplő („angyalarcú”) színészt, Hayden Christiansent választott ki egy ilyen fontos szerepre?! (Mark Hamillel 1977-ben pontosan ugyanez volt a helyzet, és a sorozat későbbi alakulását tekintve a Star Wars-rajongók nem jártak jól vele...) Egy érdekes George Lucas nyilatkozat szerint Haydennek „nyers tehetsége” van, és „szexuálisan” valahogy jobban „összeillenek” a Padmét alakító Natalie Portmannel! Hmm... Pedig már hallani olyan kritikákat, hogy Hayden elég pocskék színész... Akárhogyan is nézzük, most már nem lehet visszakozni: a 2005-ös harmadik részben szintén Christiansen fogja eljátszani azt a nagyon nehéz szerepet, ahogy Anakin Darth Vaderré válik...

Obi-Wan Kenobi

Biztosan emlékeztek, amikor az első rész végén a haladó Qui-Gonn Jinn kérésére az ifjú Obi-Wan elvállalta Anakin Skywalker Jedivé képzését. Szegény, nem tudta mit vállalt: Anakin türelmetlen, gyakran neveletlen, és igencsak hataloméhes, ezek pedig nem jó tulajdonságok egy Jedinél. Obi-Wan hiába lett okosabb, idősebb (és szakállasabb is J) a Második Részben, mégis nehezen bírkózik meg a feladattal. A film első felében el is válnak útjaik Anakinétól, amikor Obi-Wan a Jedi Tanács számára vállal egy titkos és nagyon nehéz küldetést. Persze ebbe is alaposan belebonyolódik... Ewan McGregornak nagy szerencséje, hogy annak idején valahogy nem sikerült a remek japán színésznek, Toshiru Mifunének lekasztania az idősebb Obi-Wan szerepét Sir Alec Guinness előtt, hiszen akkor most mondjuk Jet Lee, vagy egy másik távol-keleti származású emberke villogna az ő gúnyájában. ☺ Egy kiszivárgott Episode II film alapján készült internetes kritika állítólag áradott McGregor alakításáról, míg Christiansenéről elég rossz vélemény nyel volt...

Bad Sector



Rage Software

INCOMING FORCES

TÁMAD A FÖLD!



A klasszikus shot'em up játékok régi receptje már szinte ósidók óta változatlan: végy adag ide-oda röpködő ellenséget, akiknek semmi más nem lebeg a szemük előtt, mint hogy különböző típusú színes lézerekkel, plazmákkal, bombákkal és rakétákkal eltegyenek láb alól, adj hozzá force-feedback támogatást, harsány fényeket, fülsiketítő robbanásokat, és foglald össze az egészet egy hihető (?) kerettörténettel.

A recept alapján véve nem rossz, ám ha az alkotórészek közül valamelyik elem túldimenzionált, akkor könnyen megbomlik az egyensúly. Ha ez véletlenül a grafika, akkor nagy valószínűséggel az Incoming-sorozat egyik tagjáról beszélünk. © Furcsamód pont ennek a momentumnak köszönhető az

1998-ban megjelent első rész csupán „relatív sikeres” mi-volta: az elképesztő (s mellesleg a 3D-s kártyákat igénycsak megizasztó) grafika miatt ugyanis az Incomingot inkább tesztelésre használták, mint játékra...

Az előzetes képekből és a nemrégiben útjára eresztett demóból (melyet megtalálhattok e havi számunk CD mellékletén) már mindenki láthatta, hogy a második részre sem a monokróm 2D-s grafika lesz a jellemző. Így a régi tapasztalatokból okulva az egyszerű játékos teljesen jogosan veheti fel magában a kérdést: az Incoming Forces vajon újra csak egy 3D-s kártyákhoz csomagolt technológiai demóként végzi majd, vagy fel tud mutatni többet is, mint az állhullajtó, legújabb GeForce-ok képességeit is maradéktalanul kihasználó grafika?

Egy másik messzi-messzi galaxisban...

A történettel mindenesetre a fejlesztők megpróbáltak hozzátenni valami pluszt a játékhoz. (Persze nem kell attól félni, hogy a sztori könyvadaptációja kötelező olvasmány lesz majd az iskolákban.) Az alapfelállítás szerint az Incomingban ugye az emberi-

ség szépen eldádázta a Földet megtámadó gonosz idegen faj, a Terauman képviselőit. Ezután persze nem elégedhetek meg annyival, hogy visszazavarták szerencsétleneket a sötét világűr egyik távoli szegletébe – eldöntötték, hogy utánuk mennek és saját világukon mérik rájuk a döntő csapást. Ez egy szép nagy háború keretében sikerült is nekik, melynek végzetével már épp indultak volna haza, amikor balsorsuk összehozta őket a Kaiyodokkal, egy – saját bevallásuk szerint – abszolút békés néppel, akiknek semmi közük nincs a gonosz Teraumanokhoz. Az emberek ezt azonban valamiért nem hitték el nekik, és úgy döntöttek, hogy ha már úgyis eljöttek ilyen messzire otthonról, elpusztítják ezt a civilizációt is. A balgák... nem tudták mire vállalkoznak: Te ugyanis, kedves játékos – és itt jön a fordulat a sztoriban – egy ifjú Kaiyodo pilótaként szállsz be

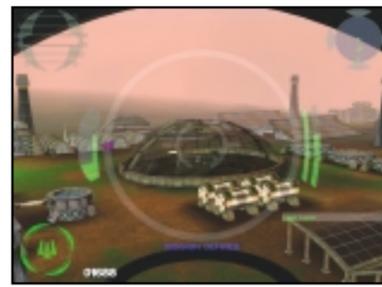
harcokba, hogy kifüsted ezeket a paranoiás humanoidokat a galaxisodból!

„Valódi kétségbeesést éreztem, amikor megpillantottam társaimat huszáros libasorban egyenként utánam potyogni, önként és dalolva...”

Annak ellenére, hogy a Kaiyodo a játék elején az emberekhez intézett rövid szónoklatában békés fajnak kiáltotta ki magát, egész fejlett harci arzenállal rendelkezik. Ez persze a játékmenet szempontjából teljesen dicséretes dolog, hiszen az Incominggal ellentétben itt nemcsak egyszerűen repülővel, tankokkal, tornyokkal irtathatjuk az ellent, hanem ezeknek különböző jó és rossz tulajdonságokkal egyaránt rendelkező *válfajával*. A földön például használhatjuk a légpárnás tankot, mely ugyan eléggé visszafogott páncézzal rendelkezik és lövedékei sem fognak világégést előidézni, ám fölöttébb mozgékony, és oldalazni is képes (a gépi ellenfeleket birkamód földre lehet vezetni, ha a lövéseik pillanatában elkezdünk a másik irányba haladni)! A láncfalpas változat ezzel szemben sokkal robusztusabb, nagyobb tűzerővel rendelkezik (s ami szintén egy jó húzás: ballisztikus pályán juttatja célba az áldást, ami ugyancsak színesíti a „rajta tartom a célkeresztet” stílusú játékmenetet), képes megmászni a légpárnás számára leküzd-

A szükséges plussszzzz

Annak ellenére, hogy a Kaiyodo a játék elején az emberekhez intézett rövid szónoklatában békés fajnak kiáltotta ki magát,



hetetlen emelkedőket, ám mindezt csigalassúsággal teszi. Nagyjából ugyanez a viszony áll fenn a különböző légi egységek esetében is, azzal a többletlehetőséggel, hogy ott az egyes repülőgépeket tovább is variálhatjuk a „harc-mód” és az „utazó-mód” közötti kapcsolattal (előbbi állapotban a gépünk lassabb, de képes tüzelni, utóbbiban pedig épp ellenkezőleg: gyors, de fegyvertelen). E téren a változatossággal tehát nincs probléma.

Az is tetszett nagyon, hogy a különböző járműveket nem egyszerűen megkapjuk küldetésünk elején, hogy „mennyé” most ezzel lődözzél”, hanem ott helyben, a csataterén cserélgethetjük őket – persze nem kedvünkre, hanem akkor, amikor utasítást kapunk rá. Ez a lehetőség pedig nemcsak a játékmenet változatosságára van jó hatással, de hangulati elemnek sem utolsó. Sokkal jobban beleélhetjük ugyanis magunkat, ha a megváltozott harci helyzetet (pl.: a földi bázis helyett egy szállítóhajó megvédelmezését) nem külön küldetesként kapjuk meg, hanem a nyílt harctéren, valós időben reagálva kell alkalmazkodnunk hozzá (gyk. a tankból át kell szállnunk a kísérő vadászgépre). Ennek menete rém egyszerű: megcélozzuk a kívánt, mi oldalunkon álló járművet és megnyomjuk az „átszálló” billentyűt. Még arra sincs szükség, hogy leparoljunk tankunk továbbmegy, gépünk tovaszáll, az MI pedig jótékonyan gondoskodik a járgánycseréről – ezzel a módszerrel egy pillanatra sem esünk ki az akcióból.

Szintén jót tesz a játékmenetnek, hogy járműveink páncélzata nem csak fogyhat, hanem gyarapodhat is. Ráadásul ezt nem idióta lebegő „power up”-ok felvételével érhetjük el, hanem a térképen itt-ott (általában valahol a csaták közelében) elhelyezett szerelő- és töltőállomások meglátogatásával – ha nagyon lerongyolódta, beállítod a HUD-on követhető célba a kérdéses üzemet, átváltasz „utazó-módba”, és irány a szerelde. A köztes időben nyugodtan hagyd a csatát az osztagodra – az IF-ben ugyanis ilyened is lehet (irányításukat egy fölöttébb egyszerű menürendszer segítségével oldhatod meg).

Árkádia árnyakos oldala...

Volt azonban sajnos néhány mellényúlás, mely azért szúrta a szememet. Az érdekes sérülési modell csak egy dolog, végül is ez egy arcade game, és ha úgy

vesszük, a kilométereken keresztül – sérülésmentesen – földet szántó vadászgépeknek biztos jó hasznát veszik a Kaiyodok a mezőgazdaságban.

Az azonban érzésem szerint már sokkal jelentősebb probléma, hogy bár tényleg hatalmas bejárható területekkel rendelkezik a program (nem is értem, hogy-hogy nem töltögetett a küldetések alatt), ám ez a terep borzasztóan egyhangú, és egy csöppet sem interaktív... Nincsenek felperzselt tisztások, sötétlő kráterek, omladozó építmények – utóbbiak esetében, ha a HP-juk eléri a zérót, bumm, látványos robbanás és kész.

A következő dolog az MI. Fentebb még lelkesedtem a „wingman”-ekért, és alapvetően jó ötletnek tartom most is, ám néha annyira buták, hogy az már fáj... Egyszer például véletlenül behajtottam egy szakadékbba légpárnás tankommal, ahonnan egyszerűen nem volt kijárat. Valódi kétségbeesést azonban csak akkor éreztem, amikor megpillantottam társaimat huszáros libasorban egyenként utánam potyogni, önként és dalolva...

Idegesítő a „save” funkció megoldása (azaz megoldatlansága) is: küldetések közben nem lehet menteni, ha meghalunk, ún. folytatási pontokon ébredünk újra. Azonban ha mondjuk, az adott misszió utolsó ilyen pontja után notóriusan elugrunk szétnézni az örök aszteroidamezőkre és nincs már idegzetünk tovább próbálkozni, még véletlenül sem onnan folytatjuk majd legközelebb, hanem teljesen az elejéről!

A pontot az i-re pedig a játék előrehaladtával – minden újítás és ötlet ellenére – az egyre inkább ellaposodó játékmenet teszi fel: komolyabb feladattal gyakorlatilag nem találkozunk, ellenben rengeteg formában fogjuk hallani az „ölj meg mindenkit” című frázist...

Mégis több mint egy tech-demo

Mindent egybevetve azonban az Incoming Forces hiba lenne egy teljesen átlagos shooter-ként beskatulyázni, és még nagyobb hiba lenne benchmark-programnak titulálni. Vannak ugyan hibái, de a műfaj korlátain belül igenis hozzátennek annyit a fejlesztők, hogy érdemes legyen kipróbálni. Azoknak pedig, akiknek a „játék” nem feltétlenül egy 300 „munkaórás” Baldur's Gate abszolválását jelenti, hanem valóban csak önfelelt kikapcsolódásra vágyunk, még jól is jöhet egy „esztelen” lövöldözés az IF-fel... **Boe**

Incoming Forces

www.incomingforces.com

PRO

- impresszív grafika
- néhány jó ötlet

KONTRA

- bánygú sztori
- ellaposodó játékmenet
- buta MI
- nincs save opció

HARDVER

Pentium III 600 MHz, GeForce2 MX, 128 MB RAM

GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG





HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

MINDÖRÖKKÉ HEROES

3DO



O „Istenkém, má' megint... Ha arra gondolok, mennyi órát áldoztam az életemből e sorozat tagjaira; meg kell, hogy állapítsam: nyugtalanítóan sokat. Hmm... milyen régóta nem hallgattam hajnali ötkor az egyszerűségében is gyönyörű egérkattintásokat. Alig várom, hogy testem minden energiáját elszívja az a kedves, drága képernyő. Íngyulladás, könnyörülj rajtam! Úgy érzem, ezzel a beruházással rengeteg pénzt spórolok meg, hiszen nem kell majd drága helyekre eljárnom szórakozni. Kinek kellene barátok, ha van számítógép is?

A kitett idézőjelek sejtetik, nem a cikkíró szellemi munkája áll eme veretes gondolatok mögött. Bár meg kell jegyezni, bizonyos fokig egyet kell, hogy értsenek az ismeretlen amerikai játékosok, aki e képpen kommentálta a Heroes of Might and Magic-sorozat legújabb, iktatási szám szerint, negyedik részét.

Öskövület

Nekem is sok álmatlan óráim fekszik a Heroes-ban, különösen akkor igaz ez, ha a sorozat előfutárát sem hagyom ki a számlálásból. A *King's Bounty* néven futó csodával még Commodore-64-en ronthatuk szemünk épségét. Akik még nem töltötték be második ikscsikét, azok számára már nem sokat mondhat ez a név, s gyanítom, rosszul tippelnének egy olyan kérdésre, miszerint: „Mekkora fejlődés mutatható ki az ősapa és az ükunoka viszonylatában?”. A válasz szinte már sokkoló. Semekkor! Jó, jó. Belátom, a képernyő szebb lett, több a szörnyeteg, bővebb a varázslatok repertoárja, de a lényeg változatlan maradt.

A negyedik rész sem szól másról, mint körről-körre felfedezni a pályát, sereget gyűjteni, s jól odaszózni az aktuális rosszfiú (rosszlány...©) buksijára. Akkor meg miről beszélünk? Rádadásul négyoldalmi terjedelemben... Hát arról, hogy ez a – ha jól bele-

gondolunk – nem túl bonyolult koncepció jelképes rabláncra fűzte a játékosok táborának tetemes részét. Legalább az egyik Heroes részre még a stratégiai játékokat messze elkerülő, adrenalin-függő, criticus doomitisben szenvedők többsége is rákattant. De azt hiszem, ennyi elég is a könnyes szemű múltba révedésből. Csatlajunk páncélt, ragadjunk kardot, s merészkedjünk be az erő és varázslat birodalmába!

Lendületen, ám meglehetősen elcsépezt technikával dolgozó filmmel indul a történet. Megtudjuk, hogy az előző rész bonyodalmait végül is nem sikerült tökéletesen megoldani. A Végítélet pengéje, amit a megháborodott tünde, Gelu forgatott, összecsapott a Fagykarddal, aminek bombaerejű következménye lett. Atombomba erejű, hogy egész pontos legyek. Erathiának, a Might & Magic-sorozat házigazdájának ezzel be is fejeződik a története. Az ártatlan milliók közül néhányuknak megadatik az újrakezdés lehetősége. Térkapu nyílik egy ismeretlen világra, ahol az erathiaiaknak ismét a semmiből kell hazát teremteniük.

Kampány itt, küldetés ott

A főmenü meglátva azonnal a jeges rémület karmai melyedtek belém. A design ugyanis kísértetiesen hasonlított a rosszmemlékű Chronicles rókabőr-kollekció példányaira. Megnyugtatóan előrevettem, talán ez az egyetlen hasonlósági pont a két program között. Míg a Krónikák általában egy, rádadásul gyorsan letudható hadjáratot tartalmaztak, addig a negyedik epizódban 6 teljes kampány és tu-

„Leborulok a lábai elé annak, aki a játék összes feladatát teljesíti a hivatalos 140 órán belül!”

a jeges rémület karmai melyedtek belém. A design ugyanis kísértetiesen hasonlított a rosszmemlékű Chronicles rókabőr-kollekció példányaira. Megnyugtatóan elő-



Véleménycsokor a netről

„A Heroes 4 egyszerűen tökéletes!”
 „Egy egyszerű program. Azok, akiknek ismerős a sorozat, megkapják mindazt, amire számítottak, talán még többet is.”
 „A fejlesztők képesek voltak az egyensúly fenntartására, ami, ha figyelembe vesszük a számtalan újítást, nem lehetett egyszerű feladat.”
 „Nincs még egy ilyen fantasy világra épülő stratégiai játék, ahol ennyire jól megférne egymás mellett az egyszerű kezelhetőség és a komplexitás.”
 „A játék egyértelműen több, mint részleteinek összessége. A stratégiai programok kedvelői számára nincs mentség, ha nem szerzik meg maguknak ezt a gyöngyszemet.”

nagyon ütős szokott lenni, hát még egyben...) akarunk gyártani, vagy „melegésznünk” a titánokkal. Tehát extrém esetben lehet két ugyanolyan beállított-ságú településünk, ahol mindkét helyen három-három különböző egységet toborozhatunk. Ezért pusztán azt eldönteni, hogy hova, mikor, milyen épületet telepítsünk, már önmagában egy komoly kihívás. Fontos újdonság, hogy ettől fogva nem kell a hétfőre várva napokig tétlenül ácsorognunk hőseinkkel. Mint arra minden rajongó jól emlékszik, az elődökben hente egy alkalommal érkezett utánpótlása a lényeknek. Nos, a negyedik rész napi bontásban számol, azaz bármikor toborozhatunk, ha úri kedvünk úgy tartja. Rádadásul – megint csak úttörő jelleggel – hősök nélkül is elboldogulnak katonáink. A térképen ugyanolyan módon képesek mázskálni, mint a vezér irányította társaik. Hátulütője természetesen ennek a módszernek is akad, hiszen egy rosszkor felbukkanó, ám annál karizmatikusabb ellenséges hős képes lehet a saját oldalára állítani akaratgyenge egységeinket. Ami igaz a mi katonáinkra, az igaz a terepen tanyázó bandákra is. Ezeket komoly önállósággal ruházta fel a mindenható programozó, amikor megengedte számukra, hogy a közelben kószáló seregünkre kicsapjanak megszokott területükről.

Karaván, a kényelmi funkció

Bizonyára sokan átkozták hozzám hasonló módon a játék kiagyaloít, amikor azzal kellett bíbelődni, hogy a térképen elszórt „előhelyeket” körbelátogatva töltsük fel seregünk személyi állományát. Erre is gyógyír a programba beépített új funkció, a karaván. Elég egyik településünkre betérni, s akár az uralmunk alatt álló összes helyről megrendelhetjük a katonákat, akik egy-két napon belül szolgálatra jelentkeznek a várban. Hasonló módon szállíthatunk egész seregeket is, hőstől-bőröstül. Arról már nem is be-

catnyi küldetés közül választhatunk. Mindennek tudatában a kiadó 140 órányi játékelményt ígér. Az ilyen jellegű ígérvények tendenciózusan felfelé fülentenek, azaz jóval kevesebb idő alatt is ki lehet végezni egy átlagos programcskát. Nem így a Heroes 4-et! Hajlandó vagyok a lábai elé borulni annak, aki a program összes feladatát teljesíti a már említett 140 órán belül. Különösen igaz ez, ha a legdurvább fokozaton szeretnénk sikert elérni. A küldetések egy része szokatlanul keményre, hosszadalmasra sikeredett. Ez önmagában nem probléma, csak akkor, ha ebből kifolyólag az egyéb, alacsonyabb prioritású ügyeink (diplomairás, vizsgára felkészülés, esküvőnk előkészítése, stb.) *(Nocsak! Hamarosan Csontiban is egy rabláncra fűzött hero-t tisztelhetünk? © Bad Sector)* napokat, heteket csúsznak.

A hadjáratokat most is egy történeti szál köti szorosán össze, amely – az aktuális, térképen zajló eseményekkel összhangban – időről-időre továbbbszövődik. Választhatunk örökösödési harc, tünde románccal fűszerezett testvérháború, vagy éppenséggel vérbeli „kalózosdi” között is. Minden sztori szorosán kötődik egy-egy stílushoz, irányzathoz. Aki például útni szeret először, s csak eztán kérdezni, az nyomulhat a barbárokkal, az intellektuális gonoszok meg a Necropolis-ban csücsülve szövögethetik ördögibb-nél ördögibb terveiket.

Építés alatt

A hat településtípus mindegyikében 4 különböző erejű lényt toborozhatunk, de az erősebbek esetében alternatíva elé állít minket a számítógép. Választanunk kell, sárkány gölemeket (ez a két dolog önmagában is



Egységben az erő

Számtalan ismerős lény, egység tűnik fel a negyedik részben, s mindegyikről elmondható, hogy valami különlegességgel még a leggyengébb is büszkélkedhet. A csatasorba állítható 66 egységből most következzen három, kedvcsináló gyanánt.

Peasant: Finomabb megközelítésben, mezőgazdasági szakmunkás. A játék talán legnyomorultabb karaktere, de mégis fontos szerepe van. Különleges tulajdonsága, hogy adót fizet. Számszakilag ez egy tallér per napocskát jelent, ami első hallásra nem egy lottó ötös. 15 egységnyi árából kifolyólag azonban bő két hét alatt „ledolgozza” a felbérletéből fakadó költségeket, s ezek után csak termeli a zsetont!

Mantis: A magyarul imádkozó sáska néven tisztelt lény génkezelt rokona. Nevével ellentétben nem a buzgó zsolozsmázásban, hanem a zúzás-

ban tűnik ki. Az egyik legbrutálisabb kreatúra. Nem elég, hogy nagyot üt és gyors, de repül is az istenadta. S ha ez sem volna még elég, még vakít is a támadása. Amatőrök kíméjének jelígyével...

Magi: A Rend frakció egyik legrugalmasabban bevethető egységéről van szó. A mágusok ugyanis önállóan is képesek varázsolni. (Hittétek volna?) Ez azt jelenti, hogy van egy rakat bevethető formula, amelyek közül azt sűthetjük el, amelyik a szituáció szempontjából a legoptimálisabb. Ha kell, védőpajzst igényeznek, ha arra van szükség, mérgezést bocsátanak a szerencsétlen kiszemeltre. Kinek-kinek izlése és mannapontja szerint.

A lényeg azonban a számukban rejlik. Egy szerencsésen felhízlalt kuruzslócsoport sokkal brutálisabb tud lenni bármelyik ősmágusnál.

szélve, hogy az esetek többségében még gyorsabb ez a metódus, mintha végiglepkednénk a térképen. Luskák, eljött a ti időtök!

Ha már a településeknél tartunk, ki kell, térjek a városokban hallható zenére. A komoly szövegeket nyomó tenor éneke kifejezetten kellemes, egyedí hangulatot kölcsönöz a játéknak. Nem állítanám egyértelműen, hogy nem lehetett volna még eredetibb ötlettel előrukkolni, de amit csináltak, az azért nagyon rendben van. A hanghatásokról már kevesebb pozitívummal szolgálhatok. Tisztességes iparos munka, semmi több.

A grafikai részt teljesen átírták, ám azért nehéz lenne igazi áttörésként értékelni. A térképen kicsit mutatósabbak lettek a dolgok, de ez minden. Már ami a főképernyőt illeti, mert a harc tér végére kilépett a két dimenzió határolta keretből, s izometrikusba váltott. Hiába azonban minden igyekezet, a látvány továbbra sem a Heroes legerősebb oldala.

Hőseink az előző részben...

...még meglehetősen rugalmatlan fejlődésen mentek keresztül. Aki lovagként kezdett karriert, az akként is ment nyugdíjba. Nem így a negyedik felvonásban! Már kezdet-

ben is szokatlanul sok, 11 foglalkozásból választhatunk, de a szintlépések folyamán elsajátított egyéb képességeknek köszönhetően további 37 besorolással találkozhatunk. A képzettségek egyébiránt 9 csoportot alkotnak, s ezek közül minden hős összesen maximum ötben szerezhethet jártasságot. A választott irányvonal alapján dől el, hogy varázslónkból démonidéző vagy boszorkánykirály válik. (Na jó lehet belőle illuzionista is, ha nagyon akarjátok...)

További térnyerését jelzi a hősöknek, hogy ezúttal fegyvert ragadhatnak, s belevethetik magukat a csaták forgatagába. Ez azzal a kellemetlen mellékhatással jár együtt, hogy kedvenc vezérünk az ellenséges íjászok, varázstudók céltáblájává válhat. Jelentem, azért nincs különösebb gond ezzel, már ha a realitásokat vesszük alapul. Egyébként sem kell féltetni őket, mert elég brutálisak egymagukban is. Az óvatosság persze sosem árt, mert ugyebár sok lúd nemcsak egy árva dísnót tud hidegre tenni.

Hogy ne halálozzunk el idejében, igénybe vehetjük a felszerelési tárgyak kínálatát extrárat. Nemcsak hatalmas varázstárgyakra gondolok itt, hanem olyan egyszerű dolgokra, mint a lánccing vagy a kétkezes kard. Előbbi például védelmet ad, viszont csökkenti a hős mozgáspontját, valamint növeli a varázslatok mannaigényét. Érdekeség, hogy akár a sima lényeknek is adhatunk tárgyakat, ám kizárólag szállítási/tárolási célból. A varázstárgyak palettája üdítő módon bővült. Ihatunk gyógyítalt, felélesztő szérumot, va-



Heroes-ról matekra fordítást vállalunk

Az ellenséges sereg csapatrészeinek taglétszámát tekintve csak durva becsléseket kapunk, amelyek tényleges hatáiraival nem árt tisztában lennie a gondos stratégának. Ezért most közöljük a meghatározásokat, ahogy a lottósorsolás végén mondani szokták, emelkedő számsorrendben.

Sereg létszáma:

| | |
|-------------------------------|-----------|
| Few (néhány) | 1-4 |
| Several (számos) | 5-9 |
| Band (csapat) | 10-19 |
| Dozens (többtucat) | 20-49 |
| Scores (rengeteg) | 50-99 |
| Company (század) | 100-249 |
| Hundreds (néhány száz) | 250-500 |
| Host (sereg) | 500-999 |
| Legion (légió) | 1000-2499 |
| Thousands (több ezer) | 2500+ |

rázslatot idézhetünk megrepesztett tekercekről, s természetesen számtalan mágikus harceszköz is bevetésre vár.

Halálnak-halálával

Ha netán minden óvintézkedés ellenére temetni kényszerülünk hön szeretett vitézünket, akkor se ássuk túl mélyre. A maradványait visszacipelve egy kostonba vagy valamelyik településünkre, minden gond nélkül felélesztik a nyomorultat. Ez kicsit mellbevágó változtatás, de gondolom, azért volt rá szükség, hogy nagyobb élettartamot szavatoljanak a csatározások veszélyeinek kitett hősöknek.

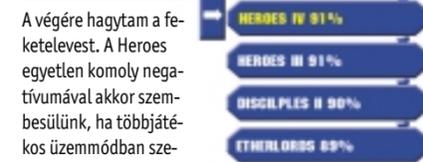
Ami a játék leglényegibb részét, a harcot illeti, ott sem maradt minden a régiiben. A már említett perspektívaváltás mellett más elemeket is felfedezhetünk. Az egyik leglényegesebb, hogy a távolsági fegyverekkel megtámadott ellenfelek visszalönek. Persze, csak ha van mivel... Leáldozott annak a stratégiának, amely abból állt, hogy jól kezdeményező egységeinkkel szétlőttük az ellenséges had legveszélyesebb, távolsági fegyverrel bíró egységeit, majd a következő körökben megsemmisítettük a gyalogosan közeledő, védelem nélkül maradt maradékat. A távolsági harcot egyébként aprólékosan kidolgozták. Például a legtöbb egység kevesebbet sebez távolra, mintha köz-

vetlen közelre löne. A visszalövés sem mindig azt éri, aki a nyílvesztőt újtárra bocsátotta. Előfordul, hogy a megtámadott egység nem tud átlőni a közte és a tényleges célpontja között álldogálókon, így ez utóbbi szerencsétlenekek kapják a válaszcspapát.

A várostromok bevált doktrínáit is lehúzhatjuk a WC-n. Legfőképp azért, mert az ostromgépek (a normál egységként funkcionáló óriás számszerj kivételével) könnyes búcsú keretében távoztak a Heroes világából. Marad tehát a repülő egységek használata, valamint a várkapu bedöntése.

Kellemes meglepetésként érhet minket, ha a meggyengített ellenfél felajánlja, hogy öfelőle akár abba is fejezhetnének ezt a civakodást. © Az ilyen ritka alkalmakat érdemes kihasználni, mert komoly summákat képes leperkálni a bőrért féltó opponens. No persze, ha egy különösen kemény ellenséget sikerült kelepcebe csalnunk, akkor ne vacilláljunk, minél előbb levágjuk, annál jobb!©

Ejnye-bejnye



A végére hagytam a feketelevest. A Heroes egyetlen komoly negatívumával akkor szembeesülünk, ha többjátékos üzemmódban szeretnénk megalázni az internetes társadalom megfertőzött részét. Micsoda? Jól értem? Nem működik ez a funkció? „Majd egy későbbi patch orvosolja ezt a hiányosságot.” Könyörgöm, hogy lehet ennyire tökéletlen játékot piacra dobni??? Nem szép dolog a kiadóktól (s itt nem csak a 3DO-ról beszélek), hogy tekintet nélkül a termékük állapotára kiadják azt, amennyiben a határidő ily módon tarthatóvá válik. Nem tudom, Ti mit szólnátok hozzá, ha a GameStar következő száma 20 üres oldallal jelenne meg, s közölnék, hogy ezeket majd egy későbbi időpontban letölthetitek a világhálóról? (Hm... © Bad Sector) (Ne hümmögj, nem lesz ilyen. - Boe)

Ennyiben azonban tényleg kimerül az elmarasztalások köre. A Heroes of Might and Magic 4 úgy maradt hű öseihez (nem ide véve a dicstelen Chronicles korongokat), hogy közben a játék minden területén komoly változtatásokat eszközöltek benne. A mellékletként közölt vélemények igazolják, nem áldozott le végleg a körökre osztott stratégiák kora. Mint vérbeli rajongó, én sem tehetek mást, leborulok a fejlesztők nagysága előtt, háromnapos hidegélmet veszek magamhoz, kiteszem a „Ne zavarj!” táblát, s megpróbálom bevenni azt a makacsul ellenálló ellenséges erődítményt.

-csonti-

Heroes of Might and Magic 4
www.3do.com/mightandmagic/heroes4

- PRO**
 - Heroes hangulat a négyzetben
 - sok küldetés
 - rengeteg apró újítás
- KONTRA**
 - többjátékos üzemmód hiánya
 - némelyik pálya túl terjedősre sikerült

HARDVER
Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, 750 MB HDD, 3D-s videokártya

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



DARK FANTASY VAGY TÜNDÉRMESE?

DISCIPLES II KONTRA HEROES IV

DISCIPLES II

A Disciples II harcrendszere – a lépés és a harc közbeni varázslás lehetőségének hiánya miatt – inkább optimalizálási, mint stratégiai kérdéseket vet fel, és bár a világhoz jól passzol a globális mágiahasználati rendszer, a változatosságnál említett hiányosságokkal együtt viszonylag erősen beszűkítik stratégiai lehetőségeinket. Emiatt a történet nélküli multiban nem is annyira élvezetes a játék.



Stratégiai lehetőségek

A lecsökkent lehetőségek ellenére stratégiaileg jócskán fejlődött a program az előző részekhez képest. A kevesebb várban termelt arany és a karavánrendszer miatt kicsit lassabb lett, és a hangsúly a kintlévőségekre helyeződött át, ezenkívül a hősök új, megfelelően kiegyensúlyozott fejlesztési lehetőségei, azaz az advanced class rendszer is eddig példa nélküli finomságnak számít.



HEROES IV

A Disciples II ezen a téren gyakorlatilag felállította az új mércét. Darkos stílusú grafikája és az ezzel maximálisan összhangban lévő desing a játék egyik legnagyobb húzóereje, egyszerűen adja a hangulatot. A lények annyira élnek, hogy az ember a képükre nézve néhol talán még a valóságban is el tudná képzelni őket. Egy nagy negatívuma van, ami miatt még sem adható rá maximum: a fixen 800x600-as grafika ma már kevés.



Grafika

A készítők láthatóan nem törekedtek az életszerűsre, még az előző résznél is meseszerűbb az egyébként igen jó minőségű és erőmű birtokában elég nagy felbontást is bíró grafika. Néhol talán túlzottan is mesés, a zsúfolt színekavalkád az áttekinthetőség rovására megy; ezenkívül az állítható felbontás miatt a városoknak az előző részekhez képest kissé „szétesett” látképe is hagy némi kívánnivalót maga után.



Stratégiai játékot ugyan nem jellemez a zenéje, de mivel alafestésnek ezt hallgatja az ember, a hangulatba tudunkon kívül is jócskán beleszámít. Ezen a téren a Heroes 3 nemes hagyományait követte a Strategy First, igen kellemes háttér dallamokat, harci indulókat és hangeffekteket készítve. Elmondható, hogy a stílus igényeinek maximálisan megfelel mind, de azért lehetett volna dominánsabb is.



Zene + Hangok

Most, mikor manapság úton-útfélen a Heroes III hanghatárait halljuk vissza még a tévében is, nyilván nagy várakozás előzte meg a folytatás muzsikáit. A hangeffektek jó minősége és a zene stílusa nem is változott, viszont a városokban szóló zenét reméljük, nem halljuk majd annyit, mint őseét: az énekhangokat kihagyhatták volna, mert minőség ide vagy oda, hosszú távon bizony roppant idegőrlő tud lenni.



A Disciples II ezen a téren egyetlen aprónak tűnő, de hosszú távon elég frusztráló kívánnivalót hagy csak maga után: teljességgel érthetetlen, hogy csata közben miért nem áll rendelkezésünkre valamilyen fájl menü. A győzelmünk szempontjából esélytelenné vált csatákból – márpedig ez kezdő csapatoknál viszonylag gyakran megesik – csak a harc „végignyomásával” (vagy a task lezárásával 😊) lehet kilépni.



Kezelhetőség

A különböző folytatások nyilvánvalóan mindig könnyebb helyzetben vannak, hiszen rendelkezésükre áll egy úgy ahogy kiforrott, hibáiban a nagyközönség által is tesztelt rendszer. Ezért is érthetetlen, hogy a fent részletezett áttekinthetőség grafika bevezetésével miért tűntek el a csatáknál a Movement Shadow és a Grid lehetőségek, mikor most minden eddiginél nagyobb szükség lenne rájuk. Reméljük, ezt pótolják majd.



Ez az a pont, ahol a Strategy First fejlesztői – talán a rossz tervnek köszönhetően, talán időhiány miatt – de elvéreztek. Az egyébként mindenhol kiváló minőséget nem voltak képesek elég nagy számban reprodukálni, ezért az épületek/tárgyak/skillek/stb. száma kb. kétharmada a Heroes IV-ének és mintegy fele a Heroes III-ának, ami talán elég egy akcióproginál, de édeskeves egy hosszabb játéktílust jelentő stratégiánál.



Változatosság

Ezen a ponton a New World Computing már a C64-en megismert King's Bounty óta eléggé letisztította a terepet. A különböző szörnyek és tereptárgyak nagy számát a konkurencia már csak koppintással tudná behozni. A hősök új fejlesztési rendszere nagy távlatokat nyit meg, ugyanakkor elvesztették egyéniségüket, és a híres várépítgetés is rengeteget veszített élvezeti értékéből a jóval kevesebb lehetőség miatt.



Eleinte új etalont lát az ember a Disciples II-ben, köszönhetően a következetes és igen ütős grafikájának. Aztán az első csapás akkor éri az embert, mikor kiderül, hogy a csata nem „hírózos”, és mire megszereti az új rendszert, addigra a változatossági hiányosságok miatt kissé meg is kopik a feeling. A dark fantasy érzést viszont meglepően jól átadja a játék, kár, hogy viszonylag hamar unható.



Hangulat

Itt épp ellenkező a kép, mint a konkurensnél: eleinte elleneszenes az embernek pár dolog, sokszor pont azokon a helyeken veszünk észre változást, melyek a Heroes III fő hangulati elemei voltak. Az új hősfejlesztési rendszer általi változatosság, és a tereptárgyak változatosságából adódó régi „híróz fíling” viszont nagyon hamar megragadja a játékost, és a progi megint otthagyhatalan, csak úgy szállnak közben az órák.



Összesen

23 pont

25 pont

Épületek

Cathedral: A birodalom csodafegyvereit előállító intézmény. A „gyártás” oly módon zajlik, hogy a jónép elkezd imádkozni, aztán imádkozik, meg még imádkozik, és ha már jó sokat imádták az istenüket, akkor az cserébe ad nekik valamilyen kedves játékszert. Ilyen például a járvány, ami ugyan egyetlen emberre hat, aki viszont fertőzni fog. Drasztikusabb, s annál látványosabb elem a tűzeső. Nem összekeverendő a tűzijátékkal, mert saját városunk fölé rendelve maximum Néror császár uralkodását eleveníthetjük fel.

Maypole: Hasznos és nem túl költséges építmény. A pogány bálvány lelkesítő hatással van azokra a dolgozóinkra, akik a Maypole közelében elhaladva megállnak egy röpké hálaadásra. Ezután egy jó ideig függében, hatékonyabban végzik teendőiket.

Observatory: Egy csomó fejlesztés előfeltétele, hogy meglegyen a csillagvizsgálónk. Többek között bankot vagy egyetemet is csak ennek birtokában kezdhetünk építeni. Ami viszont igazán érdekessé teszi, az a távolbalátási képessége. Időről-időre használhatjuk ezt a funkciót, miáltal a térkép bármely pontját kikémlélhetjük. Mondanom sem kell, a hatás csak rövid ideig tart.

leg nem egy utolsó szempont... © Bad Sector) Parasztaink (divatosabb kifejezéssel élve: mezőgazdasági projektmenedzsereink) pedig komótosan kislatyognak a búzaföldre, benyúlnak a köténykébe, s elkezdik szórni a vetőmagot. Na igen, ezekért a dolgokért érdemes alkalmazkodni mégis „rázsoomolni”.

(Z)ajzószerek

Már csak azért is, mert földközelpén hallhatjuk igazán jól dolgozó népünk nekünk címzett tirádáit. Akad

köztük illedelmes, felelős, sőt kifejezetten tragikomikus megnyilatkozás is. MASHOGY NEMIGEN LEHET megfogalmazni a nehézségsúlyosság kijelentését, miszerint ők most „gyors menetelésbe” fognak. Tájékoztató jelleggel közlöm, hozzájuk képest egy másnapos, mozgáskorlátozott csiga is sebességmániásnak tűnik. Sajnos, emellett hiába minden igyekezet, a megjegyzések egy idő után kicsit unalmasan visszhangzanak. De az vesse az első követ a WK-ra, aki tud olyan RTS-t, ahol ez nincs így! A küldetések között elhangzó átvezető szövegek viszont kellemes hangulatba ringatják a kezdést türelmetlenül váró stratégát. Beszédhangok mellett a zajok, s zörejek sem hiányoznak a repertoárból. Igaz, ezek minősége nem sokkal magasodik a nagy átlag fölül.

Ami viszont igen, az már a küldetések háza táján rekesedő. Feladataink nem szűkülnek le az oly sok RTS-re jellemző „gyárts le minél több egységet és rohad le az ellenséges bázist” klisére. Egyszer utánpótlást kell bejuttatnunk egy ostromgyűrűbe zárt városba, másszor segítenünk kell egy boszorkánynak, hogy átjusson egy – banditák lakta – erdősegen. Nomád portyázók, üldözésünkre küldött birodalmi sereg, lesz itt minden, mi szem szájnak ingere!

Lendületben a gazdaság

A gazdasági vetülete a programnak egyrészt nem szakít a hagyományokkal. Fát, követ, búzát kell kitermelni, betakarítani, hogy aztán folyhasson a bor, meg a békesség. Az erőforrások raktárba vétele azonban már új elemeket rejt magában.

A munkás kezek vagy közvetlenül a központi épületünkbe hordják a nyersanyagot, vagy valamelyik falunkba. Ez attól függ, melyikhez vannak közelebb. Amennyiben a palotánkba érkezett az áru, akkor hurrá, már fel is lehet használni. Ellenben a környező településeken felhalmozott javakat még be kell szállítanunk birodalmunk központjába. E logisztikai műveletért a társzerek felelősek.



Normális esetben ezek a szállítmányozó készségek oda-vissza ingáznak a falu és a palota között, s zavartalanul folyik a betakarítás. Igen ám, csak hogy a szekeret is megtámadhatja az ellen. Legrosszabb esetben még egy saját parasztot is ültet a kocsi, s az szépen elfuvarozza a MI készletünket az Ó palotájába! Okos hadvezér ezért mindig szigorúan őrzi az utánpótlási vonalait. A WK-ben az a jó, hogy ha egyszer kialakítottunk egy jól működő gazdaságot, akkor minimális odafigyeléssel már automatikusan üzemel a rendszer. Feltéve persze, hogy olyan kellemetlenségek nem érnek, mint amelyet egy ellenséges rajtaütés tud okozni.

Erre találták ki a katonákat, hogy megvédelmezzék a verejtékben úszó dolgozókat. Újabb kellemes színfoltja a programnak, hogy nem elegendő „legyártnunk” egy fegyverest, az – szerfelett elítélendő módon – nem áttal folyamatosan élelmet követelni. A játékban tehát előfordulhat az a kellemetlen szituáció, hogy felállítunk egy hatalmas armádiát, nekiküldjük az ellenségnek, miközben az felperzseli földjeinket, levágja parasztjainkat. Seregünk visszafordul, hogy jól elbájon a gyáva támadókkal, ám mire végeznék az ellenállás felszámolásával, az éhség végez a mieinkkel. Vannak azért olyan egységek, akikre nem kell főznünk. Ilyenre példa a zsoldos, akit pénzért, pestiesen szólva, kilóra vehetünk.

Tűznyilak az égen

A játék igazi fényét a csatározás adja. Mind a terepviszonyoknak, mind a különböző formációknak fontos szerep jut a küzdelem eldöntésében. Egy csoport íjász a dombtetőn állva, körbevéve nehézsúlyos egységekkel, már-már legyőzhetetlen kombinációt ad. Némi gondot csak a dombtető mozgatója jelent, amennyiben támadni is szeretnénk... © Szemképrázató látványt nyújt, amint ostromgépeink megkezdik az utunkban álló erősség módszeres porig romlását. A hatást csak fokozza, ha tűzes nyílveszőkkel borítjuk be az eget, s mindeközben megindítjuk szörnyetegeinket a ledölt várfalak irányába. Ez az, amit mindenki látni kell!

Azonban még ennél a résznel sem tökéletes az összkép. Gyakran előfordul, hogy határozott utasításunk

Fejlesztések

Crossbow: A birodalom védelmi erejét növeli ez a találmány. Hatására minden torony és erőd számszerűen lesz felszerelve. Ennek a fegyvernek az az előnye, hogy mindössze néhány óra alatt meg lehet tanulni a kezelését, ellentétben a normál íjhoz szükséges többéves gyakorlással. Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy bármilyen egységgel (akár paraszttal) töltsük fel az őrtornyokat, képesek lesznek távolsági fegyvert használni.

Greek fire: Ultrabrutál fejlesztés. A középkori hadmérnökök álma válik valóra, ha megeljük a görögtűz titkát. Ettől fogva hajtógépeink nem sziklákat, hanem tűzlabdákat fognak dobni az ellenfél városára.

Undead Legion: Nem éppen a leggyorsabb, de garantáltan a leginkább ütőálló talpasokat hívhatjuk segítségül, ha a mágusaink tudása elért ezt a szintet. További előny, hogy nem kell kosztoltatni a világi hívságokért már nem rajongó csoportokért. Igaz, az illatuk nem lehet túl kellemes, de szerencsére szagos monitor még nincs forgalomban ☺.

ellenére sem hajlandó a megfelelő irányba mozdulni egyik-másik alárendeltünk. Hiába adjuk meg végcélként a szemközti dombtetőt, a (talán a stressz hatása alatt álló) csóka néhány lépés után visszafordul, s csépelni kezdi a közelében lévő ellenséget. Teszi mindezt annak ellenére, hogy az automatikus támadást ösztönző – alaphelyzetben állandóan aktív – parancsot kikapcsoltuk. Szintén itt érhető tetten az AI gyengesége. Nevezetesen előfordul, hogy távolsági lövedékekkel veszteség nélkül le tudjuk amortizálni a seregét, mert azok csak állnak, s várják a biztos halált. Bár lehet, hogy nála is csak irányítási gondokból adódnak ezek a problémák, mert egyéb helyzetekben felettebb okos lépésekkel operál. Megtörtént például, hogy az éppen dinamikus fejlődési szakaszra hajnalán tartó településemet először egy kisebb sereggel megtámadta délről, majd mikor lezavartam a lovasságot a válsághelyzet megoldására, felbukkant egy sokkal nagyobb csoport északon, akik így zavartalanul hozzákezdtek parasztjaim megnyúzásához.

Egy szó mint száz, nem a tökéletes program prototípusa a Warrior Kings, mégis a stratégiák elkezdhetnek zsetont gyűjteni rá, mert a felvázolt gondok többségére minden bizonnyal gyógyírt lehetünk a talán már el is készült patch segítségével.

-csonti-

Warrior Kings

www.warrior-kings.com

PRO

- szörnyek
- változatos küldetések
- rengeteg egység

KONTRA

- több apró, s néhány nagyobb bug

HARDVER

Pentium III 733 MHz, 256 MB RAM, 32 MB-os 3D-s videokártya

GRÁFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTÉKZHATÓSÁG

85%



WARLORDS BATTLECRY 2

CSÖNDES HARC KIÁLTÁS

Ubi Soft

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy játék, melyet Warcraftnak hívtak. A Blizzard e teremtménye hatalmas sikert ért el, neve eljutott a birodalom minden zugába. Minden ifjú fantasy-stratégia előtt az ő példája lebegett, igyekeztek nemesek és győzedelmesek lenni, akár a nagy előd. Sokan próbálkoztak, de csak kevesek váltak méltóvá arra, hogy nevüket megjegyezze az utókor, a többi elsüllyedt a feledés mocsarában...

Történetünk hőse szintén az indulók között szerepel, s bár apja – a Warlords Battlecry első része – csúfosan elbukott, ez nem szegte kedvét, hogy méregettesse magát a fantasy stratégiai játékok küzdelmében. Ha belegondolunk, a kiadó éppen a legideálisabb időpontban adta ki, hiszen az Age of Kings megjelenése már a homályba vész – ráadásul nem is volt fantasy –, míg az új trónkövetelők (Age of Mythology, Warcraft 3) még nem öltötték magukra a páncélt.

Legendák bajnokai

A bevezető mozi nagyon szép és nagyon semmitmondó: megcsodálhatjuk, hogyan készülnek a kovácsnál a fegyverek. Ezt a tényt azonban nem tudom felróni az animáció készítőinek, lévén, hogy háttértörténettel, mint olyannal nemigen találkozunk a játékokban. Azon mondjuk, nem szomorkodtam, hogy nem ismét a „jött a gonoszok gonosza, mindenkit lemészárolt, de néhány jó szembeszállt vele és megmentette a vi-

lágot” klisével kellett megküzdenem, de azért egy cseppnyivel motiválabb is lehetne a csatába indulás. (Magyarán: sztori az nincs, de legalább így nem gyík. © Bad Sector) Adva van 12 faj, közülük kell egyet kiválasztanunk. Itt a bőség zavarába kerülünk, lévén, mindegyikük másban jobb, vagy rosszabb, de szinte az összes kipróbálásra sarkall. A szokásos ember-orok páros mellett lehetünk a törpékkel, három különböző elf néppel (erdei, hegyi, sötét elfek), minotaurusokkal, sőt démonokkal is. Négy tulajdonságban térnek el egymástól: erőben, ügyességben, intelligenciában és karizmában. Az első kettőről felesleges külön értekezni, a harmadik a varázslat-lehetőségeinket mutatja, míg a legutolsó arról ad képet, hogy hősünk mekkora sereget irányíthat.

Bizony, a WB2-ben is hősökkel indulunk a csatába, ami mindenképp egy jó pont a fejlesztők részéről, hiszen számtalan lehetőség nyílik meg általuk, bár már önmagában az is lelkesítő, hogy nemcsak egy csapat szürke közkatónát/szörnyet irányítunk, hanem egy névvel és tulajdonságokkal bíró, legendás hírű személyt.

Hódítsunk! (csak így szimplán ☺)

A faj kiválasztása befolyásolja még azt is, hogy főkarakterünk milyen foglalkozást választ magának: míg az emberek lehetnek harcosok, tolvajok, varázslók, vagy papok, addig például az élőholtaknak be kell érniük a harcos és a varázsló kaszttal. Ezek után dönthetünk arról, hogy kockáztatunk-e a fejlődés: megtehetjük azt, hogy az „ironman” módot választjuk. Ilyenkör minden megölt ellenfélért kétszer annyi xp-t kapunk, mint normál esetben, viszont, ha a hősünket megölik, véglegesen meghal. (Ezek a mai hősök... Véglegesen meghalnak, ha megölik őket... Bukta... © Bad Sector) Ha döntöttünk, máris Etheria térképét láthatjuk. Összesen 67 tartományt találunk, amelyek mind arra várnak, hogy meghódítsuk őket – ez a játék végcélja is. Kicsit hasonlít a dolog a Dune 2-re, ahol a legyőzött terepekkel szomszédos területeket foglalhattuk el. A nagy különbség azonban itt az, hogy mindegyik vidék más előnyökkel bír! Más a leigázás esetén járó zsákmány, illetve a körönkénti bevétel. Ráadásul mindegyik terület bizonyos bonuszokat ad: harcosaink, épületeink általános tulajdonságait javítja, egy új lényt toborozhatunk



csapatunkba, vagy egységeink fejlődését gyorsítja. Ezzel máris komoly taktikázásra nyílik lehetőségünk.

Eltűnt mítoszok

Egy pályát összesen 12 féle módon lehet megnyerni, ami tényleg elég változatos: a szokásos „pusztíts el mindent” mellett, van, amikor az a cél, hogy a hősök közül a miénk maradjon egyedül életben, vagy 30 perc alatt minél több épületet pusztítsunk el, vagy kapunk 50 pontot harci egységekre, de nem építhetünk házakat, esetleg szövetségeseink élén vissza kell vernünk a „horda” támadásait – vagy akár mi magunk is lehetünk a horda. (Uhu, lélegezz mélyeket! Ez így egy szuszra nem volt semmi. ©) Más kérdés, hogy ezek a győzelmi lehetőségek igazából multiplayer módban érdekesek, hiszen, ha egy kampányt játszunk – és a designereknek van egy kevés kreativitása – akkor szinte kimeríthetetlen az elvégzendő feladatok tárháza. Sajnos a WB 2-nél nincs így, ugyanis a pályákat véletlenszerűen generálja a gép ☹. Ezek után hiába a 12 fajta győzelem, hamar monotonná és unalmassá válik a kampány. Némi vigaszt nyújt a tény, hogy egyes pályákon található kápolnába, illetve mauzóleumokba betérve kisebb-küldetések kaphatunk, de ezek csak apróbb feladatok elvégzésére szorítkoznak, ráadásul 5 percen belül végeznünk kell velük. A pálya kezdetén kapunk néhány pontot, amiket egységek vásárlására fordíthatunk. Ez nem jelenti azt, hogy később nem tudunk gyártani újabb unitokat, de ilyenkor akár a legerősebb lények közül is magunkkal vihetünk párat – ha van rá elég pontunk. Az egységfajta száma száz fölött van, ráadásul, ha elfoglaltuk egy nép fővárosát is, akkor e nép tagjai közül is toborozhatunk katonákat. Vannak bizonyos hátrányok és előnyök, hiszen mondjuk, egy élőhalott hősnek kevésbé engedelmessékednek az elf harcosok, mint egy élőnek, de ha ezen túltettük magunkat, igazi „nemzetközi” seregünk lehet ☺. Speciális egység a titán, amivel erősebben csak a nagyon tápos vezérek vetekedhetnek. Borzalmas pusztításra képes, de megteremtése elég nehéz: rengeteg idő, mire elkészül, és pályánként minden játékos csak egyet gyárthat.

Csatamezők urai

Seregünk létszáma korlátozva van – bár kastélyunk fejlesztésével magasabbra tornáztathatjuk ezt a számot, semmiképp se gondoljuk azt, hogy gigantikus méretű hadak élén fogjuk lerohanni az ellent. Ez mindenképp előny, hiszen ha kevesebb az egységünk, jobban tudunk taktikázni. Ha már a taktikánál tartunk: sajnos nincs lehetőségünk a harc kimerítésére, miközben újabb parancsokat adunk, de legalább 8 különböző formációba tudjuk rendezni csapatunkat. Ha létrehozunk több egységből egy osztagot, akkor sebességüket a leglassabbhoz iga-

zítják, így nem is bomlik fel a pár pillanattal előbb beállított forma ☺. Szintén nagyon hasznos lehetőség, hogy katonáink attitűdjét is beállíthatjuk. A szokásos agresszív, egy helyben álló védekező és őrzőparancsok mellett harcosunk feladatait szabhatjuk, hogy felderítést végezzen – ilyenkor automatikusan bejárja a térkép még ismeretlen részét. Varázslóinknak is megmondhatjuk, milyen jellegű (támadó, védekező, gyógyító) varázslatokat használjanak automatikusan, ha a szükség úgy hozza.

A hátszág

Városunk építése némi eltéréssel a szokott utat követi. A központ a kastély, amit időnként továbbfejlesztve különféle épületeket húzhatunk fel, melyek javítják egységeink, házaik tulajdonságait. Érdekes, hogy hősünk is felépítheti a várat. (Kőműves Kelemen rúlez. © Bad Sector) Újdonság a nyersanyagok terén, hogy a favigaszt elfelejthetjük

– a négy alapanyag az arany, a kő, a fém és az ásvány. Ezeket természetesen bányában találhatjuk meg, viszont ezek erendendően nem a mieink – vezérünkkel át kell konvertálnunk őket, hogy nekünk termeljenek. Parasztkra viszont nincs szükség alaphoz a termeléshez. Ha fel akarjuk gyorsítani a munkát, csak akkor érdemes néhányat elküldeni csákányozni. A harc a szokásos RTS módon folyik: csapataink észreveszik az ellent – vagy fordítva – aztán jól megcsapkodják egymást és győz a jobbik, vagy a szerencsésebb.

Emészthető, de nem egy nagy szám

Összességében nézve a WB2 számos jó tulajdonsággal, újtással bír. Van azonban néhány olyan jellemzője, ami nagyon gyengére sikerült, és ezek bizony teljesen lehúzzák a játékot. A grafika még a Warcraft 2 szintjét sem éri el, amivel máris esélytelenné tette magát a WB2, hogy az igazán sikeres programok közé verekedje fel magát. A mundaer becsületét még lehetne menteni egy lebilincselően változatos történettel, de a véletlenszerű pályagenerálás erre sem ad lehetőséget. A zene ugyan kellemes, de ez kevés az üdvözüléshez. Nagyobb élményt nyújt az egymás elleni játékban a sokféle győzelmi lehetőség, de ez meg önmagában nem akkora durranás, hogy eladja a gamát. Nem is értem, hogy gondolta ezt a kiadó: még mondjuk budget-árban talán páran megvennék a játékot, de különben ki más? Uhu

Warlords Battlecry 2

www.warlordsbattlecry2.com

PRO

- hősök
- tartományok szerepe

KONTRA

- átlagon aluli grafika
- unalmas kampányok

HARDVER

Pentium III, 128 MB RAM, 900 MB HDD, 16 MB VGA

GRÁFIKA

16 MB VGA

HANGOK

16 MB VGA

ZENE

16 MB VGA

JÁTSZHATÓSÁG

69%



FREEDOM FORCE

SZABADSÁG, EGYENLŐSÉG, SZUPERKÉPESSÉG!

Electronic Arts

A 60-as években, az USA-ban járunk. A valóságban javában dúl még a hidegháború, a fiatalok azonban megőrülnek a színes képregény-magazinokért, amelyekben fantasztikus képességekkel megáldott szuperhősök harcolnak rettenetes lények ellen, hogy megvédjék az állandóan fenyegetett univerzum létét. Ebbe a mai szemmel nézve egyszerre rettenetesen naiv és mégis oly bájos világba vezet vissza a Freedom Force. A program hősei mind-mind a készítőkre kreatív agyának szüleményei, és nem a híres Marvel Comics rajzolóé, ennek ellenére sikerült olyanok megalkotni őket, mintha az elsárgult füzetek oldalairól keltek volna életre. A legmeglepőbb azonban az, hogy ezt a témát egy olyan játéktípusban sikerült megvalósítani, amelyre a képregények tarka-barka világa eddig nem volt jellemző: a Freedom Force szerepjáték a javából!

Pedig a témaválasztás talán az Irrational Games legnagyobb aduásza, mert az RPG-kben a manapság is annyira nyomtatott fantasy, sci-fi, vagy poszt-apokaliptikus miliő már kezdett kissé unalmasnak válni, ők viszont bele mertek vágni valami teljesen másba. Bátor vállalkozás volt, hiszen rengeteg ponton elcsúszhattak volna: ha túl komolyan veszik magukat, akkor elveszti a hitelét a comic műfaj, sőt, időtlenül válhat az egész; ha viszont olyan nyira eljöpofáskodják, mint a Legend-féle Hobokent (lásd doboz), akkor a szerepjáték résztől megy el a kedve a rajongóknak. A fejlesztők azonban nem tették meg azt a szívességet a riválisoknak, hogy elszúriák a Freedom Force-t...

Lokálpatriótákból szuperhősök

Történetünk egy kitalált városban, Patriot City-ben játszódik, amelyben rejtélyes és vesztéres események zavarják meg a becsületes amerikaiak tévézéssel és kólázással eltöltött nyugalmas életét. A világtól energy X nevű furcsa, lila energiáreszecskek érkeznek, véletlenül megfertőzve néhány (többek között) ártatlan polgárt, és fantasztikus hatalommal ruházza fel őket. Mindegyikük valami-

lyen drámai esemény során válik hőssé és egy rájuk jellemző fontosabb tulajdonságuk szuperképessé-

séggé. A játék főszereplője, a leendő Freedom Force csapat vezetője, John Stiles, alias Minute Man (nem összekeverendő az azonnal oldódó zacskós leveles egyik sztárjával, a Minute Souppal) például annak idején az atombombát kikísérletező Manhattan Project egyik fiatal vezető tudósa volt, öregkorára azonban megfedkeztek róla, így magányosan tengette napjait, gyakran üldögélve Patriot City parkjában, miközben az élet kérdéseire mergett. Egy szép napon azonban meglátja egy régi kollégáját, amint valamilyen sötét bizniszt tárgyal egy sunyi szovjet kommunista kémekkel. A hazája sorsáért aggódó derék öregúr megpróbálja kihallgatni a démoni üzelmekeket, azonban észreveszik, és egy revolvergolyóval próbálnak pontot tenni életére. Stiles utolsó erőfeszítésével a híres amerikai szabadságharcos, az eredeti Minute Man szobrának lábához omlik, az energy X pedig valahogy összekapcsolja őket. Az ex-tudós ettől másodpercek alatt megfiatalodik, megizmosodik és ő lesz a rettenetetlen (nem, nem Mel Gibson) Minute Man, Patriot City megmentője!

Nagyon súlyos, mi? Szerencsére a készítőkre poénra vették ezt és az összes többi szuperember „születését” is, méghozzá a Marvel, vagy a DC Comics stílusában, úgyhogy remekül fog szórakozni, aki ismeri ezeket a kiadványokat.

Patriot City-re szörnyű veszély leselkedik!

Az Irrational láthatóan hatalmas munkát végzett, hogy az 50-es, 60-as évek amerikai képregényeinek mulatságosan bornírt és paranoiás



stílusával átítassa a Freedom Force-t, ahol minden egyes sarkon egy „komcsi kém”, vagy egy idegen mutáns leselkedik a szegény, ártatlan amerikai polgárra, és természetesen csak szuperhősök menthetik meg őket és a szabad világot! © A sztori szerint az energy X nem véletlenül került az éterbe, a háttérben ugyanis Lord Dominion áll, aki a „Támad a Mars” UFO-ira feltűnően hasonló idegen lények ura, és a világegyetem szinte minden részének bekebelezése után a Föld nevű bolygót szeretné desszertnek megenni. Egy gyenge pillanatában azonban úgy dönt, hogy ezt nem saját kezűleg teszi meg, hanem leküld egy jó nagy adaggal a felszínre a rettenetes szerböt, így a megfertőzött ostoba emberek egymást pusztítják majd el, és neki a kisujját sem kell mozdítania. Terve részben sikerül is, hiszen rengeteg bűnöző (gengszterek, „kommunisták” és egyéb söpredék) használja fel üzenelmeihez frissen szerzett képességeit. A város és az egész világ azonban egy emberként lélegezhet fel, hiszen Minute Man és sok más újonnan született szuperhős is összefog, hogy megállítsák a rosszfiúkat! ©

A csodacsapat

Nem leszünk tehát egyedül: ahogy egymás után kapjuk a küldetéseket, úgy ismerjük meg az újabb és újabb hősöket, akik legtöbbször rögtön csatlakoznak is gyorsan gyarapodó csapatunkhoz. Persze egy valamirevaló gyülekezetenek saját névre is szüksége van (mint például: „Mókus örs”, vagy „Vörös Kalász Tsz”): a mi bajnokaink a rendkívül blikkfangos „Freedom Force” elnevezéssel illetik magukat. Az új fiúk zöme rögtön elsőre szimpatizál velünk, így bepillantást nyerhetünk csodás képességeik tárházába (magyarán: rögtön nyomulhatunk is velük egy kicsit ☺), az is előfordul viszont, hogy az ellenség oldaláról kell őket áthódítani. Még akkor sem egyszerű a képlet, ha már a jó oldalon vannak, ugyanis míg egyesek automatikusan belépnek a csapatba, másokat viszont csak a megszerzett „presztízs pontok” ellenében tudunk „megvásárolni”. Ha már szép nagy csapatunk van, akkor jön igazán a játék sava-borsa! Ugyanis minden egyes küldetésre csak négy embert vihetünk, tehát alaposan végig kell gondolnunk, kik lesznek a „szerencsés kiválasztottak”, hiszen nem egyszerű harcos/mágus/pap karakterekről, hanem szuperhősökről van szó, akik csak egyetlen alaptulajdonság különböző válfajaiban szakértők. El Diablo például tüllel kapcsolatos „va-

rázslatokra” képes: a távoli célpontokra lángcsóvákat lövell ki, lángpajzsot használ fel védekezésékként, illetve ennek segítségével tud repülni is. Ha viszont olyan rosszarcúak ellen kell harcolnunk, melyeknek szintén lételemük a tűz, akkor El Diablo spéci képességei egy fabatkát sem érnek, így őt érdemesebb kihagyni a négyfős akciósoportból.

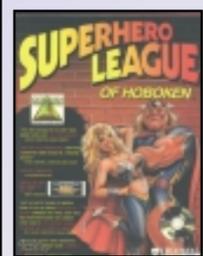
A készítőkre szerencsére ügyeltek arra, hogy mindegyik hős sorra kerüljön: majdnem az összes küldetés valamelyik fontosabb karakterhez kapcsolódik, úgyhogy ez az emberünk ilyenkor automatikusan bekerül a „kommandóba”. Így szinte egytől-egyig ki fogjuk próbálni, és jobban fogunk kötődni hozzájuk, mint egy átlagos szerepjátékban, ahol csak véletlenszerűen csapódnak hozzánk többé-kevésbé érdekes karakterek. Ha már itt tartunk, érdemes egy kicsit elődögni a szuperlények tulajdonságainak ecsetelésénél is. Képességeik két fő csoportba oszlanak, és ezeket a tapasztalatszerzés, illetve szintlépés során fejleszthetjük. Más RPG-kkel ellentétben az újabb és újabb „speckókat” nem automatikusan kapjuk, hanem a régiek (1-105-ig tartó) táplálása során egyszer csak „megvásárolhatóakká” válnak. Mivel szintlépéskor nem kapunk túl sok felhasználható pontot, ezért érdemes alaposan végiggondolni, hogy mit tökéletesítsünk, mert van néhány elég hasznatlan képesség is...

Városvédők akcióban

No de lépünk végre Patriot City utcáira! Hőseink kedvenc városuk védelmében saját speciális adottságaikon túl egészen extrém akciókra is képesek: ha kell, kitéphetünk velük egy lámpaoszlopot, hogy ezzel csépeljük a rosszarcúakat, vagy akár jól megtermett autót emelhetünk fel, hogy azt egész bandára hajítsuk. Gyakran előfordul, hogy a gengszterek óriási felhőkarcolók tetejéről ontják ránk a skulót: ilyenkor El Diablóval felreppenhetünk, hogy a levegőből tűzlabdával sorozzuk őket, vagy Minute Man hatalmas ugrásával rögtön mellettük teremhetünk. A többiek ilyesmire nem képesek,



Superhero League of Hoboken



Bármennyire is eredeti ötletnek tűnik a Freedom Force, szuperhős szerepjáték már készült régebben is. A Superhero League of Hobokent a Legend Entertainment készítette és játékmene

félig kaland, félig szerepjáték volt. Egy poszt-apokaliptikus világban járunk (még a Fallout előtt...) és a játékos Crimson Tape-et alakította, egy olyan szuperhőst, aki a semmiből szórólapon tudott készíteni. A csapatba hamarosan belépett Tropical Oil Mail, aki egy szempillantás alatt fel tudta emelni ellensége koleszterin szintjét, Robomop, egy intelligens konyhai robot-android, aki bármilyen mocskos konyhát ki tud takarítani és Captain Excitement, aki bárkit el tud altatni állandó letargikus hangulatával. Szóval elég fázasztó volt a játék humora, pedig aki ezen túltette magát, az állítólag jól szórakozott, mert a Bard's Tale-szerű RPG és a hagyományos Legend-féle kalandelemekeket elég jó arányban keverték. Sok rajongója mégsem lehetett a játéknak, mert elég hamar eltűnt a sülyesztőben...

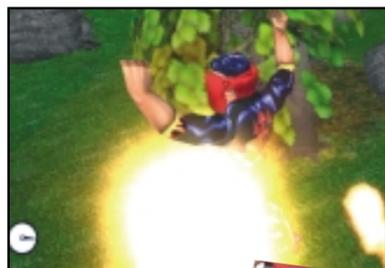
viszont az épületeket mindenki szét tudja verni, amelyek ilyenkor hatalmas robajjal adják meg magukat. Persze az ehhez hasonló „rosszakodó” akciók csak módjával érdemes előhozakodni, mert a város polgárai nem jutalmazták túl sok



presztízs ponttal a randalírozó hősöket... (A sötét szívről ellenség viszont előszeretettel éli ki frusztrációját a házakon.) Patriot City a robbanó felhőkarcolón túl is igazán „él és mozog”: a félrekapódó golyók, vagy egyéb zuhanó tárgyak felszakítják az újságos standot, az utcai vízcseppeket, melynek nyomán sugárban ömlik a víz, az autók ide-oda száguldoznak, vagy vész esetén rémülten befarolnak (időnként a mieinket is elcsapják, ami marhára dühítő tud lenni...), és még sorolhatnám. A készítő még az olyan apró részletekre is ügyeltek, hogy a pisztolygolyók becsapódásától megremegnek a fák ágai és lehullanak a levelek. A tereptárgyak mellett karaktereink és ellenfeleik is

hasonlóan „mozgékonyak”: egy-egy kiadósabb maffiástól nem ritkán hatalmasat repülnek, úgyhogy az „akkorát kapsz, hogy a fal adja a másikat!” mondást itt szó szerint kell érteni... © A küldetések során a szerencsétlen polgárok a legtöbbször csak melodramatikus hangon, kétségbeesetten sikoltoznak hogy: „Oh, segítség! Már nem bírom! Végünk van!” Szerencsére néha ennél értelmesebb kommunikációra is képesek, így időnként elbeszélgethetünk velük. Általában hasznunkra vannak azzal, hogy fontos információkat húzhatunk ki belőlük, előfordulhat azonban az is, hogy a Gonosz már engedelmes zombiként hatalmába kerítette őket, ezért ész nélkül ránk támadnak. Néha melléküldetésként azt is megkapjuk, hogy mentjük meg a pályán található összes polgárt, vagy legalább egy részüket: siker esetén még több presztízs pontot kapunk, amelyből aztán a missziók közben újabb hősöket toborozhatunk. Maga a harc a Baldur's Gate-ekhez hasonlóan részben körökre osztott és részben valós idejű, azzal a különbséggel, hogy itt nemcsak space-szel tudjuk kimeríteni a játékot, hanem ez bármilyen hősnő, vagy ellenség ellen való jobb klikkeléskor is megtörténik – ilyenkor egy gördülőmenüből kényelmesen kiválaszthatjuk, hogy milyen szuperhős-képességgel szeretnénk az ellenséget kirádozni az élők sorából. Az irányítás pedig igazán elsőrangú: nem olyan macerás, mint a hagyományos körökre osztott RPG-kben, de nem is válik fejtelenséggé, mint néhány valós idejű akció-szerepjátékban (lásd: Throne of Darkness...). Talán csak egyetlen dolog bosszantott egy kicsit: embereink elég lassú felfogásúak, amely abban nyilvánul meg, hogy időnként csak másodsorra vagy harmadszorra (!) fogják fel, hogy mit is akarunk tőlük. Szerencsére ez nem volt gyakori eset, de azért kaptam tőle a falat rendszeren...

Szélesvásznú, technicolor
Érdemes végre a 3D-s látványra is egy pillantást vetnünk. A készítő profi munkát végeztek azzal, hogy egyszerre őrizték meg a hatvanas évek amerikai comic-jainak tarka-barka, egyszerűbb színvilágát, ugyanakkor a részletek kidolgozására is ügyeltek. Az épületek, járművek, vagy a járőkelők ruhái teljesen teljesen korhűek, de a



legdögösebben persze maguk a hősök néznek ki. Mindegyiküket megcsodálhatjuk a főmenüben, és szuperképességeiket is szemrevételezhetjük. Az összes „varázslatnak” saját, vakító 3D-s animációja van, amelyek a karakterekhez kötődnek: Minute Man, az ellenséget azonnal elkábító „minute missile-je” például a „freedom” szócska effektje.

Sajnos, semmi sem fenéig tejfel: kisebb-nagyobb grafikus bakikkal bizony találkoztam... A legkiábrándítóbb talán, ahogy a térképek szélén hirtelen „elfogy a világ”: csak nagy, sötét semmit látunk, mint a gagyibb RTS-ekben. Az is elég bosszantó, hogy bár zoomolni tudunk, a kameranézetet már nem tekergethetjük, ami nagy számú tereptárgy, vagy ellenség esetén kifejezetten zavaróvá tud válni. Kicsit gyengus embereink animációja is, amikor futnak – némi jóindulattal ezt a „hősies” mozgáskultúrára foghatjuk... E kisebb hibákat leszámítva azért a megjelenítésre nem kell panaszkodnunk. Ez pedig igaz a másik érzékszervünk, a fülünk kényeztetésére is. A stílusos zene a klasszikus amerikai szuperhősös tévésorozatokot idézi, és elég változatos ahhoz, hogy ne nyúljunk kényszeresen a „music off” gombocskához. © A hanghatások is teljesen rendben vannak: a játék támogatja az EAX-ot, úgyhogy a tér minden sarkából hallhatjuk az ufók, a rosszfiúk hörgéseit, vagy a rémült polgárok sikolyait. A legjobban azonban a remek szinkronhangok tetszettek: bár egyetlen színész több szereplőként is megszólal, de ezt szerencsére nem nagyon lehet észrevenni, mert az Irrational igazi profikkal dolgozik. Iszonyú jókat szórakoztam például Alche Miss-en, a beképzelt szupernőn, aki egy buta, texasi hanglejtésű líba stílusban szólal meg, míg a vén tengeri medve, Man-O-War skót akcentusú hangja Sean Connery-éra emlékeztet.

Patriot City fellélegezhet...

Azt hiszem, látszik a fentiekből, hogy a Freedom Force igazán fellelkesített, pedig elsőre kicsit skeptikusan álltam hozzá, de ahogy elkezdtem huzamosabban nyomulni vele, hamarosan teljesen magával ragadott a szuperhősös feeling és az egész játék varázsa. A szerepjáték rész egyszerre logikus, könnyen kezelhető,

de ugyanakkor kellően összetett és kifinomult is. Az RPG-k egyik legfontosabb elemét, a tulajdonságok tápolását is profi módon tervezték meg: alaposan végig kell ugyan gondolnunk, hogy milyen irányba és mit fejlesszünk, de mégsem fogunk elveszni a rengeteg opció és állítható gomb erdejében, ami annyi nem hardcore RPG-st elriasztott már a műfajtól.

A küldetések ugyan sokban hasonlítanak egymásra, hiszen a legtöbbször Patriot City-t kellett megmentenünk és a különféle „szupergonoszoktól” megszabadítanunk a világot, de mégis annyira feelinges és változatos a sztori, hogy garantáltan nem fogtok unatkozni. Én majdnem egészen a Freedom Force végéig nem is panaszkodtam – egyedül a legutolsó misszió volt egy kicsit nyögvenyelős, mert újból meg kellett küzdeni az összes főellenséggel (hogy milyen aprópótló, azt nem lövöm le...), ami azért egy kicsit olcsó húzás és elég fázasztó is...

Egy csöppet zavart még, hogy külön térképet nem vehetünk elő, viszont az is igaz, hogy elég messzire ki lehetett zoomolni, hogy így ez ne legyen nélkülözhetetlen.

Összességében egy nagyon jól megkomponált, stílusos, izgalmas, profi RPG-ról van szó, amely végre nem a fantasy klisékből táplálkozik, hanem a képregényes miliőn keresztül valami újat tud felmutatni. Hab a tortán, hogy a külön letölthető editorral saját kedvenceidet is berakhatod a játékba – akár még az egyjátékos módba is. A netről már most is letölthető rengeteg Batman, Spiderman, és sok más DC, vagy Marvel Comics skin, sőt, az egykori elnök rajongói még Clinton figurájával is oszthatják az igazságot. © (Az egyik legutósebb szuperképessége valószínűleg a „monica lewinsky smacker” lesz... ©)

Az aránylag hamar végigvihető single után pedig ott a multiplayer rész, amely a GameSpy-on keresztül működik: itt mindenki saját, csatáról csatára egyre jobban fejlődő csapatot hozhat létre. (Sajnos a cikk írásának pillanatában a kiosztott tesztverziókon túl még nem lehet kapni a játékot, így ezt nem volt alkalmam kipróbálni, mert még rajtam kívül nem volt fent senki a szervereken.)

A képregények és az RPG-k rajongóinak tehát igazán vétek lenne kihagyni a Freedom Force-t, de még azoknak is nagyon tudom ajánlani, akik eddig még nem kóstoltak bele egyik, vagy másik műfajba sem.

Bad Sector

Freedom Force
www.myfreedomforce.com

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| PRO | KONTRA |
| ■ remek, humoros képregény stílus | ■ a pályá sötét széle elég bukás |
| ■ jól kidolgozott RPG-elemek | ■ apró MI problémák |
| ■ végre valami új | |

HARDVER
Pentium III 600 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya

- GRÁFIKA
- HANGOK
- ZÉNE
- JÁTSZHATÓSÁG





Ubi Soft

GRANDIA II

KÉTSZER KETTŐ NÉHA ÖT

Az anime alapú, japán szerepjátékokról valószínűleg a legtöbbeteknek a Final Fantasy ugrik be, pedig a felkelő nap országában sok hasonló készült már, főleg konzolokra. A Grandia-sorozatból is csak a második rész jelent meg PC-re, kétéves késéssel a Dreamcast-féle verzió után. A stílus rajongói – igaz, szerényebb kivitelezésben – ebben a játékban is mindent megtalálnak, ami az anime RPG-eket oly sikeressé teszi: magával ragadó, taktikus és akciódús csaták, kaland, szerelem, romantika és a japán képregények és rajzfilmek utolérhetetlenül naiv, gyakran megmosolyogtató bája.

„Nem bírom ki az isteneket, vagy a nőket!” – jelenti ki Ryudo, a cinikus „több mint testőr” és bérgyilkos, akit egy arisztokrata származású papnő, Elena védelmében bérelnek fel, hogy épen eljusson egy fontos vallási szertartásra. A nő rendjének hite szerint tízezer évvel ezelőtt a világot megosztotta Granas, a Fény és Valmar, a Sötétség istenének küzdelme. Granas egy hatalmas összecsapás során az isteni karddal, a „granasaberrel” lesújtotta Valmarra és több darabra vágta szét. A töredékeket különböző titkos helyeken lepecsételve elzárta, hogy Valmar soha többé ne éledhesen újra. Elena ceremóniája arra szolgál, hogy megerősítse az egyik ilyen testrészt varázslatos pecsétjét, de kudarcot vall, és majdnem az összes papnőt lemészárolja valamilyen titokzatos erő, Elenába pedig beköltözik a „rossz szellem”. Hőseinknek menekülnük kell, Ryudo megint csak kénytelen elvállalni (persze jó pénzért) Elena védelmét, hogy egy nagyon hosszú és veszélyes útra keljenek Granas fő apátságához...

Bajtársak, testvérek és alter-egók

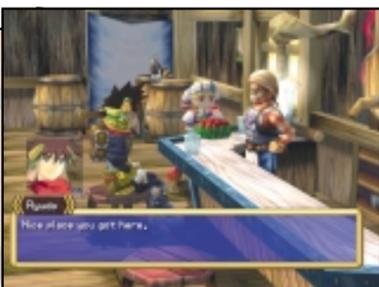
Persze ide csak sok-sok viszontagság, mellékküldetés és harc során jutnak el, kalandjainak pedig itt sem lesz vége, hiszen meg kell majd találniuk az isteni grandsaber kardot, amellyel megállíthatják a Sötétség Urát, nehogy ismét visszatérjen a Földre. Természetesen nem maradunk sokáig egyedül: mint minden valamirevaló RPG-ben, itt is különféle társak csatlakoznak hozzánk, akik saját személyes céljait követve lépnek be a bandába. Az egyikük az izgága fiatal srác, Roan, aki szintisza lelkesedésből követi hőseinket. Roan mindössze egy dologhoz kötődik igazán, de ahhoz nagyon: anyja egyetlen öröksége egy rejtélyes medál, amely állítólag hatalmas erőket rejt... A srác emellett – kamaszkora lévén – rajong a másik nemért (esedezve egy „igenért”... ☺), és hajlamos naiv ügybuzgósággal mindenbe forrófejével belevetni magát, úgyhogy társainak néha elég sok ősz hajszálát szerez. A másik figura a leginkább egy bivalyemberre ha-

sonlító Mareg, akinek falvát – állítólag – lemészárolta Melfice, Ryudo gonosz bátyja. Elsőnek össze is keveri a két testvért, úgyhogy meg kell veredniük, de aztán a félreértések tisztázása (és jó pár maflás lekeverése) után hőseink kibékülnek, és a második találkozáskor Mareg csatlakozik is hozzánk. Ő egy igazi izomember (kvázi a barbár szerepét tölti be), aki kegyetlen bosszút esküszik Melfice ellen, viszont feltűnően nagylelkű és segítőkész a bajbajutottakkal.

Végül meg kell említeni a „bonusz” ötödik szereplőt, Milleniát is: ő valójában Elena alteregója, és csak akkor kerül elő, amikor a fiatal papnőt valamilyen sok éri, vagy a sötét erők befolyása alá kerül. Millenia tulajdonságai homlokegyenest ellenkezők Elenáéval: míg a szentfák paplány állandóan szűk ruhában ajtatoskodik, a dögös boszorka hatalmas, a köldökéig belátást engedő dekoltázsával villog. Emellett Elena folyton mindenkin segíteni szeretne, Millenia viszont csak a saját céljait és élvezeteit tartja szem előtt, és azokat pártfogolja, akik ezeknek megfelelnek. Azért nem kifejezett gonosz, de nagyon önző figura: talán Ryudo

„A dögös boszorka a köldökéig belátást engedő dekoltázsával villog”

után ő a legemberibb... Tulajdonképpen a Doktor Jekkyll/Mister Hyde szindrómáról van itt szó, tehát Elena és Millenia két ember egy változó testben, így – bár a csapat mindig négy főből áll – valójában öt karakterünk van. (Innen is az alcím... ☺) A bandához tartozik még Ryudo sólyma, Skye is (ő azonban már nem teljes értékű tag, csak egyfajta intelligens, beszélő madár), akivel magányos óráiban a gazdája szokott filozofálgatni, néha repkedve fe-



Zöld erdőben jártam, anime-hóst láttam

A játék grafikája rendkívül „érdekes” abból a szempontból, hogy legalább látjuk, mire volt képes a Dreamcast két évvel ezelőtt ©, a Grandia II ugyanis egy 2000-es DC-s játék konverziója. Szerencsére a Sony masinája egész jó kis gép volt anno, így a PC-s verzió is határozottan kellemesre sikeredett, bár hatalmas csodára azért a küllem terén nem érdemes számítani. A legjobban talán a különféle anime karakterek kidolgozásával dicsekedhet a program: mindegyikük szép részletes, hatalmas szemekkel és olyan apró ajkakkal, hogy... nos, hőseinknek egyáltalán nincs szájuk. ☺ Míg az anime figurák külső jegyeinek „normális” szintű ábrázolásával még csak-csak meg szoktam békélni (bár jobban bírom az európai formákhoz jobban közelítő homo sapiens final

fantasicust), de azért szerintem az a minimum lenne, hogy legalább valamilyen bagólesőjük legyen... Ezt a kis apró malórt leszámítva azért a szereplők tényleg ütősen néznek ki.

A másik jó pontot a nagyon szép, részletes, élénk színeket használó városok megjelenítése miatt érdemlik a grafikusok. A textúrák itt szépen kidolgozottak, sok a tereptárgy, berendezés a házakon kívül és belül egyaránt. Csak akkor hervad le arcunkról az elégedett mosoly, amikor kimegyünk az erdőbe: a készítőik nem lehetnek nagy kirándulós népek (vagy talán nincs sok erdő Japánban), ugyanis a fák elég szánalmasan festenek...

Plüntyöm, plüntyöm, plüntyike

Az összességében azért kellemes grafikánál sokkal kritikusabb pont a zenei aláfestés kérdése: bár egyes számok (főleg ahol énekszó van) határozottan hangulatosak, a többi igazán tingli-tangli. Valószínűleg nem mindenki ért ezzel egyet, mert tudom, hogy sokan bírják ezt a japán konzolzene stílust, de hát ízlések és pofonok, ugye... ☺ Végül, szükség van egy kis fejmosásra a hanghatások terén is, amelyek persze sohasem voltak a japán progik erősségei, és nem is a Grandia II fogja ezt a „trendet” megváltoztatni. Azért itt jegyzem meg, hogy a me-nüpontokban való barárogatáskor hallható „playstationos” pityegést, ami pontosan ugyanolyan szinte az összes ilyen programban, már igazán hanyagolhatnák a felkelő nap gyerme-

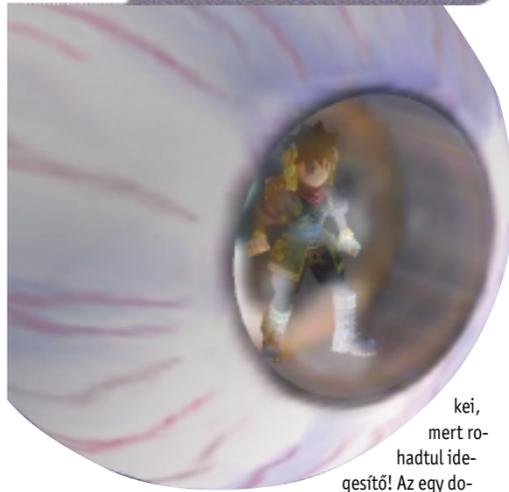


dezi fel a környéket, illetve a húzósabb helyzetekben Ryudót a karmaiba ragadva el is tudja menekíteni. A karakterek kidolgozottságukban tehát váltakozó képet mutatnak. Az egyik legérdekesebb figura maga Ryudo, aki váratlanul a legdurvább (és legtalálhatóbb) sértésekkel tudja kihozni sodrából társait, emellett pedig igazi öntörvényű, lázadó szellem, aki nem törődik vele, amikor munkája miatt sértegetik. Millenia is remekül kimunkált szereplő: egyszerre barát és ellenség, és néha meglepően jó párbeszédet olvashatunk, amikor Ryudoval társalog. A maradék három figura viszont meglehetősen terhes a különféle unalmas sztereotípiáktól: a folyton nyavalygó és ajtatos Elena, a Conan a barbár-féle Mareg és a nagy szemű, minden lében kanál, folyton pofázó Roan csupán bosszantó anime papírmásé figurák.

Kaland és misztikum: ez kell nekünk?

A főszereplőkhöz hasonlóan a sztorinak is vannak erősségei és gyengeségei. Mint minden fantasy mese, sajnos ez is túlteng a szokásos kliséktől, és a különlegességek sem túl változatosak, amelyek eléggé erőltetetten állnak össze egyetlen egész történeté: hőseink folyton valamilyen faluba keverednek, ahol a gonosz Valmar istenség darabjait őrzik, de ez persze mindig elszabadul és ártatlanok testébe költözik. Miután megtalálták és elintézték a helyi főgonoszt, hőseink állandóan valamilyen „fontos leckét tanulnak az életből”, mire rájuk jön a filozofálgathatnék: kifejezetten bosszantó és közhelyszerű nagy „életbölcsekségektől” vezérelve leülnek beszélgetni, mintha valamilyen erkölcs, vagy hittanórán lennének! Hogy nehogy véletlenül is átléphessük ezeket a részeket, a ravasz készítők „aktív részvételt” követelnek meg a játékostól, ugyanis ilyenkor nekünk kell kiválasztani egy apró kezecke ikonnal, hogy éppen ki szólaljon meg! Ezt azért nem kellett volna... Pedig a Summonerhez, a Final Fantasy-hez, vagy az Anachronoxhoz hasonlóan a sztorinak itt is óriási jelentősége van, de néhány jobb jelenetet, érdekesebb párbeszédet és karaktert leszámítva bizony elég laposka, ez viszont szarvashiba egy ilyen lineáris játéknál. (Egy Balduur's Gate-típusú RPG-ben, vagy a Grandia I-ben, ahol szabadabban vándorolhatunk, a közepesebb történet nem annyira zavaró.)





kei,
mert ro-
hadtul ide-
gesítő! Az egy do-
log, hogy a hangtechnika

nem áll a helyzet magaslatán, az meg egy másik, hogy feleslegesen legalább ne frusztráljuk a kedves játékosokat! OK!

Ez a harc lesz a „végső”... ☺

Nem beszéltem még a harcrendszeréről, melynek megértése a Final Fantasy-rajongóknak (és persze a Grandia I-ének) nem jelenthet majd különösebb akadályt: ugyanaz a félig körökre osztott, félig valós idejű cucc, ahol „megáll az idő”, amikor a saját karakterünk kerül sorra, így kényelmesen parancsolhatunk neki. Miközben hőseinkkel támadunk, varázsolunk, a 3D-s grafika vesztetül pörög összeviszsa, mi pedig különböző látványos effektekben gyönyörködhetünk. A GeForce2-3-unknak persze megint csak „izomerejét” és nem „tudását” fogjuk kihasználni: szintisza konverzióról lévén szó, a grafika gyengébb gépeken rendesen beszaggat, viszont bump mappingra és társaira ne számítsunk. No de már megint a kulcsínról beszélek, ☺ térjünk vissza a küzdelemre... A konzol RPG-khez hasonlóan a mágia mellett itt is speciális támadásokat aktiválhatunk, amelyek valamennyire a karakterek egyéni tulajdonságaihoz kötődnek (de azért nem annyira, mint a Freedom Force-ban). Ezek több-kevesebb varázserőbe kerülnek, általában (nem mindig) a költségesebb a hatékonyabb. Érdemes azonban megfontolnunk, hogy melyikre pazarolunk manát: előfordul, hogy a gyengébb, de jóval olcsóbb speciális támadás segítségével gyorsabban tudunk több ellenséget legyűrni, mint a méregdrágával. A sikeres győzelmek után speciális és mágikus érméket szerzünk – utóbbiakkal újabb speckókat taníthatunk meg karaktereinkkel. Ezek között lesznek például a területre hatóak is, amelyek ebben a játékban elképesztően brutális erővel bírnak. (Talán túlságosan is: a Grandia II nagy hibája, hogy a nehézségi szintet eléggé alacsonyra helyezték, így a csatákat szinte egész végig egy csepp (virtuális és valóságos) izzadság nélkül végig tudjuk küzdeni...) A harc másik fontos eleme az igazi mágia, amit a „mana tojások” segítségével használhatnak karaktereink. Minden ilyenben 18 varázslatot találunk egyetlen „témára” kihegyezve: például a „szent tojásban” gyógyító és power-up típusúak vannak. Ezeket a tojásokat használhatjuk és akár az összezsapások során is ide-oda rakosgathatjuk őket embereink között. A mágikus zsetonok hasonlóan alkalmazhatóak a speciálisokhoz: a mana tojásokba „töltve” tanulhatunk velük új varázslatokat. Mindent összevéve a speckók és a bűvigék rendszerét



nagyon jól kidolgozták a készítők – kár, hogy a rosszul kiegyensúlyozott nehézségi szint miatt egy kicsit felesleges pepecselésnek érezhetjük az egészet...

Élvezhető, de nem „grandiózus”

Két év bizony hosszú idő, és – bár a Grandia II 2000-ben valószínűleg derekasan helyt állt volna más hasonló RPG-k mellett – mára már bizony ez a progi egy kicsit korosnak számít. Ezt pedig egyáltalán nemcsak a PC-n megszokott minőségi körítés (jobb grafika, zene, több digitalizált szöveg, stb.) hiányosságai miatt érzem, hanem másfajta bosszúságok miatt is. Egyes helyszínek például frusztrálóan nyakatekertek és emellett monotonak, térkép viszont nincs, úgyhogy remekül el lehet tévedni. Elég illúzióromboló még, ahogy az átvezető jelenetek után a karakterek hirtelen „egymásra másznak”: ilyenkor egyfajta furcsa mutánsként négy emberünk egyetlen testben álldogál. Végül az is idegesített, hogy nem lehet átugrani a párbeszédet – még a kocsmákban sem, amikor csak állást akarok menteni, a tulaj viszont minden áldott alkalommal nyomja a szöveget. Mindezek ellenére sem kellemetlen, vagy rossz a Grandia II, sőt, a stílus rajongóinak mindenképpen ajánlom, mert ők biztosan túlteszik magukat ezeken a bosszúságokon. Az igazán ütős szerepjátékok viszont még (sajnos) váratnak magukra: a Morrowind talán még belefér a következő számunkba, az Arx Fatalist viszont – ráadásul az utolsó pillanatban – májusig elhalasztották. Argh!!!

Bad Sector

Grandia II

www.ubisoft.com

PRO

- jól kidolgozott mágia-rendszer
- egyszerre dinamikus és taktikus harc

KONTRA

- közepes történet
- fárasztó és fantáziátlan pályák, térkép nélkül
- túl könnyű

HARDVER
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya

GRAFKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG





NEOCRON

ÚJ IDŐSZÁMÍTÁS A JÖVŐ VÁROSÁBAN

Mostani korunknál sok száz évvel később a jövőben járunk. Ahogy az a William Gibson regényében, a Neurománban és a ShadowRun világában is történt, a Földet többé nem politikai pártok, vagy mozgalmak irányítják, hanem hatalmas cégek, amelyeket különböző érdekek vezérelnek. No és persze minék kirándulni, amikor valaki teljes életet élhet egy városban és annak közvetlen közelében?

Neocron városa nem sokban különbözik egy átlagos cyberpunk film látomásától: sötét, bizonyos szempontból elhanyagolt (telis-teli graffitikkal, eldobált szeméttel, dobozokkal), telis-teli van apró sikátorokkal, ködös folyosókkal: mintha a Blade Runnert látnám viszont. Tömegek egyelőre nem nyüzsgönek erre-felé, hiszen csak nemrég indult a játék, de gondolom, hamarosan sokan lesznek.

Élet a hálózat nélkül

Hogy miért is ezzel kezdem? Ugyanis ennek a programnak egy nagyon érdekes, forradalmi újítás az első, szembeötlő tulajdonsága: létezik benne off-line oktató rész! Sőt, a kiadó elmondása szerint a végleges játéknak demója is lesz, ami ebben a témakörben ugyebár eddig nem volt jellemző. Arra tökéletes ez a rész, hogy az alapvető irányítást (lenéz, felnéz, felvesz tárgyakat, kinyitja az ajtót, viseli a páncélt, stb.) megtanítsa. Természetesen felkészít arra is, hogy ebben a játékban nagyon sötét lesz. A jövő városában ugyanis spórolnak a megvilágítással. Érdemes tehát ezzel a gyakorló részzel jól elsajátítani a mozgást, mert ezen az életünk múlhat a későbbiekben.

A születés kincsei

Miután jól kieszeltük magunkat és sikeresen beléptünk, létrehozhatjuk új karakterünket. Alapvetően csak különböző fajtájú emberekből választhatunk, akiknek tulajdonságai génállományuktól függenek: a Tank például csak harcolni jó, nagy, brutális és izmos; míg a Psi-Monk agyilag fejlett, a psi (agyenergia) képességeivel tud nagyot alkotni, ha eljut odáig. Miután kiválasztottunk mindent, el kell döntenünk, melyik cég oldalán szeretnénk dolgozni. Elég sokan vannak, érdemes gondosan elolvasgatni minden leírást. Miért is nagyon fontos ez? Egyrészt azért, mert az adott társaság érdekszférájában fogunk lakni, másrészt pedig a későbbiekben számít, milyen küldetéseket (munkákat) ad majd nekünk az anyavállalat. Most egyelőre csak válasszunk egyet és ismerkedjünk a várossal.

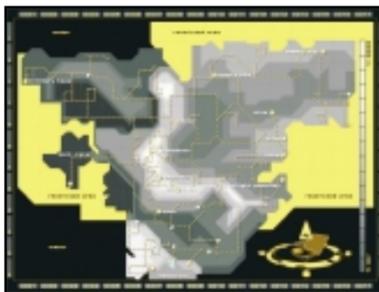
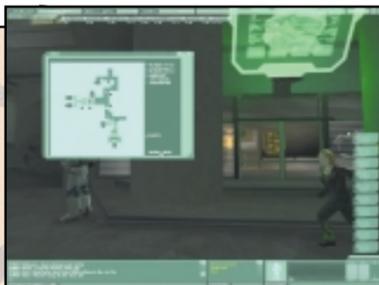
Felderítés és harc

Nagyon pöpec kis lakást kapunk a cégtől: az előszobában máris egy tükörbe botlunk, amelyben megnézhetjük magunkat. Az öltöztető géppel ruhát lehet váltani, és megcsodálhatjuk a GeneReplicatort is (no itt fogunk feltámadni, ha beadjuk a kulcsot). A szekrényekben kóla és csoki... ideális lakás. No persze meg kell ismerni a valós életet is. Irány a lift és a földszint! Miután kilépünk az utcára és körbenézünk, rögtön terminálokat látunk. Ezek közül a JobTerm adja a „munkákat”, azaz a küldetéseket, a LawTerm kapcsol a rendőrséghez, s szerencsére otthonunkban HomeTerm is van. Tehát miután körbenézeltünk, érdemes szóba elegyedni egy-némi népekkel, akik csak úgy ott vannak. Magyarán NPC-k. Nagyon kellemes meglepetés volt számomra a klasszikus kalandjáték-párbeszéd: több opció jelenik meg a képernyő alján, amelyből kiválaszthatjuk, melyiket is szeretnénk mondani, majd a beszélgetés ebbe az irányba halad tovább. Nem kell mindenfélét gépelni, csak választani kell. Nagyon helyes. Aki azt hiszi, hogy ezekből a társalgásokból érdemi információt megtudhat, az téved, ennek ellenére úgy gondolom, a későbbiekben lesz funkciója. Nos, miután megismertük a környezetet (aki úgy érzi, folyamatosan eltéved, annak javasolom a térkép használatát: TAB és MAP – vagy szimplán F9) kereszünk egy Sewer-t (csatornalejárót) s merüljünk a város alá. Ugyanis – ahogy lenni szokott – valahonnan XP-t kell szerezni, hogy fejlődhesünk, hogy több pénzünk legyen. A csatornában nyüzsgönek a pókok, svábbogarak, patkányok és a legyek mindenféle fajtái, unatkozni tehát nem fogunk. Jobban járunk azonban, ha megfelelő sorrendben követjük az utasításokat: először tegyük a nálunk levő fegyvert valamelyik utility-slotba (jobb oldalon a képernyőn van, vagy 10). A slot sorszámával aktiváljuk (ez azt jelenti, hogy ezt használjuk ezentúl). Ettől a melléte levő szám fehér lesz. Majd nyomjuk meg a „H” (alt+H) billentyűt. Ettől aktiválódik a harc. Egyszerű, mi? Ekkor kezdődik a dolgok szépsége: ugyanis a Neocron harcrendszere nem „automatikus”, mint az Anarchy Online, Dark Age of Camelot vagy a Mimesis Online esetében, hanem FPS alapú. Ez azt jelenti, hogy oda ütünk vagy lövünk, ahova a célkereszt néz. Ez önmagában nem okozna sok gondot egy pók, vagy egy patkány esetében, mert azok a közelben maradnak. Azonban a csatorna-legyek bizony körbe-körbe repkednek csata közben, s ez erősen igénybe veszi az idegeinket és az

„Itt valami korszerűsített

BKV járat lehet: nem lehet kiszállni a metróból...”

ket gépelni, csak választani kell. Nagyon helyes. Aki azt hiszi, hogy ezekből a társalgásokból érdemi információt megtudhat, az téved, ennek ellenére úgy gondolom, a későbbiekben lesz funkciója. Nos, miután megismertük a környezetet (aki úgy érzi, folyamatosan eltéved, annak javasolom a térkép használatát: TAB és MAP – vagy szimplán F9) kereszünk egy Sewer-t (csatornalejárót) s merüljünk a város alá. Ugyanis – ahogy lenni szokott – valahonnan XP-t kell szerezni, hogy fejlődhesünk, hogy több pénzünk legyen. A csatornában nyüzsgönek a pókok, svábbogarak, patkányok és a legyek mindenféle fajtái, unatkozni tehát nem fogunk. Jobban járunk azonban, ha megfelelő sorrendben követjük az utasításokat: először tegyük a nálunk levő fegyvert valamelyik utility-slotba (jobb oldalon a képernyőn van, vagy 10). A slot sorszámával aktiváljuk (ez azt jelenti, hogy ezt használjuk ezentúl). Ettől a melléte levő szám fehér lesz. Majd nyomjuk meg a „H” (alt+H) billentyűt. Ettől aktiválódik a harc. Egyszerű, mi? Ekkor kezdődik a dolgok szépsége: ugyanis a Neocron harcrendszere nem „automatikus”, mint az Anarchy Online, Dark Age of Camelot vagy a Mimesis Online esetében, hanem FPS alapú. Ez azt jelenti, hogy oda ütünk vagy lövünk, ahova a célkereszt néz. Ez önmagában nem okozna sok gondot egy pók, vagy egy patkány esetében, mert azok a közelben maradnak. Azonban a csatorna-legyek bizony körbe-körbe repkednek csata közben, s ez erősen igénybe veszi az idegeinket és az



egerünket. Szerencsére könnyen észre lehet venni az ellenséget és a felvehető dolgokat: nagy, fehér részén láthatjuk, melyre erősen ellenfelünk: a ferde vonalak száma a determináns. Sajnos a játék elején kapott kés nem a legszuperebb fegyver, azonban egy kisebb patkány, pók vagy svábbogár ellen hatásos. (Hm... Próbáltál már „kisebbségbogarat” késsel elintézni...? © Bad Sector) Szerencsére a többi ha-

soló dög nem támad, így bátran várhatunk, amíg felgyógyulunk egy támadás után. No persze ne feledjük felszedni a megölt ellen darabjait, mert a boltban el lehet adni. Okosabbak térképet rajzolnak a csatornáról: ugyanis ebben a játékban nem mindegy, hol haltunk meg. Holmijaink ugyanis a helyszínen maradnak, mint a Mimesis Online-ban, ezért vissza kell menni értük. Ez igen kellemetlen lehet, ha csak azt tudjuk, hogy a cuccaink „valahol a labirintusban” vannak, ugyanis nincs térkép az „alvilágról”. Ha pedig meghalunk, előjövend az első komoly probléma: hogyan kell feltámadni. Először: halálunk helyén jobb gombbal kattintani kell, ettől megjelenik egy „Hol óhajt feltámadni, kedves Uram?” menü, kiválasztod a lakásodat (az elején úgyis csak azt lehet) és máris mehetsz.

A munka nemisít

Bizony-bizony, semmi küldetés, milyen pórás dolog az: itt dolgozni kell. A játék első szakaszában egyelőre csak apróbb feladataink vannak: öl meg 10 kis skorpiót, öl meg 10 pókot, stb. (Rovarirtó szakmunkás? © Bad Sector) Én mindenkinek azt javasolom, hogy ilyen munkába csak a csatornákat alapvető ismerete után vágjon bele, ugyanis hiába vállalunk fel valamit, ha dunsztunk nincs róla, hol találjuk meg. Ezek az úgynevezett „alkalmi” munkák, amelyeket bárki vállalhat. Mindemellett létezik egy másik típusú meló, amikor is a cég alkalmaz minket folyamatosan. Ez miért is jó? Azért, mert alkalmazottként nem feltétlenül kell rohagásznunk a csatornáknak vagy a város körül, hanem békés (!) munkát is végezhetünk. Magam is ismerek olyan játékosokat, akik úgy gondolják, az igazi szerepjátékban öles nélkül is kell tudni XP-t szerezni. Nos itt lehet! Persze a teljesen zöldfülűt még nem vesz fel a társaság, így az elején gyűrűközzünk csak neki szépen a pókoknak és skorpióknak. Nem lesz könnyű, de egy-egy harc után a pi-henéstől magunkhoz térünk hamar.

Hogyan irányítsunk?

Sarkalatos pont minden játék életében, milyen is az irányítás. Nos, itt hamar elsajátítható, azonban vannak bizonyos „ellentmondásai”. Ugyanis az egy dicséretes dolog, hogy át lehet konfigurálni (én azonban mindent át is raktam a’ la Anarchy Online: azt az irányítást nagyon megszoktam), azonban ennek ellenére billentyűzetről jobbra vagy balra fordulni változtatlanul nem lehet, hiába állítottam be. Szerintem ez egy alapvető dolog. Mindemellett az FPS módba belépés és a játékból kilépés gomb is ugyanaz, még-

hozza az ESC, ebből lehetnek kellemetlenségek. S ha már FPS mód: amikor szaladgálunk a városban és a térképet nézegetjük, miután becsuktuk, nem tér vissza FPS módba automatikusan, hanem a menü képernyőn marad. Magyarán szokjunk hozzá az irányításhoz, mielőtt bármit csinálnánk. Ajánlott még az optikai egér használata, mert egy nagyon kemény csatában nem szabad akadoznia picit sem, az életünk múlhat rajta. Érdemes egyébként a várost „megtanulni”, azaz kívülről ismerni, mi hol van. Ehhez néhány órát felderítéssel és máskézással kell tölteni, de a későbbiekben megtérül a befektetett idő. Újjunk be a metróba! Én megtettem: nem is tudtam kiszállni belőle (ez valami korszerűsített BKV lehet). (Persze, mert „életre szóló” bérletet vetél... © Bad Sector) S miután kiléptem, a metró alagútban hagyott, ahonnan nem tudtam kiugrani. Na szép. Persze ezek a hibák gondolom, majd mind elhárulnak.

Mennyire kellemes?

A látvány nagyon szép, gondosan kidolgozottak a sötét utcák, terrek, plazák és egyebek. Nagyon jó, hogy szinte mindenhol információs képernyők vannak, amelyeken animációk futnak, ez igen klassz Blade Runneres hangulatot ad a játéknak. A dologban csak az a kellemetlen, hogy elég kevés arc közül választhatunk az elején, így valamelyik képernyőről a mi hasonmásunk néz majd vissza a „Most Wanted” listáról. Hm. Megjéni azért nem kell. Sajnos néha be-beakad (a cikk írása idején az egyik karakterem a város csatornáiban ragadt), de vizuális hibát nem fedeztem fel. A hangok jók, a menü zenéje kiváló: szerencsére ezeket MP3-ban tárolja, így a progin kívül is hallgathatóak MaxCorbacho, Steve Roach és Ian Boddy művei. Talán csak egyetlen kifogása lehet az embernek a Neocron világgal: valaki igazán adhatna egy zseblámpát az elején, ne kelljen már állandóan a monitor fényességét állítgatni játék előtt, ha valamit látni is akarok. Egyelőre a nyilvános chat csatornán nagyon is zajlik az élet, főleg németek játszanak, akik anyanyelvükön hablatyolnak. Azonban ha elég kitaróak vagyunk, akkor minden kérdésünkre válaszol valaki előbb-utóbb. S itt utoljára jöjjen a játék legnagyobb erénye: bármikor átnevezhetjük magunkat játék közben! HURRÁ!!!!!!!!!!!!

Gyu

Neocron

www.neocron.com

PRO
■ FPS-es harcrendszer
■ látványos grafika
■ ölésmentes munkalehetőség

KONTRA
■ az elején már megint kukacokat kell ölni...
■ könnyen elveszhetünk térkép nélkül

HARDVER
Pentium III 500 MHz, 128 MB Ram, 32 MB-os 3D-s videokártya

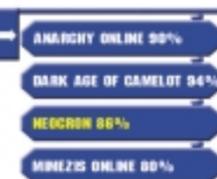
GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

86%



Cryo / Arxel Tribe

JERUSALEM: THREE PATHS OF THE HOLY CITY

AZ IGAZSÁG HÁROM ARCA

Jeruzsálem három világvallás számára is Szent Város, neve azt jeleni: „A béke városa”. Az elmúlt években, évszázadokban, évezredekben mégis véres harcok dúltak fel újra és újra. Nem csoda, hogy az idők során megfogalmazódott az emberekben a gondolat: „Mi lenne, ha a vallások végre megbékélnének egymással?”. Volt, aki nem akart várni és elhatározta, hogy a saját kezébe veszi a dolgokat.

A játék a 2000-ben megjelent, igen vegyes érzelmekkel fogadott *Pompei* folytatása, melyet a Cryo és az Arxel Tribe egy trilógia első részének szánt. Ott ismerkedtünk meg a főhőssel, Adrian Blake-vel, aki neves archeológusként ingázik különféle ásatások egzotikus helyszínein és észak-szkóciai kastélya között – hisz természetesen, mint minden magára valamit adó régésznek, neki is van kastélya (dupla Berettája viszont nincs, úgyhogy a családott Lara-rajongók már lapozhatnak is). (Szegény Indy-nek viszont csak egy elég lepattant kékora tellett. © Bad Sector) Adrian boldogan él menyasszonyával, Sophiával, míg egy lelet feltárása során életveszélyes helyzetbe nem kerül, mikor is az ősi isten, Istár jelenik meg előtte, és segítséget ajánl neki szerelméért cserébe. Adrian visszautasítja, mégis sikerül megmenekülnie, de hazatértekor kétségbeesve látja, hogy sikerült Istárt jól magára haragítania: menyasszonya, Sophia eltűnt. Hosszas kutatás után sikerül egy ősi szövegre bukkania és megidéznie Istárt, aki háromszoros próba elé állítja Adriant: hogy visszakapja, háromszor kell megmentenie Sophiát a halálos veszélyből, térben és időben utazva. Az első állomás Pompei, ahol a kínos csupán az, hogy egyedül Adrian (akiből Hadriánusz, egy frissen felszabadított rabszolga lesz) tudja a fájó igazságot, hogy a Vezúv négy nap múlva kitör, és ha nem kíván a többiekkel együtt turistalátványossággá válni az idők végezetéig, akkor még azelőtt el kell szöknie a városból – Sophiával együtt. A záró animációig mindez sikerül is, de a happy end még várat magára... ez ugyanis csak az első próbatétel volt, és miután a Cryo kiadta a következő részt, Adrian magához térve Jeruzsálem kapui mellett találja magát. (Reméljük, túl nagy anyagi bukta nem kerekedik ebből a játékból, különben mi lesz majd szegény Sophiával...? © Bad Sector)

Adrian Blake: The Second Encounter

1552-t írunk, esetleg 5312-t, vagy 1047-et, attól függően, hogy a keresztény, a zsidó, vagy a muzulmán kalendáriumot használjuk. II. Szulejmán uralkodása alatt a Török Birodalom hatalma csúcspontján áll, az egész arab világ török fennhatóság alatt

van. A térség legfontosabb városa Jeruzsálem, ahol a némileg fagyos hangulat ellenére viszonylagos béke uralkodik: a városban belül ugyanis egymás mellett élnek a keresztények, a zsidók és a muzulmánok. Hősünk, miután megmenti a szultán követének életét, csatlakozik hozzá a jeruzsálemi kormányzóhoz vezető úton, akinek – mint kiderül – komoly problémái akadtak. Eltűnt ugyanis az udvarból egy szent ereklye, egy tör, melyet a legenda szerint még maga Ábrahám viselt – pedig éppen ezen folyt az aktuális vita, hiszen Ábrahámot mindhárom vallás elismeri, és mindhárom a maguk szentélyében kívánták volna elhelyezni: a keresztények a Jézus sírja fölé épített katedrálisban, a zsidók legősibb

zsinagógájukban, a *Ramban*-ban,

„Gyakori a „sikamika” (pixel hunting): a kurzorral módszeresen be kell járni az egész képernyőt.”

a muzulmánok pedig a Korán tanulmányozók szellemi központjában, a Madressa Tankyzzijában. És ha mindez még nem lenne elég, a tolvaj még a kormányzó lányát, Hykhmát is elrabolta. A udvarba érve Adrian felajánlja segítségét a kormányzóknak és titkárnak (aki rögtön kivívta mélyéges ellenszenvemet, amikor kiderült róla, hogy még a mohácsi csatában szerzett magának hírnevet), és rögtön hozzá is lát a nyomozáshoz. Kiderül, hogy a fő gyanúsított egy furcsa prédikátor, Hyyyat, aki napokon át járta Jeruzsálem utcáit, és nem átalott olyasmikről prédikálni, hogy a vallások a változatos kedvéért kicsit félretehették ellentéteiket, az egymás ellen acsarkodás helyett Istenre összpontosíthatnának, ha már egyszer ugyanis mindannyian ugyanabban hisznek – csak másképp. Hamar börtönbe is zárták, ahonnan nemrégiben megszökött, viszont ahelyett, hogy megpróbálna felszívódni, mintha ő maga akarná, hogy nyomára bukkanjának: titokzatos utalásokat hagy maga után. Hayyatról



A KABBALA

A KABBALA (Quabbala) szó szerint azt jelent: „hagyomány”, szűkebb értelemben a zsidóság középkorban keletkezett misztikus irányzata. A kabbalisták, vagy a „titkok mesterei” (*ba'ale cha'sod*) a szent könyveket nem csupán közvetlenül megismerhetők értelmük szerint, hanem rejtett tartalmuk alapján is megvizsgálták. A héberben ugyanis minden betűnek számértéke is van – ahogy Néror császár neve héberül kiadja a 666-ot – a szavak és számok a kapcsolat szemléltetése tisztán szellemi és anyagi világ között: ezért a Kabbala tanítása szerint, ha helyesen alkalmazzuk azokat, mágiakusan is hathatnak. Használhatjuk őket, mint hatalmas varázsigéket azáltal, hogy ismerjük a világ szféráiban lakó szellemények neveit, akik eredményesen megidézhetőek.

sorban a kalandjáték élménye vonz, hanem csak szeretné képzeletben bejárni a középkori Jeruzsálemet (például mert nincs akkora tömeg, nem lőnek az emberre, stb.) – nekik ott van a *Visit mode*, ahol a történetről függetlenül ellátogathatunk a legfontosabb helyszínekre, a játékban található karakterek nélkül barangolhatunk itt. Mindezekből látszik, hogy ugyanúgy, mint a Réunion des Musée Nationaux-val készített korábbi programok, a *Jerusalem* sem „tömegjáték”. Valószínűleg vagy az igazán megszállott kaland-fanatikusok foglalkoznak vele, vagy pedig azok, akik kíváncsiak erre a helyszínrre és korra, esetleg akik érdeklődnek a vallások és azok szimbólumai iránt. Nagyon érdekes például, ahogy a történeten végigvonul a hármas szám szimbolikája, és a „hit, remény, szeretet” egysége – ezek ugyanis a három hitvilág alapjai képezik: a *hitben* rejlik a muzulmánok ereje, a zsidó nép történetén végigvonul a *remény*, a keresztények tanítása szerint pedig Jézus parancsba adta a *szeretetet*. Ellentétben a *Pompei*-jellel, itt valahogy sokkal inkább összeállt a kép, és sokkal egységesebb az atmoszféra. A történet izgalmasabb, a fejtörők sokkal kidolgozottabbak – lehetne belőlük több –, a képek és animációk is szebbre sikerültek, sokkal stílusosabb a zene (Pompei utcáin kóborolva néha megrökönyődéssel kapta fel az ember a fejét Csajkovszkij *Diótörőjének* dallamaira...), és noha nem mutat fel korszakalkotó újdonságokat, mégis nagyon kellemes élményt nyújthat.

Mazur

Jerusalem: Three Paths of the Holy City
www.arxeltribe.com

PRO

- izgalmas történet
- egyedi atmoszféra
- pontos történelmi háttér

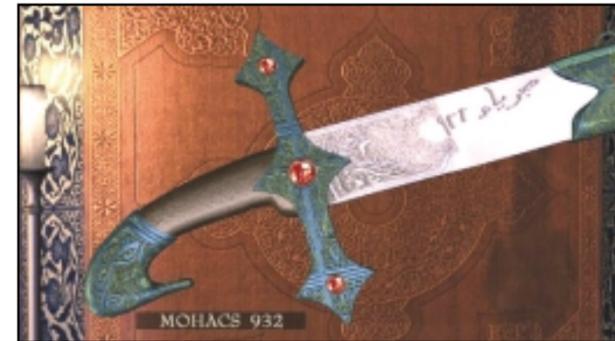
KONTRA

- kicsit elavult motor
- viszonylag rövid

HARDVER
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 450 MB HDD

GRÁFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

84%



a városban megoszlanak a vélemények, Adrian sem tudja egy idő után, hogy egy bűnözővel, egy örülltel, vagy egy igaz profétával áll szemben.

Interaktív varázsdokút

Utunk során bejárjuk Jeruzsálem keresztény, zsidó és muzulmán negyedét is, megismerkedünk a helyi vezetőkkel, akik kiokosítanak bennünket az adott vallás történetével, szokásaival kapcsolatban, a kormányzó könyvtárában pedig a három szent könyvet, a Bibliát, a Tórárt és a Koránt tanulmányozhatjuk. Minderre szükségünk is lesz Hyyyat fejtörőinek megoldásához, legfőképpen pedig a Kabbala, a zsidó számmisztika rejtelseinek készségi szintjét elsajátításához. Mindeközben lassan megvilágosodik előttünk, hogy éppen Hyyyat tanítása mentén haladunk, ahogyan egyre több közös elemre bukkanunk a három vallásban. Minél többet tudunk meg róluk, annál jelentéktelenebbnek látjuk közöttük azokat a különbségeket, melyek az ellenségeskedés alapjait szolgálnak.

A játék menete a megszokott „lépek egyet, körbeforgok” elven alapul (*CINview* az engine neve, de ez így úgysem mond semmit), ami ugyan sokáig megfelelt, de most már tényleg ideje lenne valami újat kitalálni. Elhiszem, hogy az így nagyon hitelesen reprodukált városrészek 3D-s modellezése és textúrázása – amolyan Gabriel Knight 3 módra – vagy nagyon csúnya lenne, vagy nagyon sokáig tartana, de ez így már eléggé elavultnak hat. Tény, hogy néha kimondottan lenyűgöző a látvány, de nagyon bosszantó, ha valamit az egyik szemszögből még nem láthatunk, a következőből pedig már csak akkor, ha például egészen lefelé nézünk. Néha pedig érezzük, hogy hiányzik egy tárgy, ilyenkor jön a „sikamika” (pixel hunting): a kurzorral módszeresen bejárni az egész képernyőt és lesni, hogy hol vált át. (Tudom hogy nevetésges, de volt, amikor csak így találtam meg valamit, amit amúgy nem vettem volna észre.) El kell viszont ismerni azt is, hogy a Pompei-ben legtöbbet kritizált statikus háttereket a készítő megpróbálták feldobni néhány animációval, és ez sikerült is: a karakterek egyik lábukról a másikra állnak, pislognak, lobog a gyertyák lángja, és így tovább.

A játék menete a megszokott „lépek egyet, körbeforgok” elven alapul (*CINview* az engine neve, de ez így úgysem mond semmit), ami ugyan sokáig megfelelt, de most már tényleg ideje lenne valami újat kitalálni. Elhiszem, hogy az így nagyon hitelesen reprodukált városrészek 3D-s modellezése és textúrázása – amolyan Gabriel Knight 3 módra – vagy nagyon csúnya lenne, vagy nagyon sokáig tartana, de ez így már eléggé elavultnak hat. Tény, hogy néha kimondottan lenyűgöző a látvány, de nagyon bosszantó, ha valamit az egyik szemszögből még nem láthatunk, a következőből pedig már csak akkor, ha például egészen lefelé nézünk. Néha pedig érezzük, hogy hiányzik egy tárgy, ilyenkor jön a „sikamika” (pixel hunting): a kurzorral módszeresen bejárni az egész képernyőt és lesni, hogy hol vált át. (Tudom hogy nevetésges, de volt, amikor csak így találtam meg valamit, amit amúgy nem vettem volna észre.) El kell viszont ismerni azt is, hogy a Pompei-ben legtöbbet kritizált statikus háttereket a készítő megpróbálták feldobni néhány animációval, és ez sikerült is: a karakterek egyik lábukról a másikra állnak, pislognak, lobog a gyertyák lángja, és így tovább.

Muzeális értékek

A Réunion des Musée Nationaux nem először dolgozik együtt az Arxel Tribe-bal. Ha már tudjuk, hogy őket is bevonták a projektbe – mint annak idején a *Pompei*-be, vagy még korábban a *China: The Forbidden City* és az *Egypt* munkálataiba is – akkor az ő nevük garancia a történelmi hitelességre, ami ezeknek a programoknak mindig külön érdeme volt. (Persze, csak nem bírom ki, hogy meg ne említsem, micsoda kéjes örömmel nyugtáztam a bakit, amikor a szultán követte *Budapest* bevételét emlegette... Aki nem érti, hogy miért, az küldje az ellenőrzőjét, és már írom is be az egyest. ☺) A 75 szócikkből álló, képekkel illusztrált enciklopédia sem újdonság már, és ismét nagyon színvonalasra sikeredett. El tudom képzelni azt is, hogy valakit nem is első-

Sierra

NASCAR RACING 2002

NAGY, NEHÉZ ÉS VESZETT GYORSAN MEGY

A NASCAR unalmas. A versenyzők körbe-körbe autóznak órákon át egymás után, libasorban. Néha-néha kimennek a boxba, kezeket cserélnek, majd ott folytatják, ahol abbahagyták. A buta amerikaiak pedig nézik, sok ezen, hétvégéről hétvégére. Ja, és a témával foglalkozó játékok? Kár rájuk időt pazarolni...
Hát igen. Ezt mondják a laikusok.

Persze emiatt senki hazánkiát nem lehet hibáztatni – de mást sem az öreg kontinensről –, hiszen Amerika messze van, és a nálunk elterjedt sportadók sem pont arról híresek, hogy a nap 24 órájában a fent említett versenyyal foglalkoznának. Nem állítom én sem, hogy nálam nagyobb NASCAR-szakértőt nem hordott még hátán a föld, de azért – remélem – elhiszitek, hogy messze többről van szó a Papyrus legújabb szimulátor programjában a céltalan körözgetésnél. Mondom ezt egyrészt azért, mert a csapat „nagyöreg” a témában – anno valamikor 1994-ben ők hozták ki az első NASCAR programot PC-re –, másrészt pedig azért, mert a 2002-es szezon feldolgozó legújabb fejlesztésük különlegesen kellemes sikeredett.

A fék elviselhetetlen könnyűsége...

A Papyrus, jó szokásához híven, ezúttal is megvásárolta a versenysorozathoz kapcsolódó összes jogot, így a csapatoktól és azok szponzoraitól elkezdve a pályákon át a legutolsó újoncig, minden megfelel a Winston Cup 2002-es évadjának. Persze ezen a téren a sorozat többi tagjánál sem volt semmilyen probléma – már az előző részekben is átélhettük azt a nem mindennapi élményt, hogy Dale Jarrett, Bobby Labonte vagy épp Jeff Gordon ellen versenyezhetünk a győzelemért a legendás indianapolisi, vagy daytonai aszfaltcsíkon. A hamisítatlan NASCAR-feeling tehát megmaradt, de van néhány változás is a programban, ami épp elég ahhoz, hogy egy leporolt NASCAR-4-et kaptak csupán a pénzükért. Itt van például az eddig megszokott 21 pályán felül

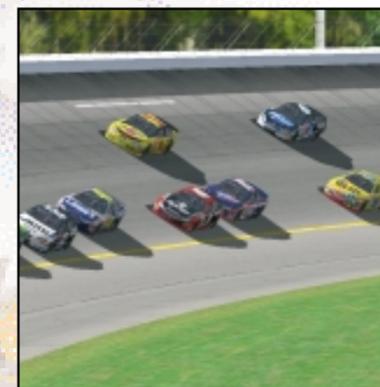
három újabb: a 2002-es szezonban a versenynaptárba helyezett Chicagoland Speedway és Kansas Speedway, illetve egy olyan „fantáziapálya”, mely a valóságban nem létezik, csak a Papyrus programozói modellezték le azért, hogy a program által temertett „majdnem-valóságban” mindenki kipróbálhassa, mit is tudnak ezek a 750 lóerős vadállatok akkor, ha valóban szabadjára eresztik őket. A Coca-Cola Superspeedway a maga 38 fokal dőlésszögű visszafordítóival és két végeláthatatlan egyenesével egyedülálló módon teszi lehetővé, hogy a draftoló kocsi 400 km/h körüli sebességgel robbogjon ebben a pokolkatlanban.

Főleg a kezdők fognak nagyon örülni az új, minden részletre kiterjedő „Driving School” menüpontnak, amely az alapvető versenyszabályoktól és vezetési fogásoktól elkezdve a boxolás minden csínján-bínján át az autótuningolásáig a legtöbb dologgal foglalkozik, ami úgy általában a NASCAR-ral kapcsolatban felmerülhet

a játékban (és a valóságban egyaránt). Sőt – ha már lúd, legyen kövér – az általános tanácsok után a legendás versenyző, Darrell Waltrip kommentálásában külön-külön megismerkedhetünk az összes pályával, azok buktatóival, trükkjeivel, kényes pontjaival. Az egyedüli hibája ezeknek a remekbeszabott tutorialoknak, hogy nem interaktív, ám ezt leszámítva minden igényt kielégítenek. Nem kis munka lehetett összehozni őket.

Szintén a kezdőknek lesz nagy segítség az ideális nyomvonal újszerű jelzése is, mely nemcsak a kocsit adott kanyarban legjobb helyzetét hivatott jelölni, de színével a fékezés és gyorsítás optimális pontjait is. Sokak nagy örömeire visszakerült a programba az azonnali versenyújrakezdés lehetősége is, amely a legutolsó részekből – talán a valóságosság fokozása okán – kimaradt. Szvsz ez azért egy okos kompromisszum a játszhatóság és a realitás között, úgyhogy csak üdvözölhetjük a Papyrus döntését.

Az MI is fejlődésen ment keresztül (bár az adott korszak képest mindig is jónak számított a NASCAR-sorozat ezen a téren): a gépi versenyzők kellően változatosan és mindig logikusan reagálnak a környe-



zetük eseményeire, bár néhol talán túl óvatosan is viselkednek. Ennek ellenére hibáznak (főleg a bal-esetéről elhíresült Bristolban ☺), nyomakodnak, kihasználják a réseket, draftolnak (ne számíts rá, hogy a vezetés megszerzése után akár egy pillanattig is nyugtod lesz), egyszóval versenyeznek.

Figyelem! Ez a program olajtól bűzlík!

Fizikai modellezés kiváló. Az csak az egyik része a dolgoknak, hogy a kocsi valóban él a pályán, tömeggel, lendülettel és tapadással rendelkezik, amely egyébként a versenyek során – attól függően, hogy milyen ütemben amortizáljuk a gumiköpenyeket – érezhetően csökken is. Valódi értelmet nyernek az alulkormányzottság (push), illetve a túlkormányzottság (loose) szavak is, sőt ezeknek az aerodinamikai eredetű változatainak lemodellezésére is odafigyeltek a fejlesztők. (Az aero push során autók azért válik alulkormányzottá, mert pl. egy lassabb autót utolérve hirtelen lecsökken a kormányzó kerekekre jutó leszorítóerő nagysága, s így a kocsi orra szépen elkezd kifelé sodródni. Az aero loose pedig akkor jelentkezik, ha mondjuk egy visszafordítóban



határbességgel autózva, megérkezik mögénk egy gyorsabban robogó vonat, mely hirtelen leveszi a hátsó kerekekről a leszorító erő egy részét. 300 km/óránál ember legyen a talpán, aki megakadályozza a kipördülést!)

A másik, számomra még ezeknél is sokkal fontosabb jellemzője a program fizikai modelljének az, hogy a garázsban eltöltött idő és munka eredménye abszolút módon meglátszik a kocsi viselkedésén (akár pozitív, akár negatív legyen a hatása)! Én nem vagyok egy műszaki zseni, de a 100%-os erősségre állított ellenfelek ellen vívott évad North-Carolina-i versenyen előtte képes voltam két teljes napot (a való életből ☺) eltölteni azzal, hogy ki-be járkáltam a boxba, és próbáltam megtalálni az egyensúlyt a stabilitás, a tapadás, a kanyar sebesség és a végsebesség között.

Tökéletes „elegy” nem létezik, ha valamit javítasz, annak biztos, hogy más a kárát látja, de mégis nagyszerű volt érezni, ahogy a helyesnek tűnő irányba elindulva az egyes kisebb változtatásokkal hogyan javul a kocsi kanyarstabilitása, hogyan találja meg egyre biztonságosabban azt az ún. „set-pointot”, ami után egy kanyarban a kigyorsítás következhet, s ezek hatására hogyan kerül az időeredményed századról századra közelebb a többiekéhez. Ezek miatt tökéletes a versenyfeeling, ezért alkotott nagyon nagyot a Papyrus a fizikai modellel.

Kormányomat tekerelem, tekeeee-rem!

Mindazokból, amiket ideig leírtam kitalálhattatok, hogy ha már így lehet érezni az autót viselkedését a játékban, túl nagy probléma nem lehet az irányítással. Alapvetően ez egy helytálló gondolat, ám mint a mai szimulátorok nagy részénél, itt is jobban jár az, aki kormányon próbálkozik billentyűzet helyett. A programba elvileg rengeteg kontroll-segítést építettek, melyekkel billentyűzetről is határozottan kellemes az irányítás (ilyen az automata kuplung, a blokkolás- és a kipörgésgátló), ám a nem-analóg adatbevitel örök átkát, a „vagy tövig nyomod a pedált, vagy sehogy” szindrómát Papyrus-ék sem tudták teljesen kiküszöbölni (ezt tulajdonképpen nem is lehet). Annak ellenére, hogy beépítettek egy olyan algoritmust, mely az adott helyen és időben nem indokolt szélsőséges mozdulatokat (kém, szóval, ha megnyomjuk a kanyargombot egyenesben ☺) megszelídíti, a billentyűzetről való versenyzésnek legalább egy hátránya van a kormányoshoz képest: a finom manőverek hiánya miatt



7 másodperc az élen (jaj ☹)

A program erényeinek részletes taglálása mellett hadd szóljak pár szót az „igazi” változatról is, azok kedvéért, akik számára eme motorikusan túldimenzionált zárt karosszériás versenyautók esetenként majd' fél napos „körözgetése” tényleg nem más, mint a vegytiszta unalom megtestesítője. Bocs, ha kicsit hosszú lesznek, de a játékról szóló rész megértéséhez nem árt tisztázni ezeket. Szóval...



A NASCAR-ban az abszolút kulcsszó a „drafting” (aki elég sokat nézi a műholdas adókon a közvetítéseket, annak ismerősen csenghet a kifejezés). Magyarul elég nehéz lenne egy szóval meghatározni a pontos jelentését, legközelebb talán a „vonatozás”, vagy a „húztatás” állhat hozzá. Arról van ugyanis szó, hogy két autó, melyek külön-külön már elérték a saját erőből kihozható legnagyobb sebességüket, együtt még tovább gyorsulhatnak, ha minimális távolságra (néhány centiméterre) autóznak egymás mögött. Ennek egyszerű aerodinamikai okai vannak: a másodiknak jóval kisebb légellenállást kell legyőznie, hiszen úgy mond „török neki az utat”, az első pedig úgy profitál a dologból, hogy az autó hátsó részére nehezedő leszorítóerőtől szabadul meg részle-

sokkal jobban fogyasztja a gumikat (a hosszú versenyeket inkább hanyagoljuk).

Mit ér a belső szépség kívánatos külső nélkül?

Nem esett szó még a program külső értékeiről. Ezek közül nagyon gyorsan ki is emelném a hanghatásokat: frenetikusak, félelmetesek, döbbenetesek! Valóban csak szuperlatívuszokban lehet beszélni róluk, s emellett, hogy hangulatilag nagyon megdobják a programot, még informatívak is: ha az egyenesekben autóknak odaveri a bal, netán kanyarokban a jobb oldalát, vagy a szokásos mértéknél jobban sikítanak a gumik, a tapasztalt versenyző rögtön tudja, mit kell állítani a következő boxkiállásnál. A dolog egyedüli szépséghibája az, hogy a közönség hangját nem lehet hallani a tribünök előtt (pedig ez még tovább javíthatott volna a hangulaton).

A grafikával kapcsolatban már kissé vegyesebbek az érzelmeim, mert bár igaz, hogy ilyen szintű dinamikus árnyékolással és aszfaltmegjelenítéssel még nem találkoztam autós játékokban (elég csak megsasolni a képeket: olyan, mintha egy valódi TV-közvetítést néznénk!), ám a csoda csak a korlátokig tart: a pálya melletti objektumok, a tribünök, a közönség kidolgozottsága, khm, szóval hagy némi kívánnivalót maga után (még szerencse, hogy nem ez a lényeg). A gép igény egyébként sajnos ennek ellenére is óriási, az otthoni 1553 MHz-es Athlononon GeForce2 GTS-sel úgy 30 fps-t bírt kiiználni magából a program, ha minden grafikai opció maxra volt húzva 1024x768x32-ben...

sen, hiszen a levegő nagy része az őt követő kocsit orrát terheli, nem a saját farát (persze ez általában közel sem akkora előny, mint amekkorát a második kocsit élvez). Az egész egy kicsit olyan, mintha egy minimálisan nagyobb légellenállású, de két motorral rendelkező kocsit robogna a pályán. Ha két versenyző ilyen módon segíti egymást, egyedül még a mezőny legtehetségesebb pilótája sem veheti fel velük a versenyt, a legjobban beállított, legerősebb kocsival sem! Ezért van az, hogy a türelem és a „draftingolás” kínálta plusz lendület megszerzése, illetve taktikus kihasználása a versenyek egyik kulcspontja a NASCAR-ban. De csak az egyik.

Mi történik ugyanis akkor, ha kilépünk a sorból? Mert ha előzni akarunk, nem csak körözni, vagy épp a „légüres” térben történő autózás során megszűnő léghűtést akarjuk visszakapni egy pillanatra (csak amíg felhevült motorunkat visszahűtjük), akkor ki kell állnunk a sorból. Ha pedig egymás mellett halad két autó, nem csak a drafting biztosította lendületet veszítik el, de a keletkező légörvények miatt még óhatatlanul le is lassulnak. Ezek tükrében taktikusan versenyezni: ez az igazi kihívás!

Mindezek után az olyan szépségekről már nem is írok részletesen, hogy mi történik, ha egy gyorsabb vonat találkozik egy frissen felállt sorral, hogyan védheted pozíciódat, ha te vagy annak a bizonyos sornak az elején, mi a helyzet, ha három autó kerül egymás mellé, vagy ha a centiméterekre egymástól száguldó kocsik tömegében kettő összeakad egymással... Ha kíváncsi vagy rá, egyszerűen csak be kell töltened a NASCAR Racing 2002-t! Hajrá!

**Hát igen...**

Mindezek ellenére (vagyis inkább mindezek tükrében ☺) bátran kimondhatjuk, hogy a NASCAR Racing 2002 nem törte meg a sorozat jó hagyományait: vannak ugyan benne még hibák (miben nincsenek?), ám nagyjából és egészében igaz rá, ami a sorozat 1994-es megjelenése óta általában szerintem mindig is elmondható volt az egyes részekről: a Papyrus játéka az egyik legkiforrottabb, legszuperebb autós szimulátor program jelenleg a piacon. Csak épp ismerni kell, hogy szerethesd. ☺

Boe

NASCAR Racing 2002

www.sierra.com/games/nascar2002

PRO

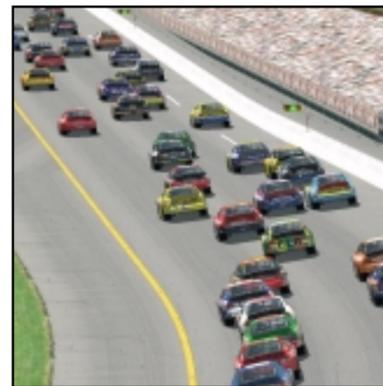
- valóságos fizikai modell
- aprólékos kidolgozás
- hihetetlen hangeffektek

KONTRA

- nagy gépigény
- néma közönség
- suta pályaszéli grafika

HARDVER

Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, 16 MB-os 3D kártya

GRAFIKA**HANGOK****ZÉNE****JÁTSZHATÓSÁG**

FLANKER 2.5

ÉRTÉKES SZU-VENÍR

Az ezredfordulót követő néhány évtized meghatározó orosz vadászgép típusa lesz a Szu-27-es (FLANKER) alapjairól továbbfejlesztett harci repülőgép-család. A remekbeszabott sárkányszerkezet és egyéb kiváló tulajdonságai miatt a tervezők folyamatosan finomítják, a prototípus vagy korlátozott számban gyártott modifikációinak típusjelzéseit olykor még a szakembereknek is nehéz követniük.

Az 1999 végén piacra dobott FLANKER 2.0 a Szu-27-nek és haditengerészeti változatának, a Szu-33-nak az akkori PC-k adottságait figyelembe véve már-már kifogástalan szimulátora volt. A fejlesztők azonban – akárcsak a „címadó” repülőgép esetében – nem ültek elégedetten a babérjaikon, hanem a 2.5-ös „modifikáció”-jukkal hozták ki programjukból a maximumot.

„Kedvcsináló”!

Az első „szűz felszállásom” 1999 decemberében volt a FLANKER 2.0-val. Ezt megelőzően az USAF-fal repültem csikora az eget, és a nyugati technika kényelméhez hozzászokva bizony sokkal macerásabbnak tűnt a Flanker megzabolázása. Az, hogy a Flanker 2.0 nem egy igazán „játékos” program, egyben a dicséretére is válik, mivel sokkal közelebb áll egy valódi szimulátorhoz, mint a rendkívül élvezetes és látványos, de mégiscsak a játszhatóságnak alárendelt – nyilvánvaló könnyítésekkel tarkalmazó – USAF. Túl a komolyabbra vett figurán,

Virtuális repülőszázad

A VFS (Virtual Fighter Squadron) tagjait – interneten – az SSI Flanker 2.0 hozta össze és készítette őket a Red Hunters nevű repülőszázad megalakítására. A repüléseken többnyire öt-hat századtag tartózkodik a virtuális légtérben. Ha valaki szeretne csatlakozni hozzájuk, min. 56K-s internet-csatlakozás, az SSI Flanker 2.0, ill. 2.5 program és 2.5 patch, a repülés közbeni kapcsolattartáshoz a Roger Wilco nevű, ingyenesen letölthető segédprogram, headset (mikrofon) és egy jó joystick (pl. SideWinder Force Feedback-2) is jó, ha van.

A repülőszázad e-mail címe: redhunters@solyom.hu

Az SSI Flanker 2.0 részletes leírása, kezelési útmutatója a <http://www.forszasz.hu> szimulátor-oldalán is megtalálható.

Kapcsolódó linkek: www.rogerwilco.com, www.flanker2.com, <http://ham.dogfighter.com>, <http://ham.dogfighter.com/flanker/cockpit.htm>

Forrás: ARANYSAS 2002/3

a valódi Szu-27-es jellegzetesen „oroszos” hiányosságai (elsősorban a csúcstechnikától elmaradt fedélzeti rendszereire, hagyományos műszereire gondolkodok) egyébként is munkaigényesebbé teszik ennek a típusnak a kézbentartását.

Említést érdemel a Flanker 2.0-hoz mellékelte – de a Flanker 2.5 CD-jén is megtalálható! – 264 oldalas (minden sora kincs!) „tankönyv”, és ha még ez sem volt eléggé riasztó, további olvasnivalót jelent a ki-nyomtatva 5 (A4-es) oldalnyi kezelői felület – (key/action) útmutató és a 8 lapos feladatorientált kiegészítés (pilot's checklist & reference card), amelyek említésével senki kedvét sem áll szándékomban eleve elvenni!

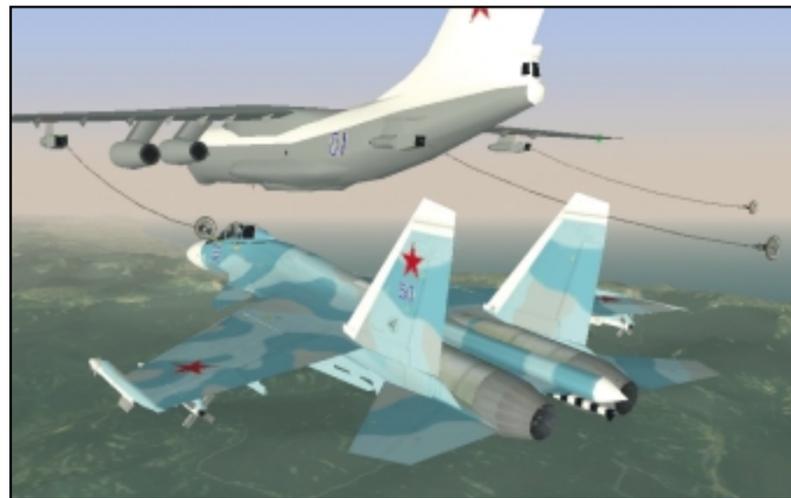
Ugyanakkor jelezni kívánom, hogy ha nem tanulmányozod behatóan, nem sokat tudsz vele kezdeni, az amúgy önmagában is élvezetes kötetlen (free flight) repüléseken kívül. Nos az előbb említett tények következtében úgy tűnik, hogy az igazi szimulátor-megszállottak a Flanker 2.0 mellett tették le hosszabb távon a voksukat.

A 2.5 újdonságai

Az javítások nem mindig és nem annyira szembetűnőek, hogy ordibálva jeleznék, itt és itt történtek változtatások rajtam. Nem kapott új arcot a delikvens, csupán ráncfelvarrások történtek, de az összhatás ezek után igen letisztult és megnyugtató képet ad.

Repülési modell és cockpit

Az előző részhez képest ami elsőre feltűnt számomra, az a repülési tulajdonságok megváltoztatása – a rakoncátlan madár lenyugodott, már közel sem akar annyiszor kitörni pilótája alól, jóval kezelhetőbb lett az irányítása.



A befejező sorozat tagjairól

A 2.5-ös verzió az utolsó hivatalosan kiadott tagja az 1.5-tel induló, majd 2.0, 2.3-mal folytatódó sorozatnak, ettől függetlenül az internetről még letölthető az utolsó verzió javítása a 2.51-es patch. Hogy több része már bizonyosan nem lesz a Flanker-sorozatnak arról az is árulkodik, hogy a 2.5 telepítése közben felvillannak a fejlesztés alatt álló, legújabb generációs szimulátor szemképrázataiban gyönyörű állóképei.

mai, a szívócső kiemelkedése után a kosár „elfogása” és mindezek betetőzéseként a szétválást követő – vezetékben maradt – üzemyagköd áramlása a menetszélben olyan élménnyel ajándékozott meg, amelyben még nem volt részem szimulátorban.

Ha látnál egy parkolót...

A realitáshoz közelítve a légi gépei már párban indulnak bevetésre – a szólórepülésekre csak egyes gyakorló feladatoknál vagy a repülőgép-hordozó fedélzetéről indított akciók alkalmával lesz lehetőség. Kötelező volt javítani ezeket az egymás közötti kommunikáció is. Amennyiben a rendszereid oly mértékben sérültek, hogy elkerülhetetlen a kényeszerleszállás, ugyanakkor kár lenne a gépet elveszíteni egy katalpultálás miatt, megengedi a program, hogy az utak valamelyikére is letehesd a masinát.

Új, speciális hatásokat is ígértek a fejlesztők, amelyek a bomba becsapódásakor, a törmelék repülésekor, a rakéták füstjénél, valamint vízbecsapódáskor illene, hogy jelentkezzenek – de hogy őszinte legyek, ezektől még most sem vagyok elájulva.

Csernobili mutánsok

A program legnagyobb hibáját egy felszállás közben észleltem, amikor a pálya melletti gurulóúton felfedeztem a „részeg szerelő” Szu-27-est Szu-24-essel összekombinált öszvérmodelljét. Látványomnak sem utolsó, és soha ne találkozzunk ennél nagyobb hibával! A multilayer módját nem volt még alkalom kipróbálni, de a beavatottak szerint ez a része is megbízhatóan működik és remek a hangulata. Köszönet a kellemes órákért, elkövetkezendő hetekért, SSI! (—Sz.JVC.—)

Flanker 2.5

www.flanker2.com

PRO

- rendkívül jól modellezett repülési tulajdonságok
- hangulatos programmenet

KONTRA

- mi az a kontra?
- csernobili mutánsok...

HARDVER

Pentium III 900 MHz, 256 MB RAM, 32 MB-os videokártya, 780 MB HDD

GRÁFIKA

HANGOK

ZÉNI

JÁTSZHATÓSÁG

91%



Javítottak a kabin belsején, bár ez csak a szigorú összehasonlítások derült ki: az eredeti műszerfalról készült fotóval az egyezése még most sem 100%-os. Ettől függetlenül az elmozduló botkormány és gázkar „animációja” fedelteti a szörös szívű tesztsz előbbi megjegyzését. Nadja – régebben Natasaként emlegették – (a fedélzeti számítógép női hangja) most már átlátható angolról orosz anyanyelvűre is. Kudlik Júlia hangja mondjuk nekem jobban tetszik: a magyar harci-helikoptereken ugyanis ő hallható! (De külön a katonai vezetőség kérésére állítólag már folynak a tárgyalások a Liptai Klaudia- és Mészáros Antónia hangokról is. © Bad Sector)

Egy teljes napig keresgéltem, de szegényszemre kudarcot vallottam a MiG-29K mint a programban repülhető harmadik típus megtalálásával. Letöltöttem hozzá a 2.51-es patchet, sőt még külön a 29K cockpit-kellékeit is, mégsem sikerült a mutatvány. Talán a VFS (a boxban olvashatsz rólu) tagjai tudnak segíteni a megoldásban.

Mesterséges intelligencia

Visszatérve az újításokhoz: a hajók elkezdtek mozogni és meg is támadják az ellenséget. Ha használod a Mission Editort, akkor remek csatajeleneteket alkothatsz a Nimitz osztályú óriáshajóktól kezdve az egészen kicsi partvédelmi motorosokig. A haditengerészeti erők többsége olyan rakétarendszerrel van felszerelve, ami már több száz km távolságból is csapást mérhet a másíkra. A repteredűlő szolgáló úszóvárost ért közvetlen támadás elhárításának behozatala is jó ötlet volt, mert sokkal nagyobb kihívást jelent, mint megvédeni egy azonos zászló alatt navigáló, de érzelmileg mégiscsak idegen hajót. A mozgásban lévő hordozóra pedig a leszállás is jóval izgalmasabb, életszerűbb, vagyis nehezebb! A mesterséges intelligencia javulása egyébként nemcsak a flottánál, hanem a szárazföldi erőknél is nyomon követhető. Lényeges, hogy nemcsak egymásnak esnek a csapatok, hanem a legalkalmasabb fegyvernemet választva taktikáznak (vonulnak vissza, majd lendülnek ellentámadásba) egymás ellen a hadművészek.

Tele kérem, aztán jöhet a szélvédőmosás...

Légi utántöltést is végezhetünk a Szu-33/MiG-29K-val is, amely hangulatát milliméter pontossággal találták telibe az alkotók! A megközelítési fázis izgal-

DESTROYER COMMAND

HAJÓZNI KELL! NA DE MINDENÁRON?

A januári számban tesztelt Silent Hunter II-ben jeleztem, hogy rövidesen megérkezik a felszíni (hadihajós) változat is, amellyel a két program hálózatba kötve, egymás ellen is „összeugrasztható”. Én úgy gondoltam akkor, hogy az SH-II és a DC testvérprogramok lesznek, és a felszíni ill. a tenger alatti különbségeket leszámítva nem lesz lényeges változás. Túlsgáson nem előre szaladva az értéktétellel: „Errare humanum est” – vagyis tévedni emberi dolog.

Mielőtt tengerészszákkal hátadon felcaplatsz a hajóhídon ennek az érdekes világnak a fedélzetére – tudd, hogy az 1941-45-ös időszakban fogsz szolgálatot teljesíteni különböző hadihajókon, melyek amerikai lobogó alatt küzdenek a tenger hullámaival, a meg a rendszeresen acsakodó cirkálókkal, rombolókkal, csatahajókkal, tengeralattjárókkal, repülőgépekkel és hordozóikkal. Harcolhatsz az Atlanti-óceánon az Egyesült Államok parti vizeit oltalmazva, vagy Anglia és Európa nyugati partjainál pusztítva a konvojokra támadó ellent, de bemerészkedhetsz a Földközi-tenger olaszok által uralni vágyott vizeire is, amit a távolságok miatt a légierő könnyen elérhet, ezért főként a légelhárítás idegrendszerét teszi majd próbára. A Csendes-óceánon pedig összehasonlíthatod, hogy kik a keményebb, erősebb ellenfelek: a japánok, vagy a németek.

A család „priuszos” elsőszülött fia

Ha a megszokottnál kicsit többet hivatkozom a Silent Hunter II-re, az azért van, mert ugyanattól az „apától”, ugyanabban a korban játszódtam, sőt egymással összekapcsolható programokról van szó, ami miatt kézenfekvő a tesztész fejében kialakuló összehasonlítási kényszer. Nézzük, az SH II-ben miket emeltem ki a játék pozitív tulajdonságai közül: kiváló hangulat, minden pillanata élvezhető, és az előbbiektől egy idő után már ott érzed magad a „Das Bootosan zajos, szűkös és büdös” fedélzeten. Remek játékelmény, és feltehetően még évek múlva is emlékeztetnek maradnak az izgalmas részre és a nagyon jól kezelhető irányítói felülete.

Negatív tulajdonságként említettem a 800x600-as legnagyobb felbontást és a világvárosok „tanyaközpont”-szerű kinézetét is. Röhögtem rajta, de érdekes jelenség volt, hogy az elhagyatott főváros, Oslo védetlenül és egyben sértetlenül szenvedte el a tüzérségi lögyakorlatomat. A torpedótámadás után (jellemző, hogy a robbanás tűzgömbjét követő víz-oszlop, mintha csak egy túzoltó fűcsapot kaptam volna teibe, a parttól úgy jó 10-15 méterre csapott fel), csak azért, hogy fokozzam az élvezeteket, még

egy korzózást is engedélyezett a tanyaközpont sivar „utcáin”, na nem a tisztai díszgyenruhában, hanem magával a tengeralattjáróval.

Öcsike, mutasd felém a szebbik arcodat!

Izgalommal vártam „Öcsi” megérkezését – remélve, hogy apu okult a bátyóban felejtett genetikai hibákból, és gyakorlatot szerezve a második tesó nemzetségénél már jobban fogja tudni a dolgát! És Öcsi jött, szerényen megállt, köszönt, ahogyan a szellemileg lépéshátrányba kerültek is legalább ennyire megtaníthatóak, de nem lehetett nem észre venni a kifinomult, lágyabb vonásait (1024x768-as felbontás). Próbáltam legbarátságosabb mosollyal megnyerni a kisöregget, de mielőtt a gyönyörködés perceibe feledkezhettem volna, Öcsi cöveket eresztett, és lassan deresedni kezdett kettőnk között a hangulat. Öcsit úgy kellett

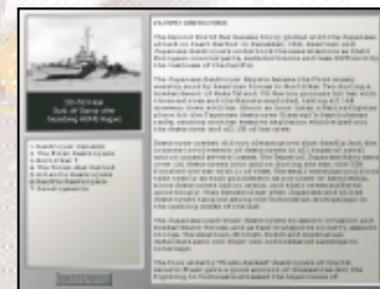
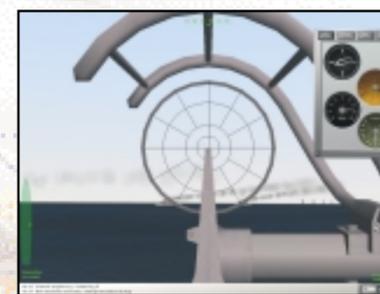
átráncigálnom a küszöbön, a bakancstalpának mélyedéseibe ragadt galádul alattomos kutyagumiról akkor még sejtésem se volt. Látna zárkózott letargiáját (a bátyó legalább csibészkedett, amikor vendégségbe érkezett), módszeresen kezdtem volna felszínre hozni rejtett értékeit. Ellenállása meglepett, és a pedagógia szabályait sutba dobva elkezdtem zsebeinek átkutatását – „ha már itt vagy, apád (Ubi Soft) biztosan küldött valami lé-



nyeges üzenetet is veled”!

Öcsi kiforgatott zsebei

A zsebek tartalma akár egy elhanyagolt hároméves



ovisé. A félig elszopogott cukorkák és rágógumik ragacsos masszájában dagonyázó fecnik apuka üzeneteivel. A többsége ugyan még olvasható, de a kezeim csapdába ejtésével próbálkozó ragacs lerontja értéküket.

No de kezdjük a jóval: a SH II-ben is dicsért hullámzás, a hajó ringatózó düllöngélése szerencsére Öcsi génjeiben is átöröklődött. Úgy tűnik, ezen a téren nincs hiba, hajód a fizika törvényeit követve fordul és riszálja tatját. Amit hiányolok, az a hajótestre felcsapódó tajték hullámok látványa. Viharosra állítva az időjárás megnevekszik a hajó „csűrűse”, mégsem voltam a tengeribetegségnek még csak a közelében sem. A vihar-érzetet inkább fokozza a hanghatás, mint maga a látvány. Kár!

A program egyetlen olyan momentuma, ahol az SH II érzései kezdtek felszínre törni, azok a légitámadások voltak a maguk halálfélelemmel és „kacsavadász” izgalmaival keveredve mindaddig, amíg az első közelében lezuhanó gépet meg nem láttam. Az ugyanis úgy állt a vízbe, akárcsak egy betonplacc közepébe illett volna (az orrán behorpadva, törzsének teljes hosszával az ég felé kandikálva)! Dermedten néztem, aztán egy újabb gépágyúsorozatnak engedve nagy nehezen a mélybe húzatott, akár egy tengeralattjáróba akadt japán halászhajó.

A program talán leglátványosabb része az information menüpontban található különféle mozik. Itt a külső és belső munkahelyeket lehet megnézni, az egérrel vezérelve a fej 360 fokos körmozgását. A kép nagyítható, sőt egy kicsit még fölfelé és lefelé is bólníthatunk. Bizony a hadihajók fedélzetét sem luxusutazásokra tervezték, szinte egy fikarcnyival sem volt kényelmesebb a legénység élete, mint a tengeralattjárókon.

Apró, sajnos a program egészébe éppenhogy csak beleszóló látványosság a sérült monstrumok fedélzeti tüze, és a már harc képtelennek minősített roncsok sziporkázó izzása, füstölögő látványa, majd alámerülése a hullámsírba.

A víz tetején (távcsővel jobban kivehető) apró trutyik úszkálnak, ami szintén csökkenti a mosdótáiban vívott csapvíz-háború steril érzetét.

A nagyvárosok látványa sajnos mit sem változott, bár most inkább egy Kft. gyártelepére, mint tanya-

központra emlékeztetnek. Kiábrándító, hogy New York helyén egy „mútrágyüzemet” találtam, hullámtörő gáttal. Sehoh egy felhőkarcoló és sehoh a Szabadság-szobor! A partvonal is inkább stílizált, kétdimenziósan (felül nézve) követi a térkép vonalát, de az eredeti domborzati viszonyokat már nagy ívben lesajnálja.

A torpedók használatával a cikk megírásáig nem sikerült zöldágra vergődnöm, bár ez biztos, hogy nem a program, hanem az én hibám. Hiába célzok vele, csak azért sem a cél felé repülnek ki, hanem a hajó hossz tengelyével megegyező irányban. „Érdekeség”, hogy sikerült szándékosan befordulnom egyszer (kiváncsi voltam, hogy mit lehet látni a felém úszó gyilkosokból – semmit!) saját torpedóim elé, azonnal ki is iktattak a forgalomból. A

találatok látványos, akárcsak az ágyúval végzett tüzpár-bajoké, ahol a mellé ment lövedékek hatalmas vízoszlopként jelennek meg. A célzás nem túl bonyolult, automatikusan is vezérelhető a tüzcsapás, de ha manuálisan lövünk és a célkereszt a cél közelében van, akkor tűzértudományunk még erős hullámzásban is meglepően magas színvonalú.

Sajnálom, Öcsi!

Életemben nem írtam még ennyi rosszat programról. Most sem vagyok boldog, és el kell mondanom, hogy a legnagyobb csalódást nem is a felsorolt hibák okozták. Öcsiből ami hiányzott, az a bátyja legnagyobb erénye: a nagybetűs Hangulat. Ott voltam, de az időben egy percet sem léptem vissza, harcoltam, de az adrenalin szintem egy cseppet sem emelkedett, a jó oldalon álltam, mégsem tudtam örülni győzeleimnek. Sajnálom, hogy a két programot összekapcsolva nem láthattam a „testvérpár” együttes teljesítményét, mert akkor talán más lenne a kialakult vélemény. Öcsi pedig önmagában csak egy fogyatékos legény.

(—Sz.JVC.—)

Destroyer Command

www.ubi.com/us/games/destroyercommand/

PRO

- a légitámadások forgatókönyve
- a 3D-s mozgások
- lehetne több is...

KONTRA

- nincs hangulata!!!
- a kormánylapát, mint leggyengébb láncszem

HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB-os videokártya, 867 MB HDD

GRÁFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG



TIGER WOODS PGA TOUR 2002

ZÖLD PÁZSITON JÁRTAM, CSODÁS ÜTÉST LÁTTAM!

Nem tudom, mi van a levegőben, de ha Mel Gibson lennék, biztosan valami félelmetes összeesküvést sejténék a háttérben. Eddig évente jó, ha egy golfos program beesett a szerkesztőségbe – most meg néhány héten belül: Golf Resort Tycoon 2, SimGolf, Tiger Woods PGA Tour 2002?! Az ember nem győzi kapkodni a fejét. S mint ahogy azt mindannyian jól tudjuk, széllel szemben sem lehet a dolgunkat tisztességesen elvégezni, így előbb-utóbb a szegény újságíró is kénytelen lesz profi golfjátékossá válni. ☺

Előrebocsátom, legutóbb vagy 10 éve vettem golf-ütőt a kezembe. Természetesen akkor is csak virtuálisan. Így gyakorlatilag szűzies állapotban kezdtem hozzá az EA Sports golf-sorozatának 2002-es darabjához. Sebaj, legalább előítéletektől mentes értékelést kaptok!

Játszva ismerzik meg a jó program

Beváló hangulatban lévén, úgy mentem neki a TW2002-nek, mint felbőszült bika a vörös posztónak. Install, run, play game. Amikor a 12. ütéssel próbálkoztam, az elvileg 3-ra taksált pályán, akkor egy pillanatra felémlett bennem, hogy talán nem ártana átfutni a kézikönyvet, esetleg gyakorolni kicsit csendes magányomban. No de kitértőttem, s lássatok csodát, a második lyukat már a normális ütésszámmal teljesítettem! Gondoltam, kezdők szerencséje, de miután a harmadik gödröcskébe is normaszinten belül került a fehér golyóbis, kezdtem elhinni, hogy megtanultam golfozni. Alig több mint 15 perc alatt? Igen, a TW2002 által használt ütési mechanizmust annyira jól eltalálták (értitek... eltalálták ☺), hogy mindenfajta segítség nélkül is könnyedén ráérez az izére az ember. A program egyébiránt több – ha jól számolom négy – lehetőséget, technikai módot is felkínál, hogy a játékeszközt a lyuk felé tereljük, de szerintem az alapbeállításoként üzemelő TrueSwing eljárást nem übereli semelyik másik elgondolás sem. Maga a labda elküldése csak az egerünk mozgását igényli, még a rágcsáló füleire (értsd: gombjaira) sincs szükségünk. A lendületvételhez magunkfele húzzuk az egeret, majd előre és már röpi is a pávának korántsem látászó labdac. Alapjában véve ennyi a procedúra, ugyanakkor akad egy-két „apróság”, amivel nem árt tisztában lennünk. Az ütés erejét a mozdulat hossza határozza meg, lendületét a lebonyolítás gyorsasága. Csavarni is tudjuk a játékeszközt, ha valamelyik irányba eltérünk az egyenes vonalú mozdulattól. Még azt is megpróbálhatjuk, hogy nem középen, hanem alul vagy felül „vágjuk hátra” a szerencsétlen fehér golyót. A kivitelezés sikerét egyébiránt lemérhetjük a kiértékelést azonnal elvégző segédképernyőn.

Szépség és környezet

A játék grafikus motorját, ha hinni lehet a tervezőkkel készített interjúknak, nagyjából teljesen kicserélték. Ez örvendetes, s az eredmény nem is maradt el. Különleges élmény körbepillantani a tájon, amint arra várunk, hogy ellenfelünk rászánja magát a döntő ütésre. Bár azt azért megjegyezném, hogy bizonyos pozíciókban a közönség nagyon csúnyán pixelessé válik. A pályák egytől-egyig létező létező létező számítógépes másolatai, s úgy tudni, rengeteg fényképet, videofelvételt, térképet dolgoztak fel a grafikusok, hogy a különbség észrevehetetlen legyen. Legnagyobb sajnálatomra, ebben a kérdésben nem tudok releváns véleményt alkotni, mert még a hozzánk legközelebb fekvő, Angliában található klubba sem volt szerencsém ellátogatni. (Apropó, a főnökség szervezhetne egy tanulmányutat! ☺)

De nemcsak a látványra, hanem a mozdulatokra is nagy hangsúlyt fektettek az EA Sports szakemberei. A névadó Tiger Woods például egy egész napig ütögette a programozók előtt a lasztit, hogy a játékba kerülő mozdulatsor tökéletesen megegyezzen

a megasztár folyamatosan tökéletesedő stílusával. Ami engem igazán megfogott, az mégsem az ütés kivitelezésének életszerűsége, hanem a golfozók reakciói.

Elképesztően látványos módon tudják ünnepeletetni magukat (no nem úgy, hogy letépiük magukról a polót, és kimutatnak a nem nekik szurkolók közé!), s ugyanolyan megkapóan tudnak szenvedni, ha egy tuti heéyzetet elszúrnak. *(Utóbbi gondolom már nem Tigerrel vették fel... Vagy mégis? ☺ Bad Sector)* Lám, lám... elfogyott a helyem, pedig a többjátékos játékvariációkról még nem is tettem említést. Egy oldal azonban egy oldal. Talán az ehhez hasonló programok idővel elérik, hogy a szerkesztők akár többet is hajlandók lesznek a témának szentelni.

-csonti-

Tiger Woods PGA Tour 2002

www.ea.com/easports/platforms/games/tigerwoods2002

PRO

- briliáns ütésezelés
- szép tájak
- sok lehetőség

KONTRA

- vérgőzösebb típusoknak nem ajánlható

HARDVER

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-s videokártya, 500 MB HDD

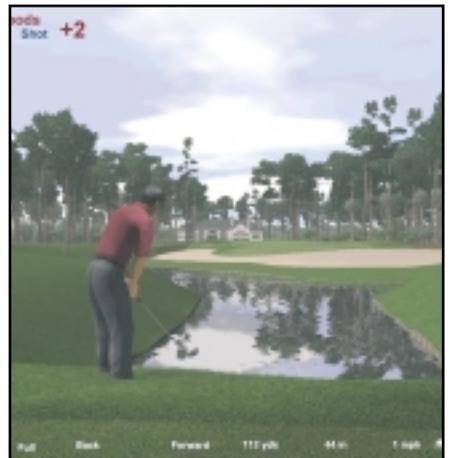
GRÁFIKA

HANGOK

ZÉNI

JÁTSZHATÓSÁG

92%





3DO

HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2003

TUTI HAZAFUTÁS!



I 985-ben egy csodás játékkal ismerkedtem meg. Sajnos magam csak kevésszer próbáltam személyesen, de a tévé elé ülve rengeteg mérkőzést figyeltem nagy izgalommal. S az Atlantai „Brávók” pólóját magam is megvettem, amikor először Amerikában jártam. Ez a csodás, rajongva tisztelt sport pedig nem más, mint az amerikai örület, a baseball.

Ezeken a hasábokon is több baseball programról írhattam már. Bevallhatom őszintén, hogy igazándiból egyik sem nyerte el a tetszésemet, mert hiába a rengeteg opció, a tetszetős motion capture, a csodálatos stadionok, hogyha a játék szelleme, egyszerűsége és könnyedsége nem jön át. Mert a baseball legnagyobb titka pont az, mint a foció: szinte egyedül is játszható, két ember pedig már hatalmas csatákat vívhat. No persze a csapatok létszáma ennél sokkal több, de ami Magyarországon a foci lasztival berúgott ablak, az Amerikában a baseball labdával betört üveg: minden kölyök ezt játssza.

„Magyarországon foci lasztival, Amerikában pedig baseball labdával török be az ablaküveget...”

Eddzünk rengeteget!

Ami ebben a sportban is a legfontosabb: sokat kell gyakorolni. Sőt rengeteget! Szerencsére a HHMLB esetében nagyon fejlett edzésprogramot vihetünk végig. Az ütőjátékosok a dobók összes dobásfajtájára „gyúrhatnak”, akár egyesével is. Ez azért fontos, mert nem elég megütni a labdát: fel is kell ismerni, milyen dobás jön, és annak fényében kell eltrafálni. No persze kezdőként a legfontosabb feladat eltalálni a golyót, azonban a későbbiekben, amikor majd meccset játszunk, elengedhetetlen lesz felismerni a felénk szálló labda röppályájából, hogy érdemes-e megütni, vagy sem, és ha igen, akkor hogyan. Nagyon, nagyon, nagyon hasznos funkció *(jól van, megértettük © Bad Sector)*, ugyanis ez a játék sava-borsa (túl a taktikán persze), hiszen végül is erről szól az egész: üss és fuss! Érdemes órákat eltölteni ütésünk tökéletesítésével: ez a későbbiekben mérkőzéseket nyerhet meg nekünk. Ugyanez igaz a dobásra: figyeljünk oda gyakorlásánál, pitcherünk milyen hajtásokban jó igazán. Ezeket próbáljuk elsődlegesen. S ha elindítunk egy szezont, előtte gondosan eddzünk minden dobóval, tanuljuk meg, ki mi-ben jó. S figyeljük meg az ellenfél játékosait is, ugyanis amikor kiballagnak az első bázisra, megtudhatjuk, milyen dobásokat tudnak jól megütni. Tehát ebből is kiderült, hogy a baseball valójában egy elég bonyolult sport, rengeteg figyelmet igényel. Szerencsére a program kiegészít ilyen esetekben is, nem kell mindenre fejből emlékezni (mint a profi játékosoknak).

Kapd ei a labaat!

Amikor az ütő csapattal játszunk, nagyjából automatikusan mennek a dolgok. Belecsapunk a labdába, az elszáll, embereink pedig a legjobb tudásuk szerint szaladnak a legközelebbi bázisra. No persze mint minden más, ez is állítható, de az elején hagyatkozzunk a mester-séges intelligenciára. Ütni tehát egyszerű, de védekezni már korántsem! Ugyanis itt nem elég jól dobni, hanem lehetőleg még a levegőben el kell kapni a labdát, s ha ez nem sikerült, akkor időben a bázisra kell juttatni. Itt már sokkal fontosabb a taktika, ugyanis látni kell, az ellen vajon melyik bázis felé szaladhat. Ezt viszont csak tapasztalatból tudhatjuk meg: a sokjáték során pontosan ki fog derülni, hogy ki merre fut. Ez a dolog legnagyobb lényege: egy idő után zsigerből tudjuk majd, mit kell csinálni, s nincs annál szebb, mint amikor egy double-outot csinálunk. Na jó, a triple-out azért szebb! *(Én csak egy vodka-martinit kérek! © Bad Sector)*

„Magyarországon foci lasztival, Amerikában pedig baseball labdával török be az ablaküveget...”

Mennyire szép és jó?

Egy dolgot le kell szögezni erről a programról: grafikai szempontból születtek már ennél sokkal szebbek. A 3D-s alakok nem a legtutibbak, bár funkciójának mindegyik megfelel, 2002-ben elvileg több lett volna elvárható. A kommentár nem rossz, bár aki még sosem hallott baseball-közvetítést, annak kevés hozzászólivalója lesz a riporterekhez. Ami viszont örületesen jó (és amiben ez a játék verhetetlen), az az irányítás. Hihetetlenül egyszerű, egy másodperc alatt megtanulható, mégis jól használható. Amikor ellenfelünk elüti a labdát, a játéktéren megjelenik, hol fog landolni, s a legközelebbi emberünket kijelöli a gép. Magyarán azonnal oda lehet futni és rögtön reagálni. S mindezt természetes könnyedséggel és gyorsasággal. Kijelenthetem bátran, hogy ilyen könnyen irányítható és ennyire additív baseball még sosem született.

Gyu

HHM League Baseball 2003
www.3do.com

| | |
|--|---|
| PRO | KONTRA |
| <ul style="list-style-type: none"> ■ fantasztikus irányíthatóság ■ zseniális játszhatóság ■ jó statisztikák | <ul style="list-style-type: none"> ■ lehetne jobb a 3D-s motor |

HARDVER
PII 350 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

89%

SPORT



Team 17

WORMS BLAST

SZEMFÉNYVESZTÉS A JAVÁBÓL



Hosszú évek óta követhetjük figyelemmel a jó öreg Worms játékok elég szépre sikeredett pályafutását. Az egyes részek alapötlete szinte semmiben sem változott, mindig „csak” valami extra, mókás elemmel vértették fel az éppen aktuális verziót. Hosszas hallgatás után a Team 17 ismét közöttünk van, hogy a sorozat újabb méltó tagját vonultassa fel előttünk...

Esetleg azon kevesek közé tartozol, akik még nem halották a Worms nevet? Akkor neked elárulom, hogy ez a kis sorozat alapjaiban változtat-ta meg a brutalitás és a szórakozás együttes fogalmát. Lényegében arról van szó, hogy néhány bátor giliszta harcol egymás ellen, és céljaik elérése érdekében a legkülönlegesebb ketyeréket is bevetik (legyen az egy sima puska, vagy akár egy „csőre töltött nagymama”). Egyetlen fontos feladatunk van, mégpedig az, hogy az ellenséges csapat minden egyes képviselőjét eltüntessük a föld színéről. Az évek folyamán a Worms név nagyon jól belerögződött az emberekbe, és mindenki csak az újdonságokat várta. A Worms Blast azonban egy teljesen új utat vágja a játék történelmében. Szemléltomást a grafikát ismét lecserélték, ami ezúttal egy részleges 3D-s világot jelent. Az újdonságok között nem túl élethű, ám nagyon jól kinéző víz effekt és 3D-s lények szerepeltetése található. Megmaradt viszont a nézőpont: továbbra is oldalról szemlélhetjük a pályákat.

No-no, csak módjával

A játékosok mostanra már joggal várhattak egy gyökeresen megváltoztatott folytatást. Azonban ez az átállítás, úgy vélem, egy igen erős csorbát ejtett a Worms néven. Ebben az epizódban ugyanis nem egy akciójátékról, hanem egy sokkal gyerekegyszerűbb logikai játékgyűjteményről kell beszélnünk. Az alapötletet egy régies-régi logikai játék, a Puzzle Bubble adja, melynek lényege, hogy az egyes színes golyókat ugyanolyan mintázatú „tölténnyel” kell eltávolítanunk. A választható karakterek között megtalálható a már jól ismert giliszta, de mellette még jó néhány régi és új ismerőssel is összefutunk (köztük egy bárány, alias SuperSheep, egy madár és még sorolhatnám). Mindegyiknek megvan a maga kis vízi jármúve, ami legtöbb esetben egy motorcsónak (néha pedig egy evezős la-dik). Ez egyik karakter esetében sem jelent előnyt

a másikkal szemben. Bárkivel próbára tehetjük magunkat az egyes módokban, amelyek ugyan itt sem éppen békések, de mégsem hozzák az igazi, elvárt hangulatot. Természetesen játszhatunk a gép, illetve egy ismerősünk ellen is, ám az alap „történetet” egymagunkban kell „végigjizgulnunk”. A változatosság kedvéért rengeteg apró kis mód került a progiba, melyek tovább színesítik az élményt. Egyik kedvenc módom, ahol a lehulló csillagokat kell felszednünk

ahhoz, hogy a vízszint emelkedését megakadályozzuk (összefüggés ugyan nincs a két dolog között, ám ez egy kis plusz figyelmet igényel). Közben persze végeznünk kell az éppen aktuális feladatot, és vigyáznunk, hogy

az osztott pálya túloldalán szintén versengő ellenfél nehogy valami kárt tegyen bennünk. Miközben eltávolítjuk a nem kívánt golyóbisokat, különféle ládák is le hullnak hozzánk, melyek felvételével extra képességekkel leszünk megáldva (különleges fegyverzet, szél-erősség- növelő és így tovább).

Kukac, kukac, de nem az igazi

Ha szeretted is a Worms játékokat, lehet, hogy most csalódnál fogsz. Úgy érzem, hogy ennél a programnál egy szimpla reklámfogásról kell beszélnünk. A Worms nevet használni egy ilyen progira nem éppen szép dolog. Az eredeti balhéhoz annyi köze van, mint hernyónak az e-mail kukachoz. Ezzel még csak véletlenül sem azt akarom sugallni, hogy nem egy jó gamáról van szó. Épp ellenkezőleg. Az egyes kihívások valóban hosszasan órákig lekötöhetnek bárkit, aki valaha szerette a logikai-reflex játékokat. Mindazonáltal kis-sé félrevezetésnek tartom a címet, ami bizony még csak véletlenül sem méltó önmagához. Esetleg a Worms Kiddie Edition valamivel találékosabb lenne, de akkor még akkor is ott van a félrevezetés veszélye... **ZeroCool**

Worms Blast

<http://wormsblast.team17.com>

PRO

- remek kisjátékok
- jópofa grafika
- mókás játékmot

KONTRA

- „semmi” köze az eredeti Worms-hoz
- túlságosan nehezek az ellenfelek

HARDVER

PIII 500MHz, 128MB RAM, GeForce2

- GRAFIKA
- HANGOK
- ZÉNI
- JÁTSZHATÓSÁG

71%





...HÍG A LEVE?

Tomb Raider Chronicles

2001 februárjában teszteltem a Tomb Raider Chronicles-t és kemény 63%-kal díjaztam. A véleményem azóta sem változott: a remek negyedik rész után (mely a rettenhetetlenül szexi régész kalandornő halálával végződött), Lara néhány régebbi kalandját „előbányászní”, és egy négyrészes, szerves összefüggés nélküli „egyvelegbe” belesuvasztani szerintem nem volt túl szerencsés ötlet... Ez azonban még csak a kisebbik baj ezzel a programmal: sokkal inkább zavaró, hogy a „jó régi” elemeken szinte semmit sem változtattak. A puzzle-feladványok gyermekien egyszerűek (körülbelül egy idomított egér szellemi színvonalát súrolják... ☹).



A grafika dettó ugyanolyan elavult, mint az előző részekben, sőt, nekem még a negyedik rész is szebbnek tűnt... Az épületek, romok és egyéb tereptárgyak rendkívül szögletesek, a karakterek (a formás Larát leszámítva, mert ő aránylag dögösen néz ki) igazi bádögemberek. Zavaróak még a grafikus motor kisebb bugjai is, amelyeket az első rész óta sem javítottak ki: minden szereplő belelóg környezetébe, és az égre nézve néha rácshálókat láthatunk. Mint az előző részekben, egy idő után itt is rendkívül monoton az órákon át tartó barangolás, amit ráadásul még valamilyen állandóan szóló muzsika sem porogt fel, mert a Tomb Raiderekben ugye nem illik huzamosabb ideig zenélni... (Hogy miért nem, az az első rész óta rejtély számomra...)

Hogy mégis kinek ajánljuk a Tomb Raider Chronicles-t? Nos, Lara fanatikus rajongói szerintem könnyedén túleszik magukat az említett hiányosságokon, és a régész nő életének korábbi, eddig nem említett izgalmasabb kalandjaiba betekintést nyerni azért nem utolsó dolog... A kifejezetten gyenge géppel és 3D-s kártyával (a régi grafikus motor miatt még Voodoo 1-en is működik a stuff) rendelkező akció-kaland rajongóknak is érdemes beszerezni a TRC-t, hiszen manapság már nehezen találánánk ilyen stílusú és hasonlóan gyorsan futó játékot a piacon. Akik szeretnek saját maguk is pályákat készíteni,



azok találnak még egy pályaszerkesztőt is a csomagban. Végül érdemes még a gyűjtőknek, és azoknak is beszerezni a progit, akik az összes részt végig akarják nyomni a hamarosan elkészülő ötödik rész előtt. A többiek viszont várják meg a Tomb Raider 5-öt.

Bad Sector

Tomb Raider
Ára: 3 990 Ft

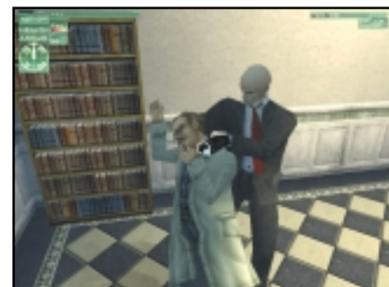
| | |
|--|---|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ gyűjtőknek, vagy fanatikus „végignyomók” jó a TR 5 előtt | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ már megjelenésekor is elavult grafika ■ elavult játékmotort |
|--|---|

HARDVER
Pentium 266MHz, akármilyen 3D-s videokártya

63%

Hitman: Codename 47

Anno az Eidos egyik legígéretesebb alkotásaként vártuk a Hitmant, aztán sajnos nem váltotta be teljesen a hozzá fűzött reményeket. Pedig zseniális ötlet volt egy bérgyilkost irányítani küldetése során, nagyon jó volt a sztori, a hangulat, gyönyörű és még gyors is a grafika, amelyben ráadásul még innovatív megoldásokkal is találkozhattunk. (A függönyök valós időben, az inverz kinematika szabályai alapján működtek.) Hogy akkor mit rontottak el a készítők? Sajnos egyetlen fájó pontja van ennek a remek játéknak, de az vaskos: az irányítás és a kezelőfelület olyan rémesen rossz, hogy a legtöbbször nem is a küldetések megoldása a igazi kihívás... Ehhez párosult derék hősi hüllapelő módszere: ahelyett, hogy a vállára kapta volna áldozatait, mint Gareth a Thief-ben, ő inkább a lábuknál fogva ráncigálta őket, mint Róbert Gida Micimackót – mindezt a lehető legnyakatekertebb kamerazetéből. Ráadásul elég volt egyetlen fordulás, és mestergyilkosunk azonnal elengedte a holttestet, ezzel az örületbe kergetve a szerencsétlen játékost. Gondok voltak még az – elvileg zseniálisnak



szánt – ellenség mesterséges intelligenciájával is, amely azt ugyan nem vette észre, ha fél méterre tőle legéppuskáztuk társait, azt viszont igen, ha állítottunk alá csúsztatva egy vékony pisztolyt bűjtattunk – az egyéb buta bugokról már nem is beszélve. Végül a játékmotort egész koncepciója és hitelessége sem stimmel: hiszen egy vérprofi bérgyilkos nem mészárolja le az elintézendő célpontot védelmező egész hadsereget, mielőtt végezne a kiszemelt áldozattal, hanem a lehető legcsendesebben és legdiszkrétábban végzi dolgát. Azonban ebben a játékban leginkább az előbbi volt a jellemző...



Szóval a Hitman sajnos eléggé elvétette a célt, ennek ellenére azért a feeling, a változatos küldetések, a sztori és nem utolsó sorban egy, a Gellértra feltűnően hasonlító, „Gallárd” nevű „budapesti szálloda” szerepeltetése (még a jól ismert fürdő is benne van) miatt érdemes vele nyomolni. Szeptemberre várható a folytatás, úgyhogy aki elszánta magát, az addig vegye meg a játékot...

Bad Sector

Hitman: Codename 47
Ára: 3 990 Ft

| | |
|--|--|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ feeling ■ egy bérgyilkos Budapestén ■ mai szemmel nézve is nagyon ütős grafika | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ igen komoly irányítási problémák ■ durva bugok |
|--|--|

HARDVER
Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os videokártya

69%

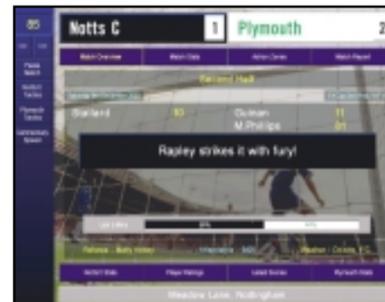
Championship Manager Season 00/01

Rengetegen imádjuk a futballt a világon. Szeretjük azért, mert minden meccs más, szeretjük, mert a labda gömbölyű s néha emiatt Dávid legyőzi Góliátot is. S persze mind értünk is hozzá elítélve edzőket, miért pont ezt vagy azt a játékost tették be a csapatba, amikor amaz jobb lett volna. Semmi gond, hiszen a PC arra is lehetőséget ad, hogy futballcsapatokat menedzseljünk. Ezen programok egyik legnagyobb sikerűje a Championship Manager-sorozat, amelynek 2000-2001-es szezonjában nem kevesebb, mint 26 különböző liga küzdelmeit követhetjük nyomon (ezek között a magyar bajnokság sajnos nem szerepel) Argentínától Wales-ig. Ez 50000, a valós életből vett labdarugót jelent! Ez pedig hatalmas nagy szám, ha jobban belegondolunk. A lehetőségek tehát végtelenek, hiszen egy-egy játékosnak legalább 30 különböző tulajdonsága van, így igazán nem könnyű az ideális csapatot összeválogatni. Itt van tehát egy hatalmas adatbázisra épülő játék,



amelyhez ebben a változatban érdekes újításokat is bevezettek. Játshatunk például véletlenszerűen generált játékosokkal és csapatokkal (ezt igazán csak Hardcore fanatikusoknak ajánlom, akiknek van elég idejük megismerni és kitanulni minden egyes játékosukat). A Game Editorral magunk is frissíthetjük az adatbázist (hiszen a játékkal a 2000/2001-es szezon csapatait tartalmazza).

Akik nagy látványosságra vágnak, csalódní fognak: az adatbázis alapú játék, amelynek a mérkőzés-lejátszása is csak szöveges, nem túl látványos: azonban az a hihetetlen információ-özőn, amelyet a nyakunkba zúdít épp elég kihívást ad majd azoknak, akik valóban következtetéseket akarnak abból levonni, mi történhet akkor, ha adott játékost ezen, vagy amaron a poszton dobnak be. Nos azért le-



gyünk felkészülvé: aki nem tudja a sok infót befogadni, könnyen belefulladhat. A hangulathoz kellemesen hozzájárul a nézők kiabálása és szurkolása a meccs alatt. Összefoglalva: Ez a játék foci-menedzser fanatikusoknak szól. Sok idő kell mesteri elsajátításához, a csapat, a játékosok megismeréséhez, de elég kihívás, adat és mélység van benne ahhoz, hogy hosszú heteki, vagy hónapokig nyomuljunk kedvenceinkkel.

Gyu

Championship Manager Season 00/01
Ára: 3 990 Ft

| | |
|---|--|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ hihetetlen méretű adatbázis ■ rengeteg tulajdonság ■ véletlenszerű liga | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ túl száraz ■ hiányoznak belőle a látványelemek |
|---|--|

HARDVER
Pentium 133 MHz, 16MB RAM

88%

Projekt IGI

Éreztetek Ti már valaha fantasztikus elhivatottságot ahhoz, hogy csatlakozzatok a brit speciális erőkhöz, majd megrohamozzatok kelet-európai kiképzőbázisokat? Ugye, hogy nem? Nos akkor most mindenki értékelje át eddigi életét, és azonnal lépjen be. Ugyanis ezzel indul a Project I.G.I. sztorija. Tehát egy amolyan lopakodós, céllovós, behatolós, ügynökös játékról van szó, valahol a SWAT3, Delta Force és a James Bond-film, a GoldenEye között. Kétségtelenül használunk (csak akkor, ha elfogyott a lőszer) s nem a tűzerő a lényeg, hanem a küldetés pontos kitervelése és végrehajtása. S itt lép be a játék hatalmas erőssége: a jól kitalált játékmotort, a megfelelően egyensúlyozott fegyvertípusok, a szinte tökéletes ballisztikai modell (például a fejlövés halálos, de előfordulhatnak olyan ellenfelek, akik páncélt viselnek, így több, a testre leadott lö-



vésre van szükség a megölésükhöz.). Ugyanakkor nagyon tuti, amikor áldozataink a sebükhöz kapnak, vagy egy láblövés után bicegve mennek odébb. Az ilyen látványos akciók igencsak feldobják az egyébként elég bukás-szagú grafikát, amelynél azért készíthettek volna sokkal jobbat is! Szerencsére a pályák tervezése ismét csak a pozitív oldalra



hoz pontokat, ugyanis hatalmas a bejárható terep, amelyen gondosan előkészíthetjük akciókat. S ha már akció, hadd meséljek a játék egyik alapvetően borzalmas tulajdonságáról, a mesterséges intelligencia butaságáról. Az ellenfél őrei a legalapvetőbb katonai szabályokat sem tartják be: támadás esetén nem fedezik egymást, nem keresnek fedezéket, hanem pont ellenkezőleg: mint ahogy azt hollywoodi filmekben szokás, azonnal kiszaladnak valami nyílt terepre és onnan tüzelnek. Hmm. Épülete-



ken belül is, ha tüzet nyitunk valakire, ott marad és várja, hogy cafatokká löjjük. Érdekes. Bár őszintén szólva ez nekünk, mint játékosoknak nem rossz dolog, azonban ez távol áll bármilyen realizmustól. S itt lehet az ilyen játékoknál nagyot bukni, ahol ugyebár nemcsak a lövöldözés fontos, hanem a megfelelő fegyver és taktika kiválasztása. Sajnos a beszédhangok sem sikerültek túl jóra, bár a hangeffektek (ropog a hó a lábunk alatt, esik az eső, török az üveg) ezt a kategóriát is megmentik. Jó móka ez a játék, kár, hogy ilyen buták az ellenfelek.

Gyu

Project IGI
Ára: 3 990 Ft

| | |
|---|--|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ hatalmas pályák ■ kiegyensúlyozott fegyverkínálat ■ jó eszközök | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ az MI buta, mint a tők ■ a grafika néha unalmas és nem túl látványos |
|---|--|

HARDVER
Pentium II 300MHz, 674MB RAM

81%



EGYSZER RÉGEN, PÁR RÉGI GÉPTÍPUSON

A STAR WARS JÁTÉKOK ELSŐ ÉVTIZEDE

Furcsa karriert futottak be a Star Wars számítógépes játékok... Az első fecske még a házi komputerek hajnalán, 1982-ben jelent meg Atari 2600-as cartridge-ra, majd hamarosan megérkezett a játéktérmi változat is. Mégis, 1993-ig, a PC-s X Wing megjelenéséig kellett várni az igazán kiemelkedő sikerre. Azóta már több mint 70 progij jelent meg a témában a legváltozatosabb géptípusokra, és a LucasArts olyan hatalmas sikereket könyvelhet el, mint a remekbe szabott X Wing: Alliance, és olyan csúfos bukásokat, mint a Force Commander. Ebben a kis szösszenetünkben most a Star Wars játékok első évtizedére tekintünk vissza...

Furcsa módon a Birodalom Visszavágó és nem a Csillagok háborújából készült a legelső számítógépes adaptáció. A bevezetőm-ben említett '82-es Atari 2600-as verzióban, a The Empire Strikes Back-ben, amelyet a Parker Brothers készített, Luke Skywalker bőrbe bújhattunk, és a híres Hoth bolygó elleni inváziós jelenetben kellett az AT-AT lépegetők ellen a vékony kis hősiklóban érvényesülnünk. Az AT-AT brutális tüzésére akár egyetlen lövéssel is alaposan le tudta amortizálni gépünket, nekünk viszont több találat is kellett a győzelemhez. Persze valamilyen Achilles-sarokra szükség volt, különben a játékos a szemébe vágta volna a cartridge-et: a trükk az volt, hogy a lépegetők nyakán időnként egy védetlen rész került felszínre, és pár pillanatra ebbe belelőve az egész gépet felrobbanthatuk. Még ritkábban az is előfordult, hogy John Williams Star Wars-os fanfárijának hangjára az „Erő velünk volt” és ilyenkor sebezhetetlenné váltunk.

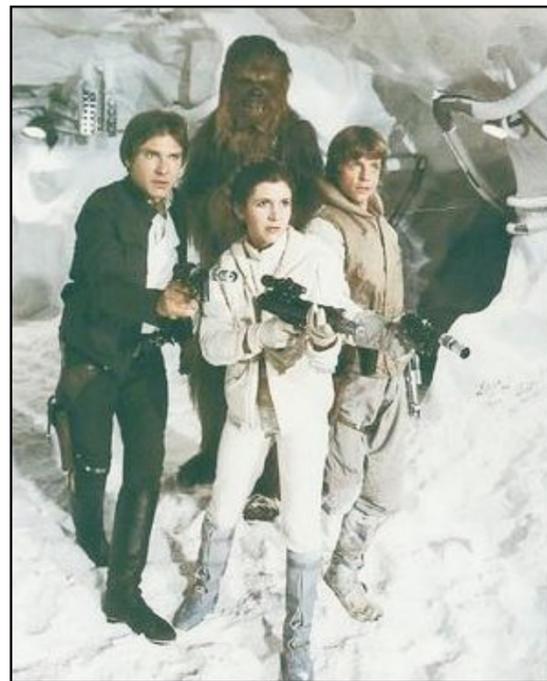
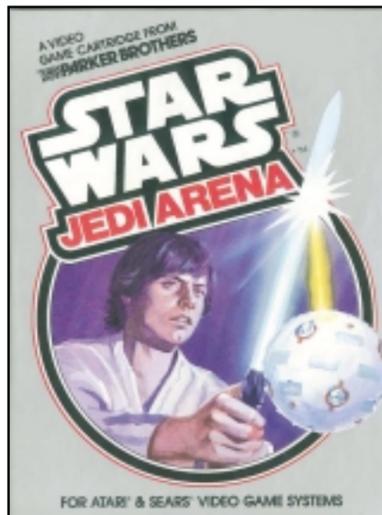
„Juhé! Luke, megcsináltad!”

Az Empire Strikes Back csak az első volt a Parker Brothers Star Wars-os sorozatában: a következő Atari 2600-os játékok a Star Wars: The Arcade Game, amelynek címe nem fejlesztői szeszély, ugyanis a cég játéktérmi programjának hű adaptációjáról van szó. Időzzünk el egy kicsit a remek „modell”, vagyis az 1983-as eredeti arcade felett. A játéktérmegek egyik legnagyobb sztárja a témán túl azzal tűnt ki a többi közül, hogy akkor még ritkaságszámba menő, színes vektoros grafikával büszkélkedhetett. A gép előtt görnyedve Luke Skywalker X Wing vadászgépében érezhet-

tük magunkat, ahogy a film utolsó jelenetében a Halálcsillag elleni végső összecsapásban veszünk részt. A belső nézetből látható akció a világűrben kezdődik, amint Luke és a lázadók csapatai közelnek a mesterséges bolygóhoz, de belefutnak a birodalmi Tie Fighterekbe – köztük Darth Vader második generációs gépébe is. Az ellenséges vadászok minden egyes lövése levett egy kicsit Luke pajzsából, és amikor már teljesen védtelenek maradtunk, akkor az X Wing egyetlen utolsó találatától felrobbant és Game Over.

Ha mégis túléltek, a következő szintnél a filmhez hűen a Halálcsillag külső folyosóiban kellett repkednünk, miközben a lézertornyokból és bunkerekből záporoztak felénk a lövések, amíg el nem intéztük őket. A harmadik, végső pályán kellett eltalálni a Halálcsillag gyenge pontját, a hőelvezető nyílást – ettől végre felrobbant az egész kóceráj és nyertünk. John Williams zenéjének és a digitalizált párbeszédnek köszönhetően a gép elképesztő sikert aratott a játéktérmegekben: legalább akkorát ütött, mint amekkorát az eredeti film a mozikban. A siker hatására az Atari annyira felkelkedett, hogy alig egy évre rá elkészült a következő masinával, a Return of the Jedi-vel. Ez a játék egy felülnézetes, 3D izometrikus lövöldöz-

ős stuff volt, amelyben négy különböző jeleneten keresztül állhattunk helyt a jól ismert Star Wars hősök szerepében. Az első részben Leia hercegnőként a filmből ismert repülő motorral száguldozva kellett leráznunk a minket ugyanilyen járgányokon üldöző birodalmiakat, lehetőleg az ewokok csapatáiba vezetve őket. Amikor a hercegnő biztonságra ért, Chewbaccával egy AT-ST lépegetőt irányítva az ellenséges birodalmi gépeket intézhettük el. A filmhez hasonlóan a játék időnként „átkapcsolt” Lando Calrissian küzdelmére is, amint a Millennium Falcon fedélzetén megostromolja a második Halálcsillagot. A események állandóan ide-oda kapcsolgattak, így egy szinten belül egyszerre tudtuk Lando-t és



Chewie-t is győzelemre segíteni. A végső küzdelmet egyedül a Falconnal kellett megvívunk, ahogy az a Halálcsillag szűk belsejében manőverezve a főgenerátor felé száguldozott. Az ügyes ötletek és a film feelingje ellenére ez az arcade már jóval kisebb sikert aratott, mint a legelső Star Wars, de ez leginkább a já-

téktérmegek 1984-es súlyos válságát jellemezte. Az Atari ekkor még nem eszmélt és a kudarc okait talán a Return of Jedi változásainak felróva visszatért a legelső arcade 3D-s vektoros grafikájához és játéktérmegekhez. E-

ben a masinában az első szinten egy hősiklóval kellett a lázadók felkutatására kiküldött droidokat a Hoth bolygó felszínén megsemmisíteni. A sztori szerint az apró robotok előbb-utóbb jelentettek és megindították a támadást az AT-AT lépegetők ellen, amelyeket az apró pilótaablak kilövésével robbanthatunk fel, vagy a filmhez hasonlóan összeköthetjük lábukat a hősikló fémhuzaljaival. A harmadik pályán Han Solo Falconjával kellett menekülnünk a Tie Fighterek elől, míg a befejező részben az aszteroida-mezőben lavírozhattunk. Sajnos az említett válság ezt a gépet sem kímélte, úgyhogy teljes nyolc évig, 1993-



ig kellett válni a következő Star Wars-os arcade elkészültéig...

Nintendo jobbról be

A nyolcvanas évek második felétől olyannyira kiment a divatból a Star Wars világ, hogy egészen 1991-ig (!) kellett várni, hogy újra felélesszék! Elsőnek a Nintendo melegítette fel a témát a '91-es Empire Strike Backkel, amelyben Luke Skywalker szerepében kellett lézerpisztollyal, lézerkarddal és az Erő varázslataival érvényesülnünk egy hagyományos platform akciójátékban. Ismét a második film helyszínéin nyomulhatunk: Hoth, Echo Base, Dagobah, Bespin és Cloud City. Az ellenségek közül találkozhattunk Darth Vaderrel és Boba Fettel, a másik oldalon pedig R2, Yoda és Obi-Wan osztozták az ést. A progij érdekessége, hogy egy-két olyan jelenetet is tartalmazott, amely a filmben nem szerepelt.

Nem sokkal az Empire után jelent meg az első mozi alapján készült Nintendós Star Wars is, majd mindkettőjük Game Boy-os verziója. Később a Sega is beszállt a buliba a saját változataival, végül megjelentek a Super Nintendós példányok is.

Mindegyik konzolos játékra jellemző volt egyfajta egyszerű játéktérmet, amely azért szép látványvilággal párosult.

„Yes, my master!”

A Lucas Arts 1993-ban döntött úgy, hogy majd egy évtizednyi játékkidás után végre-valahára ők maguk is beszálnak saját Star Wars-os programjukkal. A várakozás hosszú volt, de megérté: az X Wing, amelyet a Totally Games készített (ők büszkélkedhetnek az e számunkban tesztelt Star Trek: Bridge Commanderrel is), nemcsak egy nagyon élvezetes űrhajó-szimulátor volt, de mára igazi mérföldkővé vált a Star Wars programok történetében.

Az X Wingben egy ifjú pilóta karrierjét egyengethettük, a kiképzéstől egészen a Halálcsillag felrobbantásáig. (Mér? Ki az a Luke Skywalker?! ©) Az akkori szemmel nézve látványosnak számító űrcsata során Tie Fighterek és egyéb birodalmi gépek tömegeit kellett szétlőnünk. A siker hatására gyorsan megszületett a folytatás, a Tie Fighter, ahol – elsőnek a Star Wars programok történelmében – kipróbálhattuk az Erő sötét oldalát is. E két játékkal lezárult tehát a témát feldolgozó, kizárólag arcade, könnyed játékok korszaka és új szimulátoros trend kezdődött, amelyet a további folytatások megerősítettek. Bár szó sincs arról, hogy előbbiek kihaltak volna (lásd: Rebel Assault, vagy újabb Nintendós és Segás programok), mégis sokak (főleg az idősebbek) számára az X Wing-féle szimulátorok jelentették az igazi etalon, a többi csak „gyerekjáték” volt...

Bad Sector



C&C RENEGADE

STRATÉGIAI TANÁCSOK A C&C FPS-HEZ

Szinte mindenféle eddig megismert NOD egységgel szembekerülünk, ha Nick 'Havoc' Parker bőrébe bújva megpróbálunk szembeszállni a gonosszal és megmeníteni a világot. Hogy Nicknek egy csöppet könnyebb dolga legyen, íme néhány jó tanács.

- Hátunkban az ellenség** 1. **Tipp:** Figyeljünk mindig a hátunk mögé is (egy harmadik szem megteszi ☺). Az ellenséges szállító helikopterek előszeretettel tesznek le mögénk ellenfeleket
- Radarhasználat** 2. **Tipp:** A radar rendkívül hasznos eszköz arra, hogy az ajtók mögött csücsülők, illetve az utcasarok túlsó felén ránk várakozó ellenfelek ne okozzanak túl nagy meglepetést. Inkább a radart vizsgáljuk, mint halott hősünk részletes kidolgozottságát...
- Bajtársak** 3. **Tipp:** Ha a küldetés szempontjából nem fontos, túléljük-e társaink a csatát, akkor ne is foglalkozunk a létük fenntartásával – a gép irányította katonák amúgy sem tudnak komolyan segíteni nekünk ☹.
- Holt terek kihasználása** 4. **Tipp:** A harci gépek csak akkor jelentenek veszélyt, ha a gépfegyverek hatókörébe kerülünk. Ha viszont például észreveszünk egy sarkon megbúvó járművet, aminek az egy része kilóg, nyugodtan sorozzuk meg néhány gránáttal, és máris könnyebb lesz az életünk.
- VIP-k védelme** 5. **Tipp:** Amennyiben fontos embereket kell kísérnünk, a legjobb taktika, ha előrerohanunk és gyorsan mindenkiel végzünk, ugyanis a VIP-k már néhány lövéstől is hajlamosak kinyúvadni. Ha már többször eltalálták őket, akkor célszerűbb, ha visszatöltnünk egy korábbi állást, ahol még jobb kondícióban vannak.
- Használjunk járműveket** 6. **Tipp:** Használjuk ki mindig a harcjárművek jelentette védelmet, és közlekedjünk velük mindenféle gátlás nélkül. Akkor sem kell aggódnunk, ha az ellenség megsemmisít egy, a küldetés szempontjából fontos gépet – mindig kapunk helyette utánpótlást.
- Ki a páncélosból!** 7. **Tipp:** Ne féljünk viszont gyalogosan harcolni, ha csak néhány NOD katona bókászik a környéken. Egy nehezen mozgatható tankban harcolva nagyon hosszan elhúzódhat az összecsapás (lásd: ágyúval verébre lőni – közmondás értelmét).
- Ellenség a tetőkön** 8. **Tipp:** Figyeljünk az ellenséges orvlövészekre, kiváltképp, ha faluban mászkálnak. Nem csak ablakok mögött vannak, hanem előszeretettel húzzák meg magukat a tetőkön is, kémények mögé rejtőzve.
- Figyeljünk harc közben a sorrendre** 9. **Tipp:** Ha nagyobb mennyiségű NOD egységgel kerülünk szembe, célszerű, ha veszélyességük sorrendjében számolunk le velük. Elsőnek a lövegállásokat semmisítjük meg. Őket kövessék a páncélosok és az egyéb járművek, majd a nehéz rakétavető katonák, végül a mezei géppisztolyos gyalogosok.
- Vigyázzunk a kémikusokkal** 10. **Tipp:** A kémiai fegyverrel felszerelt egységeket lehetőleg puffantsuk le minél távolabbról, mert ha közel jutnak hozzánk, sokkal komolyabb sebzést okoznak, mint társaik.
- Lőjük a helikoptereket ezzel** 11. **Tipp:** Nagyobb csatákban sok kellemetlenséget spórolunk meg azzal, ha rögtön kilőjük a szállító helikoptereket, akik különben gyalogosok tömkelegét hozzák a nyakunkra. Néha vi-

szont fontosabb, hogy először azokat a tisztákat tegyük hűvösre, akik állandóan újabb és újabb légi egységeket rendelnek.

Útvonalak bejelölése

12. **Tipp:** Egyes bonyolult, összetett pályán (mint pl. a kastély, vagy a hajó) érdemes bejelölnünk az útvonalat. Ezt úgy tudjuk elérni, hogy amerre járunk, mindig szétlövünk egy-két hordót, számítógépet, vagy egyéb rombolható tárgyat.

A Mammoth tank használata

13. **Tipp:** A 9. pályán, miután elintéztük NOD kezét, birtokunkba kerül egy Mammoth tank. Ezzel az aprócska járművel minden NOD épületet le tudunk rombolni, még az Obeliszket is. Mielőtt azonban belevetnénk magunkat a féktelen épületbontásba, tisztítsuk meg a környéket gyalogosan, mert különben az ellen hamar véget vet a szórakozásunknak.

Eldugott UFO

14. **Tipp:** Ugyanezen a pályán találunk a templom mögött egy UFO-t is, aminek ugyan semmi jelentősége nincs a küldetésben, de ha kíváncsiak vagyunk, mi van a belsejében, akkor keressük meg a hangárban a bejutáshoz szükséges kártyát.



Távoli célpontok

15. **Tipp:** Sok ellenfelet már azelőtt kiiktathatunk, mielőtt lehetőségük lenne (számunkra) rossz dolgok megtételére. Ezért az előttünk álló területet mindig vizsgáljuk meg a mesterlövészpuskánkon keresztül, és akit lehet, puffantsuk le. Járművek ellen használjuk a Salve-t, amelynek jó nagy hatótávolságú gránátvetője van.

Gazdálkodás a munícióval

16. **Tipp:** Egyes pályákon a gyorstűzelő fegyverekhez igen kevés lőszerrel találkozunk. A komolyabb problémák elkerülésére a tömeges ellen használjuk a lángszórót és a tiberium-fegyvert, míg a magányosan bandukoló katonákat kénytelenek leszünk a pisztolyunkkal semlegesíteni.

Több bejárat

17. **Tipp:** Mindegyik NOD építmény legalább kettő, de sokszor még több bejáratral is rendelkezik. A hátsó ajtón át, vagy a tetőn közelítve általában előbb célt érünk. Ha viszont szeretjük halomra lőni a gonosz NOD-egységeket, akkor érdemes mindegyik bejáratot be- és kijárára is használnunk. ☺
Uhu

FREEDOM FORCE TIPPEK

TÚLÉLŐ KÉPREGÉNY SZUPERHŐSÖKNEK

Az „energy x” befogadása csak a kezdet: hőseidet és hősnőidet gondosan és alaposan fel kell tápolnod, ha a húzóssabb főellenségeket le akarod mosni a Föld színeről. Az itt következő tippözönünket aggódó Patriot City-béli lakosok küldték be a szerkesztőségbe, „for your eyes only” felirattal...

Az elbűvölő Mentor

1. **Tipp:** Az első néhány pályán, amikor még csak egyedül, majd Minute Mannal és Mentorról nyomulunk, használjuk ki alaposan utóbbi agyat befolyásoló varázslatait, különös tekintettel az „elbűvölőre”, amellyel egymás ellen fordíthatjuk a rosszfiúkat.

Minute Man a nikkolbolha

2. **Tipp:** Minute Man fel tud ugrani a háztetőkre: ezt mindenképpen használjuk, mert néhány rosszfiú előszeretettel lődöz ránk olyan magasról, ahova már Mentor sem tud elérni.

Always energy X

3. **Tipp:** A pályán különböző energiadobozok hevernek. A kékesen villódzó a „szuperképességet” tölti fel: ez sajnos nem túl hasznos, mert általában mire odaérnénk, addigra hősünk már magától is regenerálódott! A pirosas dobozka az életerőnk viszszanyeréséhez jó: ez viszont létszükséglet, ugyanis ezt nem kapják vissza embereink automatikusan, és senki sem képes gyógyításra! Az utolsó két dobozzal pedig bonusz presztízspontokat és xp-t nyerhetünk.

Egy jószágos „Diablo”

4. **Tipp:** A harmadik karakterünk El Diablo lesz. Ő az első olyan ember, akinek elég brutális a távolról támadó varázslata (Mentor eleinte elég gyengus ezen a téren.). A tűzcívával a gengszterek zömét egy-két lövéssel el tudja intézni, és Pinstripe, a fő affiózó ellen is ezt érdemes használni. Ez a cucc hasonlóan hatékony Nuclear Winter és emberei ellen is. Ha Minute Mant már nagyon lepofozták, akkor a házak tetejéről lövöldöző rosszarcúak ellen is a szárnyaló El Diablot érdemes bevetni. Végül a messze található energy x dobozokhoz is őt érdemes odareptetni.

Gyarapodunk

Fejlesztési tanácsadó

5. **Tipp:** A fejlesztés nehéz ügy, hiszen nem látjuk előre, hogy milyen ellenséggel kell majd megbirkóznunk. Általában úgy érdemes tápolni, hogy minden karakternek a rá jellemzőbb tulajdonságára gyúrunk rá, tehát például Minute Man, Man-Bot és Order inkább üssön, Microwave a lézervésszel nyomuljon, Mentor és Eve kábítson, stb.

Verjük fogunkhoz a presztízst

6. **Tipp:** Ahogy egyre inkább haladunk előre a játékban, egyre több hős szeretne csatlakozni hozzánk. (Azokon kívül, akik automatikusan kerülnek a csapatba). Takarékoskodjunk azonban a hírnével, mert nem mindenki hasznos, később viszont lemaradhatunk egy-egy ütősebb figuráról! Én sajnos elköttem azt a hibát, hogy rögtön felvettem Man-O-Wart és a szörnyen lamer Sea Urchint, így sokáig nem volt elég presztízspont Bullettre, pedig ő a legkirályabb karakter. Ti ezt ne tegyétek. ☺

Begolyó-zott?

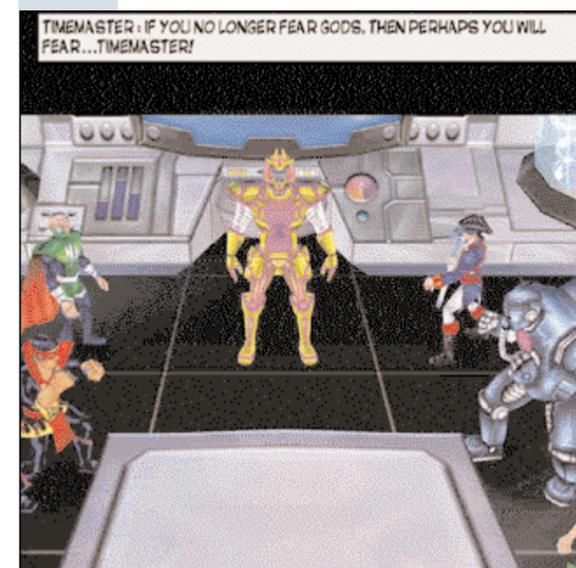
7. **Tipp:** Bullet eszméletlenül hatékony figura: villámgyorsan oda tud rohanni bárhova, és úgy üti az ellent, mint a motolla! Sajnos ennek fejében nem túl erősek az ütlegei, viszont ha állandóan leveri a gonoszt, mielőtt még feltápolódna, akkor annak a szó szoros értelmében „lövése sem lesz”. A másik megszorítás, hogy Bullet nagyon sérülékeny és könnyen el lehet kábítani. A hatalmas főmonsztárakat inkább kerüljük el, a közepes ellenségekkel szemben viszont ő a nyerő. A legutolsó küldetés-

nél Bullet a legnagyobb ász, ugyanis egy jó irányzott, villámgyors ütessel azonnal lependeríti a főellenségeket is az éterbe...

Küzdelmes élet

Kit vigyünk el?

8. **Tipp:** Nehéz kérdés, hogy kit érdemes bevenni a négyfős „akciócsoportba”. Nos, a legfontosabb, hogy a régi szerepjátékos felállás szerint mindig legyen legalább egy izomemberünk, egy kábító figura, és egy olyan, aki távolról is hatékony. Nagyon kell még figyelni az átvezető sztorikra is, ugyanis így tudhatjuk meg előre, hogy például egy „Nuclear Winter” nevű figura ellen valószínűleg a tűzzel operáló El Diablot a leghatékonyabb... A tapasztalatszerzés attól teljesen független, hogy emberünk „harctéri gyakorlatot” szerez-e, vagy otthon marad, úgyhogy azért felesleges bárkit elvinni, hogy feltápoljunk...



Medal of Superhero

9. **Tipp:** Biztosan észrevettétek, hogy eleinte minden hős felett ott látunk egy „érdemrendet”. Ez arra jó, hogy a küldetés közben – egyetlen alkalommal – visszanyerjük energiánkat, vagy kikerüljünk valamilyen bűverő alól. Általában az előbbire érdemes elhasználni ezt a lehetőséget, mert nagyon kevés életerő dobozka van a terepen, gyógyítani nem tudunk, viszont, a bűbáj egy idő után automatikusan „elszál”...

Jó polgár, rossz polgár

10. **Tipp:** A lakosok a legtöbbször segítenek, vagy extra küldetéshez juttatnak, egy-két misszióban azonban zombiként támadnak ránk. Ezeknél a feladatoknál a legveszélyesebb a hímnemű polgár, ugyanis élő bombaként felrobban, amikor elintéztük.

Legyünk sunyik!

11. **Tipp:** Jó taktika, ha harc során nem azzal az a hősünkkel támadunk, akire éppen ráló a kiszemelt ellenség, hanem egy mással.

A pálya hőse

12. **Tipp:** A legtöbb küldetésnél van egy automatikusan bekerülő emberünk: általában ő is a leghatékonyabb az ellenséggel szemben, úgyhogy ne kíméljük!
Bad Sector

WARRIOR KINGS

ÜSD! VÁGD! – DE CSAK ÉRTELMESEN

Legyártok egy csomó tankot (bocs, lovagot), nekiküldöm őket a hülye ellenfélnek, s már hallgathatom is a következő pálya eligazító szövegét. Aki valami hasonló módon gondolta abszolválni a Warrior Kings küldetéseit, az jobban teszi, ha a legutóbbi állás visszatöltése előtt átfutja az alatt elterülő ötletalmazt. Ki tudja? Lehet, hogy talál benne valami használhatót is.

A küldetés mind felett...

Fősvénység, a játék egyik főbúne Tekintettel arra, hogy a WK küldetése gyakorlatilag egytől-egyig különböznek egymástól, nem lehet átfogó recepttel szolgálni a sikerhez. Azonban annyit érdemes megjegyezni, hogy semmiféle előnnyel nem jár az, ha túlteljesítjük, esetleg jobban, kevesebb egységünk elvesztésével oldjuk meg az aktuális feladatot. Sem megmaradt katonáinkat, sem azok tapasztalatát nem visszük át a következő szintre, ezért nincs értelme „spórolni” velük. Ha látjuk a misszió végét (mondjuk egy lángnyelvekkel körülölelt palota képeben), ne vacilláljunk! Vessünk be minden erőnket, hogy egy határozott rohammal kipipálhassuk ezt a szintet is.

Többet ésszel... Gyakran megesik, hogy a továbblépéshez nem szükséges a pályán található összes ellenfelünk frissen kiomló belső szervén átgázolni. Az okos hadvezér, ha csak teheti, elkerüli a küzdelmet.

Extra segítség Előfordul, hogy bizonyos feladatok nem tartoznak szorosan a misszió céljához. Ezeknek azonban, ha nem kívánnak különösebb erőfeszítést, érdemes a végére járni, mert kivétel nélkül hasznos támogatást remélhetünk cserébe. Hiába, jó tett helyébe még a gonoszok is jót várnak.



Infrastrukturális beruházások

Nincs kenyér? Egyenek kalácsot! Hogy ne járjunk úgy, mint XVI. Lajos, érdemes minden alattvalónk bendőjét folyamatosan élelemmel feltölteni. Ezért első dolgunk a gabonaföldek kiparcellázása legyen. Ne törődjünk addig a katonai fejlesztésekkel, amíg egy komoly sereg ellátásának feltételei nem megoldottak. (Természetesen egyes akciódús küldetések ez alól kivételt képezhetnek.)

Íjászverseny a toronyból A játék leghatásosabb védelmi eszköze a magaslati pontokra telepített toronyok hálózata. Ne felejtjük el íjászokkal megtölteni a felhúzott erősségeket, különben csak drága felderítőként funkcionálnak. Ha kifejlesztettük a számszerjat, akkor a létszám paraszttal is feltölthető. Arra azonban érdemes odafigyelni, hogy a hajtógépek hatótávolsága gyakran még így is

meghaladja a védők lehetőségeit. Ekkor sincs gond, ha előrelátóan állomásoztattunk egy szakasz jól képzett nehézlovast a közelben. Velük gond nélkül kicsaphatunk a veszélyes szerkezetre.

Közlekedési vonalak Figyeljünk oda embereink, szekereink mozgására. Olykor előfordul, hogy egy-egy frissen felhúzott falszakasz, épület miatt képtelenek elérni a céljukat. Szóval, ha harminc parasztunk fát vág, és már fél órája nem nőtt a raktárkészletünk, akkor kezdetünk gyanakodni ☹. Ilyenkor a falbontás még mindig olcsóbb megoldás, mint egy egész épületet újjraalapozni.

Erőgyűjtés

Bábjáték, véresen komolyan A WK nagy ötlete, hogy gyakorlóbabákon csiszolhatjuk katonáink képességeit. Ez nagyon hasznos segítség, ezért soha ne felejtünk el élni vele! Persze más kérdés, hogy gyakran nem lesz időnk kivárni, míg kopaszokból Conanok lesznek. A babákat jól tesszük, ha szellősen, kis csoportokban állítjuk fel, így fegyvernemenként elkülönítve folyhat a tréning.

Zsoldosok, kezük sosem dolgozott Hagyományos, építkezős küldetéssel játszva nagyon figyelniük kell az élelmiszerkészleteinkre. Ezért a misszió kezdetétől várható kisebb csetepaték megvívásához jobb, ha zsoldosokat bérölünk. Kemény katonák, akiknek csak egyszeri díjat kell fizetnünk, azaz nem apasztják készleteinket. Néhány íjász eltartását azonban így sem spórolhatjuk meg, mert a távolsági fegyvernem kiemelten fontos a WK-ban.



Csatataj

Repül a nehéz kő... Használjuk ki kőhajító egységeinket, amennyire csak lehet. Nagyon messzire lönek, nagyon durván. A cél kikémléséhez küldjünk előre egy felderítőt, s máris indulhat is az ajándékcsoomag. Rosszabb esetben erre rögtön valamilyen ellenintézkedést fogantatnak ellenfelünk. Nem baj, mi pont erre vártunk! Íjászaikkal ritkítsuk meg a felénk loholó bosszúszomjas hordát. A néhány szerencsés (?) túlélőt fogadjuk gyalogosaink sorfalával, majd eresszük rá a kialakult emberkupaúra a nehézlovasságot. Hmm...

A felcser ne fecsegjen Igyekezzünk minél nagyobb erővel lecsapni az ellenség elkülönített csoportjaira. Ha kellő gyorsasággal morzsoljuk fel az ellenállást, akkor lesz időnk a regenerálódásra. Katonáinkat egyfelől az ellátmányt szállító szekerek élelmiszerkészletéből „gyógyíthatjuk fel”; a másik lehetőség maga Artois, a főhős. Ő ugyanis (még gonosz jelleműként is!) képes önmaga, s katonái sebeinek mágikus beforrasztására. Ha nem a Sátánnal kötöttük meg a paktumot, akkor a szerzetesek hitből merített erejét is felhasználhatjuk.

-csonti-

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

ŰRSZEKEREK HÍDJÁN NEHÉZ AZ ÉLET

A Föderáció-parancsnokok élete izgalmas és változatos, de korántsem egyszerű. A USS Dauntless és a USS Sovereign úrcirkálók fedélzetén, a harcok idején sokszor nagy a kapkodás, a sietség. Ilyenkor igen könnyen elvész az események felett az irányítást. **Álljon itt néhány javaslat ahhoz, hogy a parancsnoki hídon hogy legyünk mindig mi az urak, és hogyan vezessük győzelemre a büszke Föderációs flottát, úgy, hogy a Kardassziánok többet ne jelentenek veszélyt a Föderáció számára.**

Általános tanácsok

Féltre az egerekkel!

1. Tipp: Alapszabályként jegyezzük meg: soha ne hagyatkozzunk az egérrel való irányításra. A harcok forgatagában nagyon könnyen félrelekkellhetünk. A billentyűzettel azért is érdemes barátságot kötnünk, mert a funkció-gombokkal sokkal gyorsabban tudunk reagálni az eseményekre, mintha a kurzorral araszolnánk a kiválasztandó menüpontra.

A külső nézet jobb

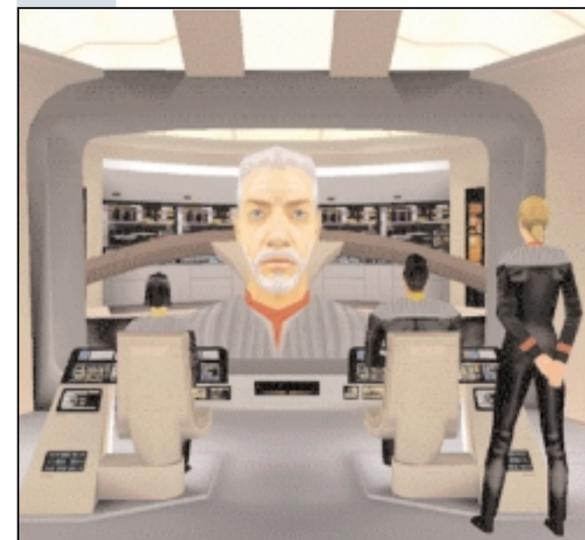
2. Tipp: Hamar feltűnhet minden parancsnok számára, hogy a hídon a normál látómező nem túl nagy. Ha azonban a Space billentyűre bökünk, lényegesen kitágul a horizont. Szerencsére az összes fontosabb felirat és menü megmarad, még a hajó különböző állomásait is el tudjuk érni. Érdemes ezt a nézetet használnunk, mert a látótér és irányítás ideális kompromisszumát biztosítja.

A bizalom kifizetődő

3. Tipp: Néha találkozni fogunk olyan szituációkkal, mikor a szembenálló ellenfél felszólít minket arra, hogy engedjük le hajónk pajzsait. Ilyen esetekben engedjünk a követelésnek, mert ha nem így teszünk, akkor felesleges csaták során annyira leamortizáljuk a hajónkat, hogy a következő küldetés előtt be kell ugranunk a központi bázisra. Vagy akár mi is átalakulunk űrszemétté...

Figyeljünk Data parancsokra

4. Tipp: Ha Data parancsnok átjön a Sovereign hajóra, időnként megörvendeztet minket néhány jó tanáccsal. Ezeket ugyan el is ereszthetjük a fülünk mellett, de a végén úgy is kiderül, hogy neki volt igaza. Ezért inkább mindig hallgassunk rá, mit is dörög – ő tudja, mi a jó.



Tájékozódjunk az első tisztnél

5. Tipp: Ha teljesen elvesztettük a dolgokra való rálátásunkat, vagy elakadtunk egy küldetésben, nyugodtan kérdezzük meg első tisztünket. Ő nemcsak az összes szöveges üzenetet (nem SMS-ekről van szó ☺) följegyzzi, így mindig vissza tudunk tekinteni a történésekre. Ugyanígy ott vannak a tarsolyában a fő- és mellékfeladatok adatai is. Ha a misszió közben valamelyik módosul, ő arról is tudni fog.

Harci tipppek

Harcoljon a fegyverkezelő tiszt

6. Tipp: Normál esetben ne hagyatkozzunk az elektronikára. (lásd pl.: PC-k ☺) Viszont a fegyverkezelő tisztünk MI-je igen fejlett, ezért felesleges személyesen kezünkbe venni a lövöldözést – nyugodtan hagyjuk azt a derék beosztottunkra. Kivételt jelent ez alól, ha a célpontot nem akarjuk megsemmisíteni, hanem csak feltartóztatni. Ilyenkor nekünk kell rátenyerelni a vonósugár aktivizáló gombjára. Utána viszont ismét minden automatikusan megy.

Célpontok sorrendje

7. Tipp: Néhány harci helyzetben azonban mégsem árt, ha mi is részt veszünk az eseményekben. A célzást továbbra is hagyjuk beosztottunkra, de a célpontok kiválasztását tegyük meg mi. Legelőször a szenzorokat szedessük szét – az ellenfél ezután már nem tudja beazonosítani helyzetünket. Ezek után jelöljük kilövésre a pajzsokat, majd a hyperhajtómű-magot.

Takarékoskodjunk a torpedókkal

8. Tipp: A legtöbb ellenséget viszonylag könnyen le lehet győzni. Ezért figyelmeztessük tisztünket, hogy ne pazarolja a rakétákat, elég, ha a lézérágyúkkal szedi az ellent. A foton-torpedókat tartogassuk a böhömnagy ellenséges űrhajókra, ugyanis ezek száma korlátozott: ha elfognak, vissza kell térnünk feltöltésért a bázisra.

Figyeljünk a pilótánőre

9. Tipp: Habár a fegyverkezelő tiszt remek munkát végez, ugyanez nem mondható el a pilótánőről, aki hajlamos nem azt csinálni, mint amit kiadtunk parancsba. Ezért helyett, hogy hadbírótság elé állítanánk a hölgyet, inkább pillantsunk gyakran a navigációs műszerekre. Ha az „intercept” gomb deaktiválva van, kapcsoljuk be, mert különben nem követi a kijelölt célpontot. Rádásul ilyenkor a hajó csak lebeg az űrben, kiváló célpontot nyújtva rosszakaróink számára.

Uhu

RÖVID TIPPEK, CHEATEK

AquaNox

Pénzszerezés

1. Tipp: Amennyiben túl magasnak találjuk a tenger alatti utazás költségeit, van rá lehetőségünk, hogy egy kis pénzmaghoz jussunk: a játék \SAV alkönyvtárában nyissuk meg a PLAYER_START.DES nevű fájlt, keressük meg azt a sort, ahol az áll, hogy „Credits=19350”. Ezt a összeget tetszés szerint növelhetjük, és máris jelentősebb mennyiségű tőkével kezdjük a játékot.

Jó, ha van Booster

2. Tipp: A Boosterrel rendelkezőknek nem kell aggódniuk a Flash-Shark torpedók miatt. Ha valaki esetleg eltalálná a hajókat ezzel a rettegett fegyverrel, a Booster használatával még mindig könnyedén elpucolhatunk a helyszínről.

Shadow Force: Razor Unit

Csalás

Játék közben a „~” gombbal hívjuk elő a konzolt, majd gépeljük be azt, hogy „god 1”. Ennek hatására sérthetetlenek leszünk.

Baldurs Gate 2

Minden karakter varázsolhat

1. Tipp: Bizonyára mindenkinek megvan az ideális csapata, azonban, ha mégis krónikus varázslóhiányban szenvednénk, itt egy apró trükk, aminek a segítségével minden karakterünknek lehetősége lesz a varázslásra. A cél elérésére szükségünk van a kívánt spell tekerésre és egy gyógyító itálra. Nyissuk ki a hátizsákunkat és igyuk meg a gyógylöttyöt. Amint meghallottuk, hogy befejeződött a kortyolás, fogjuk meg újra a kiürült flakát és rakjuk a hátizsák egy üres helyére. Most ragadjuk meg a varázslatekerest és tegyük közvetlenül az üres üveg mellé. Ezután lépünk vissza a játékba és figyeljük a karakterünket, amint egy hatalmasat varázsol.

Sid Meier's SimGolf

Csalás

Ha egy kicsit több pénzt szeretnénk, akkor nincs más dolgunk, mint megnyomni a [SHIFT]+[=] billentyűkombinációt, és máris egy kisebb összeggel leszünk gazdagabbak. Ez többször egymás után is eljátszható.

Grandia 2

1. Tipp: Játékállást menteni a gúla alakú átlátszó micsodánál lehet, és itt tudjuk magunkat regenerálni is. Ha egy ilyen van a közelben, és ha sok ellenséggel akadunk össze, akkor érdemes így letesztelni a sok manát felemészítő, durvább varázslatokat is.

2. Tipp: Ha viszont csak jó messze van ilyen gúla alakú cucc, akkor bizony érdemes takarékoskodni a mágikus energiával, és a közepes szörnyekre nem pazarolni a drágább mágia.

3. Tipp: Melfice-t egyedül úgy tudjuk legyőzni, ha állandóan gyógyítjuk embereinket, a legdurvább varázslatokat használjuk, és a lehető leghamarabb elpusztítjuk a kardot.

4. Tipp: Ez egy konzol RPG, így gamepad használata erősen javallott. (Ha van ilyened, feltétlen üzemeld be!)

5. Tipp: Egyes tereptárgyakba belescapva – a la Diablo – varázscuccokat nyerhetünk. Ilyenek például a nagy gombok, amelyekből kis gombokat (☺), aranyat és egyéb varázscuccokat kaphatunk, vagy ha pechünk van, egy ellenséges monsztat. ☺

6. Tipp: Ha egyik karakterünket megmérgezik, akkor a csata után is adjunk neki ellenmérget, mert más RPG-kkel ellentétben a hatás ilyenkor is megmarad.

7. Tipp: Ha a durhami barlangban három mogorót adunk a Pokemon-szerű mókuskának, akkor világitani fog és követni minket. Csak viseljük el a rémes hangját...☺

8. Tipp: A Rilig alatti barlangrendszerben található hatalmas építménynél lévő három színes varázsgömböt nem tudjuk ott helyben meggyújtani (pedig csak így tudunk továbbjutni), hanem három különböző helyszínrre kell elvándorolni, és itt tudjuk ezeket felkapcsolni.

9. Tipp: A riligi barlangrendszer nagyszájú, többfejű főszörnyét néhány interneten olvasható végigjártás szerint úgy lehet csak legyűrni, ha elsőnek az összes búrát nyomjuk le, és a száját utolsónak hagyjuk. Ne higgyetek nekik, higgyetek Bad Sectornak! ☺ Először én is így próbáltam legyákní őket, de csak szívtam, mint a torkos borz, és végül dühömben kipróbáltam, hogy mi van akkor, ha a szájjal kezdem? Nos, amikor elveszítette a száját, a dög rögtön meghalt...

4X4 Evolution 2

Csalás

Nyissuk meg a játék mappájában lévő system/metal.ini fájlt egy text-editorral (a notepad tökéletes lesz), majd szúrjuk be a következő sort: „cash=sbUHqG6pEjgFpoR*Ftoi*r83p7”. Ennek hatására 23,000,000 dollárral leszünk gazdagabbak (persze csak a játékban). Ha helyett (vagy emellett) a „team = [csapatnév]” sort szúrjuk be, akkor a megadott nevű csapathoz fogunk csatlakozni (pl. „team=Team Death”).

Ha ezek a garázdálkodások sem vezetnek eredményre, akkor karrier módban szerezzünk egy járgányt, adjuk el, majd nyúzzuk tovább a szerencsétlen „system/metal.ini” fájlt kedvenc text-editorunkkal. A vége felé keressük meg a „careerTruckCount=0” és „curTruckType=0” sorokat, majd mindkettő végén cseréljük ki a „0”-t „1”-re. Ezután indítsuk újra a progit és menjünk be a garázsba. Voilá! Visszakaptuk az eladott gépet, de az ára megmaradt! Annyiszor ismételhetjük meg ezt az eljárást, ahányszor csak akarjuk.

Amennyiben a fent említett trükkökkel sem tudnánk pénzhésgünket csillapítani, akkor indítsunk el egy versenyt. Gépeljük be azt, hogy „goldfinger”. Ha jól csináltuk, akkor dudálást hallunk. Ezután nincs más dolgunk, mint beírni, hogy „givememoneyordie” és máris kapunk kemény egy millió dollárt.

NASCAR 2002 Tipppek

Türelem =rőzsa

Tipp 1: Nagyon fontos, hogy tudj visszakozni! Ha üldözöd egy vetélytársadat, akkor sok alkalommal gyorsulsz fel jobban, mint ő (hiszen draftolsz), viszont nagyon sok helyzetben egyszerűen nem szabad előzésbe kezdeni (már nincs sok hátra az egyenesből, más is autózik a te íveden, belső sorból kellene kilépned, stb.). Ilyenkor egy pillanatra vegyél vissza a gázból és maradj a „vonatban”.



Előzz belül!

Tipp 2: Törekezd a belső íves előzésre (elég nehéz ilyen összehozni, mert keményen védik, és a lendület is a külső ív felé sodor a kigyorsításkor), de ha hosszú egyenesel rendelkező pályán vagytok, van rá esély. Külső ívvel akkor érdemes próbálkozni, ha nincs mögötted „vonat” – így ha nem jön össze, még mindig visszaállhatsz a versenytárs mögé, és nem fogsz több pozíciót visszaesni egy belső íven bezáródott, melletted elhúzó kocsisor miatt.

Draftolók kihasználása

Tipp 3: Ha a tükörben egy nagy sebességgel közeledő vonatot látsz, szívfájdalom nélkül lépj ki az ő ívükre: rossz esetben felbomlik a draftsor, jó esetben a „hátsó segítséggel” plusz sebességhez jutsz.

Aerodinamika felsőfokon

Tipp 4: A játékban nagyon szépen ki lehet használni az ún. „aero loose” és „aero push” effektet (a kocszi a leszorító erő hirtelen csökkenése miatt letér az ideális ívről). Ha közeledünk egy vetélytárhoz, törekezdünk arra, hogy a kanyar közepén „érkezzünk meg” mögé. Ha eléggé a határon autózik, kocsija talán egy kis időre elveszíti stabilitását a hirtelen csökkenő hátsó leszorító erő csökkenése miatt, a pilóta korigál, így talán lelassul szemernyit. Persze ennek fordítva is elsülhet a hatása: ha mi érkezzünk visító gumikkal, a csökkenő első leszorító erő miatt kisodródunk az ideális ívről.

Finoman a gázzal

Tipp 5: Vigyázz a hirtelen gázadásokkal és visszavételekkel: álló helyzetből padlógázzal elindulni még egyenes szakaszon is lehetetlen (az eltolt súlypont miatt), a gyors gázérvétel pedig egy olyan kanyarban, ahová fullsebességgel mentünk be, szintén megpördüléshez vezethet, miután a hátsó kerekekről hirtelen eltűnik a forgatónyomaték.

Szalagok

Tipp 6: Ha sok „tape”-et ragasztasz a hűtőmaszkra, gyorsabb lesz a kocsid, csak épp hamarabb kapnak hűgütőt a mókusok. Ez ugye alap. Az viszont nem az, hogy az edzésen még véletlenül se úgy lödd be a tape-mennyiséget, hogy egyedül körözgessz: a versenyen az esetek 90%-ában ugyanis valaki *mögött*, kvázi légtüres térben fogsz autózni. Ha extrém meleg idő van, akkor is kevesebbet használj! Ha pedig így is túlhevül a motorod, gyakran lépj ki a „vonatból”... Végül is döntened kell: gyorsabban, de „ugrálva”, vagy lassabban, de biztonságosabban autózol.

Boxtaktikák

Tipp 7: Sárga zászlónál mindig boxolj, ha már amúgy is közeleg az ideje, mert nem veszítesz kört. Ha vezetsz, vagy a mezőny elején vagy, és már kevés van csak hátra a versenyből, inkább kockáztass és ne menj ki: ilyenkor fő a pozíció! Ha olyan pályán vagy, ahol nagyon számít a gumik tapadása (a kicsi lassú pályák), általában nem éri meg féloldalas (gyorsított) kerékcserét alkalmazni. Végül, ha rövidített versenyeket játszol, használd ki az ún. „short pit” előnyeit: ne várd meg, amíg teljesen lerongyolódik a gumid, menj ki hamarabb kereket cserélni! Így minimálisra csökkentet az elhasznált kerekeken történő autózást.

Battle Realms

Sebesült parasztok

1. Tipp: A megsebesült parasztok sokkal rosszabbul dolgoznak, mint egészséges társaik. Ha időt és energiát akarunk spórolni, képezzük át őket katonákká és gyártsunk helyettük új, egészséges munkásokat. Így máris könnyebb lesz az ellenfél legyőzése.

Gorky 17

Csalás

E havi teljes játékunkhoz is adunk egy kis segítséget: A programot a „-760722” parancssori paraméterrel indítsuk el (pl.: „C:\Gorky17\Gorky.exe -760722”). Ezután, ha meg szeretnénk nyerni egy csatát, nincs más teendőnk, mint megnyomni a [Q] gombot.

Robbanó hordók

Aki pedig nem szeretne csalni, annak íme néhány tipp. Magas életerővel rendelkező ellenfelek esetében (különösen igaz ez az egyedi szörnyekre) mindenképpen használjuk ki a pá-

lyán elszórva megtalálható benzines hordókat: a kicsike mindig a hozzá legközelebb álló emberünket támadja, akivel egy hordó mellé kell, hogy csaljuk. Ezután a hordóba löve 40 HP sebzést érhetünk el.

Fedezék

Használjuk ki, hogy a tereptárgyak fedezékek: lehet akár egy egységnyi távolságra is az ellenfél, ha köztünk van egy láda. A monszterek még véletlenül sem bántják egymást: használjunk védfalként egy kisebb ütőerejű rosszfíut!

Fegyverhasználat

Érdemes (a többnyire kevés muníció miatt) egyféle fegyvert egy emberkével használni: magasra fejlesztheti ezt a képességét, és a többiekétől begyűjtött munícióval még jó sok körig ütőképes lesz.

Támadási irány

Próbáljunk meg oldalról, vagy hátulról támadni: plusz sebzés az eredmény. (Az ellenfeleink is ezt teszik: ők csak tudják. ☺)



Közelharc

A brutális géppuskákkal és egyéb nyalánkságokkal felszerelt mutánsokat érdemes közelharcban aprítani: magas képzettségű baltás emberünk nagyokat sebezhet, míg az ellenfél a távolra óriásit sebező fegyver helyett a kisebb sérülést okozó karmait, kését, stb. használja.

Neocron

Jobb fegyver

Amikor elkezdjük a játékot, nagyon gyenge a fegyverzetünk. Miután lekaszabolunk néhány patkányt, vagy egyéb döggöt a csatornában, azonnal keressük meg a Plazát, ahol kezdőknek szánt fegyverbolt van. Nézzük meg az árakat, de ne vegyünk még semmit. Inkább a nyilvános chaten figyeljük ki, mit ad el, illetve próbáljunk magunk is ott venni megfelelő fegyvert olcsóbban, mint ahogy azt a boltban adják. Csak végső esetben forduljunk a kereskedőhöz. Késünket ne adjuk el, mert ha kifogy a lőszer (no persze az mindig legyen nálunk sok), akkor ez azért jobban sebez, mint az öklünk.

Papír, ceruza

Mindig legyen kéznél a két ősi RPG eszköz: a ceruza és a papír. Sokszor lesz szükségünk ugyanis arra, hogy lerajzoljunk a dungeont, illetve a csatornát, ahol éppen tartózkodunk. Érdemes felskiccelni legalább, mert igazi labirintusok vannak a játékokban, ahonnan nem könnyű kikerülni. Mellesleg azt is érdemes feljegyezni, melyik lakótömbben milyen boltok vannak.

Figyeljük a szörnyeket

Amikor rávisszük a kurzort egy lényre, akkor az bekereteződik. A jobb felső sarkában apró ferde jelek, stráfok jelennek meg. Ez jelzi az adott szörny erősségét. Csak akkor támadjunk meg sokvonalkás szörnyet, ha magunk is erősek vagyunk, illetve nagyon bátrak. Ugyanakkor jó taktika, ha szaladgálni kezdünk baj esetén, bár a Staminánk (állóképesség) csökken, életerőnk növekedhet. No persze az ellenfél is (tehát kiegyenlítődnek az esélyek), azonban van lehetőségünk elmenekülni, szegyen ugyan a futás, de hasznos.

Állítsunk a fényességben

Neocron városába sosem hatol be a napfény. Legalábbis azokba a sivatárokbá illetve föld alatti csatornába, ahol a játék elején mi tevékenykedünk. Így tanácsos elsőtétített szobában játszani

(hogy több látszon a képernyőből), illetve feltekerni maximumra monitorunk fényerejét, illetve a játék menüjében a Gamma korrekciót maximumra állítani. Arról viszont ne felejtszünk el, hogy a monitort visszaállítsuk a későbbiekben, mert a túl nagy fény, a világos színek esetén rombolhatja és tönkretelheti a szemet.

Optikai egér

Lehetőleg használjunk optikai egeret, ugyanis a görgős egerek néha megakadhatnak, még akkor is, ha előzőleg megtisztítottuk. Ez azért is fontos, mert harc közben az életünk múlhat azon, milyen az irányítónk. Mivel ebben a játékban is nagyon fontos a harc, így érdemes jó egérrel nekilátni (ami más egyéb felhasználásnál is kifizetődő lehet, így bátran tegyük meg ezt a beruházást).

Black & White: Creature Isles**Bowlingozás egyszerűbben**

1. Tipp: Amennyiben gondjaink támadnának a bowlingozásnál, van egy lehetőség, aminek a segítségével biztosan legyőzhetjük pimasz ellenfelünket. Tegyük egy követ az ellen által elgurított golyó útjába! Ettől kezdve biztosan nem fogja eltalálni a kuglikat, nekünk pedig elég időnk marad ahhoz, hogy kényelmesen lerámoljuk az összeset.

Tanuljunk varázslatokat

2. Tipp: Mind a két lényünket könnyedén megtaníthatjuk a fa-, víz-, tűz-, és villám varázslatokra. Hogyan? Menjünk a katapult közelében álló házba. Ezt a házat három majom látja el folyamatosan fával és vízzel, míg egy másik lény tüzet és villámokat varázsol a kunyhóra. Küldjük mindkét lényünket a házhoz, és hamarosan ők is kiválóan fogják alkalmazni a mágiaikat.

**Cabela's 4x4 Off-Road Adventures****Csalás**

A csalások beviteléhez először be kell lépünk a konzolba. Ezt a [q], [i] és [F12] gombok együttes megnyomásával érhetjük el. Ha megvagyunk ezzel, akkor a képernyő alján megjelenik a következő felirat: „4x4>”. Ezután a következő parancsok használhatók:

| Cheat | Hatás |
|---------------------|--|
| settyrescale(érték) | autóknak kerekének vastagságát határozza meg |
| hanyman() | kijavítja gépünk sérüléseit |
| ironman(1) | sérthetlenség |
| freeman() | ezután minden játékmód választható lesz |

Blair Witch Trilogy**Harctechnikák**

1. Tipp: Ha egyszerre túl sok zombi támadna ránk, rohanjunk hátrafele addig, míg már majdnem vált a képernyő. Most már nyugodtan várhatjuk, ahogy a dögök szépen felénk vánszorognak. Érdemes a „mindig-futás” opciót is bekapcsolva hagyni. Ezzel a két módszerrel elérhetjük azt, hogy egyik élőhalott se jöjjön túlságosan közel hozzánk.

Használgjunk fejszét

2. Tipp: A trilogia első részében Elspeth Burkittsvillben máskál. Ha túl akarjuk élni az éjszakát ezen a cseppet sem kellemes helyen, akkor szükségünk lesz a fejszére, ami a tanácsházán, a jobb

ajtó mellett van felakasztva. Ezzel a fegyverrel szinte minden ránk törő ellenséget leölhetünk, ráadásul ehhez még csak munió sem kell – utóbbiból amúgy is elég kevés található a játékban.

Az ásó is jó

3. Tipp: A harmadik részben figyeljünk arra, hogy a temetőben heverő ásót magunkévá tegyük. Meglepően hangzik, de ez a leghatásosabb közelharc fegyver a játékban. Lőszerhiány esetén, vagy amikor szűk térben mozgunk, különösen előnyös harci eszközzé válhat kezünkben.

Csalások

4. Tipp: Ha a sorozat első részében megnyomjuk az F10 billentyűt, az alábbi cheatet aktiválhatjuk:

| Cheat | Hatás |
|-----------------|----------------------------------|
| IWORKFORGOD | sebezhetetlenség |
| NOD3D | láthatatlanság |
| GIVEMEFATH | max. életerő |
| GETINTOMYBELLY | összes fegyver |
| MOREAMMO | több lőszer |
| SKELETONKEY | csontváz-kulcs |
| HELLFREEZEVER | ellenségek lefagyasztása |
| IRULE | 'hard' nehézségi fok |
| ISUCK | 'easy' nehézségi fok |
| RECHARGE | zseblámpa elemeinek a feltöltése |
| ICANSEE | éjszakai látás |
| BIGHEAD | nagy fejek |
| SNOWSTORM | hó |
| T2000 | terminátor-skin |
| THUNDERSTORM | szél |
| MEDIUMRARE | mellpáncél |
| THEDOGFARTED | gázmaszk |
| GOODTIMESMAN | dinamit |
| BIGSTICKOFDEATH | shotgun |
| MEETMYPAL TOMMY | Tommy-géppisztoly |
| SUNOFGOD | villámvető |
| SMILEYNOMORE | elefánt-fegyver |
| BURNYOURASSOFF | lángszórá |

Empire Earth**Harcosok az erődben**

1. Tipp: Azok az egységeink, melyeket bekvártélyoztunk az egyik erődünkbe, nem számítanak bele a népességbe. Amennyiben viszont elérjük a megengedett populáció határát, nem tudjuk őket addig kihozni, amíg ők is „bele nem férnek” a lakosságkeretbe. Ezt az állapotot viszont remekül kihasználhatjuk az ellenfél megtévesztésére: mikor már azt hiszi, hogy teljesen le-mészárolta a hadseregünket, váratlanul, friss alakulatokkal tudjuk letörölni a vigyort az arcáról. Mindezekhez az akciókhoz azonban szükségeltetik egypár erőd...

Csalások

2. Tipp: Ha úgy érezzük, egy kis segítség nélkül ellenfeleink el-tűntetnek a történelem sülyesztőjében, íme néhány csalás, melyek segítségével biztosan mi leszünk a győztesek. A cheat be-írása előtt nyomjuk meg az ENTER-t, majd írjuk be a kívánt kódot, ezután üssük le újra az ENTER-t.

| Cheat | Hatás |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| my name is methos | Minden nyersanyagot látunk a térképen |
| boston food sucks | 1000 kaja |
| atm | 1000 pénz |
| zou said wood | 1000 fa |
| rock&roll | 1000 kő |
| creative | 1000 fém |
| all your base are belong to us | 100000 mindentől |
| coffee train | mindenki meggyógyul |
| asus drivers | meglátjuk az egész térképet |
| somebody set up us the bomb | megnyerjük a küldetést |
| brainstorm | gyorsabb építkezés |
| i have the power | teljes mágia |
| friendly skies | repülő egységeink tankja |

ahhhcool the big pig boston rent uh, smoke? headshot columbus**Gothic****Tapasztalati pontok harc nélkül****A Cor Kalom-i novíciusok legyőzése**

megtelik elvesztjük a küldetést minden nyersanyag eltűnik nincs több arany nincs több fa a térkép kiürül látjuk az állatokat

1. Tipp: Tapasztalati pontokat nem csak azok után a szörnyek után kapunk, akiket mi ölünk le, hanem azok után is, akiket az NPC-k. Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy legalább egyszer mi is megsebezük az áldozatot. Ezek után a program úgy tekinti, mintha mi segítettük volna át az ellent a túlvilágra.

2. Tipp: Cor Kalom novíciusai sok kellemetlenségeket tudnak okozni. Ha szeretnénk kiegyenlítettebb esélyekkel felvenni velük a harcot, csalogassunk hősünk közelébe néhányat közülük, majd rohanjunk ki a csarnokból. Ugráljunk át néhány szakadékot, majd forduljunk meg és állapítsuk meg nagy örömmel, hogy üldözőink többsége belemászott a lávával telő árkokba, nekünk csak néhányukkal kell megküzdenünk.

**Europa Universalis 2****Csalások**

A csalások beviteléhez lépünk be a konzolba az [F12] gombbal. Írjuk be a kívánt kódot, majd üssük le ismét az [F12]-t a parancssor bezárásához. (Megjegyzés: a kódok egy része működik az Europa Universalis első részében is.)

| Cheat | Hatás |
|---------------|--|
| polo | a kereskedelem határfokát növeli |
| richelieu | irányíthatjuk más országok seregeit is |
| pappenheim | „fog of war” kikapcsolása |
| columbus | az összes felfedezetlen területet megmutatja |
| gustavus | megnöveli a szárazföldi technikai szintet |
| drake | megnöveli a tengeri technikai szintet |
| cromwell | megnöveli a termelékenység hatékonyságát |
| oranje | tökéletes stabilitás (+3) |
| cortez | bennszülöttek ki/be kapcsolása |
| alba | lázadók ki/be kapcsolása |
| tilly | agresszív gépi ellenség ki/be kapcsolása |
| montezuma | 50 000 dukátot kapunk |
| pocahontas | 6 telepest kapunk |
| dagama | 6 kereskedőt kapunk |
| swift | 10 000-rel nő a főváros lakossága |
| peterthegreat | akármennyi csapatunk lehet ezután |
| russianhordes | „ágyútöltelék” kapunk |
| difrules | sérthetlenség ki/be kapcsolása |
| robespierre | ingyenes reformok |
| vatican | 6 diplomátát kapunk |
| loyola | 6 misszionáriust kapunk |
| shogun | Japán lezárása |
| luther | Luther reformjai |

Star Trek Armada 2**Egyből két hajó**

1. Tipp: Ha a Föderációval játszunk, megvan az a lehetőségünk, hogy egy trükk segítségével egy eredeti és egy klónozott Galaxy-osztályú hajóból két teljes értékűt gyártsunk. Ehhez a művelethez szükségünk lesz Nebulára Gemini-effektussal és egy Galaxy-osztályú csillaghajóra. Lőjünk a Gemini-vel a Galaxy-ra. Így lesz egy eredeti és egy klónozott harcjárművünk. Ezek után válasszuk külön a két hajót, majd rakjuk őket a következőképpen össze: csészealj-szekció (eredeti) + törzs (klónozott), csészealj-szekció (klónozott) + törzs (eredeti). Így már két teljesen működőképes gépünk lesz. Ezt a műveletet pedig akárhányszor megismételhetjük.

Capitalism II**Csalás**

A csalás-mód bekapcsolásához nyomjuk meg a [SHIFT]-et, majd pötyögjük be azt, hogy „6789”. A megjelenő ablakban kattintsunk az OK-ra, ezután az [ALT]+[C] megnyomására 10,000,000 dollár kerül a zsebünkbe.

Summoner**Harci készségek fejlesztése**

1. Tipp: Harcosainkat érdemes csak egyfajta különleges harci képességre tanítani. A legjobb, ha Joseph és Flece a kardművészetet tanulja, Jekhar fejszére, vagy tompa fegyverekre specializálódik. A megtakarított pontokat tegyük inkább az általános, csatában használható képzettségekre.

Joseph fejlődése

2. Tipp: Josephnek meglehetősen sok pontra van szüksége a Summon, a Heavy Arms és a Heal képességek fejlesztésénél. Három pontra van szüksége a Fire és a Holy készségeknél. Kedveli a gyűrűket és a nyakláncokat, amelyek a Summon, vagy a harci képzettségeit növelik.

Flece fejlődése

3. Tipp: Flece a Sneak, a Pick Lock és az Assessorry képességekre koncentrál, ezenkívül 5 pontra van szüksége a Heavy Arms fejlesztésénél. Mint a leggyengébb harcos, előnyben részesíti az ékszereket, amelyek plusz pontokat adnak számára életerőben, illetve a Dodge és a Parry képzettségeken.

Jekhar fejlődése

4. Tipp: A harcos Jekhar számára a Dodge, a Parry, a távoli Critical Hit és a Second Strike a legfontosabbak. Amint megtanulta a Heal képességet, rögtön begyűjt erre 4 pontot. Számára a gyűrűk és az amulettek az előnyök.

Rosalind fejlődése

5. Tipp: Rosalindnál elsősorban a mágikus készségeket fejlesztjük. Ha itt már minden a maximumon van, jöhetnek bittal való harc-képességek. Rosalind számára olyan ékszereket keressünk, amik az ő mágikus erejét és akció-pont tartalékát növelik.

Grand Prix World**Csalás**

Ha szeretnénk minden versenyt megnyerni, akkor nevünk megadásakor gépeljük be azt, hogy „Monopoly”, ha szeretnénk minden versenyen 8 pontot szerezni, akkor azt, hogy „Grand prix world 2”, ha pedig azt, hogy egyetlen autónk se essen ki a versenyből, akkor azt, hogy „Monopoly JNR”.

Uhu és Caris

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MEGJELENÉS: MÁJUS 10.
PIROS GAMESTAR: MÁJUS 15.
DVD GAMESTAR: MÁJUS 17.

Blood Omen 2

A Legacy of Kain-sorozat legfrissebb darabjában megint visszatérhetünk a „mestervámpír”, Kain és tanítványa, a lázadó Razel örökös harcához. Miután a Soul Raver 2-ben ismét búcsút vettünk az előbbtől, ezúttal Kain bőrébe bújhatunk. A folytatásban Kain elveszíti összes seregét, vagyonát, még kastélyát is lerombolják. A minden szempontból „vérszomjas” élőhalott azonban bosszút esküszik, kiélesíti logikáját, két remek szemfogát, és az Eidos akció-kalandjában megpróbálja bebizonyítani, hogy a kolesterindúsított piros folyadék hasznosabb a testnek, mint a Razel-féle habkönnyű lélek-diéta. Hogy kinek lesz igaz, azt a következő számból megtudjátok.



Tony Hawk Pro Skater 3

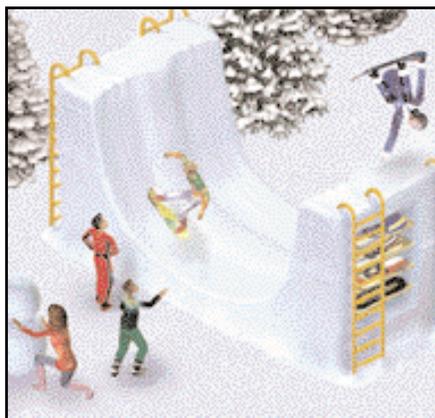
„Yo man!” A gördeszkások világát eleveníti meg a Tony Hawk, úgyhogy a szerkesztőségünk egyetlen deszkás rajongója, LK Dénes már alig várja, hogy kedvenc sorozatának harmadik részét viszontlássa. A deszkás arcokat irányítva megint olyan mutatványokkal kápráztathatjuk el virtuális barátnőnket, amelyekkel a valós világban csak kiadós zakózások árán villoghatnánk. A készítőik hatalmas, a valóságban is létező pályákat ígérnek, ahol környezetünk sokkal életszerűbb lesz, mint a sorozat eddigi tagjaiban. Remek újdonságnak ígérkezik még a karriermód is, és a hab a tortán, hogy képességeinket az interneten másokkal is összemérhetjük.

V.I.P.

Ez a játék kétféle módon is kötődik a „szilikonhoz”: egyrészt számítógépre készült el, másrésztől főszereplője Pamela Anderson. © A V.I.P. tévésorozat kis hazánkban is látható, de annyira rémesen gügye, hogy eddig nem éreztem magamban elég mentális erőt, hogy huzamosabb ideig nézzem. (De hát Pamelát nem az esze miatt szeretjük, ugye? ©) Ettől egyébként még maga a progi lehet jó, hiszen Buffy, a vámpírvadász lány kalandjai sem éppen a digitális kultúra legjavát képviselik, aztán mégis milyen ütős kis xboxos stuff készül belőle? A játékban egyébként Pamela és hasonló adottságokkal megáldott női társai a sztárokat védő „sokkal több, mint testőrök” és terrorista ellenes ügynököket alakítanak Los Angeles-ben, a játékban az lesz a feladatunk, hogy egy a maffia által elrabolt profi plasztikai sebészt megmenekítsünk. A tét: Pamela mellei megint a helyükön álljanak! © (Melyik mondat a kakukktójás? ©)

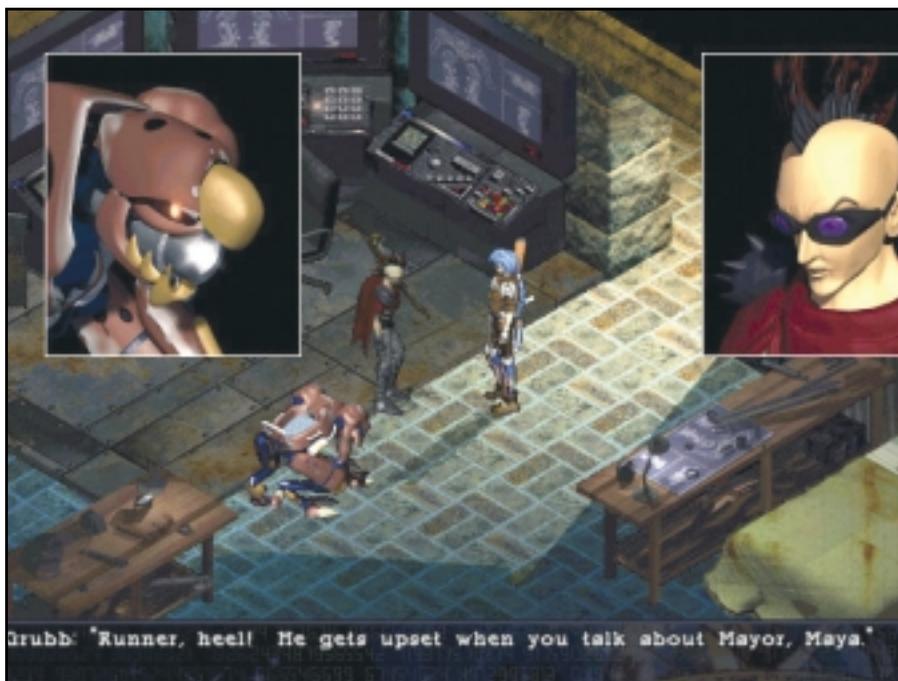
The Sims: Vacation

Szegény Sims-eknek akkora trauma lehetett, hogy nincs hétvége, hogy egyre-másra kapják a partizós, szórakozós, randizós kiegészítőket. Ezúttal végre vakációzni is elmehetünk kedvenc tamagochijainkkal. A különböző célok egyre világosabbak lesznek: Will Wright Bill Gates helyére tör a gazdagságban, az EA kizárólag Sims-es toplistát akar, mi pedig búcsút mondhatunk a valóságos nyaralásoknak, hogy inkább otthon Sims-ezzünk! Mikorra várható a The Sims: GameStar? ©



Global Operations

Már az előző számunkban kokettáltunk a GO-val, hogy esetleg tesztet írunk róla, de végül is vártunk vele, mert a nálunk lévő verzió még nem volt végleges, így a következő számra maradt. Egyébként egy Counter-Strike-szerű, multiplayeres, taktikai FPS-ről van szó, amely azzal akar kitűnni hasonlószerű társai közül, hogy sokkal „életszagúbb” világban játszódik. A már sokak által játszható



internetes „open” bétának egyelőre még játékméletbeli és a realizmus terén tapasztalható hiányosságai vannak, úgyhogy kíváncsian várjuk, hogy ezeket sikerül-e végre kiküszöbölni? A teljes cikk mellé egy CS kontra GO összehasonlítást is olvashattok majd.

Might and Magic IX

Szinte percre pontosan érkezett meg „kistestvére”, a Heroes után az idősebb „bátyó” legújabb része is. A minden idők egyik legrégebbi RPG-sorozataként ismert Might and Magic kilencedik részében, a Legends-ben már használt LiTech 2.5-ös motort üdvözölhetjük ismét, amin őszintén szólva egy kicsit meg vagyok lepődve mert az előzetes reklámképek (!) képek sokkal gyengébb grafikát mutatnak. Remélhetőleg ez csak „szerénység”, vagy valami vezérel a 3D0 részéről és a grafika rendben lesz, ahogy az ígéretesnek tűnő, új varázrendszer alkalmazó játékmélet is. Az Arx Fatalist és a Morrowindet egyelőre elhalasztották, úgyhogy meglátjuk, milyen „nevető harmadik” lesz az MM IX...

Következő teljes játékunk: Septerra Core

Még talán végig sem nyomtatók a Gorky 17-et és máris egy másik remek RPG-kalanggal játszhattok, amely ezúttal egy mangás fantasy világba röppent el minket. A sztori a japánok nagy erőssége szokott lenni, és a Septerrában sem fogtok ezen a téren csalatkozni, ahogy a komplex jellemű, érdekes szereplőkben sem. A grafika ugyan nem 3D-s, viszont szépen lerenderelt izometrikus cucc. A játékmélet valós idejű harcot takar, úgyhogy egyfajta igényesebb, sztori és puzzle-orientált Diablo-szerű programmal lesz dolgotok.

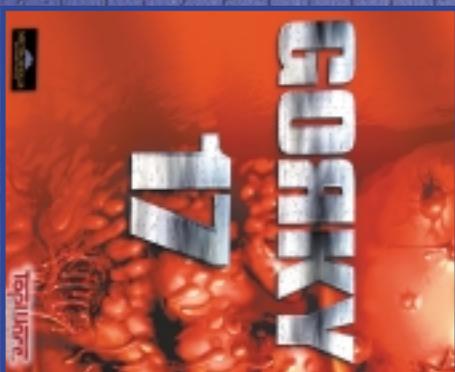
Bad Sector

GameStar 2002/04.

2008-ban a NATO tudomására jut, hogy az orosz hadsereg - eleddig ismeretlen okból - elpusztította egyik Gorky 17 kódnévű ún. „titkos városát”. Egy amerikai kiviáros tökéletesen életmű másolataként a Gorky 17 az el-lenséges területeken működő orosz kémek kiképzőközpontjának szerepét töltötte be a hidegháború alatt. A Vasfegyőny lenullása után a város elhagyatott, így a Kremli puszításának hivatalos magyarázata: „Most, a Nyugat barátaiként már semmi szükségünk a bizalmatlanság eme monumentális emlékművére...”

A NATO vezetői nem veszik be a propaganda szöveget, a hírszerzés értesülései alapján nagyon is jól tudják, hogy a Gorky 17 a legtitkosabb szovjet kutatások helyszíne volt. A város felderítésére küldött csapat egy hatalmas laboratórium-komplexumot fedez fel, amikor hírtelen megszabadulnak a kapszult. A mi feladatunk a 3 fős mentőcsapat irányítása, célunk pedig a végéig megoldása.

A csoportunkkal, mely maximum 5 főre bővíthető, izometrikus nézetben, valós időben mozognunk a pályán, a harc viszont körökre osztott. Amikor egy adott helyen szörnyek tanyáznak (amit sajnos nem látunk, így mindig meglepetésként ér ©) automatikusan rángatják a pályaszre és körökre osztott móda vált. Mincrenek mozgás pontok: mindenki egyszer támadhat egy körben, mindig egy adott távolságra járhat el, a háttérben ma-tatás, fegyversere pedig „ingyen” van.



2002/04.

A teljes játék kizárólag a „kék GameStar”-ban található!

GameStar
TELJES JÁTÉK



IMPRESSZUM

Lapigazgató:
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu

Mb főszerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
CD és honlap szerkesztő:
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

E lapszámunk munkatársai:
Branyiczky Gábor (Schuerue) – schuerue@gamestar.hu
Csontos Péter (Csonii) – csonpet@freemail.hu
Farkas Balázs (Lompi) – lompi21@freemail.hu
Galgóczy Tamás (Cromwel) – cromwel@mail.uti.hu
Grünfelder Richárd (Shadestone) – shadestone@freemail.hu
Kozma Ferenc (Kecske) – kozma@printscreens.hu
Lám Gábor (Del) – deltech@freemail.hu
Lengyel Andrea – landrea@idg.hu
Lombai Gergely (Fix) – fix-@freemail.hu
Madarász Zoltán (mady) – mady@gamestar.hu
Samu József (Sam. Joe) – samjoe@v.v.hu
Széchenyi János (-SZ.JVC.-) – szjvc@freemail.hu
Telek Zoltán (Sam) – sam@idg.hu
Uhle Dániel (Uhu) – duhle@freemail.hu
Virág Márton (Mazur) – mazur@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:
Bíró Dániel (Morningstar) – dbiro@idg.hu
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Címlapterv:
Darabont Gergely (Moriarty) – darabont@printscreens.hu
Prekop László – prekop@printscreens.hu
Reklámreferens:
Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

Kiadó

Kiadja: IDG Magyarország Lapkiadó Kft.
felelős kiadó:
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu
műszaki vezető: Birkus Imre
szerkesztőség és a kiadó címe:
1065 Budapest, Révay utca 10.
levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-88-49 **telefax:** 269-56-76
e-mail címe: gamestar@idg.hu

Terjesztés

terjesztési osztály: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-8858
e-mail: terjesztes@idg.hu
Terjeszti a Hírker Rt. a Ranker Bt. és alternatív terjesztők.
Előfizethető a terjesztési osztályon valamint a hírlap-kézbesítőknél és a vidéki postahivataloknál.
a kék GS ára: 1496 Ft
előfizetés: negyedéves 3450 Ft
féléves 6600 Ft
égyéves 12 504 Ft
a 100% GS ára: 796 Ft (nem előfizethető)
ügyfélszolgálat: 1065 Budapest Révay u. 10.
nyitva tartás: H-P: 8.30-16.30
régebbi számok: A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, telefonon megrendelhetők a 474-88-59 számon valamint a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
hibás CD: Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Nyomás

Nyomás: Révai Nyomda
Ügyvető igazgató: Lázár László
HU ISSN: 15853187
Terjeszti: Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

Megjegyzés

A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal! A mellékelt CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatók! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.
Cheat rovattal kapcsolatos ötleteiteket várjuk:
cheat@gamestar.hu