

# BEVEZETŐ

Itt a karácsony, itt az új év és itt az új GameStar... Mi meg még mindig itt vagyunk (örömmujongás, taps, paradicsom ☺).

Kicsit nehéz a mostani számról bármit is írnom, hiszen az újsággal talán elértük azt, amit szerettünk volna. Biztos vannak még kisebb hibák (azt írtok meg, majd jól benne hagyjuk ☺), de igazából valahogy egy ilyen GS-t szerettünk volna már májusban is csinálni, csak akkor még nem sikerült az összes levelet elolvasni. Mostanra azonban feldogoztuk ezt a töméntelen ötletet és összeraktuk egy újsággá. Remélem, nektek is tetszeni fog. Azért, hogy ezt megtudjuk, beleraktunk a lapba egy kis fecnit, amit kitöltve újra csak segíthettek a jelenlegi GS-t egy kicsit jobba tenni. Ha számít valamit, meg is kérlek titeket. Légyszíííííííííí☺

Na nézzük, mi van ebben a pompázatos karácsonyfa illatú újságban (ha a tied nem karácsonyfa illatú, akkor dörzsöld sokáig a szobában álló fa ágával és majd az lesz ☺).

Gondolom, az feltűnt, hogy megint +8 oldallal több van a lapban, és így már 132-öt olvashatsz rongyosra, valamint a MÉH-ben is többet fizetnek érte, főleg akkor, ha a posztert is hozzá számoljuk.

Na mindegy, ezeken és a 3 teljes játékon kívül végül is semmi különös nincs benne, csak egy exkluzív Wolfeinsein teszt (ami szerintem az év FPS-e) és még tucatnyi jobbnál jobb játék. Wizardry 8, C&C Renegade, és sokak kedvence: Harry Potter. Szóval van miről olvasni és játszani, csak meg ne ártson. Nekem már kezd...

S most innét a világ vége 2-ből (rossz helyen szálltam le a vonatról ☹) szeretnék mindenkinek nagyon boldog karácsonyt és boldog új esztendőket kívánni!

Legyetek jók és játszatok sokat, olvassátok a GameStar-t jövő év 22-ig, hiszen ha addig meg nem vagyunk, akkor újra jelentkezünk!

Szittyó



## Tartalom

CD-tartalom	6
Teljes játékok és Jazz & Faust bétateszt	7
Hírek	8

### Előzetesek

Another War	14
Hidden & Dangerous 2	15
Destroyer Command	16
Medieval: Total War	17
Counter-Strike: Condition Zero	18
Colin McRae Rally 3	19

### Fókusz

Return to Castle Wolfenstein	20
A nációk és az okkultizmus	26

### Játékbeutatók

Wizardry 8	28
Goraszul	32
Empire Earth	36
Battle Realms	40
Star Wars: Galactic Battlegrounds	42
Europa Universalis II	44
The Sims: Hot Date	47
Harry Potter	48
Loch Ness	52
Frank Herbert's Dune	54
Soul Reaver 2	56
C&C: Renegade bétateszt	60
Deadly Dozen	62
Comanche 4	64
IL2 Sturmovik	68
Silent Hunter II	70
4x4 Evolution	73
Moto Racer 3	74
New York Racer	76
Ballistics	77
Tennis Masters	78
Interjú Sid Meierrel	79
Budget	80
Játékmúzeum: Wolfenstein 3D	82

### Tipppek, trükkök

Civilization III-tipppek	84
Wizardry 8-tipppek	86
Rövid tipppek és cheatek	88

### Behálózva

Multiplayer hírek	92
Multiplayer tipppek (Q3, CS, AoK, D2)	94
Mod-teszt	96
Net-technika – komolyabban	97

### Mélyvíz

Hardware hírek	98
Terratec Six Pack 5.1	102
Amiga XL	103
Géptimalizálás	104
Samsung Syncmaster Open	107
Piactér	108
Nyomatatókörkép	110
AMD Hypertransport	112
Merev Lemezek	113
Hardverteszt összesítő	117

### Másvilág

Starbrowser	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121

### Közösség rovat

KV-szünet – Hardver (FEFO szervíz)	122
KV-szünet – Játék	124
Másik oldal	125
Aréna	126
Előzetes	128



20. oldal  
Return to Castle Wolfenstein

„Még durvábbak a bórszerkóban feszítő nagymellű, nagyon szexis női „elit gárdisták”, akik félregurulnak, vagy a leghetlenebb sarkokba is villámgyorsan behúzódnak, és ott szép kényelmesen megvárnak (hiszen nekik nem sietős, nekünk pedig úgymint muszáj odamennünk!), aztán pedig szélsébesen és váratlanul belénk eresztik a gépfegyvereik darázsfülláncjait.”

### 28. oldal – Wizardry 8

„Létrehozhatunk olyan egzotikus karaktereket is, mint mondjuk egy faerie ninja nő (lelki szemeim előtt már látom is, ahogy a szárnyaival szaporán verdeső, fekete maszkot viselő, apró tünémmény szemérmesen fültövön vág egy óriást – Critical Hit...☺)”



### 48. oldal – Harry Potter

„A legtöbb időt persze Roxfort folyosói közt bolyongva és a csipkézett márvánnyal szegélyezett párkányain egyensúlyozva fogjuk tölteni. A termek megtalálása nem egyszerű feladat, mivel a Roxfort rendelkezik egy tulajdonsággal, miszerint néha mágikusan átalakítja az útvonalait: eltünteti lépcsőfokokat, lépcsőházakat rendez át, stb.”





# CD-TARTALOM

## Első CD tartalma:

Az első korongon található e havi 3 teljes játékunk, a Clay Agent, a Speed Thief és a Nelson Piquet's Grand Prix Evolution. Ezeket a CD felületéről érdemes elindítani, mert csak ott vannak beállítva pontosan az indító állományok. Mivel ez egy webes felület, a megjelenő ablakon a futtatást kell választani, és még csak véletlenül sem a mentést! Amennyiben ki van kapcsolva gépeden az Autorun, abban az esetben a CD főkönyvtárában található index.html-t kell futtatnod! Ha így sem működik, akkor íme egy lista, hogy mely játék telepítése pontosan melyik állomány futtatásával indul:

Clay Agent: autorun.exe

Speed Thief: setups.exe

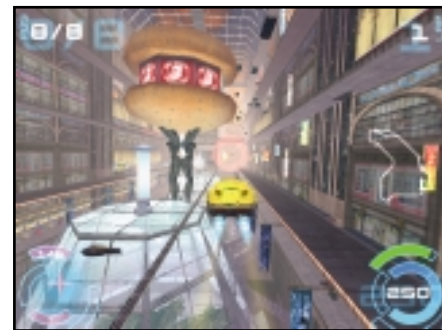
Nelson Piquet's Grand Prix Evolution: setup.exe

A Clay Agent tölteletes futása érdekében érdemes feltelepíteni az Indeo megfelelő verzióját, melyet szintén az első lemeztől lehet elérni!

## Második CD tartalma:

### New York Racer (120,6 MB)

Az Ötödik elem című film főhőse egy elég hétköznapi taxifőnök volt, akit Korben Dallasnak hívtak. Miután megmentette a Földet a pusztulástól, úgy érezte, hogy végre pihenhet egy kicsit. Ám tévedett. Szórakozott játék-fejlesztőknek köszönhetően ugyanis elkészült egy nagyon jópofa szimulátor, melyben a borsos pilóta járművét próbálhatjuk ki. New York futurisztikus, jövőbeni városában kialakult egy új fajta verseny, ahol a légi utak sem lehetnek nyugodtak. De hogy mégis hogy alakulnak a dolgok, az csak rajtad múlik...



### Soul Reaver 2 (82 MB)

Az első rész főgonosza, Kain újra előkerült, és most is egyetlen cél lebeg szeme előtt: hogy megnehezítse Razielt, a most már nem éppen kezdő, kissé „vézna” lény életét. Az elődhoz képest több grafikai és hangulati elem változott, és most már nemcsak az élő és halott világ bugyraiba kukkanthatunk bele, hanem akár idősíkok között is mozoghatunk. Ebben a demóban – egy igen hosszú

animáció után – a kezdeti nehézségekkel ismerkedhetünk meg.



### S.W.I.N.E. (135,4 MB)

A hazai Stormregion alkotása ez a remek 3D-s startégia, ahol egy igen jópofa történet főhősevő válhatunk. Két faj adott. A nyulak és a disznók. A teljes változatban az ő harcaikat izgulhatjuk végig. A demóban a „békésebb” nyuszikkal nyomulhattok kicsit! Mivel a játék teljesen magyar nyelvű, így kicsiknek és nagyoknak egyaránt ajánlott!

Figyelem: A patch részlegben található S.W.I.N.E. Demo patch v1.4beta értelemszerűen a demó javítása, míg a S.W.I.N.E. v1.4 a végleges magyar változathoz tartozik!



## Mélyvíz:

**Driver:** DirectX, nVidia

**Audio:** 1by1 v1.10, Sonique v.195, WinAMP v2.78, WinAMP v3.0 beta 2, mp3DirectCut v1.17

**Egyéb:** Add/Remove Plus! 2002 v3.0, Alarm

Notes v2.0, CoolSpeech v4.1, DeskTool v2.6.98, HotKey Magic v1.0, Instant Sleep v1.00, Lock Exe, Memorizer eXP v5.0, PowerToys for Windows XP v1.0, WhereIsIt? v3.21

**File Manager:** Far v1.70 beta 3, Windows Commander v4.54

**Grafika:** HyperSnap DX v4.20.00, ACDSee v4.0, IrfanView32 v3.60, Access Image v3.12

**Internet:** Netscape v4.79, Internet Explorer 6.0 - Magyar!, Opera v6.0, NoAds 2001.10.17, PopUp Killer v1.45.0, WebExe v1.33, The Bat! v1.54b14, Fresh Download v2.10, LightSpeed Website Optimizer v0.8, ZoneAlarm Pro v2.6.362

**Tömörítő:** WinAce v2.11

**Vírusirtó:** F-Secure, McAfee, NAV

## Patch:

Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.2, Anarchy Online v13.2, AquaNox v1.15, Battle Realms Battle Pack 1, Codename Outbreak v1.0, Comanche 4, Deadly Dozen v1.01, Empire Earth v1.0.4.0, Europa Universalis 2 v1.01, Rogue Spear Black Thorn v2.61, Soul Reaver 2, S.W.I.N.E. Demo patch v1.4beta, S.W.I.N.E. v1.4, The Shadow of Zorro v1.005, Wizardry 8, World War III Black Gold v1.0.2, WWII Online v1.40

## Movie-k:

Loch Ness Trailer, Megarace 3 Trailer, Moto Racer 3, No One Lives Forever 2, Operation Flashpoint: Red Hammer, Soul Reaver 2, Yager

## Extra:

### Insane Extrák:

A már régebben megjelent, hazai Insane című autós örület (mely a remek Invictus csapat műve), a jelek szerint még egy darabig nem merülhet feledésbe. Ezen mi is próbálunk kicsit segíteni, mégpedig úgy, hogy egy jó csomó kis különlegességgel szolgálunk. Ebben a könyvtárban ugyanis találhattok autószerkesztőt, IDF kibontó progit, pályaszerkesztőt, és még sorolhatnánk. Most aztán valóban kiélthetitek alkotásvágyatokat! Ha elkészül egy alkotásod, küldd el nekünk és mi azt feltesszük a CD-re és a honlapunkra egyaránt!

Quake 3 és UT kiegészítések, Képernyővédők, Háttérképek

**+ szokásos Barát, vagy Ellenség? rovat képei**  
**+ GameBugok**  
**+ Olvasokk**  
**+ Cheat**

GameStar

# JAZZ ÉS FAUST

**TÖRTNÉNT EGYSZER  
VALAHOL A MESÉS TÁVOL-KELETEN...**



**P**ontosán már nem is tudnám megmondani, az elmúlt években hányszor temették el a hagyományos point-and-click grafikus kalandjátékokat, hogy aztán mégis makacsul visszatérjenek egy-egy gyöngyszemen keresztül. Ilyen volt a tavaly megjelent Longest Journey, és is ilyen lesz a most megjelenő egzotikus hangulatú Jazz és Faust is, melyet a világon először a GameStar olvasói kaphatnak kézhez – méghozzá teljesen magyarul! Ezúttal mi sem kispályáztunk: a szinkronhangokhoz a Picaro társulat profi színészeit kértük fel.

A sztori a múlt századbeli Távol-Kelet rejtélyekkel és veszélyekkel teli világában játszódik. A két címszereplővel piszkos és veszélyes kikötőkben, füstös teaházakban, sok más Jules Verne regényeit (*Sztrógoff Mihály*) idéző egzotikus helyszíneken csavaroghatunk.

## Két férfi, két kaland, egy játék

A Jazz és Faustban az eseményeket két különböző szempáron keresztül láthatjuk. A játék elején el kell döntenünk, hogy a két hős közül melyiket választjuk: a cinikus, pragmatikus és nagyon rámenős csempészt, Jazzt, vagy a romantikus lelkületű Faustot, akit kenyérré lehetne kenni, annyira jószívű. Mindketten hajóskapitányok, de Jazz bárkáját a játék elején elkobozzák, és egy időre őt magát is börtönbe vágják.

A két karakterrel más-más sztorit ismerhetünk meg: míg Jazz egy sötét gyilkosság nyomozásába bonyolódik, Faust szerelme, Lujza után kutat. A két sztoriszál persze gyakran összefonódik: előfordul például, hogy Jazz bajba kerül és a nagylelkű Faust segít rajta.

## Szélesvásznú, technicolor

A játék mesészerű megjelenítése sokban hasonlít a Longest Journey-re, de még azt is leghagyja! Aki nem hisz nekem, elég, ha rásandít az itt látható képekre. A grafika alapvetően kézzel rajzolt 2D, de a karakterek szépen kidolgozott 3D-s modelleket használnak. Más kalandjátékokkal ellentétben, a Jazz és Faust a 3D-s videokártyákat is alaposan megdolgoztatja. A demót elindítva mindjárt

a következő effektet kapcsolhattam be: triple buffer, volumetric fog and light, hot air effect, stencil shadows. Ez így leírva talán kicsit profánul hangzik, de szerintem pont ilyen-mivel lehet igazán hangulatossá varázsolni a hagyományos 2D-s játékok grafikáját: a tűz, a füst, a köd mind-mind ezen hatások segítségével pompázik.

## Szinkron

A szinkronszínészeknek elég nehéz dolguk volt, mert magát a játékot még nem kaptuk meg, úgyhogy előadandó érzelmek skáláját a szövegműveletből kellett kitalálniuk. Ennek ellenére apait-anyait beleadtak: a rádióstúdióban mindketten (Gyu és Bad Sector) iszonyúan jókat szórakoztunk, miközben hallgattuk és láttuk is, ahogy az egyik színész (Pálffy Péter) gyakran tökéletesen más beszédstílusban és akcentussal adta elő például az alázatos kínai árus, a gögös mágus, vagy a sunyi, ravaszkodó utcai csavargó szövegét. Jazz és Faust karaktereinek alapos tanulmányozása után igazi profizmussal beszélt a két főszereplő is: Faust (Szikszai Rémusz) érzelmes, mély hangon szólalt meg, Jazz (Deák Tamás) pedig a rámenős, nagy vagány stílusában.

## A honosítás

A játék angol szövegműve több mint 30.000 szóból áll. A karakterek hajlamosak a fecsegségre, s elég sokan is vannak, így több mint 30 hosszabb-rövidebb szerepre tagozódik a szereposztás. Mindketten beszálltunk egy-egy rövidebb, egy-két mondatos szerepre (kíváncsi vagyok, bármely olvasónk meg tudja mondani, kik voltak mi). A fordításban Boe és Sam is értékes segítséget nyújtott, így körülbelül egy hét alatt el is készült. A hangfelvételre november 1-én került sor a Magyar Rádió 11-es stúdiójában, ami ugyebár ünnepnap volt. Reggel 8 órától délután 5-ig non stop rögzítettük a szerepeket, amelyek nyersanyaga 3 teljes audió CD-t tölt meg (ez körülbelül 210 perc). A hangvágás és effektzés (avagy utómunkálatok) újabb 4 teljes napot vettek igénybe. Bátran állíthatom, hogy ez volt a GameStar legambiciózusabb vállalkozása mind a mai napig. Remélem, nektek is legalább annyira tetszik majd, mint amennyire mi élveztük az elkészítését.

## Bad Sector, Gyu

**A Jazz és Faust-ot a december 19-én megjelenő következő számunk CD-mellékletén kaphatjátok kézhez.**



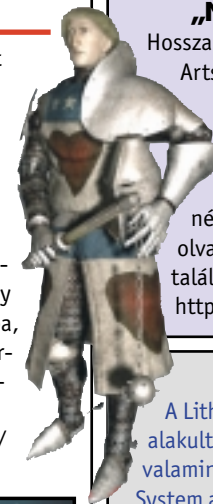
## Kicsi, zöld és harcias... mi az?

Felröppentek az első hírmorzsák a 3D0 hivatalosan még be sem jelentett RTS játékról, az Army Men: RTS-ből. Ez a már jól ismert Army Men környezetben játszódik... (zöld katonák és kissé bárgyú környezet). A program a régebben megjelent Dark Reign 2 grafikus motorját használja majd (persze egy kicsit feltupírozott változatban). A Pandemic Studios legújabb alkotásában a szokásos stratégiai elemek lesznek: építs, szerezz nyersanyagot (műanyag és elektromosság) és harcolj. Az első képeket elnézve nem sokban változott ez az univerzum (hiszen a kis színes katonákat elég nehéz jobba alakítani). Elvileg 2002 márciusában kerül a boltokba.  
<http://www.3do.com/>



## Itt van a Project Earth

A DreamCatcher Interactive előrukkolt „legújabb” alkotásával, mely a Project Earth nevet kapta. Ez egy 3D-s valós idejű stratégia lesz, ami az űrben játszódik. Már hallhatatok erről, csak akkoriban még Starmageddon névre hallgatott a kicsike. Gyönyörű 3D-s grafikus motor, és a könnyű kezelhetőség a legfőbb erényei. Az emberek vagy az idegenek oldalán szállhatunk harcba, mindkét oldal a galaxis területének birtoklásáért küzd. A végleges verzió várható megjelenése 2002 tele.  
<http://www.dreamcatchergames.com/>



## „Nem lesz” Crusader...

Hosszas gondolkodás után az Electronic Arts megváltoztatta régebben bejelentett RTS játéknak, a Crusader: Total War-nak a címét. Innentől kezdve ezt a programot Medieval: Total War néven kell keresni. Erről bővebben olvashattok néhány oldallal később található előzetesünkben!  
<http://www.ea.com/>

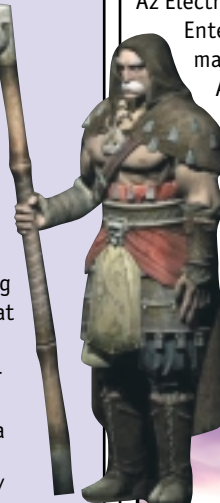
## LithTech rendszerek...

A LithTech a minap bejelentette megalkult rendszereit, a Jupiter, a Talon valamint a Cobalt részlegeket. A Jupiter System a NOLF folytatásáért (PC), a Talon az AvP2-ért, a Cobalt pedig a NOLF-ért (PS2) „felel”. A cég ezeken felül egy úgynevezett Discovery System-et is „üzemeltet”, mely csak és kizárólag online játékokkal foglalkozik (most éppen egy még be sem jelentett programot készítenek: a Monolith-ot). E havi CD mellékletünkön egyébként találhattok egy rövid animációt a Jupiter System munkájáról, amiben belekukkanthattok a NOLF2 egy korai változatába!  
<http://www.lithtech.com/>



## Előkerült a Nightfall Dragons

A Rebel Act-ből régebben kivált néhány emberke előkapta még bőven fejlesztés alatt álló alkotását. A spanyol MeriStation honlapon mutatták ezt be először. A Nightfall Dragons egy teljesen 3D-s akció szerepjáték lesz. Sajnos ennél többet nem árultak el, így a további információkra várunk kell még egy kicsit. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a végleges változat csak valamikor 2003-ra várható – szerintem nem akarnak abba a hibába esni, mint egykor a Lionhead...A hivatalos honlapja rövid időn belül beindul!  
<http://www.digital-legends.com/>



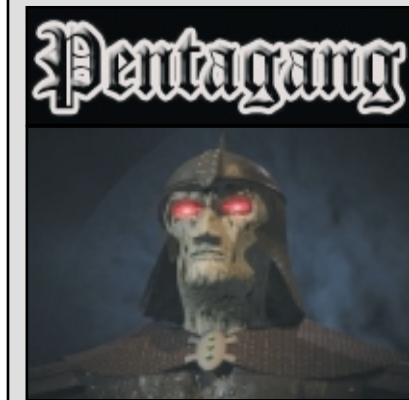
## Újabb névváltozás...

Az Electronic Arts-hoz hasonlóan a Relic Entertainment is megváltoztatta már majdnem elkészült játéknak címét. Az eddig csak Sigmaként ismert játékok Impossible Creature néven jelenik majd meg. Ez egy olyan stratégia lesz, melyben az egységeket mi alakíthatjuk ki különféle állatokból a rendelkezésre álló „génkeverési” eljárások segítségével.  
<http://www.relic.com/>



## Készül a Kastagore

A Pentagang vezető játékfejlesztő cég lehúzta a leplet éppen aktuális programjáról...A Kastagore egy third-person szerepjáték lesz, mely már 2000 októberre óta készül. A prógi a titokzatos fantasy világban, Priseni-ben játszódik. Egy fiatal embert irányítunk, Ravint, aki több megválaszolatlan kérdésre keresi a választ. A pontos megjelenési idejét még nem árultak el, ám mivel már elég régóta csinálják, elképzelhető, hogy néhány hónap múlva a boltokban lesz.  
<http://www.pentagang.com/>



## Battle Realms-folytatás?!

A GameSpytól a minap néhányan elbeszélgett a Liquid Entertainment-tel. Ezalatt szó esett a nemrégiben megjelent Battle Realms című játék jövőbeni sorsáról. A cég csak annyit mondott, hogy már tervbe vették a folytatást. Pontosabban elvileg készítenek egy kiegészítést és már a második epizódon is agyalnak...! Ám ezt egyelőre csak mint személyes barátként állították, és nem hivatalos bejelentés történt!  
<http://www.liquid-entertainment.com/>



## S.W.I.N.E. érdekességek!

Elindult a hazai Stormregion hivatalos honlapja. Ha nem tudnád, ez az a csapat, akik a világszerte nagyon népszerű 3D-s stratégiát, a S.W.I.N.E.-t készítették! Az internetoldalunkon megtalálhatod a legfrissebb információkat és érdekességeket a játékkal kapcsolatban. Most éppen egy külön szolgáltatással bővült a letöltés szekció. A honlapon szépen folyamatosan hozzáférhető lesz a játék teljes soundtrack-je, melyből folyamatosan újabbat és újabbat adnak ki. E havi CD mellékletünkön megtalálhatod a játék teljes magyar nyelvű, kipróbálható verzióját! Érdemes megnézni!  
<http://www.stormregion.com/>

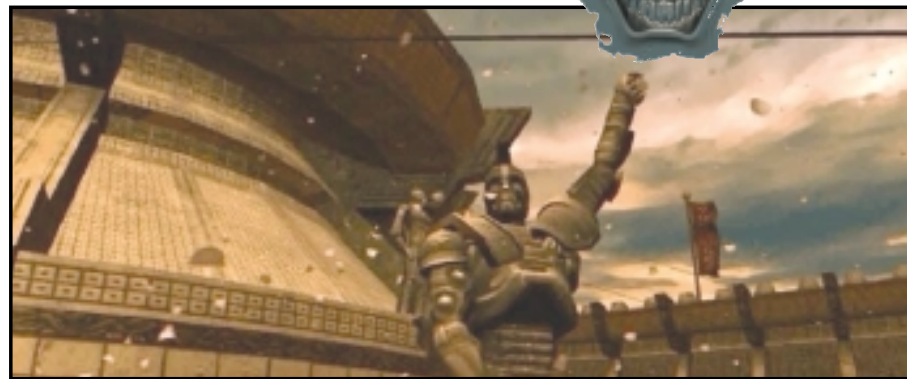




### Készül a Vultures!

A GRIN Inc. (akiktől a különleges Ballistics is származik) bemutatta legújabb játékszoftverét, amit Vultures névre kereszteltek. Ez egy gladiátoros harci program lesz, ahol emberünknek klasszikus, modern és futurisztikus fegyverekkel egyaránt győzedelmeskednie kell az ellenfél felett. A cél természetesen az életben maradás. A játékot az egyre több és több alkotással előrukkoló CDV dobja majd piacra, de egyelőre nem lehet tudni, hogy mikor.

[http://www.cdv.de/english/\\_frameset.php3?suchbegriff=vultures/](http://www.cdv.de/english/_frameset.php3?suchbegriff=vultures/)



### Előkerült a Cratered

A Furious Entertainment felvillantotta legújabb fejlesztését, amit Cratered-nek nevezett el. Ez a kis progi egy 3D-s akciójáték lesz, mely egy teljesen saját 3D-s grafikus engine-t használ. A hivatalos jelentések szerint a ki-próbálható demóverziója december 14-től várható. A végleges változat 2002 végére készül el!

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



### Készülget a BloodRayne

A Terminal Reality (akiktől a 4x4 EVO 2 és a Nocturne is származik) bejelentette, hogy már jó ideje dolgoznak következő alkotásukon, mely a BloodRayne nevet kapta. A történet szerint 1930-ban vagyunk, amikor is egy szupertitkos szervezet különféle speciális erőkkel ellátott létformákat alkalmaz különleges feladatokhoz. A játékos egy félig ember, félig vámpír hősnőt alakít, aki saját képességeit felhasználva kíván érvényesülni. Tulajdonságaink növelésével arányosan nő vérszomjunk is, amit csak embervérrel tompíthatunk! A végeleges változat 2002 végén kerül a boltok polcaira, Xbox, PS2, GameCube, valamint PC platformokon.

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

### Készül az Earth 2160

A Zuxxez Entertainment elárulta, hogy készül nagyszerű stratégiai sorozatuk következő epizódja, az Earth 2160 Online. Ahogy a neve is mutatja, ez egy csak interneten keresztül játszható alkotás lesz. A program a napokban megjelent World War III: Black Gold felújított grafikus motorját használja majd (melynek béta tesztelése még ez év végén várható). Az ígéretek szerint sokkal szebb lesz, mint bármely más stratégia, mondván, hogy olyan effektusokat tartalmaz majd, amit eddig nem használtak ilyen játékokban. Várható megjelenése 2002 negyedik negyedéve.

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



### Warcraft III-megjelenés...

A jelek szerint egy kicsit még mindig késik a sokak által várt valós idejű stratégiai folytatás, a nagyszerű Warcraft-sorozat harmadik epizódja. A GameSpot forrása szerint a végleges változat 2002 első felében jelenik majd meg (ami lássuk be elég tág időintervallum)... Azt nem lehet tehát tudni pontosan, hogy mikor is lehet megvásárolni, de mivel nem kerül a boltokba a legutóbb ígért decemberi időpontban, így bátran állíthatjuk, hogy biztosan késni fog!

<http://www.blizzard.com/war3/>



### Érdekes kis lehetőség!

A Square Software üzembe helyezett egy webkamerát, melyen keresztül bárki belekukkanthat még fejlesztés alatt álló játékokba, a Final Fantasy XI-be. Sajnos a frissítés gyorsasága ellenére a képek elég lassan változnak... Több játékfejlesztő cég is jelezte, hogy ezt remek ötletnek tartja. Elképzelhető tehát, hogy hamarosan beletekinthetünk több fejlesztés alatt álló alkotásba is!

<http://www.playonline.com/11livecam/index.html/>

### Angyali játékok

A Ubi Soft elárulta, hogy a Sony Pictures Consumer Products-szal kötött megállapodásuk szerint mindenféle kiadási jogot megszereztek a Charlie Angyalai téma „körül”. Ha minden igaz, akkor GameCube-ra, Game Boy Advance-re, Xboxra, PS2-re és PC-re is készíthetnek ezentúl játékokat, melyek csak és kizárólag a három gyönyörű akciócica kalandjait dolgozzák fel. Azt egyelőre nem mondák, hogy mikor lesz az első program, de a cég annyit elárult, hogy hamarosan megtudhatjuk...

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



### Újabb Tycoon a láthatáron...

A Take-Two Interactive Software bemutatta legújabb PC-s alkotását. A Holistic Design által fejlesztett Mall Tycoon egy teljes 3D-s játék lesz, valamikor 2002 elején (elvileg januárban). Lényegében egy bevásárlóközpont szimulátor lesz, melyben Westend-szerű létesítményeket építhetünk. Ezt kitölthetjük a legkisebb és legolcsóbb bódékkal (pl. tetováló szalon), vagy a jóval drágább, csak újjagzdagoknak fenntartott ruházati üzletekkel is. Még külön gondnokot, biztonsági őrt és üdvözlő személyzetet is alkalmaznunk kell, hogy sikeres vállalkozásunk legyen!

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



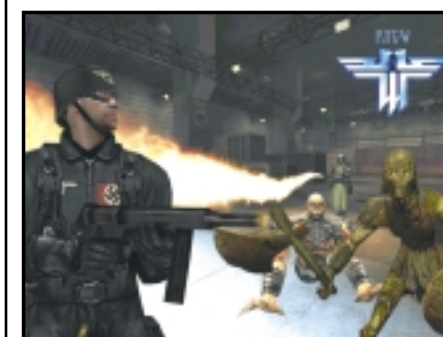
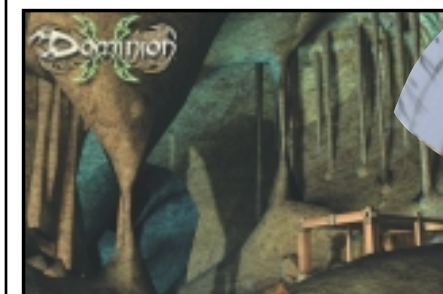
### Nem, az biza` nem a Quake 4!

A legfrissebb jelentések szerint az interneten egy újabb trójai vírus indult pusztító útjára. Az „Quake4Demo.exe” első hallásra igencsak kecsegtetően hangzik a hardcore játékosok leg többjének. Ám ez a nem éppen nagy állomány egy úgynevezett „W32.Eira.57344@mm” programot is hordoz magában... Elindításakor egy népszerű Quake 3-as kiegészítő képe jelenik meg. Az új vírust a legújabb irtó programok már megtalálják és le is tudják szedni!

### Dominion PC-re!

Az RPG Vault jóvoltából értesültünk arról, hogy a nemrégiben Xboxra bejelentett Dominion című akció-szerepjáték PC-re is megjelenik majd. Sajnos egyelőre nem lehet tudni, hogy mikor, illetve azt sem, hogy milyen különbség lesz a két változat között.

<http://www.pharaoh-productions.com/dominion.html/>



### RtCW Map Pack?!

Az Achtung Wolfenstein honlap forrása szerint a Nerve Software gyakorlatilag elkészült az első hivatalos pályakiiegészítővel, a néhány napja megjelent Return to Castle Wolfenstein-hez. Ha már unod a jelenlegi terrepeket, már nem kell sokat várnod az utánpótlásra... A Wolf részletes bemutatóját néhány oldallal később olvashatjátok!

<http://www.3dactionplanet.com/wolfenstein/>

### Készül a Homeplanet

Az orosz Revolt Games bemutatta első saját alkotását, mely a Homeplanet nevet kapta. Ez egy űr-szimulátor lesz, amiben rengeteg űrhajó és küldetés áll majd a bizonyítani vágyók rendelkezésére. A játék előrehaladtával a szálak egyre jobban bonyolódnak, és folyamatosan nehezebb feladatunk lesz (nemcsak a küldetések, hanem az irányítás és összefogás terén is). 60 különféle űrhajó, nagyon élethű fizika és rengeteg űrcsata, ahogy azt elvárhatjuk... Hogy mikor? – ezt még nem lehet tudni!



### GTA 3-megjelenés

Lapzárta után érkezett a hír, miszerint a PS2-re már megjelent Grand Theft Auto harmadik epizódja 2002 áprilisában jön ki PC-re. Ez az a játék, melyben a fő feladatunk az autók ellopása lesz, de persze rengeteg nehezebb küldetésnek is eleget kell tennünk!





### Készül a Sabotage

A CDV a semmiből előrántotta legtitkosabb alkotását, mely a Sabotage: Fist of the Empire nevet kapta. Ez egy 3D-s lövöldözős akciójáték lesz, mely egy futurisztikus városban játszódik. Az igen összetett alkotásba egy szerepjátékszerű „karakterfejlesztő” rendszert is beépítettek. Tervezett megjelenése 2002 második fele.  
<http://www.cdv.de/>



### World War II: D-Day to Berlin

A Bitmap Brothers (akiktől Z: Steel Soldiers is származik, amiről eléggé megoszlottak a vélemények...) bemutatta legújabb alkotását. Ez egy második világháborús akció-stratégia, melyben a játékos a szövetséges csapatok parancsnokaként kell érvényesülnön. A World War II: D-Day to Berlin a Codemasters gondozásában jelenik majd meg, valamikor 2002 harmadik negyedévében.  
<http://www.bitmap-brothers.co.uk/>



### Havi húszas...

Az NPD legfrissebb adatai szerint ezek a játékok fogytak legjobban a tengeren túlon idén októberben!

1. Dark Age Of Camelot - Vivendi Universal Publishing
2. Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge - Electronic Arts
3. The Sims - Electronic Arts
4. MP Civilization III - Infogrames Entertainment
5. MP Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
6. Diablo 2: Lord of Destruction - Vivendi Universal Publishing
7. Operation Flashpoint - Codemasters



8. The Sims: House Party - Electronic Arts
  9. The Sims: Livin' Large - Electronic Arts
  10. MS Asheron's Call: Dark Majesty - Microsoft
  11. Sim City 3000 Unlimited - Electronic Arts
  12. MS Flight Simulator 2002 Pro - Microsoft
  13. Sim Theme Park - Electronic Arts
  14. MS Zoo Tycoon - Microsoft
  15. Stronghold - Gathering of Developers
  16. Command & Conquer: Red Alert 2 - Electronic Arts
  17. Max Payne - Gathering of Developers
  18. Madden NFL 2002 - Electronic Arts
  19. Diablo 2 - Vivendi Universal Publishing
  20. Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor - Ubi Soft
- <http://www.darkageofcamelot.com/>

### Top 10 PC-s játék

A jelek szerint bebizonyosodott a papírforma... Ahogy láthatjátok, a The Sims című „életszimulátor” legújabb kiegészítője azonnal felkerült az első helyre... A többiek pedig megpróbálják utolérni! Ezek az adatok a legutóbbi amerikai eladásokat tükrözik!

1. The Sims: Hot Date - Electronic Arts
2. Harry Potter & The Sorcerer's Stone - Electronic Arts
3. MP Civilization III - Infogrames Entertainment
4. Backyard Basketball - Infogrames Entertainment
5. The Sims - Electronic Arts
6. Tom Clancy's Ghost Recon - Ubi Soft
7. Empire Earth - Vivendi Universal Publishing
8. MP Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
9. Backyard Football 2002 - Infogrames Entertainment
10. Star Wars: Galactic Battlegrounds - LucasArts



### Közeleg a Lost Continents

A VR1 Entertainment a napokban mutatta be fejlesztés alatt álló programját. Ez egy MMORPG lesz (csak interneten keresztül játszható szerepjáték), mely a Lost Continents nevet kapta. A játék érdekessége, hogy több mint 60 év leghíresebb thriller és kalandtörténeteit dolgozza majd fel. A játékos maga alakíthatja ki hősét és a kalandok folyamán formálhatja jellemét. A megjelenési időpontja még elég bizonytalan. Annyit lehet tudni, hogy valamikor 2003-ban...  
<http://lostcontinents.vr1.com/>



### Megalakult a Deep Shadows

A jelek szerint a Codename Outbrake fejlesztőgárdája kilépett a GSC nevezetű kiadó alól és megalakította saját kis cégét, melyet Deep Shadows névre keresztelt. Idő közben megtudtuk, hogy a csapat máris egy 3D-s akció-kalandjátékon dolgozik, mely a Vital Engine ZL2-vel megy majd (ez a Codename Outbrake továbbfejlesztett grafikus motorja). A cég kissé fejletlen honlapját máris megtekinthetitek!  
<http://www.deep-shadows.com/>



### MoH: AA megjelenés

Az Electronic Arts bejelentette, hogy már régóta készülő háborús FPS játékok, a Medal of Honor: Allied Assault 2002. január 22-én kerül a boltok polcaira – legalábbis, ha nem jön közbe semmi. Addig is várható egy demó változat, melyben egy elég bonyolult városi-harci pályát kell majd végignyomnunk!  
<http://mohaa.ea.com/>



### Unreal Tournament ???

Bizonyos szóbeszéderek szerint a Digital Extremes nemcsak az Unreal 2-n, hanem az Unreal Tournament 2-n is munkálkodik. Az utóbbi befejezéséhez már csak alig 5 hónapra van szükség... Az Unreal játékok megalkotói csak annyit mondtak, hogy egy szóbeszédre alapozva nem mondanak semmit. A hírt tehát nem erősítették meg, azonban nem is cáfolták, ami bizakodásra adhat okot!



### Star Wars Starfighter Xboxra

A LucasArts elárulta, hogy Star Wars Starfighter: Special Edition című játékuk megjelent a Microsoft nemrégiben debütált Xbox játékkonzoljára. Ez egy eléggé akciódús szimuláció, mely sokban hasonlít a Star Wars Battle For Naboo-hoz. Az is biztos, hogy már nem kell sokat várjunk a PC-s változatra sem...  
<http://www.lucasarts.com/>



### Készül a Blade 2

Az Activision hivatalosan is megerősítette a hírt, miszerint nagy erővel dolgoznak egy akció-kalandjátékon, mely a Blade 2 nevet kapta (igen, a jól ismert vámpíros film történetén alapszik). Lényegében egy sima third-person játékról van szó, melyben a játékosnak a gonosz erőket kell legyőznie. Tervezett megjelenése 2002, PS2-re és Xboxra egyaránt. A PC-s változat sem kizárt, de először a konzol verziók kerülnek a boltokba.  
<http://www.activision.com>







RETURN TO CASTLE

# Wolfenstein

## Achtung: Wolfenstein!

Pontosan tíz évvel ezelőtt léphettünk először B.J. Blascowicz II. világháborús amerikai kommandós katonai bakancsába, hogy a világ legelső First Person Shooterében, a Wolfenstein 3D-ben géppityuval kaszáljuk le a fél német hadsereget. Az id Software azóta világhírnevet szerzett magának, az FPS-ek pedig évről évre egyre kifinomultabbá váltak. Most végre eljött az idő, hogy visszatérjünk az ősi helyszínre, ahol minden elkezdődött: Wolfenstein kastélyába. Küldetésünk keményebb lesz, mint valaha: a híthű náci katonák mellett szembe kell szállnunk a titkos kísérletek során életre keltett vérszomjas zombikkal és ezek genetikailag átalakított mutáns fajtáival is. A gyilkológép szörnyeteget maga az SS vezetője, herr Heinrich Himmler próbálja irányítása alá vonni, mert szentül meg van róla győződve, hogy ő egy X. századi renitenskedő szász herceg és nagyvezér, I. Heinrich leszármazottja. Súlyos egy sztori, nem? © De a hangulat, az nagyon ott van...



**P**edig a készítőcsapat, a Gray Matter nem is nagyon hype-olta, hogy ennyire király lesz ez a játék! OK, számítottunk rá, hogy dögös grafikával lesz dolgunk: már az előzetesek is sejteni engedték, hogy mit műveltek a fiúk a Quake 3 motorjával. Abban is bizakodtunk, hogy a régi náci-gyilkolós, tömény non-stop akció is a helyén lesz, hiszen a név kötelez. De hogy nem csak egy modern grafikájú hommage-ról, hanem egy vérprofi FPS-ről van szó, amely hangulatában és összetettebb játékméletében is majdnem egálban van az eddig etalonnak számító Half Life-fal és a No One Lives Foreverrel, és a multiplayer szintjén pedig messze leghagyja őket, az csak a végső verzióból derült ki igazán! Az év(tized?) FPS-e megérkezett! Rögtön kifejttem, miért...

### Senki sem él örökké...

Kezdjük talán a sztorival. A Gray Matter készítői hál' istennek tudják, mitől döglök a légy ezen a téren is: nem elég már az ütős grafika és jól kiforrott single player küldetések, ha az egész játék nem elég „feelings”, mert annyira unalmas és semmitmondó a sztori, mint például az amúgy nagyon korrekt *Ghost Recon*-nál. A Return to Castle Wolfenstein pedig hangulatból telitalál: találok benne egy kis túlvilági kísérletezést és konspirációt a *X Akták*, zombigyilkolást a katonákban a *La Múmia* és egy magányos amerikai hős hajmeresztő küldetéseit az okkult tudományokra rákattant náci ellen a *Indiana Jones*. Egy kicsit a *No One Lives Forever*hez hasonlóan a sztori az átvezető engine-mozikon keresztül is alakulhat, igaz, az RTCW-ben arányaiban kevesebbet találunk ezekből. Talán nem is baj, hogy egy



Wolfenstein nével fémjelzett FPS-ben nem ezt erőltették, hiszen a legnagyobb hangsúlyt azért a náci-gyilkolásra kell fektetni, ebből pedig megint jelesre vizsgáztak a készítők. A játék elején az OSA (Office of Secret Actions) főnökével és karót nyelt beosztottjával ismerkedhetünk meg, amint az eseményeket tálalják a katonai vezérkar két jeles képviselőjének. Az OSA – a sztori szerint – az amerikai titkosszolgálat paranormális ügyekre szakosodott alosztálya (tehát olyan, mint az X Akták). Legértékesebb emberük B.J. Blascowicz, akit egy társával együtt Wolfenstein kastélyához küldenek, hogy kinyomozzák a náci genetikai kísérletekről kiszivárgott hírek valóságálapját. Bal-szerencsésükre mindkettőjüket elfogják és az egyik ügynököt halálra kínozzák, hogy kiszéjékelje belőle, kinek dolgozik. B.J. – amolyan James Bondos stílusban – szerencsésen megszökik – innentől már a kedves játékos veszi át az irányítást.

### Stílusosan, vagy hentes módjára

Rengeteg pályán keresztül nyomulhatunk szintiszta nyers (tűz)erővel, úgyhogy a régi Wolfy 3D-s feeling a helyén van. Emellett azonban a *No One Lives Forever*hez hasonlóan, itt is rengeteg olyan szituáció adódik, amikor osonva közelíthetjük meg az ellenséget: ilyenkor helyzeti előnyre tehetünk szert, mert nem szólal meg a riasztó és nincs rögtön a nyakunkon a fél német hadsereg. Újdonság a NOLF-hoz és más kommandós FPS-ekhez képest, hogy egyes megbízatások teljesítéséhez a lopakodás egyenesen előfeltétel: ha az ellenség túl hamar észrevesz, akkor löttek a küldetésnek. (A fórumok szerint a legtöbben az első ilyen misszióknak akadtak fenn először...). Egyébként is nagyon ott van a hangulata, ahogy egy-egy szerencsétlen német katonához késsel a kezünkben közelítünk, miközben ő éppen elérzékenyülve hazájára emlékeztető muzsikát hallgat. (Erősen emlékeztetve a *Kéme a Sasfészekben* című, II. világháborús kommandós filmre, ahol Clint Eastwoodtól láthattuk ugyanezt. Eastwood amúgy elszúrta. ©).

A taktikusabb FPS-ek másik fontosabb eszköze – személyes kedvencem – a távcsöves puská használata. A távolról történő gyilkolászásnál nincs kellemebb foglalatosság, de azért a készítőknél arra is vigyázniuk kell, hogy ne essenek át a ló túlsó oldalára, azaz ne könnyítsék meg túlságosan a játékot. A *Soldier of Fortune*-ben vagy a *No One Lives Forever*-ben például az arányok tökéletesek, de a *Delta Force 3*-ban vagy a *Ghost Recon* néhány pályáján ettől szimpla kacavadásztáttá vált ez egész. Szerencsére a Return to Castle Wolfensteinben a sniper puská használatát tökéletesen megoldották: csak bizonyos esetekben használhatjuk (ott viszont nagyon hasznos) és még akkor is előfordul, hogy az ellenség kiszúr minket, a másik oldalról egy hasonló fegyverrel vetvén véget életünknek.

„Megvan a hangulata, amikor látod, ahogy belülről szétverik saját sírjukat a kitorni készülő élőhalottak...”



### „Perfekt német vagyok, IQ-m az egekbe szárnyal...”

Ha már itt tartunk, meg kell említenem, hogy mennyire profin dolgozták ki a készítő az RTCW mesterséges intelligenciáját is. Néhány apróbb gyengeségtől eltekintve a németek és a zombik is taktikusan és nagyon keményen harcolnak – főleg a játék későbbi szakaszában. Ha már egyszer felfedeztek, akkor az egyszerű német bakák is rögtön fedezékbe rohannak, lehúzódnak, néha megpróbálnak bekeríteni, és általában véve rendkívül agresszíven támadnak. Még durvábbak a bőrszörnyekben feszítő nagymellű, nagyon szexis női „elit gárdisták”, akik félregurulnak, vagy a leghetlenebb sarkokba is villámgyorsan behúzódnak és ott szép kényelmesen *megvárnak* (hiszen nekik nem sietős, nekünk pedig ügyis muszáj odamennünk!), aztán pedig széleseben és váratlanul belénk eresztik a gépfegyverek darázs-füllánkjait. A legidegesítőbb az a német kommandós csajszi volt, aki egy létra tetejéről állandóan kézigránátokat hajgált le, amikor pedig megpróbáltam felrohanni, akkor azon nyomban szitává lőtt a szintén kéznél lévő géppuskájával. Végül behúzódtam egy sarokba, ahol valamilyen csodával határos módon nem ért el a robbanás, én pedig még pont láttam a ribancot. Amikor egyszer kihajolt, akkor távcsöves puskám egyetlen jól irányzott lövéssel a pokolba küldtem!

Annál lassabbak a katakombák mélyén tanyázó zombik és első pillantásra védte-  
lennek (bár elég félelme-  
tesnek) tűnnek. A lát-  
szat azonban csa-  
lóká, ugyanis  
mindegyik élőha-  
lott teuton lovag  
a maga módján  
támad és védekezik.

Az egyszerű  
(ex)katonák például közel ér-  
ve jó nagyok suhintanak csatabárdjukkal, paj-  
zsukkal pedig nemcsak hogy kivédik a lövése-  
ket, hanem vissza is verik, amivel derék B.J.  
komát sebzik meg alaposan! A leghatásosabb  
taktika ellenük, ha a szabadon hagyott lábukra  
célzunk.

A másik zombifajta nem visel semmilyen védő-  
ruhát és nem is nagyon rohangászik, viszont  
olyan szellemkoponyákat lövell ki magából,  
amelyek nemcsak B.J. húsát tépik fel, hanem  
utána repkednek, és a durvább fajták elsötéti-  
tik látását (ezt az utóbbit szerencsére csak a  
főellenségek tudják). Találkozunk még tüzet  
okádó élőhalottakkal is: amint meglátnak, rö-  
gtön felénk rohannak, és ha eléggé megközelí-  
tettek, akkor alaposan megpörkölnek hősünket.  
Ennek német megfelelője a lángszórós német  
katoná: a multiplayer demó rajongói már bizo-  
tos ismerik (akár úgy, hogy magukat fedezik fel  
benne ☺), aki rohadó testű „kollegájához”  
hasonlóan agresszív és legalább olyan nehéz  
leszedni...

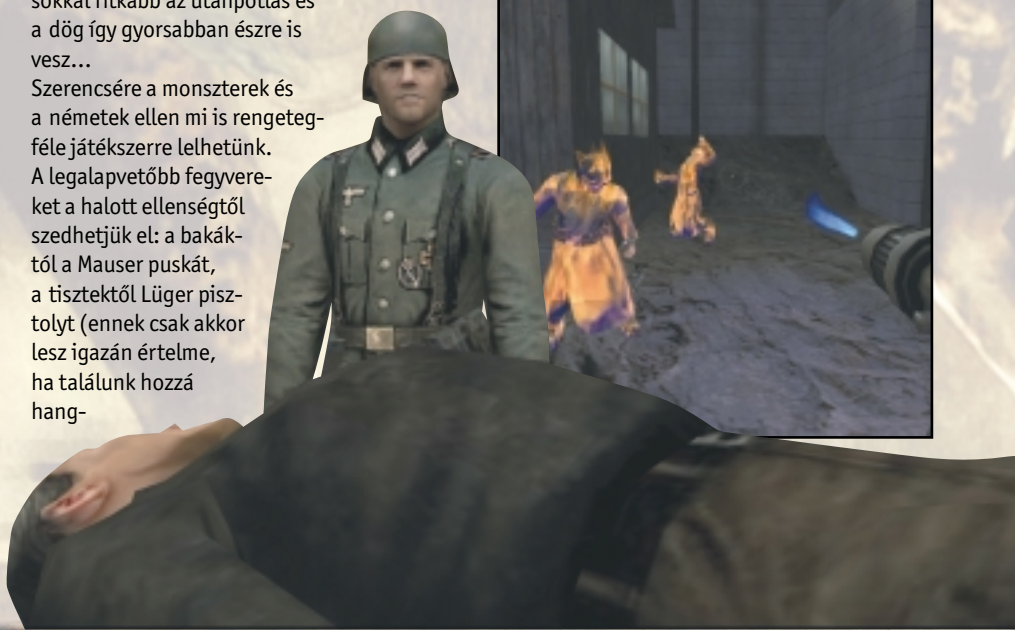
No és nem tétlenkedtek a német tudósok sem,  
akik Himmler SS Reichführer parancsára a ge-  
netikai kísérletek során az (élő)halottakból  
különféle „szuper” és „über” katonákat gyár-



tottak. Az egyik ilyen rémálom csak két kezén  
közlekedik, mert testének csak a felső részével  
rendelkezik, de még így is „villámgyors”.  
A hangsúly a „villámon” van, ugyanis a ször-  
nyeteg kéken villámló elektromos árammal veri  
agyon a túl közel merészkedőket. A másik mu-  
táns dög a hatalmas Terminátor-szerű behe-  
mőt, aki gépfegyverrel, rakétavetővel és egy  
ugyancsak elektromosságot szóró szuperfegy-  
verrel is fel van szerelve, és ezeket kedve  
szerint változtatja. Elsőre pokolian  
nehezen intéztem ezeket el,  
de szerencsére rájöttem

a leghatékonyabb  
megoldásra: mivel  
elég lassan mozog-  
nak, ezért távolról,  
távcsöves puskával  
értelmes a burájukat  
célozni: erre megtánto-  
rodnak, és láthatóan elveszítik  
egyik alkatrészüket. Ezzel a módszerrel tíz-tí-  
zenöt lövéssel – aránylag kényelmesen – intéz-  
tem el őket, ami nem rossz arány, ha figyelem-  
be vesszük, hogy rakétavetővel is legalább hét-  
nyolcat kell beledurrantani, utóbbihoz viszont  
sokkal ritkább az utánpótlás és  
a dög így gyorsabban észre is  
vesz...

Szerencsére a monszterek és  
a németek ellen mi is rengeteg-  
féle játékszerrel le lehetünk.  
A legalapvetőbb fegyvere-  
ket a halott ellenségtől  
szedhetjük el: a bakák-  
tól a Mauser puskát,  
a tisztoktól Luger pisz-  
tolyt (ennek csak akkor  
lesz igazán értelme,  
ha találunk hozzá hang-



### Nightmare Tours, first class

A változatos, kaland- és horrorfilmeket idéző  
helyszínek, az elképesztően részletgazdag  
grafika (hiába no, a Quake 3 motorja még  
mindig verhetetlen...) fantasztikusan feldobja  
az egész játék hangulatát. A Wolfenstein kas-  
tély a lovagpáncélatoknak, a márványcsip-  
kéknek, a mindenhol ott lógó gyűlöletes ho-  
rogkeresztes zászlóknak és egyéb náci jelké-  
peknek köszönhetően tökéletesen visszaadja  
a németeknek – főleg Herr Himmlernek –  
a történelmi múlt, az okkultizmus és a teuton  
lovagok iránti fanatikus vonzódását. A sztori  
elején egy koszlott pincéből indulunk, ahol

a távolból hallhat-  
juk szerencsétlen,  
megkínzott társunk  
halálsikolyát, majd  
hamarosan a resta-  
urált vár agyonsi-  
kált, „tüchtig” fo-  
lyosóira kerülünk.  
Nem akarom lelőni  
a poént, hogy ezek  
után pontosan mi-  
lyen pályákkal ta-  
lálkozunk, úgyhogy  
csak néhányat soro-  
lok fel belőlük öm-  
lesztve. Többek között egy ködbe vesző lanov-  
ka kabinjában kell egyensúlyoznunk, távolról  
kípécézve és sniperrel elintézve a messi állo-  
máson lévő katonákat, rusztikus német fal-  
vakban bókászunk, hogy meggyilkoljunk hat  
főtisztet, rohadó, dohos, pókhálós katakombák-  
ban az egymást is mérszóló zombik és ná-  
cik közül a túlélőket elintéznünk, vagy szét-  
bombázott, ostromlott városkákban a romok  
között lavírozunk.

Utóbbi kifejezetten hangulatos: aki már ját-  
szott az *Undying*gal, az tudja, milyen feelingje  
van sötét alagutakban hörgő élőhalottak kö-  
zött bolyongani. Ugyan annyira nem fogsz  
parázni, mint a Clive Barker-féle játékban, de  
azért megkönnyebbülten sóhajtasz, amikor  
végre kiérsz a földfelszínre és emberibb formá-  
jú német katonákba botlasz...



tompítót), a német macáktól a kom-  
mandós gépfegyvert, a lángszórós  
náciaktól pedig a virslisütőjüket.

A játék során aztán egyre tá-  
posabb és egzotikusabb  
cuccokat találunk. Az  
egyik ilyen villámo-  
kat szór, amelyet  
például akkor érde-  
mes bevetni, ha  
többen körülvesznek,  
a „Venom” (óriási hatékonysá-  
gú forgótáras géppágyú) pedig  
a durvább, vagy a csapatos el-  
lenség likvidálására jó.

Örök kedvencemből, a távcsöves puskából is  
háromfélével találkoztam: a sima Mauser mor-  
dállyal, amire látszóvet szeretlek (vagy mi is  
találhatunk hozzá), az ejtőernyős ismétlőfegy-  
verrel (ez volt a legjobb), illetve az amerikai  
hadsereg infralátású csodájával. Időnként le-  
cövekkelt géppágyúkat is használhatunk: ha egy  
ilyenre lelünk, akkor nagy eséllyel „éppen arra  
fog őrzáratozni” egy nagyobb csapat, úgyhogy  
értelmes itt egy kicsit várakozni...

### Boe másvéleménye

Kész van, kivégeztem. 4 napi non stop „I'm  
a death incarnate” fokozatú játék után végre  
befejeztem a Return to Castle Wolfenstein.  
Hogy milyen volt? Jó. Nehéz. Hogy elége-  
dett vagyok-e? Attól függ, honnan nézzük.  
A játék valóban gyönyörű, a fák, az épületek,  
de főleg a karakterek kidolgozottsága meg-  
döbbentő. A mesterséges intelligencia úgy-  
szintén minden eddigi próbálkozást felülmúl:  
az ellen fedezékbe vonul, visszadobja a grá-  
nátot, riadóztatja a többieket, egyszerűen ba-  
romi okos (persze nem azt mondom, hogy  
nem lehet kiismerni). A helyszínek félelmete-  
sen hangulatosak és rendkívül változatosak,  
ám itt már akadtak problémáim: a pályák  
ugyanis eléggé lineárisak, nem valami inte-  
raktívák és néha túl „sterilek” is (nem hin-  
ném például, hogy egy germán faluban két  
ellenálló és egy felszolgálólányon kívül csak

náci katonák „élnek”). A körítés sem igazán  
jött be: alig van klasszikus (!) átvezető mozi,  
a pályák között általában feletteseink nem túl  
érdekesítő tanácskozásait kísérhetjük fi-  
gyelemmel, a játék vége pedig egyszerűen rö-  
hejes, gyerekes, túl „amerikai”.  
Önkéntelenül is az év vége másik nagy FPS  
durranásához, az AvP2-höz hasonlítottam  
a Wolfot. Bár a saját környezet megformála-  
sa, a hangulat megteremtése mindkét játék-  
nál hihetetlenül jól sikerült, pusztán a játék-  
élmény szempontjából mégis az AvP2-t hoz-  
nám ki győztesnek. Ami miatt azonban még-  
is többre értékelttem az RTCW-t az az tény,  
hogy ez a játék több olyan (korszakalkotó?)  
tulajdonsággal bír, melyek miatt biztos,  
hogy évek múltán is emlegetni fogjuk, s ezt  
bizony nem hagyhatjuk figyelmen kívül!  
91%



**Bill Brown, a zeneszerző**

Kevés számítógépes játékról mondható el, hogy híres hollywood-i mágusok működnek közre készítésükben. A Return to Castle Wolfenstein esetében azonban erről van szó: Bill Brown olyan filmek zenéjét szerezte, mint a *Minden héten háború* (1999 r.: Oliver Stone fsz: Al Pacino, Cameron Diaz), a *Finding Forrester* (2000 fsz: Sean Connery), vagy a készülődésben lévő *Ali* (Muhammed Ali életéről szól, a főszereplő Will Smith)

Brown rengeteg számítógépes játék zenéjét is elkészítette. Legismertebb munkái a *Quake 2* és a *Quake 3: Arena* zenéje. A Tom Clancy-játékok közül majdnem az összes *Rainbow Six* muzikája és a *Ghost Recon*-é is az ő nevéhez kötődik. A számomra legkedvesebb munkái közé a *Clive Barker's Undying* és *Anachronox* dallamai tartoznak.

A különféle karakterek és szörnyek kidolgozása előtt is le a kalappal: az arcvonások élethűek, a katonák ruháján megfigyelhetjük a gyűrődéseket, a zombik pedig gusztustalanul rémesek. ☺ Grafikai téren a készítőket egyetlen nagyobb bakit követtek el: a német halottakon nem látszanak a sérülések, csak fekszenek ott, mintha rosszul fizetett statiszták lennének...

A pályák nincsenek *Half Life* stílusban agyonbonyolítva, de azért kellően változatosak és főleg nagyon profin megszerkesztettek.

A feladatokat elég könnyen meg lehet oldani, az igazi kihívást a táposabb (fő)jellenségek elintézése jelenti. A vége felé ezek egyre keményebbek lesznek: sokszor fogunk szentségelni és a quickload gombját örülten csapkodni. Gondolom, azzal sem árulok el nagy titkot, hogy a főmomszta leamortizálásánál alaposan le fogtok izzadni...

**Új multiplayer királyt koronáztak**

Most, hogy egy „tollvonással” legyőztük a főszörnyet, itt az ideje, hogy górcső alá vegyük a többjátékos részt. Míg más FPS-tesztben csak kötelességszerűen leírja az ember, hogy ilyen is van, az RTCW esetében úgy tűnik, az egyik legjobb taktikai multiplayererről van szó, amely méltán veszi fel a versenyt a *Counter Strike*-kal is! Az id zseniális érzékkel nem a Gray Mattered, hanem egy teljesen független csapatot, a Nerve Software-t bízta

meg a kidolgozással, és a végeredmény két teljesen különböző játék lett egy dobozban. Bár a legtöbb térkép, fegyver és grafikus megjelenítés a single-ből származik, a multi ugyanakkor egy teljesen új filozófiájú csapatjáték (igaz, feltűnően hasonlít a *Day of Defeat* című *Half Life* modra), ahol minden alakulatnak megszabott rangú és feladatkörű egységei vannak. Például az orvos meggyógyítja a sérülteket akkor is, ha csak egyszerű sebesülésekről van szó, de akkor is, ha a delikvens már saját vérében fetreng és „medic!” után óbégat.

A másik választható karakter a mérnök, aki különféle megadott objektumokat robbanthat fel bombáját bevethetve, vagy a másik csapat hasonló ténykedéseit hiúsíthatja meg harapófogójával. Ott van még a parancsnok, aki korlátlan mennyiségű lőszeret osztogat embereinek. Végül, aki csak egy jót szeretne gyilkolni, az válassza a baka szerepkörét: itt lehet megszerezni az olyan király fegyvereket, mint például a lángszóró vagy a távcsöves puská.

Ezenfelül mindkét csapatnak előre megadott defenzív, vagy offenzív feladatokat kell teljesítenie, amelyek a szokásos és kicsit már sablonos „capture the flag”-nél sokkal összetettebbek: stratégiái állásokat kell megtartani vagy elfoglalni, dinamittal felrobbantani megadott célpontokat, vagy egy fontos tárgyat (pl. titkos iratok) kell a másik csapattól megkaparintani és egy adott helyre elvinni. A legtöbb multis misszióhoz másodlagos feladatok is tartoznak, amelyek segítenek a főkuldetés

megoldásában: például elfoglalhatunk egy előre-töltött álláspontot, így az elhullott játékosok már itt „születnek újjá”, közelebb a célponthoz. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy – számomra –



menyivel élvezetesebb egy ilyen összetettebb, de mégsem agyonbonyolított multi party egy mezei Quake Arénázáshoz képest, de azért néhány kisebb hátulütőjével is találkozottam. A legbosszantóbb természetesen az, ha gyakorlatlan játékosársakkal verte meg a sors az embert, akiknek lövésük sincs (illetve csak az van ☺) hogy orvos, mérnök, vagy hadnagy létükre hogyan kellene viselkedniük. Sőt, aki csak katonásdit szeretne játszani, az is figyeljen, hogy közel maradjon a főnökhöz, hiszen nála van a lőszerutánpótlás! Egy jól összeszokott csapatnál ez mind nagyszerűen működik, de egy internetes „alkalmi” összeröffenésnél nem mindig olyan gördülékeny a téma...

A másik problémát a lag okozta: 56k-s modemmellel nyomulva elég sokat láttam a „connection interrupted” kiírást, aztán már csak ordibálhattam a „medic!” után... Egy kicsit az is zavart, hogy a *Quake 3 Arena* – nem túl élethű – mozgását kihasználva a profi koktél kvékerek olyan trükköket hajthattak végre, ami nem kifejezetten illik egy realizmusra törekvő háborús csapatjátékhoz...

Mindent összevetve azért a Wolfy többjátékos része így is messziről veri az összes eddigi *nem* multis játékét, tehát a *Counter-Strike*-kal összevetve talán picit rezegne a léc (de ott ugye nincs single), de a NOLF vagy az eredeti *Half Life* ebből a szempontból a közelébe sem ér!

**Wolfenstein über alles?**

Lassan a cikkem végéhez érek, úgy-hogy valamilyen értékeléssel ki kellene már hoznom belőle... ☺ A legnagyobb kérdés számomra és gondolom számotokra is az, hogy sikerült-e a nagy bravúr a Gray Matternek, hogy az eredeti *Wolfenstein* örökségét megőrizve mind single player, mind multiplayerben verje a konkurenciát, és megalkották-e minden idők legjobb FPS-ét. Gondolom, sokan már oda is sandítottak az összehasonlító boxra és néhányan elhűlve pislognak, hogy az *RTCW*-t a *Half Life* és a *No One Lives Forever* elé helyeztem. Nos, először is le kell szögezmem: nekem nagyon bejött az *RTCW* fő sztorijának és játékmenetének hangulata. Nem vártam tőle élethű katonai szimulációt, csak egy jó kis Indiana Jones és X Akták stílusú sci-fi kalandfilm stílusú játékot. Ha végig csak németeket kellett volna gyakran egy szimpla háborús FPS-ben, valószínűleg egy idő után ráuntam volna...

Igaz, a zombik elleni harc talán nem volt annyira torokszorító, mint anno az *Undying*-é, de azért itt is paráztam rendesen (Megvan a hangulata, amikor látod, ahogy belülről szétverik saját sírjukat a kitörni készülő élőhalottak...). Talán nem voltak annyira vérfőin kidolgozva a kommandós jellegű küldetések sem, mint például a NOLF-ban, vagy a *Soldier of Fortune*-ben, de még itt is csak hajszaínyi különbségekről beszélhetnénk, amelyek maximum egy-két százalékkal húznák lejjebb az értékelést. A játék második felétől érezhetően kevesebb

**RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN™**  
**NYEREMÉNYJÁTÉK**

Ha helyesen megválaszolod az alábbi kérdéseket, megyerhetsz egyet a két eredeti Return to Castle Wolfenstein-ből.

1. Hogy hívják a főszereplőt?
2. Ki volt a rettegett SS vezetője?
3. Hogy hívják az amerikai titkosszolgálat paranormális ügyekkel foglalkozó részlegét?

Beküldési határidő:  
2002. január 22.

Címünk:  
IDG Magyarország Lapkiadó Kft.  
1374 Budapest 5. Pf: 578

A nyílt levelezőlistára írjátok rá címeteket, neveket és, hogy "Return to Castle Wolfenstein"

ACTIVISION. modern media  
 id. nerve. blur  
 gray matter

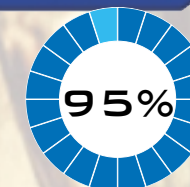
átvezető mozival találkozhatunk, ráadásul ezek mindegyike a főhadiszálláson az OSA főnöke, beosztottja és két parancsnok között játszható párbeszéd. Szóval még egy rossz pont. Ha csak a single player részt venném alapul, akkor csak a fránya objektívitas nevében (mondom, nekem a hangulat is nagyon bejött) 92%-osra értékelném a programot. Csak hogy ott van a profi multiplayer... ☺ Ez pedig olyan aduász, amelynek köszönhetően a Wolfy az utóbbi idők legjobb FPS-e...

**Bad Sector****Return to Castle Wolfenstein**  
www.castlewolfenstein.com

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ király hangulatú horror/háborús sztori</li> <li>■ istencsászár grafika</li> <li>■ profi multiplayer rész</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ kevés átvezető mozi</li> <li>■ egy kicsit rövid</li> </ul>

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

GRAFIKA	95%
HANGOK	
ZÉNE	
JÁTSZHATÓSÁG	





# MÍTOSZ ÉS VALÓSÁG



## A NÁCIK ÉS AZ OKKULTIZMUS

**E**gyeseket talán meglepetésként fog érni, de van igazságalapja a Return to Castle Wolfensteinnek... A valóságban nemcsak Himmler, hanem Hitler és a náci párt egy része is fanatikusan hitt az okkult „tudományokban”, babonákban. Maga a rettegett nemzet-szocialista párt és annak jelképe is egy Tibetbe zárandokolt önjelölt jövőmondó és telepátias képességekkel megáldott nőszemély, Helena Blavackij „tanaiból” ered. Összegyűjtöttem a weben és különféle könyvekben fellelhető összes ide vonatkozó információmorzsát, igaz történetet, babonát és legendát. A következő két oldal ezek alapján készült....

A rengeteg infóhalmazból nagyon nehéz kigyűjtenem a Wolfensteinhez és az okkultizmushoz kötődőeket, és két oldalra lesoványítani, ezért megpróbáltam az egyes személyekre, épületekre és témákra lebontani az alfejezeteket. Mivel internetes kutatásokról és nagy részben babonákról szóló állításokról, írásokról van szó, tessék e cikk minden mondatához az „állítólag” szót hozzáképezni. Na de most már tényleg vágjunk bele...

### Az orosz jövőmondónő

Minden Helena Blavackijjel kezdődött az 1800-as évek elején. A nyughatatlan (amúgy elég kövér, markotányosnő külsejű...) médium hölgy tibeti élményeit egy könyv papírára vetette. A *Titkos doktrínák* című regényében azt állítja, hogy Tibetben a papok egy titkos terembe vezették, ahol az egész univerzumra és az emberiségre vonatkozó okkult és misztikus írásokat és ezoterikus szimbólumokat mutattak neki. Blavackij ezeket az „eszméket” teljesen magáévá tette és azt állította, hogy titkos telepátikus kapcsolatban van a – mások által nem látható – „gazdáival”, akik az „emberi faj múltjáról” regélnek neki. Ők sugalmazták a nőnek, hogy az emberiség egykor egyetlen „tisztá lélek” volt, de „anyagra”, „sötétségre” és „káoszra” esett szét. A szvasztika ősi jelképét is Blavackij választotta ki a többi ezoterikus szimbólum közül, amit aztán a náci kisajátítottak és a rettegett horogkeresztre változtatták. Az orosz nőtől vették át Hitlerék az „árja” kifejezést is, amely Blavackij szerint az emberi fajnak „a sötétségből a lélekhez vezető útját” jelentette... Ugyanakkor az okkultizmus iránti örület és a szvasztika jelképét nem Blavackij népszerűsítette igazán, hanem az 1848-ban született Guido von List nevű osztrák férfi, aki szintén médiumnak képzelte magát és egy „Wotan” nevű régi norvég istenség, és rajta keresztül

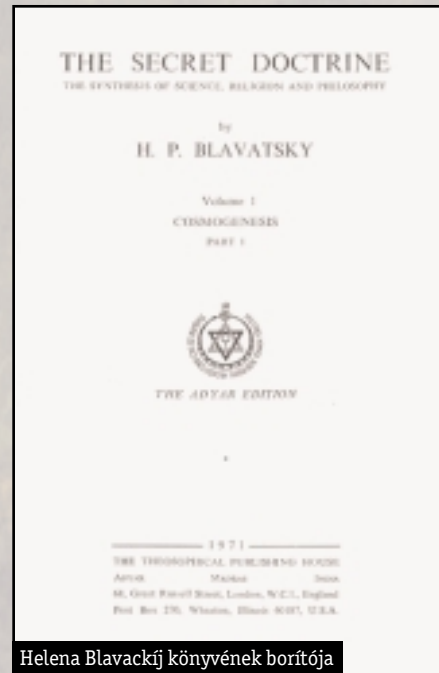
a régi germán törzsek rúnái után kutatott. Ezek valójában az ősi írás korai változatai voltak, de von List szentül meg volt róla győződve, hogy mélyes ezoterikus jelentőséggel bírnak és hogy a régi germán népek okkult tudásának kulcsát jelentik... Von List halála után (1919) a rúnáknak nagyon fontos szerepük volt a náci jelképeinek kialakulásában, és az SS tiszték is ilyen jelenszerű medálokat hordtak magukon.

### A Thule társaság

Az első világháború után a németek és osztrákok mind szegyenkeztek vereségük miatt, és a Versailles-i béke alaposan megcsönkította Németországot. Az egymással marakodó pártok harcából egy időre a szocialisták kerülnek ki győztesen, de a nacionalisták és a monarchisták már készítették az ellenforradalmat. Valójában azonban ezen erők mögött egy „Thule társaság” nevű szervezet állt (Szerepel a Wolfensteinben is, csak olvassátok el a megtalált papiruszokat...). A Münchenben működő titkos organizáció antiszemita tanokat, Von List okkult babonáit, a teuton lovagokról és az árvákról alkotott hagyományait hirdette. Egy 1918-as beszédükben vezetőjük harsány hangon kijelentette, hogy „a Thule addig fog küzdeni, míg szvasztika jelképe győzedelmes ki nem emelkedik a jeges sötétségből.” A társaság el is kezdett titokban fegyvereket gyűjteni... Bár maga a „Thule” végül is konkrétan nem harcolt fegyveresen, de ők állnak az 1919 április 30-i „forradalom” mögött is, amikor Münchent a szvasztikát viselő nacionalista katonák foglalták el, és egyre több magas rangú politikus és



I Heinrich a játékban



Helena Blavackij könyvének borítója



A „Legfőbb Vezetők Csarnoka” a kastélyban



Wewelsburg, az igazi (háromszögletű) kastély



Helena Blavackij - róla mintázták a női skíneket a játékban...©



A virtuális Himmler



Guido von List

üzletember csábult el von List okkult és ezoterikus tanaitól. Azonban a kevésbé fontosnak tűnő embereknek is teremhetett itt bábér: köztük található Adolf Hitler is...

### Hitler bevezetése az okkult tanokba

A leendő Führert egy Dietrich Eckart nevű elit Thule tag vonta be a szervezetbe. Eckart nemcsak egy antiszemita lap főszerkesztője volt, de egy teljesen bekatlant okkultista is, aki a „mágia nagymesterének” képzelte magát és társaság legfelsőbb körébe tartozott. Eckart tanította ki Hitlert önbizalmának, meggyőzőképességének fejlesztésére és a testbeszéd technikáira. Mindketten különféle pszichedelikus drogokat használtak, és – ha hihetünk John Roemer *The Controversy of the Occult Reich* című könyvének – Eckart egyet-ellen sátánista szertartásokon is részt vett. Amikor meghalt, akkor állítólag így kiáltott fel a körülötte állóknak: „Kövessétek majd Hitlert! Úgy fog táncolni, ahogy én fütyülök!” Eckart halála után Hitler hivatalosan visszautasított mindenféle okkult tudományt, ugyanakkor következő mentora Karl Haushofer volt, egy mélyes zen-buddhista hívő, akinek tanaira alapozta Hitler hírhedt „életér-elméletét”.

### Himmler, az SS és I. Heinrich,

Elérkeztünk a játék alapsztorijához: Heinrich Himmler figurájához, örült képzelgéseikhez és tetteikhez. Talán kitaláltatok, hogy a leendő SS vezetője is egy magát médiumnak tartó ember, Maria Viligalt hatása alá került. A jöember még 1966-ban azt állította, hogy „pszichikus képességei” révén képes Németország több ezer éves eseményeibe bepillantást nyerni. Szentül meg volt róla győződve, hogy a német nép gyökerei sokkal mélyebbek, mint azt a tudósok gondolják, és az „árják” múltját egészen ie. 28000-re vezette vissza, amikor egy helyett két nap sütött fent az égen, és a földön óriások és egyéb furcsa lények jártak. Himmler olyannyira hitt ezeknek a bornírt állításoknak, hogy a bácsit beléptette az SS-be és dandártábornoki rangot adott neki!

Heinrich Himmler másik hagymázás álmát a Return to Castle Wolfensteinből is ismerhetjük: *tényleg* azt képzelte, hogy ő „névkonának”, I. Heinrich száz uralkodónak reinkarnációja! A német király a tizedik században élt és legyőzte a keletebbre élő szláv népeket – ez persze rendkívül imponált Himmlernek. Annyira biztos volt magában, hogy környezetének is azt állította, hogy a halott uralkodótól telepátikus üzeneteket kap. „Be akarta fejezni” a király „munkáját”, és meg volt róla győződve, hogy ő és az SS hadserege az „új árja birodalom” vezetője lesz. A halott I. Heinrich-hez kötődő kapcsolatát még azzal is megerősítette, hogy rendszeres zárandokutakat tett sírjához.

### Az „igazi” kastély

Végül Himmleren keresztül elérkeztünk a kastélyhoz is, amely tényleg létezett, csak máshogy hív-



Himmler a valóságban

ták. Wewelsburg várát 1934-ben „bérelte ki” Himmler és az SS egy Büren nevű városkától – évente egyetlen márkáért. Himmler szerint a kastélynak a nemzet-szocializmus és az SS fellegvárává kellett volna válnia, és egyfajta szentélyként is funkcionált a halott SS vezetők emlékére. 1934-39-ig a kastély északi tornyát teljesen felépítették. A pincéket „kriptákká” alakították át, és Himmler tizenkét hűségese főhadnagyaival az ebédőhallban, egy hatalmas Artúr király-szerű kerekasztalnál gyűlt össze rendszeresen. A tizenkettes szám nem volt véletlen: Himmler az apostolokra akart utalni, bár ő „lovagoknak” hívta őket... Mindenki kapott egy címet és amikor valaki meghalt, akkor ezt egy szertartás során a „Legfőbb Vezetők Csarnokában” elégették, a hamvakat pedig egy urnában az egyik piederstálra helyezték. 1939-1941-ig az SS koncentrációs táborokból hozott foglyokat és velük folytattatta a renoválást. A 3900 foglyból 1285 belehalt az alultápláltság, a kemény munka és a rossz higiénia gyötrelmeibe. Maga a kastély (egy korabeli filmfelvétel tanúsága szerint) egy teljesen új város központjává vált volna, ha a háború befejezése és a felszabadító amerikai csapatok nem tesznek pontot a végére, Himmler ugyanis közeledtük hírére felrobbantotta a főbb épületeket. Wewelsburgról még csak annyit, hogy a soron következő háborús FPS-ben, a *Medal of Honor*ban is szerepelni fog, de ezúttal eredeti nevén! **Bad Sector**





# WIZARDRY 8

A DICSŐ MÚLT ÚJJÁÉLESZTÉSE

**A** hányattatott sorsú Wizardry 8 közel négy év fejlesztőmunka, három kiadó és legalább ennyi újratervezés, újrakezdés után november közepén végre dobozba és az áruházak polcaira került. Vajon az új rész lesz-e annyira összetett, mint a nagy elődök? Lesz-e olyan szép és élvezetes, mint ahogy ígérték? Vissza tudja-e adni az utánozhatatlan Wizardry-hangulatot? Egyáltalán, van-e még létjogosultsága egy ilyen jellegű RPG-nek a mai játékok között? Ezekre a kérdésekre keressük a választ az elkövetkező néhány oldalon...

A legendás Wizardry sorozat hetedik része a maga idejében szinte minden meghatározó számítógépes fórumon az év szerepjátéka lett, de még mai szemmel nézve is a legjobbak között szerepel. Sokan vártuk azóta a négy-öt évvel ez-előtt beharangozott nyolcadik részt, bár a legtöbben egy kicsit talán féltünk is, hogy a beígért változtatások után vajon mi marad a Wizardry örökségből. 3D motor és teljesen szabad mozgás szerepelt a terítéken, ami akkoriban még álomszerűnek tűnt, pedig manapság már hétköznapiak számít. Így történt ez a Wizardry 8-cal is, hiszen ezúttal már elfelejthetjük a négyzetrácsos térképeket és szabadon bókászhatunk a világban. A bejárható terület óriási, és hála a grafikusoknak bőven lesz látnivalónk. Eredetileg hatan vágathatunk neki a nagy kalandnak, de a későbbiekben még ketten csatlakozhatnak hozzánk. Az alapok és a szemlélet a régi, így aki játszott már számítógépes RPG-vel és tudja, hogy mit jelentenek az olyan „misztikus” rövidítések mint „AC” vagy „To Hit”, az itt is pillanatok alatt kiismeri majd magát. Vágjunk is bele gyorsan...

## Buzogány és úrkikötő

A Wizardry világban helyenként elég érdekes módon keveredik a fantasy környezet és a számunkra is távolinak számító csúcstechnológia. Arnika például látszólag minden szempontból hagyományos fantasy város, a házakban gertyával világítanak, a boltban különböző kardokat, páncélokot és varázsitalokat vásárolhatunk, a rendfenntartók pedig buzogánnyal felfegyverkezve járőröznek az utcákon. Hamar felfedezhetjük azonban – kicsit jobban elmélyedve a hely sajátosságaiiban –, hogy az egyik ajtó mögött az úrkikötő bújjik meg hipermodern irányítóközponttal és úrsiklóval, a rend-

őrségi főhadiszállás ajtaját pedig önműködő lézerszkennerek vezérlik... (odabent aztán holografikus kivetítőket és páncélos rendőröket találunk). Hasonlóképpen érdekes lehet, hogy késsdobáló útonálló és bénító puskával felszerelt androidok váltak vetve támadnánk ránk – mégis, annyira magával ragadó ez a kicsit diszonzonás, szürrealista környezet, hogy biztos mondhatom, idővel még a szemöldökünket sem fogjuk felhúzni még egy ennél sokkalta bizarrabb kombinációra sem. Az események (nagyon leegyszerűsítve) egy hihetetlen hatalommal felruházott misztikus tárgy körül bonyolódnak, amelynek segítségével valaki vagy valakik a világmindenség urai lehetnek. A mágikus cuccra persze többen is fenik a fogukat, így felbukkannak az előző részből megismert Umpani-k és T'Rang-ok, új társaság

a Chewbacca-hoz hasonlatos Mook-ok népe – és persze kedvenc főgonoszunk, a szörnyűségesen rettetnes Dark Savant sem szeretne kimaradni a buli-

ból... Miután így vagy úgy (többnyire zuhanva – thx to Dark Savant) mindenki megérkezett a Higdardi-k bolygójára, kezdetét veheti a hajtóvadászat általában a szent „Artifact”, néha egymás után. A dolgokat csak bonyolítja, hogy a kivételes ereklét nemrégiben ismeretlenek elröbölték abból a kolostorból, ahol eddig őrizték, így első közelítésben annyi a feladatunk, hogy egyáltalán kitaláljuk, merre is kéne keresni a földöntúli kincset...



Sir-Tech



## Ellenség a távolban...

A Wizardry-sorozat lelke a remek történet – és a nem ritkán igen nehéz fejtörők – mellett mindig is maga a harc volt, karaktereink fejlesztése, vagy ahogy sokan még most is emlékeznek rá:

a „tápolás”. Döntő fontosságú része ez a játéknak, hiszen a felfedezés mellett elsősorban a monsztrákat fogjuk irtani, nem mindegy tehát, hogy milyen újításokat kaptunk a nyolcadik epizódban.

A hatodik és hetedik részében ellenfeleink – gyakran a frászt hozva ránk – egyszerűen megjelentek a semmiből. Sokan rettegünk tőle, hogy 3D megvalósítás ide vagy oda, ezt az épületes „ficsört” a nyolcadik részben is meghagyják a fejlesztők, de szerencsére nem így történt. A világban bolyongva általában jó messziről kiszűrhetjük, ha valami mozog a távolban, így elméletben akár el is menekülhetünk egy túlon túl veszélyesnek tartott összecsapás elől (persze ha ellenfeleink is észrevették csapatunkat, akkor többnyire elég sokat kell szaladnunk, hogy elvegyük a kedvüket az üldözéstől). A programozók voltak olyan nagylelkűek és még egy leegyszerűsített „radarral” is felszerelték csapatunkat, ami ha nagyon messziről nem is, de azért kellő távolságból jelzi, ha rossz fiúk vannak a közelben (ez a rendszer egyébként remekül használható az itt-ott elszórt tárgyak felkutatására is). Régi számítógépes RPG beidegződés az „elől a harcok, hátul a mágusok” felállítás, a Wizardry 8 egy másik fontos újításának köszönhetően azonban ezt az alapelvet is érdemes újragondolni. Nem mintha bárkit is arra biztatnék, hogy a „hős” tolvajt és a „felelmetes” alkímistát állítsa a frontvonalba, de mivel ellenfeleink igen nagy előszeretettel kerülnek a hátunkba, az eddig biztonságosnak hitt terület jelen esetben már közel sem annyira az. Az előbb említett újítás lényege, hogy csapatunk tagjait a négy égtájnak megfelelően helyezhetjük el, illetve a különösen gyenguska

egyedeket középre is beállíthatjuk. Ilyenformán védve lesznek a legtöbb támadástól, feltevé persze, hogy mind az oldalakat, mind pedig a hátunkat kellőképpen lefedeztük. A csata tehát nem arról szól, hogy az ellenfelek szépen felsorjazznak előttünk (mintha egy zárt dungeon-ben lennénk), hanem megpróbálnak minél jobban körbevenni és a gyenge pontokon támadni. Megéri kísérletezni a különböző beállításokkal, igen nagy a variációs lehetőségek száma, a társaság összetétele illetve a helyszínek változatossága pedig gyakran módosított harcrendet kíván.

Amíg az ellen a távolban portyázgat, mi is szabadon mozoghatunk; ha azonban bizonyos távolságon belülrre kerülünk, a program automatikusan átvált körökre osztott üzemmódba, és kezdetét veszi a tényleges csata. Körökre osztottat írtam, de valójában inkább „fázisok” darabolt harcokról beszélhetünk. Mi is



## A Wizardry-sorozat

A számítógépes szerepjátékok úttörőjeként 1984-ben megjelent Wizardry egyedi megoldásaival egyértelműen stílust teremtett. A játékban – az Ultima- és a Might and Magic-sorozat első részeihez hasonlóan – a kezdetleges vektorgrafikának és néhány CGA sprite-nak köszönhetően immáron nem csak olvashattuk, de át is élhettük egy „dungeon” nem mindennapi varázsát. Hat hőssel vágathatunk neki a kalandoknak, ami annak idején egy tízszintes labirin-

tust jelentett (a küzdelem amúgy egy mágikus amulettért

folyt, amit a gonosz mágus, Werdna lopott el urától, Trebortól). A játék természetesen óriási sikert aratott, így az elkövetkező években egyre-másra jelentek meg a folytatások. A hatodik részre már többet kellett várunk és hasonlóképpen az 1992-ben megjelent hetedik epizód fejlesztése is közel három évig tartott. 2001 a Wizardry 8 éve, így a tendenciát elnézve 2015 tavaszára prognosztizálom a kilencedik rész megjelenését...©



a különbség? Egyszerű, a körökre osztott csapatban először mi lépünk, aztán pedig az ellenfél (a'la UFO), míg itt a résztvevő felek sebességétől, kezdeményező értékétől függ, hogy ki mikor kerül sorra az adott körben. Vagyis hiába tud mágusunk hatalmas tűzlabdát varázsolni, ha lassúcska a lelkem és már háromszor megvakították, elnémitották és kupán nyomták, mire kinyitná a száját... Minden kör elején meghatározhatjuk, hogy ki mit csináljon, de ha kedvünk tartja, folyamatos módba is kapcsolhatunk; ez lényegében ugyanaz, mint az eddigiek, annyi különbséggel, hogy a kör végén azonnal új kezdődik. Ilyenkor embereink önállóan választanak ellenfelet maguknak, és bár a megfelelő fegyvert automatikusan ki tudják választani, mágusainktól ne várjuk, hogy maguktól ötlönek ki varázslatokat – ez a lehetőség tehát inkább arról szól, hogy ha a csata kimenetele már nem kérdéses, a gép nélkülünk is lekasabolja azt a néhány tucat slime-ot, ami éppen az orrunk előtt rezeg. Aki próbálta már az előző részek bármelyikét, biztosan percek alatt beletanul az irányításba – sőt, a hamisítatlan Wizardry-feeling is hamar visszaköszön majd...

A csata végeztével természetesen megkapjuk jól megérdemelt tapasztalati pontjainkat, sőt, a csapattagok képességei is fejlődnek annak függvényében, hogy ki mit csinált az elmúlt percek alatt. Ilyenformán, ha mágusunk varázslás helyett parittyájával lövöldözött, valószínűleg harci képességei (ezen belül is a távolsági fegyverek) fejlődnek. Ez az ötlet egyébként a játék szinte minden elemében visszaköszön, hiszen beszélgetés után például kommunikációs készségünk, egy-egy érdekesebb tárgy begyűjtése után pedig „Artifact” képességünk fejlődik. Ily módon mindvégig azt érezhetjük, hogy szinte semmit sem tettünk hiába, hiszen karaktereink folyamatosan fejlődnek, és nem csak szintlépés után lesznek erősebbek.

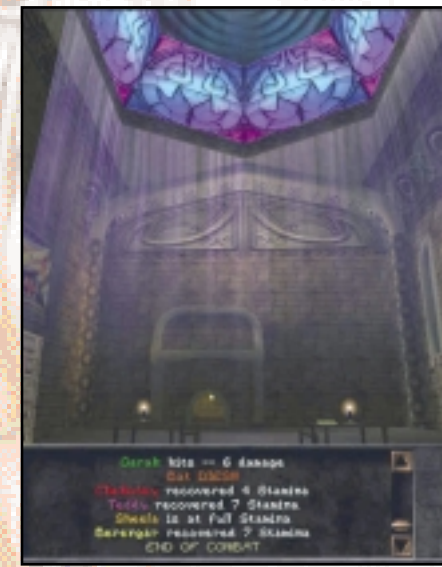
#### A félelmetes faerie ninja esete...

A Wizardry-sorozatot egyedi karakterosztályai, mágia-, fejlődés- és képességszere mindíg is kiemelték a négy-öt évvel ezelőtt tucatszám megjelenő egyéb számítógépes szerepjátékok közül. Akkoriban vagy az AD&D rendszer alapjait használták a játékok, vagy annak egy egyszerűsített változatát – általában kötött szabályrendszerrel és sablonos karakterosztályokkal. Ezzel szemben a Wizardry epizódokban karaktereink fejlődésének és „kibontakozásának” nem szabtak sok határt, a meghatározott minimum tulajdonságok

mellett szintlépéskor szabadon váltogathatunk a kasztok között, harcosból mágust, mágusból szamurájt csinálhattunk, ha éppen ehhez volt kedvünk. Sőt, célszerű is volt lépegetni, de ez már egy másik történet, így nézzük inkább, mi maradt meg az előbb felsoroltakból a Wizardry 8-ban.

A Wizardry 7-ben a karaktergenerálás legalább egy fél délutánt vett igénybe (már ha szerettünk volna igazán jó hőskéket csapatunkba), hiszen a program a legtrikább esetben dobott ki olyan jó értékeket, amelyekből aztán mondjuk szamurájt indíthattunk volna. Az új részben szerencsére már nincsenek ilyen problémák, lényegében bármilyen karakterosztályhoz bármilyen fajt hozzárendelhetünk, legfeljebb a tulajdonságokra és képességekre elosztható extra pontok mennyisége lesz kevesebb vagy több annak függvényében, hogy mennyire volt bölcs a párosítás. Ennek megfelelően létrehozhatunk olyan egzotikus karaktereket is, mint mondjuk egy faerie ninja nő (lelki szeimeim előtt már látom is, ahogy a szárnyaival szaporán verdeső, fekete maszkot viselő, apró tü-nemény szemérmesen fültö-vön vág egy óriást – Critical Hit...!). Az összes eddig ismert karakterosztály megmaradt a játékban, vagyis az unalomig ismert harcos, mágus, pap, tolvaj mellett ott van például a ninja, a szamuráj, a monk, a bard és persze a bishop is. A sort ki-

kevesebb vagy több annak függvényében, hogy mennyire volt bölcs a párosítás. Ennek megfelelően létrehozhatunk olyan egzotikus karaktereket is, mint mondjuk egy faerie ninja nő (lelki szeimeim előtt már látom is, ahogy a szárnyaival szaporán verdeső, fekete maszkot viselő, apró tü-nemény szemérmesen fültö-vön vág egy óriást – Critical Hit...!). Az összes eddig ismert karakterosztály megmaradt a játékban, vagyis az unalomig ismert harcos, mágus, pap, tolvaj mellett ott van például a ninja, a szamuráj, a monk, a bard és persze a bishop is. A sort ki-



egésztették néhány új osztállyal is, ilyen például a valkyr, egy kifejezetten női karakterek számára kialakított harcos kaszt, vagy a pszionikus, aki ugye értelemszerűen a mentális képességek és varázslatok terén domborít nagyot. Mindezekon felül létrehozta egy egészen egyedi foglalkozást is, nevezetesen a gadgeteer-t, aki a különböző kutyúk és műszerek szakértője, amolyan MacGyver-féle: elméletileg képes hajszárfőből atombombát gyártani. (Inspector Gadget... © Bad Sector) Ami a fajokat illeti, a régi srácok mellett számíthatunk néhány új jövevényre, példának okáért itt a nagyon szőrös, ámde ettől még rendkívül szimpatikus és okos Mook.

Miután elkészült csapatunk, érdemes egy kicsit elmélyedni a karakterlapokban is. Négy különböző oldal, statisztikák, összehasonlítások, képesség hegyek, támadó és védekező értékek, tárgyak, mágikus „modifier”-ek – mindaz, ami egy vérbeli RPG játékosnak a boldogságot jelent. Minden apró változást nyomon követhetünk, ráadásul jobb gombbal mindenről részletes magyarázó szöveget kapunk, így ezután nem kell majd azon tételődnünk, hogy ez vagy az a szám vajon mit is jelenthet. A rendkívül logikusan felépített oldalakról persze nem hiányozhat személyes kedvencem, a „Kill” számláló sem, az pedig külön dicséretet érdemel, hogy csapatunk tárgyai között különböző szűrők segítségével (mint például páncélok, azonosítatlan tárgyak, stb.) válogathatunk. Mindent összevetve egy igen kiforrott, amolyan igazi „wizardry-s” rendszert kaptunk.

#### A dicső múlt újjáélesztése

Jó néhány játékkal töltött nap után mi mást mondhatnánk a programról, mint hogy véleményem szerint nagyon jó. Wizardry mércével nézve néhány nap ugyan még aligha számít nagy időnek, mégis, a hangulat a régi és lévő

a program majdnem minden más területen is hozza a tőle elvárt színvonalat, nem hiszem, hogy nagyot tévednék, amikor dicsérem. Az egyetlen dolog, amit szerintem nem igazán szerencsésen oldottak meg fejlesztők, az a beszélgetés, hiszen itt gyakran az előre definiált kulcsszavak mellett nekünk kell beirogatni a kérdéseket. Nem mintha eddig bármiről is lemaradtam volna emiatt, de az emberben mindig ott az bizonytalan érzés, hogy „hátha nem kérdeztem meg valami fontosat...”. Ettől függetlenül azonban nem volt más gondom, élvezetes a felfedezés, izgalmasak a csaták (ezeket a program mindig a szintünkhöz méri), hőseink fejlődését pedig mindig örömmel követni. Megdöbban az ember szíve, amikor harcosa kétszer suhint egy körön belül, és az első Critical Hit-nél is elégedett mosollyal nyugtáztam macskaarcú monkom teljesítményét – pontosan ugyanúgy, mint négy-öt évvel ezelőtt a Wizardry 7-tel játszva. Egy kicsit talán a múltat, a számítógépes RPG hőskorát idézte meg a program – természetesen nem a külsín, hanem inkább a belbecs tekintetében. Sokáig gondolkodtam azon, hogy azok a játékosok, aki anno nem találkoztak a

Wizardry-val, vajon mit szólnak majd a programhoz? Velem örülnek és őket is elragadja a lelkesedés, avagy csak legyintenek egyet és visszatérnek valamelyik vizuálisan gyönyörködtető, ámde sokkal felszínesebb „RPG-hez”? Hiszen a Wiz8 az én szememben szép, de mégsem hasonlítható egy Gothic-hoz. A csata élvezetes, de sokkal összetettebb, mint mondjuk a Summonernél. Ami pedig a játékidőt illeti, nos, ez valami olyasmis lesz, ami manapság már nagyon nem divat... Egy szó mint száz, a régi motorosok biztosan nem csalódnak majd benne, a fiatalabb nemzedéknek pedig csak annyit tudok javasolni: ne ítéljetelek elősre, próbáljátok ki, ez ugyan kicsit más lesz, mint amit mostanában megszoktatok, de kihagyni mégis nagy kár lenne...

Del

#### Wizardry 8

www.wizardry8.com

**PRO**

- hamisítatlan Wizardry-hangulat
- élvezetes, hosszú csaták
- hatalmas játéktér

**KONTRA**

- fárasztó, nehézkes, beirogató beszélgető rendszer
- néhá hosszúra nyúló csaták

**HARDVER**

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

**GRÁFIKA**

**HANGOK**

**ZENE**

**JÁTSZHATÓSÁG**

89%





# GORASUL

SÁRKÁNYLÉLEK AZ ÖRÖK ÉLET TITKA

JoWood



Sárkány és ember kapcsolata ritkán problémamentes, viszont igazi barátsággá is válhat – elég csak a Sean Connery hangjával készült Sárkányszív című filmre, vagy a Drakanra gondolnunk. Olyanról viszont még tényleg nem hallottam (Sü-süt, az egyfejűt leszámítva ☺), hogy a nemes hulló gyermekpezstrálásba, mi több, nevelésbe fogjon. Pedig ez történt Roszondással és Crakannal, a fogadott sárkányapával, aki nemcsak okíttgatta a felcserélt gyermeket, hanem mágikus erőt is lehelt belé. Roszondasnak így a pályaválasztás terhe is rögtön lehullott a válláról: hatalmas mágus vált belőle, aki földjétől, Gorasultól sokáig távol tartotta a sötétség erőt. Míg nem egy szép napon...

Igen, a hősök élete nem csak játék és mese: Roszondast egy rejtélyes áruulás miatt egy szörnyhadsereg saját várában lepte meg, és az egyik katonától hátulról szúrta le a mestermágust. Gorasul így bajnok nélkül maradt a földet elárasztó rémekkel szemben, akik szép lassan felőrölték a legkisebb ellenállást is. Végül Hedral, a végtelen tudás istene megalégtelte a dolgot, és úgy döntött, kiszabadítja a már tíz éve elhunyt Roszondast a holtak birodalmából.

**„A Neverwinter Nights megjelenése után arra sem emlékszünk majd, hogy ki az a Roszondas...”**

## Sárkányörökség

Ezzel a sztorival kezdődik a Silver Style vadonatúj szerepjátéka. Német játékról lévén szó, arra számíthatunk, hogy most is legalább egy fél évet kell várunk az angol nyelvű kiadásra, de szerencsére ezúttal siettek a fiúk. Az ECTS-előzetesben írtam, hogy egy izig-vérig hagyományos Baldur's Gate-szerű, felülnézetes, izometrikus szerepjátékra számíthatunk – olyan szinten, hogy még az egérkurzor formája is a Black Isle játékokéinak kiköpött mása. A játékba belemélyedve tehát nem ért meglepetésként, hogy az elején a Baldur's Gate-hez hasonlóan egyetlenegy karaktert kellett generálnom, aki persze nem más, mint maga Roszondas, történetünk hőse. Bár a sztori szerint mágusról van szó, a kedves játékos nyugodtan választhat más kasztot is a harcosok, papok, varázshasználók, kardforgatók és erdőjárók közül. Az egzotikus elnevezések ellenére tulajdonképpen az AD&D-ből megszokott foglalkozásokról van szó: az említett „kardforgató” például nagyjából a lovagnak felel meg, az erdőjáró pedig a vadásznak. A szokásos RPG tulajdonságokat (erő, intelligencia stb.) a műfajban egy kicsit is elmélyültebbek már biztos kívülről fűjék, annál érdekesebbek viszont a „sárkányképességek”, amelyeket Roszondas fogadott ap-



jától, Crakantól kapott. Ezek segítségével ugyanis – „vészhelyzetben” – hősiünk hirtelen hatalmas erőre tesz szert, sárkánytüzet okád (a Mortal Kombatos Sub-Zero forog a sírjában...), vagy megfutamítja az ellenséget. Persze, ha ezeket bármikor előhívhatnánk, marha könnyű dolgunk lenne, ezért Roszondasnál ezek csak akkor „aktíválódnak”, amikor már nagyon szorult helyzetben van (például több sebből vérzik – tehát alacsony a HP-ja). Ilyenkor szerencsére nem kell egy újabb megjelenő menüben kutatnunk, hanem hősiünk magától kezd el vesztül tüzet lehelni, és megfélemlíteni a monsztrákat. Ez így elég rizikós, hiszen ha rosszul sülnel el a dolgok, akkor a dögök még idejében odacsördítenek neki egy makarenkőit, amitől Roszondas újra másletté szenderül. Erre bázírozni tehát nem érdemes, viszont ha már amúgy is nagy baj van, akkor ennek segítségével még van esélyünk a győzelemre. Piros ezért az ötletért a Silver Style egy jó nagy tyros pontot érdemel! ☺

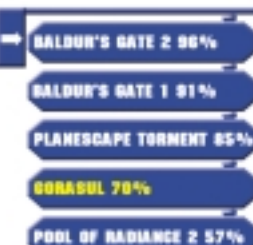
## RPG-s déja vu

Egy kicsit előreszaladtam, úgyhogy amolyan Quentin Tarantinós módszerrel most ugorjunk vissza a játék elejére. Ha a karaktergenerálás rejtelmével megvagyunk, akkor morfondírozgatok hősiünkkel rögtön kastélyának egyik termében találjuk magunkat. Látszik, hogy a készítő nagy Planscape Torment-rajongók, mert az indításnak egy kicsit hasonló a feelingje, nemcsak a situáció, de a grafikus környezet szintjén is. Mint a Black Isle klasszikusában, itt is élőhalottak tömkelegével kell szembeszállnunk, most is ki kell majd valahogy jutnunk az épületből. Az első fontosabb különbség viszont mindjárt az elején szembetűnő, és később is jellemző a játék egészére: arányaiban jóval kevesebb küldetéssel találkozunk, és ezeket könnyebben is tudjuk majd megoldani. Ez mondjuk nem feltétle-

nül baj, mert például a Baldur's Gate-ekben néha elfordult, hogy annyi fő és mellékküldetést vállaltam, hogy már-már elvesztem bennük, a Gorasul így viszont egy kicsit koherensebb. Sajnos emellett sokkal lineárisabb is a program: a vállalható feladatok közül jó párat csak akkor tudunk teljesíteni, ha már az előzőekkel végeztünk, ez pedig szerintem felesleges megkötés egy szerepjátékban. Az újdonsághoz tartozó jópofa ötlet viszont, hogy egy speciális fegyver boldog birtokosai vagyunk, amelynek nemcsak saját neve van, de el is tudunk beszélgetni vele (egy kicsit a Planscape-es Morte-ra emlékeztető laza stílusban ☺), sőt fejleszthető tulajdonságokkal is rendelkezik! A hatékonyság szabja meg például, hogy a fegyver milyen gyakran és mennyire pontosan találja el célpontját, a bátorságtól függ, hogy milyen mértékben veti bele magát a csata hevébe, az intelligenciától pedig az, hogy milyen hasznos tanácsokkal és információkkal tud szolgálni. Sőt, ezenfelül a kardnak személyisége is van: minél tapasztaltabb, annál nagyobb arca lesz a párbeszéd során. ☺

## Gorasul-ban a pixelesedés járványa terjed...

A Gorasul a Black Isle játékokkal összevetve grafikai téren enyhén alulmarad. Igaz, az épületek, az erdők, mezők, katakombák megjelenítésének minősége nagyjából a Baldur's Gate 1 és az Icewind Dale között jár, sőt, találkozhatunk néhány ezeknél is szebben kidolgozott (de azért nem Baldur's Gate 2 szintű) környezettel is. Azonban a kevésbé fontos karakterek, a szörnyek és más NPC-k megjelenítése sajnos gyengébbre sikeredett – még az első BG-hez képest is. A legjobban az zavart, hogy mindenki rettenetesen pixelgéza: mintha nem is 800x600-at, hanem a jó öreg VGA felbontást látnám. Egyes figurák animációja elképesztően igénytelen: a női falusiak például úgy mozognak, mintha állandó székrekedés gyötörnő őket. A legtöbb szörny is inkább borzasztóan gagyi külsejével, mint élethű ábrázolásával rémisztett el. Az pedig hab a tortán, hogy az egy fajhoz tartozó NPC-k között nincs semmi különbség: a koboldok vezére például egy az egyben úgy néz ki, mint a saját lánya, vagy egy mezei katona! Legalább valami homlokdísz pingálhattak volna a fejére, a leányzóra meg esetleg szoknyát húznak, de nem, még ennire sem tellett...





A főszereplőket már egy fokkal igényesebben rajzolták meg, az viszont elég kiábrándító, hogy nem látszik meg rajtuk, ha új páncélt, sisakot vesznek fel, az egyéb ruhadarabokról már nem is beszélve! OK, szerepjátékról lévén szó, az ember elnézi az apróbb bakikat, vagy grafikai igénytelenséget, de ez azért már a '96-os Diablo 1-nél is minimum volt!

Ha már szerényebbek az (anyag?) lehetőségek a grafika csillogása-villogás terén, legálább illett volna azt a fránya irányítást és kezelőfelületet jobban kidolgozni. Rengetegszer anyáztam a karakterek igazgatásának felesleges agyonbonyolításán: előfordult, hogy a sok szöszmötölés miatt hagytam ott a fogam egy kisebb összecsapásban is.



fejlesztői döntés miatt (és most nagyon udvarias voltam...) kénytelenek vagyunk 5-10 percekig egy helyben várakozni, amíg hőseink össze nem szedik magukat! Hogy ezt miért kellett...?

#### Elveszett lélek?

#### Diablo's Gate

No igen, a küzdelmek... Látszik a Gorasulon, hogy készítői a két régi nagy ász, a Baldur's Gate és a Diablo harcrendszerét szerették volna elegyíteni. Bár a BG-hez hasonlóan természetesen itt is ki tudjuk merevíteni a küzdelmet, de valahogy mégis kevesebbet tudtam taktikázni. A magic missile-féle támadó mágia például területhez és nem az ellenséghez kötődik, tehát ha a monszta még időben eliszkol, akkor a varázslat csak a hült helyét fogja érni. Ugyanakkor a játék már az elején is elég nehéz, és sárkányképességek ide, vagy oda, elég sokszor estem áldozatául még a közepesen nehéz szörnyeknek is. Később, magasabb szinten, keményebb dögökkel küzdve pedig már kifejezetten az ide-oda rohangászással ment el az idő, hogy némi energiát és varázserőt visszanyerjek leamortizálódott karaktereimnek (Ugyanis ezek folyamatosan áramlanak vissza.).

Az ember fejében ilyenkor fordul meg a gondolat, hogy hagyja a fenébe az egészséget, és a küzdelem helyett inkább továbbrohan a következő helyszínre. A készítők persze erre is gondoltak: a főhős gyakran közli, hogy amíg nem pucolta ki teljesen a környéket, addig nem hajlandó egy puzzle-feladattal, varázstárggyal, vagy végrehajtandó küldetéssel sem foglalkozni...

A legdurvább azonban még csak most jön: a Baldur's Gate-tel, és amúgy szinte mindegyik hagyományos RPG-vel ellentétben, nem tudunk pihenni és regenerálódni! Nem csak a szörnyektől hemzsegő, vagy veszélyes helyeken, hanem *sehol!* Emiatt a rosszul átgondolt

Mindent összevéve a Gorasul amennyire ígértnek tűnt, olyannyira hemzsegnek benne a hibák, rosszul átgondolt fejlesztői döntések, és még csak technikai téren sem áll a helyzet magaslatán. Ennek ellenére a hardcore RPG-seknek azért érdemes végignyomni, de csak akkor, ha már végigvitték az összes Black Isle játékot, mert azok mérföldkövekkel jobbak. Nem említettem még a program kritikán aluli angol fordítását: ezt a színvonalat semmilyen kiadónak nem szabadna megengednie! A Gorasult végső soron mégis megemlíti az aránylag érdekes és fordulatos sztori és a már említett újdonságok. A Joo Woodnak mindenesetre szerencséje van, hiszen a Neverwinter Nights még nem érkezett meg, addig pedig a kiéhezett RPG-fan ezzel a játékkal is elvan egy darabig, után viszont arra sem fog emlékezni, hogy ki az a Roszondas...

#### Bad Sector

#### Gorasul

www.gorasul.com

#### PRO

- aránylag érdekes sztori
- sárkányképességek
- fejlődő, társalgó fegyver

#### KONTRA

- nem lehet sehol sem pihenni, regenerálódni
- erősen közepes grafika

#### HARDVER

Pentium II 400 MHz, 32 MB RAM

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

70%







# EMPIRE EARTH

NÉPEK, KOROK NAGY OLVASZTÓTÉGELYE

Sierra/Stainless Steel

**H**atalmas fába vágta fejszéjét a Stainless Steel fejlesztőcsapata, amikor az Empire Earth alapmotívumát kiöltötték. A többi Age of Empires-re/Kingsre hajazó RTS általában meglegészik annyival, hogy ugyanazokat a játékmákat felvonultatva más, addig nem szereplő népeket és időszakokat (pl. indiánok, vikingek) mutat be. Nos, ez a játék az összes eddigi RTS esszenciája kíván lenni: találunk benne császárokat, királyokat, világháborús diktátorokat, sőt Red Alert-féle alternatív jövőbeli orosz hadvezéreket is! Gyakorlatilag az egész világtörténelmet felöleli, úgy-hogy Civilization-ös tollakkal is ékeskedni próbál. Ráadásul mindezt teljes 3D-ben...

„Sokat akar a szarka, de nem bírja a farka.” – tartja a mondás, és a bevezetőt átfutva gyakran olvassuk hasonlóképpen vélekedhetünk az Empire Earth-ről is. A Stainless Steelről eddig amúgy sem sokat hallhattunk, ami nem véletlen, ugyanis ez az első játékuk... Hogy azért nem zöldfülűekről van szó, azt a vezető designer és a cég feje, Rick Goodman neve is bizonyítja, aki 1995-ben Bruce Shelleyvel együtt alapította az Age of Empires-ről elhíresült Ensemble Stúdiót. „Na tessék, még egy AOE-klón!” – ez lehet második gondolata az említett (régimotoros) olvasóknak. Nos, igen is és nem is....

## Age of mindenki

Amikor először ültem le a játékhoz, és az első nép, a görögök hadjáratával kezdtem, az AOE-vel való rokonság rendkívül szembeötlő volt. Egyrésztől az EE az Ensemble játékához hasonlóan a kőkorszakban kezdődik és csak szép lassacskán fejlődik technológiailag a különféle évtizedeken, századokon keresztül. Másrészt maga a játékméret is feltűnően hasonlóknak tűnt...

A kezdők kedvéért összefoglalva: parasztjainkkal fát kell vágatnunk, a megfelelő bányákban aranyat, vasat, követ kell kitermelgetnünk, hogy aztán különféle hadászati épületekben eleinte kő és dárdahajító vadembereket, később fejlettebb fegyveres egységeket gyártassunk le. Katonáinkat a tudományos és technikai létesítmények segítségével folyamatosan fejleszthetjük, hogy – miközben a védekezésre is koncentrálnunk kell – az egészet a szintén tápoló ellen nyakába zúdíthassuk.

Első blikkre tehát az EE is kiköpött AOE-klón, de

elég időt adva neki, a különböző korokban, más és más néppel nyomulva azonban hamarosan rá fogunk jönni, hogy az SS játéka sokkal nagyobb léptékű. Az első parittyás és kőbaltás barbárok kezdve a futurisztikus robotokig a világtörténelem mindenféle gyilkolásra koncentráló egységét fellelhetjük benne. Aki az elejétől a végéig hajlandó végignyomni a különféle küldetéseket, az többek között találkozni fog az ókor római légióival, a középkor kereszties lovagjaival, a nagy felfedezések ágyútűzét okádó vitorlásaival, az első világháború kétszárnyú vadászgépeivel, a második világégés Sherman tankjaival, a „kortárs” Apache helikopterekkel és a Tiberian Sunt és Red Alertet idéző futurisztikus lézertornyokkal. (Huh, ez így leírva is sok volt! ☺)

Persze nem muszáj a megfelelő időrendi sorrendben, szép lassacskán elérkeznünk egészen Ádámtól és Évától jövőbeli android megfelelőjükkig. A négy egyjátékos hadjáratban ugyanis az ókori görögök, a középkori angol nemzet, a világháborúk németjeinek, vagy a második évezred militarizálódó orosz konfliktusai közül bármelyikkel kezdhetjük. Mivel itt is az Age of sorozatból és hagyományos RTS-ekből jól ismert küldetésrendszerrel van szó, ha ráunsz az egyik korszakra, akkor bármikor átléphetünk egy másik nemzetre, máskor játszódó küldetésorozatába. A hatalmas időutazásoknak köszönhetően a különbség tényleg óriási: a görögöknél mint-



ha AOE-éznénk, az oroszoknál pedig Red Alert 2-ös déja vu-nk lesz.

## Békeharcosok a pacifizmus nevében...

A változó korszakokban a fegyverzenélnek megfelelően, természetesen más és másféle taktikákat kell alkalmaznunk az ellenség megsemmisítésére. A jól kiegyensúlyozott RTS-ekhez hasonlóan a kő/papír/olló logika itt is működik: hiába gyártasz le egyfajta katonából rengeteget, ha egy kombinált támadást kell visszaverned, az ellenség le fog darálni. A készítőket dicséri, hogy a töménytelen egység közötti erőviszonyokat és különbséget általában véve nagyon profin alakították ki. (Van azért el- lenpéldám is: a fejlettebb hajótípusok például az ókorban és középkorban eléggé hasonlítá-

## Játék és valóság:

Nagy Sándor (i.e. 356 – i.e. 323) Az ifjan megkoronázott Nagy Sándor első hódításait a görög földön szerezte: Thébát porig égettette, az asszonyokat katonái megerőszakolták, a gyerekeket mind egy szálig lemészárolták. A szintén hadban lévő Athén gyorsan békét kötött Sándorral... Az erőszakos ifjú hódító a Delfiben lévő orákulumot meglátogatva, állítólag a ruhájánál fogva vonszolta a jóvendőmondó papnőt, pedig aznap tilos volt a próféciát adni. A szerencsétlen nő végül is útközben sikoltotta el magát: „Fiam, te legyőzhetetlen vagy!” Ennyi elég is volt Sándornak: ott-hagyta a jóst...

Nagy Sándor következő hódításai Perzsián keresztül vezettek: az Empire Earth-ben is szereplő Granicus folyónál ütközött meg Dáriusz királlyal, majd az Isszusi hegyeknél. Gordiusz városához kötődik a gordiuszi csomó legendája: állítólag az a férfi, aki kioldja, az egész világot uralhatja. Sándor egy kardcsapással szétvágta... Sándor még éven keresztül üldözte a folyton menekülő Dáriuszt: végül csak úgy tudta elfogni, hogy

nak egymásra és csak akkor jön rá az ember, hogy éppen melyikkel van dolga, ha beazonosítja azt a képernyő alján látható kis szöveg alapján. Addigra pedig a saját bárkája a víz alatt bugyborékol...

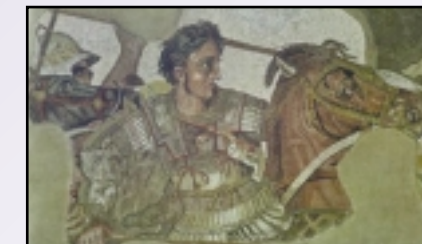
Egységeink erejét nemcsak a szokásos technikai fejlettségszint befolyásolja, hanem a sikeres küldetések és nagyobb csaták során a szereplőkhöz hasonlóan tapasztalati pontokat kapunk, amit egy hatalmas táblázatban a különféle egységtípusok fejlesztésére költethetünk. Ez alapvetően jópofa ötlet, de azt nem igazán értem, hogy miért kellett a küldetéseknél az összes típust berakni a táblázatokba: a görög hadjárat például csak Nagy Sándorig tart és az ókorban élt hadvezér nem sűrűn használt tankokat... (A játékban sem!) Ergo, ha tápolod a görögöknél tankjaid támadási erejét, akkor az szintisza pénzki-dobás. Ez pedig magából a játékból ki sem derül...

Egy kicsit kiforratlannak éreztem nem a formációk működését is. Míg az Age of Kingsben állandóan használtam ezeket és nagyon jól le tudtam vezényelni velük minden egyes támadást, az Empire-ben előfordult, hogy embereim, vagy hadihajóim az istennek ne akartak a megfelelő alakzatba kerülni. Ennek legfőbb oka egyébként a túlszpilázott „collison detection”: az egységek emiatt gyakran nem fértek el egymástól és állandón összeütödték.

## A hősök mindig moralizálnak...

Annál zseniálisabb viszont a „morál” fogalmának bevezetése, amely embereink HP és stamina pontjait befolyásolja, és többféle módon lehet növelni. Például akkor is, ha katoná-

saját emberei ölték meg a kegyelem reményében. A végső összecsapástól megfosztott Nagy Sándor dühében azonnal felakasztotta az árulókat és Dáriusznak királyhoz illő temetést rendezett.



Miután Indiát is meghódította, Sándor visszatért Perzsiába, ahol nem nyomta el, hanem kifejezetten támogatta a perzsa kultúrát, saját maga pedig második feleségként Dáriusz lányát vette el. (Az első egy szintén perzsa származású táncosnő volt.) Persze a hódító nem ültetett a fenekén: a rossz ómenek ellenére Babilon ellen vonult, ahol a 33 éves fiatalember betegségekben (mások szerint mérgezésben) halt meg.



ink saját városközpontunk közelében posztolnak. A hadjáratokat végigjártva szinte minden egyes küldetésben kapunk hősokeket, akik ugyanúgy növelik a közelükben nyomuló csapat morális szintjét. Ezek az adott nép legendás személyiségei: a görögöknél például találkozni fogunk Akhilleusszal, Tézeusszal, Periklésszel, Nagy Sándorral, az angoloknál Hódító Vilmos-szal és Oroszlánszívű Richárddal, a németeknél Manfred von Richtofennel, (vagyis a Vörös Bárral), Ervin Rommellel, az oroszoknál pedig olyan „politikusokkal”, akiket majd csak 2010-ben látunk először a híradóban. © Történelmi hősokeket már az Age of Kingsben is irányíthatunk, itt azonban az illusztris elődhöz képest ezek sokkal inkább „élnek”: konkrét, hozzájuk kötődő, valóban megtörtént, vagy legendás küldetéseket kapunk, a fontos események során pedig a kamera rájuk zoomol. Minden elismerésem a készítőké: látszik, hogy nagyon otthonosak a különféle témákban. A legjobban a trójai faló történetének feldolgozása tetszett, pedig mennyire rühelltem, amikor az egyetemi latinórán be kellett magolnom! ☺

### Szép Heléna 3D-s bájai...

Az RTS-ek örök problémája, hogy 2 vagy 3D-t használjanak: az előző már iszonyúan fapados (lásd: *Star Wars: Galactic Battlegrounds*), az utóbbi viszont irányítási problémákhoz vezethet (lásd a másik LucasArts játékot, minden idők legelrettetőbb példáját, a *Force Commandert*...). Az Empire Earth-höz szerencsére sikerült olyan 3D-t kanyarítani, amely egyszerre tölti el elégedettséggel vizuális érzékeinket (magyarán: dögösen néz ki ☺), ugyanakkor komolyabb egységmozgatási, kameraforgatási problémák sincsenek. Amitől rögtön dobtam egy Postabank macis hátast, az a víz megvalósítása: nemcsak hogy gyönyörűen ábrázolták a víz felszínét, de a sekélyebb részeknél tenger fenekének körvonalai is felsejlenek! A stratégiaiak közül egyedül a S.W.I.N.E. múlja felül ezen a téren, úgyhogy kis hazánknak sem kell szégyenkeznie! ☺ Ha már víznél tartunk, elégedetten csettintettem az olyan apró részletek láttán is, ahogy katonáink a sekélyebb tavaknál, folyóknál félig elsüllyednek, vagy ahogy a hullámok ringatják flottánkat.

A különféle katonai egységeknek volt egy kis Age of Empires-es beütése, de a 3D-s modellek – messziről – még így is pofásan néztek ki. Az összkép csak akkor vált kiábrándítóvá, amikor a már említett átvezető mozik során a kamera közelített karaktereinkhez... Nos, ilyen szép festett dobozokat valószínűleg RTS-ben még nem láthattunk. Ha az emberi test ilyenekből állna, vagy ha Pinokkió leszármazottairól szólna a játék akkor, szavam sem lenne... „Ha halgattál volna, bölcs maradtál volna!” – tartja a mondás. „Ha nem erőltetted volna a nagyközeliket, gyönyörű maradtál volna!” – így lehetne ezt lefordítani az EE-re vonatkozólag... Elég zavaró néha az is, hogy egyes épületek megjelenítése nem elég karakterisztikus, így értékes perceket veszíthetünk például egy nagyobb támadásnál, miközben a fontosabb célpontok között válogatunk. Az pedig kifejezetten kiábrándító, ahogy megsemmisüléskor a nagyobb házak, kastélyok elsüllyednek, mint-

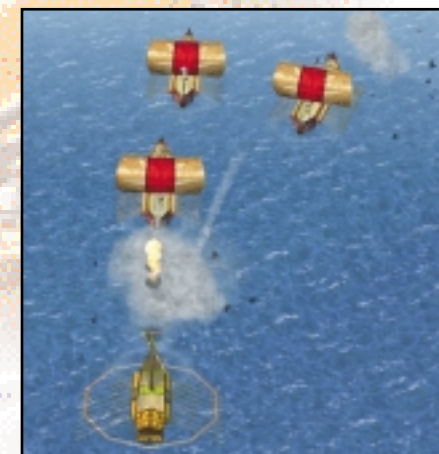
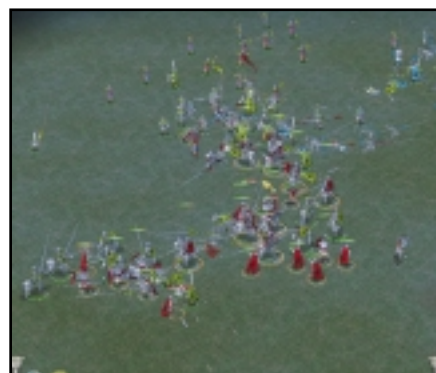


ha lassan a föld nyelné el őket, pedig semmilyen csodás esemény, vagy „Deus ex machina” nem történt velük, egyszerűen csak szétverték őket... A zenei körítés kellemesnek mondható: nagyon hangulatos, ahogy a drámai eseményeknél (pl. ellenség támadása) a zene is hasonló dallamúvá vált, de békeidőben ez azért helyenként unalmas, sőt, álmosító volt. Mivel az RTS-ekben igen sokat halljuk katonáink visszajelzéseit, illetve a hangoknak is fontos szerepe lehet, ezért ezekre is ki szeretnék térni egy kicsit. Az emberek beszédjénél biztosan hatalmas meló volt a különféle korszakokhoz illő stílust, hanglejtést és akcentust kidolgozni, és általában véve jó munkát is végeztek a készítőik. Egy-két válasz azért kicsit időtlenre sikeredett: az ősberekek például olyan hangot adnak ki, mintha éppen az ebédjüköt próbálnának megvalni, amolyan „lakodalmos kutya” stílusban. Az újabb parasztok „megszületésekor” hallható zöreje pedig annyira visszafogott, hogy alig hallja meg az ember...

### Az apróságokban az igazi különbségek

A megjelenítés és az audiovizuális körítés mellett egy RTS-ben igazából az apró részletek a fontosak, amelyeket, ha gondosan kidolgoznak, a nagy átlaghoz képest izgalmasabbá varázsolhatják a játékot, ha viszont elszúrják, akkor üdvözlégy frusztráció. Nos, az Empire Earthben találunk ebből is, abból is...

A legbosszantóbb számomra az, hogy a single player küldetésekben időnként pofátlanul alacsony a megengedett populáció száma: hiába vagyok aránylag jól eleresztve mindenféle nyersanyaggal, ha egy ötvenfős lélekszámból kell megosztanom a parasztok, a harcosok, a pápok és mágusok, halász- és hadihajók és még sok más egység arányát, akkor háromszor meg gondolom, hogy egy nagyobb ellenséget megtámadjak-e. Ilyenkor mást nem lehet tenni,



mint saját parasztjaimra, halászaimra kiadni az enyészetet jelentő Delete billentyű parancsát. Nem egészen értem, hogy minek szedték ki a populáció házépítéssel történő szaporíthatóságát is: hiába húzzuk fel az újabb és újabb vityillókat, a teremthető népességszám ugyanakkora marad...

Az pedig kifejezetten a bugok körébe tartozik, hogy a központi épületet nem lehet csak úgy megsemmisíteni, ami az egyik görög küldetésnél iszonyúan idegesítő volt. A szóban forgó kapitóliumot egy megadott magaslatra kellett építenem, hogy a küldetést teljesítsem, viszont ilyet már tők máshol felhúztam és a program csak egyet engedélyezett. Mivel Delete-tel nem lehetett megsemmisíteni, ezért kénytelen voltam egyetlen mágusommal visszakolbászolni, és a különféle Populousra emlékeztető varázslatokat próbálgatva (tűzhányó, földrengés, stb.), saját népemet sem kímélve végül is a tűzviharral leégetni.

Hasonló problémával találkoztam az ifjú Nagy Sándor első küldetésénél is: mivel ő volt az egyetlen fejleszhető egységem, ezért mindig járt az elején tápoltam rajta egy kicsit. Így viszont nem maradt elég nyersanyag az egyik feltétlenül szükséges alküldetés teljesítéséhez (Sándor megkoronázása), ezért tölthettem vissza a régi állást. Ezek elvileg nem olyan rettenetes hibák, de marhára bosszantóak tudnak lenni, ha az ember nem ment rendszeresen állást...

A mesterséges intelligencia nagyjából az Age of Kings szintjét üti meg: nem túl kiemelkedő, de azért szódával elmegy. Néha a különféle ellenségek több felől támadnak ránk, és egymást is zaklatják: ilyesmivel az egyjátékos hadjáratban ritkábban, a random pályáknál viszont annál inkább találkoztam. Egyes Empire Earth-ös fórumokon olyasmit is olvastam (jómagam ilyesmivel nem találkoztam), hogy az ellenséges MI parasztjai hajlamosak elmene-külni, és máshol felépíteni egy bázist, amikor már azt hisszük, hogy végeztünk velük, úgyhogy emiatt érdemes különféle helyőrségekkel is operálnunk.

### A hosszú RTS-élet titka

Akármilyen hosszadalmasak és nehezek is a hadjáratok, egy idő után végzünk velük, vagy rájuk fogunk unni. Ilyenkor jön be a képbe a multiplayer rész, ami mindig is az Age-ek erőssége volt, és nagy elődöktől ez nem is sokban különbözik. Az EE legnagyobb vonzereje talán, hogy a rengeteg korszaknak köszönhetően akár az egész Föld fejlődését végigharcolhatjuk egymással harcolva.

A küldetésszerkesztő pedig még a konkurenciához képest is kiforrottabbnak tűnik: akinek van hozzá kedve, a magyar nép küzdelmeit is megalkothatja hadjárat formájában, aztán kérhet támogatást az Oktatásügyi Minisztériumtól. ☺ (Micsoda tippeteket osztogatok én itt... ☺) Összességében tehát az Empire Earth-be apaitanyait beleadtak a készítőik, hogy kiüsse a rivális RTS-eket a nyeregéből. Az egész világtörténelem ábrázolása a Tiberian Sun-stílusú depressziós sci-fi jövőképpel nyakon öntve, hatalmas munka lehetett, és bizony néhol azért recsegnek-roppognak az eresztékek: bizonyos küldeté-

**EMPIRE EARTH**  
nyereményjáték

Ha helyesen megválaszolod az alábbi kérdéseket, megnyerhetsz egyet a két eredeti Empire Earth-ből.



1. Sorold fel három híres hadvezért, aki a játékban szerepel!
2. Hogy hívják a játék fő fejlesztőjét?
3. Kinek a nevéhez fűződik a "gordiuszi csomó" legendája?

Beküldési határidő:  
2002. január 22.

Címünk:  
IDG Magyarország Lapkiadó Kft.  
1374 Budapest 5. Pf: 578

A nyílt levelezőlapra írjátok rá címeteket, neveket és, hogy "Empire Earth"



sek bugosak, mások kevésbé átgondoltak és egy kicsit unalmasak is. A misszióról misszióra adagolt kihívás sem következetes: a görögöknél mindig járt a második nagyon nehéz, később viszont találkoztam irreálisan könnyűekkel is, mint például Nagy Sándornak a perzsák elleni (ha jól emlékszem, az utolsó előtti) harca. Szó sincs tehát arról, hogy ez az „acél” „rozsdamentes” lenne: a Stainless Steel csapatának a különféle patchek segítségével még sokat kell rajta kalapálnia...

### Bad Sector

#### Empire Earth

www.sierra.com

**PRO**

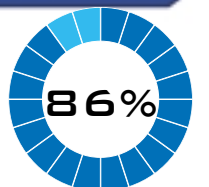
- világtörténelem
- rengeteg híres történelmi hő
- távolról látványos 3D-s grafika...

**KONTRA**

- ...közelről viszont gázos
- a nehézségi szintek rossz adagolása
- ostoba bugok

**HARDVER**  
Pentium II 433 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

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







# BATTLE REALMS

Ubi Soft

VOLT EGYSZER EGY VADKELET

**A** Battle Realms egy olyan világba repíti a játékost, ahol a becsület minden-nél többet ér. A mindenséget mozgató erők két oldala, a Yin és a Yang örökös harcban áll egymással, ám a legyőzött mindig fejet hajt legyőzője előtt, s tisztességgel tűri sorsát. A Liquid Entertainment legújabb valós idejű stratégiájában jó előjelnek tűnik a témaválasztás: a középkori Távolság-Kelet ritkán vendégeskedik monitorunkon. Azt azonban tudjuk, hogy a jó téma még nem elég az üdvösséghez. Főleg nem az RTS-ek között. Lássuk tehát egy kicsit részletesebben, miről is van szó.

A program kétségkívül legerősebb része a grafika. Az erdőségek és a sziklás hegyoldalak, az épületeink és az egységeink mind-mind aprólékosan megtervezett, kézzel rajzolt, fantasztikusan részletgazdag 3D-s objektumok. Le a kalappal a készítőkhöz! A látvány a zenével együtt maximálisan visszaadja a különleges világ atmoszféráját: játék közben nagyon könnyen belefeledkezhetünk a hajnali erdőségek rideg-párára, s azon vesszük észre magunkat, hogy a nyargalászó vadlovaktól megriadt, felröppenő madárrajt tanulmányozzuk, miközben az ellen romba dönti falunkat. Azonban emellett néhány dolog azért szúrta a szememet: az egyik, hogy a kameranézet teljesen kötött (Kh... 2001-et írunk!). A másik, hogy a készítőket egyetlen átvezető mozi sem renderelték a játékhoz, minden köztes eseményt az engine segítségével mesélnek el – ami jól mutatott távolról, felülnézetben, az bizony elég sután néz ki közelről és oldalról szemlélve. (Hasonlóan az Empire Earth-höz... 36. old. © Bad Sector)

## Kínai konyha mexikói fűszerekkel

Pedig ráférne a sztorira, hogy legalább jó minőségben, látványosan tálalják... A komótosan csordogáló történet főhőse, Kenji, hét év után tér vissza szülőföldjére, miután apja halálát követően messzi vidékekre bujdosott. Klánjának régi területe romokban hever, régi-új törzsek hatalmi viszálya dúlja földjeit. A feladat tehát adott, egyesítenünk kell apánk darabokra hullott birodalmát, ám ennek során ne számítsunk eget rengető fordulatokra: régi barátok, ellenünk forduló testvér, morális belviszályok – a modern szó-

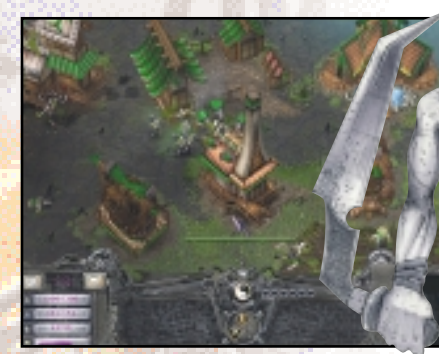
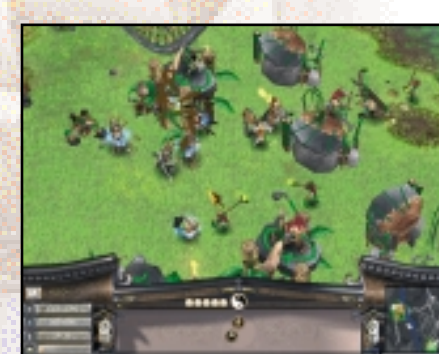
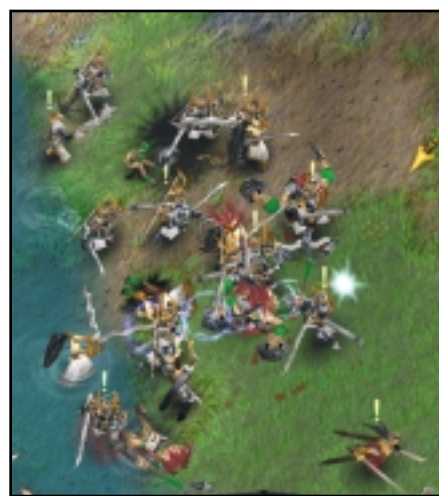
rakozatóipar dél-amerikai műhelyeit idéző, jól ismert klisék nem kecsgetnek túl nagy katarzis élménnyel. Egy RTS-ben a sztori azért ennél több odafigyelést igényelt volna.

## Tankgyár helyett parasztkunyhó

A játérendszer szempontjából viszont üde színfolt a Battle Realms. Jó néhány olyan ötlettel találkozunk benne, melyet nem láthatunk még előtte sehol. A szokványos nyersanyagok helyett először is itt vizet és rizst kell gyűjtenünk. (Így fedezték fel őseink az Uncle Ben's gyors rizst... © Bad Sector) Ezzel etetjük majd a parasztkunyhókban automatikusan (!) születő munkásokat, akik minden tekintetben a termelési rendszer alapjai. Egyrészt ők végzik a betakarítást, másrészt elküldhetjük őket a különböző harci tanodákba, ahol katonákat nevelnek belőlük a mesterek. Nincsenek magukban álló és termelő gyárak: a harci egységekhez csak ilyen módon juthatunk hozzá.

## „Elég farsztó megtalálni azt az egy szál utolsó elcsámborgott parasztot, aki veszélyezteti klánunk biztonságát...”

Ezeknek az iskoláknak a mennyisége, s így a bennük képezhető emberek sokfélesége is inkább „kevesféleségnek” tűnik első látásra, ám ez csak látszat, hiszen az adott harcosokat egy másik iskolába járattva teljesen új kombinációkat próbálhatunk ki. Hogy érthető legyen: a Dragon klánnál pl. Dojoban lánzdzás harcossá nevelik parasztkunyhókat, ha azonban



ezután elküldjük a delikvenst a Target Range-be, akkor Dragon Warriorként fogunk vele újra találkozni. Ha viszont a TR helyett az Alchemist Hut-ban képezzük tovább, akkor Canoneer lesz belőle, és így tovább. A technológiai fejlődésnek is széles skáláját vonultatja fel a játék, mind a passzív, mind az aktív képességeket illetően. Utóbbiak közül minden katonánk csak egyet sajátíthat el, így (az „egy ilyen, egy olyan” elvvel) tovább növelhetjük seregünk sokszínűségét. A tulajdonságok kifejlesztése nem nyersanyagot igényel, hanem „jó” klán esetében Yin, „gonosz” esetében pedig Yang pontokat. Hogy mik ezek? Ezek fejezik ki seregünk spirituális erejét – számukat harc során, a sikeres ütközetek jutalmaként bővíthetjük.

## S végül mindez a gyakorlatban

Úgy tűnik tehát, hogy a legfontosabb dolgok adottak a BR esetében, hogy egy jó kis játék kerekedjen belőle. Ezen a ponton viszont csatlódnom kellett...

A kombinációs építési és fejlesztési rendszer nagyon változatos taktikák kidolgozására ad ugyan lehetőséget, azonban a sok tervezgetés és próbálgatás sajnos mind elveszíti jelentőségét az első alkalommal, amikor ellenséggel találkozunk. Gyakorlatilag teljesen mindegy ugyanis, hogy mezei Spearmaneket, vagy überász Szamurájokat vegyítünk Íjászokkal, illetve Canoneer-ekkel, csapatunk minden esetben ugyanazt fogja tenni a háborúban: egyik fele ráront az ellenre, másik fele pedig távolról lövi őket. Sokat dobott volna az összképen, ha valamilyen formában helyet kapnak a programban a gépezetek korai formái, esetleg légi, vízi egységek, vagy urambocsá többfajta varázstudó (akik nem egyféle „varázslattal” rendelkeznek). Sajnos nem kaptak.

A csata során a taktikázás kimerül a már említett speciális képességek használatának időzítésében. Nagy fordulatokat azonban sajnos ezektől sem várhatunk, lévén (bár igaz, hogy sok van belőlük) szinte mindegyikük lényege abban áll, hogy az illető katonánk nagyobb sebez majd a következő támadáskor, illetve őt magát kevésbé lehet majd megsebezni.

Így az esetek nagy részében annyi lesz a teendők, hogy kijelöljük csapatainkat, és rákattintunk ellenfeleinkre. A többit az – egyébként egész fejlett – MI már elintézi: mindenki megtalálja a saját célpontját, miután pedig végzett vele, újat keres magának.

Lényeges megemlíteni, hogy a harcosaink alapját képező parasztkunyhó, számuk növekedtével egyre lassabban termelődnek, s egyszer le is állnak a „születéssel”. A nevesített maximum 30 főnél van. Kérdés tehát, hogy ha ennyire kevés egységet irányíthatunk, akkor a mai időkben már szinte kötelező egységfejlesztés és szintlépési lehetősé-

get miért spórolták ki a Liquidés srácok a játékából?

A legnagyobb problémám azonban mégis a küldetések és a játékmenet egyhangúságával volt: amint sikerül valahol megvetnünk a lábunkat, néhány pillanat alatt felhúzzhatjuk jól prosperáló falunkat, és már indul is a tömegtermelés. Amikor elértük a maximális keretet, elindulunk, hogy kitarítsuk a térképet. A missziók nagy részében ez lesz ugyanis a feladatunk: „ölj meg mindenkit és rombold le házaikat, mert: a.) klánunk nem lesz biztonságban, b.) parasztkunyhóink nem lesznek biztonságban, c.) asszonyaink nem lesznek biztonságban, ha akár egy is életben marad közülük”. Egy idő után elég unalmas. Főleg a hatalmas pályákon megtalálni azt az egy szál utolsó elcsámborgott parasztot, aki veszélyezteti klánunk biztonságát...

Egy eresztésnyi (kb. 25) emberrel ráadásul – készüljünk fel – ez a tisztogatás nem is fog elsőre sikerülni, viszont jelen esetben az ellenséges harcosok (normál fokozaton is) erős mivolta és nagy száma még véletlenül sem taktikai kihívást fog jelenteni, csupán leamortizálódott seregünk folyamatos pótlására kényszerít minket. És ez még inkább vontatottá, nyögvenyelőssé teszi az egyébként sem túlpörgetett játékmenetet. Summa summarum, maga az élmény nem valami nagy szám...

## A „de”, ami sosem hiányozhat

Mindezek ellenére azonban azt mondom, hogy a BR egy egészen kellemes kis játék – a hangulata ugyanis azaz teszi. Hibái ellenére jókat lehet vele játszani, hiszen alapvetően (irányítás, MI) nincsenek vele problémák (bár manapság ez már valamelyest alapkövetelménynek számít...). Aki ráérez, annak sok kellemes órát fog szerezni, ebben biztos vagyok, sőt, ha rendelkezik a tisztelt játékos némi monotónia-tűréssel és egy nagy adag birkatürellemmel, akkor talán végig is játszsa. Az egészben csak az zavar, hogy a Battle Realms-ben első látásra sokkal több van ennél...

Boe

## Battle Realms

www.battlerealms.ubi.com

### PRO

- gyönyörű grafika
- a Távolság-Kelet hangulata
- néhány új ötlet

### KONTRA

- „Színtelen” egységek és képességek
- sablonos sztori
- egysíkú játékmenet

### HARDVER

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D kártya, 600 MB HDD

### GRAFIKA

★★★★

### HANGOK

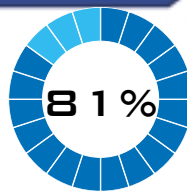
★★★★

### ZENE

★★★★

### JÁTSZHATÓSÁG

★★★★



COSSAKS 95%

AGE OF KINGS 94%

EMPIRE EARTH 86%

BATTLE REALMS 81%



# STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUND

LucasArts

## AZ AOE KLÓNOK TÁMADÁSA

**A**z erő legyen velünk! – fohászokdhat-tak a LucasArtsnál, amikor a rettenetesen erőtlén Force Commandert piacra dobták. Az FC az akkoriban még ritka 3D-s stratégiák gyöngye lehetett volna, ha nem szúrják el totálisan az irányítást, a kameranézeteket és egyáltalán a játék egészét, így azonban hatalmasat bukott. „Most biztosra megyünk!” – adhatták ki az ukázt a cég vezetői – „Kiforrott grafikus motort ide, de azonnal!” És a tanácstalan designerek elbandukoltak az Age-sorozatból elhíresült Ensemble Studioshoz, hogy majd csak találjanak ott valamit...

Az is lehet, hogy nem így történt. Talán a kulisszák mögött vére menő versenytárgyalások folytak a különféle cégek között, és végül is az Ensemble-féle Age of Kings motor nyerte meg a Lucas Arcok tetszését. Vagy valaki a Galactic Battleground leendő készítői közül szemellenzős Age of Kings rajongó. Vagy csak ócsó volt a biznisz. A jó ég tudja. De ezt így, ebben a formában nem kellett volna...

Mielőtt még folytatnám, azt is le-szögezném, hogy imádom az Age of Empires és Kingset is, és a történelmi stratégiák között a legjobbnak tartom őket. Ezzel a játéktípussal remekül lehet ábrázolni az ókor és a középkor vérzivataros időszakait, ahol a parasztkok veszettül túrják a földet, miközben a barbárok, légiósok, talpasok és lovagok hatalmas csatákat vívnak egymással.

Nagyon szeretem a Star Wars univerzumot is: Han Solo, Luke Skywalker, Lando Clarissian, Chewbacca, Darth Vader, és a George Lucas által megálmodott többi hős és antihős gyermek- és kamaszkorom kedvencei, és a fiatal Obi Wan, Qui-Gon Jinn és Darth Maul is jól megformált figurák. A Star Wars filmek varázslatos hangulatát lehetetlen megfejteni (bár sokan próbálták már), úgyhogy most én sem teszek erre kísérletet...

A lényeg, hogy mind az Age of Kings– mind a Star Wars-világ a kedvenceim közé tartoznak, de ez kettő valahogy nem passzol egymáshoz, és erre igazából most, a tényleges játékek tesztelésekor jöttem rá...

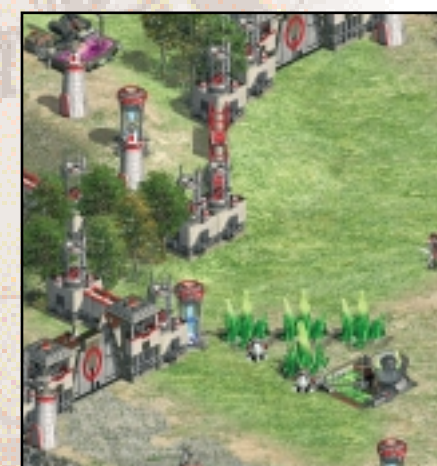
### Összeférhetetlenség

Az odáig OK, hogy létezik ugye hat „nép” (a királyi Naboo, a Gunganon, a kereskedelmi szövetség, a vukik, illetve a később megalakult Birodalom és a lázadók) és mindegyiküknek megvannak a saját épületeik, alakulataik,

hadjárataik (kivéve a királyi Naboot, ahol nincs kampány) stb. A gond csak az, hogy az AOK motor szigorú szabályai miatt minden egységtípushoz az adott populáció különféle tagjait hozzá kellett rendelni, ami helyenként teljesen tönkrevágja a Star Wars-feelinget. Valahogy nehezen tudom például elképzelni, hogy Chewbacca a földet túrja, az ő hadjárataiban viszont természetesen megtalálható a földműveléssel, bányászattal, favágással foglalkozó „paraszt” vuki megfelelője. A lázadókna ez a szerepet az R2D2-hoz hasonló tömzsi kis robotok töltik be, ami még aránylag stimmelne is, viszont ezeket is (AOK logika ugye...) 50 egységnyi kajával hozhatjuk létre, ami viszont már átgondolatlan marhaság. Nem tudom, a játék készítői mikor látták már szegény R2D2-t, amint felfal mondjuk egy hamburgeres szendvicset – erre még a nagyon igyekvő ultra-reális Steven Spielberg-féle M.I. android kisfiú is képtelen volt...

Hasonlóan illúzió- és hangulatromboló megoldásokkal találkozunk a hősök terén is. OK, hogy Qui-Gon Jinn, Darth Vader, Luke Skywalker, Han Solo, Darth Maul Chewbacca, Leia hercegnő ebbe a kategóriába tartoznak, de valahogy profán megoldásnak érzem, hogy ezeket a filmvászon szereplő oly egyedi és karakteres figurákat egyszerű feltápoltsággal

„Talán majd egyszer, máshol, egy távoli galaxisban...”



szerepeltetik, akik mindössze abban különböznek a mezei katonáktól, hogy nagyobbakat ütnek és több HP-jük van. Az AOE/AOK tendenciát követve pedig mire használjuk őket a leginkább? Szétveretjük velük az épületeket... Annál szerintem nincs kiábrándítóbb, mint azt figyelni, ahogy Darth Maul vagy Darth Vader „csülökre” nekiesik a lézerekardjával egy házikónak és apró darabokra szabdálja szét. Legalább cipelnének magukkal valamilyen bombát, mint Tanya a Red Alertekben! Ráadásul még a szereplők mozgására sem ügyeltek eléggé: Darth Vader például házformattalás közben úgy szökdécsel, mint egy bakkecske! Kedves készítő! Láttak már Star Wars mozit? Darth Vader mikor szokott ugrándozni?! Ha már a hősöknél tartunk: szerintem elég aránytalanul osztották ki szerepeltetésüket, mert Qui-Gon Jinn és Darth Maul például alig-alig vesznek részt a küldetésekben, Leia, Luke és Darth Vader viszont a saját hadjáratauk szinte mindegyikében jelen vannak. Pedig őket egy kicsit már untam...

### Az Erő jó és sötét oldala...

Szóval a Star Wars hangulatot alaposan lerontják az ilyen és ehhez hasonló ökörségek, de azért meg kell vallanom, hogy a demó verzió hatalmas csalódása után találkoztam kellemes meglepetésekkel is. A küldetések például általában véve jól átgondoltak, és a hardcore RTS-fanok sem csalódnak majd, mert hosszúak és elég nehezek is. Az is nagyon tetszett, hogy a hadjáratok végigvitele után mindegyiknél találunk bónusz missziókat is, melyek valamelyik film csúcsejeteihez kötődnek: a lázadóknál például meg kell védenünk a Hoth bolygót, a következőben pedig az Endoron kell nyomulnunk. Az összecsapások során az ellenség már középszinten is nagyon szívósan támad, úgyhogy alaposan meg fogunk izzadni, mire megbirkózunk velük. Sajnos – szokás szerint – ez megint csak az MI agresszív játékstílusa és nem a mesterséges intelligencia miatt van, ami még az AOK-khoz képest is átlagon alul

teljesít. Megint csak jönnek, mint a barom, a leghalványabb taktikázás nélkül. Egyedül a Warcraft 2-ben már megtalálható visszavonulás szerepel itt is, de ez azért manapság már kevés az üdvösséghez. Még súlyosabb gondok vannak a „gazdasági rész” MI-jével: az R2-es robotoknak például nem tudom, mennyi RAM memóriájuk van, ugyanis gyakran „elfelejtik”, hogy ők most éppen fát vágnak és ezért egyszerűen leállnak... Elég gyengus a megfelelő útvonal megtalálása („pathfinding”): ha nem is olyan vészes, mint az Age of Empiresben, az Age of Kings: Conquerorsnál és a frissítéseknél érezhetően gyengébb.

### John Williams a legnagyobb Jedi...

A játék grafikája olyan, amilyen – sok szót nem érdemes vesztegetni rá, elavult AOK motor, se több, se szebb. (Nem értem, nem teltt volna George Lucasnak a gyereke övodai menzájára, ha a LucasArts egy újabb generációs grafikus motort vásárol meg???) Mindegy, hagyjuk...)

Annál jobban megfogott viszont a Battlegrounds CD-s zenéje, amivel mondjuk nem sokat molyoltak a készítők, csak egymás után raktak néhány John Williams melódiát, de hát ki tudná a Mestert felülmúlni? ☺ A hősök hangját viszont saját szereplőkkel kellett megoldaniuk, de ezen a téren is nagyon jó munkát végeztek a Lucas Arcok: mindegyik figura épp olyan hangtónusban és stílusban szólal meg, mint az eredeti (mára már kiöregedett, vagy túl drága ☺) színész. Aránylag jók az effektek is, úgyhogy ezen a téren sikerült egy kicsit helyreütni az archaikus grafika okozta csalódást. Összességében azért még a pozitívumok ellenére sem nyugozott le a LucasArts AOK-klónja. A legbosszantóbb az egészben az, hogy ott állnak talonban a készülődésben lévő, vagy már megjelent játékok 3D-s grafikus motorjai, csak egy kicsit költeni kellett volna rá... Talán majd egyszer, máshol, egy távoli galaxisban...

### Bad Sector

**Star Wars: Galactic Battlegrounds**  
www.lucasarts.com

<b>PRO</b>	<b>KONTRA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>John Williams zene</li> <li>a színészek profi hangjai</li> <li>jó effektek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>elavult grafikus motor és játékmenet</li> <li>Jabba the Hutszintű MI</li> </ul>
<b>HARDVER</b>	
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya	
<b>GRAFIKA</b>	
<b>HANGOK</b>	
<b>ZENE</b>	
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	

**68%**



# EUROPA UNIVERSALIS II

Strategy First

AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK!

**K**is pénz, kis foci – szoktuk emlegetni Puskás Öcsi legendássá vált, rövid, ám annál találóbb kiszólását, ha éppen meg kell magyaráznunk, miért nem sikerült egyik-másik feladatunkat tökéletesen elintézni. Ami igaz lehet a zöld gyepen, csúfosan megdől a szoftverek világában, mert a parányi költségvetésű Paradox Entertainment által elkészített Europa Universalis egyből rágravírozta magát a stratégiai programok halhatatlanjainak köztáblájára. Örüljétek, örvendjétek, a folytatás megszületett!

Paradoxék nem sokat bíbelődtek a címadás problémájával, pusztán annyit voltak hajlandóak változtatni, hogy egy kettést (pontosabban két római egyst) biggyesztettek a mára már igen jól csengő Europa Universalis mögé. Gondolom, mostanra már mindenki megkapta az előfizetés mellé járó első részt, s azóta csak elektromos sokkolóval lehet Benneteket elhajtani a képernyő elől, most mégis tennék egy kísérletet arra, hogy röviden elmeséljem, miről szól az EU.

## Mozgás, avagy a logisztika rémálma

Az EU II-ben is sok problémát okoz egységeink lemorzsolódása. Ez általában akkor következik be, ha nagyszámú sereggel másírozunk egyik területről a másikra. Különösen veszélyes ez a művelet fejletlen, gyéren lakott, ellenséges területeken. Aki nek eddig kétségei voltak eme szabály életszerűségével, azok számára következzen néhány adat, megjegyzés a korszak hadászati feljegyzéseiből:

A fő problémát a hadsereg felduzzadása okozta, amivel nem tartott lépést a szállítóeszközök fejlődése. Ezért a menetelő seregek kénytelenek voltak ott pótolni a készleteket, ahol tudtak (értsd: raboltak a civil lakosságtól). További problémát jelentett a dezertálások magas aránya, valamint a főként zord időjárású viszonyok alkalmával felbukkanó fertőző betegségek megfékezése.

A lőszer és az útegek vontatása egyrészt az utakra korlátozta a hadoszlopot, másrészt kíméletlen mértékben megnövelte a szükséges szállítóegységek számát. Marlborough alig negyven ütegből álló ostromtüzérségének elvontatásához nem kevesebb mint 16000 lóra és 3000 szekérre volt szükség 1708-ban. Az egész menet majdnem félszáz kilométer hosszan kígyózott az országúton!

A svédek semmi különösöt nem tettek, mint elővették a jól bevált középkort, beültettek minket valamely nagyhatalom uralkodói székébe, s elegendő lehetőséget biztosítottak arra, hogy minden lényeges területen kiélhessük önkényuralmi, akarom mondani felelős vezetői hajlamainkat. Mindez egy szép, áttekinthető, az egész Földet magába foglaló térképen, valós időben. Kicsit az volt az érzése az embernek, az ilyen harmóniát kár is megbolygatni holmi apróbb hibák kijavítása ürügyén. A Strategy First azonban vállalta a kockázatot, s piacra dobta a folytatást. Szerintem nem volt rossz ötlet, bár inkább döntöttek el Ti. Az ostrom előtt (ami a szoftverkereskedőket éri) következzen egy kis lajstrom: megnézzük, mi jót hozott a második epizód!

## Bocsánat, nem tudja véletlenül, hol találok a Kazak Hordákat?

Amikor arról szól a hír, hogy ebben a játékban tényleg minden néppel, nemzettel találkozhatunk, akik csak egy rövid időre is felbukkantak a történelem viharos színpadán, akkor higgyük el, ez így is van. Tényleg szövetkezhünk a moldávoktól a tibeti népig bárkivel. Néha csak vakarja a fejét az ember, hogy ugyan kikkel akasztott tengelyt valamely nagyhatalom, ugyanis az angol elnevezések alapján nem egyszer még a kontinenst is nehézel belőni. Sebaj, majd kétszáz szereplőnél belefér, ha egy-kettő esetében azt sem tudjuk, hogy valaha a világon voltak. A lényeg, hogy mindenki beszél a fegyverek nyelvét! ☺



Ami a háborúskodást illeti, itt nem sok változtatásról számolhatok be. Nem „bántották” az amilyen egyszerű, annyira kritizált harcrendszert. Továbbra sem lesz semmilyen befolyásunk a harcra, a számítógép a minőség, mennyiség, terepviszonyok háromszögét megvizsgálva határoz, ki nyer ma. Ez gyakran nagyon idegesítő tud lenni, azonban megnyugtatóan ajánlom a mellékelt beszámolót átfutni, ami arról szól, miként is zajlott akkoriban egy ütközet. Apró, ám néha életbevágóan fontos színtörténet a zsoldosok megjelenése ad, akiket azonnal felbérlelhettek, ha vandál seregek tűnnek fel határainkon.

## Diplomaták előnyben

Már az első részben is megmelengette az ember szívét, mennyire szerteágazó, aprólékos rendszert alkotott a játékban a diplomácia. Örömmel jelenthetem, a helyzet csak előnyre változott! Sokkal több lehetőséget találhatunk a háború büntetlen megindításához szükséges casus belli (háborús ürügy) megszerzésére. Kiválaszthatunk például egy fenyegetett államocskát, aminek nagy hangon biztosítjuk függetlenségét. Ha ezután támadás éri ezt az országot, úgy az agresszor ellen jogosan léphetünk fel. Nagyon fontos ez a bizonyos jogos fellépés, ugyanis az oktan (értsd: csakis területszerzés miatt indított) háborúskodás általában nem vált ki osztatlan örömet szomszédaink körében. A program tájékoztat minket arról, jelenleg milyen az általános megítélésünk a nemzetközi porondon, s amennyiben ez nem üti meg a kívánt szintet, ne reméljük, hogy egykönnyen szövetségi kezecskét nyújt nekünk bárki is. Persze, ha szép szó nem használ, jól jön a szelíd erőszak! Egyik legdurvább diplomáciai húzás a trón követelése valamely rokonunk számára. Ez nagyon komolyan felbosszantja a velünk aktuálisan rokoni szálakat fenntartó dinasztiákat, cserébe viszont kapunk egy remek okot a seregek megindítására. Az ilyen akciók azonban nem ingyenesek, azaz nemcsak diplomatá-

ink aktuális száma, de pénztárcánk vastagsága is szűk keresztmetszet lehet. Ráadásul, minél nagyobb, befolyásosabb egy ország, annál borsosabb áron lehet bármilyen politikai manővert végrehajtani az irányukba.

## Kereskedj okos(abb)an!

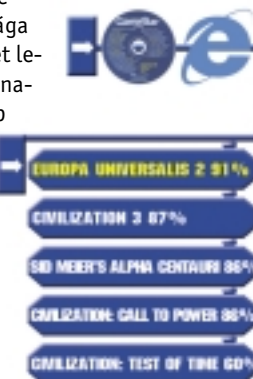
Kufárjainkat ismét csak elküldhetjük a szélrózsa minden irányába, hogy államkasszánk egyenlege ne mutasson vesztes eladósodást. Új ötlet, hogy kereskedelmi egyezséget köthetünk diplomáciai partnereinkkel. Ez a paktum elméletileg azzal a hozzáadékkal járna, hogy egymás kereskedőt nem túrjuk ki a központokban zajló ádáz küzdelem folyamánként. Elméletileg, ugyanis a gyakorlatban ennek az ellenkezőjét tapasztaltam. Hiába kötöttem meg az egyezséget, buta embereim lazán kipenderítették az illető ország képviselőit is, ha éppen erre nyílt lehetőségük. Gyaníthatóan ez egy bug, ami hamarosan orvosoltat le egy patch formájában, mégis, ilyen óriási hibát bennhagyni egy kész (?) játékban, több mint ciki...

Nem ciki, sokkal inkább kényes téma lett a vallás, hiszen a szeptemberi tragikus események (okkal, ok nélkül?) felszínre hozták a különböző nézetek közötti eltéréseket. Sajnos ezekkel a problémákkal már a középkor vezetői is szembetalálkoztak, így mi sem

## Haditudósítás

A csata szakaszonkénti tüzeléssel kezdődött; talán két-három szakaszban sikerült szabályszerű sortűzet leadnia, de ezt általános vad lövöldözés követte – a szokásos egybemosódott tüzelés, amikor mindenki azonnal lött, mielőtt sikerült töltenie, s az első sornak még akkor sem maradt ideje arra, hogy letérdeljen, ha éppen szándékában állt volna. A parancsnokok – kezdve a legalacsonyabb sarzsín egészen a tábornokig – képtelenek voltak bármi egyébre rávenni katonáik tömegét; nem tehetek mást, mint hogy megvárják, amíg a tömegek meglódulnak előre vagy hátra.

**Forrás: A háborúk világtörténete**





### Harctéri gyakorlat gránátosok számára

A játékban nagy szerepe van a technikai vívmányok mihamarabbi kifejlesztésének, hiszen a korszerűbb eszközökkel felszerelt sereg akár létszámhátrányban is képes győzedelmeskedni. A XVIII. század egyik legfontosabb fegyvere a muskéta volt, ami keveset változott a múlt évtizedek során, jóllehet meglehetősen megbízhatatlan, pontatlan fegyver hírében állt. Korabeli adatok tanúsága szerint, még ideális körülmények között sem haladta meg a sikeres elsütések aránya a 80 %-ot. Hatótávolsága erősen korlátozott volt, 200 méterrel egy átlagos zászlóalj találatai nem haladták meg a 25 százalékot egy gyalogsági alakulat méretű célpontra. Mindezek mellett (harctéri körülmények között) mindössze percenként két-három lövést lehetett elvárni a fegyverhez értő veteránoktól is. Minden negatívumuk ellenére, az elültöltős puskák uralták a csatateret egészen a XIX. század végéig.

ússzuk meg. A paletta kibővült a távol-keleti vallásokkal, ezért még nehezebb lesz megtalálni az egyensúlyt saját népünk érdekei, valamint szomszédaink és a határainkon belül élő kisebbségek szempontjai között. Csak néhány csepp enyhítést jelent a misszionáriusok felbukkanása. Ezek a derék hittérítők elutaznak a peremterületekre, hogy országunk fő teológiai nézeteit terjesszék az arra fogékonyak között. Némi szépséghibája a dolognak, hogy meglehetősen drága multság, s korántsem holtbiztos a siker.

### Intellektüel, az meg mi?

A sikertelen kísérleteknél jóval kellemetlenebb, ha a mesterséges intelligencia továbbfejlesztése iránt érdeklődik az ember. Ebben a tekintetben ugyanis egy fikarcnyi előrelépést sem tapasztalhatunk. A gép továbbra is meglehetősen passzívan viselkedik, például soha nem küld nekünk adományokat, hogy javítson a fennálló viszonyon. Ráadásul minden különösebb rendszer, elgondolás nélkül építkezik, küldi se-regeit a harcmezőre. Keményebb fokozaton persze ennek még örül is az ember, mégis jobban venné ki magát, ha nem



a nehézség állításával kellene korigálni a játékegyensúlyt. Hogy ne csak egyetlen negatívumról essék szó, rákagylózhatsz a hanghatásokra. A zörejek már az első részben is a leggyengébb pontját képezték az EU-nak, s ez nincs más-ként most sem. Egyenesen falra mászik a szerencsétlen stratégia, ha minden összecsapásnál el kell viselnie azt a borzalmas kofóniát, ami a hangszórókból árad! Ezzel szemben a zene elsőrangú; kellemes, nyugodt háttérrel biztosít a tervezgetéshez. Éppen ezért bosszantó, hogy alkalmanként be-robban valami rendszeridegen ricsaj...☹

### Törjük azt a pálcát, vagy ne?

Kicsit úgy vagyok most, mint a Ki mit tud? zsűrije általában, tudjátok... „nehéz helyzetben”. Adott egy alaphelyzetben is nagyon jó program, amit tovább javítottam, bővítetek. Ugyanakkor benne hagytam néhány komolytalannak tűnő, mégis bosszantó hibát, ami miatt képtelen az ember úgy nyilatkozni, hogy: Igen, ez volt/lesz az év játéka! Ilyenkor nincs mese, vissza kell ülni a játék elé, hátha valamelyik oldalra mégis elbillen a mérleg nyelve. Én sem tettem másként, s amikor csak több óra múlva sikerült felrángatni magam a székből, világozzá vált, hogy egy remek programban is akadhatnak hibák. Nézzük el neki, megéri!

-csonti-

### Europa Universalis II

[www.strategyfirst.com/europa2](http://www.strategyfirst.com/europa2)

#### PRO

- mindenre kiterjedő rendszer
- sok újítás
- hatalmas időtáv

#### KONTRA

- néhány hiba megmaradt
- gyenge oktatórész

#### HARDVER

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

#### GRAFIKA

-----

#### HANGOK

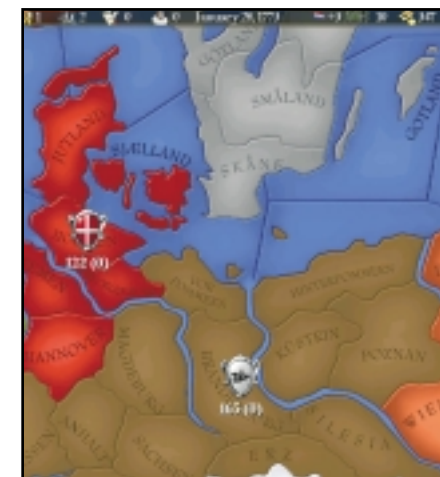
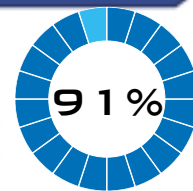
-----

#### ZENE

-----

#### JÁTSZHATÓSÁG

-----







Electronic Arts / Maxis

# THE SIMS: HOT DATE

RANDI, SZERELEM, ÉS...☺



**A** két éve megjelent játék mára már a sokadik változtatáson ment keresztül. A *Livin' It Up* és a *House Party* után megérkezett a *Hot Date*, ami talán az eddigi leggyökeresebb és legérdekesebb kavarássimseink életében, ugyanis végre kimozdulhatnak a lakásból, elmehetnek szórakozni és vásárolni Downtownba!

Ezzel sok probléma megoldódott, például lényegesen könnyebb családbarátokat szerezni, akik még mindig fontos láncszemei pártfogoltjaink karrierjének. Nem nekünk kell biztosítanunk az étkeztetést vagy a szórakoztatást és mindehhez a megfelelő körülményeket (s ehhez lakásunk paramétereinek is meg kellett felelnie), ami pénz hiányában sokszor megoldhatatlan volt. Most elég, ha simsünk jó kondícióban van, és kettőszáz dollárral a zsebében már bekalkulálható egy kiadósabb kiruccanás. Mehetünk egyedül, de el is hívhatunk másokat, személyesen vagy telefonon. Fontos, hogy mielőtt felhívánk a kabint, győződjünk meg arról, hogy elegendő időnk lesz-e kialudni magunkat, amikor visszatérünk. Az idő múlását – mint az előző játékokban – most is furcsán oldották meg: mialatt a városban vagyunk, otthon „megáll az idő”, tehát akár teljes napokat is távol tölthetnénk, ha ki nem fáradnánk. Az viszont elég idegesítő, hogy nem lehet a Downtownban gyorsítani és menteni – márpedig egy-egy vacsora néha nagyon hosszúra sikerül!

Ha már indulásra szántuk magunkat, egyszerűen csak annyi a dolgunk, hogy felhívunk egy kabint, ami a beleegyezésünkkel küld nekünk egy taxit. Visszafelé ugyanígy felkeresünk egy fülkét. (A dolognak van egy kis mátrixos beütése...☺)

## A pároddal méz szórakozni?

Megváltozott a simsek kommunikációja! Nem csak új interakciókra van lehetőség, hanem beszéd témáink is bővültek. Listájuk és az, hogy simsünk mennyire jártas bennük, a képernyő aljában elhelyezett irányítópultot tekinthető meg. Ezek lehetnek: az utazás, a pénz, a politika, a hatvanas évek, az időjárás, a sport, a zene, a házon kívüli tevékenységek, gyakorlatok, az ételek, a partik, a stílus, Hollywood, a technológia és az érzelmek. Ha valamelyik nem fekszik neki eléggé, akkor vehetünk a témára szakosodott magazint. Sajnos, hiába szeretnénk azonnal beleolvasni a beszerzés után, ehhez haza kell mennünk.

Ha párban megyünk valakivel, úgy kell vele bánunk, mint egy kisgyerekekkel: folyamatosan tudnunk kell, hogy hogyan érzi magát, máskülönben nem fog minket megkedvelni. Ha például feltett kérdésünkre azt válaszolja, hogy éhes, nem árt, ha vendéglőbe megyünk vele (ilyet szinte mindenhol találunk). A kedveltség szintje kétféleképpen növekedhet: hétköznapien ill. különlegesen. Ez az utóbbi nehezen növelhető, de tartósabb.

## Vagy inkább fel akarsz szedni valakit?

Downtown telis-tele van boltokkal. Van újságárús, könyvtár, édesség-, virág-ajándék- és ruhásbolt. Végre mi vesszük meg a gőnceinket! Az egész vásárlási folyamatot végigvihetjük a válogatástól a felpróbálásig. Minden butik másra van specializálódva. Például a múzeum közelében csak estélyi, a strandon fürdőruhát (itt viszont sajnos nem lehet fürdőzni!), és van, ahol csak pizzamát lehet kapni.

Mindenkivel folytathatunk eszmecsere-t és egyszerre több simszel is megismerkedhetünk, így gyorsabban megtaláljuk az ellenkező neműek között a hasonló érdeklődési körűeket. ☺ A bárokban olyan dolgokat is elkövethetünk, amelyeket máshol nem igazán lehet: kihívóan csábíthatunk, eljásztathatjuk az őrülten rámenőst...Ha nem a megfelelő pillanatban és simszel csinálunk valamit, akkor akár egy egész estés munkát is elronthatunk. Kísérletezni akkor lehet, ha partnerünk feje fölött a kijelző lilából kékre váltott. Az életben sem ártana egy ilyen szerkezet...☺

## Mimóza

**The Sims: Hot Date**  
www.thesims.com

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ végre elmehetünk szórakozni!</li> <li>■ lehet randizni (virtuálisan ☺)</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Downtown-ban nem lehet menteni</li> <li>■ nem lehet úszni a tengerben</li> </ul>
--	--

**HARDVER**  
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 1,3 GB HDD

<b>GRAFIKA</b>	
<b>HANGOK</b>	
<b>ZENE</b>	
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>89%</b>



# HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

MERLIN, ELBÚJHATSZ!

EA Games

**J**.K. Rowling Harry Potter című könyvének hőse szinte igazi mitikus figurává vált. Az árvából mágussá vált fiú története mára bejárta az egész világot, és hatalmas rajongótáborokat táplál nap, mint nap az ifjabbak és – senki se szégyellje – az idősebbek körében is. A hatalmas népszerűség hatására a könyvből film és a filmből játék született. Igazi Harry Potter fanként mindkettőt – joggal – kétkedéssel vártam. Tény, hogy a regény nyújtotta élményt egyik sem képes visszaadni – ne is várjuk el tőlük –, de mindegyiknek megvan a maga varázsa.

Miről is szól ez a híres mese? Egy árvafiúról, akiről egyik napról a másikra kiderül, hogy egy egészen más világba tartozik s míg az egyikben egy névtelen senki, akinek nincs szerető családja sem (a nagynénje pereputya nem nevezhető ennek), addig a másikban egy egyszerre gyűlölt és szeretett, de mindenképpen csodált, ünnepezt hős. Titokzatossá és tehetségének köszönhetően felveszik a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolába, és itt megkezdődik egyre több boldogsággal és veszéllyel teli valódi élete. Itt talál rá a leendő barátaira, ismeri meg önmagát, és először találkozik örök elenséggel, a fekete mágus Voldemorttal is, aki hajdanában danában az egész varázslóvilágot rettegésben tartotta.

## Irány a nyolc és háromnegyedik vágány!

Az ECTS-en a készítő elkönyvtartották, hogy a játékra erőteljesen hatott a film. Ez a karakterek megformálása szempontjából igaz is: mindegyik 3D-s modell az adott színész kiköpött mása. Abban viszont a program – szerencsére – különbözik a Potter-mozitól, hogy sokkal hűbben követi a sztorit, ugyanakkor mégsem feltételezi a könyv ismeretét. Természetesen nem fedi tökéletesen az eredeti cselekményfonalat (ezt egy játékban szinte lehetetlen lenne megoldani), de a kalandok így is teljesen azonosak, akkor is, ha néhol kicsit feldozgatni kellett rajtuk, vagy „eseménydúsabbá” varázsolni őket.

Maga a játékmenet sokban hasonlít az American McGee-féle Alice-re, amely a februári fókuszunk volt. A különbség talán csak annyi, hogy míg az Alice – Lewis Carroll könyvétől elrugaszkozva – egy rémálomszerű horror akciójáték, addig a Harry Potter szigorúan

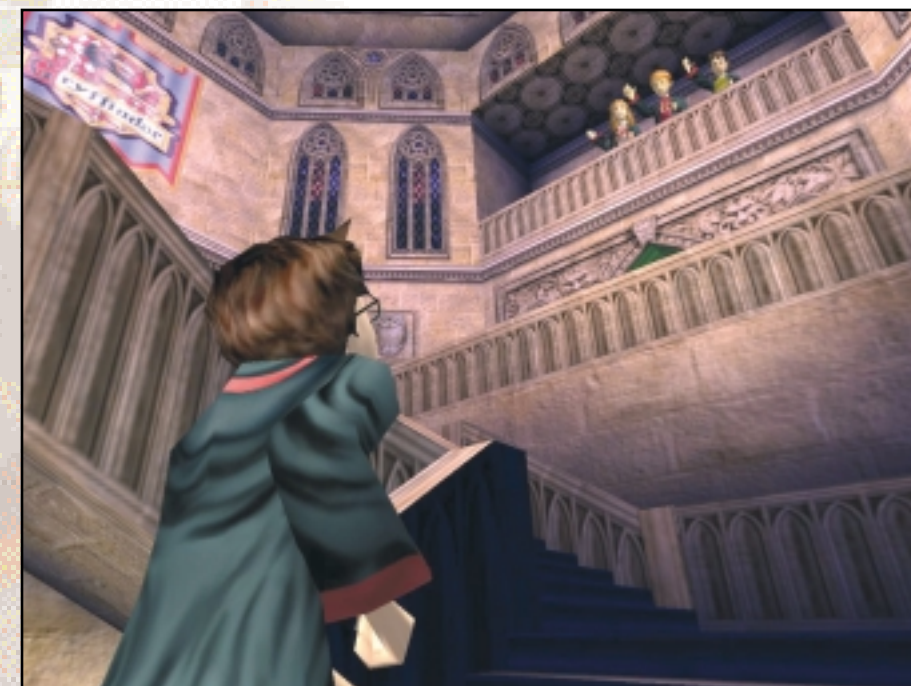
megtartja az eredeti regények stílususeleit is. Így Harryval természetesen nem mészárolhatjuk le fél Roxfortot: jóval kevesebb az akció és többet kell különféle platformokon ugrálnunk, a seprűnkön repkednünk és találkozunk egy-két könnyebb, Lara Croft-féle logikai feladattal is (kapcsolók állítgatása, stb.). Maguk az akciórészek sem feltétlenül vére menő harcok. Egy kicsit szerencsétlen húzás, hogy vélhetően emiatt nem is nagyon erőltették a készítő a gördülékeny irányítást: általában nem lehet oldalazva ugrani, csak ott, ahol már nagy szükség van rá: például a Hóborccal vagy Voldemorttal vívott közelharcnál.

A szellemek – mint a könyvben és a filmben – itt is elemükben vannak. Hóborc, a tőle megszokott módon kellemetlenkedik – egy alkalommal megpróbál jól megdobálni minket. Nomen est Omen: a „véres báró” azért már agresszívan támad, ugyanis érintkezésre életenergiát szivornyáz el.

Ellenségeink mellett segítségünk is akad: a barátságos Majdnem-Fej-Nélküli Nick például a könyvtár részben jelzi nekünk a haladási irányt. Találkozunk egy női szellemmel itt és a filmben is, akit sehogy sem tudok bemérni, mivel Hisztis Myrlee-nek túl idős, viszont más lány szellem nem szerepel a könyvben... Amúgy, azonkívül, hogy fel alá járkal, túl sok szerepe nincs.



## „A színek a viktoriánus Angliát idézik, a könyvtár pedig a londoni Tower.”



## Tanuljunk varázsolni!

Mivel Harry Potter varázslótanonc, így magától értetődően a mágia tudományát is el kell sajátítanunk. Mint a regényben és a filmben, itt is órára járunk, hogy varázslatokkal gazdagodjunk: ez azt jelenti, hogy tanáraink különböző pálcavonásokat tanítanak be. Megadnak egy sémát és azon végig kell vezetnünk az egerünket – elsőre ez egy kicsit olyan, mint a Black and White-ban. Hogy maga a varázslat végül hány százalékos lesz, az attól függ, hogy mennyire pontosan hajtjuk végre ezt a könnyűnek tűnő feladatot. Általában három

## A film

A film külföldön hatalmas kasszasikert aratott, itthon pedig november 16-án mutatják be. Mint ahogy az általában lenni szokott, nem sikerült tökéletesen visszaadni a könyv hangulatát. Igaz, esélyük sem volt rá: a könyv túl hosszú és túl sok dologról szól ahhoz, hogy egy néhány órás mozi készítsenek belőle.

Az is érezhető a filmben, hogy csak nagyon nehezen tudták kiválasztani az igazán fontos motívumokat. Még ez sem lett volna tragédia, de bakikat is elkövettek: egy olyan melléktörténetbe kezdtek bele (a Norbert sárkányos sztoriba), amit végülis nem fejeztek be... (A játékban ez egyébként benne van.) Bár mindent megtettek a hiteles átdolgozás érdekében, a cselekmény mégsem olyan izgalmas, mint a regényben. A szorosabb történetvezetés ellenére helyenként még az is egy kicsit vontatottnak érzi a filmet, aki nem olvasta a könyvet.

Többet dolgozhattak volna a készítő a térrel is. Nem sikerült felvenni igazán panorámkus képeket, pedig Rowling világa tág és hatalmas. Nagyon szépre sikerültek viszont a mozgófigurás olajfestmények: pontosan úgy mozogtak, ahogy azt a re-

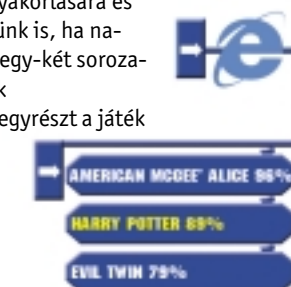
lehetőséget kapunk a tökéletesítésre, de végül az az eredmény marad meg, amelyek a legjobb volt, és ezzel szerünk pontot a házunknak, a Griffendélnak. Ha már egyszer elsajátítottunk egy mozdulatsort, akkor azt az Black and White-tól eltérően szerencsére nem kell újra és újra megismételnünk. Ami a pontszerzési versenyt illeti, az szerencsére a játékban sincs igazán kihangsúlyozva – az órán szerzett pontok nem bírnak túl nagy jelentőséggel (akárcsak az életben ☺).

## Let's play quiddich!

Ha már a játék során elértünk az adott részlethez, akkor a menüben lehetőségünk nyílik a seprűlovaglás gyakorlására és még kvidicszehetünk is, ha nagyon beleunánk egy-két sorozatos kudarcba. Ezek

a kvidicsmeccsek egyrészt a játék egyik legizgalmasabb részét képezik, másrészt – mint a regényben – a játékmenet során is részt kell vennünk rajtuk.

A kvidics iszonyat durva játék. Leginkább a hokira hasonlít, csak épp nem ütővel és korcsolyával, hanem seprűvel és nem egy, hanem négy labdával játszák. Ebből az egyiket arany csikesznek hívják, és ha ezt az eszeveszettül cikázó szárnyas valamit az egyik csapat fogója elkapja, akkor vége a játéknak, mert ők győztek. A hajtók két labdát ütnek és egyetlen életcéljük, hogy az ellenséges játékosokat lelökjék a seprűjükről, arról már nem is beszélve, hogy maguk a lasztik is rendkívül agresszív-





## A regény



A könyv Amerikától Japánig széles körben ismert. Títkát nehéz megfejtetni, de talán abban rejlik, hogy egy nagyon hangulatos, mesés fantáziabirodalmat ábrázol,

amelyben a fiatalabbak és az idősebbek egyaránt szívesen feloldódnak. Nem véletlen, hogy a katolikus egyház megpróbálkozott Rowling könyvének szabályos betiltásával, arra hivatkozva, hogy a fekete mágia taglaló leírások rossz hatással vannak az ifjúságra. Manapság, egységes világkép hiányában a növekedő gyerekek a családon kívül csak nagyon kevés követendő mintával találkoznak. A regény egyfajta képzeletbeli létsíkot mutat be, és talán pont ezt irigylük egyes egyházak, vallások, amelyek sokak szerint nem képesek igazi lelki harmóniát biztosítani.

Az író egyébként nem hasból írta művét: rengeteg növény, állat és főzet receptjét nyerte régi varázslókönyvekből és a mesékből. A cselekményvezetés néha emlékeztet az Agatha Christie könyvekre (viszsaemlékezésből való következtetés, stb.) Több irodalmár is egyetért abban, hogy ez nem csupán egy izgalmas gyerekkönyv, hanem komoly fejlődéstanulmány is. Ezzel és a színes jellemábrázolásokkal magyarázható talán, hogy több korosztály is élvezze a történetet.

Rowling hét könyvet tervezett, ebből eddig négy jelent meg. Ezek Harry kiskamasz korát dolgozzák fel és a negyedik részre teljes egészében felfedik múltját. A legutóbbi kötet kissé hosszadalmasra sikerült – állítólag azért, mert az angol kiadó a nagyobb terjedelem ürügyén így drágábban tudta ezeket eladni. Merem remélni, hogy a hölgy legközelebb megpróbál a sarkára állni, kár lenne hasonló ostobaságokkal elrontani az eddigi sikereit.

Elismerést érdemel a fordító is: Tóth Tamás Boldizsár nem törekedett az angol elnevezések száraz átvételére és néhol még Rowlingnál is ügyesebb volt.

vak! Az utolsó labdával csak gólokat kell lőni, és ha senki sem kapja el a csikaszt, elvileg ezek döntik el a játékot. Harryvel amúgy fogóként kell villognunk és emiatt az egyik kvídicsmeccs egy órán keresztül tartott, amíg elkaptam a csikaszt!

## Roxfort falai közt bolyongva

A legtöbb időt persze Roxfort folyosói közt bolyongva és csipkézett márvánnyal szegélyezett párkányain egyensúlyozva fogjuk tölteni. A tervek megtalálása nem egyszerű feladat, mivel a Roxfort rendelkezik egy tulajdonsággal, miszerint néha mágikusan alakítja az útvonalait: eltüntet lépcsőfokokat, lépcsőházakat rendez át, stb. A tanon-

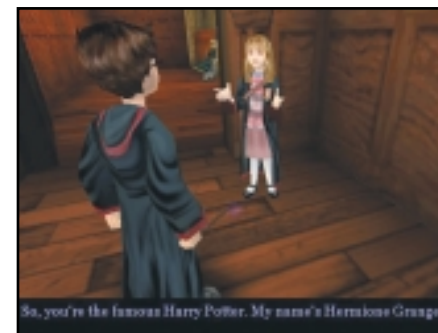
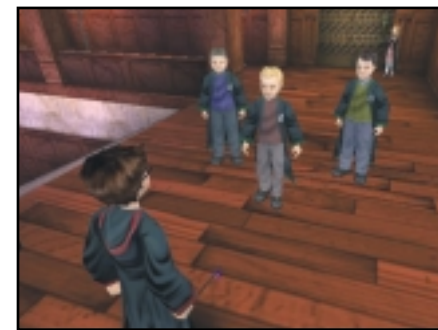
coknak az sem mindig világos, hogy hányadik emeleten vannak. Egy alkalommal Ront és magát a harmadik emeletet (!) kellett megtalálnunk. Higgyétek el, nem könnyű, pedig általában elmondható, hogy Roxfort diákjai rendkívül segítőkészek.

A titkos tervek, tükrök, bónuszok gyorsan záródó ajtók mögött rejlenek. Néha gyors reflexekre van szükség, hogy átkerüljünk egy mindjárt lecsapódó ajtó túlsó oldalára. Mégis érdemes megszenvedni értük, már csak azért is, mert a játék nem olyan végtelenül hosszú, mint ahogy azt már általában megszoktuk.

A rengeteg mászkálás során Harry léptenyomon „mindenizű” drazsékba akad. Ezeket azért kell összeszedni, hogy varázslókártyákat szerezhessünk. Ezeknek a játék szintiszta végigvitele szempontjából nincs túl sok jelentősége, pusztán csak gyűjteményünk részei lesznek. Ugyanakkor csak akkor játszottuk le a játékot tökéletesen, ha ezeket mind összegyűjtöttük. Jópofa olvasnivalók, bármiikor nézegethetjük őket.

Az édességet Ron testvéreinél – Frednél és George-nál – válthatjuk be, de kártyára útközben is akadáhatunk, ha megoldozunk érte a rejtett folyosókat és termeket. A drazsék néha életmentő útjelzők – mikor a troll elől menekülünk, nem árt, ha a cukrok mentén haladunk, máskülönben a helyes irány megtalálása elég nehézé válhat. Hogy a két srác miért gyűjti őket? Kérdezzétek meg Pitont! ☺ (Ez a játék találmánya, a könyvben/filmben nem szerepel.)

A logikai feladatok megoldásához csupán józan ész kell- és néhol mázli. Nagyon ötletes megoldás, hogy nem minden főellenséget kell támadó varázslatokkal legyűrünk: a háromfejű kutyát például fuvalázással el kell altatnunk, miközben rendszeresen Harry felé kap hatalmas, kitátott pofáival. Amilyen ötletes ez a megoldás, annyira nehéz is: alaposan leizzadtam, mire sikerült a mutáns ebet álomra szenderíteni! A műveletet megnehezíti ugyanis, hogy az egyik fej elkábítása közben a többi folyamatosan ébred, így Harry-vel



ide-oda kell ugrálnunk, és állandóan fújunk a fuvolát! Végül csak úgy sikerült legyőzőm a dögöt, hogy a bal szélső fejjel kezdtem... Az utolsó főellenséget pedig (nem árurom el, ki az, de aki most találkozik a sztorian először, azt érik majd meglepetések...☺), a varázstükörrel lehet csak legyőzni. Nem vagyok egy akciójáték-zsonglőr, így büszke voltam rá, hogy egyetlen visszatöltés nélkül vívtam meg a főgonosszal! ☺

## Díszletszag kizárva!

Nagyon látványos a 3D-es megjelenítés: a készítő az Unreal Tournament motorját használták fel, hasonlóan az EA Games korábbi FPS-éhez, az Undyinghoz. Új effekttel ugyan nem ruházták fel, de egyetlen kivételtől eltekintve a maximumot hozták ki belőle. Ez az egyetlen kivétel a szájmozgás hiánya: sajnos a karakterek már megint a hasbeszélés nagymesterei...

A látványvilág emellett némileg emlékeztet a már említett, American McGee-féle Alice-re. A színek a viktoriánus Angliát idézik, a könyvtár pedig a londoni Tower. Míg a történetvezetés a könyvre, addig a megjelenítés 100%-ban a filmre támaszkodik. Egy alkalommal víz alá kerültem és nem haltam meg rögtön, így megvizsgálhattam a zátonyokat. Elismerést érdemel, hogy még az ilyen apró részleteket is tisztességesen kidolgozták.

Ami a karaktereket illeti, már a filmben és itt is dühített, hogy Harry apja szökése sikerült, annak ellenére, hogy a könyv szerint a híres csemete állítólag a papától örökölte a fekete bozotot, de más ilyen jellegű probléma azért nem nagyon volt. A 3D-es arcok általában jól sikerültek, de egy-két dolog zavaró: például Draco – Harry egyik utalója – barátainak feje egy kicsit bémán van árnyékolva, de szerencsére sokszor nem látjuk őket...

Apróbb grafikus hibákkal is találkoztam. Az egyik Mrs. Norris, a káplár csatlakoztatatlan szimatú macskájához kötődik, aki néhol bera-gadt a bútorzatba. Mondjuk, ennek örültem: ha nem történt volna meg, nem tudom, hogyan kerülöm ki, ugyanis míg a káplár megadott pályáján haladt, a cicus állandóan összevissza ugrált a szekrényeken. ☺ Annál bosszantóbb hiba volt, hogy a végső összezapás előtt a játék szempontjából kulcsfontosságú ládák egyszerűen eltűntek (nem, nem mágikus okokból...☺), aztán szerencsére megkerültek, de addigra majd ki-tört a frász! ☺

No és tennék még egy utolsó szemrehányást: a festményeken nem mozognak a figurák, ami a regényben hatalmas poén volt, és épp ezért a világ minden kincséért sem hagyták volna ki a filmből!

A grafika mellett meg kell még említenem a fantasztikus hangulatos muzsikát, amelyet John Williams (Star Wars, Cápá, stb., ha valaki nem tudná! ☺) komponált (mivel a film zenéjét használták fel) és nagyon fel-dobja a játék hangulatát.

## Szép volt, Harry!

Miután elolvastam az eddig megjelent összes Harry Potter regényt és láttam a filmet is,



a játékot végignyomva minden elismerésem a készítőké: mind hangulatában, mind a részletek tekintetében sikerült visszaadni J.K. Rowling világát. Egy rajongó számára nincs annál nagyobb élvezet, mint kedvenc karaktereit a filmvásznon után saját maga is irányíthassa.

Akiknek pedig eddig még nem volt szerencsájük Harry kalandjaihoz, remélhetőleg a látványos, fordulatos, jól kidolgozott akciójáték nyomán megjön a kedvük hozzá.

## Mimóza és Bad Sector

## Harry Potter

www.eagames.com

## PRO

- jól visszaadja a regény világát
- jól kidolgozott játékmenet
- látványos grafika

## KONTRA

- apró irányításméteri problémák
- a karaktereket egy kicsit jobban kidolgozhatták volna

## HARDVER

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

## GRAFIKA

## HANGOK

## ZENE

## JÁTSZHATÓSÁG

89%





# LOCH NESS

Wannado

HOVÁ TÚNTÉL NESSIE?

**A** ködös Loch Ness mélyszürke vizének csendjét nem sok minden zavarja meg mostanában. Nessie már évek óta nem dugta elő fejét a habokból és úgy tűnik, a turistákkal együtt lassan a média is elfelejti a titokzatos víziszörny mítoszt. Néhány elvetemült kalandjáték-programozó és a Wannado cég azonban úgy döntött: ez nem mehet így tovább, ideje feltámasztani Skócia első számú paleontológiai csodájának legendáját.

Azóta a nevezetes dátum óta, amikor a *Myst* című logikai-kalandjáték rákerült az egyik legelső PC-s CD korongra, igen nagy az úr a hagyományos, szubjektív nézetű kalandjátékok régimódiságában is szép világában. A műfaj teljesen átértelmeződött, a hagyományos tárgyhasználatra, beszélgetésre épülő feladványokat steril logikai puzzle-kből felépülő klisék váltották fel. A *Myst*-klónok élettelen, sivár világában igazi kincsnek számítanak azok a francia játékok, amelyek ezen területen ősi

tradícióit folytatták: ilyenek pl. az *Index (Dracula Resurrection*-sorozat) vagy a *Microids (Road to India)* programjai. Bár elismerem, hogy rengeteg hibája van ezeknek a progiknak (a legnagyobb talán a túlzott linearitás), remek fejtoróikkal és zseniális átvezető animációikkal mégis egyedülálló hangulatot tudnak teremteni. A francia kalandjáték-készítők mindig is imádták a misztikus aurájú nyomozós történeteket: csoda, hogy korábban még nem találtak rá Loch Ness ködös vizére.

## Brandys üveg a mikulás csizmában

Az 1934 decemberében kezdődő játékban egy Alan W. Cameron nevű nyomozót alakítunk: az ötvenes éveiben járó, keménykalapos, vörös hajú, vízenyős tekintetű férfi első ránézésre egy pedofil alkoholista látszatát kelti, bár eldönthetetlen, hogy tudatos jellemformálás, vagy csak a grafikus amatőrizmusa alakította őt ilyené. (A *Wannado* sajtóanyagában mindenestre a főszereplőről ilyen meghatározást nem találtam... © *Bad Sector*) Főhősünknek – nagy bánatára – nem adatott meg az az öröm, hogy Mikulás napját szülővárosában, Chicagóban ünnepelje meg (családja persze nincsen, ezért maximum egy üveg whiskey társaságában multhatott vol-

na), ugyanis egy nyugtalanító hangvétellű, titokzatos levél Skóciába szólítja. A levél feladója egy bizonyos Lord Allister Mac Farley, aki nem más, mint a Loch Ness közelében álló Devil's Ridge kastély ura. Főhősünk kedvenc brandys üvegét szakadt kabátja belső zsebébe dugja, és útra kel, hogy átszelje az óceánt... A havas hegytetőn álló ódon kastélyba való megérkezés után kiderül, hogy a lordnak időközben nyoma veszett. Mivel az amúgy is gyenge idegrendszerű Mac Farleyné egészségi állapota végképp megromlott, a kastély örökösének, Moirának pedig se híre, se hama, így egyedül kell hozzáfogni a titkok megfektetéséhez.

## Szellem a házban, szellem a tóban és szellem a brandys üveg mélyén

Első utunk a vendégszobába vezet, ahol poggászunkból előkerül nyomozói eszköztárunk két legfontosabb darabja: az ujjlenyomatok rögzítésére szolgáló rez-oxid por és itatóspapír, valamint a már harmincas években is ódivatúnak számító fényképezőgép. A kastély, valamint a környékbeli park bebarangolása közben rengeteg titokzatos tárgyra bukkanunk: levelek, rejtett fiókokat megnyitó kulcsocskák, különös ékszerek, sejtelmes feljegyzések növelik percről percre az épület misztikus auráját. Kiderül, hogy a ház ura titkos laboratóriuma mélyén, alkímista ízű fizikai kísérleteket folytatott, egy újsághírből pedig megtudjuk, hogy az edinburghi múzeumból eltűnt az ősi kelták misztikus könyve, a *Book of Kelia* (Ez nyilván utalás a kells-i kódexre, amely azonban ír szerzetesek munkája: a keltáknak kb. annyi közük volt a könyvekhez, mint a számoknak a CD-ROM-hoz). A vár egyik tornyában máskálva különös hangokra leszünk figyelmesek, amikor pedig kikukkantunk az ablakon, magát Nessie-t is megpillanthatjuk, sőt, le is

na), ugyanis egy nyugtalanító hangvétellű, titokzatos levél Skóciába szólítja. A levél feladója egy bizonyos Lord Allister Mac Farley, aki nem más, mint a Loch Ness közelében álló Devil's Ridge kastély ura. Főhősünk kedvenc brandys üvegét szakadt kabátja belső zsebébe dugja, és útra kel, hogy átszelje az óceánt... A havas hegytetőn álló ódon kastélyba való megérkezés után kiderül, hogy a lordnak időközben nyoma veszett. Mivel az amúgy is gyenge idegrendszerű Mac Farleyné egészségi állapota végképp megromlott, a kastély örökösének, Moirának pedig se híre, se hama, így egyedül kell hozzáfogni a titkok megfektetéséhez.

na), ugyanis egy nyugtalanító hangvétellű, titokzatos levél Skóciába szólítja. A levél feladója egy bizonyos Lord Allister Mac Farley, aki nem más, mint a Loch Ness közelében álló Devil's Ridge kastély ura. Főhősünk kedvenc brandys üvegét szakadt kabátja belső zsebébe dugja, és útra kel, hogy átszelje az óceánt... A havas hegytetőn álló ódon kastélyba való megérkezés után kiderül, hogy a lordnak időközben nyoma veszett. Mivel az amúgy is gyenge idegrendszerű Mac Farleyné egészségi állapota végképp megromlott, a kastély örökösének, Moirának pedig se híre, se hama, így egyedül kell hozzáfogni a titkok megfektetéséhez.



Ez is egy természetfölötti jelenség: gondolkodó rendőr



Mondtam, hogy nem kellett volna annyi brandyt inni!



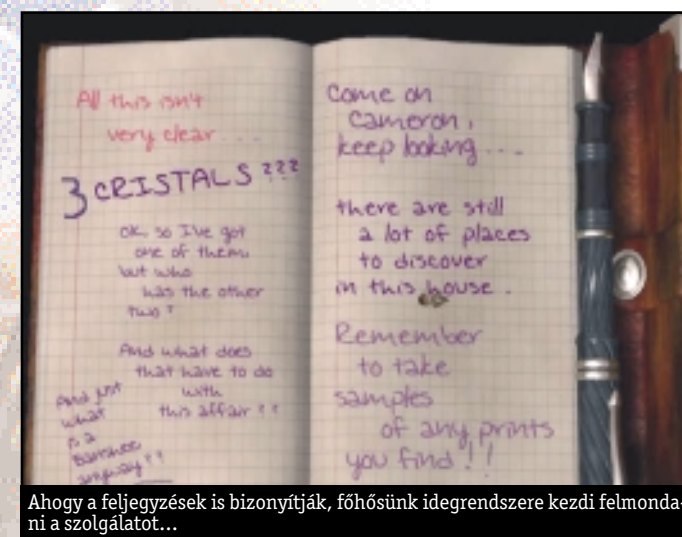
Hát igen, a skót nők mindig is híresek voltak szépségükről...



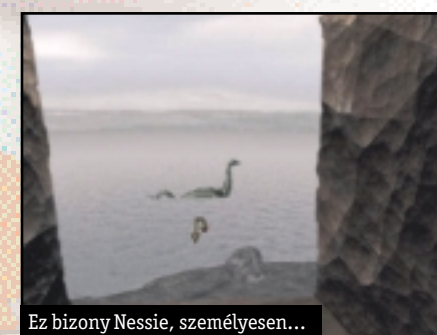
Ne magyarázz nekem, vén szipirtó...



Milyen nyugis a chicagói magánnyomozók élete...



Ahogy a feljegyzések is bizonyítják, főhősünk idegrendszere kezd felmondani a szolgálatot...



Ez bizony Nessie, személyesen...

## Loch Ness rejtélye

A skóciai Loch Ness tóban élő különös lény legendája még a középkorra vezethető vissza: Szt. Columba, a VI. században élt ír szerzetes állítólag saját kezűleg szelídítette meg a halászokat előszeretettel fogyasztó bestiát. A „vízisárkány” mítoszt a szájhagyomány és az állítólagos szemtanúk feljegyzései évszázadokon át építették, de a modern legenda csak 1934-ben született meg, amikor Dr. Robert Kenneth Wilson, egy londoni fizikus „lefényképezte” a fejt vízből kidugó szörnyeteget. (Ez a motívum az alapja a játéknak is: még az évszám is megegyezik!) Az azóta elhíresült fotó bejárta a fél világot, de a mai napig nem sikerül kideríteni, voltaképp mit is ábrázol: ősi élő-

lényt, vagy csak egy vízben lebegő, különös formájú fadarabot. A Loch Ness hisztéria mindenesetre kezdetét vette, és fotók, szemtanúi beszámolók, víz alatti felvételek százaai készültek Nessie-ről. Inverness közelében Loch Ness kutatói központ létesült, a környék turisztaforgalmából származó éves bevétele 1995-re meghaladta a félmilliárd dollárt. A hihetetlen tudományos és áltudományos erőfeszítések ellenére a Nessie-láz egyre jobban alábbhagy. Napnyugtakor azonban még így is ezek várják a tóparti köveken ücsörögve, hogy elődugja fejét a víziszörny, és bebizonyítsa, hogy legendáit és archaikus gyökereit elvesztett világunkban vannak még megfeythetetlen, ősi enigmák.

fényképezhetjük. Ha meglátogatjuk a baldachinos ágyában nyoszörgó Ursula Mac Farleyt, az idős hölgy némi pirula elfogyasztása után handabandázni kezd mindenféle „banshee” nevű szellemekről. Teljes megdöbbenésünkre a lidércel hamarosan „élőben” is találkozzunk, mi több, mi magunk kelthetjük életre őt, egy egyszerű ősi szer-tartással. Az áttet-

ző formában lebegő nő egy Serdak nevű druidáról mesél, aki egy különös erejű kristály birtokában volt valaha. A három részre tört mágikus kincs darabjai elvesztek, ám egy Sean Mac Cabb nevű gonosz iparmágnás most azon fáradozik, s ezzel újra megszerezze és egyesítse őket, s ezzel természet fölötti hatalomra tegeyen szert...

Egy szó mint száz: a nyomozás egyre nyugtalanítóbbá válik, így a brandys üveg akarva-akaratlanul elsőszámú segítőtársunk lesz.

## ...És szellem az Index háza táján?

A játék legerősebb része kétségtelenül a nagyszerűen felépített sztori: rendkívül ügyesen kapcsolódnak egymásba az információs láncszemek, így a játékos az utolsó pillanatig képtelen eldönteni, hogy egyre hatalmasabb erejű természetfeletti jelenségek szemtanúja, vagy csak egy zseniális szemfényvesztés áldozata.

A Loch Ness irányítása olyannyira az *Index*-trádióit követi, hogy még a pointer is tökéletesen „szabványos”: bevallom őszintén, számomra legalább olyan megfeythetetlen titok az *Index* láthatatlan jelenléte (a nevük még csak fel sem bukkan a játék kapcsán!), mint Cameron nyomozó számára Devil's Ridge titka. Az *Index* egyik legnagyobb erőssége mindig is a nagyszerű hangulatteremtés volt: a különös fények, a nyugtalanító csendbe hasító hangok (ajtónyikorgás, suttogás, szélsúvítás,

varjúkagóság) még a legerősebb idegrendszerű játékosokat is próbára teszik. A fejtorók is tartják a szokásos Index-színvonalat, és remek ötletnek tartom azt, hogy Cameron detektív naplója nemcsak az események rögzítésére szolgál, hanem egyszerű tanácsokat is ad arra az esetre, ha elakadnánk.

Sajnos a grafikáról már nem tudok egyértelműen dicsőíteni nyilatkozni. Bár a környezet kidolgozása igen aprólékos, a figurák elég csúnyára sikerültek: van valami esetlenség, amatőrség bennük. A *Dracula Resurrection* legzseniálisabb részei az animációk és az átvezető mozik voltak (azóta se láttam ennyire hangulatos movie-kat), de úgy tűnik, sajnos az azóta eltelt pár év alatt alábbhagyott a franciák lelkesedése – vagy esetleg pénztárcájuk apadt le jócskán...

Mindent összevetve a Loch Ness-ről alapvetően pozitív benyomásom alakult ki. Igaz, a játékok egy kicsit jobban körüljárhatta volna Nessie titkát (az egyetlen „majdnem-konfrontáció”-ra akkor kerül sor, amikor nehézbúvár szerkónkban alámerülünk a tóba), a grafikán pedig csiszolhattak volna a készítőik, a remek hangulat és a történet azonban színvonalas szórakozást kínál a hagyományos kalandjátékok kedvelőinek.

Berr

## Loch Ness

www.wannado.com

**PRO**

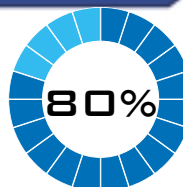
- nagyszerű hangulat
- remekül felépített sztori

**KONTRA**

- rövid
- lehetett volna még mit csiszolni a grafikán

**HARDVER**  
Pentium 160 MMX, 32 MB RAM

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







# FRANK HERBERT'S DUNE

## HA MEGJŐ' A FŰSZERES...

**F**rank Herbert *Dűne* című regényciklusa a modern sci-fi egyik legjelentősebb epikus sorozata. A mű „megjátékosításával” már sokan kísérleteztek, és a stafétabotot a Westwoodtól most ismét átvette a Cryo, az első *Dűne*-játék készítője...

A '60-as években íródott klasszikus kirobbanó sikerét nem csak a remek történetnek, hanem a hihetetlen aprólékossággal és fantáziával kidolgozott háttérnek (Tolkien óta kevesen próbálkoztak ennyire komplex fantasztikus világ megalkotásával), a sci-fi és fantasy elemek ügyes, szinte észrevehetetlenül könnyed ötvözésének köszönhető. Rengeteg folytatása született, melyek jó néhány része (pl. a *Dűne messiása*, vagy a *A Dűne gyermekei*) magyar nyelven is megjelentek. A távoli univerzum sivatagos bolygójának bódító fűszerlata idővel Frank Herbert fiát is elkábította, aki apja halála után – akárcsak Tolkien örököse, Christopher – hűségesen ápolgatta a becses atyai örökséget.

### Lynch vs. Cryo

A regény 1984-ben formálódott nagyszabású mozifilmé David Lynch mesteri ujjai között, nemrégiben pedig egy meglehetősen gyengus tévésorozat készült belőle.

A *Dűne*-kultusz időközben persze megfertőzte a digitális világot is: a Cryo 1991-ben készítette el az első – és mindmáig legjobb – *Dűne*-játékot. A nagyszerű hangulatú akció-kalandot hamarosan követte a Westwood valós idejű *Dűne 2*-je, majd annak SVGA-s feldolgozása, a *Dűne 2000*, végül pedig a homokbuckákat 3D-sítő *Dűne Emperor*.

### Ó kukac, de nagyra nőttél...

A legújabb *Dűne*-játék, melyet a tévésorozat ihletett, korunk trendjének megfelelően Tomb Raider-klón, azaz akció-kalandjáték, némi Thief-sablonnal és pár színvonalatlan kalandelemmel megspékelve. A játékban a *Dűne*-regények főhősét, a fiatal Paul Atreidest alakítjuk, akinek ambiciózus terveihez meg kell szereznie a birodalom elsőszámú kincsének számító „féregfűszer” titkát, és meg kell akadályozni a gonosz Harkonnen császár megalomán terveit. A hihetetlenül gyenge és semmitmondó intró után édesanyánk, Lady Jessica társaságában úrhajónk roncsai között, a *Dűne* bolygó végteleen homoktengerének közepén találjuk magunkat. Bár sikerült elmenekülnünk a császár boszúja elől, mégis egyre jobban szorul a gonosz

Türannosz és a Harkonnen uralkodóház által tartott harapófogó: a menekülés egyetlen lehetősége, ha átkelünk a homoktenger szikláinak mélyén élő titokzatos őslakókhoz, a Fremenekhez. Ehhez először meg kell szerezniünk a közelben garázdálkodó féreg, a Shai-Huludok megtévesztésére szolgáló dobolt (thumper), ezzel ugyanis rövid időre el tudjuk terelni a hatalmas puhatestűek figyelmét.

### Outcast vs. Dune

A program legfrusztrálóbb része a nehézkes irányítás. Nagyon zavaró, hogy a kamerát nem forgathatjuk kedvünk szerint, holott a játékban számos elem épül a gyors reflexekre és az óvatosságra. A játékmenetben amúgy nincs sok eredetiség, a legötletesebb és a leglátványosabb talán a „kukkolás”

funkciója: hátunkat a falhoz támasztva néha óvatosan kilehetünk bűvölyünk mögül, majd ügyes tigrisbukfencel átvethetünk a túoldalra. A játék fő erőssége a tévéfilm hasonlóan elsősorban a vizualításában rejlik: főleg a fel-

színi jelenetek szépek, az ég a hatalmas bolygókkal és a kamera világító nappal az Outcastot idézi egy kicsit. A tévésorozatból vett zene néha egészen drámai hangulatot teremt, pl. a játék egyik legizgalmasabb és leglátványosabb részében, amikor rögtön a „nyitányban” menekülünk a homokból kiemelkedő féreg elől. Mindent összevetve a Frank Herbert's *Dűne* nem rossz játék, de a regénnyel és a Lynch-filmmel, valamint az első Cryo *Dűne*-játékkal ellentétben könnyen felejthető. Az igazán epikus sci-fi akció-kalandjátékokra valószínűleg az Outcast 2-ig várniuk kell még ...

Berr

### Frank Herbert's Dune

www.cryo.com

#### PRO

- remek zene
- néhol sodró lendületű játékmenet

#### KONTRA

- nincs túl sok eredeti ötlet...

#### HARDVER

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

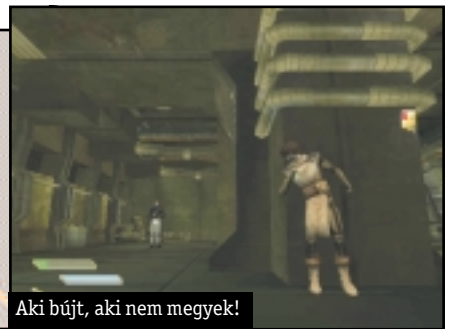
#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

71%



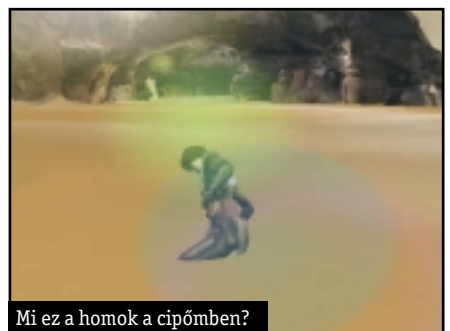
Aki bújt, aki nem megyek!



Képeslapra illő látvány...

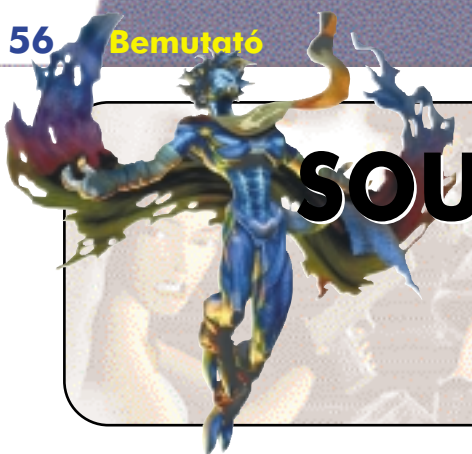


Ohohohhh, pont jó lesz a pecabotom végére...



Mi ez a homok a cipőmben?





# SOUL REAVER 2

ADJ LELKET, ÉLETET ADSZ!

Eidos

**R**aziel – enyhén szólva – nem hasonlít a régi, hagyományos vámpírhősökhöz: nem olyan frakkos úriember, mint Lugossy Béla a klasszikus *Drakulában*, nem egy önmarcangoló szépfíú, mint Brad Pitt az *Interjú a Vámpírral*, és a *Vampire the Masquerade*-ban szereplő hősszerelmes Christophe-al sincs semmi közös vonása. Raziel egykor a vámpírokat üldöző lovagrend jóváágású, határozott állú harcosa volt. Kain, a fővámpír azonban nemcsak kiszívta véréit, és saját szolgáivá tette a fiatalembert, hanem ráadásul haragjában több száz évig otthagya rothadni a Halott Lelkek Kútjában. Raziel így vesztette el állát, testének néhány egyéb részével együtt, de határozottsága megmaradt: addig nem nyugszik, míg fel nem kutatja, és el nem pusztítja Kaint...

A Legacy of Kain-sorozat immáron harmadik részével gazdagodhatunk. A legelső epizódban, a *Blood Omen*-ben Kain történetével, vámpírrá válásának kezdeti szakaszával ismerkedtünk meg egy felülnézetes, izometrikus, Gauntlet-szerű akció-RPG-n keresztül. A Playstation 1-es siker ellenére a PC-s *Blood Omen* meglehetősen vérszegény volt, és így nagyon hamar az elfelejtett játékok közös, névtelen sírjába került.

A nagyjából három évre rá, '99-ben megjelent folytatás teljesen új szemszögből és új hőssel folytatta a történetet: óriási ötlettel ezúttal nem Kaint, hanem „ifjú” riválisát, Razielt irányíthattuk. Kainból főellenség lett, ugyanis a sztori szerint a gögös vámpírvezér féltékenységéből kegyetlenül megcsönkítja Razielt, majd több száz éves „aszalódásra” ítéli a Halott Lelkek Kútjában, pedig nem tett mást, csak frissen nőtt szárnyait mutogatta büszkén mesterének.

A Soul Reaver technikailag is megújult: ezúttal egy külső nézetes akciójátékkal volt dolgunk, amelyet az átlagnál egy kicsivel több logikai résszel fűszereztek. A Soul Reaverben néhány igazán remek ötletet is fellelhetünk: hősünk a szokásos vörös és folyékony vámpírkoszt helyett áldozatainak tejszínhabszerű lelkével táplálkozott, amelyet minden egyes gyilkossága után magába szívott.

A másik zseniális újítás is Raziel speciális

adottságából eredt: az áll nélküli vámpír ugyanis képes volt az élők és holtak világában ide-oda cikázni, amelyetől környezete egy szempillantás alatt megváltozott (a játék szerint ugyanis a halottak köztünk járnak, csak egy másik létsíkon).

Sajnos mindkét programot legyengítette, hogy alapvetően konzolkonverziókról volt szó: míg az első részben csak az elég igénytelen grafikai megjelenítés zavart, a 3D-s másodikban ezzel nem volt különösebb probléma, viszont a pocsek irányítás- és ostoba save rendszer miatt a Soul Raver végül is 6/10-et kapott tőlem a GameStar első számában.

## Na de csapjunk a lelkek közé!

Elnézést a kicsit hosszúra nyúlt bevezető, de a Soul Raver 2 „lelkivilágának” megértéséhez szükség volt rá. Már csak azért is, mert a játék pontosan ott kezdődik, ahol az első rész abbamaradt: Kain és Raziel egy portálba ugranak és végre három év múlva megtudjuk, mi is történt. Nos, semmi... ☺

Pontosabban (*de rosszindulatú vagy Bad Sector!*)

☺): nem sok. Hőseink mindössze egy szennedélyes beszélgetést folytatnak egymással, amelyből azok, akik az előző részekkel

nem játszottak, egy kukkot sem fognak érteni. A kézikönyvben ugyan találunk némi felvezetést, de magában a játékban nem sokat. Ráadásul nincs feliratozás, így



még az a szerencse, hogy a színészek mind „very british” kiejtéssel beszélnek (egy amerikai újság szerint mind az Affektáló Akcentusú Britek Királyi Akadémiájából valók ☺), úgy-hogy nekünk, magyaroknak ezt könnyebb megértenünk.

## „Honnan jövök? Ki vagyok? Hol vagyok? Miért kérdeztetek én állandóan?”

A játékmenet nagyjából megegyezik az előző Soul Reaverrel. Hősünk Nosgoth földjének apokaliptikus világában bolyong, eredetére és sok más kérdésre is választ próbál találni. Mint az első részben az élők és a halottak világa közötti kapcsolatnak itt is fontos szerepe van. A spirituális létsík tulajdonképpen az élők univerzumának elferdítése, ezért ilyenkor karakterünk ugyanott marad, csak másféle lehetőségeket kap. Szellemvilágban például a rácskapukon keresztül tud jutni, míg a másikon erre nem képes, ellenben csak az élőknel lehet falra mászni, megcsönkített szárnyaival egy kicsit repkedni, siklani (á la MDK) és a víz alatt úszni. (A túlvilágon nincsenek tavak, folyók, csak a vízihullák fantomjai...) Mindkét létsíkon képes viszont arra, hogy a lelkeket magába szívja, de a holtaknál értelemszerűen egy kicsit többet lakmározhat. ☺ (Spájz-effektus ☺)

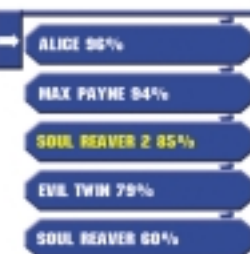
Razielnek a lélekszíváson túl is vannak speciális képességei, amelyeket az első részben fokozatosan tanult meg, de itt értelemszerűen már mindegyiket tudja, később azonban újakat is tanulni fog. Maga a soul reaver is már az elejétől fogva nála van. Ez Raziel „szimbiotikus”, szellemeszerű fénypengéje, amely a karjából sugárzik ki: úgy kell elképzelnünk, mint ha Luke Skywalker összenőtt volna a lézerekardjával. ☺ Az első részben a varázsszabályát csak akkor használhattuk, amikor Raziel teljesen fitt volt. Itt bármikor „előlránthatja”, azonban a kard szinte önálló életet él és elég önző egy jószág: saját maga szipkázza el a lelkeket, így hősünk nem tud táplálkozni, és ha túl sokat vagdalkozunk vele feleslegesen, akkor egy idő után Raziel lelkét kezdi el csöcsál-

ni! A soul reaver viszont pokolian erős fegyver, úgyhogy valamit valamiért...

A játék egyébként eléggé harcorientált, de hál' istennek Raziel jóval könnyebben irányítható, mint az első részben. Kaptunk egy gombot, amelyet lenyomva vámpírunk automatikusan szembeáll az ellenséggel, így végre nem kell a forgással szenvednünk. Ez már akkor is nagy segítség, amikor egyetlen ellenséggel küzdünk, de amikor sokan vesznek körül, akkor egyenesen maga a megváltás.

A játék elejétől folyamatosan tanulhatjuk meg a különféle harci fortélyokat, és arra számítottam, hogy az eleinte elég könnyen legyűrhető ellenség, később sokkal keményebb vagy okosabb lesz. Sajnos erről szó sincs: csak nagy sokára találkozunk durvábbakkal, és azok sem a fergetegesen ravsasz mesterséges intelligenciájukról híresek... (És még finoman fogalmaztam...)

Nem tudom, hogy a buta MI-ből ered, vagy direkt ilyenre akarták csinálni a progit, hogy ne legyen „túl nehéz”, de gyakran előfordult, és ez elég kiábrándító, hogy nagyobb csapat



## Blood Omen: Legacy of Kain – legelső rész

A legelső Kain-játék a címszereplő történetét meséli el. Valaha ő is ember volt, de Nosgoth városában kegyetlenül elbántak vele, ezért bosszút esküdött. Az történt ugyanis, hogy Kain nememberként a helyi kocsmában állomra akarta hajtani fejét, de a tulaj nem engedte be, mert félt az idegenektől. Amikor kilépett a kocsmá ajtaján, néhány bandita törbe csalta, leszúrta, majd halálos sebétől vérezve egy oszlophoz kötözte, és ott hagyta meghalni. Az agonizáló nemesembert végül is egy rejtélyes idegen „menti meg”, azzal hogy a vámpírok csókjával belőle is vérszopot csinál. Kain újdonsült erejét és képességeit kihasználva elhatározza, hogy kegyetlen bosszút ál Nosgoth városán.

A játékos magát Kaint irányíthatta, egy Zelda-jellegű felülnézetes akció-RPG-n keresztül. Sajnos a vérszívások és az eleinte érdekesnek induló küldetések ellenére a játék egy idő után nagyon önméltóvá és unalmassá vált...





**Soul Reaver 2**  
nyereményjáték

Ha helyesen megválaszolod az alábbi kérdéseket, megnyerhetsz egyet a két eredeti Soul Reaver 2-ből.




1. Mivel táplálkozik Raziel vér helyett?
2. Mi volt az első Legacy of Kain játék címe?
3. Raziel melyik testrészének hiányát fájlatja a legjobban? (takargatja is...)

Beküldési határidő:  
2002. január 22.

Címünk:  
IDG Magyarország Lapkiadó Kft.  
1374 Budapest 5. Pf: 578

A nyílt levelezőlapra írjátok rá címeket, neveket és, hogy "Soul Reaver 2"



AKCIÓ

küzdőfél esetén a szörnyek udvariasan megvárták, míg végeztem a társukkal, vagy magamba szívtam a másik lelkét. Ráadásul még egy, az első részben megtalálható megkötést is kivettek: míg ott az ellenséges vámpirokat csak úgy tudtuk elintézni, ha vámpírelenes technikákat használtunk (tűz, karó stb.), itt erre már nincs szükség, úgyhogy mindent összevetve a harc sokkal primitívebbé és könnyebbé vált.

#### „Az élet csak illúzió”

A SR2-t még jobban megkönnyíti és játékmenetbeli jelentősége is van, hogy hősrünk élőhalott. Más programokkal szemben a főszereplő halálakor nem kell visszatöltenünk egy régebbi állást: amikor Raziel testét elpusztítják, a szellemi síkra kerül, ahol a halott lelkeket bekebelezve ismét fel tudja „éleszteni” magát. Ez önmagában véve tényleg zseniális ötlet, hiszen nem töri meg a játék menetét az állandó töltögetés. Viszont ez nemcsak lehetőség, hanem megkötés is: az első részhez hasonlóan csak a játék adott pontjain tudunk állást menteni, és néha iszonyúan sokat kell bolyonganunk, mire egy ilyen helyet találunk!

Ehhez tartozik viszont az a technikai bravúr is, hogy egyetlenegy „loading” képernyővel sem

találkozunk: a rengeteg fantasztikusan hangulatos és változatos helyszín (gótikus kastélyok, bűzlő mocsarak, katakombák, stb.) egymás után következnek, vinyókerregés és állóképek nélkül. Ha a save/load funkció a hagyományos lett volna, akkor megtörte volna ezt a varázslatos környezetet, úgyhogy végső soron ezt most megbocsátottam a készítőknak...

#### Vámpírtörténet 3D-be öntve

A hangulat ecsetelgetésével pedig el is érkezem a Soul Reaver 2 legértékesebb erőnyeire, a sztorihoz és a grafikához, amelyek ezúttal szorosan összekapcsolódnak. Mivel nagyon unom már a fekete/fehér, jó fiú/rossz fiú sablonos sztorikat, ezért iszonyúan tetszett, hogy a játék során a különféle igazságok és hazugságok között vergődő Raziel sohasem tudja meg, hogy kinek higgyen, és ki az igazi ellenség. A különféle információmorszákat a párbeszédéből tudja/tudhatjuk meg, amelyeket az elképesztően szép 3D-s motort használó és profin animált átvezető mozik során láthatunk. Néhány ellenség külsejét ugyan egy kicsit összecepták, de Kain vagy maga Raziel fantasztikusan jól néz ki (már ha ezt egyáltalán el lehet mondani egy kéktestű, aszott és csontos vámpírról... ☺) A főbb szereplőknél csak a különféle kastélyok, templombelsők, romok és más helyszínek kidolgozása látványosabb: a játék elején egyfolytában az állunkat fogjuk keresgélni (és Razielhez hasonlóan nem is fogjuk egy ideig megtalálni ☺) miközben a gótikus festményekben és kőcsipkében gyönyörködünk.

#### A lelkünknek annyit!

Summa summarum: a készítőknak másodszorra összejött, ami elsőre csak döcögött: az irányítás végre – ha nem is tökéletes – de megfelelő, a grafika gyönyörű, a játékmenet jól kidolgozott és a sztori magával ragadó. Talán magasabb szálalékot is adtam volna a Soul Reaver 2-re, ha az ellenség mesterséges intelligenciája nem annyira csapnivaló és nem vált volna emiatt oly monotonná, unalmassá és könnyűvé a harc, ami azért mégiscsak a játék egyik legdominánsabb része.

Ennek ellenére a Raziel legújabb kalandját mindenkinek csak ajánlani tudom, aki nem idegenkedik attól, hogy egy állkapocs nélküli, szikkadt vámpírnak igazságot szolgáltatasson.

#### Bad Sector

**Soul Reaver 2**  
www.eidos.com

<b>PRO</b>	<b>KONTRA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>fantasztikusan hangulatos helyszínek</li> <li>magával ragadó sztori</li> <li>érdekes főszereplő</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>agyhalott MI</li> <li>emiat monoton és túl könnyű harcok</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium II 400MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

**GRAFIKA**

**HANGOK**

**ZENE**

**JÁTSZHATÓSÁG**

85%





# COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Westwood

AZ „RTS ŐS” ÚJ SZEMSZÖGBŐL

**S**ok ezer C&C fanatikus álma látszik valóra válni, hiszen a régóta várt Renegade teljesen új, FPS szemszögből mutatja be kedvenc világukat. A program béta fázisba jutott, a GameStarnak pedig lehetősége nyílt a hivatalos online bétateszt előtt kipróbálni a két CD-n terpeszkedő játékot.

A Might and Magic vagy a Star Wars világába való, szinte mindenféle játéktípust felölelő kalandozások sikerén felbuzdulva – amúgy nagyon helyesen – a Westwood úgy döntött, hogy az RTS-ek atyjának számító C&C univerzumot más szemszögből is bemutatja a rajongóknak.

Azért esett választásuk az FPS műfajra, hogy megőrizzék az eredeti stratégia pergő akciót. A játékok több szempontból is a gép elé szögezi az embert, leginkább azért, mert a készítőknél sikerült teljes egészében visszaadni az alap Command & Conquer-hangulatot.

## A világ egy hősért kiált

A Red Alert bombázó kommandósa, Tanya után itt a szuperhős: Nick „Havoc” Parker, a legyőzhetetlen elit katona: egyedül dolgozik, nem szokása foglyokat ejteni és mindig van ideje egy jó beszélésre, még a legmelegebb helyzetekben is. Az ő bőrébe bújva játszhatjuk végig a 11 fő küldetést a GDI (Global Defense Initiative) oldalán, természetesen a gonosz NOD terrororganizáció ellenében. Egy személyes ténykedésünket nem fogjuk idegennek érezni az alap játék hangulatához képest: hősünk egyszerűen beleszóp a körülötte folyó nagyszabású hadműveletekbe: célja városi vagy föld alatti gerillaharc, vagy éppen ellenséges objektumokba való beszivárgás, majd azok kiiktatása némi C4 segítségével.

## Sztori is van, de nem kell nagyon megjedni ☺

Az alap történet szerint „Havoc” (a név stílusosan Pusztítót jelent) egy rutin bevetés alkalmával, ahol szimplán hidegre kell tennie a közeli Hand of NOD-ot (a stratégiai játék barakk épülete), a számítógépből meglepő információkat szerez: a terrororganizáció eltüntette a GDI három kulcsfontosságú tudóst, akiknek nem más a szakterületük, mint a tiberium, az úrbén keletkezett misztikus anyag kutatása. A szálat a háttérből a főgonosz Kane jobbkéze,

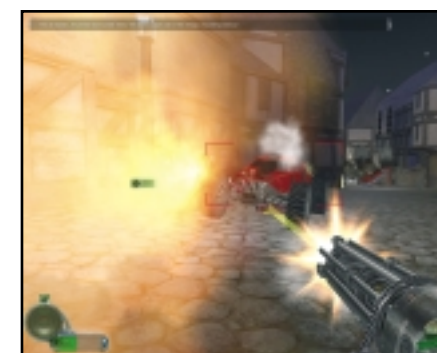
Ravenshaw tábornok mozgatja. Személyes vonulatot ad az egésznek az, hogy az ő személyi testőre „Havoc” legjobb tanítványa, a formás idomokkal megáldott Sakura Obata.

## ...és akkor magával ragad a hangulat

Mint említettem, egyszer csak ott találjuk magunkat egy offenzíva közepén, egy szállstukkerral a kezünkben. A küldetésekben végig az az érzésünk, hogy van egy másik játékos velünk egy időben ugyanazon a térképen, ahol mi vagyunk, éppen az RTS-sel játszunk, és több tucat egységgel dobálózik, vagy éppen pihent csapatokat küld harcra. Ezek nem csak szavak: felettünk légi csata dül, transzport helikopterek érkeznek a katonák, és amikor behatolunk a bázisra, egyszerre ott állunk egy óriási tiberium-finomító tövében! Igazi fanatikusoknak nem kell ecsetelnem, milyen érzés betérni egy Power Plant-ba, vagy egy Hand of NOD-ba és kifüstölni, aki bent van. Egy-egy ilyen épület óriási: az utóbb említett Hand of NOD-ban orvosi részlegről kezdve konditermeken át gyakorlótérig minden van: nagyon jól igazolva ezzel azt, hogy honnan is

„Az az érzésünk, hogy egy másik játékos ugyanazon a térképen éppen a C&C RTS-sel játszik.”

szokásunk foglyokat ejteni és mindig van ideje egy jó beszélésre, még a legmelegebb helyzetekben is. Az ő bőrébe bújva játszhatjuk végig a 11 fő küldetést a GDI (Global Defense Initiative) oldalán, természetesen a gonosz NOD terrororganizáció ellenében. Egy személyes ténykedésünket nem fogjuk idegennek érezni az alap játék hangulatához képest: hősünk egyszerűen beleszóp a körülötte folyó nagyszabású hadműveletekbe: célja városi vagy föld alatti gerillaharc, vagy éppen ellenséges objektumokba való beszivárgás, majd azok kiiktatása némi C4 segítségével.



jött elő a stratégiai játékban az a töménytelen mennyiségű gyalogos egység ☺. A hangulathoz nagyon jól bejön, hogy ugyanaz a bájos női hang (E.V.A.) tesz jelentést bármilyen változásról, mint aki anno. A fő küldetések teljesítése mellett (ezeket a pályák elején megkapjuk) mindig van rengeteg melléküldetés, melyeket menet közben kapunk meg az egész háborút irányító főparancsnoktól. Ez tovább fokozza az érzést, hogy a felettünk álló tábornok átlátja az egész térképet, és oda rendel minket, ahol éppen szükség van némi speciális segítségre...

## Ellenfél akad bőven

A C&C univerzum minden egységével találkozhatunk a játékban: a legalapabb katonával, lángszóróval, NOD buggy-val, de még harvesterrel és mammoth tankkal is! Kulcszereplők a Commanderek (Parancsnokok), akik erősítést tudnak kérni: amíg ki nem lövöd őket, fáradhatatlanul érkeznek az újabb egységek a jelentésük nyomán. (Diablo II sáman feeling ☺) Brutális ellenfelek a Black Hand elit gárda tagjai: nyomulnak előre az ellenséges tűzben, igen nehéz legyűrni őket. A sebész testrészt-specifikusan van megoldva: a fejre irányított lövések halálosak, míg a törzsre rengeteget puffogtathatsz, míg végre elérsz valamit. Ez sajnos rád is igaz: a távcsöves puskával felszerelt Black Hand harcos könnyen a szemed közé eresztet egy végzetes lövést.

Az igazi hab a tortán az, hogy az elhagyott, vagy éppen a számunkra ledobott járművek bármelyikét használhatjuk; van küldetés, ahol jó pár light tankkal kell páncélos út-

közetet megvélni egymagad, „mindössze” egy mammoth segítségével. A járművek bevetetősége gyalogság ellen teljesen olyan maradt, mint a stratégiai játékokban: egy tankkal igen nehéz felvenni a harcot pl. lángszórósok ellen – marad a láncfalas megoldás...

## Arzenál

A fegyverzetünk, az alap hangtompítás pisztolytól eltekintve (ehhez korlátlan lőszer mennyiség áll rendelkezésre), az ellenfelektől elszedett puskából, rakétavetőkből, lángszóróból és egyéb nyalánságokból áll össze. Ötletes fegyver a tiberiumgáz-spray, mely szupermérgező volta mellett esetenként furcsa tiberium-szörnyé változtatja a delikvenst: ekkor a többi ellenfél őt kezdi el támadni. Nagyon durva fegyver az „ion cannon controller”, melyből ugyan egy-két darab van az egész játékban, de hatása és kivitelezése igen látványos. A kijelölt célt egy műholdon elhelyezett ion ágyú semmisíti meg: először beborul az ég, kisebb szélvihar támad, majd egyszer csak az égből lecsapó sugár nagy területen mindent elpusztít (minket is, ha nem vagyunk biztonságos távolságra). Számos segítőnk is akad a történet során: civil ellenállók, akik felláztak a NOD terrorja ellen, GDI harcosok és egy pár hős, mint például az engineer-kommandós Hotwire. Ő képes pl. ellenséges járművet átállítani a mi oldalunkra.

## A küllemen van még mit csiszolni

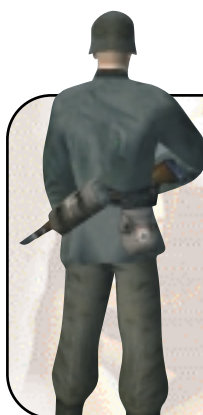
A játék persze nem csúnya, sőt a helyszínén nagyon ötletesek: barlangrendszer, úszó tankhajó-támaszpont, dzsungellel borított sziget, szűk utcás falvak. Mondanom sem kell, minden egy az egyben C&C, az egyes bázisok nagyon hangulatosak. Az igazi gond a belső terekkel van, amik kicsit egyhangúak. (Boe rosszmájúan meg is jegyezte, amikor bejött tesztelés közben: „Még mindig a régi Wolf3D-nyomod?” ☺). A béta változat számlájára legyen írva: az egységek gyakran akadtak össze egymással, egyszer például alkalmi partizán segítőm „összeakadt” egy NOD Officerrel és egymás testén átdöfött puskával tüzeltek vagy 5 percig.

## Jelentem...

A C&C Renegade egy óriási hangulatú játék, mely mellől nehéz felállni még így, béta verzióan, össze nem állított kampány ellenére is. A zavaró hibákat remélhetően kiszűrjük a nyilvános bétateszt alkalmával, és a boltokba kerülő változat mindenkinek nagyszerű élményt fog nyújtani. Akik játszottak (lenne olyan aki nem?) a Command & Conquer-rel, régi ismerősként üdvözlik majd az egységeket, helyszíneket – ezúttal emberközelibb nézetből – és mindenkiben borzongó érzést fog kelteni, mikor egy titkos NOD bázis mélyén a holovetítőn maga Kane szólít meg minket.

Sam





# DEADLY DOZEN

3D-S COMMANDOS KÍSÉRLET...

N-Fusion



**D**eadly Dozen a Dirty Dozen mintájára – egy tucat mindenre elszánt kommandós a második világháborúban. Feladatuk: teljesíteni a teljesíthetlent...

Adott tehát 12 speciálisan kiképzett katona, akik a „lehetetlenek” minősített küldetések végrehajtására szakosodtak. Értenek a fegyverekhez, a robbanószerekhez, a lopakodáshoz – vagyis az öles mesterségéhez. A tíz, igen változatos küldetés mindegyikére négy „szerencsés” kiválasztottat vihetünk magunkkal, ők alkotják kicsiny csapatunkat. A bevetések alatt ellátogathatunk Franciaországba, Norvégiába, Dániába és persze Németországba is. Feladataink általában szabotázs jellegűek, vagyis az ellenség által szigorúan őrzött területeken kell felrobbantanunk, megölnünk vagy elrabolnunk valakit, vagy valamit. A bevetések

**„A kőfalon átnyúl egy puskacsó és közvetlen közelről legéppuskáz mindenkit... bravó!”**

előtt, embereink mellett a felszerelésüket is kiválaszthatjuk, majd ha mindent rendben lévőnek találunk, indulhatunk is a vadászatra. Hőseinket alapállapotban third person nézőpontból láthatjuk, de erről kedvünk szerint átválthatunk FPS nézőpontra. Kiválasztott emberünk tölti be a szakaszparancsnok szerepét, ekkor a többiek gondolkodás nélkül követik utasításait. Mozoghatunk együtt (különböző formációkban) vagy akár külön-külön is – együtt lényegesen nagyobb tűzerőt képviselnek embereink, viszont könnyebben észre is veszik őket. Bizonyos feladatokra (pl. robbantás) érdemes szakértőt bevetni, így nézve a játékot jobban hasonlít egyfajta „3D-s Commandoshoz”, mint bármelyik hagyományos FPS-hez. Az eszközrendszer is hasonló (pl. fémpénz az örök figyelmének elterelésére), igaz a szerepek nem olyan szigorúan körülhatároltak, mint az előbb említett remekműben. A taktika kialakítása a játékoson múlik, egy dolog azonban biztos: kamikaze módon az ellenségre rontani nem sok értelme van, az óvatosság, türelem és lopakodás sokkal bölcsőbb és célravezetőbb megközelítésnek tűnik...

Első ránézésre a Flashpoint jut az ember eszébe, legalábbis a házakat és a vidéket tekintve, de a grafikai kidolgozottság valójában sokkal élethűbb, mint a cseh srácok alkotásában. A táj kialakítása szeniális, sokkal szebb, mint amit eddig a hasonló játékokban láttam; gyönyörűek a bokrok és a fák, sőt, még a fűszálak is külön életet élnek. A borongós idő és az eső egészen magával ragadó, lépteink hangja

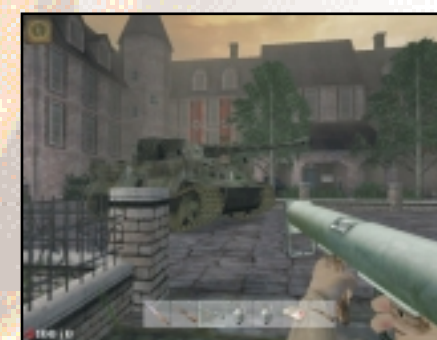
a nedves avaron hihetetlenül valóságosnak tűnik, és legalább ennyire izgalmas egy járőröző tank lánctalpainak nyikorgása is. Katonáinkat és az ellenséges őröket is nagyon aprólékosan csinálták meg, bár számomra a legszébbek mégis a németjuhászok voltak (sajnos őket is le kell lövöldözni). A prógi tehát szép, az alapkonceptió, a helyszín, a körítés és az irányítás is jó, de... bizony ott az a „de”...

**Az a fránya „de”...**

A problémáim akkor kezdődtek, amikor észrevettem, hogy nem lehet lehasalni. Lehajolhatunk, de ez édeskeveset számít, ha tűzharca kerül sor. Egyszerűen nem értem, hogy miért maradt ki ez a lehetőség egy ilyen „lopakodós” játékból, hiszen a legtöbbször nyílt terepen kell átvágnunk bokrok és fák között,

adná magát a dolog, hogy hasalunkat, amint megvágjuk magunkat, amint meghalljuk, hogy „Alaaaarm!”. Mindezek tetejébe a grafikusok csodásan alakították ki a fűvet és az aljnövényzetet, szinte azért kiált, hogy behelmperegjünk és elrejtessen minket a kíváncsi szemek elől – ehelyett csak álldogálhatunk vagy kétségbeesve rohagálhatunk egy bokrot keresve – amin ugyan mi nem látunk keresztül, de a golyók persze vidáman átrepülnek. Mindez azonban még bocsánatos „bűn” lenne, ha a fejlesztők nem alakítottak volna olyat „mesterséges intelligencia” címen, amitől a játék esetenként igazi hajtépegetős rémálommá válik...

adná magát a dolog, hogy hasalunkat, amint megvágjuk magunkat, amint meghalljuk, hogy „Alaaaarm!”. Mindezek tetejébe a grafikusok csodásan alakították ki a fűvet és az aljnövényzetet, szinte azért kiált, hogy behelmperegjünk és elrejtessen minket a kíváncsi szemek elől – ehelyett csak álldogálhatunk vagy kétségbeesve rohagálhatunk egy bokrot keresve – amin ugyan mi nem látunk keresztül, de a golyók persze vidáman átrepülnek. Mindez azonban még bocsánatos „bűn” lenne, ha a fejlesztők nem alakítottak volna olyat „mesterséges intelligencia” címen, amitől a játék esetenként igazi hajtépegetős rémálommá válik...



## Mesterségesnek mesterséges, de hol az intelligencia?

A játék hangulatát alapvetően meghatározó kód ápol s eltakar a kíváncsi szemek elől, legalábbis ami a németeket illeti. Ők ugyanis gyakran valami érdekes röntgen vagy infra szemek köszönhetően hamarabb észreveszik embereinket, mint ahogy mi a távcsöves puskánk célkeresztjében kiszúrhatnánk sziluetttjüket! Érdekes. Ugyancsak tanulságos, hogy ugyanezen távolságról – mezei gyalogsági puskáikkal – halálos precizitással lövöldözik le embereinket, akik ugye nem tudják hasra vetni magukat, így bambán állnak és mozdulatlanul tűrik szomorú sorsukat. Gyakran csak a torkolattüzeket lehet észrevenni a távolban (azt se mindig), így legtöbbször arról szól a játék, hogy azt keressük, vajon honnan is tüzelnek (igaz előfordul az is, hogy embereink szúrnak ki valakit, de ez a ritkább eset). Egy idő után azt is megszokjuk majd, hogy mind a saját, mind pedig az ellenfél katonái átlátnak a természetes domborulatokon – ironikus, amint hőseink néhány sziklára ürtik ki a tárat, míg a túldoldalon mászkáló német őrgyanezt teszi különösebb filozofálás nélkül. Az előbbi probléma fokozása, amikor a kőfalon átnyúl egy puskacsó, és közvetlen közelről legéppuskáz mindenkit... bravó!

A németek egyébként vagy járőröznek vagy egy helyben állnak, de érdekes módon bármilyen lassan és halkán közelítünk feléjük (maximális lopakodás érték mellett), a legtöbbször nagyon messziről észrevesznek (igaz, előfordult egyszer-kétszer, hogy én láttam őket, ők ellenben nem tudták, hol keressenek). Ilyenkor elkezdenek tüzelni és kiabálni, de ez igazából senkit nem érdekel, legfeljebb a közvetlen közelben álló másikat. Nincs riadó és a nagy lövöldözésre sem figyel fel senki. Aprópó lövöldözés. Távcsöves puskával ugyan egyetlen lövélssel le lehet szedni egy embert, de közel-

harcban akár egy egész tárat is bele kell üríteni valakibe, hogy kilehelje a lelkét (úgy tűnik, a fejlesztők is szovjet háborús filmekben nevelkedtek, ahol Szása harminc golyóval a tüdejében még vidáman szaladt Natásája felé...).

**„...márpedig ennek meg KELL jelennie...”**

Sajnos az előbb felsoroltakon kívül is rengeteg apró vagy kevésbé apró hibával találkozhatunk a Deadly Dozenben (ilyen például a tárcserével eltűnő lövész eset is...), de mind közül a legkellemetlenebbül mégis az érintett, amikor kiderült, hogy helyenként bizony rosszul menti el a játékállást a program.

Az első pályákon még nem volt ilyen gond-



dom, később azonban már szinte hiába is mentettem, mert visszatöltéskor úgyszólván lefagyott... Az egészben az a legbosszantóbb, hogy nem rejtett, szélsőséges esetben felmerülő hibáktól hemzseg a játék, hanem olyanoktól, amelyek jó részét kb. egy óra próbálgatás után észre lehet venni. Ez pedig számomra egyetlen dolgot jelent: ismét egy

progi, amely a piac diktálta időbeosztásnak esett áldozatul. Kiadták mielőtt igazán letesztelhették volna, csak azért, hogy megelőzzék a Wolfensteint vagy a Hidden and Dangerous 2-t. Biztos vagyok benne, hogy néhány héten/hónapon belül áradni fognak a különböző javító patchek, ez azonban nagyon inkorrekt eljárás a vásárlókkal szemben. Pedig összességében nem lenne rossz a Deadly Dozen, a bosszúságok ellenére újra és újra megpróbálkoztam vele egészen kivételes hangulata és látványvilága miatt, de szinte minden esetben igen hamar sikerült felidegesítenem magam. Egy működőképesebb verzió 80% körüli eredményre számíthatott volna, jelen állapotában azonban a 12 marcona harcos kalandjai helyett a tucatnyi probléma tűnik maradandó „élménynek”... **Del**

### Deadly Dozen

www.n-fusion.com

#### PRO

- látványos grafika
- a fű...

#### KONTRA

- elképesztő bugok
- enyhén szólva „furcsa” MI

#### HARDVER

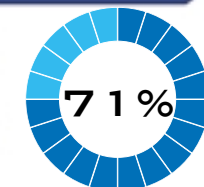
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG



AKCIÓ

AKCIÓ







# COMANCHE 4

Novalogic

## A NEGYEDIK GENERÁCIÓ

**M**indmáig pontosan emlékszem azokra a pillanatokra, amikor a számítógépes játékosok néhai felgyvárának tekintett Csokonai Műházban (a „Csokiban”) Oldman 486DX2 66-os tuning gépén először láttuk meg az első Comanche-ot a hegyek között száguldani. Azóta több mint tíz év telt el, és a sorozat immáron a negyedik részéhez érkezett...

Közel öt évet kellett várnunk a Comanche 4 megjelenésére, hiszen az 1997-ben debütált C3 után a helikopteres vonalat egy kicsit pihentette a kaliforniai székhelyű Novalogic. A hosszú várakozás után bemutatott program látványvilágában mérlegelve előzői elődei, sőt, a jelenleg témában fellelhető konkurenciát is. Új év ezred, új grafikus motor – lehetne a fejlesztők mottója, hiszen végre szaktítottak a Voxel Space technológiával, és az eredmény minden szempontból magáért beszél. Minden más maradt a régi, így aki az előző részeket kedvelte, az ezúttal sem fog csalódnai, sőt...

### Szimulátor vagy akció?

Minden bizonnyal sokakat foglalkoztat a kérdés, hiszen már a Comanche-sorozat előző tagjainál is komoly vitákat kavart, hogy hová is soroljuk ezeket a játékokat. A Novalogic szereti szimulátorként feltüntetni programjait, sokan azonban ennek ellenére akcióként említik őket. A Comanche 4 is követi a hagyományokat, így véleményem szerint mindkét kategória stílusjegyei megtalálhatók benne. Ami a helikopter mozgását illeti, ez pontosan annyira összetett és életszerű, amennyire a játékos szeretné; néhány kapcsoló segítségével ugyanis az egyszerű lövöldözős játékból komoly helikopter-szimulátort varázsolhatunk. Az irányításnál is hasonló a helyzet, egyes beállítások mellett szinte nem hibázhatunk, máskor viszont nem árt odafigyelni, hogy mikor és mennyire rágatjuk azt a joyt (a kicsike ugyanis hirtelen mozdulatok után hajlamos meglepő dolgokat művelni...). Műszerezettség szempontjából ugyanakkor a legnagyobb jóindulattal sem lehet összetettnek nevezni a programot, hiszen egy nagyon egyszerű radaron kívül csak néhány alapvető repülési műszerünk

van. Talán a fegyvereink is túl hatékonyan működnek és a sérüléseinkkel is elnézőbben bánik a program, mint ahogy azt egy igazi helikoptertől elvárhatnánk – bár ez talán nem is baj, hiszen a játékelmény kedvéért befér néhány kompromisszum...

Ahogy haladunk előre a játékban, a küldetések egyre nehezebbek lesznek, és érdekes módon az első néhány bevetés után az akcióról szép lassan a taktikázás (vagyis a szimuláció) irányába tolódik el a játék. Kezdetben bőszen lövöldözhetünk anélkül, hogy saját testi épségünk miatt különösebben aggódjunk kéne, később viszont már minden

egy fedezéket, domboldalt, kanyont vagy kiszáradt forrást meg kell

lyómedret meg kell becsülnünk. Az ellen-

fél egyre okosabb, lövései egyre pon-

tosabbak, legyőzése pedig a gyors

reflexek mellett nem kevés taktikai érzékre lesz

szükségünk. Így nézve tehát az első két küldetéssorozatban akciójátékkal van

dolgunk, a maradék négyben pedig szimulátorral. Az elején még úgy gondoltam, gyorsan végig fogok szaladni a játékon, hiszen minden bevetést első vagy második próbálkozásra teljesítettem, aztán jött a döbbenet, amikor az egyik sorozat utolsó küldetését csak 48. alkalomra sikerült túlélnem... Egy szó mint száz, ne ítélkezzünk elhamarkodot-



a vízfelszín fodrozódik, a tükröképek megtörnek, a tenger felett haladva pedig a sekélyebb szakaszok mélyére is lelátunk. Néhány méterrel a víz felett lebegve a rotor apró hullámokat



JANE'S AH-64	LONGROW 2 90%
COMANCHE 4	88%
COMANCHE 3	86%

tan a kérdésben, érdemes jobban belemerülni a programba, és bár az elsődleges stílusjegyek alapján inkább neveznék akciónak, mint nem, valójában sokkal többről van szó benne mint „kedélyes” és egyszerű lövöldözésről.

### „Vízivarázs”

Grafikailag szinte csak szuperlatívuszokban beszélhetünk a játékról, számomra legalább annyira sokkoló élmény volt a hegyek és szakadékok között repkedni, mint tízegyhány évvel ezelőtt a Comanche első részénél. Még nagyobb felbontáson (1024x768) is igen jó sebességgel fut (PIII-as gépen Gef2-vel), és külön öröm, hogy az extrákról sem kell lemondanunk. Ilyen például, hogy

### Az igazi Comanche

A „Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche” projekt az amerikai hadsereg modernizációs programjának egyik legfontosabb szereplője. A cél egy olyan többfunkciós harci helikopter létrehozása volt, amely egyszerre képes támadó és felderítő feladatok ellátására, minimális földi kisegítőszemélyzet igényel, költségtakarékos, ugyanakkor távolabbi célpontok ellen is bevethető. A tervezési munkálatok a nyolcvanas évek végén kezdődtek, majd 1991 áprilisában a levegőbe emelkedhetett a Comanche prototípusa. Az azóta eltelt több mint 10 év alatt a fejlesztők rengeteget finomítottak az eredeti koncepción, de saját állításaik szerint még mindig nem érték el a gép teljesítőképességének határait. A Comanche jelen állapotában is bámulatos teljesítményekre képes, túlszárnyalták például az álomhatárnak számító 300 km/órás repülési sebességet. A jellegzetes, döntött hátsó rotor egyedülálló menettulajdonságokat és manőverező képességet biztosít a gépnek, irányítása pedig a tesztpilóták szerint lényegesen egyszerűbb, mint bármilyen más helikopteré.




A legmodernebb eszközökkel felszerelt kétüléses harci jármű külső borítása a Lopakodóként elhíresült vadászgép burkolatához hasonlatos, így felderítése különösen nehéz feladat elé állítja majd ellenfeleit. Az AH-1 és OH-58 típusú támadó és felderítő helikopterek felváltására tervezett eszközök az amerikai hadsereg minden fegyvernemének szállítanak, így akárcsak a vadászgépeknél, itt is előtérbe került az „egyszerűségi légi támogatás” koncepció. A Comanche sorozatgyártását 2004 második felében kezdik meg, hivatalos hadrendbe állítása pedig 2006 első felében várható.



**COMANCHE 4**  
nyereményjáték

Ha helyesen megválaszolod az alábbi kérdéseket, megnyerhetsz egyet a két eredeti Comanche 4-ből.




1. Ki készítette a Comanche 4 című játékot?
2. A tervek szerint mikor áll szolgálatba a Comanche?
3. Hány személyes a Comanche?

Beküldési határidő:  
2002. január 22.

Címünk:  
IDG Magyarország Lapkiadó Kft.  
1374 Budapest 5. Pf: 578

A nyílt levelezőlapra írjátok rá címeteket, neveteket és, hogy "Comanche 4"



ModernMedia NOVALOGIC

sokban is harcolhatunk (például Bukarest utcáin...), a küldetések pedig lesznek annyira változatosak, hogy bőven találkozunk majd eltérő külsejű harci járművekkel és terptárgyakkal. A C4 is azok közé a „bámész-kodós” játékok közé tartozik tehát, amelyekben nem ritkán azért lövik le gépünket, mert gyönyörködtünk ahelyett, hogy a légharó rakétákkal foglalkoztunk volna...

#### Sütemény tejszínhab nélkül?

A következőkben egy általános Novalogic jelenségről szeretnék beszélni, aminek sajnós a C4 is áldozatul esett. Röviden szólva a körítésről, egészen pontosan a körítés hiányáról van szó. Nincs semmi eligazítás, térkép, fegyverválasztási képernyő vagy sztori, egyszerűen csak egy lista a választható küldetésekkel, némi háttérinfó, aztán menj és lőj. Igaz, a kísérőszövegből megtudhatjuk, hogy mit miért kell csinálnunk, de ezenkívül semmi, még csak egy halovány kísérlet se, hogy esetleg tényleg Comanche pilótának érezzük magunkat. A küldetés teljesítése után pedig gratula, itt vannak a statisztikáid, menj és válassz magadnak másik küldetést. Se „de-briefing”, hogy mit értünk el, se egy kitüntetés, vagy netán néhány jó szó... egyszerűen semmi. Magunkról ugyan meg-



tudhatunk néhány statisztikát, sőt rangunk is van, de még véletlenül se szólna a proggi, ha előléptettek; egyszerűen csak észreveszszük, hogy „jé, már Master akármik vagyunk”. A fejlesztők láthatólag kísérletet sem tettek arra, hogy ezeket az általuk nyilván feleslegesnek ítélt „sallangokat” a programba építsék, talán azért, mert az eddigi összes játékuk erre a száraz és rendkívül unalmas sémára épült – és a „jól bevált” recepten nem akartak változtatni. Pedig nagyon hiányzik némi „személyiség”, az akciórész fergeteges hangulata után szinte fejbe kólint a sívár menürendszer és a személytelen misszióválasztás. Egy kicsit furcsa hasonlaltalva élve olyan ez, mint egy ínycsiklandó sütemény, tejszínhab nélkül – van, aki így is szereti, van, akinek nem is hiányzik róla, de sokunk számára csak tejszínhabbal együtt lenne teljes a kép...

Azonban ha az előbb említett „tejszínhab” hiányán túl tudjuk tenni magunkat, igazán remek játékot kapunk. Pergő akció, rengeteg taktikázás, hihetetlen látványvilág és élvezetes küldetések várnak ránk. A játékhoz mellékeltek egy küldetésszerkesztőt, sőt, a Novaworld-ön keresztül akár a neten is játszhatunk. A játék összetettségben ugyan messze elmarad a kategória királyaként tisztelt Longbow 2-től, de ami magát a helikopteres harcot és a látványt illeti, nem lehet okunk panaszra. Sőt!

**Del**

#### Comanche 4

www.novalogic.com

#### PRO

- elképesztő grafika
- könnyen tanulható irányítás
- városi küldetések

#### KONTRA

- a körítés teljes hiánya
- nincs rendes hadjárat

#### HARDVER

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os gyors videokártya

#### GRAFIKA

#### HANGOK

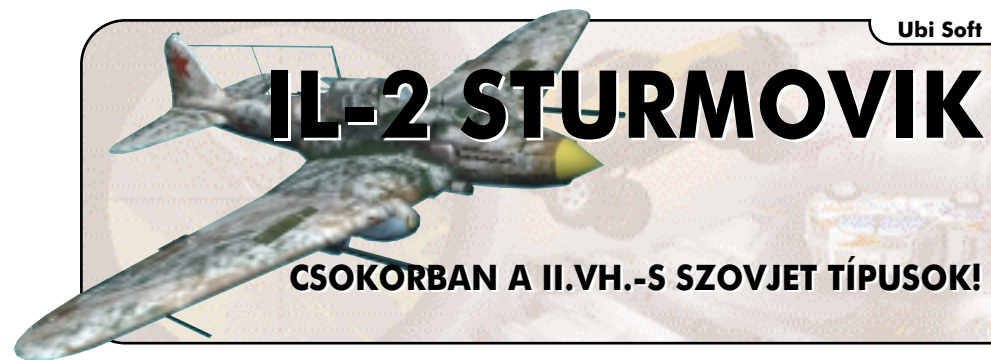
#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

89%







# IL-2 STURMOVİK

CSOKORBAN A II.VH.-S SZOVJET TÍPUSOK!

Ubi Soft



**I**tt van! Végre megérkezett az év legjobban várt szimulátora! Oly nagyon vágytunk rá, hogy felfokozott izgalmi állapotunkat képtelenek voltunk megzabolázni, és a GameStar októberi számában Gyú tollából egy előzetest, a novemberi számban pedig tölem olvashattál egy bétatesztet. Éppen ezért az ott beharangozott tulajdonságokat nem fogom ismételni, a következőkben csak arról lesz szó, ami az előző két írásból – a teljes verzió ismeretének hiányában – kimaradt...

Szinte hihetetlen, de az előzetes hírek ellenére is meglepetés volt tapasztalnom, hogy az IL-2 Sturmovik nemcsak a névadó

(és egy-két akkor futott még) típus szimulátora, hanem a teljes II. világháborús szovjet légi arzenál, ill. fő ellenfelük, a náci Németország ismeretesebb típusainak és altípusainak fergeteges gyűjteménye! Szívem szerint külön boxban sorolnám fel a géptípusok nevét, hogy a szemekkel is érezkedj, milyen fantasztikus mennyiséget kapsz a program kiadásától ajándékba! (Szörös szívű voltam és nem hagytam! Túl sok karakter lett volna! © Bad Sector) Ennek ellenére mégsem a mennyiség van a hangsúly! Unalomig ismerheted már a II. világháború favorizált nyugati sztárjait, a Mustangot, Spitfire-t, Corsairt és hadd ne soroljam a többieket! Ezzel szemben volt már alkalom legalább egyszer is kipróbálni a híres orosz típusok valamelyikét?

A Jakovlev életéről szóló könyvben olvastam, hogy amikor a háború alatt az angol küldöttség meglátta a többnyire női betanított munkások által (a férfiak a fronton harcoltak) „hegesztett”, a híres vadászgép sárkányszerkezetét összetartani hivatott oroszos varratokat, akkor nem is titkolták ez irányú aggályukat. Ezzel szemben – ha hinni lehet a könyv szerzőjének – a burkolat alatt „kevésbé szép” masinát semmiben sem múlták felül precíz szakmunkával alkotott nyugati „harcostársai”. Nos itt az alkalom, végre magad is meggyőződhetsz róla, hogy az állításnak mennyi a valóságtartalma. Számomra úgy tűnt, nem szépítik a tényeket, kedvenc típusom, az FW-190 A-4 motorja például nekem sokkal szebben muzsikált, mint némelyik reszelőhangú szovjet ellenlábasa! (A gép esztétikus belvilágáról már nem is beszélve!) Minden főtípusnak más a műszerfala, és többé-kevésbé érezhetően eltérő a repülési tulajdonsága, valamint fegyverzetének tűzereje is!

## Repülési realiztika

Gyakran olvashatod a kor ászainak leírásából, hogy harcmódoruk alaptörvénye volt a magassági fölényből indított támadás. Nos ennek jelentőségét (ha eddig nem lett volna rá alkalom) ebben a programban a saját bőröndön is megtapasztalhatod! Soha ilyen sűrűn (legalábbis az ismerkedés első időszakában) nem szenvedtem balesetet „a repülőgép vezető repüléstechnikai hibájából” eredően! Az éles fordulókban elkoptatott sebesség könnyörtelenül megbosszulja magát az átesést követően, mert a gyilkos dugóhúzóból kijönni még akkor sem könnyű, ha látszólag van hozzá elég magasságod! Készítettem olyan képet a cikk mellé,

ahol a bekapcsolt füstölővel szemléltettem, hogyan néz ki a halál aláírása az égre pingálva.

A felszállás műveletén vagy könnyítettek a demó verzióhoz képest, vagy nekem lett időközben nagyobb gyakorlatom, de már közel sem szenvedtem vele annyit, mint azt a novemberi ismertetőben említettem. A gépek időnként a legkülönbözőbb irányokba húznak, ilyenkor ne lepődj meg, trimmereld ki a kormánylapokat. A valószínűleg kialakulásához rendkívüli mértékben hozzájárul a jó repülési modellel túl a gyönyörű kabin belső, ahol a bot- és láb kormány, valamint a gázkar is mozog. A repülőgépek apró részletekbe menő festése,



## „Az IL2-t többnyire orosz betanított munkásnök hegesztették!”



## Iljuszín IL-2 „Sturmovik”

A harmincas évek közepén a legfelsőbb szovjet hadvezetés egy olyan csatarepülő tervezését írta elő, amelynek elsődleges feladata a páncélozott földi célok leküzdését szánták. A munkában a Pavel Szuhoj vezette iroda mellett a Szergej Iljuszín nevével jelzett intézet is részt vett. A gép a hadirepülés történetébe mint „Bronyirovannüj Sturmovik” – páncélozott csatarepülő – vonult be. A bírálók végül Iljuszín terve mellett döntöttek, és a létrehozandó gépet kezdetben CKB-55-ként jelölték.

A vegyes építésű, kétüléses, alsó szárnyas konstrukcióba az akkor egyetlen, a Szovjetunióban gyártott és erre a célra alkalmasnak tartott folyadékűtésű, 12 hengeres Mikulin AM-35 típusú soros motort építettek, amely 1350 LE teljesítményével egy állítható, háromtollú VISH-22T légsavart hajtott meg. A szárnyak és a vízszintes vezérsík szerkezete fémépítésű volt, a törzs hátsó része és a függőleges vezérsík rétegei körtefából készültek. A gép üres súlya 3625 kg volt, amelynek mintegy 19%-át a törzs mellső részének 4-5 mm vastag acéllemez páncélozása adta.

(Felhasznált irodalom: AERO Magazin 1999/6/7/8 számai)

a felkelő nap fényében a bíortól a rózsaszínig játszó ég, a minden eddiginél hihetőbb felhők az égen, a remek hanghatások és a tőlünk függetlenül zajló élet (gépkocsi oszlopok, vonatszerelvények, a felszállás közben mellettünk elhaladó páncélosok) a háttérkörnyezetben.

A program támogatja a Force Feedback joystick használatát is, amely különlegességei (felkémnyedő kormányerők, átesés előtti flippflapp, a tüzelés pillanatában a repcsi rázkódását szimuláló rezgések) mind-mind azt szolgálják, hogy az agyad még inkább át legyen verve, ezzel is a dolgok közepébe repítve téged.

Ami számomra e pillanatig komolyabb problémát jelent, az ellenség helyének megtalálása. Nagyobb önállósághoz és lokátorhoz szokott pilóta énemnek még nehéz megszoknia, hogy a földi irányítás utasításaira (ami oroszul vagy németül hangzik el, de angol felirattal jelenik meg a képernyőn) jobban figyelnem kellene! És ez még csak a felderítési része a vesszőfutásnak... A légtérben tevékenykedő „szálló valami” célpontként való azonosítása (célpont feliratozó kikapcsolva) egy bonyolultabb kavargásban odáig vezet, hogy mire felfogom, hogy tüzelnem kellett volna, addigra el is veszítem a csatát, vagy ha tüzelek boldogboldogtalanra, óhatatlanul a bajtársaimat is komolyan veszélyeztetem! További problémát jelent bekapcsolt műszerfal mellett a gyenge célzókészülékek használata. Amikor csak lehetett, engedélyeztem magamnak annyi „csalást”, hogy elfogás után kikapcsoltam az egyébként imádtam, de ebben a helyzetben már túlzottan zavaróvá váló műszerfalat a tüzelés előtti pillanatokban (annál azért valamivel előbb!) ©

## A program furcsaságai

A gyakorló küldetések valójában nem is küldetések! Próbáltam megideologizálni: talán, mert nem voltak az akkori vadásznak kétüléses oktató változataik, ezért filmről tanulták az okosságokat(?) tény, hogy a Sturmovik Training feladatait passzív szemlélőként kuksolod végig, hallgatva mellé a magyarázó szöveget. Elfogadtam, mit is tehettem mást, de nem hiszem, hogy ezzel hagyományt teremtettek az orosz programozók a tutorial terén!

Érdekes jelenség az előtér repülő és eltalált gépről leváló zöld „PACA”! A szinte tökéletes külső világából számomra ez nagyon kilógott, nem oda illő látványt nyújtott.

Kevésbé lényeges, de mégis érdekes, hogy a demó verzióban az IL-2-es mellett repülhet Air Cobrat kicserélték a MiG-3-ra (és Yak-1-re) a Single Missions-ben!

## Összkép

A második világháborús repülőgép szimulátorok között nálam egyértelműen viszi a pálmát, annak ellenére, hogy e sorok megírásakor küszködöm még a feladatok helyes értelmezésével is! Mint fentebb említettem, nem mindig világos, hogy merre találok a meghatározott légeret, közben ha jó felé is megyek (hiszen a századom tagjaival repülök kötelékben), akkor miért mond be időnként ellenmondásosnak látszó irányokat a földi irányító, stb. stb. Leköti, illetve eltereli fontosabb dolgokról a figyelmem, hogy a feladatra való összpontosítás helyett az iránytű alapján próbálok memorizálni a hazavezető utat, mert az elektronikus navigáció nélkül csupán egy „elkényeztetett” béna kacsa vagyok. (Még! Egyelőre! ©). Ebből is eredhet, hogy nem érzem egy feladat végrehajtása közben azt a varázslatos hangulatot, amit a nálam második éve etalonnak számító USAF esetében! Ettől függetlenül a Sturmoviknak megítem az év harci repülőgép-szimulátora címet, megérdemli!

(—Sz.JVC.—)

## IL-2 Sturmovik

www.il2sturmovik.com

### PRO

- felsorolni is nehéz, annyi van!
- magas szintű törekvés a realiztikára

### KONTRA

- az AirCobra ajtaja nem jól zár, huza-tos!

### HARDVER

Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 3D Gyorsító 16 MB RAM-mal

### GRÁFIKA

### HANGOK

### ZENE

### JÁTSZHATÓSÁG

93%





# SILENT HUNTER II

## KORLÁTLAN TENGERALATTJÁRÓ-HÁBORÚ

Ubi Soft

**A** Sub Command (GameStar novemberi szám) atom-tengeralattjáróinak „steril” környezete után felüdítő érzés volt a dízelolaj szaggal átítatott – második világháborús „Das Boot” (zajos, szűkös és „bűdös”) fedélzetre lépni ismét. Régi emlékek íze, amely által gerjesztett nosztalgiahullám, már önmagában is képes elcsavarni a magamfajta férfiember fejét. A Silent Hunter II készítői azonban nem csupán ezen érzésekre építve akarták kivívni elismerésünket! Remekül eltalált kezelőfelület, újnak számító effekt-csokor, kiváló játékhangulat teszi boldogabbá (és apróbb, de a dolgok komolyságát megkérdőjelező fintorok lehangoztató) a program tulajdonosának szívét.

Az első találkozások alkalmával (úgy volt, hogy nem én írom a teljes tesztet, csupán a véleményemmel fogom kiegészíteni azt) játékmódot könnyed hangulata kötötte le a figyelmem, és kevésbé figyeltem azokra az apróbb összetevőkre, amelyek összképe befolyásolja a végső eredmény kialakulását. Nézzük tehát, hogy a kevésbé kritikus szemlélőnek mik maradtak feljegyezve a noteszában: az egyik legmeglepőbb pillanata az volt első próbálkozásaim egyikének, amikor a kilőtt torpedóm elúszott a célpontul kiszemelt hajótest alatt. Először ugyan nem értettem ennek az új jelenségnek az okát, de a „baki” kikövetkeztetése után nagy élvezettel szívtam a célzásaim közben az új hibabélyegzőt, mielőtt az elsütő-gombon nyugvó ujjamnak kiadtam a tűzparancsot. Képzelték, a hullámzás képes a torpedó merülési szintje fölé emelni a célt! A hullámzás hatásának programba illesztése talán a legújyszerűbb az SH II-ben, ami egyéb „életveszélyes” mutatóvonalakra is képes. A hajóágyú pontos célra tartását természeténél fogva megnehezíti, és ez egy tűz-párbaj kellős közepén értékes másodperceket, feleslegesen elpufogatott löszert jelent(het).

Szintén új dolog (és más szemében talán jelentéktelen apróságnak tűnhet), hogy a periszkópot ebben a játékban nemcsak kitolom vagy behúrom, hanem merülési mélységnek ill. főleg a hullámok méretének megfelelően különböző magasságokra tudom állítani. Ennek többször is hasznát vettem, no nemcsak a rejtőzésben, hanem akkor is, amikor egy rombolónak készültem csapdát állítani!

### Figy, mese jön!

Máris regélem, hogyan történt a dolog! Látam, hogy szokásos cirkálását végzi az angol

partok mentén egy órhajó – időnként irányt változtatva köröz végzete felé, a fedélzetén egy szerencsétlen zöldfülű kapitánnyal. Felszíni menetben – néhány perces totálgáz dübörgéssel – felhívtam az akusztikai megfigyelőjének az érdeklődését magamra, miközben próbáltam elfoglalni a tervem megvalósításához szükséges legkedvezőbb pozíciót. Amikor láttam, hogy rám izgul és a habokat kergetve maga előtt repül felém (akár egy landolni készülő hattyú), akkor komótosan – mintha csak húznám a csikot haza jó anyám kötője felé – periszkópmélységig merültem. A leghoszszabbra toltam ki „fémkocsányon függő látókámat”, hogy véletlenül se veszíthessen szem elől. Mielőtt könnyű prédára éhesen fölém ért, (hogy hogynem, addigra a periszkópnak nyoma veszett) én már maximális teljesítménnyel hátramentbe kapcsoltam az elektromotorokat és kislisszoltam alóla, még mielőtt észbe kaphatott volna! Ezzel elértem, hogy a „késve” kidobált mélységi aknáin valahol előttem, biztos távolságban robbantak! Az ész nélkül faroló, menekülésnek látszó (az is volt!) iszkiri közben az egyik csőből kiszisszen tettem rá gyilkos torpedóim egyikét. „Hangmérnöke”, aki az aknáknak robbanása miatt füle-

### Pillantsunk be egy dízel-elektromos tengeralattjáró belsejébe!

Ezek a tengeralattjárók már mind duplafalú, viszonylag hosszú és keskeny, középen toronnyal ellátott, vízmentesen záró rekeszekkel és helyiségekkel sűrűn tagolt hajók. A kettős fal közé oldalt és alul a merülőtartályokat és az üzemanyagtartályokat helyezték el. A súlyos ólomakkumulátorok helyét alul, a gerincvonal mellett képezték ki, a súlypont ill. közvetve a hajó stabilitása érdekében. (Vízbetörés esetén ez a megoldás ugyan hátrányos, de minden más egyéb mellette szól – tehát inkább kerül a lékeket! ☺). Általában a kettős falon belül palackokban tárolják a sűrített levegőt. A torpedóhelyiség az indítócsövekkel és a torpedókkal a hajó elején van (egyes típusoknál hátul is, de ezt az egy vagy két



csövet többnyire csak önvédelemből használják). A legtöbb tengeralattjárón a torpedóhelyiséget követi a személyzet hálóhelye. Külön egység a parancsnoki torony (vezérlőtorony), amelyet hídnak (bridge) is neveznek. A torony mögötti helyiségben vannak a hajtógépek, szivattyúk, pótszivattyúk. Ezek mögött található a villanymotorok gépháza az akkumulátorokkal. A tengeralattjáró farában is van egy legénységi körlet, e mögött pedig a kiegyensúlyozó és merülőtartályok (ballasztartályok) helyezkednek el. A Das Boot című film remekül megmutatja, a szűkös méretek miatti spártai élet (olajszagtól átjárt élelmiszerek, csupán függőnnyel elválasztott WC helyiség, a korlátozott ivóvíz miatt áporodott izzadság, bűz) „szépségeit”.

### Gyenge pontjai:

A dízel-elektromos tengeralattjárók legnagyobb hibája, hogy csak rövid ideig tudtak a víz alatt tartózkodni. Az akkori idők modern típusai, az U-XXI. és U-XXIII. osztály hajói is csak 18-24 órát tölthettek víz alatt, mert levegőkészletüket nem lehetett növelni, ugyanakkor akkumulátortelepeik sem voltak képesek a villanymotorokat pár óránál tovább energiával ellátni. 1943-tól alkalmazták ugyan a schnorchelt (légperiszkóp), amelyet a felszínre engedve a tengeralattjáró 10-12 m mélységben haladhatott dízel meghajtással is, megoldást azonban hosszú távon ez sem hozott, mert az egyre szélesebb körben alkalmazott rádiólokátorok észlelték a légperiszkóp csővét, később pedig a kis mélységben haladó hajó által keltett hullámzást is be tudták mérni.

(Felhasznált irodalom: Sárhidai Gyula: Atom-tengeralattjárók)



sét éppen szögére akasztotta, önelégülten kortyolgatta megérdemeltnek hitt (a gyarmatokról fillérekért elorozott, de kiváló minőségű, hagyományosan finom illattal gőzölög) kávéját. A robbanás tisztán hallható volt, de a periszkópban is láttam, amint a tűz elkezdte nyaldosni a fedélzetet. Öklömből magányosan kiemelkedő középső ujjam az ég felé mutatott – biztos, hogy a zubbonyára is lötyönt az éjfeleke léből! A hatás frenetikus volt, a fülhülyének hitt kis fricc farba durrantotta a szigetlakó uraságokat! Második lövés nem volt, a kávéfoltnak is kellett esélyt adnom a beszáradáshoz, mielőtt elkezdődött számára a jéghideg vízben a beáztatás. Azért tudod, az eszembe villant, hogy majd a Destroyer Command fedélzetén ha ott leszek, vajon hogyan fogom tudni kivédeni a hasonló támadásokat?!

### A játék irányítása:

Rendkívül jó, utólagja a Silent Service C64-es verziójában tudtam ennyire önfeledten – az irányítás nehézségeiről megfeledkezve – a taktikára figyelni! A munkaszoktok közötti váltás lehetséges a képernyő alján található ikonok, vagy a funkcióbillentyűk segítségével, akár párhuzamosan is. Hosszú évek óta nálam ez az irányítási mód vált be a leginkább!

### A küldetések:

Ahogy a szimulátor programokban már megszokhattad, találkozol egyedi küldetésekkel (Single Mission) és karrier (Campaign) küldetéssorozattal egyaránt. Az egyedi missziókban összesen 11 előre gyártott panel valamelyikével, vagy az általad szerkesztett feladattal próbálkozhatsz.

A játékmódot gördülékenységét segíti, hogy nem a kikötőből kell elindulnod, hanem a nyílt vízben, a kijelölt térségben találsz hajókat. A kor és a technikai eszközök hangulatához hozzá tartozik a várakozással teli egyhangú „unalom”, (én, pl. kifejezetten élveztem a hosszú semmittevés után felpörgő események adrenalin növelő hatását), de aki az akciódús percekre van kihegyezve, az használhatja a rendkívül nagy kalibrációval rendelkező időgyorsítót, ezáltal fél percekre csökkentve az amúgy félnapos, napos várakozásokat!

### Harcmodor:

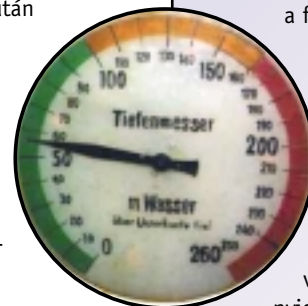
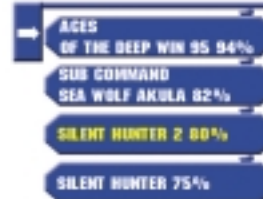
A „mesében” már megmutattam egyet. Kár lenne bármilyen receptet adnom, amit te megpróbálnál követni, és a végén megjegyeznéd, hogy ezt másképp, sokkal jobban is végre tudod hajtani! Úgy gondolom, hogy annak idején a tengeralattjárók személyzete is éppen ezt a kötetlen önállóságot élvezte leginkább ebben a „munkában”. Teljesen mindegy, hogy neked melyik módszer fekszik a legjobban, és te melyiket alkalmazod nagyobb előszeretettel – a lényeg az eredményesség! Természetesen akiben van kurázszi, az a kereskedelmi hajók kockázatmentes „ka-

csavadászata” után vágni fog a hadihajók elleni támadásokra is, ahol a „kacsa” már visszalő, tehát életre-halálra megy a párbaj! Kipróbáltam szinte mindent, amit az eddigi tapasztalataim alapján egy II. világháborús tengeralattjáró szimulátortól el lehet várni. Örömmel jelentem, hogy a SH II tud mindent! Mivel korlátozott a magaddal vitt torpedók száma (hacsak előtte a végtelenségig le nem butítottad a programot), a kisebb, védtelenül úszkáló kereskedelmi hajókat érdemesebb a hajóágyúval megállítanod, majd a vízvonal közelében módszeresen kitágítani rajta egy szép nagy rést. Hadihajó ellen is megpróbálhatod a gyakorlatok során, de a karriered már ne kockáztasd hasonló badarsággal! Nagyon vártam volna, mivel tudom, hogy a program része, de a tesztelés folyamán szerencsémre (?) nem ért légitámadás! A befutó rádióüzeneteket az ellenséges hajók mozgásáról valószínűleg valamelyik hasonszőrű társam felderítési adatai alapján küldözgetik, és feltehetően a többiek is veszik, és őket is hajtja a vágy egy konvoj elfogására, de eddig nem találkoztam arra utaló jellel, hogy a közelemben lett volna egy is! A „fülelő” tisztet jelzi időnként, hogy hajókapcsolatot észlel. Érdemes néha neked is felvonnod a fülesét, és körbe forgatva a szerkezetet meggyőződnöd arról, hogy merről is jön a zajforrás! Már csak ezért is, mert ez az egyik legjobban használható műszer azok kö-

### Hosszú volt az út...

Az első és második világháború idején minden hajó feszülten figyelte, nem tűnik-e fel valahonnan a „lopakodó tengeri farkas”, a tengeralattjáró. A tőlük való félelem nem volt alaptalan, pedig a fegyverként történő alkalmazásukig vezető út igen rögzönek mutatkozik.

Már Leonardo mestert is foglalkoztatta a gondolat, és bár az első harci alkalmazást (1776) követően jelentős változásokon ment át, az első sikeresen végrehajtott harcselekményig (1869.02.17.) – ahol az akcióban maga a tengeralattjáró is elsüllyedt – 93 évet kellett várni! A további kísérletek végül is meghozták a várt eredményt. Az acélgyártási technológia fejlődése, a torpedó megalkotása és tökéletesítése az 1890-es évektől lehetővé tette a tengeralattjárók egyre szélesebb körű alkalmazását. A merülési képesség növekedésének üteme igen gyors: 1860: 10 méter, 1945: 150 m, 1972: 500 m, 1990-ig 1000 m, de a 2000 m-es merülési mélység elérésének is úgy tűnik megvannak, vagy a közeljövőben meglesznek a lehetőségei.





zül, amiket hasonló programokban eddig alkalmam volt felfedezni! A mélységmérő ill. merülési szint beállító műszer is mintha többet adna, mint az eddig megszokottak. A szürke mutató ugyanis a tenger fenék-, a fekete az elérni kívánt, a piros, a pillanatnyi mélységet mutatja! Ha tehát egy pánik-szerű merülésnél nem veszed figyelembe, hogy alattad nem korlátlan a tér, az megrázó élményként fog beülni szürkeállományodba! A jól végrehajtott feladatokért gyönyörű jelvényeket osztogatnak, érdemes tehát kaparodnod értük!

#### Mit látunk a kritikus szemüvegén át?

A játék kellemes hangulatát félre téve nézzük, milyen fintorok torzítják a játék ábrázátát! Egy szimulátor programtól joggal elvárhatjuk, hogy olyan szélsőséges körülmények között is helyt áll, amiket a feladatokból adódó átlagos helyzeteken túl idéző eló a vitriolba mártott tollú tesztesz. Nos, itt akadt néhány, akár komolyan is nevezhető hiba! A térképet nézve kíváncsivá tette világjáró természetemet Oslo látképe... Kockáztatva a magam, a hajó és legénységem épségét, felhajóztam a szűk szoroson, számolva azzal is, hogy erről a vakmerő vállalkozásról már csak egy felhő szélén csücsülve tudok majd beszámolni a nagyérdeműnek. Hát ne higgyétek, hogy nagy kaland volt! Az égvilágon senki sem próbálta megakadályozni eme turistaút megvalósulását. Sőt! Oslo a tucatnyi házzal és gyárépülettel, mindössze egy nagyobb tanyaközpont emlékeztetett. Üres, elhagyott kikötője pedig, számomra hatalmas csalódás! Ha már itt vagyok – gondoltam – és senki sem akar észrevenni, lesz, ami lesz, csak felhívom magamra a figyelmet, hát bátran kiemelked-

#### Das Boot (A tengeralattjáró)



Amennyiben a téma behatóbban érdekel, ezt a filmet, mint „kötelező irodalmat” a legnagyobb vétek lenne kihagynod! Lothar-Guenther Buchheim sikerkönyvéből 1981-ben készült a világháború utáni német filmgyártás legnagyobb költségvetésű produkciója, amely Németországban hat részes minisorozatként is sikeres volt. A mintegy fele olyan hosszúra vágott (és a sorozat filmjei után számomra egy kicsit csonka) változat már komoly nemzetközi sikert is hozott, a német tengeralattjárósok realisztikus ábrázolása ill. általában véve a német katonai újszerű megjelenítése miatt. A film hossza 145 perc (nem könnyű elsőre, egy fenékkal végig ülni), de a remekbe szabott színes szélesvásznú film kárpótol a kitarásodért. **Rendező:** Wolfgang Petersen

**Szereplők:** Jürgen Prochnow, Herbert Gronemeyer, Klaus Wennemann, Hubertus Bengsch, Martin Semmelrogge, Bernd Tauber, Erwin Leder, Martin May

#### A neten

És ha a témában igazán mélyen, a gyökerekig akarsz ásni, akkor ajánlom figyelmedbe a <http://www.uboot.net/> weboldalt, ahol végigbongészheted valamennyi német tengeralattjáró pályafutását, pusztulásának helyét, rengeteg mindent, még olyat is, amire talán gondolni sem mertél!!!



tem a sekély víz takarásából... Semmi. Rendben, ti tudjátok, akkor tűzerek a fedélzetre, lögyakorlat Oslo épületeire. Gyönyörű durranások, még szebb becsapódások, de az elszórt füst után a házakon semmi nyoma az agresszív beköszönési kísérleteimnek. Hmm. Kineveztem az egyiket városházának a parthoz közel, és megpróbáltam torpedóval elpusztítani! (Látszik, hogy kezdtem becsavarodni)! Jó pont, hogy a torpedó elérve a partvonalat felrobbant, előbb tűzgömböt, majd hatalmas vízoszlopot generálva maga után (igaz, kint a vízből vagy 10-15 méterre a szárazföldön). Na akkor gyerekek, nincs mese, partra szállunk! Full gázzal indultam tengeralattjárómmal városnézésre! Kapaszkodjatok! Na nem azért, mert a partvonalat elérve, nyikorogva tekeredett alattunk roncsa a konzervdoboz, hanem azért, mert a hajó simán kijutott a partra, és mintha mi sem történt volna, zabolázatlanul folytatta tovább az útját... (Blheeeee...) Tény, hogy semmi keresnivalóm nem volt ott, de ez a váratlan vizsga teljesen taccsra tette szegényt. Ugyanakkor remek „ellenőrzési” jelentések születtek azokon a helyeken, ahová elvárta, hogy tiszteletemet tegyem! Nagyon hangulatosnak találtam a különböző meghibásodásokat, annak javítási idejében kötelező „takaréklángon” járatást. Hibás fél-hajtóműnél még az időgyorsítás is veszített a lendületéből! A küldetésekre egyébként is jellemző a nagyfokú életszagúság. A fenti hibákon túl még ami kevésbé tetszett, a rossz értelemben vett Commodore 64-et idéző silány főmenü-kép, és a maximálisan 800x600-asra beállítható grafika, de ilyen játékélmény mellett, ennél nagyobb baja soha ne legyen egy programnak se! (—Sz.JVC.—)

#### Silent Hunter II

[www.silenthunter2.com](http://www.silenthunter2.com)

#### PRO

- kiváló hangulat
- remek játékélmény
- izgalmas pillanatok
- nagyon jól kezelhető felület

#### KONTRA

- max. 800x600-as felbontás, ma már...
- világvárosok életlen tanyaközpontként ábrázolása

#### HARDVER

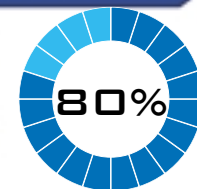
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB-os videokártya, 3D-s hangkártya, 650MB HDD,

#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZÉNE

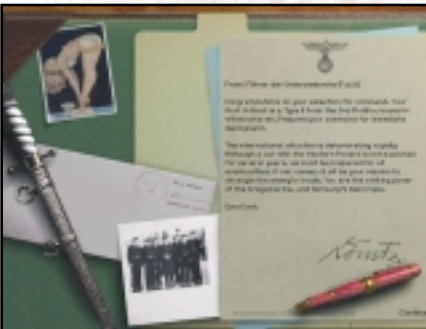
#### JÁTSZHATÓSÁG



#### A hadviselésben betöltött szerepük:

A tengeralattjárók az első világháború tengeri hadműveletei során a felszíni hajóhadnál nagyobb jelentőségre tettek szert, s ezt a második világháború első éveiben is megtartották. Az első világháborúban elszüllesztett kereskedelmi hajótérnek kb. 75%-a, a másodikban pedig (a légierő szerepének nagymérvű növekedése ellenére) mintegy 60%-a tengeralattjárók tevékenységével kapcsolatos.

Az angolszász hatalmak számára az óceáni útvonalak feletti uralom mindkét világháborúban létérdek volt. Ennek elérése érdekében a felszíni flottákban mindvégig döntő fölényrel rendelkeztek. Ebből a hátrányos helyzetből a németek a korlátlan tengeralattjáró-háborúval keresték a kiutat, s a számuknak és képességeiknek növelése érdekében hatalmas, minden országnál nagyobb erőfeszítéseket tettek. Az első világháború éveiben 290, a másodikban 1131 tengeralattjárót építettek, és ebből 178, ill. 781 egységet veszítettek. A korlátlan tenger alatti háború azonban sem az első, sem a második világháború kimeneletét döntő módon nem befolyásolta.







GodGames

# 4X4 EVO 2

DEDÓ 4 KERÉKEN



**A**lig egy évvel ezelőtt a Gathering of Developers és a Terminal Reality jóvoltából megszületett egy arcade stílusú autóverseny játék. Ez volt a 4x4 Evolution, mellyel jó néhány órát el tudunk szórakozni. Elfogadható grafika, kellemes hangulat jellemezte az akkor nem túl nagy visszhangot keltett alkotást. Itt az idő, hogy új erővel ismét felvegye a versenyt a legnagyobbakkal...

Legalábbis ezt szeretné elérni a kiadó és a fejlesztőcsapat. A folytatás egy napon jelent meg PC-re és a Microsoft még "forró"

játékkonzoljára, az

Xboxra is (lehet,

hogy azt is meg kel-

lene vizsgálni, hát-

ha jobban sikere-

dett?). Ebben a rész-

ben a számomra elvárt

dolgoknak csak egy része telje-

sült. Szemléltetést jobb lett a grafika, hangulatosabbak a versenyek, azonban most is hasonlóan beleestek azokba az apró gyermekbetegségekre, melyektől „feláll a szőr a hátamon”.

A folytatásban nem kevesebb mint 32 új terepen nyomulhatunk, ami sajnos csak egy ígéret. Tudniillik, ezen újdonságokból kilógnak azok, melyekkel már találkozhattunk az első játékban. Ezeket némileg feljavították: szebben néznek ki, több a tereptárgy, meg ilyenek... Abból a szempontból nagyon jó ötlet ez, hogy nem

kell megvásárolnunk az elsőt, hiszen annak minden erőnye (és hibája) itt is megtalálható. A helyszínek számát idővel tovább növelhetjük a beépített pályaszerkesztővel, vagy akár az internetről is leránthatunk néhányat. Akárcsak az Insane-ben, itt is elcsatangolhatunk mindenfelé, megkereshetjük a legideálisabb íveket, levágásokat, amiket esetleg az ellenfél nem ismer.

Annak érdekében, hogy még változatosabb élményben legyen részünk, a napszakokat és a környezeti viszonyokat is megváltoztathatjuk, annak ellenére, hogy bármilyen időjárást is állítunk, az irányítás még csak véletlenül sem lesz nehezebb, vagy könnyebb. Ugyanolyan

böszmén mozognak a járgányok, legyenek azok kicsik vagy éppen óriásiak. A fizika itt is elég gyengére sikeredett, nem is beszélve arról az aprócska tényről, hogy egy cseppnyi kárt sem okozhatunk autóinkban. A legidegesítőbb mo-

mentum az, hogy egy aprócska kövön is elakadunk, holott az autónknál jóval nagyobb bokron minden gond nélkül átsüvíthetünk. Fontos megemlíteni, hogy összesen 120 különböző autóval próbálkozhatunk. Sajna ezek

elégé hasonlóan egymásra, legalábbis ami

az irányításukat illeti. Az első félórás játék után (ami alatt véletlenszerű autókat és terepeket választottam), nem sok különbséget vettem észre. Ezen még a rendelkezésre álló rengeteg „felszerelhető” alkatrész sem segített. Úgy gondolom tehát, hogy a mennyiség, a minőség rovására ment!

Miután kidühöngtem magam és átvergődtem a kezdeti nehézségeken, megvizsgáltam a játékmódokat. Ezen a téren se lettem sokkal boldogabb, hiszen nem sok újdonsággal rendelkezik a drágalátos folytatás. A játékmódok a szokványosak, alig vannak extrák. A **Career mód** érdekes is lehetne, ha a vásárlás-

fejlesztés/bővítés kombinációt jobban kidolgozták volna. Az úgynevezett **Missions mód** viszonylag jópofa. Itt bonusz feladatok teljesítésével némi plusz zsozsóra tehetünk szert. A multiplayer lehetősé-

get „lecsökkentették”, így egyszerre többen csak online nyomulhatunk, akkor is csak a Gamespy rendszerén keresztül.

**Miért, ó miért?**

Egy évvel ezelőtt azt mondtam, hogy a második rész biztosan sokkal jobb lesz. A jelek szerint tévedtem. Igaz, nem várhatjuk el, hogy egy év alatt valami forradalmi alkossanak. Valószínűleg nagyban befolyásolta a gyors kijövetelt az Xbox megjelenése, de erről már nem a fejlesztők tehetnek. Mindent összevetve azt mondom, ha úgy nézitek a játékot, mint egykor a Serious Sam-et (tudjátok, ahol nem az élethű megvalósítás, hanem az élmény volt a lényeg), akkor egy elfogadható játékot kaptok. Ha úgy indultok, hogy sokat vártok a 4x4 Evo 2-től, bizony csalódnia fogtok.

**ZeroCool**

**4X4 Evo 2**  
www.4x4evolution.com

**PRO**  
■ remek grafika

**KONTRA**  
■ kevés újítás  
■ borzalmas fizika

**HARDVER**  
Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce2

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

**71%**

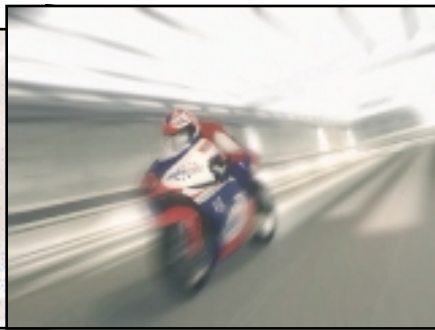




# MOTO RACER 3

Electronic Arts

„A KÉTKERES LEGJOBB”



**M**otoroztál már egy igazán jót? Még nem? Akkor nem tudod, eddig mi-ből maradtál ki! Süvítve hasítasz a sztrádán a mellett suhanó autók között, kezded a gázkaron, a barátod hátulról átkarol... Nekem ez az élmény csak egyszer adatott meg eddigi életemben. Egészen mostanáig.

Mikor először betöltöttem a játékot, első dolgom volt, hogy egy „gyorsat” motorozzak. Nem törődtem semmilyen beállítással, játékmóddal és a választékkal sem. Egyetlen cél lebegett előttem, mégpedig az, hogy kipróbáljam a játékot. Rövid idő alatt átadtam magam az élvezeteknek, és újra a sztrádán találtam magam, mint egykor. A hatás szinte ugyanaz volt és komolyan úgy éreztem, mintha ismét motoroznék. Persze azt nem állítom, hogy ez az élmény megegyezik az eredetivel, de azért nem rossz.

## Óóó, azok a franciák!

Még az ideai ECTS előtti Electronic Arts-os bulin láttam meg először élőben a Moto Racert 3-at. Már ott sikerült átverekednem magam a hozzá hasonló hiénáknak (akik szintén ki akarták próbálni az alkotást), és néhány percig én is érvényesülhettem. Sebességmániakusként először a gyorsasági versenyt próbáltam ki. A helyszín Párizs egyik előkelőbb negyede, ahol valóban remekül lehet gyorsulni. Rövid idő után feltűnt, hogy nem is ellenfelekkel kell „megküzdenem”. A helyi erők – akik alatt a város örült sofőrjei értendők – senkit sem kímélve vették át az uralmat az egyes útszakaszokon. Mikor legutóbb ebben a csodás városban jártam, a túravezető hölgyem felhívta a figyelmemet, hogy a franciák nem tudnak vezetni (senki se vegye magára). (Reméljük, olvasóink között nincs francia... © Bad Sector) Ezt azért állította, mert bárhová is néztünk, biztos, hogy találunk egy behorpadt, megtört vagy éppen teljesen összezúzott járgányt. Amennyiben a játék ezen része élethűre sikeredett, akkor egy újabb színfolttal bővítettem tudásomat. Hát ezek a franciák nem ügyetlenek, hanem bátrak! Olyan lazán vágnak eléd, hogy azt sem tudod, eszik-e vagy isszák a motorozást. Kicsit meglepődtem, amikor – csak úgy próbaképpen – elkezdtem követni egy eleddig ámokfutónak hitt autóst. Ebben az egy esetben sikerült kifognom Párizs egyetlen Miss

Daisy-jét, aki még csak véletlenül sem ment gyorsabban 20 km/óránál, és szinte minden egyes másodpercben sávot váltott. Hmm...gondoltam, felhagyok rövid, követő pályafutással és folytatom az élvezőny üldözését. Az igazság az, hogy nem csak ez az „aranyos öreg hölgy” csámpázott sávról sávra, ez valami helyi szokás lehet, hiszen mindenki ugyanígy cselekedett (ennek köszönhető, hogy villámgyors reflexek hiányában 10-15 másodpercenként az aszfaltot szagolgotod).

## Új megvalósítások, érdekes körítések

Komolyabban is megvizsgáltam azért a különféle lehetőségeket: elsőre feltűnt, hogy elég sokféle játékmód van. Mindegyiknek megvan a maga trükkje és ezt meg is kell tanulni ahhoz, hogy labdába tudjunk rúgni... A jelek szerint a készítők biztosra mentek, hiszen a Moto Racer 3-ba szinte minden egyes motorverseny típus belekerült. A forgalomban való gyorsuláson keresztül a Trial-on át, egészen Freestyle-ig minden itt van. Azért ezt a három említettem, mert nekem ezek tetszetek a legjobban. Az elsőt már korábban „letárgyaltuk”, úgyhogy erről most csak annyit, hogy ez a legjobb! A másik nagy kedvencem a Trial, melyben egyáltalán nem számít, hogy mennyire húzzuk neki a gázt, vagy milyen erősen tenyerelünk rá a dudára... Feladatunk, hogy különféle, elég extrém akadályokon átverekedjünk ma-



Bemutató 75

gunkat. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy robbanásokat, vagy esetleg repkedő golyókat kellene kikerülnünk. Egészen egyszerűen arról van szó, hogy olyan terepeket állítottak elő, ahol nem a sebesség, hanem az ügyesség a lényeg. A rangsoromban a következő lehetőség az úgynevezett Freestyle, ahol egy viszonylag szabad területen több ezer ember csak a mi kunsztjainkra kíváncsi. Rengeg ugrató van, és a mi feladatunk, hogy minél nyakateker-

a motorom helyett. Ekkor kell átkapcsolni belső nézetbe, ahol minden világossá válik. Még idegesítőbb dolog, hogy, ha mondjuk nekimegyek egy előttem szálguló motorosnak, az esetek többségében csak én borulok fel. Ő megy tovább, mintha semmi sem történt volna.

Néhány extrém esetben elő-előkandikál egy igen különleges fizika. Ezt gyorsulási versenyeken akkor érezhetjük, mikor gyakorlatilag nullával haladunk, és a térdünkkel a talajt dörzsölgetjük. Tehát még akkor is teljesen bedönthetjük a motort, mikor már a legkeményebb izompacsirták alól is kibillent volna a gép. Másik érdekes „esemény”, amikor a Trial módban egy teljesen függőleges oszlop árnyékában kapaszkodunk meg és onnan ugrándozunk fel egy biztosabb pozícióba. Ezek az esetek szerencsére elég ritkák, ám sajnos itt is előfordulnak. De hát ezekhez érdemes inkább hozzászokni és akkor igen kellemes játékelményben lesz részünk.

**Nemes egyszerűséggel kihagyhatatlan**

Mindezek után mégis rossz lett a hangulatom... Ne tudjátok meg, milyen érzés volt visszaadni a programot a forgalmazónak! Mivel viszonylag keveset volt nálam, szinte minden időmet azzal töltöttem, hogy motorozzak. Az is megesett, hogy egyik éjjel fél négykor kezdtem rádöbenni, hogy bizony aludni is kellene (ezután megnyertem még egy-két versenyt, és szert tettem némi plusz pontra ©). Ha minden igaz, mikor ti ezen sorokat olvasátok, már a boltok polcain csücsül ez az alkotás, amit nem szabad elmulasztani. Néhány apróságtól eltekintve nagyon jó a Moto Racer 3, amit még nagyobb méretű játékpártikon is érdemes lenne kipróbálni. Az biztos, hogy jelenleg ez a játék a stílusnak a legjelesebb képviselője, és a többiek csak szeretnének hozzá hasonlítani. A kételkedőknek pedig csak azt üzenem: Ha nem hiszed, járj utána! **ZeroCool**

**Moto Racer 3**  
www.delphinesoft.com

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ remek hangulat</li> <li>■ szép grafika</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ aprócska hibák</li> <li>■ kicsit monoton zene</li> </ul>
--	--

**HARDVER**  
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 2. generációs grafikus kártya

**GRÁFIKA**

**HANGOK**

**ZENE**

**JÁTSZHATÓSÁG**

87%

tebb mutatókkal rukkoljunk elő. Az esetek nagy többségében persze nem sikerült megcsinálni, amit akartam, így gyakran balul sült el az előadás. Külön érdekesség, hogy az eleinte rejtett pályákhoz nem a szokványos módon juthatunk hozzá. Általában úgy zajlik ez, hogy meg kell nyerni valamilyen versenyt és akkor bizonyos fix dolgokhoz juthatunk hozzá. Itt, a győztes versenyeken szerzett pontjainkért cserébe vásárolhatjuk meg az egyes helyszíneket. Tehát akár a legjobbakhoz is hozzájuthatunk anélkül, hogy végig kellene nyomnunk minden egyes bajnokságot. Csak néhány szó erejéig említeném meg, hogy motorokból is van ám választék rendesen. Ezeknek bizonyos tulajdonságait állíthatjuk, így további élményekben lehet részünk. A készítők aprócska dolgok tömkelegével színesítették a játékot. Ilyenek a versenyek előtt éljenző pom-pom lányok, a sokszor idegesítő fényképesek, a rajongók, vagy akár a szervezők is, akik távolról figyelik saját munkájuk gyümölcsét. Remek színfolt, hogy a Freestyle módban „megtanult” ugrásokat akár „krosszosás” közben is kipróbálhatjuk. A versenyek végén az első helyezett egy igen pofás kis serleg mellett még egy kisebb puszkát is bezsebel egy helyes hostesztől. Ilyen és ehhez hasonló dolgok garmadája teszi jóval életszerűbbé a játékot!

**„Affene, még itt is”**

A „Nincsen róza tövis nélkül” mondás itt is megállja a helyét. A Moto Racer 3-ban található hibáknak azonban csak egy elhanyagolható része idegesítő, legtöbb problémája megszokható, és teljes mértékben szemet hunyhatunk felette. Néhány aprócska bakit azért érdemes megemlíteni. Mint már említettem, a drágalátos francia sofőrök igen váratlan pillanatban képesek elénk vágni. Külön francia fejlesztés eredménye lehet, hogy egyes idegebb autósok simán áthajtanak egymáson (természetesen indexelnek előtte, ahogy az a KRESZ-ben írva van ©). A kocsikkal való ütközés egy külön fejezetet is megérne, de csak néhány apróságot említek. Ha hátulról hajtunk neki egy járműnek, azonnal felborulunk. Ha oldalról, akkor semmi sem történik, ha pedig ő jön nekünk hátulról, még egy kis extra löketet is ad. Már azzal a mámorító érzéssel is találkoztam, hogy a mögöttem lévő kisteherautó teljesen eltakarja a kamerát, így csak egy szép nagy céglogót látok

SZIMULÁTOR

SZIMULÁTOR





# NEW YORK RACER

Kalisto Entertainment

SZMOGFELHŐK LOVASAI



**M**ilyen programmal tudja meghódítani az egyszerű fejlesztő azt a játékost, aki repült már különböző repülőgép-szimulátorokkal, ismeri éppúgy a Focke-Wulf, mint az F-22-es tulajdonságait? Emellett járatos mindenféle autóversenyzős játékban; tudja mitől döglök a Lamborgini Diabolo és mitől jobb az egyik Need for Speed, mint a másik? „Mi lenne, ha ötvöznék a kettőt?” – kiáltott fel a cég fejlesztője, miután hetedszerre nézte meg kedvenc filmjét, az *Ötödik elemet*. Az ötletet elfogadták, s most itt az eredmény...

Pont a napokban fejeztem be a *Project Edent* (szép volt, jó volt, de elég is volt) és külön örültem annak, hogy nem kell ott-hagynom ezt a világot.

Itt a felhőkarcolók az eget súrolják, az autók pedig nem a földön mozognak. Már előre dörszöltem a kezem, hogyan fogom Bruce Willist is megszegyénítve lerázni a rendőröket és megmenteni a vörös hajú, félmeztelen Lilut. Az első meglepetés akkor ért, mikor elindítottam a NYR-t: az intró jó hangulatú, nem különösen szép (látszik, hogy a játék engine-jével készült), de valahonnan módfelett ismerős. Hát persze, ez volt a játék trailer-e (beharangozó videója)! Wow, tehát egy valódi intró elkészítésére már nem futotta? Na jó, lépünk tovább. A következő kellemetlenségre sem kellett sokat várni: az irányítás konfigurálása valami hihetetlen debilre sikerült. „Jó” konzolos hagyomány alapján nem állíthatjuk be, mit melyik gombbal vezérünk, hanem 4 felkínált lehetőség közül kell választanunk. A balkezesek meg ismét bukták. Ha ez nem elégítene ki minket, a joystick gombjait magunk állíthatjuk be – de ha lúd, legyen kövér: ez csak akkor hatásos, ha 10 gombos a joystickunk. Gratula!

## Hová tűnt Bruce Willis?

Persze ezek a dolgok csöndesedő morgással változnának, ha a játék lenyűgözően jóra sikerül. Azonban ez sem igazán teljesült... A készítő fantáziája a nagy magasságok ellenére sem szárnyalt: teljesen hagyományos versenytípusok között választhatunk. Mehe-tünk 7 ellenfél vagy az idő ellen, az előbbi akár egy bajnokság keretében is. Karriermód? Ugyan! Taxis-rendőrös üldözés? Még mit nem! Driver, netalántán GTA típusú küldetések? Quarantine-jellegű történet? Soha! Szóval maradjunk csak a földön, akarom mon-

dani a levegőben és indítsunk egy szimpla versenyt. A pálya szép, az ellenfelek egy másodperc alatt elhúznak, sebj, majd úgyis utolérjük őket. Inkább nézzünk körbe a városban – zúzzunk egy kicsit bele a forgalomba. Ding! Hmm, az *Ötödik elem*ből nem emlékszem láthatatlan falakra... és mintha a függőleges repkedést sem akadályozta volna egy mozdulatlan autóból álló textúra. Akkor usgyé a többiek után! De most mi van az irányítással, csak nem megint a joystick-kalibrálás romlott el? (többszöri újraállítás után.) Nem... Nos, igen: ha az eddigiek még nem vették volna el a kedvünket, akkor ez most már garantáltan el fogja – az irányíthatatlanság miatt már nem fogunk idegeskedni azon, hogy tulajdonképpen most is egy láthatatlan csőben autózunk, hogy hiába a látványos grafika és a kegyetlen jó zene, ha maga a játék valahol az alagsorban leledzik a minőség szempontjából. Sajnálom, mert tényleg nagyon hangulatos kis gamét lehetett volna készíteni, ha a fejlesztők kicsit igényesebbre veszik a figurát és nem gondolják azt, hogy az *Ötödik elem* világa minden hibájukra felmentést ad.

## „Az Ötödik elemből nem emlékszem láthatatlan falakra...”

**Uhu**

### New York Racer

www.kalisto.com

#### PRO

- látványos „Ötödik elem” világ
- ütős zene

#### KONTRA

- irányíthatatlan!
- továbbra is csőben autózunk

#### HARDVER

Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, 16 MB VGA

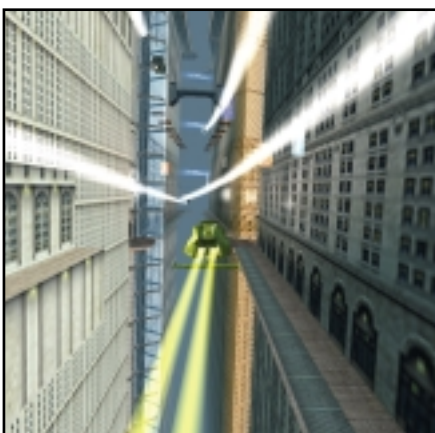
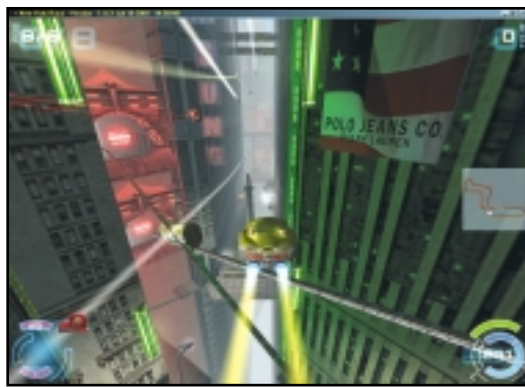
#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

63%



Grin

# BALLISTICS

CSŐBE HÚZVA



**S**zárgulás. Ez a fogalom szinte mindenkinek mást jelent. Van, akinek egy meredek hegyoldalról biciklizést, másnak az autóval való versengést, a harmadik félnek pedig valami egészen mást. Néhány napja az én értékítéletem kicsit megváltozott, és átdefiniáltam magamban a jelentését.

Mikor jó néhány hónapja hiányzott egy kis plusz sebesség az életből, megint elővettem a még ma is jó „kondiban” lévő, '98-as évjáratú Star Wars: Episode One Racert. A LucasArts játéka amúgy teljesen rendben van, de valami mégis hiányzik belőle, amit csak most vettem észre...

## Need for Speed

Rájöttem ugyanis, hogy nem volt elég gyors az a játék. A pályákat nem nehéz megjegyezni, és még könnyebben meg lehet unni. Egy svéd fejlesztőcsapat, a Grin úgy gondolta, hogy a sebesség növelésével fel tudják turbózní ezt a régi receptet. Megalkottak hát valamit, ami minden eddigi képzeletet felülmúl (tudom, kicsit fellengzősen hangzik, de ezt az élményt nem lehet olyan egyszerűen elmagyarázni). A szóban forgó Ballistics egy futurisztikus motorverseny, ahol mi, játékosok egy elektro-magnetikus „motorbiciklit” irányítunk. Feladatunk, mint minden valamirevaló versenyprogramban az, hogy elsőként érjünk a célba. A jó helyezésért pénzösszeg üti a markunkat, amiből aztán továbbfejleszhetjük, bővíthetjük saját gépünket. Minden pálya egy több mérföld hosszúságú cső. Az anyaga meglehetősen változatos, bizonyos helyeken akár üveg is lehet (így aztán néha nagyon szép látvány tárul elénk). Sajnos csak hét különféle terep áll rendelkezésünkre, de a készítő saját elmondása szerint már készül az utánpótlás!

Első próbálkozásra komolyan azt hittem, hogy ez egy kész örület, úgysem lehet megtanulni. Egykoron így voltam a Quake-kel is, és lám, ma már habzsolom a frageket. © Röviddel ezután rájöttem, hogy ebben a játékban sem igazán a forrófejűség és a padlógáz számít. Sokkal inkább a figyelem és a pálya pontos ismerete. Miután a Ballistics jóval pergőbb lett, mint eddig bármi, nem hagyatkozhatunk egyszerűen csak a látásunkra. Ez ugyanis könnyedén becsaphat minket, fő-

leg akkor, ha már átléptük a hangsebességet és megközelítettük a 2000 mérföld/órás tempót. Ilyenkor elég érdekes dolgok történnek, amik nagyban megváltoztatják az érzékelésünket (a pálya látszólag kicsit megnyúlik, a textúrák alapján úgy tűnik, mintha hátrafelé haladnánk). Így aztán jóval többször hagyatkozunk a megérzéseinkre, mint a szemünkre és jobb, ha egyszerűen csak „érezzük” a pályát. („Use the Force, Luke!”) Az alapkiszorítású járműnk átlagsebessége is több mint 400 mérföld óránként, és ezt elég könnyen tudjuk növelni (főleg a különféle powerup-ok segítségével). Ha nagyon gyorsan haladva nekirohanunk egy akadálnak, akkor még nem történik semmi, ám ha többször megismételjük a mutatványt, bizony elveszítjük egy életünket.

## Ugyan már, mit veszíthetsz?

Mivel több remek erény is egyesül ezen alkotásban, bátran ajánlom mindenkinek. De azt is szem előtt kell tartani, hogy ez nem olyan, mint mondjuk egy szerepjáték. Nem lehet sokáig játszani, mert a szemünk 1-2 óra alatt teljesen elfárad. Ha kicsit több energiánk van a kellenél, vagy éppen semmihez sincs hangulatunk, akkor érdemes előkapni a Ballistics-et. Egy röpke harminc perces versengés újra életet lehel belénk, ami még a vérkeringésre is remek hatással van. A program GeForce3-mas kártyákra lett optimalizálva, azonban egy második generációs vezérlő is remekül szerepel. A multiplayer módon lenne még mit javítani, de elvileg már ezen is dolgoznak. Nem nyújt annyira maradó emlékeket, mint mondjuk a Return to Castle Wolfenstein, de saját kategóriájában mindenképpen egyedí!

## ZeroCool

### Ballistics

www.grin.se

#### PRO

- újszerű ötlet
- remek játszhatóság

#### KONTRA

- kevés pálya
- nem elég időtálló

#### HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 2. generációs grafikuskártya

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

81%



# TENNIS MASTERS SERIES

EZ TÉNYLEG MESTERMUNKA!

**A** z elmúlt évben több cég is sikertelenül próbálkozott azzal, hogy végre összehozzon egy jó teniszprogramot. A Game, Net, Match, vagy a Roland Garros-sorozat tagjai mind elég szépen megbuktak nehézkes játszhatóságukkal és egyéb gondjaikkal. A tenisz programok kora leáldozott. Vagy mégsem?

Nem feltétlenül a hatalmas enciklopédia, a nagy reklámkampány a lényeg. Talán erre gondolhattak a Microids fejlesztői, amikor két évnyi feszített munkát öltek bele abba, hogy végre elkészítsenek egy jó teniszt.

## Futni bizony kell

Megtaláltuk a kulcszót. A játék legnagyobb erénye a sebessége. Sosem akad, sosem ugrik, nem görcsöl. S a játékosok is reális sebességgel mozognak: ha valaki a pálya szélére sprintelt, hogy visszaadjon egy labdát, bizony a másik oldalra helyezett röptét elérni semmi esélye sincs (ahogy ez a valóság életben is szokott lenni).

Ha kedvencünk elvetődve ad vissza valamit, reális sebességgel pattan fel:

ha áttemlik és két-ségbeesve hátrál, kiválóan modellezik a lépéseit, ahogy a lábai elbicsaklanak. Elég egy hiba, kicsit rossz felé indulni, s az ellenfél ütése máris elzúg mellettünk.

Itt nem működnek a „kaszálos” technikák (amikor egy teniszben nyomogattja az ember a gombot, aztán majd csak eltalálja a labdát). Jó időzítéssel megütött, megfelelően irányított labdákkal kell operálni. Ha nem vagyunk pontosak, akkor a labda nem a pálya szélé felé száll, hanem középre: ezzel átadjuk a kezdeményezést gépi ellenfelünknek, abból pedig sok jó nem szokott kislülni.

## Mi legyen a taktika?

Bizony nem mindegy, milyen játékosal játszunk. Alapvonal-játékos, röpte-ás és hatalmas ütő stílusok közül választhatunk. A kiválasztásnál lehetőleg ügyeljünk arra, milyen tulajdonságai vannak a teniszesezőnek, hiszen a játék nagyon jól idomul. Ez azt jelenti, hogy aki például gyenge röptézó, az valóban az lesz. Fel van adva tehát a lecke, hogy kidolgozzuk a megfelelő taktikát.

Mindig igyekezzünk mi irányítani az adott menetet: mozgassuk ellenfelünket egyik oldalról a másikra, miközben keressük a helyet, hogy

hova is üthetnénk be védhetetlenül. Ha mi szerválunk, a lehető legnagyobb szervát helyezzük az ellenfél adogató-udvarának külső szélére, majd induljunk befelé a hálóhoz (pont abba az irányba mozogjunk, ahol ellenfelünk van). Körülbelül a mi oldalunk felénél (a keresztvonalnál) álljunk meg, és a visszaadott labdát az ellenkező irányba üssük be. Ez a klasszikus szerva-röpte játék lényege (ehhez érdemes jól röptézó játékost választani). Figyeljük ellenfelünket, hiszen hasonló helyzetekre általában ugyanúgy reagál, így meg lehet tanulni, ki mit csinál. Amikor nem mi adogatunk, már a fogadásnál támadjuk meg a labdát és vegyük át a kezdeményezést. Figyelem, azt ne várjuk, hogy az ellenfél hálóba, esetleg hosszút vagy széleset üt: nekünk kell megnyerni a pontjainkat, a gép nem ront.

## Előny itt, csere ott

Nagyon szépen kidolgozott, gondosan megtervezett, aprólékos motion-capture (mozgásfelvétel) munkával elkészített, igen látványos játék, amely végre igazán bizonyítja, hogy lehet

jó teniszt készíteni PC-re. Sajnos nincsenek benne valódi játékosok modelljei, illetve hölgyek sem, de nagyon élvezetes páros játék-mód („Páros játék” női játékosok nélkül? Bukta... Bad Sector) található benne (az a legjobb, amikor a gépi játékosok a hálónál „tollasoznak” egymással). Egyedüli hibájaként talán azt rónám fel, hogy a gép nemigen ront, pedig elvárható lenne amatőr szinten, hogy ő is néha a hálóba üssön (ha már nekem sikerül).

Bátran kijelenthetem: minden idők legjobb teniszje (On-Court Tennis a C-64-en) után végre megszületett egy méltó utód.

Gyu

## Tennis Masters Series

www.microids.com

### PRO

- reálisnak tűnő szimuláció
- megfelelő sebesség
- gyors grafika és jó hang

### KONTRA

- a gép nem hibázik

### HARDVER

Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-s kártya AGP 32 MB, 16X CD-ROM, 200 MB HDD

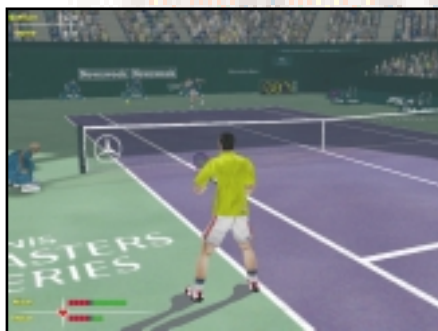
### GRAFIKA

### HANGOK

### ZENE

### JÁTSZHATÓSÁG

91%



GameStar

# A MESTER VÁLASZOL

SID MEIER EXKLUZÍV INTERJÚ



**J** ó interjúhoz idő kell... A Sid Meierrel elkészített interjúnk elvileg már az előző számban benne kellett volna lennie, de a mester sajnos bokros teendő miatt csak mostanra tudott válaszolni. Sebaj: most már biztos sokan kipróbálták a Civ III-at és talán néhány bennetek megfogalmazódott kérdésre is megtaláljátok majd a választ...

**GameStar:** Mennyire folyt bele személyesen a Civ III készítésébe?

**Sid Meier:** Itt a Firaxisnál az összes játék készítését felügyelem és a játékmenetbeli és fejlesztői döntések közül a legfontosabbakat én hozom. A Civilization nagyon közel áll a szívemhez, és rengeteg időt töltöttem együtt a csapattal, hogy a Civ III legújabb Civ élmény legyen. Szerintem az is!

**GameStar:** Mik a jövődöbéli tervei a Sim Golf befejezésén túl?

**Sid Meier:** Rengeteg új ötletünk van, amit csak ki kell fejleszteni. Ha befejeztük a Sim Golfot, el is kezdjük rögtön az új projectjeinket. Hamarosan hallatok róluk! ☺

**GameStar:** Nem akarja elkészíteni a Pirates! folytatását? (Király lenne! ☺)

**Sid Meier:** Ezt már nagyon sokan kérték tőlünk. Remek ötlet és már beszéltünk is róla, de még nem döntöttünk, úgyhogy... erről majd később többet elárulunk! ☺

**GameStar:** A Sim Golfba mennyire ásta bele magát?

**Sid Meier:** A Sim Golf a legújabb alkotásom, úgyhogy én vagyok a fő designer és programozó. A Civ III befejezése óta minden időmet ezzel töltöm és örülök neki, hogy ennyire szórakoztató a játék.

**GameStar:** Mennyi ideje van manapság a programozásra, és mennyit vesz el az üzlet?

**Sid Meier:** A legtöbb időmet most a Sim Golf készítésével töltöm, de időnként interjúkra is kell válaszolnom... ☺ Szerencsére Jeff Briggs, a Firaxis elnöke elintézi a mindennapi apró-cseprő ügyeket, úgyhogy én többet tudok koncentrálni a munkára.

**GameStar:** Vannak barátai más híres designerek között?

Vagy önök, híres emberek túl féltékenyek egymásra, hogy összeharagkosozzanak? ☺

**Sid Meier:** Az egyik legjobb designer barátom Bruce Shelley (Ensemble Studios – Age of Empires). A Microprose-nál együtt dolgoztunk néhány játékon és azóta jó barátok vagyunk.

**GameStar:** Gondolja, hogy a Civ III az év stratégiai játéka lehet?

**Sid Meier:** Naná! És az eddigi kritikák alapján ezt sokan mások is így gondolják!

**GameStar:** Mit gondol a multiplayer hiányáról? Nem gondolja, hogy manapság multiplayer nélkül kihozni egy ilyen játékot főbenjáró bűn? ☺ (És a lassú kapcsolattal rendelkezőknek a Civ III a multiplayer királya lehetne!) Nem tervezik egy multiplayer patch kiadását?

**Sid Meier:** Mindig is a single player részt tartottuk a legfontosabbnak az összes Civilization fejlesztésekor. Tényleg akarunk multiplayer upgrade-et a Civ III-hoz és néhány király ötleten dolgozunk, amellyel új megközelítésben mutatjuk be a többjátékos körökre osztott játékokat. Ahogy több részlettel tudunk szolgálni ez ügyben, rögtön szólunk.

**GameStar:** A diplomácia az egyik legjobban kidolgozott változás a Civ III-ban. Ön is így gondolja? Ön szerint mi a legjobb változtatás a Civ III-ban?

**Sid Meier:** Rengeteg remek újdonságot vitünk a Civ III-ba: jobban kidolgozott diplomácia, alaposan feljavított kereskedelem, erősebb harcrendszer és gyönyörű grafika, animáció és zene, stb., ugyanakkor a „kultúra” az egyik legizgalmasabb fejlesztői változtatás és talán ez lesz a legnehezebb a fanatikus, örökös Civ-fanok számára.

A kultúra a települések általános szociális kohézióját jelenti, a nemzetet filozófiájának és művészetének hatását a világra és persze így érthet el hatást a városaid környékén lévő földeken is. A kulturális hatását persze nem csak azon veszed észre, hogy a határod egyre jobban kiterjed, de azt is befolyásolja, hogy más nagyvezérek hogyan kezelnek a diplomáciai tárgyalások során, és ez rendkívül fontos tényező lehet, amikor a meghódított városokkal értekezel.

A legfontosabb célunk a kulturális rendszer bevezetésével az volt, hogy egy hatékony alternatívát nyújtsunk a háborúzással és a hódítással szemben. Mint a diplomáciának és kereskedelemnek, a kultúrának is bizonyítan fontos szerepe van, úgyhogy aki nem foglalkozik vele, az alaposan pórul fog járni...

**Az interjút készítette: Bad Sector**



# ...HÍG A LEVE?

## Comanche 3

A karácsonyi játékpiacon egyik legnagyobb szenzációja a Comanche 4, amelynek értékelését néhány oldallal ezelőtt Ti is olvashattátok. Szerencsére ezzel időben megjelent az olcsó kategóriában a Comanche 3 is, amely már annak idején is rengeteg örömet okozott a helikopterek szerelmeseinek. A C4 visszatért az eredeti arcade-gyökökhez, azonban elődje, a most emlegetett C3 inkább szimulátor, mint egy látványos „megyünk rakétázunk, robbantunk” típusú program. A Boeing Sikorsky szakembereivel együttműködve készítették úgy, hogy az USA légierőnek pilótái is tesztelték. Természetesen mindezen tulajdonságai ellenére is csak egy PC-s játék marad, ezt ne feledjük el. Négy hadművelet 32 missziójában vehetünk



részt. Sajnos a játékban nincs térképgenerátor, ezért viszont kárpótol a jó repülési modell, a látvány és az, hogy lassú gépeken is nagyon jól fut. Hálózatos lehetőségek még kicsit korlátozottak, hiszen vagy null-modem kábelen, vagy helyi hálózaton át lehet nyomulni (Sajnos

az internethez csak egy Kali nevű szolgáltatás át lehet hozzáférni, ez pedig számomra nem túl ismerős). Természetesen a 20 beépített kamera, a visszajátszás, a dögös hangok sok-sok örömet adhatnak a játékosoknak. Ne feledjük azért azt el, hogy a játék 1997-ben készült, így kísérőnk mesterséges intelligenciája nem túl magas szintű, örülteként veti bele magát a csatába, a taktikai utasításoknak fitytyet hányva. Ugyanígy külön érdekesség, hogy bár lopakodónak tervezték a helikoptert, csak nagyon közeli célpontokat foghat be az egyéb-ként sokkal távolabbra szánt rakétaival. No persze ez csak apró fanyalgás a csodálatos megjelenítés szépségeihez és a játékelményhez képest.

**Gyu**

### Comanche 3

Ára: 1 990 Ft.

- |   |   |
|---|---|
| <b>PRO</b>  | <b>KONTRA</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>gyönyörű szép</li> <li>alacsony gépígényű</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>lehetne több misszió</li> <li>butácska MI</li> </ul> |

**HARDVER**  
Pentium 166 MHz,  
16 MB RAM

86%



## Delta Force 2

Sajnos manapság egyre inkább aktuálisak a kommandósfilmek, történetek illetve játékok. Ha a térképen Közép-Ázsiára nézünk, akkor máris láthatjuk, merre tevékenykednek manapság az igazi katonák (no persze másutt is nyomulhatnak, ahol nem is tudunk róluk). Talán többeknek is kedvük támad kipróbálni magukat ebben a szerepben. Továbbgondolva a Delta Force sikerét s kicsit továbbfejlesztve a bumszlis Voxel grafikus motort, megszületett a Delta Force 2. A játékmenet tovább fejlődött; jól kidolgozottak a küldetések, izgalmasak és végig ébren tartják a figyelmet. Amivel mégis a legnagyobb gond van, az a Voxel technológia. Távolról minden nagyon jól néz ki, de közelről hihetetlen rondává válik, szinte élvezhetetlenül csúnya. Ennek ellenére a világ dina-



mikus és változatos: ha tűz alá vesszünk valakit, elég sokféleképpen válaszolhat (visszalő, próbál elrejtőzni, megdermed, elszalad, stb...)



Szerencsére ezt erősen ellensúlyozza a 40 jól kidolgozott küldetés. Sajnos a missziók közben nem lehet menteni, így az is előfordulhat, hogy az utolsó életben maradt jófiú egy szerencsés lövéssel, 30-40 percnyi feszült figyelemű játékunkat teszi tönkre. Újdonság az első részhez képest, hogy akár ejtőernyővel is ledobhatunk egy feladat területére. Természetesen ebben a játékban is vannak szövetségeseink. Arra azonban ügyeljünk, hogy az előzetesen beállított pontokat állítsuk át magunknak, hiszen ha azokat követik bután (ezt szokták tenni), tuti halálra vannak ítélve (velünk együtt). Szerencsére a játék hálózaton át kiválóan játszható. Egyrészt a Novalogic saját szerve-

### Delta Force 2

Ára: 1 990 Ft.

- |   |  |
|---|--|
| <b>PRO</b>  | <b>KONTRA</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>dinamikus világ</li> <li>jól kidolgozott küldetések</li> <li>kiváló többjátékos mód</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>grafikus kártya problémák</li> <li>bumszlis grafikai motor</li> </ul> |

**HARDVER**  
Pentium II, vagy Celeron  
64 MB RAM

83%



rén, a NovaWorldön át (itt akár 50-en is lehetek egymást mindenféle tuti fegyverrel és páncélzattal felszerelve), másrészt helyi hálózaton keresztül akár 16-an is lehet nyomulni egy időben. S ebben veri is minden versenytársát, mindemellett egyjátékos módban is kiváló.

**Gyu**

## Baldur's Gate

Nem tudom, be kell-e igazán mutatnom minden idők egyik legklasszikusabb és leghatalmasabb szerepjátékát. A Baldur's Gate 1998 végén nemcsak az RPG-k feléledésének egyik legfontosabb állomása (a Diablo, majd a két Fallout után), de igazi visszatérés volt az eredeti Forgotten Realms világához.

A játék rengeteg erénye közül talán azt a fantasztikus érzést lehetne kiemelni, ahogy Kardpart hatalmas világában bármerre elkalandozhatsz, bármilyen főbb, vagy akár kevésbé fontos megbízatást elvállalhatsz, de ugyanakkor a történet szála magja is egyre jobban kibontakozik, ahogy főszereplő karaktered sötét örökségét kideríted.



Csapatod tagjai nemcsak arc nélküli számértékekből állnak, hanem mindegyikük saját arcképpel, egyéni tulajdonságokkal rendelkezik, a kalandok során időnként megjegyzése-

de még ma is felveszik a versenyt a különféle 3D-s csodákkal. A hangrendszerrel még csak annyit, hogy támogatja a Sound Blaster Live-ot, méghozzá nem is akárhogy: a barlangok, dungeonok mélyén például visszhangozni fognak lépteid, vagy embereid párbeszédei. Nem is szaporítom tovább a szót – akár kezdő szerepjátékos vagy, akár profi, csak még nem találkoztál vele: a Black Isle mestermunkája mindenkinek kötelező darab!

**Bad Sector**

### Baldur's Gate

Ára: 3 990 Ft.

- |   |  |
|---|--|
| <b>PRO</b>  | <b>KONTRA</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>jól alkalmazott AD&amp;D szabályrendszer</li> <li>rengeteg fő és mellékküldetés</li> <li>hatalmas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>89000 pontig mehet csak az XP</li> <li>időnként kicsit monoton</li> </ul> |

**HARDVER**  
Pentium 200 MMX 32MB RAM  
4MB-os SVGA videokártya

91%

## Total Annihilation: Kingdoms

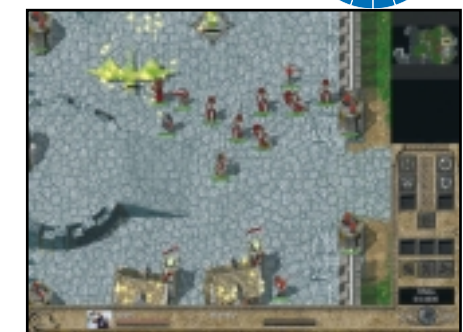
Chris Taylor manapság a Dungeon Siege készítésén fáradozik a Gas Powered Games csapatának berkein belül, de pár évvel ezelőtt még a *Cavedog* vezetője volt. A cég nevéhez olyan híres programok fűződnek, mint a híres RTS, a Total Annihilation, illetve jelen tesztünk



tárgya, a Total Annihilation: Kingdoms. Lényegében – mint a cím mutatja – egy, a TA motorjára felhúzott, fantasy RTS-ről van szó, amely teljesen megőrizte a régi kezelőfelületet. Ennek köszönhetően kellemes, szolid játékmenetről, érdekes küldetésekről van szó, ahol legtöbbször igen változatos taktikákkal tudjuk csak legyűrni az ellent. A megszokott RTS-ek között egy kicsit meglepő fejlesztői döntésnek számít, hogy csak egyféle „nyersanyagot”, a manát „dolgozhatjuk fel”. Ráadásul csak a főtérkép adott pontjain lelhetünk ezekre, így azt sem tehetjük meg, hogy bezsúfoljuk magunkat egy szűk te-



rületre és kiéptjük a védelmünket: kénytelenek vagyunk kitámadni és lehetőleg az egész birodalmat védelmezni. Ez végül is változatosabb játékmenetet jelent, úgyhogy nem panaszkodunk. ☺  
Másik eltérés a hagyományos RTS-ekkel szemben, hogy hatalmas seregeket kell irányítani a csaták során. Ez ugyan szimpatikusnak hangzik, de egy kicsit kaotikussá válnak az ütközetek, mert képtelenség egységeinket formációban tartani.



A grafikus megjelenítés mai szemmel nézve is rendben van, bár az állítólagos „3D-s gyorsítás” csak vakítás. ☺ Elég gyengék viszont a hangok: az összes nép gyermeke ugyanolyan stílusban válaszol, és szinte semmilyen személyiségük nincs. Ezt leszámítva mind hangulatában, mind játszhatóságában egy nagyon szolid kis fantasy RTS-ről van szó, amelyben a Warcraft-rajongók nem fognak csalódní.

**Bad Sector**

### Total Annihilation: Kingdoms

Ára: 3 990 Ft.

- |   |  |
|---|--|
| <b>PRO</b>  | <b>KONTRA</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>jól kiforrott játékmenet</li> <li>Total Annihilation kezelőfelület és motor</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a harc néha kaotikus</li> <li>a formációk emiatt nem mindig működnek tökéletesen</li> </ul> |

**HARDVER**  
Pentium 233 MMX 64 MB RAM  
600 MB HDD

82%



# KASTÉLY A FARKASOK SZIRTJÉN

GameStar

## LEGENDÁS MÍTOSZOK, MITIKUS LEGENDÁK



**1992 jó év volt. Az USA-ban megválasztották Clintont elnöknek, itthon már két éve dült a vadkapitalizmus, én beiratkoztam a lakóköztem szerinti gimnáziumba, és megjelent a Wolf 3D. Sok sok fordulópont, melyek közül egyet szeretnék most kiragadni – mind közül a legfontosabbat – és egy picit elidőzni felette, elmerengeni rajta, visszaidézni legszebb pillanatait... Szóval az első napom a gimnáziumban nagyon jól telt... (Oké-oké, csak vicceltem.)**

1992. május 5-ét írunk aznap, amikor egy id Software nevű amerikai cég végérvényesen átírta a játéktörténelmet. Lezárult az ugribugri platformkorszak, az ides-

...mindenki rongyosra játszott-ta, akit csak ismerek."

tova több mint tíz éve piacon lévő és fejlődő játékszoftverek végre meghódították azt a bizonyos harmadik D-t is. A Wolfenstein egyszerű textúráival, épphogy csak irányítható karakterével, kezdetleges „perspektivikus” látásmódjával a játék-törzsfejlődés Cro Magnon-jának számított, ám akkoriban a világ egyszerűen nem tudott betelni vele: a Wolf 3D maga volt a játékos társadalom tetet öltött álma. Persze nagy szavak ezek, s a fiatalabb olvasók joggal meg is kérdezhetik, hogy mire ez a nagy felhajtás egy egyszerű FPS körül... Főként nekik szól e havi múzeumunk, melynek révén reményeink szerint megtudják majd, miért várták milliók világszerte a Return to Castle Wolfenstein megjelenését mindennél jobban. Akik pedig anno részesei voltak a „Legendának”, csak dőljenek hátra, és emlékezzenek velünk együtt.

### Szárnyak és gyökerek

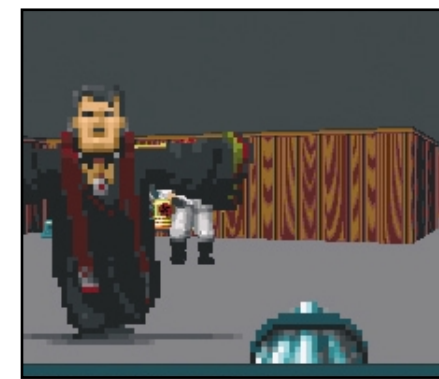
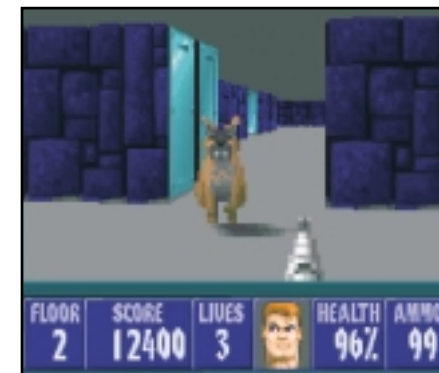
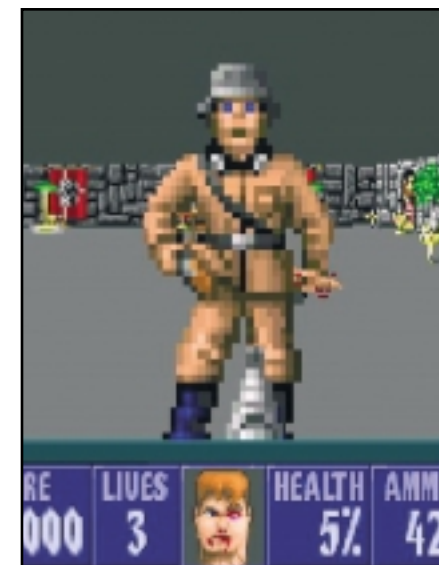
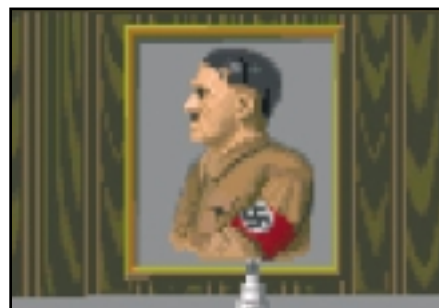
Ahogy egy régi mondás tartja: ahhoz, hogy szárnyalhass, el kell tépned a gyökereidet. Ez nagy igazság, ráadásul egy másik bölcsességet is magában foglal (ezt már én találtam ki): ahhoz, hogy eltéphess a gyökereidet, először is gyökerekre van szükséged. A Wolfenstein 3D gyökerei még a nyolcvanas évek közepére, egészen pontosan 1985-re nyúlnak vissza. A Muse Software ekkor jelentette meg ugyanis azt a játékot, amely a későbbi nagynevű utód számára ha nem is a technikai, de a spirituális alapokat szolgáltatta. A Castle Wolfenstein egy egyszerű felülnézetes akció/kaland/stratégia volt, mely lényegében arról szólt, hogy különböző, náci helyőrségeknek titulált labirintus-szerű pályákon kellett elrejtett bombákat hajkurászni

(amiket egy nálunk is titkosabb ügynök készített oda nekünk), és ezeket rá kellett applikálni Hitler személyes bunkerének ajtajára. A játék nem nevezhető egy, a korra jellemző típusú Shot 'em up-nak, hiszen az éber náci örök azonnal bekapcsolták a riasztót, ha túl nagy elánal közeledtünk célunk felé. Ez a sajnálatos esemény pedig (akárcsak a játék egy kései utánérzésében, a Commandosban) a terület őrzéstartokkal történő elárasztását vonta maga után. Így hát a szokásosnál jóval nagyobb hangsúlyt kellett fektetnünk a lopakodásra, a torkok alkalmankénti, hátulról történő elmeztzésére. Slusszpoénként pedig, miután otthagytuk a bombát a Führer ajtaján, még ki is kellett jutnunk a komplexumból a robbanás előtt.

Aranyos kis játék volt önmagában is, ám legnagyobb érdeme mégis csak az lett, hogy elhintette a Farkasok Szirtjén épült titkos náci bunker-kastély legendáját a játékosok és fejlesztők tudatában, jó alapot szolgáltatva ezzel az id-s srácoknak, hogy nekilássanak egy technikailag mérföldekkel előremutatóbb „remake” elkészítéséhez.

### Blitzkrieg a számítésh laborban

1992 második legfontosabb eseménye az volt, hogy elkezdtem a középiskolát. Rendes informatikai érzékkel megáldott nebulóként órák után (több társammal egyetemben) első utam rögtön a számítésh labor felé vezetett. Akkoriban falkákba verődve szállták



meg a termet a „Sim City-sek”, a „Test Drive-osok” és a „Civ-esek”, fennen hangoztatva saját kedvencük „ruler-ségét” és minden más játék „suxx-ságát” (én a második fajba tartoztam). Aztán egy idő után kezdtek eltűnedezni az aktuális slágerek a képernyőkről, s helyüket átvette valami merőben új: láttuk a kezünkben a fegyvert, láttuk az alagútrendszer magunk előtt, láttuk a sarkon beforduló náciakat és lelőttük őket. És onnantól kezdve mindenki Wolfozott.

A II. világháború idején a szövetséges haderők legtükösebb kommandósát, B.J. Blazkowiczot alakítjuk a játékban, akinek feladata, hogy eleinte egy szál pisztollyal, később géppuskával, vagy akár hatsövű géppágyúval felszerelve végigverekedje magát az elleséges bunkerek, börtönök, titkos laboratóriumok során, hogy végül leszámolhasson a gonosz főellenséggel (na vajh, ki lehet az?). Mindeközben többvagonnyi lopott mükincsel rövidítjük meg a harmadik birodalmat, sebecink gyógyítására kutyakaját eszünk, és sorra mérszárroljuk le az éhen maradt ebeket, a rohambilis közlegényeket, a géppisztolyos „kommando speciál-okat”, valamint a két géppágyúval felszerelt Hansokat és Jürgeneket (ez utóbbiak nagyon nagy és nagyon kemény ellenfelek).

A játék tele van titkos szobákkal és folyosókkal, valamint – az arcade örökség hagyatékaként – pöttyeltekkel is, melyek segítségével halálunk után hirtelen feltámadva addig folytathatjuk a játékot, amíg az összes el nem fogy (ezzel együtt azonban szerencsére menteni is lehetett benne). A cheatléssel is a Wolf 3D kapcsán találkoztam életemben először: a mágikus MLI billentyűzet-kombinációra (max életet, egy csurig töltött géppágyút és az összes szükséges kulcsot megkaptuk, ellenben az összes addigi kincsünket/pontunkat elvesztettük) még ugyanúgy emlékszem ma is, mint a Doom legendás iddq és idkfa kulcsszavaira...

A játékmenet persze mai szemmel nézve – mindezek ellenére – eléggé egysíkú volt, ám az újdonság ereje bőséggel kárpótolt minket: az első First Person Shooter shareware-ként közkezen keringő nyitó fejezetét mindenki rongyosra játszotta, akit csak ismerek.

### Mein Herr, folytassa bitte!

Az óriási siker természetesen tálcán kínálta a folytatások és kiegészítések lehetőségét az id Software elé, a cég pedig le is ütötte a feladott labdát. Még ugyanebben az évben megjelentette a Wolfenstein 3D teljes mértékben kereskedelmi forgalomba szánt utódját, a Spear of Destiny-t. Az idő és a hely ugyanaz, azonban a történet itt már kissé kacifántosabb, mint a klasszikus kiadás esetében. Eszerint Hitlernek sikerült megszereznie a címben szereplő tárgyat, melyet a legendák szerint anno Jézus bordái közé mélyesztettek. Bár mely halandó, aki birtokában tudhatja

### Meglepetés a CD-n

A Wolfenstein 3D eredeti shareware verzióját – amely a játék hat epizódja közül az elsőt tartalmazza – megtaláljátok a CD-n. Mindenkinek kötelező megtekinteni! A hardverigényekkel biztosan nem lesz problémátok, s a merevlemezén is csak 1,5 MB-ot foglal. Jó játékot (Sam két napja már csak ezt nyomja)!

a misztikus dárdát, az a földi hatalmak által legyőzhetetlenné válik. Erre apellált a Führer is, amikor Versailles-ból ellopatta, majd Wolfenstein kastélyába szállította a kérdéses eszközt. A feladat tehát adott, ismét belebújhatunk B.J. bőrébe, hogy megmentsük a világot. A SoD rengeteg új pályát tartalmazott, ám valódi (technikai, vagy ellenségeket érintő) újítás nem volt benne.

A játék befejezése után az id elvonult Doom-ot fejleszteni, ám a lelkes másodvonalbeli fejlesztőcsapatok még jó ideig nem hagyták ki a Wolf piszlakoló fényeit. A FormGen 1994-ben elkészítette a Spear of Destiny küldetéslemezeit, a Return to (nem, még nem az jön!) Danger-t és az Ultimate Challenge-et. A forgatókönyvíróknak biztos nem okozott álmatlan éjszakákat a sztori kitalálása: a németek valahogy visszaszerezték a Dárdát, nekünk ismét el kell lopnunk tőlük...

Szerencsére a designerek ennél jóval alaposabb munkát végeztek, hiszen a küldetéslemezek az új pályák mellett rendelkeznek egy rakat új textúrával, hangeffekttel, új főszörnyekkel és alapellenségekkel (mint például a denevérré erősített repülő géppágyúval – kac-kac) és olyan apróbb, játékmenetet érintő fejlődésekkel, mint például a széttrancsított patkányok tetemei a titkos ajtók környékén (ez a bónuszok megtalálását mérhetetlenül megkönnyítette).

### Visszatérés a Farkasszirt Kastélyba

A klasszikus Wolf 3D sikersztori eddig tartott. Az id, mint tudjuk, azóta rengeteg örökörvényű alkotást tett le az asztalra, ám az öreg motorosok számára mégis az a fontos, hogy a cég nem feledkezett meg a nagy klasszikusról, s elkészítette a folytatását, a Return to Castle Wolfenstein. Köszí id &, várjuk a Doom III-at is!

Boe



MÚZEUM

MÚZEUM





# CIVILIZATION III

## TIPPEK A TÚLÉLÉSHEZ ÉS A GYŐZELEMHEZ

**A** Civilization III jött, látott és győzött: visszazserezte az első rész dicsőségét, hiszen nemcsak szebb és jobb lett, de sokkal összetettebb, valóságosabb és ráadásul pokolian nehéz! Bár többféleképpen is elérhetjük az áhított győzelmet, egyik sem lesz könnyű – akár úrhajót építünk, akár csak hódítgatunk, a kulturális győzelemről nem is szólva. A nehézségi fokok állítgatásával persze lehet könnyíteni magunkon, de alapfokozaton nem érezzük meg a játék ízét. Magasabb szinten viszont sok vért, verítéket és könnyet fogunk hullajtani, mire dicsőséget aratunk – ha éppen el nem bukunk. Hogy népünk tisztelettel és csodálattal tekintsen ránk, íme néhány jó tanács a kezdő és haladó uralkodóknak.

### Városaink elhelyezése

**1. Tipp:** Alapvető szempont, hogy hová építjük városainkat – az egész civilizációnk fejlődését meg fogja határozni. Lehetőleg folyó mellé (nem kell vízvezeték építeni, lehet öntözéses földművelést kialakítani), és az is jó, ha van a közelben néhány hegy, ahol bányászhatunk, valamint némi luxuscikk, amitől boldogabb lesz a lakosság. Ez utóbbihoz se felejtünk el utat építeni, ha része sülni is akarunk belőle. A tengerpart is szolgál jó néhány előnnyel (kikötő, kereskedelem, stb.)



### Városaink fejlesztése

**2. Tipp:** A fejlesztés legalább annyira fontos, mint a helyszín kiválasztása. Hogy mit érdemes építeni, az nagyban függ az előbbtől – a vizes területekre építünk öntözőcsatornákat, a füves legelőkre bányákat (ezeket később, ha szükséges és van a közelben víz, átalakíthatjuk öntözőcsatornákká), a hegyekbe szintén bányákat csináljunk. Ha településünk a tenger partján fekszik és minimális a szárazföldön a gabonamennyiség, rögtön építsünk egy kikötőt, mert csak így tud növekedni a lakosságszám. A fővárostól távolabb eső településeken érdemes minél előbb megépíteni a törvényszék épületét is, mert különben a termelés nagy részét elsikkasztják derék hivatalnokaink.

### Az istenadta nép

### Megfelelő államforma

**3. Tipp:** Az egyik legvitatottabb téma az államforma kérdése: egyértelműen csak azt lehet kijelenteni, hogy a despotizmusnál jobb a többi. A gyakran háborúzóknak a királyságot és a kommunizmust ajánlanám. Ezeknél ugyan nagyobb a korrupció és lassabb a kutatás, de egy-egy felett nem tartás nem kerül pénzbe és lakosaink nem



esnek depresszióba, ha hadat üzenünk valamely leigázandó népnek. A köztársaság nem rossz, de a leg-hatékonyabb a demokrácia. Itt csak arra kell ügyelnünk, hogy ne húzódjon el a háború, illetve legyenek olyan népek, akikkel békét kötünk, békében élünk.

### Lakosság hangulata

**4. Tipp:** Mindig tartsuk szem előtt polgáraink (kommunizmusban elvtársaink) jókedvét. Ugyanis, ha lázadni kezdenek, leáll a termelés, lerombolják az épületeket, szórakoztatásuk meg munkaerőt von el. Jobb, ha biztosítjuk nekik a „cirkuszt”, ha már a kenyér megvan ☺. Államrendtől függően, a városokban lévő harcosok is növelik a boldogságot, de az építkezésnél mindig élvezzenek prioritást a „vidámító-intézmények”: templom, kolosszeum, katedrális, világsodák, stb. Ezeknek megvan az a kellemes mellékhatásuk is, hogy növelik a kultúra-pontjainkat.

### Infrastruktúra

**5. Tipp:** Dolgoztassuk rendületlenül munkásainkat! Lehetőleg legyenek minél többen („gyűjtsük” az ellenfél dolgozóit is, ha háborúzunk), először a városok környékét fejlesztjük (út, bánya, öntözéses földművelés), majd a városok közti utat. Érdemes egy adott feladatot minél többel végeztetni egyszerre, mert úgy hamarabb elkészül, és amíg a következő munkához látnak, a már kész létesítménynek élvezhetjük a hatását.

### Egyedül nem megy

### Szövetségek

**6. Tipp:** Még ha a többi nép legyőzése is a célunk, próbáljunk legalább 2-3 szövetséget találni (még akkor is,



ha adnunk kell pluszban valamit nekik). Ellenfeleink is ezt teszik és a több frontos háború a Civ3-ban sem nyerő, de ha mások is harcolnak a mi oldalunkon, kiegyenlített a mezőny. Sokszor előfordul, hogy bizonyos nélkülözhetetlen nyersanyaggal mi nem rendelkezünk, de mások igen. Ilyenkor is elengedhetetlen a szimpátia, hogy egyáltalán szóba álljanak velünk nyersanyag-kérdésben.

### Kutatások cseréje

**7. Tipp:** Vigyázzunk, milyen kutatási eredményeket adunk oda másoknak: fontos fejlesztéseket csak olyanoknak adjunk, akik nem annyira erősek és nem akarunk velük a közeljövőben harcolni, mert különben el- lenünk fogják felhasználni nehezen kiizzadt tudományunkat.

### Háborúzás

### Gyors egységek

**8. Tipp:** A hadsereg fejlesztésénél amint lehetőségünk van rá, térjünk át a lovas, majd a gépesített harci egységekre. Ezeknek meg van az az előnyük, hogy ha gyalogosokkal szállnak szembe és vérszenes legyengülnek, akkor vissza tudnak vonulni – azonkívül, hogy gyorsabban mozognak. Használjuk ki a városok adta lehetőséget a gyógyulásra, és ne engedjük a legyengült ellenfelet elszaladni. Ha támogatást indítunk, mindig nagy sereggel menjünk – így sokszor még olyankor is van esélyünk, mikor az ellenfél jobb egységekkel védekezik (sok lúd dísznót győz elv ☺)



### Hódítás fontossága

**9. Tipp:** Még ha nem is a világ meghódítása a célunk, azért érdemes egy-két népet leigáznunk, de legalább is számos várost elfoglalunk. Ezzel egyrészt gyengítjük vetélytársainkat, másrészt – mindenekelőtt a főváros – általában igen kellemes helyen vannak: tele van a környék gabonatermő földekkel és nyersanyagokkal. Néha az sem rossz megoldás, ha leromboljuk a települést – ellenfelünk ezzel is gyengül, mi meg szert teszünk egynehány munkásra.

### Városok ostroma

**10. Tipp:** A ostromok során igyekezzünk egy kör alatt elfoglalni a településeket, hogy a védők ne tudjanak regenerálódni, és ne tudjanak kényszersorozással új erőket csatasorba állítani. Ráadásul az ostromban legyengült egységeink is gyógyulni tudnak, ha már van tető a fejük felett. Minél nagyobb a város, annál több ellenállóval fogunk találkozni. Őket csak úgy tudjuk elhallgattatni, ha sok katonát rakunk közéjük. Hatványozottan figyeljünk a boldogságukra, mert különben – katonasággal együtt – állnak a megtámadott néphez! (ez egyébként elég nagy hülyeség a játékban...) Inkább éhezzenek egy kicsit, de senki ne legyen boldogtalan.



### Légvédelem

**11. Tipp:** Ha már elterjedt a világban a repülés használata és harcolunk valaki(k) ellen, próbáljuk meg elkerülni, hogy bombázói szétszedjék városaink infrastruktúráját: süllyesszük el a repülőgép-anyahajóit, foglaljuk el a túl közel lévő településeit (ilyenkor az ott állomásozó repcsik is megsemmisülnek). A hajókra is vigyázzunk: fejlesszünk erős flottát és ne engedjük, hogy elérjék a partvédeinket.

### Kulturális harc

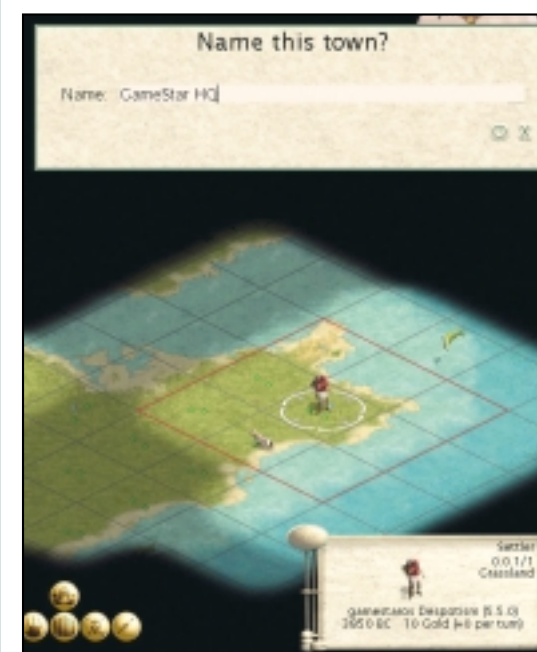
### Kulturális fölény

**12. Tipp:** A kulturális fölény néha kellemetlen, néha örömteli, de mindenképpen váratlan pillanatok tud produkálni. Kultúra-pontjaink száma a világsodáktól, művészeti, vallási, oktatási épületeinktől – és hadseregünk erejétől függ. Ha elég magas, előfordulhat, hogy a közelben lévő nép városa átváltozik! Ugyanez fordítva is elszülhet, úgyhogy figyeljünk oda: ha szomszédunk nagyon elhúzott, igyekezzünk mi is fejleszteni városaink kultúráját, különben baj lesz...

### Békés terjeszkedés

**13. Tipp:** Érdekes, hogy ezt a jelenséget néha hódításra is lehet használni, ráadásul ez nekünk semmilyen pluszba nem kerül: előfordult, hogy miután több nép is megtelepedett egy-egy kicsiny várossal a kontinensen, én első felindulásomban elfoglaltam őket. Ettől persze mindenki bizalmatlan és mogorva lett velem, nem lehetett velük sehogy együttműködni – el is vesztettem a végén a játékot ☹. Mikor újra próbálkoztam egy régebbi kimentéstől, nem foglalkoztam az ellenséges településekkel, hanem gőzerővel fejlesztettem a sajátjaimat. S láss csudát: sorban át is álltak hozzám! ☺. Igaz, elég picik voltak, de így nem kellett harcolni, senki sem lett rám dühös és az eredmény mégis ugyanaz lett.

### Uhu





# WIZARDRY 8

## OPTIMÁLIS HŐSÖK OPTIMÁLIS KALANDJAI

**E**lőször mindenki belevág a játékba sebtiben összedobott „feeling” karakterekkel, aztán ha megtapasztalja, hogy néha milyen erős ellenséges csapatot tud összedobni a gép, akár egy sima útszéli találkozáskor is, kénytelen feladni ezt a tervet, és összegezni tapasztalatait egy ütőképesebb hős brigád elkészítéséhez... Hát lássuk.

Osztályváltás nélkül

**Tipp 1:** A Sir-Tech-nél is felismerték és javították azt a szerepjáték-rendszer hibát, ami miatt eddig főként arról szólt a karakterfejlesztés, hogy 10-20 szint körül mindenki elkezdett osztályokat váltogatni, és pár csere után, ha már majdnem mindent tudtak a csapattagok, akkor kezdett csupán egy „ultimate” típus kifejlesztésébe. Javítva lett ugyanis az a bug, hogy ha átváltasz egy már meglévő osztályba, akkor a fejlődést mindig az 1. szintről kezded, és sok skill pontot kapsz (most már onnan folytatódik a fejlesztés, ahol megszakadt). De a legfontosabb: az olyan szakértelmeket, ami az aktuális kasztban nem lenne elérhető, nem fejlesztheti a karakter. Tervezzük tehát eleve úgy, hogy egyáltalán nem, vagy legfeljebb csak egyszer váltunk majd osztályt egy adott karakterrel.



Nincs rejtőzködés

**Tipp 2:** Alapelv volt a Wizardry 7-ben, hogy mindenki tudjon critical-t ütni, jól varázsolni és emellett persze elrejtőzni is. A „mindenki tudjon rejtőzködni”-elv itt alpból megbukott, és nem csak azért, mert nehéz megcsinálni mindenkinél a növelését, hanem mert itt már nem nagyon működik. A Wizardry 8-ban ugyanis aki elbújik, az mindössze pár plusz ponttal védekezik. Karaktereink túlélését itt már ne erre a régi taktikára építsük.

### Karakterosztályok

Critical-os harcosok

**Tipp 3:** Critical-t osztogatni csak a Samurai, a Ninja, és a Monk tud (ebből itt az utóbbi a leggyengébb), akik így közkedvencek maradnak a 8. részben is, bár majd csak magasabb szinten derül ki, hogy ők igazából a „tökéletes harci gép” címre pályáznak (szamurajt egyébként sem árt kezdéskor is vinni, mert katanát és wakazasit, hogy úgy mondjam nem árulnak minden sarkon...). A negyedik critical-os a Ranger, ő viszont nem kap ehhez skill-t (trait-ből nyomja), és csak lőfegyverrel. Ennek ellenére neki jön be a legtöbbször, így aki kicsit is szimpatizál vele, az nem hagyhatja ki a csapatból! Az tehát biztos, hogy első három helyen főleg olyan ember kell,

hogy álljon, aki tudja osztani a halál „instant” formáját, ill. beférhet negyediknek egy ilyen dobáló Ninja, vagy lövöldöző Ranger.

Életerős frontemberek

**Tipp 4:** Critical-t szóró harcművész frontembereink erősségét valamelyest megnövelhetjük, ha előtte pár (értsd 5-6) szintet Fighter-ként/Lord-ként/Valkyr-ként vészelnék át, a több életerő reményében. Ezek közül egyedül a Lord az, aki esetleg váltás nélkül meghagyható, mivel dual weapon skill-jére épülő sok támadásos harctechnikája és sok HP-ja eleinte megfelelően kompenzálja az „instant death” osztás képességének hiányát. Magasabb szinten már kevésbé, ugyanis a legeredményesebbek – meghazudtolva még a mágusok erejét is – a Ranger és a Samurai lesznek.



Varázsló-választás

**Tipp 5:** Varázshasználók tekintetében még senkiben nem merült fel, hogy csapata alapját ne egy Mage képezze (az is többnyire Fairy), így ne mi legyünk az elsők... © Fontos azonban, hogy legyen a Mage mellett még egy komolyabban varázsolni tudó (Psionic, Alchemist, Priest, vagy hosszú távon még jobb, ha Bishop) karakter is.

Megújult Bishop

**Tipp 6:** A varázstudók közül egy osztály változott az előző részhez képest: a Bishop. A Wizardry 8-ban már nem két iskola varázslataiból csemegézhet, hanem mind a négyből, feltéve ha olyan életművészek vagyunk, hogy mind a négyre jut pontunk fejleszteni. A válaszható spellék ugyanis mindenkinél a varázshasználó szintjétől és az adott mágiatípus fő szakértelmétől függenek, és amelyik kisebb, az korlátozza. Felesleges tehát kísérletezni, hogy mind a négyre jusson az elején, elégedjünk meg azzal, hogy így is lett egy jó mindenésünk, aki kipótolhatja a hiányzó iskolákat.

A Gadgeteer

**Tipp 7:** Mivel a tolvaj szerepkörrel kedvenc nindzsánk úgymond felülről kompatibilis, már csak azt kell eldöntenünk, hogy elég szimpatikus-e nekünk a sci-fi oldalt erősítő Gadgeteer, hogy önálló kasztként valami helyett bevegjük. Keverni ugyanis nem nagyon érdemes, mert az igazán durva ketyeréket (különböző igen erős spellék megfelelőit adó tárgyakat) nyilván magasabb szinten kapná csak meg, egyéb – főként tolvaj - képességeit meg felülműlják a többiek. Amennyiben nem rendelkezünk Ranger-rel, feltétlen javasolt indítása, mert kell valaki, aki kezeli majd a távolsági fegyvereket.



### Fajok, tulajdonságok

Faji varázstárgyak

**Tipp 8:** Faj választásnál szempont lehet, hogy vigyünk minél többet (legjobb, ha hat különbözőt), mert vannak ugye fránya faji megkötésű varázstárgyak is, és hogy-hogynem ezek általában igen erősek... ©

Mook a történetben

**Tipp 9:** Egy Mook-ot mindenképp próbáljunk meg beszűfölni, mivel a történetben is szereplő Mook főhadiszállásra mást be se nagyon engednek (már ha érdekel ez minket...).

NPC-k nélkül

**Tipp 10:** Játék közben az NPC-eket nem kell feltétlen beállítani, mert nem azért készítünk erős csapatot, hogy szükség legyen rájuk és feleslegesen leosszák az experience-t, és egyébként is ki tudja, mikor lépnek le.

Sok életerő / Mana

**Tipp 11:** Tulajdonságok elosztásánál, ha életerő és varázspontok tekintetében szeretnénk maximalisták lenni, rámehetünk erősen a Vitality-re és a Piety-re, mivel ezektől függ a szintenkénti bónusz, és jó, ha ebből minél hamarabb eléjük a lehető legtöbbet. Ezzel a módszerrel eleinte picit nehezebb lesz a játék, de később meghálálja a belefektetett pontokat.

Speciális skillék

**Tipp 12:** Törekedjünk a fő tulajdonságok maximalizálására, hiszen a 100-at elérve kapjuk meg, 0-ás szinten, az osztályonként különböző „meglépetés” szakértelmet (nem szerepel az általános leírásban), melyek általában igen erősek. Pl. a Priest Iron Will-t kap (resistance mindenhez), míg a Mage Power casting-ot.



Csapatmunka

### Harcokban edződünk

**Tipp 13:** Nagyon egyszerűnek tűnik első nekifutásra sima Fireball-os megoldással letakarítani mindent, ezzel az erővel vihetnénk akár három Mage-t is... Az igazság viszont az, hogy habár az elején ezzel gyorsabban haladunk, szükség lesz majd magasabb szinteken a harcosokra is erősen. Pont emiatt a Fireball-t, és egyéb hasonló területre ható tömeggyilkos varázslatokat csak és kizárólag akkor használjuk, ha a szembejövő

csapat erőssége ezt indokolja, és a túléléshez kell, hiszen így szinte csak a varázslónk Fire magic skill-je fejlődik (igaz az elég szépen...). Támogassuk inkább harcosainkat az ellenfél bémításával ill. saját karaktereink erősítésével (gondolok itt akár az elején is elérhető sima Bless-re is).

Távolsági harc

**Tipp 14:** Nem kell szinte soha mozogni az ellenfél felé, inkább gyengétegyünk távolsági fegyverrel (hadd fejlődjön), meg gyengén ellőtt varázslatokkal, hogy sokáig kitartszon a varázspont. Ha nagyon akar, majd közelebb jön az ellen, és ő tölt el vele egy kört üresben.

Harcok elhúzása

**Tipp 15:** Próbáljuk elhúzni a harcot, így jobban fejlődnek karaktereink. Emellett kitapasztalhatjuk azt is, hogy embereink támogatására mely varázslatok használhatóak legjobban. Van azért pár belőlük, és végső megoldásként még mindig ott vannak a területre hatók.



Harcok kívül

**Tipp 16:** Harcon kívül is van mit fejleszteni: lövöldözzük a nem harci spelléket, és gyakoroljuk például a zárnyitást is, mert ha betörjük vagy kulccsal nyitjuk az ajtókat, attól nem sok tapasztalatot lehet szerezni e téren.

Rejtvények megoldása

**Tipp 17:** Ennyi tanácsot érdemes tudniuk azoknak, akik most kezdik, de tartanak attól, hogy esetleg gyenge csapatösszeállítás miatt újra kell majd indulniuk. A végigjátszásához trükköket egyelőre nincs értelme közölni, mert ezzel pont a játék lényege veszne el. Ha nagyon elakadna valaki, annak sem kell megjednie, mivel valószínű, hogy a fokozott érdeklődés miatt visszatérő vendég lesz még a GameStarban a Wizardry 8, és ha nem is végigjátszást, de a nehezebb buktatók megoldását meg fogjuk válaszolni. Jó Dark Savant vadászatot!

Kecske





# RÖVID TIPPEK, CHEATEK

## Project Eden

**Tipp 1** Ha valahol nagyon elakadunk, keressünk nyílásokat – olyanokat, ahol emberünk nem tud átréplődni, de a távirányítású robot, vagy a lebegő kameránk igen. Ha találunk ilyet, szinte biztosak lehetünk benne, hogy kutyúinkkal kell valamit megnyomnunk, elfordítanunk.

**Tipp 2** Ha ismeretlen területen járunk, érdemes a lebegő kamerát előre küldeni földéríteni – ezzel ráadásul olyan helyekre is eljutunk, ahová gyalogosan nem tudnánk. Ha meg elfogyott az üzemanyaga, jöhet a quick load ☺. Ha gyanúsán zizegő és villodzó, gőzölgő területre érünk, akkor a cyborgot küldjük előre, hiszen ő (sok)mindent kibír. Fő az óvatosság...

**Tipp 3** Mindig vizsgáljuk meg a környezetünket a kurzorral! Sokszor csak így akadunk szétlövendő, átkapcsolandó célpontokra, amiknek hiányában hosszan bolyonghatunk. Ha valami nem működik, („no effect”) és nincs elromolva, akkor azt általában áram alá kell helyeznünk (valamit szintén bekapcsolva) és máris használhatjuk.

**Tipp 4** Ha találunk egy működőképes lézergyűt, ne legyünk restek azt Minokoval irányításunk alá vonni. Még ha az adott pillanatban nem is látunk ellenséget, hagyjuk csak a hacker lányt rajta a terminálon, mi pedig menjünk arrafelé, ahol posztol. Rövid időn belül úgyis szórni fogja a lézert...

**Tipp 5** Lehetőleg ne hagyjuk hosszabb időre magányosan csapatunk tagjait. Még akkor se, ha minden nyugodtnak tűnik, mert ez másodpercek alatt megváltozhat. A későbbi pályákon már tonnaszámra özönlenek a mutánsok, és emberünknek egyedül nem sok esélye van ellenük.

**Tipp 6** Minden egyes zárat javítsunk meg, minden feltörhető rendszert törjünk fel – még ha úgy tűnik, hogy semmi szükség nincs rá, hamarosan biztosan kelleni fog a továbbjutáshoz.



## Red Faction

**Tipp 1** A „~” (angol billentyűzet esetén az esc alatt van...) gomb lenyomásával nyissuk meg a konzol-menüt, ahol

az alábbi furfangokat próbálhatjuk ki:

Cheat	Hatás
vivalahelvig	sebezhetetlenség
bighugmug	összes fegyver és muníció
heehoo	repkedhetünk
camera1	más kameraállítás
camera2	megint más kameraállítás
camera3	és egy újabb kameraállítás ☺

## Anachronox

**Tipp 1** Ahhoz, hogy aktivizálni tudjuk a cheat-menüt, be kell lépniünk az „anoxdata\configs” könyvtárba és egy szövegszerkesztővel meg kell nyitnunk a DEFAULT.CFG nevű fájlt. Azt a sort, ahol „set debug 0” szerepel, módosítsuk „set debug 1”-re. Mentsük el, majd indítsuk el a játékot, ahol megnyomjuk „~” gombot. Itt beírjuk azt, hogy: „invoke 1:86”, ami után a következő cheateket tudjuk használni:

Cheat	Hatás
battlewin	megnyerjük a csatákat
noclip	az ütközések nem rongálják meg a hajónkat
map X	az „X” nevű pályát tudjuk betölteni (lásd lejjebb!)

A „map” parancs után a következő pályákat hozhatjuk be:

tours, tours2, bricksb, hovel, rowdys, bricksd, whacks, zordos, mmuseum, onegate, bricksc, casinoo, tenements, bricksc2, franks, grumpos, mystech1, mystech2, sewagic1, sewagic2, slounge, museum, vendomart, senderss, scommons, sendormitory, routubes1, routubes2, mugmug, redlight, sexmach, orange, tubbies, slutopia, starport, labbuilding, servicetunnel, sunstrip, votowne, chamber, republic, warshipbay, hephpoor, hephaestus, hephtower1, hephtower2, hephfactory, hephpipes, hephlava, levant1, levant2, levant, kraptonbay, kraptonmaze, kraptonjail, ballotine, baltown, doren, wauges, whitendon, whitecaves, tensil, temple, commiteon, commbase, limbus, crevicelanding, crevice.

## Evil Islands

**Tipp 1** A Fishtank szerepjátékában is a „~” gomb lenyomásával nyílnak meg a cheateles kapui előttünk:

Cheat	Hatás
thingamabob	aktivizáljuk a cheat-módot
@godmode(0,1)	sebezhetetlenség
givedexterity	
(getunitofplayer(0,0),XXX)	plusz XXX gyorsaság
give 0 money XXX	XXX pénz
give 0 exp XXX	XXX tapasztalat
help	segítség
fps 0 or 1	képrfrissítés be/ki

A pénzszerző és tapasztalatgyűjtő cheateket csak az első várostól, és csak a táborozás képernyőjén lehet használni.

## Patrician 2

**Tipp 1** Ha zavar minket a városban gomolygó köd, hagyjuk el. Mikor ismét visszatérünk, már nem lesz ott.

**Tipp 2** Figyeljünk arra, hogy mindig teljes létszámmal menjünk a tengerre. Így egyrészt gyorsabb lesz az ellenség megcsáklázása, több hajót tudunk elfoglalni anélkül, hogy vissza kéne térnünk a kikötőbe.

## Sims: House Party

**Tipp 1** Egy apró trükkel elérhetjük, hogy a Mikulás ellátogasson hozzánk! Ha vannak gyerekeink, tegyük a kályha elé egy karácsonyfát és mellé egy dobozzal „Nagymama kekszéből”. Most már csak az éjfélt kell megvárnunk, hogy megjelenjen.

**Tipp 2** Ha egy kis pénzt akarunk spórolni, tegyük a következőképpen: miután a táncos befejezte a produkcióját, ahelyett, hogy kidobnánk a tortát, adjuk el.



## Tropico

**Tipp 1** Banánközvétségünkben állandóan pénzügyi gondjaink támadnak – valahogy mindig kevés a zseton. Ezen gondunkra gyógyír lehet, ha a játék közben egyszerűen megnyomjuk a CTRL és ALT billentyűket és utána beírjuk, hogy: „PESOS”. Ez a mutatvány ugyanis 15.000 dollárt hoz konyhánkra. A „CONTENTO” beírásával alattvalóink 10%-kal boldogabbak lesznek. A „RAPIDO” szócska hatására pedig az építkezések üteme gyorsul fel.

**Tipp 2** Még ha személyesen ózdkodnánk is tőle, ajánlatos már a kezdet kezdetétől engedni, hogy az amerikai CIA belefolyjon az ügyeinkbe. Ennek az lesz a haszna, hogy a nagy testvértől rendszeresen érkeznek majd csomagok és a fejlesztésben is segítkezni fog nekünk.

**Tipp 3** Próbáljunk egy úgynevezett „Termék-utat” a nyersanyag kitermeléstől a gyáron át, egészen a kikötőig kialakítani – így a szállítási útvonal rövidebb lesz.

**Tipp 4** a kikötői munkásoknak és a szállítóknak mindig adjunk egy kicsit magasabb fizetést. Így elkerülhetjük a szállítások hosszas késlekedését.

## Throne of Darkness

**Tipp 1** A Daimyo-gombot (D) használjuk rendszeresen: bármelyik emberünk életerejét egyharmad alá csökkentve, azonnal teleportáljuk haza. Ezzel elkerülhetjük a hosszas várakozásokat és a Daimyo-energia drasztikus fogyását.

**Tipp 2** A formációk alkalmazásától a normál harcban nyugodtan eltekinthetünk – túlságosan bonyolultak. Egyedül

a főellenségeknél érdemes használnunk a következő variációt: Bricket és Berserkert állítsuk előre, míg a varázsló és az íjász hátulról küzd. Ha a közelharcosok valamelyike lerobban, rakjuk a helyére a vezetőt, vagy a kardművészt. Ha hátul gyengül le a lakai, cseréljük ki a nindzsával.

**Tipp 3** A gép irányította csapattagok a csaták közben igen pazarlóan bánnak a gyógyitalokkal – orrba-szájba isszák őket. Ezt elkerülendő gyűjtjük be az összeset ahhoz a karakterhez, akit mi irányítunk.



## Commandos 2

**Tipp 1** Ha valaki nem boldogulna e remek kommandós játékkal, de érdeklik a pályák, íme azok kódjai:

Küldetés	Normál fokozat	Nehéz	Nagyon nehéz
2.	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3.	YSM51	DFY3B	3DYNQ
4.	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5.	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6.	AZLM1	I6G3L	E2J7H
7.	JAHSQ	WL3CZ	ZX78Y
8.	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9.	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10.	9TT5W	PAEN8	ILPQD

**Tipp 2** A cheatek aktiválásához a játék közben írjuk be a „GONZOANDJON” szót és máris megkezdhetjük a trükközést:

Gomb kombinációk	Hatás
SHIFT+X	Oda teleportálja a karakterünket, ahová az egérkurzor mutat
CTRL+V	Láthatatlanná válunk
CTRL+I	Sebezhetetlenség leszünk
CTRL+SHIFT+X	Az összes ellenség kinyíffan
CTRL+SHIFT+N	Megnyerjük a küldetést
CTRL+←	Képrfrissítés beállítás

**Tipp 3** Az aknák hatástalanításának van egy gyors módja: válasszuk ki az utászt, majd adjuk ki neki a parancsot, hogy foglalkozzon az észrevett aknával. Abban a pillanatban, amikor letérdel, állítsuk le a munkáját. A semlegesítés sikeres, mi viszont megspórolunk egy kis időt.

**Tipp 4** A hullák eltüntetésének legbiztosabb módja, ha bedobjuk őket a vízbe. Ez egyrészt nem okoz zajt (mármint a Commandos 2-ben...), másrészt senki sem fogja többet látni azokat. Ahhoz, hogy ezt végrehajtsuk, nem kell mást tennünk, mint vállra venni a halottat, majd a víz közelébe menni és miközben lenyomva tartjuk a SHIFT gombot, odaklikkelni, ahová dobni szeretnénk. Ez a módszer hidakról is működik.



**S.W.I.N.E.**

**Tipp 1** Játék közben a [Shift] + [Enter] megnyomásával hívjuk elő a konzolt, majd gépeljük be valamelyik kódot:

Cheat	Hatás
smarten:	a kiválasztott egység rangját megnöveli
mo money:	plusz 1000 pénzt kapunk
quicker than death:	az ellenségek megölése egy lövéssel
blitzkrieg:	következő pálya
instant delivery:	gyorsabban kapunk egységeket
show fps:	megjeleníti a frame rate-et (v1.3)

**Myth 3: The Wolf Age**

**Tipp 1** A következő kódok játék közben használhatók:

Cheat	Hatás
[Ctrl] + [Alt] + numerikus [+]	szint megnyerése
[Ctrl] + [Alt] + numerikus [-]	szint elvesztése

**Return to Castle Wolfenstein**

**Tipp 1** Az alapfegyvernek számító golyószórók közül használjuk mindig a gyors és erős Sten-t! Az MP40 gyenge és pontatlan, a Thomsonhoz pedig – mivel nem német fegyver – nincs lőszerutánpótlás a pályákon.

**Tipp 2** Soha ne álljunk le szemtől szemben harcolni! Minimális sérüléssel megúszhatjuk, ha a sarkok mögül kiugrálva, rövid, 3-4 lövéses sorozatokat adunk le az ellenfélre, s utána mindig visszahúzódnak (ezzel elkerüljük a Sten túlmelegedését is).

**Tipp 3** A játékban benne maradt a Quake 3 azon tulajdonsága, hogy strafe jumppal sokkal gyorsabban lehet haladni. Ráadásul itt még sprint gombot is kapunk mellé: a ketőt kombinálva félelmetes sebességeket lehet elérni. Szorult helyzetekben segíthet.

**Tipp 4** A titkos helyek nagy részébe egész kézenfekvő módon bejuthatunk. Ha találkozunk a fal mellett árválkodó gázpalackokkal, nyugodtan eresszünk beléjük néhány golyót, jó eséllyel robbantanak bejáratot egy titkos szobába. Ugyanez a helyzet a kandallóból kiálló piszkavassal, vagy az elhasznált szellőzőráccsal: ha ilyet látunk, ne menjünk el mellette próbálkozás nélkül!

**Tipp 5** A ködös vagy éjszakai pályákon rendszeresen álljunk meg és pásztázzuk körbe a terepet mesterlövészpuskánk éjjellátó távcsövével. Az ellen ugyanis ilyen körülmények között is a normális távolságokat látja be, nem úgy, mint mi (egy kicsi bug, ami bennmaradt a játékban).

**Tipp 6** A nagyobb tereken a mesterlövész puskák a leghatékonyabbak. Egyetlen baj velük, hogy ha mozgunk, nem nézhetünk bele a távcsőbe, így használatukhoz meg kellene állnunk egy pillanatra (ez pedig – főleg hard fokozaton – egyenértékű lenne azzal, hogy ha villogó szírnát a fejünkre kötve, harsány „Ide lőjete!” kiáltások közepette kiszaladnánk egy nagy térre). A megoldás: gugolva nézünk bele a távcsőbe és így közlekedjünk.

**Tipp 7** Emberek ellen majdhogynem használhatatlan a gránát, mert elugranak mellőle. A zombik ellen azonban nagyon hatásos, hiszen ők lassan és kiszámíthatóan mozognak, ráadásul a páncéllal magukat védő (amolyan Tomb Raider 4-es) példányokat löfegyverrel egyébként is nehéz eliminálni.

**Tipp 8** Nagyobb terekhez érve mindig mérjük fel a terepet messzelátónkkal, orvlövészek után kutatva!

**Tipp 9** A csalások aktiválásához a programot a „+set sv\_cheats 1” parancssori paraméterrel indítsuk el. Ezután a játék közben a „~” gombbal hívjuk elő a konzolt és gépeljük be a kívánt csalást.

Cheat	Hatás
/god:	sérthetlenség
/notarget:	az ellenségek nem támadnak
/noclip:	átjárás a falakon
/give all:	minden fegyvert és páncélt megkapunk
/give armor:	páncélatot kapunk
/give health:	életet kapunk
/give stamina:	életerőt kapunk
/nofatigue:	nem fáradunk el
/kill:	öngyilkosság

**New York Racer**

**Tipp 1** Ha nevünk helyett a következő kódokat adjuk meg, akkor az alábbi dolgokat érhetjük el:

Cheat	Hatás
NIKITA:	a bónusz autók is használhatók
BIGWOLF:	Beginner Mode-ban az összes autó használható
OELITA:	Pro Mode-ban az összes autó használható
POOLWOOL:	Expert Mode-ban az összes autó használható
YXINYEDO:	minden pálya és nehézségi fokozat elérhető
SHALEA:	végtelen energia

**Ghost Recon**

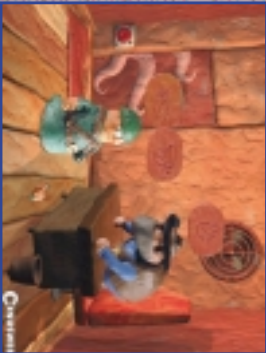
**Tipp 1** A csalások használatához be kell lépni a konzolba, ezt a numerikus [Enter] megnyomásával tehetjük meg, ezután máris pötyöghetjük a kiválasztott kódot:

Cheat	Hatás
Superman:	sérthetlenség
TeamSuperman:	sérthetlenség a csapatnak
Shadow:	láthatatlanság
TeamShadow:	láthatatlanság a csapatnak
ammo:	végtelen lőszer
refill:	újratölti a tárgyakat
autowin:	küldetés megnyerése
chickenrun:	a gránátokból csirkék lesznek
god:	villámcsapás

**Uhu, Caris & Boe**



**Clay Agent**  
A végére hagytrán a legpoénosabb játékot. Igazából nekem nagyon bejött. Kicsit beteg, de jó. Mitől is van szó? Egy klasszikus „point-and-click” kalandjátékról, amelynek a szereplői gyurmafigurák. En nem vagyok egy tapasztalt kalandjátékos, de ötletességével és poénos helyzetkomikumjával még engem is a monihor elé segezett. A gyurmafigurák pedig halálhák. Ne töl sok szöveges dialógust várjunk tőle, hiszen ennek a játéknak nem ez a lényege...



**Speed Thief**  
Igazából engem mindig is vonzottak az ilyen programok, de csak a száguldás miatt. Soha nem meríttem el bennük teljesen. Azonban ha arkád programban van is értelme a féktelen kocsiörösnak és betonszágatásnak, akkor nálam tuti a siker...

**Nelson Piquet's Grand Prix Evolution**

Amno nekem a „podcszeres” versenyek nagyon bejöttek és igencsak hiányoltam már az efféle versenyprogramokat... Hála az égnek, nem felejtették el a fejlesztők ezt a műfajt sem. A játék grafikája szerintem ütős, és szerencsére elég változatosak a pályák is, holidon, vízen, víz alatt, barlangokban kell lekötöznünk a társainkat...

**GameStar 2002. január**

**A GameStar készítői (elkövetők)**

- Főszerkesztő:**  
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu
- Megbízott felelős szerkesztő:**  
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:**  
Beregi Tamás (Berr) – gawain@freemail.hu  
Braniczky Gábor (Schuerue) – schuerue@gamestar.hu  
Csontos Péter (Csonti) – csonpet@freemail.hu  
Egri Imre (Zimi) – zimi@idg.hu  
Farkas Balázs (Lompi) – lompi21@freemail.hu  
Galgóczi Tamás (Cromwel) – t.galgoczi@uts.hu  
Kozma Ferenc (Kecske) – kozma@printscreen.hu  
Lám Gábor (Del) – deltech@freemail.hu  
Lengyel Andrea – landrea@idg.hu  
Lombai Gergely (Fix) – fix-@freemail.hu  
Pepin Zsófia (Mimóza) – zsomimoza@freemail.hu  
Samu József (Sam.Joe) – samjoe@vv.hu  
Spányik Balázs (Trf) – trf@idg.hu  
Telek Zoltán (Sam) – sam@idg.hu  
Uhle Dániel (Uhu) – duhle@freemail.hu

- Tördelőszerkesztők:**  
Bíró Dániel (Morningstar) – dbiro@idg.hu  
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
- Címlapterv:**  
Darabont Gergely (Moriarty) – darabont@printscreen.hu  
Prekop László – prekop@printscreen.hu
- Reklámreferens:**  
Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

- Kiadó:** 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

- terjesztési osztály:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.
- telefon:** 474-8858
- e-mail:** terjesztes@idg.hu
- Előfizethető a terjesztési osztályon valamint a hírlap-kézbeszítőknél és a vidéki postahivataloknál.
- a lap ára:** 1496 Ft
- előfizetés:** negyedéves 3450 Ft  
féléves 6600 Ft  
egyéves 12 504 Ft

- terjesztés**
- 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
- Ügyvezető igazgató:** Lázár László
- HU ISSN:** 15853187
- Terjeszti:** Nemzeti Hírlapkereskedelmi egyesület, a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

- Megjegyzés**
- A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelenő 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 hozhatóak! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.
- Cheat rovatval kapcsolatos ötleteiteket várjuk:**  
cheat@gamestar.hu



2002. január

GameStar  
CLAY AGENT,  
SPEED THIEF,  
GP EVOLUTION

