

BEVEZETŐ

Valamikor 10 évvel ezelőtt minden évváltást eufórikusan éltem meg. Mostanában azonban inkább csak a "megint elment egy év" hangulat uralkodik el rajtam. Azonban a 2001-es évben azért minden kicsit más volt, hiszen mint a GS egyik tagjának, nekem is számot kellett vetnem a múlttól, hogy mi is lett az év játéka. Mit mondjak, örömmel olvastam a többiek leírásait. Remélem nektek is tetszeni fog, s nem csak ez, hanem az egész szám, melyből megtudhatjátok, hogy mi volt, és azt is, hogy mi lesz!

A jelen sem marad persze parlagon, hiszen a Medal of Honor méltán dobogtatta meg mindegyikünk szívét. Akinek pedig ez sem elég, annak itt van még néhány "kisebb" név: WarCraft 3, Age of Mythology, Dark age of Camelot.

Mélyvizes csapatunknak pedig ebben a hónapban, ha nem is úszta át a Dunát, azt hiszem ismét sikerült elég jól alámerülnie a hardverek tengerében.

Eme kicsit sablonos bevezető után lássuk azt a problémát, hogy melyik GameStar mikor jelenik meg ezen túl (jól láttatok: melyik). Mivel a világegyetem egyre tágul nekünk is muszáj egy kicsit növekednünk, ezért döntöttünk úgy, hogy a hatalmas igényeket kielégítve márciustól megjelenik a piros logóval ellátott GS, amiben nem lesz CD és 796Ft-ért beszerezheted haverodnak, aki folyton a tiedet tépi szét. A DVD-olvasóval megáldottak pedig áprilistól vehetik kezükbe a DVD GameStart, mely ezüst logóval lesz kapható. Aki pedig a megszokott újságot szeretné két CD-vel és teljes játékkal, annak sem kell félnie, hiszen a következő GameStar az Earth 2150-el teljes játékkal jelenik meg, a megszokott időben.

Összefoglalva:

Március 08-án Kék GameStar 2 CD-vel és teljes játékkal, változatlan áron.

Március 13-án Piros GameStar CD nélkül, 796Ft-ért.

Leegyszerűsítve:

Minden hónap második péntekjén: Kék GAMESAR

Minden hónap harmadik hetének szerdáján: Piros GameStar

A további tanfolyam majd következő hónapban. ☺

Egy kicsit elfáradtam a nagy számolgatásban, megyek, alszok egyet, addig is legyetek.....(mindenki behelyettesítheti, ami lenni akar), én meg megpróbálom felfogni, hogy mit is írtam ide.

A következő hónapig is jó játékot és olvasgatást!

Szittyó



Tartalom	
CD-tartalom	6
Lapzárta után: UT2	7
Hírek	8
Előzetesek	
Nagy 2002-es Játékelőzetes	12
Prisoner of War	20
Starsky and Hutch	21
Lord of the Rings	22
World of Warcraft	23
Bétateszt	
WarCraft 3	24
Age of Mythology	28
Arx Fatalis	30
Fókusz	
Dark Age of Camelot	32
Szerepjátékos szemmel	37
Játékbeutatók	
Medal of Honor: Allied Assault	40
Operation Flashpoint: Red Hammer	46
Aquanox	48
Rayman M	52
Alfred Hitchcock's Final Cut	54
Drakula magyar változat	56
Car Tycoon	58
Monopoly Tycoon	60
Capitalism 2	62
Settlers 4 Mission CD	64
Tropicó magyar változat	66
Trainz	68
Rally Championship Extreme	70
Budget	72
Játékmúzeum	74
Best of Gamestar 2001	76
Best of Olvasók 2001	80
Tippek, trükkök	
Aquanox tipp	82
SWINE tipp	84
Anarchy Online tipp	85
Rövid tipp, cheat	86
Behálózva	
Multiplayer hírek	90
Multiplayer tipp	92
WCG beszélő és interjú	94
MOD teszt	96
Net-technika – Analóg elérések	97
Mélyvíz	
Hardware hírek	98
Nokia HDR-1 MP3 player	102
GeForce 2 Ti	103
Piactér	104
P4 Northwood vs. AthlonXP	106
AMD chipsetek	108
DVD olvasók tesztje	112
Hardverteszt-összesítő	117
Másvilág	
Starbrowser	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121
Közösség rovat	
KV-szünet – Szoftver	122
KV-szünet – Hardver	124
Másik oldal	125
Aréna	126
Ízelítő a következő számból	128



32. oldal
Dark age of Camelot

„Vágytatok már arra, hogy egy hatalmas királyság részesei legyetek? Netán megvédjétek hazátok szent földjét gonosz bestiák dúlásától, rémes toportyánférgék támadásaitól, vagy valamilyen szomszédos és ellenséges birodalom seregeinek portyáitól? Életeteket és véreiteket adnátok hazátokért, a mesék és a legendák világából idepottyant csodás földrét? Ugye igen? Mert hát katonaságot irányítani eddig is lehetett, de személyesen részt venni egy konfliktusban azt nem. Eljött tehát a Ti időtök!”

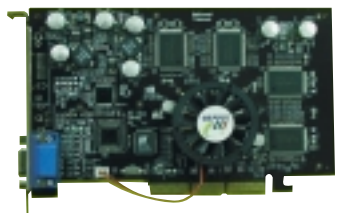
20 oldal – Warcraft 3

„A soron következő remekmű a WarCraft sorozat tagja. Elég, ha csak ennyit mondok, hiszen ki ne tudná, hogy miről is van szó, és mindenkinek megmozdul valahol mélyen egy régi emlék, és elkezd remegni a keze, ahogy arra gondol, hogy nyáron valóság lesz, ami eddig csak álom volt.”



103 oldal - GeForce 2 Ti

„Arra gondoltunk, hogy – a GeForce 2 Titanium kapcsán – utolsó alkalommal írunk egy rövidke összefoglalót az nVidia második generációs GeForce kártyáiról, és a piacon elfoglalt jelenlegi helyükről. Valószínűleg most hallotok utoljára ezekről a kártyákról, úgyhogy szívleljétek meg a tanácsokat...”



CD-TARTALOM

Első CD tartalma:

Játékdémók: Ballistics, Mall Tycoon, Sid Meier's Sim Golf, Trainz

Aquanox (150,8 MB)

A német Fishtank Games nemrégiben kiadta remek kis akciójátékának angol nyelvű változatát is! Ezt próbálhatjátok most ki... Lényegében egy tenger alatti szimulátorról van szó, melynek egyik legfontosabb különlegessége, hogy GeForce 3-as kártyán elképesztően jól néz ki. Mi egy kisebb sikló pilótái vagyunk, feladatunk, hogy a ránk bízott küldetéseket megoldjuk. Eközben összefutunk rengeteg ellenséggel, akik gondolkodás nélkül megtámadnak minket. Érdemes kipróbálni!



még egy tankot is vezethetünk majd. A demóban egy nagyon élethű pályát próbálhatunk ki, ahol földi és légi egységek is az életünkre törnek. Szerencsére akadnak segítőtársaink!



Extra:
Day of Defeat, Medal of Honor Co-Op Mod

Második CD tartalma:

Játékdémók:
Serious Sam 2

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

Többen jeleztétek, hogy az előző számunkban közzétett S.W.I.N.E. demó hibás. Ez valamilyen ismeretlen okból igaznak bizonyult. Mivel úgy éreztük, hogy e remek alkotást mindenkinek látnia kell, még egyszer feltettük CD mellékletünkre (remélhetőleg a technika örököse ezúttal nem tréfál meg minket).



Mélyvíz:

Driver:

DirectX, nVidia

Audió:

1by1 v1.10, Sonique v1.95, WinAMP v2.78 (c2), WinAMP v3.0 beta 2.5, 10-Strike MP3-Scanner v1.0, Acoustica MP3 Audio Mixer, Audio Conversion Wizard v1.2, mp3DirectCut v1.19

Egyéb:

1 Click & Lock v1.5, Adobe Acrobat Reader v5.05, BootStar v7.30, Customizer XP v1.6, Kill Win Pro Build 155, WinRamTurbo v4.60

File Manager:

Far v1.70 beta 3, Windows Commander v4.54

Grafika:

HyperSnap DX v4.22.01, ACDSee v4.0, IrfanView32 v3.60, Alchemy GIF Animator v2.6, Mosaic Creator v2.0

Internet:

Internet Explorer 6.0 - magyar, FlashGet v1.0, Fresh Downloader v2.75, Getright v4.5b, Aaron's Web Vacuum 1.00a, The Bat! v1.54b23, CuteFTP Pro v2.0.1, FtpRight v2.2

Vírusirtó:

F-Secure, McAfee, NAV

Patch:

Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.3, Arcanum v1074, Ballistics v1.0, Civilization III v1.16f, IL-2 Sturmovik v1.02, Project Eden v1.01, Red Alert 2: Yuri's Revenge v1.001, Serious Sam v1.05, Stronghold v1.1, SWAT 3 Elite Edition v2.1, S.W.I.N.E. v1.4, S.W.I.N.E. Demo patch v1.4

Movie-k:

Age of Mythology, Car Tycoon, Conseq Trailer, Cossacks Art of War, DarkSpace, Unreal Championship

Kreed (40,8 MB)

Néhány hete szinte a semmiből elindult egy hatalmas nagy Unreal médiakampány, melynek keretében az Infogrames gyakorlatilag teljesen elárasztotta a sajtót Unreal játékaival. Ezek között van az Unreal 2, az UT 2, és még sorolhatnánk. Rövid idővel később, előkerült az orosz Burut is, akiknek egy igencsak ígéretes alkotás van a kezükben, amely akár az egész Unreal világ sikerét megrengetheti. Ez a Kreed, mely szintén egy FPS alkotás lesz, valamikor 2002 második-harmadik negyedévében. Ebből sikerült egy animációt elcsípnünk, amit mindenkinek ajánlunk!



Extra:

Aliens vs. Predator 2 Add-on, Quake 3 Arena extrák, Unreal Tournament kiegészítések, Yuri's Revenge pályák

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

Ballistics (193,3 MB)

A Grin nevezetű fejlesztőcsapat egy igen újszerű játékot alkotott. Mi egy futurisztikus motorverseny pilótái vagyunk, feladatunk, hogy meglovagoljunk egy elektro-magnetikus járgányt. Elsőre elég könnyűnek tűnik a dolog, ám mikor az ellenfelek bekeményítenek, bizony elég nehéz dolgunk lesz. Ha nyerni akarunk, a pályák minden egyes trükkjét meg kell tanulnunk, és akárcsak a Quake játékokban, hihetetlenül gyors reflexekre lesz szükségünk.



Medal of Honor:

Allied Assault (193 MB)

A második világháború borzalmas volt. Rengeteg áldozatot követelt, és még többen gyászolták az elesetteket. Az Electronic Arts játékában mi is belekerülünk a háborúba, ahol legelső célunk a túlélés lesz. Rengeteg feladatunk lesz a végleges változatban, ahol

GameStar

JAZZ ÉS FAUST

TÖRTNÉNT EGYSZER
VALAHOL A MESÉS TÁVOL-KELETEN...



Pontosan 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 (*Sztrogoff 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 effekteket 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

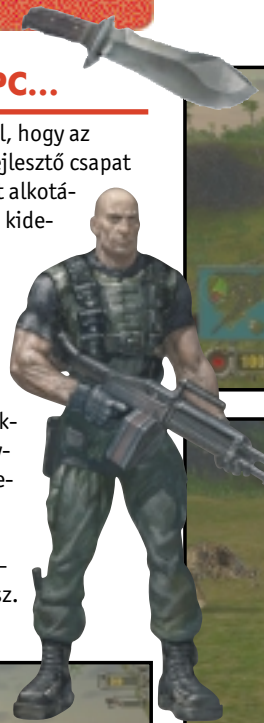
A játék angol szövegműve több mint 30.000 szóból áll. A karakterek hajlamosak a fecsegésre, s elég sokan is vannak, így több mint 30 hosszabb-rövidebb szerepre tagozódik a szereposztás. Mindketten beszálltunk egy-egy rövidebb, egy-két mondatos szerepre (kíváncsi vagyok, bármely olvasónk meg tudja-e mondani, kik voltunk 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 effektezés (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.

Dr. Moreau és a PC...

Nemrégiben hírt kaptunk arról, hogy az Action Forms nevezetű játékfejlesztő csapat egy eddig meg nem nevezett alkotáson dolgozik. Röviddel ezután kiderült, hogy ez a program a Vivisector: Creatures of Dr. Moreau, vagyis a sokak által jól ismert film alapjaira épülő alkotás. Az ugyanezen a napon indult hivatalos honlapjáról kiderült, hogy ez egy szokványos kis FPS játék lesz, melyben főként az elszabadult fenevadak ellen kell nyomulnunk. A játék jelenleg béta fázisban van, és – ha minden jól megy – áprilisban már a boltokban lesz. <http://www.vivisector.com/>



DroneZ honlap

A Zetha gameZ elárulta, hogy elindította a lassan elfeledettnek hitt 3D-s akciójátékának, a DroneZ-nek hivatalos oldalát. Itt megtalálhatjátok a DroneZMark-ot (mely a 3DMark-hoz hasonlóan egy mérőprogram), rengeteg képet, infót és érdekességet is! A program teljes verzióját egyébként néhány GeForce2-es, 3-as grafikus kártyához is adják, hiszen a fejlesztők még mindig nem találtak megfelelő kiadót... <http://www.multiplayer.it/dronez/>



Újabb kaland a láthatáron!

A DreamCatcher Games egy újabb kalandjátékot dob a piacra, alig néhány nap múlva! A program teljes, becsületes neve: The Cameron Files: The Secret at Loch Ness. A játékos egy detektívet, Alan Parkert alakít majd, akinek feladata egy híres fizikus, Allister MacFarley felkutatása lesz (aztán az ő segítségével folytatódik a történet). A játékot a megszokott kalandelemek segítik, és természetesen rengeteg titokzatos rejtély vár majd rátok. <http://www.dreamcatchergames.com/>



Közeleg a Ghost Recon kiegészítő

A UbiSoft bejelentette, hogy már egy ideje dolgozik a nemrégiben megjelent Ghost Recon című taktikai akciójáték kiegészítőjén. Ebben 8 új afrikai pálya, fegyverek, járművek és további meglepetések lesznek. Ha minden igaz, 2002 márciusában kerül a boltok polcaira. <http://www.ghostrecon.com/>

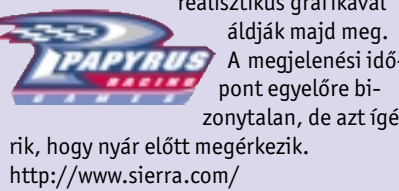


Készül az Ages of Athiria

Előkerült egy újabb MMORPG alkotás, ezúttal az Elysian Productions-től. Az Ages of Athiria-ban az első ígéretek szerint a legtöbb RPG-siker legjobb tulajdonsága: fognak egyesülni, legyen az a grafika, a játszhatóság, a játékelmény, vagy akár az összetettség terén. A megjelenés időpontját egyelőre nem árulták el. <http://www.agesofathiria.com/>

Jön a NASCAR Racing 2K2

A Sierra és a Papyrus ismét készíti a NASCAR játékok következő „mérőldkővét”, a NASCAR Racing 2002-t! Egyelőre annyit lehet erről tudni, hogy a fizika sokkal valószínűségi lesz, mint eddig, és közel fotorealistikus grafikával áldják majd meg. A megjelenési időpont egyelőre bizonytalan, de azt ígérik, hogy nyár előtt megérkezik. <http://www.sierra.com/>



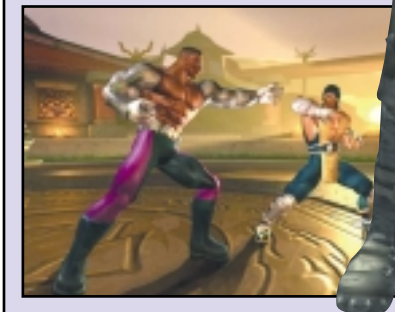
Train Sim Modeler

Az Abacus Publishing kiadta harmadik kiegészítését a Microsoft nemrégiben megjelent, igen sikeres vonat-szimulátorhoz, a Train Simulator-hoz. Az újdonsült add-on neve Train Sim Modeler, mellyel többek között teljesen új helyszíneket kreálhatsz a játékhoz. Mivel idehaza valószínűleg nem tudod beszerezni, érdemes lesz ellátogatni a játék hivatalos oldalára, ahonnan meg lehet rendelni! <http://trainsimulatorworld.com/tsm>



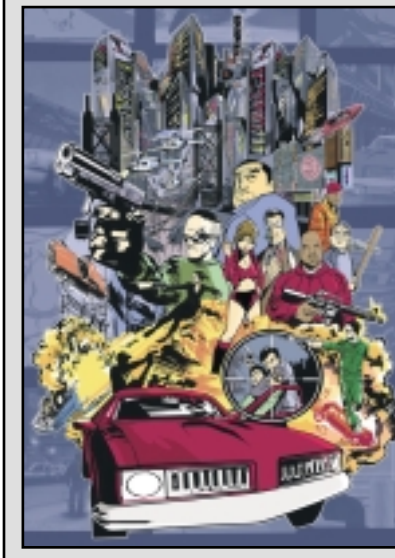
Mortal Kombat 5 a láthatáron!

Biztosan emlékeztek még a Midway féle, hatalmas sikereket aratott harci-verekezős játékra, a Mortal Kombat-re. A sorozat legújabb tagja, az ötödik rész már eléggé előrehaladott állapotban van. A fejlesztők szerint alig néhány hónapon belül megjelenhet. Sajnos, egyelőre csak az Xbox-os változat készül, de igen nagy eséllyel megírják PC-re is! Az egyetlen kép, amit találtunk róla, elég meggyőzőnek tűnik... <http://www.midway.com/>



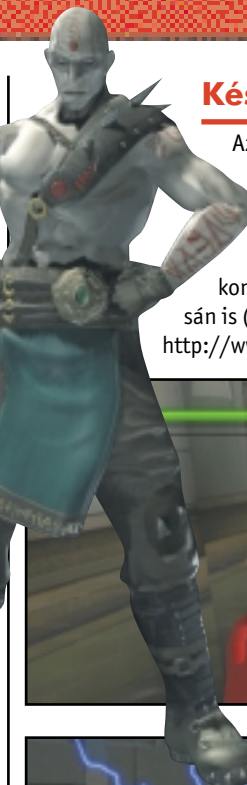
Készül a GTA 4

PlayStation 2 fronton eléggé előrehaladtak a dolgok... legalábbis erről tanúszkodnak a legfrissebb jelentések. A Rockstar Games csendben elárulta, hogy máris dolgoznak a nagyszerű Grand Theft Auto sorozat negyedik epizódján, egyelőre csak PS2-re. A játék PC-s verziójáról még nem beszélnek, hiszen a harmadik rész valamikor idén április körül kerül a boltokba. A folytatás grafikája nem sokban változik, inkább a városok életének még realitásabb megvalósítására gyúrnak a fejlesztők... Várható megjelenése ez év vége! <http://www.rockstargames.com/>



Készül az Orchid

Az Argonaut Games bemutatta legújabb fejlesztését, mely az Orchid nevet kapta. Ez egy 3D-s akciójáték lesz, melyben a játékos hatalmas világokat járhat be, és egyenként kell megküzdenie az ellenségekkel (szó szerint verekedhetünk is, akár csak az Oniban). Több neves hollywoodi színész hangját adja majd az alkotáshoz. A játék Xbox játékkonzolra jelenik meg először, de már gondolkodnak a PC-s változat kiadásán is (amiből aztán lehet, hogy semmi sem lesz). <http://www.argonaut.com/orchid.asp>



Némi Renegade infó...

A Westwood Studios több infót is elárult az alig néhány hét múlva megjelenő FPS játékról: a Renegade-ről. Kiderült, hogy a játék teljes mértékben támogatja a Discreet teljesen ingyenes, 3D-s tervezőprogramját, a gmax-ot. Ennek segítségével bárki készíthet újabb pályákat, egységeket, objektumokat a játékhoz. Másik érdekesség, hogy a játék hivatalos honlapjára feltettek egy tesztprogramot, melynek segítségével kideríthetjük, hogy jelenlegi konfigurációkkal mégis hogy fog futni a prog. Végül, de nem utolsósorban arra is fény derült, hogy a teljes zenéje január 10-én készült el. Hamarosan mindenki meghallhatja, és meg is láthatja! <http://westwood.ea.com/>



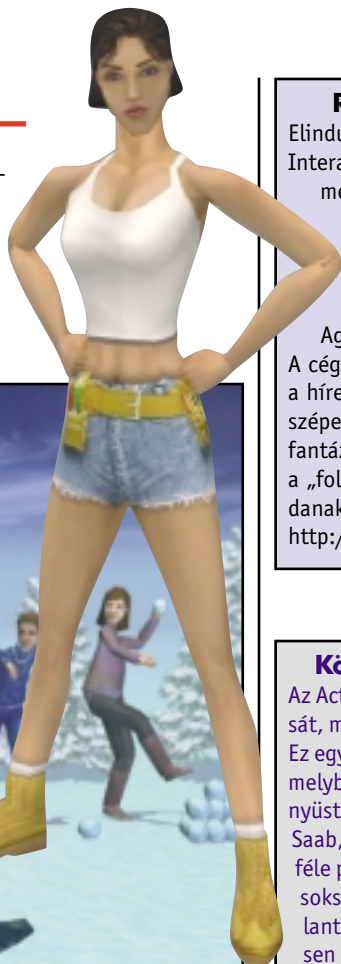
Új Sims... a változatosság kedvéért

Miután a The Sims játékok megjelenésük óta a csúcson vannak (a Top 10-es lista első 5 helyezésében minden héten van legalább egy), a fejlesztők és a kiadó úgy gondolta, hogy elkészítik a legújabb kiegészítést. A The Sims: Vacation-ben a szabadidős lehetőségek egész gammaja tárul majd eléln. Röplabdázhatunk, mini-golfozhatunk vagy akár teniszezhetünk is, ha úgy tartja kedvünk. A megjelenési időpontja még nem tisztázott, de amint elárulják, tudatjuk veletek! <http://thesims.ea.com/us/>



Elkészült a Black & White kiegészítő

A Lionhead Studios viszonylag hamar befejezte Black & White című játékának kiegészítését, a Creature Isle-t. Ebben lényeinkeket újabb trükkökre taníthatjuk meg, és mi is extra kalandokban vehetünk részt. A jelek szerint a fejlesztők végre teljes erőbedobással dolgozhatnak a második epizódon. <http://main.bwgame.com/creatureisle/index.shtml>



Rage of Mages MMORPG?

Elindultak az első pletykák a Nival Interactive következő játékáról. Ugyan még nem erősítették meg, a jelek szerint készül a következő Rage of Mages játék, mely ezúttal csak online lesz játszható (akárcsak az Anarchy Online, a Dark Age of Camelot, stb.). A cég nem tagadta a híresztelést, azonban szépen csendben az ember fantáziájára bízta a „folytatást”... Nem mondanak semmit! <http://www.nival.ru/>



Közeleg a Race of Champions

Az Activision bemutatta legfrissebb alkotását, mely a Race of Champions nevet kapta. Ez egy elég jól kinéző autós gamma lesz, melyben 20, a valóságban is létező autót nyűstölhetünk majd (Peugeot, Toyota, Saab, stb). A rendelkezésre álló 20 különféle pálya részben interaktív lesz. A nézők sokszor eléln ugranak, a szemünkbe villantanak, integetnek, ujjonganak. Összesen 7 játékmód közül választhatunk majd, melyek biztosítják a szakadatlan játékélményt. A végleges változat 2002 harmadik negyedében kerül a boltokba, Xbox-ra és PS2-re egyaránt. Sajnos egyelőre nem készül a PC-s változat. <http://www.activision.com/>



AquaNox 2!

Alighogy megjelent az AquaNox, a Massive Development máris elárulta, hogy készül a folytatás. Egyelőre csak annyi bizonyos, hogy ezt nem a Fishtank, hanem a JoWood fogja piacra dobni. Hogy mikor? Ez még egy darabig biztosan titokban marad... <http://www.aquanox.de>

Új Flashpoint kiegészítés?

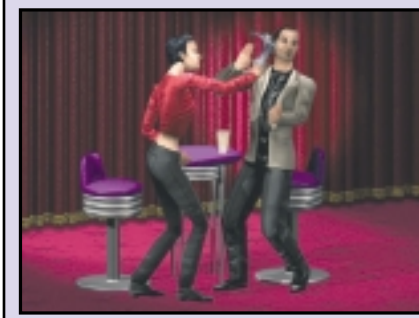
A szokásos, havi Codemasters hírlevél legutóbb egy meglepetéssel szolgált. Kivételesen volt benne egy tervezett megjelenési lista is, melyből jól kivehető, hogy egy újabb Operation Flashpoint kiegészítés is készül. Megkérdeztük a céget, hogy csak annyit mondott: „Majd meglátjátok”... íme a lista PC-s része:
 IGI 2: Covert Strike [PC] - 2002 május
 Toca Race Driver [PC/Xbox] - 2002 június
 Operation Flashpoint Expansion [PC] - 2002 június
 Prisoner of War [PC/Xbox] - 2002 június
 Dragon Empires [PC] - 2002 ősz
 Colin McRae Rally 3 [PC/Xbox] - 2002 ősz
 World War II: D-Day to Berlin [PC] - 2002 tél
<http://www.codemasters.com>



Top 10 játékeladás

A legfrissebb felmérések azt mutatják, hogy a 2001-es év legutolsó hetén ezek a PC-s játékok fogytak legjobban a tengerentúlon! Jól látható, hogy a 10 játék közül ötöt az EA ad ki, amiből 4(!) a The Sims játék valamely változata!

1. The Sims: Hot Date - Electronic Arts
2. Harry Potter & The Sorcerer's Stone - Electronic Arts
3. The Sims - Electronic Arts
4. MP Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
5. Return To Castle Wolfenstein - Activision
6. The Sims: House Party - Electronic Arts
7. The Sims: Livin Large - Electronic Arts
8. MS Zoo Tycoon - Microsoft
9. Empire Earth - Vivendi Universal Publishing
10. MP Civilization 3 - Infogrames Entertainment



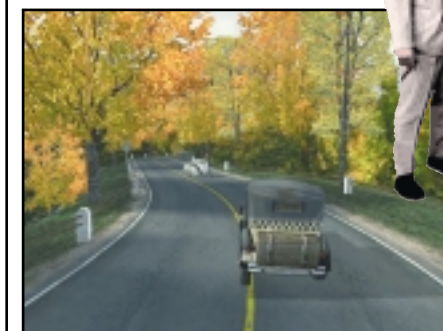
Túl az 1 millió!

Az Activision elbűszkélkedett, hogy már több mint 1 millió példányt értékesítettek a 2001. november 20-án megjelent Return to Castle Wolfenstein című FPS játékból! A legkedvezőbb eladási adatok Németországban és Angliában alakultak ki! Ezzel ugyan nem döntöttek meg minden rekordot, de azért egy PC-s játéktól ez már nagy szám... (A Final Fantasy PS2-es verzióiból a megjelenés napján több szokott fogyni ☺) <http://www.castlewolfenstein.com/>



Késik a Mafia

Néhány héttel ezelőtt a Take Two büszkén jelentette, hogy még január végén boltokba kerül a Mafia: City of Lost Heaven című játékuk. Rövid időn belül azonban egy sajnálatos hírrel is szolgált a cég. Mostanra beigazolódtott, hogy az alkotás csupán valamikor márciusban jelenhet meg. Különösebb indokuk nem nagyon volt a csúsztatásra, csak annyit mondtak, hogy szerintük foglalkozni kell még egy kicsit a programmal (mielőtt megjelenik). <http://www.mafia-game.com/>



MOO3 megjelenés

Minden űrstratégia atyjának, a Master of Orion-nak a legújabb, harmadik epizódja is hamarosan napvilágot lát. Az első verzió még DOS-os volt, ám hamarosan a kornak megfelelő kinézettel és természetesen összetettséggel jelenik meg az új rész. A Quicksilver elárulta, hogy a sokak által etalonnak tartott remekmű 2002 második negyedében kerül a boltok polcaira. Addig is irány a hivatalos honlap! <http://moo3.quicksilver.com/>



2002-ES ELŐRETEKINTÉS

JÓSLÁSOKBA SZERETNÉNK BOCSÁTKOZNI

A 2001-es év a játékok minőség szempontjából sokak szerint vitatható volt (nekem bejött), de az idei év várható természetét végignézve olyan csemegékre számíthatunk, amelyeket még a legblazirtabb, hardcore übermácho játékos sem nézhet végig érzéketlenül. Nyáron megjelenik a Warcraft III és az Age of Mythology, amelyről bétatesztünket a 24. oldalon olvashatjátok, olyan FPS nagyjágyú, mint a Duke... khmm... ☺, szóval a Quake 4 és a Doom III, a szerepjátékosok pedig – remélhetőleg – a Neverwinter Nights-on fognak elalélni. Szóval néhány nagy név sorsa bizonytalan, de mi bizakodóak vagyunk! ☺



1914
fejlesztő: Ravensburger megj.: 2002. nyár

Az első világháború eddig valamiért nem tartozott a stratégiai fejlesztőinek kedvencei közé:



a Ravensburger ezen végre változtatni fog. Az 1914 egy körökre osztott cucc, és teljesen 3D-s (saját) grafikus motort fog használni. A hadjárat során alacsony rangú tisztként indulunk, hogy aztán fokozatosan, egyre nagyobb seregeket irányítva jussunk el a marsallbotig.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

BATTLEFIELD 1942

fejlesztő: Digital Illusions megj.: 2002. vége

Az Electronic Arts legújabb, második világháborús akciójátéka viszonylag érdekesnek ígérkezik. Különlegessége, hogy harcosként részt veszünk földi, vízi, és légi támadásokban is, rengetegszer kell irányítanunk különféle ágyúkat és lövegeket. 32 rendelkezésre álló járművet használhatunk, amiből jól kivehető, hogy karakterünk bizony elég jól ki lett képezve...A játék már több mint másfél éve készül, ám a jelek szerint még várunk kell rá egy csöpöt. Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

BLACK AND WHITE 2

fejlesztő: Lionhead Studios megj.: 2002

Peter Molyneux még a tavalyi ECTS-sen elárulta, hogy már fejlesztik a Black & White folytatását. Egyelőre annyit lehet tudni a játékról, hogy az első részben (és a kiegészítőjében) nevelt lényeinket átvihetjük majd, és újabb extra képességekre taníthatjuk őket. Csak abban bízunk, hogy a második részre nem kell újabb négy esztendő várni (hiszen – mint legtöbben tudjátok – a B&W-ot megjelenése előtt 4 és fél évvel bejelentették)

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷🍷



ARCHANGEL

fejlesztő: Fishtank megj.: 2002. február

Az Archangel egy külső nézetes akció-szerepjáték, amelyben keverednek a horrorisztikus fantasy és a modernebb sci-fi elemek. A főszereplővel puzzle-feladatokat oldhatunk meg, és bőségesen harcolnunk is kell, de az NPC-k és a folytatott interakciók sokkal hihetőbbek, életszerűbbek lesznek. Állítólag a szörnyek MI-je is „szörnyen” jó lesz, és a főszereplő sokkal több XP-t kap az intelligens viselkedésért, mint az értelmetlen öldöklésért.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



BREED

fejlesztő: Brat Design megj.: 2002. nyara

Már elég régóta vár a PC-s játékpiacon a Bungie féle Halo című akciójátékra. A jelek szerint másnak is megtetszett ennek az alapötlete, hiszen készül egy hasonló alkotás, mely a Breed nevet kapta. Lényegében arról van szó, hogy hatalmas világokban felvesszük a harcot különféle idegen civilizációkkal. A terepen található összes járművet és fegyvert használhatjuk, legyen az emberi vagy akár idegen fejlesztés. Remek akciónak ígérkezik!

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



ANNO 1500

fejlesztő: Sunflowers megj.: 2002. tavasz

A tavalyi ECTS legnagyobb durránása ez a valós idejű kereskedős, menedzselős stratégiai program volt, amelyben ismét az Újvilág felfedezésébe foghatunk az

önjelölt Kolombuszok. Az első részhez hasonlóan itt is a semmiből kell virágzó birodalmat varázsolnunk, az őslakos indiánokat és más felfedezőket eltiporva. A készítő az Anno 1602 grafikus motorját lecserélték, és a háborús RTS részeket is alaposan feljavították.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



CALL OF CTHULHU

fejlesztő: Headfirst Productions megj.: 2002. tél

A H.P. Lovecraft művei alapján készült Call of Cthulhu egy túlélő-horror akciójáték lesz. A játék főszereplője Jack Walters magánkopó, aki egy Mythos nevű szörnyvel való rémes találkozása után teljesen rákattan a legendára, és Innsmoutsh-ba utazik, hogy utánajárjon a helyi sötét legendáknak. Hősünkkel hamarosan egész csapatnyi Lovecraft-féle rémséggel kell szembeszállnunk. Belső nézetes forradalmi grafika, szétverhető környezet, félelmetes 3D-s hang.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



CHASER

fejlesztő: Cauldron megj.: 2002. tavasz

Egy teljesen új FPS alkotás is napvilágot lát hamarosan. A történet 2086-ban játszódik. A sztori szerint rengeteg ember a Marsra kényszerült a földön eluralkodott nyomor és korrupció miatt. A főszereplő egy titkos ügynök, aki elvesztette az emlékeztetőt egy bevetés folyamán (értelemszerűen őt alakítjuk). A saját fejlesztésű 3D-s motor, a CloakNT szintén elég jónak ígérkezik, ami természetesen kihasználja a GeForce3-as kártyák adta lehetőségeket.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



C&C RENEGADE

fejlesztő: Westwood megj.: 2002. február

A szerkesztőségben némi megrökönyödéssel láttuk, ahogy Sam szinte mániákusan nyomja végig a Renegade alfa verzióját ☺. (lásd decemberi GS). Az iszonyú sok bug mellett a legnagyobb probléma a gagyi MI volt, amin az ECTS óta szinte semmit sem javítottak! Reméljük a végleges verzióban ezt alaposan felhúzzák. Amúgy egy hagyományos, de nagyon hangulatos FPS-ről van szó, amely a C&C univerzumban játszódik.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



CONFLICT: DESERT STORM

fejlesztő: SCI megj.: 2002. április

Az afgán háborút feldolgozó harci szimulátorok még váratnak magukra, az Öböl Háborús témából viszont idén újabb darab jelenik meg. A Conflict: Desert Storm egyes vélemények szerint „túlsgagosan is” élethű lehet. Hogy ezzel lenyomja-e majd a Flashpointot, azt majd meglátjuk, de szinte biztosan ugyanolyan valóságos háborús szitukban vehetünk részt. A multiplayer részben 64 játékos nyomulhat egyszerre.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



CURSE: THE EYE OF ISIS

fejlesztő: Wannadoo megj.: 2002. ősz

A Múmiát és az Indiana Jonest idéző, külső nézetes, látványos akciójátékot a tavalyi ECTS-en csodálhattuk meg. A játék főszereplője az 1800-as évek végén élő – Indy-re fel-tűnően hasonló – archeológus és kalandor, aki a Londoni múzeum alatt lévő alagútrendszerben elszabadult múmiákra vadászik, majd egy hajóúton keresztül Egyiptomba kerülve üldözi tovább azt a rejtélyes erőt, amely kiszabadította őket.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

fejlesztő: Sports Interactive megj.: 2002. ősz

Csonti már tükön ülve várja az Eidos focimenedzserének negyedik részét. A stílus rajongói már a sorozat harmadik tagjának frissítéseivel is megelégednének, de a negyedikhez mégis teljesen új motort kapnak, amely végre lehetővé teszi az internetes multiplayer megmérettetést is. A grafika valószínűleg nem sokban változik majd, de egy igazi focimenedzsert ez érdekel a legkevésbé.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

CITY OF HEROES

fejlesztő: Cryptic Studios megj.: 2002. nyara

A csak online játszható programok egyre nagyobb méreteket öltenek. Előfordul, hogy egy-egy világban 3000 karakter is van! Ez lesz az első olyan program, melyben akár több ezer szuperhősrel találkozhatunk kalandjaink folyamán. Lehetőségünk van saját hősünk kialakítására, a küldetések teljesítése végett csatlakozhatunk más csapatokhoz, vagy akár mi magunk is csinálhatunk egyet.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

COLIN MCRAE RALLY 3

fejlesztő: Codemasters megj.: 2002. nyár

Amióta megjelent a második rész, azt nem sikerült igazán senkinek felülmúlnia, úgyhogy nagyon sokat várunk a híres versenyző nevével fémjelzett rallitól. A CMR 3 élethűségére garancia, hogy eredeti mérnökök és maga az „Isten”, „öColinMcCrae-sége” is részt vett a fejlesztésben. Állítólag a kocsikat – végre – az utolsó csavarig tönkre lehet zúzni, ami az előző részre nem volt jellemző.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

COSSAKS: ART OF WAR

fejlesztő: GSC Gameworld megj.: 2002. tavasz

Gyu szerint a Cossacks minden idők egyik legjobb történelmi RTS-e, úgyhogy már alig várjuk a kiegészítést. A fejlesztők ezúttal nemcsak a „plusz x pálya, és jó nehéz lesz” elvet követik, hanem összesen 35-féle fejlesztést eszközölnek benne. Az újítások közé újfajta formációk is tartoznak, amelyekkel még összetettebb taktikákat hajthatunk végre.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

DEUS EX 2

fejlesztő: Ion Storm megj.: 2002. ősz

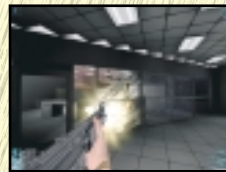
Warren Spector szenális játék, a Deus Ex anno alaposan felrázta az FPS műfaját szenális, szerepjáték jellegű megoldásaival, többféle történetzávalával és befejezésével. A folytatás az Unreal feljavított grafikus motorját fogja használni, így a készítő 100 vagy 200-szor részletesebb helyszíneket és 2048*2048 felbontású fotorealisztikus textúrákat ígérnek. A játékmenetről sajnos még nagyon keveset tudunk.

Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

DIE HARD NAKATOMI PLAZA

fejlesztő: Piranha Interactive megj.: 2002. nyara

Miután Bruce Willis nem vállalta el a Die Hard sorozat negyedik részének főszerepét, azt hittük, hogy John McClane kalandjai véget is értek. Am a jelek szerint mások nem így gondolják. A Piranha Interactive gondozásában készül ugyanis ez a kis FPS játék, melyben mi John-t, a legtöbbször borostás, vagány zsarut alakítjuk. A program az Alien vs. Predator 2-ben is használt LithTech grafikus motorral üzemel majd.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DINOSAUR

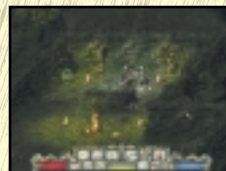
fejlesztő: Firaxis megj.: 2002.

Nem, nem örültünk meg, és nem sajtóhiba; Sid Meier tényleg tervez egy Dínós játékot – és most, hogy befejezte a Civilization 3-at és a Sim Golfot, valószínűleg hamarosan bele is veti magát. A mester ilyen dolgokat említett, hogy „DinoCraft” vagy Civilization-szerű „DinoPlanet”... Azért megnyugtató az is hozzátette: „Ha nem szórakoztató, akkor nem csináljuk meg!” Megnyugodtunk...
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

DIVINE DIVINITY

fejlesztő: Larian Studios megj.: 2002. tavasz

A Divine Divinity a tavalyi ECTS legígéretebb RPG-je volt: arra sétálva rögtön megragadott kellemesen kidolgozott, 3D-s effektekkkel tűzdelt izometrikus grafikája, és a régi Ultimákat idéző játékmenet. A készítő állítása szerint mind a Baldur's Gate, mind a Diablo rajongók elégedettek lesznek vele, mert a harcrendszer innen is, onnan is merít.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DRAGON EMPIRES

fejlesztő: Codemasters megj.: 2002. tavasz

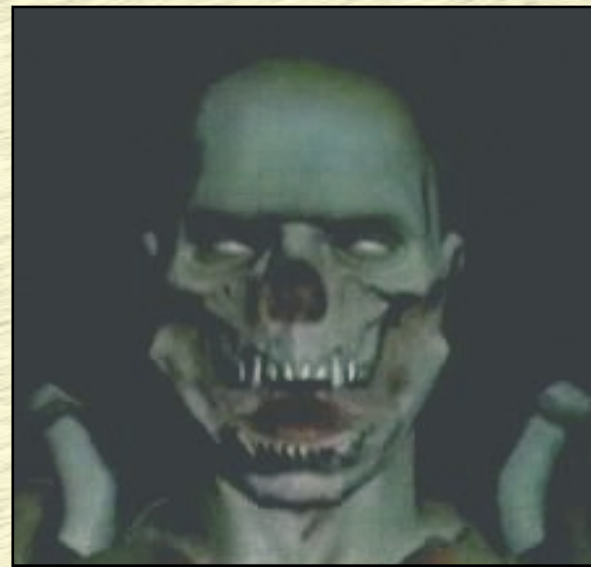
Az MMORPG-k virágkorukat élik: az Anarchy Online és a Dark Age of Camelot után újabb és újabb darabok jönnek, a Dragon Empires is az ígéretebbek közül való. A mi Dragonunk © már regisztrálta is magát erre a nagyon szép grafikájú, harcorientált, fantasy online RPG-re, ahol az emberek sárkánykirályságokban élnek. A játék kifejezetten klánalapú, tehát másokkal szövetkezve érdemes az ötven várost és öt királyságot elfoglalni.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DREDD VS DEATH

fejlesztő: Rebellion megj.: 2002. év vége

A képregények hőse, a rettenthetetlen harcos, az igazság bajnoka, Sylvester Stallone... akarom mondani Dredd bíró visszatér! Ezúttal azonban nem a mozivásznak, hanem a PC-s játékvilágot választotta. Mega City One-ban ismét elharapózott a bűnözés, melyet csak egyetlen személy orvosolhat. Ez vagy te, vagyis a könyörtelen bíró. Feladatod a védelem és legfőképpen az ítélkezés (legtöbbször természetesen a helyszínen ©).
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DOOM III

fejlesztő: id Software megj.: 2002. év vége

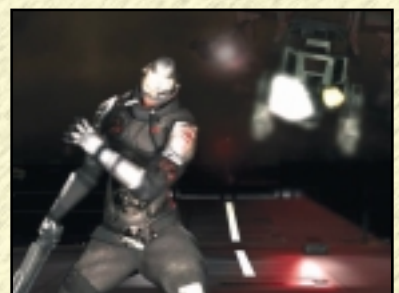
A first-person shooterek atyjának, a Doom-nak a kornak megfelelő, enyhén szólva fel-turbózott változata. Az id Software mindig megtesz, hogy egy eddig nem látott, mindennél ütősebb grafikus motort hozzon össze, ami az előzetes bemutatók alapján sikerülni is fog! John Carmack (a programozó zseni) annyit árult el alkotásukról, hogy legfőképp az egyjátékos módra helyezik a hangsúlyt, de persze nem maradhat el egy kis multis móka sem.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DISCIPLES II: DARK PROPHECY

fejlesztő: Strategy First megj.: 2002. tavasz

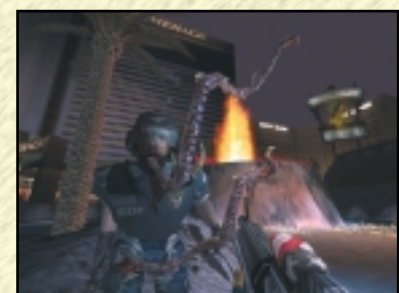
A Heroes rajongók biztosan nagyon várják már a negyedik részt, de ezzel a nagyon hasonló fantasy-stratégiával is érdemes tenniük egy próbát. Az első rész ugyan – Szittyó szerint – rendkívül gyöker volt, de a folytatáshoz a készítő fűt-fát ígérnek, és az Europa Universalis kiadójától valami igazán ütős második részre számítunk. A honlapon található képek mindenestre igazán dögösen néznek ki, a többit pedig majd meglátjuk...
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DUALITY

fejlesztő: Trilbyte Graphics megj.: 2002. ősz

William Gibson (rém)álmaid idéző futurisztikus cyberpunk jövőben játszódik majd a Duality, ahol egy harcedzett zsoldos, egy hacker lányt és egy mesterséges intelligenciát irányíthatunk. A játék grafikája elképesztően jól néz ki, de az akció, kaland és stratégiai elemek ügyes keveréke is ígéretesnek tűnik. Különböző küldetéseket kell megoldanunk, ahol reflexeinknek és feladatmegoldó képességünknek is hasznát vesszük.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DUKE NUKEM FOREVER

fejlesztő: 3DRealms megj.: 2002. nyara

A mi korosztályunk kedvenc FPS művének folytatása lenne ez... Duke Nukem, a cicababákra és fegyverekre gerjedő macsó férfiideál kalandjai lassan már feledésbe merültek. Az idők folyamán elavult Quake 2-es grafikus motort lecserélték a mostanában már szintén „porosnak” számító Unreal-re... Hogy mikor jelenik meg? A hivatalos dátum mellett (amit negyedévente fél évvel elcsúsztatnak) egy mondat vált ismertté a játékvilágban: „when it's done”...
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



DUNGEON SIEGE

fejlesztő: Microsoft megj.: 2002. tavasz

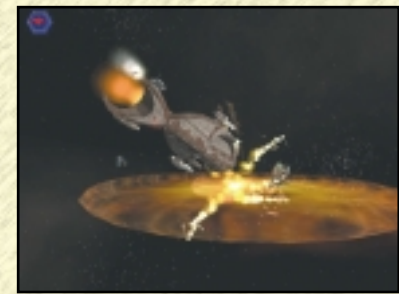
Tavaly nyáron volt szerencsém tesztelni a GPG teljesen 3D-s, gyönyörű megjelenítésű akció-RPG-jét. A DS leginkább a Diablora emlékeztet, de a forgatható, zoomolható grafika, a töltőgéstől mentes, folyamatos játékmenet sokkal magával ragadóbbnak tűnik. A Gmax beépítésének köszönhetően a modkészítők sokkal könnyebben integrálhatják kedvenc világukat, a többi játékos legnagyobb öröme. A készítőnek még sokat kell azért törpölniük a sztorin.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



EARTH AND BEYOND

fejlesztő: Westwood megj.: 2002. tavasz

MMORPG látványos Elite klónba ültetve? Mindez a Westwood-tól? Hmm... Az Earth and Beyond rendkívül összetett sci-akció-kereskedős stuff lesz, ahol bárkiből lehet hős és rosszfű, magányos harcos, minden hájjal megkent kufár, felfedező, csempész, bányász, vállalkozó, tudós, stb. A játékstílus sem nagyon megkötött, akár eltölthetjük bizniszelemmel is az időt, harcolgathatunk, vagy küldetéseket hajthatunk végre.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



FREELANCER

fejlesztő: Digital Anvil megj.: 2002. tavasz

Az EAB mellett az Elite rajongók másik csemegeje, a Freelancer a nagy sikerű Starlancer folytatása lesz. Az újdonságok közé többek között a hírnév figyelembevétele tartozik, amely lecseréli az egyszerű „kill-point” szisz-témát. A játékmenet amúgy hagyományos harcolós-kereskedős stuff, ahol egyaránt lehetsz kalóz, üzletember, rendőr, katona stb. A 3D-s grafika az űrharcok és a karakterek modellje terén egyaránt brilirozni fog.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



GALLEON

fejlesztő: Founding Factor megj.: 2002. nyár

A Galleon egy kalózos 3D-s akció-kalandjáték, amely kellemes grafikáján túl a karakterek fantasztikusan élethű mozgásával próbál kitűnni a Tomb Raider klónok közül. Az akció-részek természetesen parázs vívójeleneteket tartalmaznak, ahol Douglas Fairbanks-et, vagy Antonio Banderast is megszégyenítő akrobatikus mutatványokat kell végrehajtanunk. Az egzotikus helyszíneket ábrázoló grafika teljesen rajzfílmyszerű lesz.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



GOOD COP BAD COP

fejlesztő: Revolution megj.: 2002. év vége

Egy kicsit a Max Payne-re emlékeztet ez a 3D-s, puzzle-feladatokkal tűzdelt akciójáték, amelyen a Broken Sword készítői dolgoznak. A játék főszereplője egy fiatal zsarú, Ben Kellman, aki az apja feltételezett gyilkosai után nyomoz, és folytat vére menő hajótúrákat. A cím nem véletlen: a sztori során morális döntéseket kell hoznunk, és ez alapján kerülhetünk a törvény innső vagy túlsó oldalára.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

GRAND THEFT AUTO 3

fejlesztő: Rockstar megj.: 2002. nyár

Az Grand Theft Auto 3 konzolon már megjelent, és hatalmas sikerére jellemző, hogy a GameSpy az év játékának választotta. A játékmenet nagyjából megegyezik az előző részekkel, tehát itt is autót kell ellopunk, küldetéseket kell végrehajtanunk. A fontosabb különbségek: full 3D-s, fantasztikusan látványos grafika, kidolgozott történet. A játék még brutálisabb, mint valaha, sőt néhol „obszcén” megoldásokkal is találkozhatunk: például úgy kaphatunk plusz energiát, ha egy prostival a kocsis hátsó (közös ©) ülésen, orálisan khmm... ©
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



ESCAPE FROM ALCATRAZ

fejlesztő: Philos Labs megj.: 2002. április

Egy hazai játékfejlesztő csapat egyik ígéretes alkotása ez. Többen elgondolkodhattunk már azon, hogy milyen lehet egy börtön legmélyebb bugyrába zárva tengődni. Valószínűleg sokan beleőrülnének, mások szökéssel próbálkoznának. A készítő az utóbbi lehetőséget választották. Feladatunk, hogy megszökjünk a világ egyik legszigorúbban őrzött büntetés-végrehajtási intézetből. Kalandjaink során rengeteg tárgyat használhatunk majd, és akár az őröket is bevonhatjuk a menekülés egyes fázisaiba.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

FATHERDALE: THE GUARDIAN OF ASGARD

fejlesztő: Snowball megj.: 2002. május

A Fatherdale 1072-ben játszódik, és RPG, RTS valamint kalandelemek egyaránt keverednek benne. Egy halhatatlan északi hőst irányíthatunk, aki egy békés faluban tengeti életét, egészen addig, amíg lakóhelye rettenetes háborúk középpontjába nem kerül. A kidolgozott mesterséges intelligenciának köszönhetően a falusiak élethűen tesznek-vesznek, a szörnyek okosan harcolnak, stb.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



FREEDOM FORCE

fejlesztő: Irrational megj.: 2002. nyár

1962-ben, New York City-ben járunk, ahol különféle szuperhőssökből áll csapatokat irányítva kell megmen-tenünk a világot Lord Dominiontól és az átkozott Energy X-től. Hát ez elég kreténül hangzik, de mindjárt pozitívabb, hogy egy teljesen 3D-s akció-RPG-ről van szó, ahol a hatalmas összezsé-pások során egész épületeket semmisíthetünk meg. Karaktereink RPG stílusban fejlődnek.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



GLOBAL OPERATIONS

fejlesztő: Crane megj.: 2002. év vége

Counter-Strike killer? Az EA így hype-olja a GO-t, amely külsőleg és várható tartalmában egész biztosan egyszerre hasonlít és hagyja le a Sierra örül-ten sikeres Half-Life hálózatos FPS modját. Mint a „CS-ben”, itt is terroristák és terroristaelhárító csoportok csapnak össze, hogy túsokat mentse-nek vagy tartsanak meg, bombákat semlegesítse-nek, VIP-ka-t vigyenek adott helyszínekre, stb. A játék idősebb, mint valaha...
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷

GRAND PRIX 4

fejlesztő: Geoff Crammond megj.: 2002. március

A fanatikus és a részletekre nagyon ügyelő Forma 1 fanok örök kedvence a Grand Prix sorozat, így nem csoda, ha a negyedik részt is hatalmas vára-kozás előzi meg. A közeli (hivatalos...) megjelenés ellenére egyelőre még hatalmas csend övezi a fejlesztés alatt álló játékot, csak annyit tudni, hogy egész biztosan teljesen új, a GP3-tól különböző grafikus motorral találkozhatunk majd.
Mennyire várjuk: 🍷🍷🍷



HALF-LIFE 2

fejlesztő: Valve megj.: 2002.

Gordon, hol vagy Gordon Freeman? Azt hiszem, minden idők egyik legjobban várt FPS folytatása Half-Life 2, amelynek hatalmas sikert aratott első része azóta több küldetéslemez, utánérzést is megért. Gordon az első rész óta eddig egyszer sem tért vissza, és a grafikus motorral sem történt nagyobb változás, úgyhogy valami igazán áll-leejtős, döbbenetes dologra számíthatunk. Reméljük, így is lesz...☺

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

HALO

fejlesztő: Bungie megj.: 2002.

A hatalmas Bungie akciósztárja, a Halo eddig csak X Boxra jelent meg, de a cég becszóra állítja, hogy PC-re is elkészítik, csak ne sírjunk már annyit. ☺ Aki esetleg nem ismerné: egy „többfunkciós” sci-fi shooter-ről van szó, amelyben belső vagy külső nézetben nyomulhatunk, kocsik hátuljáról is durrogathatunk, ráadásul az egész egy fantasztikus hangulatos grafikai bolygón játszódik.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

HANNIBAL

fejlesztő: Arxel Tribe megj.: 2002. karácsony

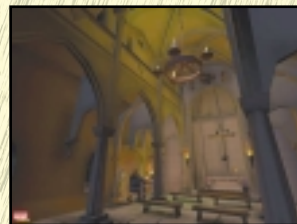
Végre egy kalandjátékban is átélhetjük, milyen az, amikor a „Báránok hallgatnak”. A játékos a híres horrorfilm-sorozat női nyomozóját, Clarice Sterlinget alakíthatja, és az emberevő Hannibal Lecter után nyomoz. A játékot a remek Casanovát és a gyengécske Alfred Hitchcock's Final Cut-ot (lásd 54. oldal) készítő Arxel Tribe fejlesztte, úgyhogy meglátjuk, mi lesz belőle...

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌

HEART OF STONE

fejlesztő: Pyro Studios megj.: 2002. december

A Pyro Studios gondolat szerezte, ha az utókor nemcsak a Commandos-sorozat alapján emlékezne rá, ezért



a Praetorians mellett most egy kaland-akcióstratégia programot is fejlesztenek. Egy XVI. században játszódó sztoriról van szó, amelyben egy egyetemistát irányíthatunk, aki nagybátyja halála után nyomoz. A kalandok Anglián, Franciaországon, Itálián, a Távol-Keleten és Rodosz szigetén keresztül vezetnek majd.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌

HOMEWORLD 2

fejlesztő: Relic megj.: 2002. nyár

Nem tudom, a Homeworld készítői mit szólnak a magyar IG3-hoz, de az biztos, hogy már ők is készítik az első rész folytatását. Pedig több hivatalos bejelentés szolgált arról, hogy a H2-t végül is nem készítik el, de szerencsére meggondolták magukat a fiúk...☺ Túl sok mindent sajnos még nem lehet tudni a programról, csak annyit, hogy biztos elkészül, különben a Vivendi hülyét csinálna magából...

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌



HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

fejlesztő: Digital Reality megj.: 2002.

Az Imperium Galactica 1 és 2 fejlesztőinek legújabb reménye a Haegemonia. A történet szerint a közeli jövőben vagyunk. A föld és a különféle kolóniák között igen erős ellentét alakult ki. A játék elején választhatunk, hogy melyik oldalon harcolunk. Miután a program még korai stádiumban van, a fejlesztők elég kevés érdekességet árultak el. Annyit azonban elmondtak, hogy olyan játékmódot tesznek bele, amit még sehol sem láthattunk...

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌



HIDDEN AND DANGEROUS 2

fejlesztő: Illusion Softworks megj.: 2002. március

A első H&D és az Operation Flashpoint óta a csehek a taktikai FPS műfaj királyává nőtték ki magukat. A H&D 2 úgy tűnik, garantálni fogja a „trónöröklést”: egy LS3D nevű vadonatúj grafikus motort használnak majd, amely – állítólag – mindent félresöpör, amit eddig láttál. Összesen 25 küldetésen kell keresztülverekednünk magunkat, és a hagyományos kézi lőfegyverek mellett nehéztűzéri ségi ágyúkkal is irhatjuk a fritzeket.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

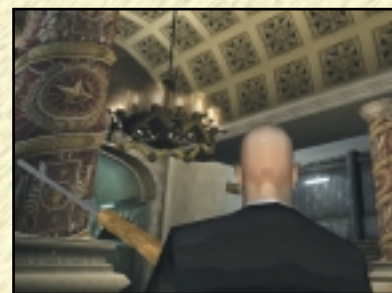


HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

fejlesztő: 3DO megj.: 2002. március

A 3DO hatalmas népszerűségű sorozatának negyedik része igazán megszépült: ha nem hiszitek, vessetek egy pillantást a májusi számunkban megjelent előzetes képeire. A legfontosabb újítás a jóval differenciáltabb hősök szerepeltetése, és a nagyobb erejű varázslatok között is néhány egymástól jobban megkülönböztethető lesz. Természetesen új szörnyek és mágiákat is kapunk majd.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌



HITMAN 2

fejlesztő: IO megj.: 2002. március

Reméljük, a Hitman második részében bér-gyilkosunk végre tényleg „csendes és halálos” lesz, és nem elefánt a porcelánboltban, mint az elsőben. A prógi elején jól ismert tar fejű hősünkkel egy templomban kapálgatunk, de hamarosan ismét fegyverhez kell nyúlunk. A játékmenet ezúttal „intelligensebb” lesz: kevesebbet kell feleslegesen öldökölnünk, és többet a célpontra koncentrálnunk – mindezt FPS módban...

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌



IMPERIUM GALACTICA 3

fejlesztő: Philos Labs megj.: 2002. nyár

A leghíresebb magyar fejlesztésű játék-sorozat harmadik része új fejlesztőcsapat keze alól és új alapötlettel kerül elének. A játék ezúttal elsősorban a látványos, grandiózus űrcsatákra, taktikai ütközetekre helyezi a hangsúlyt, de persze megmarad a háttérben a világról meghódítása, a kolonizálás és fejlődés is. Az IG3 az eddigi két rész előtti időben játszódik, és erősen az egyszemélyes játékmódra összpontosít.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌



NEVERWINTER NIGHTS

fejlesztő: Bioware megj.: 2002.

Csak reménykedhetünk, hogy ez a játék valaha is megjelenik, ugyanis az Interplay cég és Bioware elég komolyan „összekapott”, olyannyira, hogy ez már a NWN megjelenését is veszélyezteti (lásd fókusz). Pedig ez az élőben játszott szerepjátéknak egy olyan tökéletes konverziója lenne, ahol mindenki elkészítheti saját kalandjait, és lejátshatja másokét. Az NWN eddig elképzelhetetlen lehetőségek tárházát nyújtáná – csak jelenjen meg...

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌



PROJECT IGI 2

fejlesztő: Innerloop megj.: 2002. május

A Project IGI első része nem volt valami nagy szám, de a Codemasters bizalmat szavazott a készítőnek, és a folytatás kiadását elorozta az Edios-tól. Állítólag a készítő sokat javítanak a grafikus motoron (ráfér...), és teljesen új MI-t írnak (erre meg pláne...). Az ellenség például összedolgozik, és együttesen próbálja felkutatni Jones-t, a játék kommandós főszereplőjét.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

fejlesztő: Lucas Arts megj.: 2002. március

Lassan ciki lesz a Lucas Arts nevet kiejteni... Az egykor nagynevű cég ezen szeretne végre változtatni a Dark Forces/Jedi Knight sorozat következő darabjával. Szerencsére a fejlesztést ezúttal nem lamerekre, hanem a Soldier of Fortune-ről elhíresült Raven Softra bízták. A Quake III motort használó játék elkészítésén jól néz ki, és olyan megoldásokkal találkozhatunk benne, mint az Erő trükkjeinek kihasználása.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌



MEDIEVAL: TOTAL WAR

fejlesztő: Creative Assembly megj.: 2002. nyár

Eredetileg Crusader néven került volna ki a piacra ez a program, de a fejlesztők ki akarták hangsúlyozni, hogy nem csak a keresztes háborúkról szól a játék, ezért a címváltoztatás. A játék hadjáratai ezúttal a középkori Európában zajlanak, és az angolokat, franciákat, oroszokat és bizánciakat kell győzelemre vinnünk az arab, török és más egzotikus népek ellen. A rengeteg új dingság között az egyik legérdekesebb, hogy vezérünk fejleszthető lesz.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌



NO ONE LIVES FOREVER 2

fejlesztő: Monolith megj.: 2002. karácsony

Állítólag az új részt nem is így hívják majd, hanem The Operative lesz a címe. A játék már nem a régi LithTech 2.0-ás motort, hanem annak egy alaposan feljavított változatát, a LithTech Jupiter Systemet használja majd. A női főszereplő megint Cate Archer lesz, de hogy teste ezúttal hány poligonból épül fel, az még egyelőre üzleti titok. ☺ (Ahogy sajnos a több infó is...)

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

KREED

fejlesztő: Burut Entertainment megj.: 2002.

Az orosz származású Burut Software szinte a semmiből rántotta elő fejlesztését. A Kreed egy FPS alkotás lesz, melyben legfőképpen az idegenek ellen kell harcolnunk. Több küldetésben csapattársaink is lesznek, aiktól tőltenyt, pajzsot, vagy bármi mást is kérhetünk. A játék erőssége a saját fejlesztésű grafikus motor, mely olykor-olykor meg a Doom 3-at megszégyenítő látványeffektekre is képes (nem is beszélve a szintén hihetetlen vízmegvalósításról).

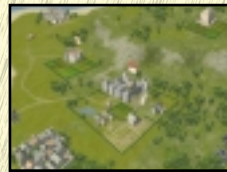


Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

LORD OF THE REALMS III

fejlesztő: Impressions megj.: 2002. július

A Caesar III és a Pharaoh készítői ezúttal egy régebbi címüket (Lord of the Realms I-II.) porolták le, és végre igazi – látványosnak tűnő – 3D-s motort írtak hozzá. A játékban lesz leegyszerűsített városmenedzselés is, de a legfőbb cél hadsergünk korszerűsítése lesz, így kevesebbet kell a tehenészet trágyaszórós rejtelmeivel vacakolnunk, annál többet viszont a hadviseléssel.



Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

MASTER OF ORION III

fejlesztő: Quicksilver megj.: 2002. február

A csontstratégiák kedvelői (Csonti ☺) már bizton tükön ülve várják a híres MoO harmadik részét. Összettség tekintetében természetesen még komolyabb darabbal van dolgunk: kidolgozottabb lesz a diplomácia és a politika, részletesebb az űrhajótervezés. A játékmenetet is jobban átgondolták: végre nem fordulhat elő olyan, hogy a birodalmak elhízása miatt a győzelem lehetetlenné válik.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

MORROWIND

fejlesztő: Bethesda megj.: 2002. év vége

Az Elder Scrolls sorozat legújabb darabja mindannyiunk szívét megdobogtatta az ECTS-en – már ami a grafikus motort illeti. Kétségtelen, hogy ilyen szép RPG még nem nagyon készült, már csak attól félünk, hogy az előző részekhez hasonlóan ez is túlságosan monumentális és egy idő után unalmas lesz, emellett pedig a Bethesda nem a bugmentes játékaikról híres...



Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

NEOCRON

fejlesztő: Reaktor Media megj.: 2002. tavasz

Még egy MMORPG, amely ezúttal egy cyberpunk világban játszódik: semmilyen fantasy vagy mesés elem nem került bele. Más hasonlóan programokkal ellentétben sokkal nagyobb szabadságot kapunk karakterünk életében, illetve az FPS részek is hangsúlyosabbak lesznek. A játék 3D-s motorja egy kicsit szebbnek tűnik az Anarchy Online-nál, de az igazi vonzerő szerintem a valóságosabb világ.

Mennyire várjuk: 🍌🍌🍌🍌

PLANETSIDE

fejlesztő: Verant megj.: 2002. nyara

Az FPS játékok úttörője lehet. Egy Counter-Strike-hoz hasonló, csak online akciójátékról van szó, azaz a különbséggel, hogy itt akár több száz, sőt, több ezer társunk/ellenfelünk is lehet. A lehetőségek száma végtelen, a játék határai szinte elérhetetlenek. Természetesen nemcsak a gondolkodás nélküli pusztítás lesz a cél, hanem kisebb-nagyobb küldetések is lesznek. Céljaink elérése érdekében sokszor mások segítségét is igénybe kell vennünk!

Mennyire várjuk:

PRATORAINS: FORGE AN EMPIRE

fejlesztő: Pyro megj.: 2002. nyár

A Commandos-ok készítőinek másik fejlesztése a 3D-s Praetorians, amelyben az ókori római hadseregek irányításának rejtelmeibe bonyolódhatunk. A játékmenet leginkább a Warhammer: Dark Omenére fog hasonlítani, ugyanis küldetésről küldetésre kizárólag csak a háborúzással kell foglalkoznunk, a gazdasággal pedig nem. Előbbi így sokkal kidolgozottabb lesz: óriási szerepet kapnak majd a formációk és a különféle egység típusok erősségei.

Mennyire várjuk:

QUAKE IV

fejlesztő: Raven Software megj.: 2002. vége

Az id Software másik, a Doom 3-hoz hasonló reményekkel kecsegtető alkotása (igaz, ők csak a grafikus motort fejlesztik). A Quake első epizódja óriási port kavart, és az egész játéktörténelemre hatással volt. A második rész korántsem hozta meg a várva várt sikert, míg az Arena (a harmadik rész) ismét visszaadta a fejlesztők életkedvét. A Soldier of Fortune készítői alkotják majd meg a játék „lényegét”, mely remélhetőleg újra remek lesz.

Mennyire várjuk:

STAR WARS GALAXIES

fejlesztő: Lucas Arts megj.: 2002. ősz

Úgy érzed, már teljesen ismered az egész Star Wars univerzumot? A LucasArts szerint tévedsz. Az ígéretek szerint egy, az eddigieknél sokkal jobban összeszedett, csak online játékon dolgoznak, természetesen a már réges-rég ismert messzi-messzi galaxisban. A lázadóknak és a birodalmiakon kívül rengeteg fajjal is összefuthatunk majd, sőt, akár ezen lények oldalán is elkezdhetjük a nyomulást. Lehetünk az erő jó és sötét oldalán is, célunk általában a túlélés és az univerzum normáinak elviselése...

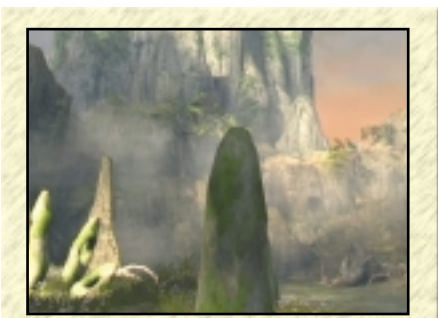
Mennyire várjuk:

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

fejlesztő: Bioware megj.: 2002.

A Bioware szupertitikos Star Wars-os RPG-je – néhány külföldi forrás szerint – egyike a legizgalmasabbaknak, amely valaha is számítógépes játék formájában dolgozta fel George Lucas univerzumát. Bár a Baldur's Gate-ek készítői állnak e mögött is, a BG-nél mégis jóval akciódúsabb programról lesz szó. A megjelenéséhez a Neverwinter Nights alaposan feljavított motorját használják, úgyhogy egy csopont nagy durranás van itt készülélfelben...

Mennyire várjuk:



OUTCAST 2

fejlesztő: Appeal megj.: 2002. karácsony

A folytatást fejlesztő Appeal teljesen új grafikus motort hozott létre, amely már nem voxel alapú, hanem teljesen 3D-s lesz teljes tíz hónapot törpöltek ennek elkészítésével! A játék főszereplője ismét Cutter Slade (alias Ulukai) lesz, akinek vissza kell térnie az Adelpha bolygóra, hogy megmentse régi barátait, a talanokat, egy újabb ellenség karmaik közül. Állítólag a folytatásban több lesz a női karakter.

Mennyire várjuk:



PROJECT NOMADS

fejlesztő: Radon Labs megj.: 2002. ősz

A tavalyi ECTS egyik díjnyertes alkotásáról van szó (a show legjobbjá). Megtalálhatóak benne a stratégiái, a szerep, az akció és a third-person játékok legfőbb elemei. A Project Nomads-ban azt a feladatot kapjuk, hogy az égben lebegő szigetcsoportokat megvédjük, majd újabb és újabb területeket foglaljunk el. Az egyre nehezedő küldetések elvégzése érdekében saját fegyvereket, védelmi rendszereket kell fejlesztenünk, melyeknek gyakorlatilag csak a képzeletünk szab határt.

Mennyire várjuk:

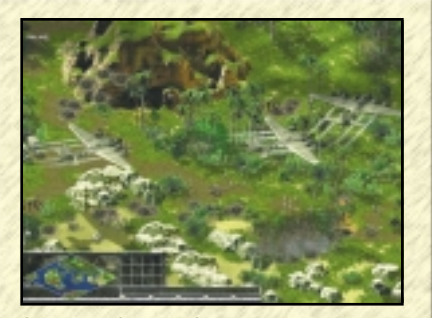


REPUBLIC: THE REVOLUTION

fejlesztő: Elixir megj.: 2002. nyár

Elképesztően nagy durranásnak ígérkezik a Republic: nagyjából úgy képzeljétek el, mintha a Sim City-t keverték volna a Dungeon Keeperrel és a Tropico-val. Egy orosz kommunista város diktátorának szerepében kell, a lakosságot kizsigerelve, az ellenséget lepénzelve vagy lemeszárolva hatalmunkat megszilárdítanunk. A 3D-s motor oly részletes, hogy az egymillió (!) polgár bármelyikének akár a lábujjáig is lezoomolhatunk!

Mennyire várjuk:



SUDDEN STRIKE 2

fejlesztő: Fireglow megj.: 2002.

Már készülget a nagyszerű II. vh-s RTS folytatása, bár hivatalos bejelentés még nem történt, de néhány képet már találtunk a neten. Az irányítható csapatok között németek, angolok, amerikaiak, japánok és oroszok is lesznek. Állítólag javítanak a járművek grafikáján, és összetettebb lesz sérüléseik modellezése is. Reméljük, a bugokból viszont kevesebb lesz...

Mennyire várjuk:



SOLDIER OF FORTUNE 2

fejlesztő: Raven Software megj.: 2002. április

A Soldier of Fortune első része nem volt éppen egy gondolkodós játék. Lényegében csak előre kellett menni, és szinte mindenre löni, ami mozgott. A Double Helix-ben sokkal összetettebb feladatok elvégzésére leszünk hivatottak. Természetesen itt sem marad el a mérhetetlen brutalitás és vérengzés (egy embert közel 25 módon szakíthat szét egy jól irányzott lövés!). A Quake 3 továbbfejlesztett motorját használja.

Mennyire várjuk:

THE ITALIAN JOB

fejlesztő: Pixelogic megj.: 2002. április

Ez a játék Playstation-ön hatalmas sikert aratott, úgyhogy a készítőket az gondolták, PC-n is tesznek egy próbát.



Az Italian Job lényegében egy azonos című 69-es Micheal Caine mozi alapján készült, amely bankrablásról és menekülésről szól. A játékmenet leginkább a Driver-re emlékeztet: különféle nagyvárosokban kell mindenféle törvénytelen megbízásokat teljesítenünk.

Mennyire várjuk:

TOCA RACE DRIVER

fejlesztő: Codemasters megj.: 2002. június

A Toca sorozat eddig elég jól szerepelt, a legtöbb játékos teljesen meg volt vele elégedve. A fejlesztők most egy olyan autós játékon dolgoznak, melyben még egy külön story-line is lesz. Vagyis nem csupán az egymás után következő versenyekre kell figyelniük, egyes döntéseiknek „komoly” súlya lehet (pl. milyen autóval vágunk neki a következő kihívásnak). Egyes híresztelések szerint, a játék fizikája és grafikája messze meghaladja időbeni vetélytársainak minőségét!



Mennyire várjuk:

TOMB RAIDER NEXT GENERATION

fejlesztő: Core Design megj.: 2002. karácsony

A film elég szép sikert aratott, így nem csoda, ha a hatodik rész lelkes készítői is egy kicsit ennek sztoriját használják fel játékuhoz. A Next Generation-ben egy egészen új – sokkal emberibb – Lara Croftot ismerhetünk meg: egy barátját látogatja meg Párizsban, de rákennek egy gyilkosságot, és egyik oldalról a rendőrség űzi, a másiktól pedig egy rejtélyes szervezet. A grafikus motor zsr új lesz.

Mennyire várjuk:

WARLORDS BATTLECRY

fejlesztő: SSG megj.: 2002. tavasz

Elég nehéz dolga lesz ennek a fantasy RTS-nek, hiszen nem sokkal a Warcraft III után jelenik meg... Állítólag a hagyományos RTS-ekhez képest a WBII harcorientáltabb lesz, így talán ezen részét jobban kidolgozzák a „Nagy Testvérhez” képest. Csapatainkban hősöket és titánokat irányíthatunk, és questjellegű feladatokat kell megoldanunk. A megjelenítés izometrikus, de a Warlords-sorozat rajongói talán így sem csalódnak benne.



Mennyire várjuk:



THE SIMS ONLINE

fejlesztő: Maxis megj.: 2002.

A Simsville leállítását követően az Online verzió fejlesztése szerencsére gőzerővel folytatódik. A toplisták örök győztesének online verziójában a rajongók igazi kis virtuális társadalmat alakíthatnak maguknak. A játékosok akár egymással is összeköltözhetnek, kaszinókat, éjszakai szórakozóhelyeket futtathatnak, hiszen legfontosabb célunk most az, hogy sims-ünk megtollasodjon...

Mennyire várjuk:



THIEF III

fejlesztő: Ion Storm Austin megj.: 2002. karácsony

A Looking Glass felhasználása után mindenki temette a ragyogó Thief-sorozatot. Szerencsére a még létező Ion Storm Austin felkarolta a játékot, és a Deus Ex-hez hasonlóan az Unreal Warfare új grafikus motorját használja majd Garret legújabb kalandjainak feldolgozásához. Emellett javítások várhatóak az MI, a karaktermozgás és a kezelőfelület terén is.

Mennyire várjuk:



THE THING

fejlesztő: Computer Artworks megj.: 2002. tavasz

John Carpenter klasszikus sci-fi mozija nyomán készül ez a csapatmunkán alapuló túlélő-horror játék. A történetek a film vége után játszódhatnak: egy nemzetközi kommandós osztag élén kell a bázisra behatolnunk, és felvinnünk a harcot mutáns idegen lények ellen. A paranoia és a kényszerű bizalom kulcsszavak lesznek, hiszen sohasem tudhatjuk, kinek képmása mögött rejtőzik egy idegen lény, hogy aztán a legváratlanabb pillanatban támadjon ránk.

Mennyire várjuk:



UNREAL 2

fejlesztő: Legend Entertainment megj.: 2002. április

Az Unreal főként világának különlegességével fogta meg a játékosokat. A folytatás még többet, jóval látványosabb univerzumot ígér. A főként egyjátékos módra kialakított második részben rengeteg küldetést kell teljesítenünk, amikben sokszor csapattársaink is segítségünkre lesznek. Készül a játék multiplayer változata is, melyet találoan Unreal Tournament 2-nek neveztek el. Majd meglátjuk, hogy a rengeteg FPS alkotás közül ki viszi el idén a pálmát...

Mennyire várjuk:



WARRIOR KINGS

fejlesztő: Microids megj.: 2002. február

Mit mondjak, nem volt bölcs dolog pont a Warcraft III-ra tervezni a rendkívül ígéretes, de kisebb nevű Warrior Kings megjelenését... Ennek ellenére csak ajánlani tudom ezt a remek játékot is, hiszen egy egyszerű rendkívül látványos és összetett RTS-ről van szó, amelyben végre fontos szerepet kap a gazdasági rész is. Emellett hatalmas méretű, látványos csatákra számíthatunk.

Mennyire várjuk:



PRISONER OF WAR

HUDINI KERESTETIK

Codemasters

A „szabadulóművészet” rajongóit idén elkényeztetik: kettő, a témába vágó játék is készül. Az egyik a már régóta várt Philos Labs-féle magyar játék, az Escape From Alcatraz, a másik pedig jelen cikkünk tárgya. A Prisoner of War az ősrégi gyökerekhez nyúl vissza: a második világháborúban járunk, és szövetséges katonák bőrébe bújva kell német fogolytáborokból megpattanunk. A börtönök háborús dokumentum- és kalandfilmekből ismerősök lehetnek: Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III. A végső kastély neve hallatán pedig a régi Commodore Amigások szíve is megdobbanhat: igen, a legendás Colditzról van szó!

A játék más elemeiben is hasonlít a nagy klasszikusra: itt is négy különböző nemzetiségű (brit, francia, holland és amerikai) szövetséges tiszttel szervezhetjük meg a „nagy szökést”. Mindegyik fogoly a szabadulóművészet más és más válfajában jeleskedik, de céljuk persze ugyanaz. Eleinte mindenki más fogolytáborba kerül, míg nem a legkeményebbikben, Colditz kastélyában találkoznak. (Ez volt egyébként a németek legjobb őrzött börtöne a második világháború alatt.)

Mesteri intelligencia és „nyájszellem” ☺

A készítő a csillagot is leigérik az égről a technikai megvalósítás terén. A „mesterséges élet” szimulálásához például a szeniális A-life -kutató, Craig Reynolds munkáit használták fel. Ennek köszönhetően az NPC-k (foglyok és őrök) egyénenként és csoportosan is félelmetesen életszerűen fognak viselkedni nemcsak a mindennapos teendőiket végrehajtva, hanem az olyan váratlan események közben is, mint a szökés. Állítólag nem mindig használnak előre beprogramozott viselkedési mintákat, hanem – a Black and White-hoz hasonlóan – figyelik környezetüket, és az állandó változásoknak megfelelően reagálnak.

Emellett maga a játékos karakter is az A-life rendszerét fogja használni, tehát, ha magára hagyjuk, nem csak ácsorog, mint a Commandos-ban, hanem az MI átveszi az irányítást, és foglyunk végrehajtja napi feladatait: evés, alvás, létszámmellenőrzésre jelentkezés stb. Így nemcsak remek Sims-es feelingje lesz a játéknak, de ennek köszönhetően jobban figyelhetjük, hogy mikor nyílt alkalmunk a lelépésre.

Állítólag mesteri lesz a „nyájszellem” MI-jének megvalósítása is, például azért, hogy

a rabok kellően élethűen mozognak csoportosan. Az NPC-k így nem csak előre meghatározott események során fognak automatikusan egybegyűlni, hanem más szereplők hatására is csoportosulhatnak (például a német közkatona egy tiszt parancsára), véletlenszerű pozíciókba helyezkedve. Ez egyébként nem csak az emberekre lesz jellemző, hanem különféle állatcsoportok (madarak, bogarak stb.) is ezt az MI-t fogják használni.

„Tisztítsa meg a 3D-jét közlegény!”

A grafikus megjelenítéshez a 3D Atlas motorját használták fel. A fogolytáborok ábrázolása ennek köszönhetően rendkívül élethű: már az előzetes képekből is megcsodálhatjuk, hogy a különféle épületeket és azokon belül a bútorokat mennyire aprólékosan kidolgozták. Első blikkre a fontosabb karakterek és a német katonák külseje is profi: az arcvonások részletesek, a képeken látható amerikai tiszt bőrkabátján jól kivehetőek az anyag gyűrődései, vagy rangjelzései stb.

Talán „hazafias” érzelmekből nem szabadna ilyet írnom ☺, de ez a játék bizony nagyon kemény konkurens lehet a magyar Escape from Alcatraznak. Reméljük, a Philos-os srácok is kiállják a próbát, és valami igazán fantasztikussal rukkolnak elő, amikor az EFA végre elkészül...

Bad Sector

Prisoner of War

www.codemasters.com

AMITŐL JÓ

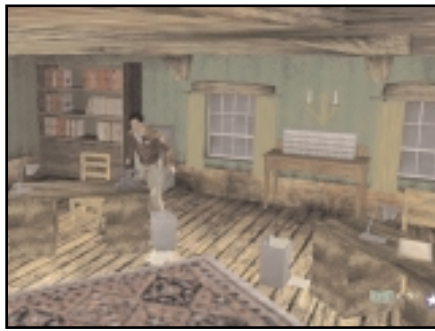
- The Great Escape (ZX Spektrum ☺) feeling és játékménet
- Szeniális MI

AMITŐL NEM

- ha túl erős hazafias érzelmeink vannak (☺ Escape from Alcatraz)

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

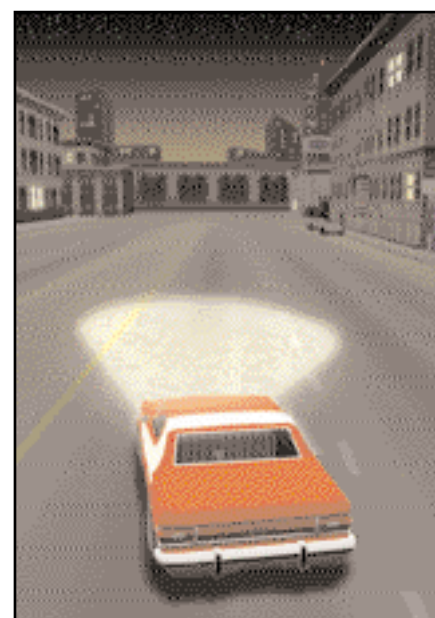
Megjelenés: 2002. tavasz



Empire

STARSKY AND HUTCH

KÉT FÉRFI, ÚJ ESET



A Starsky és Hutch régen azon kevés amerikai krimisorozat közé tartozott, amely a nyolcvanas évek magyar gulyáskommunizmusa alatt hozzánk is beférkőzött, és hatalmas sikert aratott. Ma napság már minden kábeltévéadón ömlesztve kapjuk a tengerentúli szappanopera-termés „legjavát”, de anno a két nagy dumás nyomozó kalandjai igazi unikumnak számítottak. Nem volt olyan magyar tévé néző, aki ne izgult volna esténként majd minden egyes epizódnál a képernyő előtt. Gondolom, az idősebbek igazi nosztalgiával olvassák e sorokat az Empire készülőfélben lévő autós akciójátékáról.

Persze az Empire a fiatalabb korosztályra is baziroz, hiszen egy autós-üldözős akciójátékról van szó, amelyet a PC-s verzió mellett Playstation 2-n is üdvözölhetünk majd. Az események természetesen az eredeti városkában, a teljesen 3D-s Bay City-ben zajlanak majd.

A sztori némileg követi a TV-sorozat felosztását, ugyanis epizódjellegű, megszabott idő alatt végrehajtandó küldetéseket kell teljesítenünk. A TV-s feelinget még jobban erősíti, hogy nem egyszerűen csak az elkapott rosszfiúk után járnak jutalompontok, hanem egyfajta „nézettségi fok”

alapján. (Tehát az igazi kihívás az lesz, ha lenyomjuk a Heti Hetest vagy a Fábry Show-t. ☺) A tévés feeling mellett a 70-es évek hangulatát is ki akarták hangsúlyozni a készítő: állandóan a korhoz illő zenereket hallhatunk (még hozzá a sajtóanyag szerint az eredeti muzsikusok adják majd a talpalávalót!), a szereplők pedig laza, hippi stílusú ruhákat viselnek, és az akkori argót lökik.

Az akciójelenetek során persze erre nem lesz időnk figyelni: igazi „gumiégetős” autós üldözéseken és parázs tűzpárbajokon keresztül hajszolhatjuk majd a rosszfiúkat. A két laza zsarun kívül így a harmadik főszerepet Starsky hön szerett és féltett 1974-es, piros, fehér csíkos Ford Gran Torinója kapja, amelyet oly sokszor láthattunk a tévésorozatban is. Emellett más, a sorozatból ismerős arccal találkozhatunk majd: szerepelni fog a duó nagydarab, fekete bőrű főnöke, Dobby kapitány és Starsky-ék barátja, besúgója (bár ez a két dolog nem tudom, hogy működött együtt, de mindegy...☺), a bártulajdonos „Huggy Maci” is.

Starsky vagy Hutch?

Starsky-val vagy Hutch-csal kétfajta módon is ügyelhetünk Bay City rendjére: singleplayerben, egyikükkel a volán mögött száguldhatunk, vagy a másikkal az ablakból kihajolva a rosszarcúkat Magnummal sorozhatjuk. Multiplayerben pedig osztott képernyőn egy haverral mindkét zsarut egyszerre irányíthatjuk. Azok sem fognak csalódni, akik csak egy sima autóversenyt szeretnének, mert az üldözősdi mellett másik három játékmódot is kapunk: „race”, „arcade”, „pass the bomb”. A végére hagytam az „ínyenceknek” való csemeget: a játék nemcsak a (force feedback-es) kormánykereket támogatja, hanem a számítógéphez kapcsolható játékpisztolyokat is. Szóval a Starsky and Hutch jópofának tűnik, de szerény véleményem szerint a Grand Theft Auto 3-at (mely a GameSpy szerint az év játék lett) verő hatalmas durranásra azért ne számítson senki. Hogy a nem túlságosan nagy nevű Empire (egyáltalán hallottatok rólok mostanában bármit is???) nyerő lapra tette-e Starsky-ékkel, az idén tavasszal kiderül...

Bad Sector

Starsky and Hutch

www.empireinteractive.com

AMITŐL JÓ

- Starsky és Hutch feeling
- adrenalin pumpáló játékménet
- osztott képernyős mód

AMITŐL NEM

- ha elrontják az irányítást
- reméljük, nem lesz túl primkó...

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. tavasz



LORD OF THE RINGS

Sierra

TOLKIEN UTÁN SZABADON

A z élő és a számítógépes szerepjáték rajongói kedvencük létét köszönhetik Tolkiennek, hiszen ha nincs Gyűrűk Ura, talán a műfaj sem születik meg. Ez a készülőfélben lévő program azonban mégsem RPG, hanem egy látványos, külső nézetes akció-kalandjáték lesz. A Fellowship of the Ringet egyelőre csak Xboxra készítik, de a madarak már egy PC-s verzió megjelenéséről csiripelnek...

A játék főszereplője természetesen Zsákos Frodó, akinek az a feladata, hogy az „Egyetlen Gyűrűt” elpusztítsa. Hősünknek összesen nyolc főszinten kell keresztülni, ami persze elég cinkesnek tűnik, de ezek szerencsére 24 alpályából állnak, úgyhogy egyhamar nem fogunk végezni a progival.

„Zsáááááááá... meeeegyeeee...”

Mint a regényben és a filmben, Frodóval itt is a Gyűrűlédércek elől fogunk menekülni, a Megyéből elindulva végigjárnak az Öregerdőt, megpihenünk a Pajkos Póni fogadóban, egy hatalmas küzdelemben lesz részünk a Széltetőn, „tündékekkel” (elfekkel) fogunk találkozni Völgyzugolyban, keresztül kell verednünk magunkat a Mória barlangjaiban garázdálkodó orkokon, hogy végül Anduin folyójához érjünk. Ugyan utunkról nem térhetünk le, mint a szerepjátékokban, a készítő azonban azt ígéri, hogy óriási cselekvésszabadságunk lesz. A pályák hatalmasak, de a töltőgéssel eltöltött idő minimális lesz: egyedül az átvezetőknél találkozunk ilyesmivel.

A játékképernyőt sem zsúfolták tele teljesen menükkel és ikonokkal. A jobb felső sarokban az életerőt és „lélekszintünket” láthatjuk – utóbbi a különféle akciókhoz szükséges. Bár a Fellowship nem RPG, de varázsolni azért fogunk: ehhez is „lélekre” lesz szükség. A mágikák között például találhatunk majd támadókat, mint például az ellenséget szénégető „tűzfal”, vagy gyógyítókat, amellyel az energiaszintünket növelhetjük, sőt, egyes bűvigékekkel még fegyvereinket is megáldhatjuk. Néhány speciális, szintén használható varázstárgyat is birtokolni fogunk: reméljük ilyen lesz a Gyűrű is...

Hogy Tolkien nyugodtan feküdjön sírjában...☺

Hűen a regényhez, Frodó egyedül indul útnak, de később újabb és újabb kalandorok csapód-

nak hozzá, mint például a Vándor (Aragorn) a Pajkos Póniban. A játék során azonban társai nem lesznek folyamatosan mellette, csak egy speciális „megidézés” (summon) segítségével hívhatjuk elő őket, hogy az oldalunkon harcoljanak. Ez sajnos elég idétlennek tűnik, sőt, még „lélekpontokat” is veszíteni fogunk ilyenkor.

A grafikus megjelenítés minden elismerést megérdemel, állítólag nincs semmi szaggatás (pedig a Halo multiban rendesen frame-elt...), és igen messzire elláthatunk. Olyan apró részleteket is megfigyelhetünk, ahogy a falevelek lassan lehullanak az ágakról, vagy ahogy a harmat lecsöppen róluk.

Amikor Frodó Móriában jár, és például egy lávával teli üreg mellett elrohanunk, akkor látványos vörös füst gomolyog ki belőle. Frodó modelljét is nagyon gondosan alakították ki: külseje pontosan követi a regény leírását, még a lábfején látható szőrzet részleteit is láthatjuk.

Emellett pedig nagyon „életszerűek” (ha lehet erre ezt mondani ☺) az elhalálózaskor látható animációk is.

A legtöbben biztosan arra vagytok kíváncsiak, hogy a játék mennyire hű a regényhez? Nos, úgy tűnik, hogy legalább annyira, mint a film, sőt talán a vásznon nem látható részek is szerepelni fognak, hiszen a Fellowship teljes egészében a Tolkien mese fonalát követi. Reméljük, a játék más szempontból sem csal majd könnyeket orcánkra...

Bad Sector

Lord of the Ring: FotR

www.lotr.com

AMITŐL JÓ

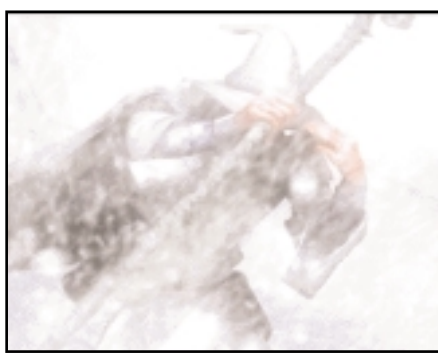
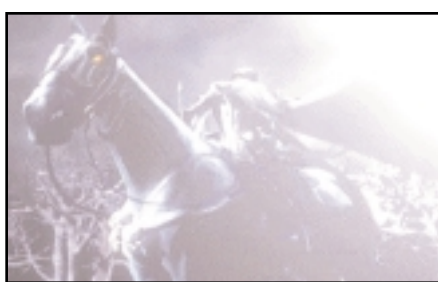
- Gyűrűk Ura milió és hangulat hiteles visszaadása
- akció és kaland kellemes keveredése
- látványvilág

AMITŐL NEM

- ha az akciórész túl bugyuta lesz
- ha kevés lesz a kalandelem
- ez a „megidézés” elég idétlen...

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. nyár



Blizzard

WORLD OF WARCRAFT

AZEROTH MINDENKINEK



N agyon úgy tűnik, hogy nyerő lapra tett a Blizzard, amikor úgy másfél évvel ezelőtt a World of Warcraft fejlesztésébe fogott. Az első két Warcraft óta Azeroth világa hihetetlen népszerűsége miatt szert az MMORPG műfajával egyetemben, amely szintén egyre nagyobb örület, az egész játékos-társadalmat tekintve. Bár az új stílus még mindig gyermekcipőben jár, a Blizzard szerencsére nem kezdő a témában: a BattleNetes, szerepjátékos és stratégiai tapasztalatait (Diablo, Warcraft II) most alaposan kamatoztathatja majd a World of Warcraftban. Az időpontok vérprofi halasztgatásáról már nem is beszélve ☺: a tavaly szeptemberi ECTS-es bejelentés óta nincs hivatalos megjelenési dátum...

Pedig a nyáron elkészülő Warcraft III erőteljes kezdőlöketet adhat a későbbi WoW-nak, hiszen az online szerepjáték eseményei négy évvel a stratégia után játszódhatnak. Bizony, a Warcraft III fináléja után sem honol majd béke Azeroth földjén. A végső összecsapás után is komoly ellentétek feszülnek a különféle népek és fajok között, akik a hatalmas véráldozatokat épphogy kiheverve csak nemrég kezdték újjáépíteni királyságaikat. Természetesen a régi ellenségek ismét egymásnak esnek majd, de a Blizzard szerint „Azeroth világának új részét és új veszedelmeit is megismerhetjük.” Sajtótanyag nyelvről magyarra lefordítva ez azt jelenti, hogy más játszható fajokkal más területeken is találkozhatunk.

Változó világ

A készítő ígérete szerint az „újítás” később is állandó jellemzője lesz a WoW-nak, ugyanis egy külön csapat csak azzal foglalkozik majd, hogy folyamatosan friss tartalommal (területek, küldetések) gazdagítsa a játékot. Természetesen az extra munka sajnos pénzbe kerül, és ez a mi malacperselyünket is érinti majd: mint a többi MMORPG, a World of Warcraft is havidíjas lesz – a BattleNet féle ingyenességnek bizony vége... Hogy ez pontosan mennyibe fog kerülni, azt még nem tudni, de a Blizzard állítása szerint nagyjából a megjelenés időpontjában megszokott MMORPG-féle összegben kell gondolkodni. (Ez most havonta 10 dollár).

PACK 'N' SIAZH A IA VÍDIO

Nem kell megjedni, ezt csak a harcrendszerre értem ☺: a Diablo „point and click and kill” irányítása ugyanis teljesen megfelelő, nem lenne értelme valami agyonbonyolított baromsággal lefárasztani a játékosokat a WoW-ban sem. A varázslatok is hasonlóan könnyedén süthetjük el, hiszen nem szeret senki különféle almenükben kutakodni, miközben a vért ontják.

Problémaforrás lehet még a PvP, tehát a játékosok egymás elleni harca, amit egyesek ked-

velnek, mások viszont csak a küldetésekre szeretnek koncentrálni, és nem bírják,

ha a gép által generált ellenségeken túl saját „kollegáik” is nekik esnek.

A Blizzard ezt valószínűleg úgy szeretné megoldani (konkrét döntés még nem született), hogy a többiekkel

küzdeni vágyók ellenséges klánokba léphetnek be, és csak ezen szervezetek tagjai kaszabolhatják egymást, a „civilek” pedig védve lesznek.

Egyes szerencsés kiválasztottak (az amerikai szaksajtóból) már kipróbálták a nagyon korai alfa verziót:

a visszajelzések alapvetően pozitívak. A grafikus motor nagyon szép megjelenítést biztosít, de persze nem Doom III vagy Unreal 2 szintű, meg persze az is kérdéses, hogy az igencsak messzi megjelenésre mennyire fejlődik fel a 3D-s technológia a nagyvilágban... A kezelőfelület viszont már most is elsősztályú: az egér scrollozgatásával bármikor a külső nézetes figuránk elé, egyfajta FPS nézetbe kerülhetünk.

Egyelőre ennyi infomorzsat tudunk nektek összeszepergetni, de a WoW-ra később biztosan vissza fogunk térni, hiszen nem ma fog megjelenni ez a játék. A Blizzard biztosított minden aggódot játékos, hogy még ebben az ezredévben sor kerül rá...☺

Bad Sector

World of Warcraft

www.blizzard.com/wow

AMITŐL JÓ

- Azeroth jól ismert világa
- folyamatos újítások
- kellemes kezelőfelület

AMITŐL NEM

- a grafika elavulhat
- ha túlságosan is harcorientált lesz

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: harmadik évezred



WARCRAFT 3

Blizzard

AZOK A BOLDOG VÉGNAPOK...

Minden Jedi legnagyobb erénye a türelem. Ezt nyugodtan elmondhatjuk a Blizzard játékok fanatikusairól is, hiszen egy-egy darabra évekig kell várunk. Közben pedig csak apránként adagolva kapunk pár szem információt, amivel egy kicsit újra felkeltik érdeklődésünket. S mindezt olyan precizitással teszik, hogy a proggi megjelenése előtt már szinte az örületbe kerget minket a várakozás, és többször ébredünk arra reggel, hogy bárcsak jönne már...! A soron következő remekmű a Warcraft sorozat tagja. Elég, ha csak ennyit mondom, hiszen ki ne tudná, hogy miről is van szó, és mindenkinek megmozdul valahol mélyen egy régi emlék, és elkezd remegni a keze, ahogy arra gondol, hogy nyáron valóság lesz, ami eddig csak álom volt.

Hallom azokat a szitkokat, amiket néhányan az elkövetkező soraim után szórni fogtok rám, mázlistának bélyegezve, pedig csak a munkámat végzem. Sikerült ugyanis tesztelni a béta stádiumban lévő Warcraft 3-at. S hát mit ne mondjak, fantasztikus élmény volt!

Valamire hasonlít?

Remélem, a Warcraft fanok nem fognak megkövetni, de nekem egész végig egy kicsit olyan érzésem volt, mintha ezzel a programmal már játszottam volna valamikor. Jó néhány óra után leesett a tantusz: Dark Omen. Nekem ez a pár éve megjelent warhammer fantasy-stratégia jutott mindannyiszor eszembe, amikor hőseimmel éppen egy varázskard után kutattam, vagy az elkövetkezendő csatára készültem.

Maga a Warcraft III a fejlesztések során rengeteget változott, hiszen először egy szerepjáték-elemekkel teljesen túlsúlyolt stratégiát (*De jó is lett volna... © Bad Sector*), később egy tiszta WC2-szerű programot vártunk, a mostani viszont valahol a kettő között van.

Az előző részekhez képest a legnagyobb újítás a hősök megjelenése, akiket az egyjátékos módban termelni sem tudunk, hanem egy-egy „történelmi” esemény során csatlakoznak seregünkhöz. Mivel a teszt során főleg az emberekkel játszottam, szívemhez legközelebb az Artus nevezetű paladin áll, aki egész korán, ugyancsak egy küldetés kapcsán csatlakozik hozzánk, és velünk is marad, miután segítünk neki. Szinte nélkülözhetetlenek tehát a single-playerben

a hősök, elvesztésük a későbbiekben is súlyos gondokat, esetenként pedig akár a küldetés elbukását is jelentheti.

Ezt tovább erősíti, hogy bizony a normál egységekhez viszonyítva egy jól fejlesztett hős tényleg rettenetesen erős.

Igen, jól értették: pályáról pályára vihetjük karaktereinket, és szépen gyűjtik közben az XP-t. Szintlépéskor pedig (azon kívül, hogy egyes olyan alaptulajdonságaik, mint a gyorsaság, ütőerő, mágia automatikusan fejlődnek), mi választhatjuk meg, hogy melyik speciális „képzettségére” pakolunk pontokat, amolyan Diablo módra.

Valószínűleg a jól bevált Diablo 2 tapasztalat pont szétosztós rendszere adhatta a támpontot ahhoz is, hogy az is kapjon XP-t, aki nem harcol. (Persze itt is az kap több pontot, aki hentesli a szörnyeket az adott pályán, s nem az, aki a sarokban kuksol.) Valamint azt hiszem, itt érkeztünk el a játék egyik legérdeke-



sebb pontjához, hiszen az XP annyi felé fog szétosztani, ahány hősünk az adott térképen található. Így bizony jó néhány percet fogunk elszöszölni azzal, hogy három hősünk közül kit, kiket, és milyen varázstárgyakkal felszerelve bocsássunk harcba.

A játék hősközpontúsága multiban sem vész el, csak egy kicsit átértékelődik, hiszen itt már termelhetjük őket a városközpontokban, azonban hatalmas seregekre ne számítsunk belőlük, hiszen rendkívül drága őket előállítani, és kétszer is megfontolja az ember, hogy esetleg nem az adottat fejlesztgeti, hanem egy újabb termelésének áll neki.

Multiban szerintem az egy hős mind fölött © típusú fejlesztés az igazi, bár, a német GS által megkérdezett Rob Pardo (dízajnere a játéknak) szerint a legideálisabb, ha kettő van belőlük, de hát esetek és emberek.

Elveszett csecsebecsék fosztogatói...

Ahogy már az előbbiekben is írtam, a hagyományos, történetet előre vivő küldetéseken kívül, amiből fajoként nyolccal kell megbirkoznunk, vannak amolyan szerepjáték elemekkel fűszerezett, keresd meg, hozd vissza vagy szabadítsd ki tartalmú feladatok is, amelyek teljesítése után speciális tárgyakat szerezhethetünk. Mivel sajna az élet elég kegyetlen volt, így nem sok ilyen sikerült felfedeznem a „hagyományos” varázspáncélok, kardokon, gyógy- és turbósító-italokon és a mágikus tekerceken kívül. Szerintem a legjópofább a town portal book, amely szépen hazateleportál bennünket (na, honnét is ismerős? ©). Nagyon sajnáltam, hogy a mellékküldetésekből csak egy-kettő van fajoként, ez pedig elég kevésnek tűnik. Bízom benne, hogy a most induló nyilvános béta teszten ezt többen is keve-

sellni fogják, és akkor nyárig a Blizzard majd még épít bele kettőt-hármat, ha meg mégsem, akkor majd megvehetjük küldetéslemezen. (*De jó is lesz nekünk ©...Bad Sector*) Nem írtam még a sztoriról, ami szerencsére kellően összetett, illik ehhez a sötét világhoz. Ellentétben viszont az eddigi Blizzard programokkal nem csak nagy, előre renderelt átvezető animációk viszik előre a történetet, hanem gyakran a játék grafikájával, egy-egy küldetés kezdeteként vagy végződésékként szemléltetünk igen hangulatos kis jeleneteket, amelyek néha csak hősünk titkairól rántják le a leplet, máskor pedig a játék későbbi eseményeire utalnak.

Annyit szerintem elárulhatok, hogy az emberek küldetésével fogjuk kezdeni az „egyéni karrierünket”. S a történet csak úgy lesz majd teljes, ha mind a négy fajjal végigjártasszuk, hiszen hasonlóan a StarCraft-hoz, itt is egyetlen, hatalmas történetet alkotnak együtt a kampányok. S hogy mi lesz a vége? Nos, azt majd nyáron megtudjátok...

Hass, alkoss, gyarapíts

A csontstratégák szerintem már a pokolba kívánnak, hiszen eddig csak a szerepjáték elemekről írtam. Pedig a Warcraft III azért lényegében egy RTS, amiben megvan minden, ami az előző részekben volt, hiszen itt is fa és arany kell az építkezéshez, és ezúttal is szépen termeljük majd a „barakkokban” az ember, ork, élőhalott vagy éppen sötét elf egységeket.

Azon kívül, hogy a fajok mind stratégiájukban, mind kinézetükben, mind épületeikben teljesen mások, szerintem az egyik legnagyobb változás, hogy nem éri meg túl nagy seregeket építeni, hiszen minél több „emberrel” rendelkezünk, aranytermelőink annál kevesebbet hoznak a konyhára. Amíg parasztjaink harminc egységig egy-egy „bányalátogatással” (mert ugye az elfek mágia által történő aranykiszívását nem lehet éppen vajúr munkának nevezni ©) tíz aranyrögöt fognak a központi épületünkbe szállítani, addig 30-59 katonáig már csak hetet, 60 felett pedig négyet. Szerintem ez lesz az a pont, amin a bétateszterek is a legtöbbet fognak vitakozni, hiszen már most is sokan mondják, hogy szerintük ez a játék túlzott viszszafofása. Az én véleményem szerint azonban pontosan így kell

Mérlegen a valóság?

Háttértörténet, világ: Minden egy fiktív fantasy világhoz, Azeroth-hoz kapcsolódik. Sok ismerős hős fog visszaköszönni az előző Warcraft játékokból. A Blizzard pedig újra egy félelmetesen sötét, de ugyanakkor magával ragadó világot teremtett.

Építkezés, városmenedzselés: Sokkal több harc, talán emiatt kevesebb építkezés és erőforrás-gazdálkodás jellemzi a játékot. Ezt tovább erősíti, hogy az egységek mennyiségének növekedésével csökken az egy-egy begyűjtés alkalmával kapott arany mennyisége. Mind a négy faj különböző módokon nyeri ki az erőforrásokat. Pl.: az élőhalottak egy idéző rituáléval.

Kultúrák, fajok: A StarCraft után joggal várja el a játéktól az ember, hogy az egyes fajok kellően legyenek egyensúlyozva. Bár nem sok időm volt tesztelni, biztos állíthatom, hogy a programozók remek munkát végeztek. Igaz, fejlesztés során a tervezett hat helyett négyre csökkentették a játszható fa-

jok számát (emberek, orkok, sötét elfek, élőhalottak), de ne legyünk telhetetlenek, hiszen így is kellő változatosságot kapunk. Minden faj remekbe szabott kinézete és az eltérő játéksztílus bizonyítja, hogy az alma meg a fája nagyon közel vannak.

Kampányok és küldetések: Mind a négy fajnak különböző kampányai vannak. Az egyes hadjáratok központi eleme a démoni faj inváziója. Újdonság, hogy már az elejétől bármilyen nehézségi fokon játszhatunk, vagy akár a játék folyása közben is szabadon változtathatjuk azt. Minden kampány indítása-
kor és befejezésekor egy csodálatos renderelt mozi varázsol el bennünket.

Hősök, katonák és mágusok: Minden faj rendelkezik egy vagy két repülő egységgel, de a csatákban a gyalogos egységek játsszák a főszerepet. A mágia nem olyan erős, mint az Age of Mithology-ban, de azért szerepet kap a harcokban. A WC3 igazi újítása szerintem a hősök bevezetése.

majd egy kicsit többet taktikáznunk a harcmegzőkön, és nem győzhetünk pusztán a túltermelési verseny megnyerésével.

Először mindenhol fény volt és világosság...

...de aztán a Warcraft fejlesztői gondoltak egy nagyot, majd bevezették a napszakok változását. Azonkívül, hogy ezek nagyon változatossá teszik a játékot, gyakorlati hasznuk is van, hiszen sötét elfjeink jobban érzik magukat éjszaka. (Persze ugyanez igaz az ellenkező oldalról is.) Ez persze megbonyolítja a játékot, hiszen el kell gondolkozzunk, hogy a csak egy bizonyos napszak alatt funkcionáló tulajdonságokat fejlesszük-e bizonyos egységeinknél.

4 faj, 3 dimenzió és még isten tudja hány hónap...

A fejlesztők, a kiadó és mindenki azt ígéri, hogy nyáron megérkezik a játék, amit már túlkön ülve várunk. Igazság szerint azért, hogy egy kicsit belekóstoltam a programba, csak

még éhesebb lettem... A grafika csodálatosan szépen csillog-villog (igaz, nem értem, hogy a kamera miért nem forgatható, de hát a fejlesztők biztos tudják), és minden annyira részletesen kidolgozott és gyönyörű, hogy leírni sem lehet. Csak példák tudnék hozni arra, hogy milyen fantasztikus, ahogy a sötét elfek épületei, az entek (fa lények), haladás közben hullatják a leveleiket, vagy amint a wispek a fát gyűjtik.

Talán néhányatoknak nem fog tetszeni ez a kicsit (s még egyszer hangsúlyozom, kicsit) szerepjátékosított RTS, de számomra maga az álom, ami hamarosan valóság lesz.

Szittyó

Megjelenés: 2002 második negyedév

www.blizzard.com

Fejlesztő: Blizzard

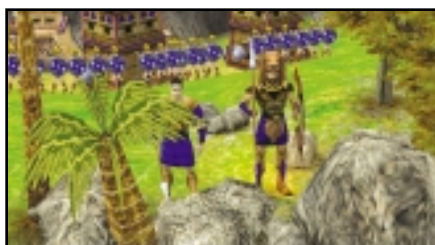




AGE OF MYTHOLOGY

VISSZA AZ ÓKORBA

Microsoft



mindegyikük más extra képességgel rendelkezik: a pegazus ugyebár egy repülő ló, harcolni nem tud, de remek felderítő (ebből már nyilvánvalóvá is vált, hogy a legújabb AoM-ban repülő egységekkel is találkozunk), a skorpió-ember mérges fullánkját használja, a jégóriás lefagyasztja, a hidra pedig kővé változtatja az ellent. Jól kombinálhatjuk a drága „kegyen” vett misztikus teremtményeket alapegységeinkkel is: az íjásokat például mindig kíséjük küklósszal! A behemót ugyanis, miután adott egy maflást az ellenséges katonának, még jó messzire el is hajítja, így az biztosan nem fog – a közelharcban egyébként feltűnően suta – íjászaik közelébe jutni.

Az istenek nem estek a fejükre

Természetesen nem kapjuk meg az összes mondai lényt – csak néhány fajtát irányíthatunk közülük, attól függően, hogy melyik istent választottuk. A lényeken kívül hasznos segítőtársaink a mitológiai hősök. Ők tulajdonképpen emberfeletti képességű emberek, akik legjobban a mondai lények legyakásában jeleskednek. A legtöbb hős a görögöknél dolgozik, a vikingeknél is találkozunk párral, ám az egyiptomiak egyel sem rendelkeznek. Kárpótlásul csak nekik vannak papjaik, akik az ellenség egységeit megtérítik, és ezzel átállítják a mi oldalunkra. Az isteni beavatkozást viszont minden néppel segítségül hívhatjuk. Igaz, 36 ilyen szerepel a játékban, mégsem dúsakalunk bennük a kampányok során: fejezetként mindig csak egyet kapunk meg ezek-

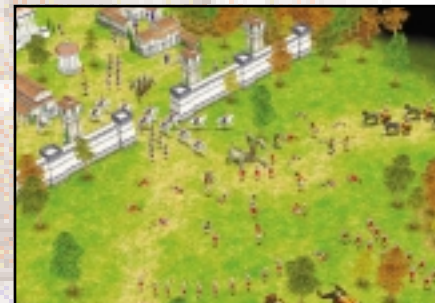


Az Age of Kings hatalmas sikerét senki sem tagadhatja: több évvel a megjelenése után is megunhatatlan, akár egyszemélyes küldetéseket, akár hálózati partit játszunk. A fejlesztők szerencsére az idő alatt sem pihentek (sokat): elkészítették a sorozat következő részét. A közepkorból azonban visszaugrottak az ókor istenektől, hősektől és szörnyektől hemzsegtörténelmi-mondai világába. S, hogy Szép Heléna jobb-e, mint az Orleans-i Szűz? Nos, a görögök tudtak élni. ☺

S, hogy miért nem Age of Empires 3-at csináltak a fiúk? Hét év fejlesztés után picit ráuntak a középkori témára. Azonban az ókor azonkívül, hogy mindenki számára ismerős (ha más nem, akkor a történelmi könyvekből...) – egyszerűen lehet valós és misztikus is, történelmi egységeket és mesebeli hőseket is el lehet benne helyezni. A legendák és mítoszok pedig kiválóan biztosítják, hogy ne csússzon át az egész játékmenet valamiféle echte fantasy-szerű „Age of Warcraft”-ba. Ezáltal sokkal egyedibb az AoM hangulata, mint az eddigi összes ilyen típusú RTS – beleértve a Warcraft 3-at is! A történetet a görögökkel kezdjük el, a régi AoE-motorosok számára igen ismerős rendszerben – a játékmenet azonban elég hamar le fog térni a megszokott „útvonalról”. Parasztainkat ugyanúgy elküldjük majd gyűjtögetni, vadászni, bányászni, mint eddig, ám nagyon hamar beleütközünk az „Isteni Kegye” problémájába: hogy mi ez, és hogyan kell elérgeteni? Hamarosan kiderül, hogy ha szorgos alattvalóinkat elküldjük a templomba imádkozni, akkor lassan, de biztosan növekszik majd a mennyisége! Ha pedig már elég sok van belőle, különböző mondai lényeket hívhatunk elő segítségével: a hidrákat, medúzákat és társaikat igen szép eredménnyel vethetjük be ellenfeleinkkel szemben! Harminc különböző bestiával találkozhatunk – természetesen

Egyiptomiak

Civilizációk: Ra, Set, Izisz
Jellemző tulajdonságok: védekező harcmódor, masszív épületek
Isteni jóindulat-pontokat kapunk: ha monumentális alkotásokat építünk (pl. piramisok)
Hősök: nincsenek szokásos hősök, viszont a papjaik gyakorolhatják a hősi tulajdonságokat (mondai lények elleni védekezés, stb.)
Ismertebb mondai lények: múmia, skarabeusz, anubisz.



Görögök

Civilizációk: Posezeidón, Zeusz, Hádész
Jellemző tulajdonságok: leginkább hasonlít az AoE 2-re
Isteni jóindulat-pontokat kapunk: ha sok alattvalónk imádkozik a templomokban
Hősök: csupa ismert személyiség (pl. Herkules, Odüsszeusz), mindegyik másban jobb (kézitusa, Íjászat, stb), mindegyikből csak egy van.
Ismertebb mondai lények: kolosszus, medúza, pegazus.

ből a „szuperfegyverekből”, és egyszerre csak négy darab lehet a tarsolyunkban. A fejlesztők fantáziája és kreativitása szerencsére az egekben szárnyalt e téren is: igen változatos deus ex machina-k születtek. Vannak a hagyományos eszközök, mint a meteorit-eső, a villám, (copyright by Zeusz ☺) vagy a tornádó. Vannak azonban újdonságok is: ha például a csata közben megszorogatnak, nagyon hasznos az „isteni fegyverszünet” is – ilyenkor egy percre a harci cselekmények leállnak, és gyorsan le tudunk gyártani még néhány katonát. Vannak nyersanyagnövelő áldások: az egyik ilyen eredményeképp a környékbeli állatvilág felszaporodik – más kérdés, hogy nem csak a levadászandó fajták, hanem pl. krokodilok is –, egy másik pedig bőséges termést hoz a földekre. Ha viszont az ellenfél termelését akarjuk tönkrevágni, folyamodjunk a „sáskajárás” nevű „áldáshoz” ☺. A lehetőségek szinte kifogyhatatlanok, csak bölcsen kell alkalmaznunk őket.

Kultúrák találkozása

Míg a görögök civilizációja nagyban hasonlít az AoE-sorozatban megszokotthoz, addig

Vikingek

Civilizációk: Thor, Ódin, Loki
Jellemző tulajdonságok: támadó és mozgékony harcmódor, yenge épületek
Isteni jóindulat-pontokat kapunk: csakis akkor, ha harcolunk
Hősök: nincsenek akkora változatosság, mint a görögöknél, de a számuk nincs maximálzáva, így akár egy szuper-hadsereget is létrehozhatunk belőlük.
Ismertebb mondai lények: troll, valkür, hegyi óriás.

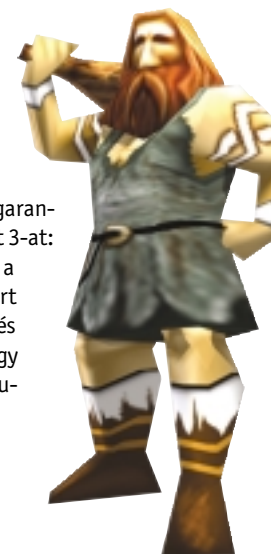
a másik kettő kultúrájánál lényeges újdonságokkal találkozhatunk: a védekezésben erős egyiptomiak csak épületek felépítésével juthatnak isteni jóindulat-pontokhoz. Kezdetkor kapunk egy fáraót is – az uralkodó közelében dolgozó munkások pedig gyorsabban építenek és termelnek (naná, ha jön a főnök, mindig gyorsabban megy a munka ☺), ráadásul még a népszaporulat is megnő (na, hogy ezt hogy éri el, abba jobb nem belegondolni ☺). A vikingek egészen más stílusúak: nekik nincsenek alaptól építményeik – ökrösszekerek szállítják utánuk a szükséges javakat. Végszükség esetén ugyan felhúzhatnak néhány épületet, de ezek igencsak egyszerű faházak, melyek néhány ütéstől össze is dőlnek. A három kultúra mindegyike három „alvariációval” bír, így ez is komoly változatosságot hoz a játékba: nemcsak más istenek vannak velük, más mitológiai lények a szövetségeseik, de más előnyöket vagy hátrányokat is kapnak.

Felhők fölül lenézve...

...nem lesz problémánk a látvánnyal. Bár sok RTS-nek hátrányára vált a 3D-s grafikai motor, az AoM-nál nem ez a helyzet: a világ átlátható, ugyanakkor hihetetlenül részletes. Kameraforgatással és állandó zoomolgatással sem kell erőlködnünk. A 3D-s engine ráadásul igen szép effekteket produkál – elég, ha csak a tenger hullámlását, a kivágott fák eldőlését vagy az isteni közbeavatkozásokat említem. Az áttevítő történéseket is a játék belső motorja jeleníti meg – lényegesen szebben, mint azt az Empire Earth-ben láthattuk. Ha a fejlesztők a végleges verzióig nem rontják el valami égbekiáltó baromsággal a játékot, illetve a megígért dolgokat belerakják, akkor egészen biztosan nem fogunk csalódní az AoM-ben. Azt viszont nem garantálom, hogy legyőzi a Warcraft 3-at: szerintem mindkettő ott lehet a csúcson, már csak azért is, mert annyi újítással rendelkeznek, és annyira más a hangulatuk, hogy valószínűleg érdemes lesz beruházni rájuk külön-külön.

Uhu

A német GameStar alapján





ARX FATALIS

AHOL TÖBBÉ NEM SÜT MÁR A NAP...

Fishtank



A franciák az ősrégi Ishar-sorozat óta nem nagyon jeleskedtek a szerepjátékok terén, most viszont – minden különösebb csinnadratta nélkül – valami egészen fantasztikus alkotással fognak előrukkolni. Az ECTS-en sajnos csak pár gyönyörű képet láthattam és némi infómorszát olvashattam a Fishtank által hamarosan kiadásra kerülő RPG-ről, de már azoktól is rendesen beindult a nyálevlásztaimom. ☺
Most viszont – még karácsony előtt – a német cég jóvoltából egy Arx preview béta-verziót találtam az irodaasztalomon, úgyhogy azonnal rávetettem magamat...

Ahogy betöltöttem az Arxot, két napon keresztül nem is nagyon tudtam leszakadni róla (mit nekem karácsony! ☺). Sajnos végül azért kellett abbahagynom a játékot, mert korai béta demóról lévén szó, egy bizonyos ponton egyszerűen nem tudtam továbbjutni. Az viszont már ebből a verzióból is látszik, hogy zseniális (új!) ötleteket tudtak a készítő belezsúfolni a nagyon nehezen változó RPG-s világba, ugyanakkor a jó öreg Ultima Underworld-ök rajongói is hatalmasat fognak nosztalgizálni vele.

Mire megjön a játék, alaposan pucold ki az egered...

Rendhagyó módon most nem a sztorival kezdem, mert ezúttal az irányítás, a harc és mágia megvalósítása sokkal több figyelmet érdemel. A játék elején egy kicsit furcsa volt megszoknom a kezelőfelületet, ez ugyanis nem a hagyományos FPS-eket idézi, hanem inkább az Ultima Underworld-öt és a Lands of Lore II-III-at. A jól ismert „mouse look”-ot itt úgy tudjuk bekapcsolni, ha megnyomjuk a jobb egérgombot: ilyenkor forgathatjuk a fejünket, és harcolhatunk. Újabbat kattintva a látótér „kimerevedik”: így vehetjük fel a zsákmányt, használhatjuk a különféle kapcsolókat, és beszélgethetünk NPC-kkel.

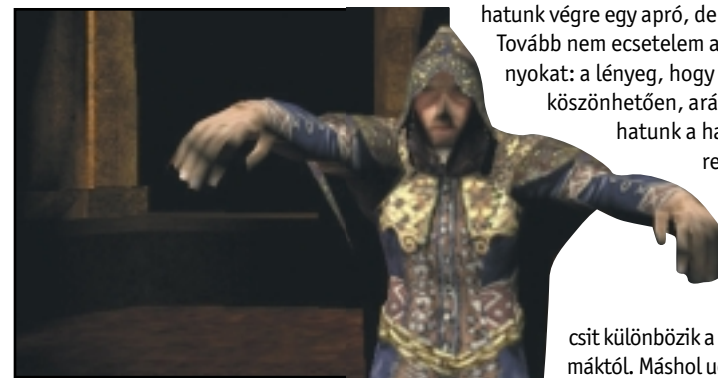
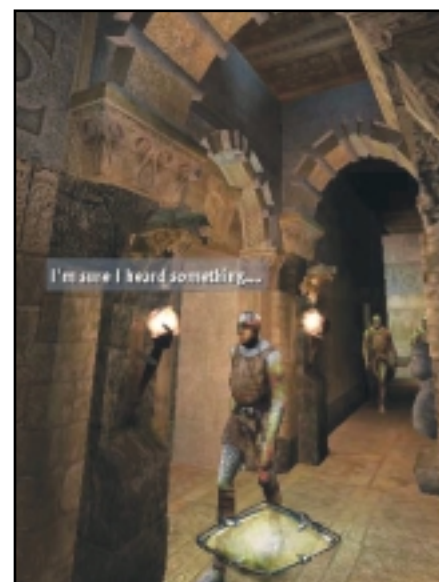
Az Arx Fatalis zseniális újítása a szerepjátékokban még nem használt mozdulatfelismerő varázslás. (Az egérrel különféle formákat rajzolsz és ezt a program felismeri.) Igaz, hasonlóval a Black and White-ban már találkozhattunk, itt azonban ez egyszerre könnyebb és ugyanakkor összetettebb is. Előbbi azért jellemző rá, mert

egyrészt sokkal egyszerűbb formákat kell a levegőbe suhintanunk, másrészt a program sokkal „nagyvonalúbb” a B&W-nál, tehát az eredeti alakra nagyjából hasonlító, pontatlan bénázásunkat is elfogadja. Ugyanakkor egy kicsit bonyolítottak is a készítő a recepten: egyetlen varázslat elsütéséhez minimum két (a teljes verzióban talán még több) mágikus figurát is a levegőbe kell rajzolnunk! Gondolom ez első hallásra egy kicsit durván hangzik, de biztosíthatom az aggódó – hozzám hasonló – „egérzsonglőröket” ☺, hogy meglepően könnyen lehet alkalmazni a formák kombinálását.

Akik pedig *igazi* RPG-re vágyanak, azok a mennyben érezhetik magukat, hiszen a varázslatok „memorizálását” ezúttal szó szerint kell érteni! Tehát nem csak klikkelsz egy gombon, pihengetsz, aztán a karaktered máris negyven varázslattal gazdagabb lett, hanem mindent *neked* kell megjegyezned! Persze minden kombináció le van körmölve, de ezeket állandóan előkapni elég macerás, úgyhogy használnod kell e fejedet! Cool, nem? ☺

„En garde!” – de hogyan...?

Gondolom, sejtitek, hogy harcolni is egy kicsit másféleképpen fogunk, mint a hagyományos fantasy RTS-ekben. A fegyverünket például nem fogjuk állandóan kézben tartani (ha jobban be-



legondolunk, ez bizony logikus is...), hanem csak szükség esetén rántjuk elő, és így nem tudunk semmi kapcsolót, vagy tárgyat használni, tehát „békeidőben” megint el kell raknunk... Maga a küzdelem is máshogy működik: az „erőgyűjtéshez” a mutatóujjunkkal kell egy ideig szorítani a gombot, hogy aztán minél hatalmasabb csapást mérjünk az ellenségre. (Ultima Underworld-ösöknek ez biztosan ismerős.)

Ez azonban még mindig nem minden! ☺ Fegyver és ellenségfüggő például, hogy bizonyos támadástípusokat hogyan érdemes használni. Emellett pedig az is sokat számít, hogy suhintás közben milyen irányba mozdulunk el. Ha például balra („strafe”) és hátrafele mozdulunk, miközben suhintunk, akkor ezt hőszűk erőteljes oldalsó vágással jutalmazza. Testünket jobbra rántva az ellenkező irányba juthatunk végre egy apró, de villámgyors vágást. Tovább nem esetelem a különböző mutatóvagyók: a lényeg, hogy a remek irányításnak köszönhetően, aránylag könnyen válhatunk a harcművészet mestereivé.

A nyomozó sötétségben fel-fellobban a fáklák gyenge fénye.

A katakombák közé zárva

A játék sztorija is kicsit különbözik a hagyományos RPG sé máktól. Máshol ugye megszokhattuk,

hogy hőszűkkel, vagy hőszűkkel különféle dungeon-ök között barangolunk, küldetést teljesítünk, monszárt gyűjtünk, xp-t és kincset szerzünk, aztán kimegyünk, és a felszínen lévő városban felmunkoljuk a jutalmakat, és minden pénzt páncélra és fegyverekre verünk el. A lényeg persze részünkről most sem változik, azonban a város ezúttal „helyben lesz”: Arx Fatalis világában ugyanis a földfelszínen nem süt már a nap, iszonyú hideg van, ezért a lakosság kénytelen-kelletlen szedte a sátorfáját és barlangokba, kazamatákba költözött. Mint ahogy az már az ilyen „exodusoknál” lenni szokott, az elfoglalandó terület nem lakatlan: évezredek óta goblinok, trollok és

patkányemberek élnek itt, akik nem fogadják kifejezetten tárt karokkal (inkább kardokkal) a betolakodókat...

Miközben a föld alatt mindenki egymást gyilkolja, Akbaa, a Káosz istene úgy gondolja, hogy szívesen letelepedne a nyugisabb felszínen, ezért szövöttek Iserbius-szal, egy hírhű pap-pal, hogy emberi áldozatokkal és titkos rituálékkal segítsen neki a költözködésben. Szerencsére a királyi főcsillagász fényt derít a titkos üzenetekre, és még időben értesíti az Istenek tanácsát, mielőtt lemészárolják.

Hogy ehhez az egészhez az általunk irányított hőszűk mi köze van, az eleinte nem nagyon derül ki, ugyanis egy koszos, vérrel borított goblin börtönben ébredünk, egy szál pendelyben, amnéziás állapotban. A szomszéd cellában, amely hozzánk hasonló nyomorulttal beszélgethetünk, aki biztos benne, hogy valahogy ki tudunk jutni, és neki is segíthetünk majd. Persze így is történik: az egyik ajtórácsot könnyedén el lehet hajlítani, és már csak a goblin őrt kell helybenhagynunk, hogy egy kapcsolóval újdonsült társunkat kiengedhesük.

Táborítzok és lobbanó fáklák

Sajnos túl sokáig nem engedett a preview verzió, úgyhogy a sztoriról most ennyit, viszont kellemes meglepetésként ért, hogy még ebben a kis részben is találkoztam apró logikai feladványokkal, vagy RPG-kben nem megszokott feladatokkal. Az egyik

helyen például csak úgy juthatunk fel egy liften, ha keressük a kerekéhez valahol kötelet.

Még királyabb ötlet, hogy néhány tárgyat össze is kombinálhatunk: ha egy zsinoret egy botra kötünk, akkor horgásbotot gyárthatunk belőle, amivel horgászva nyers halat találunk, amit megsüthetünk egy táborítzón, amelyet még előtte meg kell gyújtanunk!

A végére hagytam a „desszertet”, a játék grafikáját. Nos, ez valami egészen elképesztően gyönyörűre és részletesre sikeredett: a barlangfalak texturái félelmetesen élethűek, a „fog effecttel” megoldott nyomozó sötétségben fel-fellobbanó fáklák gyenge fénye a bányák piszkos folyosóin heverő kocsik, ládák roncsait világítja meg, amelyeket iszonyúan aprólékosan dolgoztak ki a készítő. Hasonló

műgonddal munkálták meg az embereket és a szörnyeket is: ha nem is érik el az ezen a téren etalon Return to Castle Wolfenstein szintjét, azért közel járnak ahhoz. Helyhiány miatt még rengeteg mindenről nem írtam, de ha végre megérkezik a teljes verzió, akkor egész biztosan alapos kivésést olvashatunk róla.

Bad Sector





MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

RYAN ÉLETE

A mikor megérkezett a teszt példány, hazavittem, és végigjártam. Aztán csak ültem magam elé bámulva, és arra gondoltam, hogy ilyen nincs... ember keze ilyen nem alkothat. Bevittem a CD-kezt a szerkibe, és mindenki felinstalláltam a játékot, aki csak az utamba került, közben pedig gyermeki lelkesedéstől fűtve zúdítottam rájuk élményeimet. Ezután elvonultam a szobámba, és vártam a reakciókat: vajon más is hasonlóképpen éli-e meg ezt a „csodát”, vagy az én ingerküszöböm esett akkorát az utóbbi időben, hogy egy kissé túlreagáltam a dolgot?

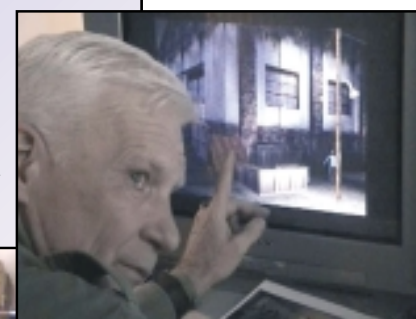
A válasz nem késett soká! Elsőként ZeroCool lépett be az ajtón, és kezdett bele széles vigyorral „Vazee, a Partraszállás...” című monológjába, őt pedig nem sokkal követte Mr. Chaos és Malachit is! Persze a kedves olvasó joggal lehet skeptikus a lelkesedésünkkel kapcsolatban, hiszen az épp reneszánszukat élő II. világháborús FPS-ek langyosnak korántsem nevezhető felhozatalában (gondoljunk csak a Deadly Dozenre, a Half Life Day of

A hitelesség garanciája

A fejlesztés alatt Capt. Dean Dye az erre a célra felépített paintball pályákon élő (!) katonai kiképzést tartott a készítőknek, hogy azok ne csak észben, hanem lélekben is tisztában legyenek mindazzal, amit megpróbáltak a számítógépes játékok nyelvére lefordítani. Az ő jóváhagyása kellett továbbá minden apró részlethez, ami végül beke-reült a progiba, legyen szó itt akár a missziók hitelességéről, a fegyverekről vagy egy sarkon beforduló ijedt katona viselkedéséről. Az eredmény lenyűgöző lett.



„Ha a német a képébe kapja a lövést, akkor az arcát a kezébe temetve vesztül ordibálni kezd.”



Defeat módjára, vagy akár a Return to Castle Wolfensteinre) tényleg nehéz olyat felmutatni, amitől a sok-sok lövészárkot megjárt, veterán játékosok sutba dobják régi kedvenceiket. (Ráadásul a Wolfy-t épp most választottuk „Év játékának”). Jelen esetben azonban, higgyetek el, pontosan erről van szó.

A korhűség a tudás atyja

A MoHAA a történelmi hátteret tekintve a II. világháború második szakaszából, az 1942-1945-ös évekből merít (ami mondjuk nem is véletlen, hiszen az Egyesült Államok ebben az időszakban vett részt aktívan az események formálásában). Jelen esetben azonban ezek az évszámok nem

csupán üres jelzők! A játék minden egyes része történelmileg hiteles, még

pedig ehhez az időszakhoz igazodva! Készüljünk fel rá, hogy az utolsó 45-ös Colt hangja is úgy dörren majd el, mint ahogy annak 1942-ben kellett, és a legközönségesebb

Wermacht-os gyalogosnak is úgy van vasalva a zubbonya, ahogy azt kell (nem vicc!). A realitás és a korhűség érzése csak úgy süt a program minden egyes részéről: a különböző terepeket és területeket hiteles korabeli adatok alapján modellezték le, minden jármű, harci egység festése és megjelenése megfelel az akkori eredetinek, de az összes fegyver is ugyanolyan karakterisztikával és sebzési jellemzőkkel bír, mint az igaziak!

Persze azt sem szabad elfelejteni, hogy a munkálatok ideje alatt olyan nevek segítettek a készítésben, akiket eddig csak a mo-zirajongók ismerhettek. A katonai hitelessé-

gért például az a Capt. Dean Dye a felelős, aki ugyanilyen tanácsadóként működött közre a „Ryan közlegény megmentése” című felejthetetlen II. világháborús Spielberg-

eposzban (sőt, ezen kívül az „Örület határán”, a „Szakas”, vagy a „Született július 4-én” című, sok-sok Oscar-díjas filmeknél is)!

A változatosság gyönyörködtet

Karakterünk Mike Powell, az OSS (Office of Strategic Services, a CIA „elődje”) hadnagya. Egy dologra készüljünk fel vele kapcsolatban:



Powell nem egy szuperhős, aki megváltja a világot. Egyszerű katona csupán, aki parancsokat teljesít. Ennek megfelelően alakulnak majd a küldetések is, hiszen a Medal of Honor – csakúgy, mint az összes többi vonatkozásban – ebben a tekintetben is a reális végénél fogja meg a dolgokat.

A játék missziói mind-mind valós eseményeken alapulnak, valós helyszínekhez kötődnek, és hiteles háborús helyzeteket dolgoznak fel – ez utóbbiról az amerikai Congressional Medal of Honor Society gondoskodott (lásd a kereset rész!). Területileg Észak-Afrikától a norvég tundrákig felölelik szinte az összes jelentősebb európai hadszínteret, és céljaik sem korlátozódnak a „menj be, öld meg, hozd ki” című séma elemeire, sőt! Hihetetlenül sokszínű és változatos feladatokat bíznak ránk feletteseink! Lesz, hogy túsmentést kell végrehajtunk, német tisztnek öltözve kell fegyvertelenül bejutnunk egy szigorúan őrzött objektumba, kiégett toronyból kell megakadályoznunk mesterlövész puskánkkal egy stratégiai fontosságú híd felrobbantását, vagy át kell vezetnünk egy Király Tigris tankot a szomszéd faluba, hogy támogassuk vele csapatunkat, esetleg légi csapatot kell kérnünk egy utat lezáró 88 mm-es ütegre – de még hosszan-hosszan sorolhatnám.

Küldetéseink stílusukban is eltérőek. Egy részükben a „menj, az életed árán is” elv érvényesül, másokban viszont a „lassan járj, tovább érsz”. Természetesen az előbbi missziók non-plus ultrája a Normandiai Partraszállás (ha csak ez lenne a játékban, már akkor megélné a pénzét – ennek poénjait azonban nem lövöm le, azt az élményt mindenkinek személynesen kell átélnie!), de azon kívül is van jó pár feladat, amely a csapattársainkkal történő együttes, nyílt előrenyomulásra épít. Tipikusan jó példa erre a „Sniper's Last Stand” című küldetés, ahol az osztagunkkal együtt át kell jutnunk egy rommá lőtt francia városka másik végébe. Ha emlékeztek még a Ryan közlegény megmentéséből arra a részre, amikor a zuhogó esőben Tom Hanks egyik emberét meglátte egy templomtoronyban fészkelő német mesterlövész, akkor tudjátok, mire számíthattok! A feeling egy az egyben ugyanaz! Embereiddel fejedet behúzza oszonsz a romos falak tövében, a sűrű és zajos esőfüggöny leple alatt. Ám amikor meghalljátok a távcsöves puskáretté dörrenését, nincs

idő a holtan összecsupló társad fölött sajnálkozni: te vagy az egyetlen mesterlövész a csapatban, kb. 1 másodperced van, hogy löllásba vágd magad, és a hang irányából és erősségből megsaccolva kiszűrni az orvlövész helyét, mielőtt az újra tüzelne. Lehet, hogy te leszel a következő célpontja, de akkor sem tehetsz mást, társaid nélkül ugyanis esélyed sincs a kítűzött feladat végrehajtására, meg kell mentened őket bármilyen áron... (a „Sniper's Last Stand” küldetés sikeres abszolválása egyébként kiténtetéssel jár!)

Congressional Medal of Honor Society

A Congressional Medal of Honor Society (Kongresszusi Becsületrend Társaság) tagjairól annyit érdemes tudni, hogy egyrészt szorosan együttműködtek a készítőkkel a játék fejlesztése során, másrészt mindegyikük büszkélkedhet Becsületrenddel (Medal of Honor), melyet valamilyen háborús hőstettükkel érdemelt ki. Ők határozták meg azt is, hogy mely háborús cselekedetek végrehajtásáért kaphat karakterünk a játékban kiténtetéseket.

Vannak azonban más szemléletű missziók is a játékban. Olyanok, ahol az a bizonyos „lassan járj...” elv érvényesül, a lopakodás és a taktikázás kerül előtérbe. Az ilyenekben háttérben szobrászokként hajtunk végre, rádióállomásokat iktatunk ki, vagy létfonosságú térképeket, tervrajzokat szerzünk meg a legnagyobb titokban. Itt bizony minden egyes mozdulatunkat meg kell gondolnunk, mert ha egyszer megszólal a riadó... A küldetések hangulatukat tekintve is hihetetlen jól el vannak találva. Ebben nagyon

Bad Sector másvéleménye

Boe-vel a szerkiben heves vitákat folytatunk, hogy a Medal of Honor jobb-e vagy a Return to Castle Wolfenstein (még akkor, amikor a MoH elején tartottam) – időnként mindkettőn udvariásan érdeklődve a másik józan elmeállapota iránt. Az az igazság, hogy ECTS-en bemutatott bétától enyhén szólva nem voltam elalélva, a tavaly év végén kiadott multiplayer pedig sokak szerint iszonyúan gyöker lett, úgyhogy már kedvem sem volt hozzá, hogy megnézzem.

Aztán megjön a szerkibe a full verzió (pedig csak egy alfát vártunk), és amikor bementem, mindenki csillogó szemekkel fogadott, hogy a MoHAA (és „pafraany” – bocs, nem hagyhattam ki ☺) milyen sirály. Nos, be kell vallanom, hogy én is alaposan ráizgultam a témára, és a végigjátszása után most már biztos állíthatom, hogy valószínűleg már most, 2002 elején megszületett az év egyik legjobb FPS-e! (Hogy Foreva Duke bácsi tiszt-

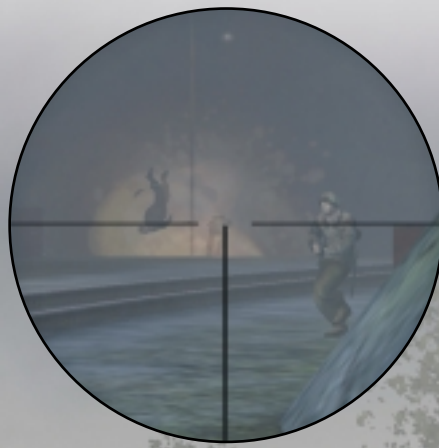
nagy szerepe van egyrészt a Ryan-mozit idéző zenének, másrészt azoknak a filmszerű dramaturgiai elemeknek, melyeket játékokban eddig csak ritkán, a mozikban viszont annál gyakrabban megtapasztalhattunk. Elég csak a legelső misszió nyitójelenetére gondolni, amikor is éjszaka egy teherautó platóján zötykölődünk osztagunkkal, és a német ellenőrzési ponthoz érve láthatjuk, amint a mögöttünk lévő kocsi sofőrje átnyújtja a hamis iratokat a tiszteknek (és halljuk, ahogy a miénk is hasonlóképpen tesz). Ám hiába a széles mosoly – túl sok a kérdés, túl sokáig tart az egész. Végül látjuk, amint a sofőr hirtelen előrántja pisztolyát, és fejbe lövi a tisztet! Innentől pedig borul az egész terv, rögtönözni kell...

teletét teszi-e végre idén nálunk, azt majd meglátjuk...) A küldetések „életszagúak”, izgalmasak, lendületesek: nekem az HBO-n mostanában vetített „Elit alakulat” feelingjét idézik. A Quake 3-as alapú grafikus motor is gyönyörűre sikeredett – bár szerintem a RtCW-ét nem múlja felül, de nem sokon múlik. A dicsérgetést nem ragozom tovább, mert Boe már megtette helyettem: a lényeg, hogy hajnali ötig nyomtam a játékot, ami azért már ritka nálam... Csak néhány apró hiba ront az összképen: a 3D-s emberi modellek kicsit gyengus grafikája, néha-néha összecsapott pályaszerkesztés, és olyan, az élethűséget lerontó részletek, mint például az őrtornyokon a létrák hiánya. A teljes képhez azért az is hozzátartozik, hogy a játék egy kicsit „döcögösen” indul (ezért volt a vita köztünk), de aztán a készítő olyannyira belehúztak, hogy a végső értékelés 94%-ig meg sem állt nálam!

A legszebb az egészben azonban mégis a feladatok teljesen hihető volta! Nem szabadítunk fel országokat, nem mentjük meg egymagunk az emberiséget, csupán annyit teszünk, hogy megkönnyítjük a partraszálló bajtársaink dolgát, vagy lassítjuk a németek utánpótlás-szállítmányát. Mindig érezzük, hogy egy nagyobb gépezet fogaskerekei vagyunk (amit ki lehet cserélni, ha elromlik), és ettől válik az egész olyan „igazivá”.

A „grafika” szó újraértelmezése

Illetve nem csak attól – van itt még jó pár dolog. Az egyik ilyen a grafika. Alig egy hónapja e téren minden létező magasztaló jelzővel elhalmoztuk a Return to Castle Wolfenstein. Mivel azóta új szavakat nem találtak ki, ismé-



telni pedig nem lenne szerencsés, ezért csak annyit mondom: felejtünk el mindent, ami a „gyönyörű grafika” szavakról eddig eszünkbe jutott! Egyszerűen nem akartam hinni a szememnek, amikor a – Wolfy helyes kis hangulatos falvai után – betévedtem egy kisvárosba a Medal of Honorban! Tátott szájjal bámultam a monitort, amikor az utcákon bókászta (néztek a képeket!). A vidéki területek pedig, ha lehet, még lenyűgözőbbek: ahogy átszűrődik a napfény a fák lengező (!) ágai között, vagy ahogy a tengerparti úton sétáló fejünk fölé csapnak a megtört hullámok hajjai, az egyszerűen döbbenetes. A legjobban azonban mégis a lebombázott kisebb települések fogtak meg. Ezek a pályák annyira tökéletesen viszszaadják a leomlott falú, takaros kis szobabelsőket és a törmelékkel terített, sáros utcák szomorú kontrasztját, hogy szinte átérezzük a hetekkel azelőtti bombázás borzalma... És ugyanez a döbbenetes precizitás és részletesség jellemző a belső terekre, a járművekre, és a karakterekre is! Bizton állíthatom: a 2015 grafikusai többet hoztak ki a Q3 motorjából, mint maga az id Software!

Persze a tökéletesség még mindig odébb van, hiszen találunk itt is jó néhány falba lógó fejet és lábat (bár igaz, hogy csak a halottaknál) és az egyébként hatalmas, bebarangolható pályák „végén” is elég sokszor verjük be fejünket a „semmibe”, ám ezeknek az apróságoknak esélyük sincs megzavarni azt a pozitív összképet, amely az emberben a csodálatos grafika láttán kialakul.

Óriási apróságok

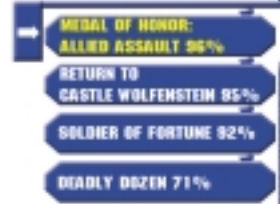
Ráadásul mennyi nagyszerű dolog van ezen kívül is a programban, amiről eddig még nem is esett szó! Itt van például a mesterséges intelligencia. Az egy dolog, hogy társaink okosan harcolnak, és az esetek nagy többségében jól használják a fedezékeket is. Az már egy másik, hogy ha van a csapatunkban orvos, ak-

kor a sebesülteket ellátásban részesíti (mondjuk nagyrészt ránk koncentrálnak, a társainkat nem mindig gyógyítja meg), vagy hogyha gránátot dobna felénk, akkor a közlegények (!) egyike – ha úgy látja, hogy minden veszve már – rá fogja vetni magát, hogy védje az akció szempontjából magasabb prioritású személyeket.

De nem kell féltetni a fritzeket sem! Bujkálnak, gránátokat dobálnak, fedezéket keresnek, sőt a rejtük mögött, csak a puskájukat kidugva, vaktában (!) tüzelnek felénk, hogy még csak esélyünk se legyen eltalálni őket! Mindennek tetejébe még arra is jutott ideje a programozóknak, hogy némelyik katona *megjeddjen* tölünk az ajtón belépve, és egy pár tizedmásodpercig hitetlenül bámuljon ránk, ahelyett, hogy egyből szitává löne minket (hiába no, a náci is csak emberek voltak!).

Hihetetlen jól sikerült a testrészes specifikus sérülési modell is! A program nem csak figyel, hogy hol találjuk el az ellent, de ennek függvényében határozza meg az esetleges reakciókat, illetve az elhalálozás módját is! Vegyük például a fejlovást. Az eddigi játékokban ez egyenlő volt az instant halállal. A Medal of Honor-ban azonban még ennek is három lehetséges kimenetele van. Ha ugyanis a sisakját találjuk el az áldozatnak, akkor lependerül fejről a rohambili, ő maga megszedül egy kicsit, majd megrázza a fejét, és újra támad. Ha tarkón lövünk valakit (a sisakja alatt), az egy darab farként rogy össze, ellenben ha a képébe kapja a lövést, akkor veszettül ordibálni kezd, és az arcát (vagy ami maradt belőle) a kezébe temetve, rángatózva roskad a padlóra. És ez még csak a fej volt... ☺

Végül az olyan apróságokat már csak halkan jegyezni meg, hogy a németek az egész játék alatt *németül* beszélnek (*mily tökéletes nyelvteljeséggel megáldott nép a német!* ☺ *Bad Sector*), hogy ha kilyuggatunk egy hordót, akkor az olaj csak *addig* a szintig folyik ki belőle, ahol a lyuk van, utána abbahagyja, de ha lejjebb ismét belelövünk, akkor újra elkezdi folyni, vagy hogy ha dohányzás közben lepünk



French Connection

A Medal of Honor rajongók számára van egy jó és egy rossz hírem... Az a jó, hogy a Medal of Honor folytatása már meg is jelent! A rossz viszont az, hogy eddig csak Playstation 1-re...☹

A 2000 augusztusában (bizony, nem ma volt, de az eredeti PS1-es MoH még régebbi) megjelent Undergroundban egy női ügynököt irányíthattunk: nem más ő, mint a csinos Manon, aki a „francia kapcsolatunk” volt az Allied Assaultban! Az Underground pár évvel az első rész előtt játszódik, nem sokkal azután, hogy a lány belépett előbb a francia ellenállás, majd később az amerikai OSS (a háború alatti CIA) soraiba. A játék elején így Manon ellenállásbeli szabotázsakcióiban vehetünk részt. Hamarosan Hargrove ezredes meggyőzi, hogy lépjen be az OSS-be, és ennek köszönhetően Manonnal olyan egzotikus helyszíneken kell veszélyes küldetéseket végrehajtanunk, mint például Casablanca („játszd újra Sam” ☺), egy Görögországi palota, vagy egy olasz apátság. A játék végén pedig visszakerülünk Franciaországba, ahol ismét az ellenállással karöltve segítünk felszabadítani az országot.

Akik – hozzá hasonlóan – kedvelik a lopkodós, kémkedős játéktílust, azok biztosan örülnek, hogy Manonnal igen gyakran kell álruhát öltenünk: fényképezőgéppel fogunk ügynöközni egy náci propagandamagazinra: ha ráemeljük a német katonákra a fényképezőgépet, akkor rendkívül felengzős pózokba vágják magukat, hogy jól mutassanak az újságban. ☺ Sok más újítást találunk a Playstation-ös folytatásban, de sajnos még nem biztos, hogy az Underground elkészül PC-re is: amint többet tudunk erről, egy előzetes keretében megosztjuk veletek.

Bad Sector

meg egy német katonát, akkor az utolsó lehetével *cigarettafüstöt* fog kifújni, illetve amikor újratöltünk, emberünk kezében *láthatjuk* azt a golyót, amit belerak a fegyverbe! Ezek a dolgok azt hiszem, önmagukért beszélnek...

Tompa tövisek

A kor követelményeihez képest hátrányt egyedül a multiplayer területen kell elszednie a programnak, bár ez is csak nézőpont kérdése. Rengeteg játékmód és lehetőség áll ugyanis rendelkezésünkre, csak hát ugye ezek ugyanúgy a realitás talaján mozognak, mint az egyjátékos mód: nincsenek extrém fegyverek, pörgős akció, inkább a taktika és a stratégia érvényesül. Ha már a negatívumoknál tartunk, akkor meg kell említeni még két dolgot. Néhány pályán sajnos előfordul az, hogy a tüzharctól pár száz méterre posztoló örök nem veszik észre az incidenst, sőt, azt sem rögtön, ha lövünk rájuk. Ezt a bakit nem tudtam mire vélni, ugyanis a pályák nagy részénél nem találkoztam vele. A másik hibát talán nem is nevezném annak, inkább egy érthetetlen fejlesztői döntésnek: társainkat lőhetjük napestig,



nem tudunk kárt okozni bennük. Igaz, egyébként sem fogunk rájuk célozni a játék során, hiszen már az első véletlen/szándékos lövéstől fogva tudjuk, hogy úgysem történik majd semmi, de ez akkor is furcsa megoldása a „csapattagok védelmének” egy ilyen ultrarealistikus játékban. Volt még egy-két zavaró dolog ezeken kívül is (pl. hogy az őrtornyokhoz nem voltak létrák támasztva), de ezek már tényleg olyan minimális apróságok, amik nem rontják a játékélményt, csak észreveszi az ember, hogy vannak.

Végszó

A lényeg azonban az, hogy a lenyűgöző apró részletek, a döbbenetes grafika, a küldetések változatossága és az abszolút történelmi hitelesség még profi módon megkomponált *hangulattal* is párosul, s így összességükben ezek a dolgok mindenféle apró hibák ellenére olyan élményt kínálnak a játékosnak, melyet vétek lenne kihagyni.

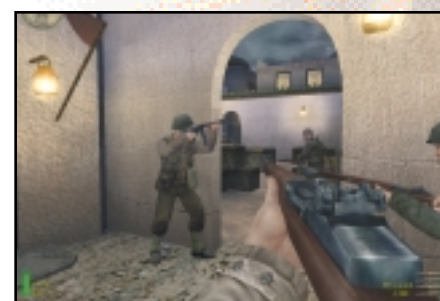
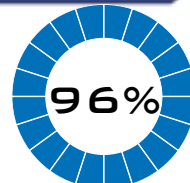
A Medal of Honor: Allied Assault új királya született az FPS műfajnak!

Boe**Medal of Honor: Allied Assault**
www.mohaa.ea.com

- | | |
|--|---|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ fantasztikus hangulatú, változatos küldetések ■ abszolút hitelesség ■ hihetetlen grafika | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ nem elég meggyőző multiplayer rész ■ néhány apró dolog „nincs a helyén” |
|--|---|

HARDVER
Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, Gyors 3D kártya, 1,4 GB HDD

- GRÁFIKA
- HANGOK
- ZÉNI
- JÁTSZHATÓSÁG



OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

AMIKOR A TÁVÁRISOK MONDJÁK, HOGY KONYEC

Codemasters

Az idei év egyik legnagyobb meglepetése az Operation Flashpoint volt, amely a Rainbow Six/Rouge Spear után az első igazán komoly taktikai FPS. A most megérkezett teljes Gold verzióban, vagy a kiegészítő lemezen – sok egyéb hasznos update és egy stratégiai tanácsadó mellett – egy teljesen új hadjáratot kapunk, amelyben Dimitrij Lukin, ex-Speztnatz ügynök, és szovjet katona bőrébe bújva bizonyíthatjuk be az átkos kapitalistáknak, hogy Lenin élt, Lenin él és Lenin élni fog.

A Red Alert logikájához hasonlatosan tehát ezúttal a Szovjetunió oldaláról harcolhatjuk végig az 1985-ös alternatív hadjáratot. Összesen húsz küldetést kapunk, amely természetesen követi a jól ismert eseményeket, ugyanakkor egy teljesen új történetet és új szereplőket ismerhetünk meg. Ezek a száraz tények, most pedig lássuk a (nagy orosz) medvét!

Iván és a géppuska

A játék főszereplője tehát ezúttal Lukin, akinek ábrázatáról rögtön látni lehet, hogy a villanybotrova nem tartozott a szovjet ipar remekei közé. Derék hősiükkel és rettenhetetlen muszkáival ezúttal mi fogjuk elfoglalni a híres kis szigetet, és ennek hatására lép majd közbe az USA, ahogy ez az eredeti Flashpointban is történt. Szó sincs azonban arról, hogy agresszorként könnyebb dolgunk lenne: az orosz hadjárat – mint az már addonoknál megszokott – nehezebb, mint az eredeti.

Mindjárt az első küldetésnél például, ahol egy benzinkutat és egy irányítótornyot kell elfoglalnunk, a helyi ellenállók kis csapatába botlunk. Az ember el sem képzelni, hogy néhány feldühödött falusi és vidéki jó polgár milyen hatékonyan tud bánni a fegyverrel: ha nem vigyázunk, igen hamar borscsot gyártanak becses személyünkből. A nehézségi szint természetesen később

még keményebb lesz, tehát ha még nem nyomtatók a Flashpointot, esetekbe se jusson az orosz kampánnyal kezdeni, mert csak anyázás lesz a vége.

Az is nehézséget fog okozni, hogy az utánpótlásra ritkán számíthatunk, hiszen a sztori szerint az oroszok folyamatosan területet veszítettek az amerikaiakkal és az ellenállókkal szemben. Egy kicsit azok is csalódní fognak a Red Hammerben, akik „pozitív” befejezésre várnak, a játék végén ugyanis a Szovjetunió oldalán nem lehet megnyerni a háborút. (Mondjuk ez érthető is, lévén cseh fejlesztők készítették a játékot...) Újabb apró negatívum (bár ez nem biztos, hogy

mindenkit zavar), hogy ezúttal nem bújhatunk különböző karakterek bőrébe, hanem egész végig Lukin orosz katonai bakan-csában gyalogolhatunk. Mint a főjátékban Armstrong,

Lukin itt is egyszerű közkatona-ként kezd, és csak (siker) küldetésről küldetésre lép egyre magasabbra a ranglétrán. Akik bírják egy kicsit az antihősöket, azok értékelni fogják, hogy Dimitrij sokkal keményebb, kegyetlenebb, kiégettebb figura, mint például a jófiú



Az amerikai tengerészgyalogosok Flashpointtal gyakoroloznak!

A Codemasters büszkén jelentette be, hogy a United States Marine Corps katonái tavaly december óta egy speciális harci gyakorlatozó szoftvert használnak, ami az Operation Flashpointon alapszik. Az OF átalakított verzióját VBS1-nek hívják, ami Virtual Battlefield System rövidítése. Az USMC innovációja más katonai szervezetek érdeklődését is felkeltette, akik szintén az OF átalakításán gondolkodnak, hogy szimulált harci szituációkat hozzanak létre. Magát a VBS1-et az OF-ből a Coalescent Technologies Corporation fejlesztette tovább, az amerikai védelmi minisztérium és az USMC megbízására, de a játékot készítő Bohemia Interactive is felügyelte a változtatásokat. Nos, miről is van igazából szó? Azt hiszem, a modkésztők és a modern katonai szimulációk iránti rajongók nyáleválásztása alapján beindul ☺, ha elárulom, hogy a CTC valós helyszíneket, napjainkban viselt USMC uniformisokat tartalmaz, és igazi fegyverekkel és járművekkel fejlesztették a programot. Az USMC-nek az eredeti játékban leginkább a valóságú katonai szimulációs része tetszett, a benne szereplő rengeteg földi, tengeri és légi jármű, valamint a csapatok irányításának profi megvalósítása. Emellett nagyon bejött nekik az OF küldetés-szerkesztője is, amellyel szinte bármilyen háborús konfliktust (jó, mondjuk a trójai harcokat nehéz lenne ☺) szimulálni lehet. Gondolom, már csak arra vagytok kíváncsiak, hogy néz ki a VBS1-ben az a bizonyos alacsony, szakállas, dühöngő kis arab? Én is... ☺

Armstrong, és sokkal emberibb, mint a James Bond-szerű Gastowitz speciális ügynök az amerikaiaknál.

„Trabantba szállni, hú de kafa!”

Szerencsére szó sincs azonban arról, hogy így elesnénk a különféle remek harci járművek irányításától: mint az első részben, itt is saját, elengedhetetlen és civil teherautók, dzsipek, tankok és helikopterek volánjai és botkormányai mögé huppanhatunk. Akik még nem töltötték le a netről, azok rengeteg újat is kapnak a kiegészítőhöz. Az amerikai oldalon például többek között megismerkedhetünk az A64 Attack és a Kiowa OH-58 helikopterekkel, az M2 Bradley és az M-163 Vulcan harckocsikkal, az oroszoké pedig a BMP-2-es tankkal. Az új gépek közül néhánynak fontos szerepe is lesz a missziók során. Az egyik feladat közben például az amerikaiak CH-47-es szállítóhelikopterét kell leszednünk egy rakétavetővel, mielőtt még az ejtőernyősök kiszállingóznának belőle.

A harci járművek mellett pedig nekünk, magyaroknak hatalmas poén majd a kis fehér Trabant megjelenése: végre virtuálisan kipróbálhatjuk, milyen érzés a „papírjaguár” volánja mögé ülni! ☺

Dimitrij útja a dácsházhoz

Persze a világ összes új egysége sem lenne



elég, ha maga a játékmotort nem lenne elég hangulatos. Az igazi beleéléshez pedig elengedhetetlen egy jó sztori, és ez hiányzott nagyon a Ghost Reconból és egy picit a Medal of Honorból is – utóbbiban ezt az átvezető szintjén azért nem nagyon erőltették. A Red Hammerben viszont minden elismerést megérdemelnek a készítők: mind a fő történetész, mind a grafikus motor által hajtott betétmozik első osztályúak – a filmekből pont elegendő van, és nagyon jól illeszkednek a játék egészéhez.

A másik kritikus pont a küldetések változatosága, és erre sem panaszkodhatunk: az elején például Angelinát, az orosz főparancsnok női segédjét kell egy, adott helyre elszállítanunk, aztán egy a normandiai partraszálláshoz hasonló, iszonyúan kemény akcióban vehetünk részt, később pedig egész hadtesteket igazgatva rohammal kell bevinnünk egy lázadó katonai bázist.

Meg kell még említenem az olyan pluszokat is, mint például a Logitech Immersion-ös (nagyjából a force feedback-nek felel meg) egerem nagyszerű támogatása: azért annak megvan a hangulata, amikor ott ülsz a különféle gépekben, és érzed a mouse-on rázkódásukat, a fegyverek „mocorgásának” vérprofi szimulálásáról már nem is beszélve!

Az összképen csak apróbb hibák rontanak. Például sajnos a nagyobb járművek, tankok felrobbanásakor történő ugrálását még mindig nem sikerült valamilyen patch segítségével helyreütni, pedig ez iszonyúan idétlen.

Mindent összevéve azért a Red Hammer (közéletes fordulat ide, vagy oda ☺) igazi „kötelező darab” a Flashpoint tulajok számára.

Bad Sector

Operation Flashpoint: Red Hammer
www.codemasters.com/flashpoint/front.htm

PRO

- tartalmaz profin szerkesztett, izgalmas küldetéseket
- új járművek, fegyverek

KONTRA

- néhány küldetés talán túl nehéz
- a járművek még mindig ugrándoznak robbanáskor

HARDVER

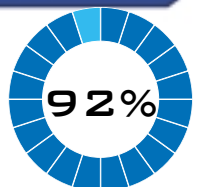
Pentium II 450 MHz, 16 MB-os 3D-s videokártya

GRÁFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG





AQUANOX

A NAGY KÉKSÉG...

Fishtank



A néhány évvel ezelőtt megjelent Archimedean Dynasty felejthetetlen hangulatával örökre beírta magát a játékok történelmébe. A program közel félmillió példányban kelt el világszerte, a folytatásra mégis majdnem öt évet kellett várnunk. A látottak alapján a bámulatos 3D motorral felvértezett Aquanox-nak minden esélye megvan rá, hogy túlszárnyalja az első rész sikerét...

Csend és sötétség – ez vár ránk a tengerek mélyén, különösen több ezer méterrel a víz felszín alatt. Az Aquanox története szerint a harmadik világegést követően ez jutott osztályrészül az emberiség megmaradt részének, ugyanis a 27. század derekán víz alatti városokban és állomásokon élt tovább egykoron büszke civilizációink. Itt találjuk hőszünet, Emerald „Deadeye” Flint-et is, aki egyszer már megmentette Aqua világát a pusztulástól, és hamarosan ismét rajta múlik majd az emberiség sorsa. Adott tehát egy tengeralttjáró, néhány torpedó, barátok, a többi pedig alakul magától... nagy adag akció, egy kevéske szimuláció, rengeteg lövöldözés, sok izgalom és beszélgetés, némi kaland; ez az Aquanox, elméletileg az Archimedean Dynasty (AD) sikerreceptje alapján.

Vizualizáljunk...

Az októberi Gamestarban már órákat zengtem a játék grafikájáról, így most nem szeretném feleslegesen ismételnem magamat; röviden szólva a látvány lenyűgöző! Egyik ámulatból a másikba esik az ember, néha tényleg komoly

gondot okoz, hogy egy tűzharcban ellenfelünkre koncentráljunk, és ne a hajladozó aljnövényzetben gyönyörködünk. Remek munkát végeztek a grafikusok, bámulatosan szépek és részletesek a textúrák, csodások a robbanások, gyönyörűek a tereptárgyak, épületek, hajók: egyszóval minden. Külön érdemes kiemelni az egyes ágyúk torkollattűzét vagy magukat a lövedékeket, egy-egy nagyobb csata igazán színpompás látvány. Mindezek tetejében a sebesség miatt sem kell különösebben aggódnunk, hiszen szerencsére ezen a területen is zseniálisat alkottak a fejlesztők. A legkülönbözőbb felbontások és beállítási lehetőségek közül válogathatunk, némelyek ugyan csak GF3-on működnek, de

a legtöbbet szabadon

babrálnhatjuk. Sze-

mély szerint elég

sokat kísérletez-

tem, sok moszat, ke-

vés moszat, bilinear vagy

trilinear filtering, ilyen árnyék,

olyan fények, de az igazat megvallva nem sok értelme volt az egésznek; mindent maximumra állítva is tökéletesen futott a játék 800x600-as felbontáson 32 bites színmélységben, sőt, ugyanezekkel a beállításokkal 1024x768-ban is csak az igazán nagy csatákban voltak kisebb rögölgések (a tesztgép P3 850 volt GF2 GTS kártyával). Hiába no, ezt a 3D motort nagyon megcsinálták a német fiúk. A látvány tehát rendben van, és szerencsére hasonló jókat mondhatok a mozgásról és az irányításról is. Aprócska tengeralttjárónk ugyan a fizikai törvényszerűségeknek ellentmondva, játszói könnyedséggel fordul szinte minden irányba, de mozgása bizonyos mértékben mégis magában hordozza a vízalatti világ sajátosságait. A hajók sodródhatnak, gyorsulnak



és lassulnak, az áramlatok lökdösi őket, vagyis soha nem lesz olyan érzésünk, mintha légtérben mozognánk. Az irányítást egyértelműen egérre tervezték, gondolom elsősorban a multiplayer partik követelményeit szem előtt tartva. Kezdetben ugyan egy picit szokatlan lesz, hogy sodródunk, és közben minden irányba foroghatunk, de idővel kényelmessé és természetessé válik ez a megoldás.

Az egyjátékos üzemmód mellett egy elég komoly multiplayer lehetőséget is beépítettek a játékba. Helyi hálózaton keresztül, vagy a GameSpy segítségével akár a neten is próbálkozhatunk, bár ez utóbbihoz nem árt egy jobb elérést beszerezni. Az ismerős játékmódok közül választhatunk, ilyen például a deathmatch vagy a CTF, ráadásul a programhoz mellékeltek néhány kifejezetten többjátékos környezetre tervezett pályát is. Multit játszva egyébként kicsit megváltozik a külsín, különböző „Power Up”-ok jelennek meg mindenütt, néhány pálya pedig kifejezetten a Descent-re emlékeztetett. Érdemes így is kipróbálni a progit, egészen más, mint az egyjátékos üzemmód küldetései.

FPS nyomokon...

Maga az akciórész nem sokat változott a nagy elődhöz képest, bár annyit mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy a hangsúly a szimulációról egyértelműen FPS irányba tolódott el. A küldetések felépítése is ezt a benyomást erősíti, hiszen a legtöbbször „pusztítsd el” vagy „védd meg” jellegű feladatokat kell ellátnunk, trükközés vagy lopakodás bevetésre sajnos ritkán kerülnek. Hasonlóképpen alig van jelentősége az áramlatoknak, más kérdés, hogy a színpompás látvány hamar feledtetni velünk ezt a hiányosságot. Újítás, hogy minden bevetésre hűséges társainkkal indulunk, akik szerencsére meglehetősen jól végzik a dolgukat. Mindvégig folyamatosan beszélnek hozzánk, sőt, nem ritkán menet közben is hosszabb-rövidebb átvezető animációkból értesülhetünk a situáció esetleges megváltozásáról. A látvány mellett a hanghatások is zseniálisak, közelről elhaladva egy felrobbanó hajó mellett még a pilóták halálsikolyát is hallani – igaz, számomra az aláfestő zenék nem igazán jöttek be. Ettől eltekintve azonban az Aquanox akciórészét az

ta, amit vártam tőle – pergő, izgalmas, hangulatos, látványos, változatos kalandot. Hasonló bizakodással tekinttem a játék többi része felé is, nagy kár, hogy ott bizony igencsak megváltozott valami...

Ó, csodás „Hangulat”, hová tűntél..?

Ez bizony elgondolkasztató kérdés, hiszen az akciórészét nézve minden ígényt kielégít a program, mégis, a játék többi részében az a bizonyos nagybetűs „Archimedean Dynasty Hangulat” az ismerős szereplők és helyszínek ellenére sem köszönt vissza. Sokat gondolkodtam, hogy mi is lehet ennek az oka, míg végül arra jutottam, hogy rengeteg, önmagában talán jelentéktelen apróságot változtattak meg a fejlesztők – de összességében pontosan ezek az apróságok tették nagygyá anno az Archimedean Dynasty-t. Mindezek alapján a következőkben – akarva akaratlanul – az AD-hez hasonlítom majd az Aquanox-ot, még akkor is, ha a két program megjelenése között öt év telt el.

Itt álljunk meg egy pillanatra, hiszen meglehet, hogy e sorok olvasói közül sokan nem játszottak az AD-vel, így a könnyebb érthetőség kedvéért talán nem haszontalan néhány szót ejteni erről a nem mindennapi alkotásról. Egy biztos, sikerét az élvezetes és fantáziadús akciórész mellett nem kis mértékben köszönhetette annak a félelmetesen jól felépített és aprólékosan kidolgozott világnak, amelyben a kalandokat átélhettük. Az ember szinte érezte, hogy milyen is lehet több ezer méterrel a tenger színe alatt állandó sötétségben és félelemben élni, harcolni az ismeretlennel egy olyan közegben, ami ugyan a lételemünk, de mégsem leszünk igazán otthon benne soha. Nyomasztó hangok, sejtelmes árnyak és színek, baljóslatú zene; egyszóval tökéletes hangulat. A játékos menthetetlenül a program hatása alá került, a köztes „sztorizgató”, fejlesztgetős” részek legalább annyira élvezte-



tesek és izgalmasak voltak, mint maga a „lövöldözés”. Ilyen előzmények után nyilván nem meglepő, hogy hasonlóan elsőpró élményre számítottam, amikor az Aquanox-ot hosszú várakozás után a kezeim közé kaptam, sőt, kibékültem volna azzal is, ha csak a 3D motort fejlesztik a srácok, és minden mást változatlanul hagynak – sajnos nem így történt...

Vajon mi változott az elmúlt öt év alatt...?

Ahogy azt már korábban is írtam, az alapkonceptió maradt a régi; Aqua világában harminc egyjátékos küldetés vár „Deadeye” Flint-re, a teljesítésükért pénzt kapunk, amit aztán belátásunk szerint költhetünk el torpedókra, fegyverekre, felszerelési tárgyra vagy éppen egy új hajóra. A küldetések között beszélgethetünk, így kapunk újabb feladatokat, és persze így tudhatjuk meg azt is, hogy mi történt körülöttünk, mialatt mi éppen az ellent irtottuk. Ha már a beszélgetésnél tartunk, maradjunk is itt egy darabig, hiszen véleményem szerint talán ez a rész sikerült a leggyengébbre az programban.

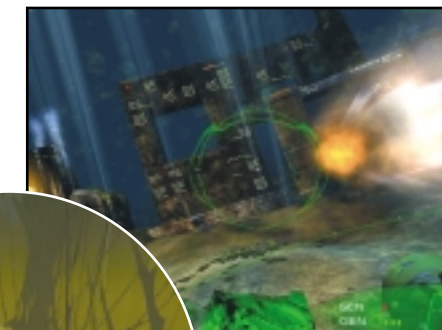
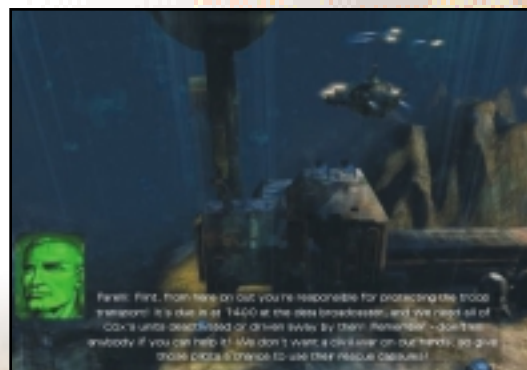
Az Archimedean Dynasty-ben minden állomásnak eltérő képe volt, ezeken belül is bolyonghattunk kis ablakok segítségével, így találkoztunk kapcsolatainkkal, akikkel aztán belátásunk szerint beszélgethettünk. A legtöbbszor rajtunk múlt, hogy kinek mit mondunk, kívül milyen kapcsolatot alakítunk ki, kiből lesz ellenség és kiből barát. A viselkedésünk alapján akár háttérben megbúvó, befolyásos emberek is összeismerkedhettünk, tőlük esetleg extra munkákra is számíthatunk. Egy szó mint száz, volt beleszólásunk a dolgokba, és bár a program egyértelműen terelgetett bennünket a történet vezérfonalán, néhány kitérő mindig belefért. Ezzel szemben az Aquanox-ban nincs szép állomás (hangulat -), barangolás helyett pedig csak egy listát kapunk mindazokról, akikkel cseveghetünk (hangulat -). Mindez persze még nem lenne olyan nagy baj, de az már igencsak zavart, hogy a beszélgetés menetében csöppnyi beleszólásunk sincs. Ebből

következik, hogy extra küldetéseket sem tudunk szerezni (ergo nincs extra pénz), így marad az, hogy szépen minden szöveget végigolvassgatunk, de akkor sincs baj, ha kimarad valami, a fontosabbakat úgyis ránrakerlheti a progi (hangulat -).

Beszélgetőpartnereink fizimiskái a legtöbbszor karikatúra figuráknak tűntek, ami gyakran szöveg ellentétben állt mondandójuk komolyságával. Hangsúlyozom, nem azt kifogásolom, hogy rajzolt fejek szerepelnek a játékban (hiszen például Flint is egészen normálisan néz ki), hanem azt a diszsonanciát, ami ezáltal az elméletileg baljós hangulatú, feszültséggel túlfűtött, problémákkal teli világ és az ezt benépesítő néhány rendkívül idétlen szereplő között alakult ki (hangulat ---). Mintha nem tudták volna eldönteni a fejlesztők, hogy komolyra vegyék a figurát vagy poénosra – így persze egyik sem sikerült. Sőt, mindezt megfajelték néhány igen gyenge, erőltetett hanggal, így néha azt sem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek. A gyakran ismétlődő, hangelváltoztatással próbálkozó szinkronszínészek ténykedése sem használt sokat az összehatásnak, Flint és néhány fontosabb karakter kivételével néha bizony jobb lett volna, ha meg sem szólalnak (hangulat ---). Mentségükre szóljon, hogy a közel hetven szereplő szövege egész jó, a legtöbbjüknek érdekes és egyedi személyisége van, nagy kár, hogy gyakran egy irritáló, oda nem illő hanggal elrontják a hatást.

Néhány barát és tucatnyi haragos

Sok ismerős figurával találkozhatunk a játékban, lényegében mindenki felbukkan a történetben, aki az AD-t túlélte, és volt valami szerepe az első részben. Cox tábornok, Van der Waal, az EnTrOx néhai nagyhatalmú vezetője vagy éppen El Topo – egytől egyig ismerős arcok. A sztori kellőképpen összetett, talán egy kicsit túl bonyolult is; néha már azt sem tudjuk, hogy ki is az igazi főgonosz, kit nem szabad szeretnünk (persze a legtöbbszor időnként lesz kellőképpen megutálni valakit, mert



olyan gyorsan előkerül egy másik mokus, aki még gonoszabb, mint az előző). A fejlesztők megpróbálták mindent, belekavarták az eseményekbe a politikát, az újra felbukkanó és megerősödő Biont-okat (őket győztük le az AD-ben), egy titokzatos űr-projektet, a misztikus „Crawler”-eket, továbbá egy újabb ismeretlen fajt a tengerek mélyéről. A végén már követni is nehéz, hogy ki kívül van, és ki miért lő kít. Az AD-ben sokkal letisztultabb volt a történet, tele meglepetésekkel és intrikával, az Aquanox-ban ellenben mindvégig olyan érzésem volt, hogy mindössze azzal tudnak meglepni a fejlesztők, hogy mikor rángatnak elő az ismeretlenség homályából egy új, „hú de nagyon veszélyes, eddig soha nem látott” társaságot. A fontosabb eseményekről amúgy 4-5 küldetésenként összegzést kapunk egy többnyire baljós hangulatú átvezető animáció formájában. Ezek némelyike dramaturgiaiag többé kevésbé még rendben is lenne, de sajnos néhány másodperccel később az első karikatúra fejet megpillantva tova is tűnik a tisztavirág életű „kellemesen nyomasztó” hangulat...

Az Aquanox és a Csillagok Háborúja...

Mindent összevetve tehát érdekes kettősség jellemzi a játékot; egyfelől egy bámulatosan megírt, hangulatos, látványos, élvezetes akciórész, másfelől pedig egy némiképp identitászavarban szenvedő „körítés”. Talán ha nem nyomultam volna anno az Archimedean Dynasty-val, nem érezném a fent említett problémákat túl fontosnak, de lévén játszottam, őszintén megvallva nagyon hiányzott a régi Aqua. Sajnos nem tudtam igazán beleélni magam hősnök helyzetébe, nem kötődtem a szereplőkhöz (se pozitív, se negatív értelemben), nem hatott meg különösebben a történet, a beszélgetéseket pedig gyakran nagyon szívesen továbbnyomtam volna – ez pedig mindössze annak köszönhető, hogy a játéknak erre a részére nem fordítottak elég figyelmet a fejlesztők. Mintha a 3D világ megteremtésével kimerültek volna az erőfor-

rások, és a többire már nem jutott volna elég energia. Igaz viszont az is, hogy ezen a fronton valóban maradandót hoztak létre a Fishtank-nél, így akkor is igen jó osztályzatot kapna a program, ha csak egy értelmetlen lövöldözős játékról lenne szó. De nem erről van szó, így nézve tehát még örülhetünk is, hogy a remek akció mellé egy jól kitalált világot és egy kellőképpen összetett történetet kapunk rengeteg érdekes szereplővel.

Egy egyszerű párhuzammal élve pontosan az történt az Aquanox-szal is, mint ami a Star Wars sorozattal. Csillogó szemekkel ültünk be az Episode I-re, majd fancsalí képpel távoztunk a moziból; az új rész valóban látványosabb, mint az eddigiek, de vajon hová tűnt az a fergeteges Csillagok Háborúja hangulat? Aki viszont a maga idejében nem látta az eredeti részeket, most lelkesen tapsol Jar-Jar Binks vígyorát látva, és nem érti, hogy ugyanezt nézve sokan miért húzzák el a szájukat. Mindenki döntse el maga, hogy melyik táborba tartozik, egy viszont biztos: Jar-Jar ide vagy oda, az Episode II-t is biztosan megnézem majd. Az Aquanox-szal is pontosan ez a helyzet: akárhogy is, kihagyni azért nem szabad!

Aquanox
www.aquanox.de

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> elképesztően látványos élvezetes akció összetett történet 	<ul style="list-style-type: none"> oda az AD hangulat kiábrándító karikatúrák idegesítő szinkronhangok

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

GRÁFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

88%



Ubi Soft

RAYMAN M

ESZEVESEZETT HAJLSZA – RAYMAN MÓDRA

Sokak hön szeretett figurája, Rayman íme visszatért, nem is kevés újítással okozva örömet, s bár komolyságából vesztett, hangulata megmaradt.

Rayman eddig mindig a világot mentette meg, azonban már a játék intrójából is kiderül, hogy ezúttal csak versengenek barátaival és volt ellenségeivel: ki gyűjt össze több lumot, ki ér hamarabb a célba, ki lövi le a másikat, de a világ sorsa most nem múlik azon, hogy hogyan tudjuk nyomkodni a billentyűket.

Választási lehetőségeink...

Játszhatunk single-playerben és multiplayerben is. Versenyezhetünk időre, sportszerűen: ezekben négy helyezett van, és a győztesek saját mutatóványaikkal szórakoztatják a „nézőket”. Ha pedig inkább akciójátékosként akarjuk nyomni, akkor egymás szitává lövését is választhatjuk. Mindkettő típusból három fajta pálya van, de ahogy megnyerjük a versenyeket, kibontakoztathatjuk képességeinket, ugyanis újabb és újabb pályák nyílnak előttünk a küzdelemre. Az első pályákon eleinte csak versenyt futhatunk, de a későbbiekben pilangókat, majd

lumokat is gyűjthetünk.

Ha elég szem-

fülesek vagyunk, ak-

kor a kék csíkokra rákerülve egy

ideig gyorsabban tudunk futni, viszont ha

egyes, számunkra veszélyes növényeket nem lövünk le idejében, akkor alaposan a fejünkre kopinthatnak: ilyenkor egy ideig tehetetlenül pörögünk magunk körül. A kis, színes kockákat lelőve megváltoztathatjuk az előttünk lévő pályarészt, ezzel versenytársainknak okozhatunk kellemetlen perceket. Haladásunkat alaposan lelassítja a moha: ajánlatos kikerülni, vagy a rajta található köves úton továbbrohanni.

Rayman 3: Arena

Az akciódúsabb, első pályákon az a célunk, hogy a lumokat az ellenség elől elorozzuk. Mindkét fél fagyasztó lövésekkel merevítheti le a másikat, így elég tekintélyes előnyre tehet szert. Később löszereket kell gyűjtenünk, és azzal irtanunk az ellenségünket: ha a másik öldöklésével 5 pontot összegyűjtöttünk, akkor győztünk (hasonlóan az FPS-ekhez).

Harmadszorra a könnyű kis repülőket kell megszerelnünk és minél hosszabb ideig magunknál tartanunk, ha pedig az ellenséghez kerül, akkor visszalopunk.

Single-ben is remekül ellehetünk, de természetesen a Rayman M-et – mint neve is mutatja –

leginkább a multiplayerre hegyezték ki. Itt pár újdonság is helyet kapott: percre pontosan beállíthatjuk például, hogy meddig tartson az időfutam, vagy számítógépes ellenfeleket rakhatunk emberi játékosársunk mellé. Mindez persze nem újdonság egy *Quake 3: Arena* fanatikus számára, de a Rayman rajongók valószínűleg ritkán szoktak Quake-ezni. ☺

A Rayman-esek pedig végre kipróbálhatják a „sötét oldalt” is: míg az előző játékban csak Raymanként küzdhetünk, most Henschman-nal, Globox-szel, Razorbeard-del, Teensies-szel is lehetünk, sőt, még három bonusz élőlény is vár a kitarató játékosokra.

Rayman még mindig pofás

A grafika nem sokat változott, de le a kalappal előtte, mert most is gyönyörű. Ahogy belépünk a játékba, máris kék úrféleségben találjuk magunkat, cikázó csillagok sziporkázása közepette. Már indításakor bemutatja a játék a grafikai sajátosságait, amint a beállítások alatt az úrben barangolunk, mert ugyanilyen szépen kidolgozottak a pályák, az ösvények, akárcsak a régi Raymanban. Hasonló jókat mondhatok a zenéről is, amely mindig a legjobb időben a megfelelő stílusban csendül fel.

„A Rayman-esek pedig végre kipróbálhatják a „sötét oldalt” is.

Sokat javult az irányítás is: végre nem kaptam fejfájást

a kameranézetektől.

Csalódásom egyetlen oka csak a játék színvonala volt, ami lényegesen csökkent azzal, hogy Rayman és társai elvesztették maradék komolyságukat is, és a kaland-rész lényeges hányada felszívódott.

Akik viszont single-ben imádták Raymant, és össze szeretnék mérni tudásukat barátaikkal, azoknak csak ajánlani tudom ezt az újabb epizódot is.

Hermione

Rayman M

www.ubisoft.com

PRO

- Rayman végre multiplayer-ben
- kellemes grafika
- végre jól irányítható!

KONTRA

- komolytalan lett
- hiányzik a kaland rész

HARDVER

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

GRÁFIKA

HANGOK

ZÉNI

JÁTSZHATÓSÁG

78%



ALFRED HITCHCOCK'S FINAL CUT

A MESTER SÍRJÁBÓL FURCSA KAPARÁSZÁS HALLIK...

A filmtörténet legnagyobb génuszának akármelyik filmje ragyogó kalandjáték téma lenne, az Arxel Tribe készítői mégis más utat választottak... Ahelyett, hogy a mester nevével fémjelzett Final Cutban a Psycho, a Szédülés, a Frenzy, vagy más Hitchcock-mozi sztoriját dolgozták volna fel, point'n'click kalandjátékuk történetének hőse egy pszichikus képességekkel megáldott magádetektív, akit egy gyógyszermagnás néma unokahúga kér fel egy rejtélyes ügy kibogozására. A nagybácsi Hitchcock rajongó, és filmet forgat a birtokán – a gond csak az, hogy egy éjjel az egész stáb szórén-szálán eltűnik...

Hősünk, Joseph Shamley a szokásos Philip Marlowe-féle macho/blazírt figura, és szíve szerint hagyná a fenébe az egészet, hogy horgászhaszon egyet, de egy éjszakai autóbaleset során pont az előző este elküldött néma lánnyal csokolózna össze – először csak a kocsijukkal, később pedig ajkakkal is. ☺ Shamley érzelmeinek engedve végül is elvállalja a megbízást, és a lánnyal együtt az elhagyott birtokra autózna. Joseph-et rossz előérzete persze nem hiába figyelmeztette: hamarosan újabb és újabb hullákokra akad, és hamarosan ő maga is az örült gyilkos céltáblájává válik...

„Ön Oslo-ban van, vagy még él...?” (Bocs ☺)

Egy kicsit elcsépelet ugyan a sztori, de az intró elég hangulatos ahhoz, hogy valami igazán izgalmas thrilleres, nyo-

mozós kalandjátékra számítsunk, ahol sohasem tudjuk, kinek higgyünk, ahol feszes párbeszéd és néhol akciójelenetek követik egymást, és ahol a nagy „Hitch” filmjeihez hasonlóan félelmetes helyszíneken járunk, és a torkunkban dobog a szívünk, amikor a gyilkos feltételezett bűvölyéhez közelítünk. Sajnos erről szó sincs. A Final Cut egy Myst klón és egy point'n'click kalandjáték hibrid keveréke, amely a két szék közé esett: az előbbinek nem elég „mystikus”, az utóbbinak pedig rettenetesen élettelen, többek között azért is, mert szinte alig találkozunk élő szereplővel. Hullákat persze találunk bőven, de hát azok ugye elég „szűkszavúak”, úgyhogy ebben a játékban beszélgetni túl sokat nem fogunk.

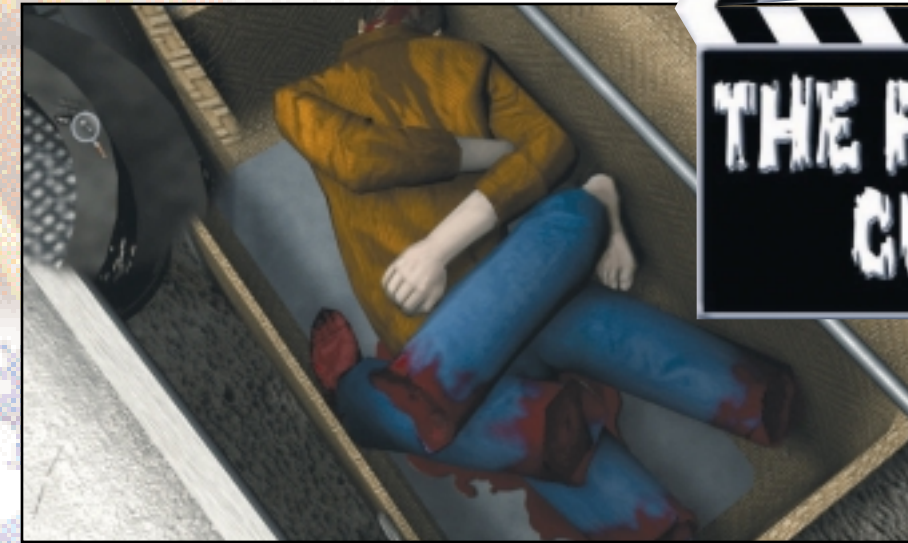
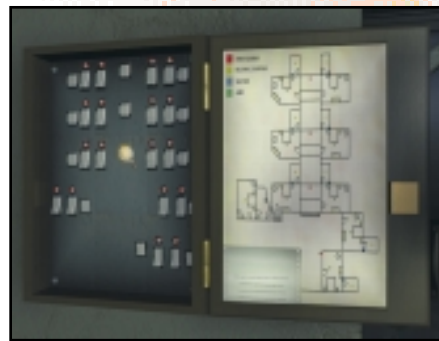
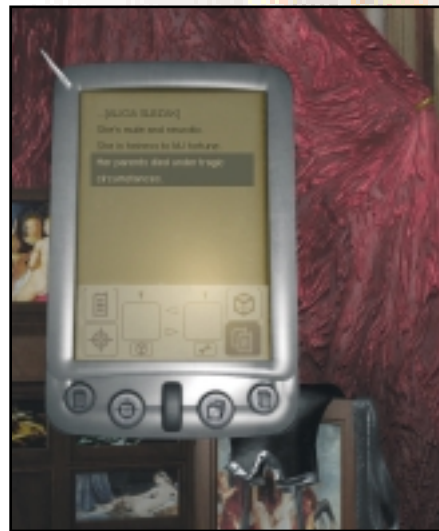
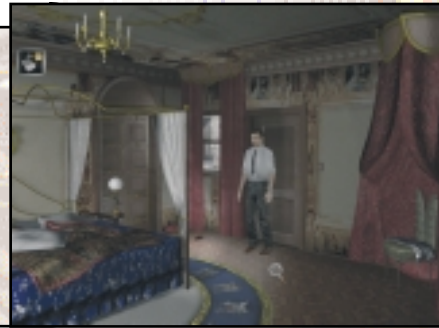
A sok gyilkosságtól legalább izgalmas, vagy urámbocsá' félelmetes lehetett volna a progi hangulata – elvégre egy Hitchcock nevével fémjelzett játékról van szó, akinek

Psycho-jától gyerekkoromban csak a falhoz húzódba tudtam elaludni... OK, nem Alone in the Dark-szerű túlélő horrorról, hanem kalandjátékról van szó, de egy kis feszültséggel igazán fűszerezhetnék volna az állandó ide-oda mászkálást és logikai feladatokon való törpölést.

Ha nincs titkárnőd, jó egy PDA is...

Ehelyett teljesen hagyományos adventure-ről van szó, ahol különféle tárgyakat nyúlunk le, hogy aztán a megfelelő helyen használjuk őket.

A logikai feladványok általában nem túl nyakatekertek, vagy idétlenek, de sajnos időnként találok a műfaj legnagyobb rákfenejével, a „pixel huntinggal” is. (Ez ugye az



egy-két pixelnyi „rejtőzködő”, apró tárgyak utáni kutatás, amelyeket a legelszántabb és leghardcore-abb kalandorok is csak több órás szenvedés és hatalmas káromkodások árán fedeznek fel – miután persze már megnézték a végigjátszást! ☺)

Pozitívum viszont, hogy a sztorihoz kötődő tömördek információmorzsát szerencsére nem kell fejben tartanunk, vagy papírra vetnünk, mert detektívünk a modern kor gyermekeként egy palmtop számítógépet tart magánál, ahova mindent feljegyez a különféle szereplőkről (akár még élnek, akár már oszladoznak) és a már kiderített összefüggésekről is.

A kis ketyere egyfajta inventory-ként is szolgál: innen tudjuk „elővenni” különféle tárgyainkat, és néha kombinálhatjuk is őket egymással. Végül a készülék harmadik jótékony „tulajdonsága”, hogy ennek segítségével tudunk a már bejárt fontosabb helyszínekre azonnal „teleportálni” ☺, így nem kell s.k. odacaplalnunk.

A kezelőfelülettel tehát nagyjából meg voltam elégedve, bár jobban örültem volna, ha a készítők visszaemlékeznek még a kalandjátékok „hőskorára”, amikor a useerek azt a mára már ósdi, elavult eszközt használták, amit a nagy vének „egérnek” hívtak... De hát ugye, haladni kell a korral...

Egy kis Psycho-lógia

Hogy azért ne fulladjon szolid unalomba az egész játék, a hagyományos nyomozósdí mellett Shamley felhasználja pszichikus képességeit is: ha bizonyos tárgyakhoz ér, akkor látomásai vannak, amelyek ezekhez kötődnek.

Ilyenkor szerencsére nem valamilyen hatásadás X-Aktás hangulatú renderelt animációt láthatunk, hanem igazi Hitchcock mozikból származó rövid jeleneteket.

A Final Cut vizuális világa is Sir Alfred filmjeit idézi: hol borús égboltú, sötét helyszíneken fogunk járni, hol pedig már-már giccsbe hajló agyoncicomázott szobákban. A játék egyébként grafikailag nagyjából rendben is van: a hátterek nemcsak „feeling-esek”, de nagyon aprólékosan ki is dolgozták őket. Egyedül a karakterek igénytelenek egy kicsit: akármelyik jobb motorú FPS közkatona magasabb poligonzámmal dicsekedhetnek. Ráadásul szinte mindenki rémes pó-

kerarccal néz ki a fejből, ettől pedig az amúgy sem pörgős párbeszéd még dögösebbé válnak.

B Movie

Mindéz igaz a játék egészére is. Az, hogy ez a játék nem adja át az eredeti Hitchcock filmek hangulatát, erős eufémizmus...

A mester műveit nézve anno a tíz körmömet is lerágtam az idegtépő és zseniális jelenetek láttán, agyafúrt és eredeti sztorikon izgultam, miközben Bernard Herrman hol drámai, hol sikolyos muzsikája szólt. Ebben a játékban viszont – annak ellenére, hogy állandóan arat a kaszás – leginkább csak ásítottam az elhagyott, de ritkán félelmetes helyszíneken történő rengeteg magányos mászkálás, vagy pár „kötelező” (nagyon láma) akciójelenet közben.

Emellett kifejezetten idétlen megoldásokkal is találkoztam. Rettenetes hülyeség például, hogy hiába próbáltam hívni a rendőrséget, a központ sohasem tudta kapcsolni. Akkor pedig mi a fenébe lehet egyáltalán kiválasztani?

Az is elég illúzióromboló, ahogy hőstünket egyáltalán nem rázza meg szinte semmi. Akár egy feldarabolt hullát talál, akár látomásai vannak, Joseph az eset után csak áll, és néz bambán maga elé...

Talán a készítők ezzel magukat akarták ábrázolni, nem tudom, mindenesetre az Alfred Hitchcock's Final Cut kb. annyira hitelesen adja vissza a mester filmjeinek hangulatát, mint a gyermekkoromban a szűnidei matinékorán vetített román és NDK „westernek” a Vadnyugatéit, ahol a cowboy-ok gondosan ügyeltek az angol kiejtésükre, miután berúgták a helyi kocsmáknak lengőajtóját.

Marad tehát egy korrektek, de kicsit uncsi kalandjáték, kevés (élő) szereplővel, aránylag könnyen megoldható feladványokkal és helyenként elég fejlszerezéssel. A hardcore kalandoroknak egyszer érdemes végigvinni, aki viszont az igazi Hitchcock-ra vágyik, az inkább egy DVD, vagy videotékába nézzen el.

Bad Sector

Alfred Hitchcock's Final Cut
www.arxeltribe.com

PRO

- aránylag jól játszható, irányítható kaland
- pszichikus magádetektív

KONTRA

- Hitchcock feeling oly messze, mint ide Lacháza
- kevesen is vannak
- pixel hunting

HARDVER

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM

GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

64%



DRAKULA FELTÁMADÁS

„ÉN LENNI ERDÉLYI VÁMPÍR. KICSIT BESZÉL MADZSAR.”



Hát szegény Drakula már sohasem nyugszik meg?! Rádásul ezt most magyarul csinálja...

Nemrég volt szerencsém Coppola remek Drakulás filmjéhez, amelyben a rendező egészen új értelmezést adott az eddig kizárólag negatív fényben feltüntetett vérszopónak. A sztori szerint egy kétségbeesett román herceg, Vlad, valamikor a XVI. században egy háborús ármány következtében elveszíti kedvesét. Kétségbeesésében megtagadja a keresztet, és vámpírrá változik...

Ettől a naptól fogva véren él, halhatatlanul. A XIX. század végén aztán újra találkozik újjászületett kedvesével, Minával, csakhogy az már más menyasszonya. A lány ismét beléseret, a vőlegény, Jonathan Harker pedig összefog társaival, és megöli Drakulát, aki a vámpírrá vált lány mellett hal meg. Eddig tart a film... Úgy tűnt, hogy minden rendbejött, Mináról eltűntek a jelek, azonban nemsokára újra érzi néhai kedvese hívását. Zavarodottságában el-

„Olcsó szinkronnak híg a leve...”

hagyja Angliát, visszatér Erdélybe. Férje, Jonathan Harker nyomban utánaered, és itt kezdődik a mi kalandunk...

Erdély, ahogy még nem láttad

Megérkezünk Erdélybe. A belső nézetes grafika a legnagyobb részletességgel tárja elénk az igazi székelyföldet, a kerekas kúttól egészen a jellegzetes kapukig. Mi azonban nem tétlenkedünk, azonnal megkezdjük a nyomozást. Előbb-utóbb belökjük a fogadó ajtaját... és gyönyörűen kidolgozott látvány tárul elénk. A kocsmában egy rendkívül élethűen megrajzolt öregember iszogat, a fogadósnő pedig az edényeket mosogatja – viszont sajnos mindketten csak akkor mozdulnak meg, ha beszédbe elegyedünk velük...

A hanghatások is nagyon a helyükön vannak: hátborzongató moraj, köhögés, pohár-csattanás... azt hiszem, sikerült érzékeltetnem a rémálom-jellegű hangulatot, amely az egész játékot áthatja.

Furcsák azonban a nem folyamatos mozgás miatti hirtelen „képernyőváltások” – szerencsére néhányukhoz átvezető animációk is tartoznak. A másik apró negatívum a tárgyhasználatához kapcsolódik, amely számomra egy kicsit bonyolult volt, de nagy jóindulattal ezt rá lehet fogni a játék élethűségére...

A Drakula hibái közé tartozik még, hogy a játékos – főleg az elején – jóval gyorsabban és önállóbban gondolkodhat, tehát előfordulhat, hogy egy-két párbeszéd érdektelenné válik. A választható témák megjelenítése amúgy elég egyedi: a jobb oldalon képes papírkockák sorakoznak egymás alatt.

„Jaj, meghalok! Óóó Gizike, felhozna egy kávét a hangstúdióba?”

A program nagy erénye lenne, hogy teljesen magyar nyelven kommunikál velünk, de sajnos kis hazánkban a szinkron még mindig sok kívánnivalót hagy maga után. Elég kiábrándító például, hogy egy színész egy-nél több szerepet is vállalhat.

Megértem, hogy ez így nyereségebb, de ahogy a mondás is tartja, olcsó húsnak híg a leve...

Az is előfordul néha, hogy a beszédhangot elnyomja a háttérzöngés. Gondok vannak a színesi teljesítménnyel is: Jonathan Harkeren például néha nagyon érződik, hogy papírról olvassa a szövegét, vagy épp ellenkezőleg, túljátssza magát. Néhány mondatot pedig annyira bénán hallhatunk tőle, hogy még az sem egyértelmű, hogy felszólító vagy kérdő akart-e lenni! Szóval a szinkron gyakran zavaróan, már-már nevelésesen sántít, de azért még mindig jobb az Odüsszeia mélypontjánál. Van néhány pozitív példám is: az öreg cigány például legalább olyan jó „romás” hanghordozású, mint Fábry Sándor ☺.

Mindent összevéve azért kellemes kalandjáték a Drakula, aki pedig nem bírja az angolt, még mindig az – eddig – legjobban szinkronizált darabhoz juthat. Ami persze igencsak messze van még az elfogadhatótól is, de ez már egy másik történet...

Mimóza – Bad Sector

Drakula feltámadás

www.drakulagame.com

PRO

- félelmetes, izgalmas
- kellemes, részletes grafika
- alacsony gépigény

KONTRA

- kissé rosszul felépített párbeszéd
- elég gyökeér szinkron (bár jobb, mint az eddigiek)

HARDVER

Pentium II 400 MHz, 32 MB RAM

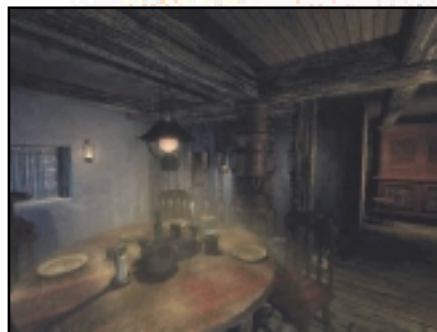
GRAFIKA

HANGOK

ZÉNI

JÁTSZHATÓSÁG

80%



DRAKULA 88%

IDŐCÉP 87%

ÖDÜSSZEIA 85%



CAR TYCOON

A FŐNÖKNEK A LEGNEHEZEBB

Valahogy soha sem ragadtak meg igazán a tycoon programok. El-eljártam velük, de aztán valahogy mind a „kukába” került. Talán az az oka, hogy az egyetemen, aztán meg a munkámban is üzleti szimulációval foglalkoztam. Ha pedig napi 24 órában a valóságban művelni az ember, akkor nincs sok kedve ezzel kapcsolódni. Azonban arra mindig is vágytam, hogy az autógyártásban legyek gazdasági vezető. Mivel ezt még eddig a valóságban nem sikerült elérnem, marad a játék. Gondolom, rajtam kívül még sokan gondolják azt, hogy ti tudnátok lenni a világ egyik autógyárának vezetői, hát eljött a pillanat, amikor az államok teljesülhetnek, csak el kell indítani a Car Tycoon-t. A többi pedig megy magától, vagy megsemm?

Kicsit gondban vagyok az értékelés elkezdesével. Hogy miért? Mert gyakran bosszantottam fel magam a programon. Ezt eleinte a játék hibáinak véltem, később az élet-szerű (píszkosan) játszós gépi taktikáknak, aztán – amint eltűntek a rutintalanságaim, és egyre jobban megértettem az autópiacon logikáját – újra a játék furcsaságai kergettek az örületbe. A végére pedig egyre jobban az a kérdés fogalmazódott meg bennem, hogy a szimuláció ilyen furcsa, vagy maga az élet? Akkor lássuk, hogy ez a játék eljutott-e a csúcra, vagy egyszerűen elbukott a konkurencia agresszív hadában.

Van, ami nem változik

A tycoon programok tipikus grafikája köszönt vissza ránk, amivel semmi gond sincs, hiszen az épületek jól megkülönböztethetőek, és az autótípusok is pár perc után jól elkülöníthetőek egymástól. Sokkal lényegesebb a kezelőfelület, amely – hasonlóan a grafikához – teljesen szokványos, de így legalább mindent megtalálunk, és teljesen egyszerűen elérjük az adott menüket. Egyszer ha felnö-

vök, talán majd megértem, hogy miért kell az ilyen progikba zoom, mert én egyszer se használtam... Mindegy. Ennél egy kicsit jobban zavart, hogy nem lehet felbontást váltani, márpedig ez szörnyen nagyon elkelne, hiszen a sok grafikon és kimutatás alig fér el a monitorunkon. Így a nagyobb és komplikáltabb küldetésekben (ahol már minden üzleti információra szükségünk lenne) semmit se fogunk látni (pl. a gyárunkból, amire azért megéri néha ránézni, hogy a sorozat eleje vagy vége felé járunk-e, vagy esetleg henyélnék a munkásaink).

Ezen kívül valószínűleg a fejlesztők az információgyűjtés nehézségét akarták

szimbolizálni azzal, hogy a tér-

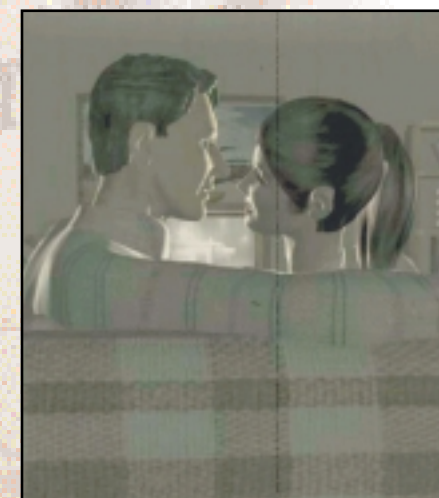
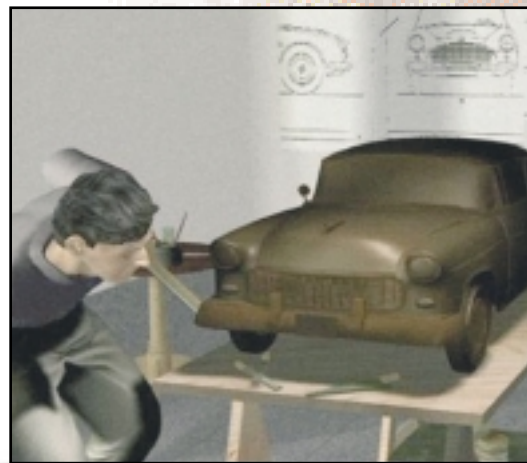
képen nem lehet a fontos pontoknál jelzőket elhelyezni, így minden épületet újra és újra csak manuálisan kereshetünk meg. Még szerencse, hogy gyáraink, szervíz- és eladóhelyeink a kezelőpulttól elérhetőek. Szóval elég sokszor káromkodtam magamban a megannyi grafikon között egy közeli benzinkút után kutatva, ahol egy kis infót kaphattam a konkurenciam körzeti terjeszkedéséről. Így egy idő után ezen irányú információéhségemet kielégítetlenül hagytam, és inkább csak globális (közgazdasági: makro) szintű irányításra koncentráltam.

Két végigjátszott nap után a munkahelyemen a konkurencia adatait rendeztem, és hirtelen megvilágosodtam: bizony az életben sincs mindig elég hely a szobában, és egy bizonyos mennyiségű Excel táblánál több nem fér el a képernyőn, hiába állítjuk a legmagasabb felbontásra a monitort. Azért a játékban igazán megoldhatták volna.

Ár-kereslet rugalmasság mutatók meneküljtek

Minden jó gazdasági szimulációs programnak a telke bizony igen mélyen van, és több napnyi játék kell hozzá, hogy teljesen kiismertje a gépet az ember. Azt hiszem, elértük a legnagyobb hibá-

Fishtank



hoz. Az ellenfél jól taktikázik, csak hát gyakran meg-esik, hogy nem a küldetés céljára dolgozik, így csöppet sem nehezíti meg életünket, miután kiismertük a játék kicsit kifacsart gondolkodását. Hiszen a győzelmünk legfontosabb sarokköve nem a konkurenciánk elleni harc, hanem egy mai – gazdasági körökben nagyon divatos – kifejezéssel összefoglalható „just in time”. Ami azt jelenti, hogy amint egy alkatrész, fejlesztés vagy kész autó valahová megérkezik, rögtön felhasználásra kell hogy kerüljön, és ne legyen várakozási idő. Ezt a játékban kialakítani csak az elején nehéz (magam is jó néhányszor belebuktam), de amint megvan a kaptafa, a küldetések már elsőre bravúros könnyedséggel teljesíthetőek, ha elég éberek vagyunk.

Sajnos, a mélyebb gazdasági összefüggések, mint például az ár hatása a piacra csak nagyon kismértékben befolyásolják jövedelmességünket, valamint a piac telítettsége is teljesen elenyésző. Én pl. jót derültem akkor, amikor azért nem bírtam gyártani, mert anynyi autó volt az utakon, hogy nem fértek el. Az okos ember ilyenkor biciklit vesz, és nem autót ☺.

Igazából ebből a mély kátyúból (amibe most beledöngöltem) az emeli ki a játékot, hogy számtalan éven keresztül (1950-2006) rengeteg autótípus fejlesztésében, tervezésében vehetünk részt. Hiszen a gyártásra, eladásra kerülő kocsikat magunk fejlesztjük okos és kreatív mérnökeinkkel. Ők kifejlesztik az alkatrészeket, mi meg különböző csúnya gazdasági mutatókat mérlegelve összerakjuk a gépet, amit ha tetszik, ha nem, a népek használnia kell. Ezen döntések közepette számtalanszor gondoltam arra, hogy bizony a ma futó típusoknál is milyen egyszerű kis elhatározások vezetnek oda, hogy a rugózás olyan kemény, mint egy teherautóban, vagy hogy a motor olyan gyenge, mint egy lendkerekes játékban. ☺

A program legnagyobb hibája után hadd tartsam fel legnagyobb erényét is. Bizony, az emberek észreveszik, hogy mit tolnak az arcukba, és elég dühösen fordulnak el cégünk-től, ha silány típusokat, vagy rosszul konstruált modelleket engedünk a piacra. Igaz, én mindig a csúcsmodell fejlesztésének befejezése előtt kidobtam egy 5-10 db-os szériát – az új kaszniban egy olcsóbb konstrukciót – természetesen jó kis felárral; ezt percek alatt elkapták, kis pénzmagot termelve a végső autó bevezető kampányának megfinanszírozásához.

Akinek pedig ez sem lenne elég, az megtermelt pénzét részvényekben kötheti le, de itt is mint a valóságban – elég nagy buktákat lehet csinálni.



Nekem azonban az igazi felüdülést az árverések jelentették, ahol a gép rendkívül szentelenül licitál. Hiszen elég gyakran szőfolja fel az árakat azoknál a tétéleknél is, amire neki – kémeink szerint ☺ – semmi szüksége nem lenne (pl. más körzetben van a központja). Ilyenkor egy jó magas ár nál én ki szoktam szállni a licitból, hadd főjön a feje a használatlan ingatlan miatt.

Csak a piaci tisztesség hiányzik

Azt hiszem, az alkotók teljesen magukévá tették a játék szellemét, igaz,

nem küldenek ránk a játékban fellelhető képek és sablotörök közül egyet sem, de mégis elkövettek egy olyan húzást, mely a kasszába jót hoz, viszont az emberben csak egy kérdőjelet hagy maga után. Ez pedig az, hogy a programból teljesen kihagyták a multi részt. Erről az „apró” kis bakiról a dobozba elhelyezett papír tanúsodik, ami elmondja, hogy sajna a fejlesztőknek nem sikerült a végére érniük a munkának, így majd januárban kapunk egy patch-et, amivel majd lehetőségünk lesz barátaink ellen is kipróbálni, hogy mit is tudunk. Na, miután itt jól kimérgelődtem magam, hozzáteszem, hogy én a német verziót teszteltem, ami karácsony előtt pár nappal napvilágot kellett, hogy lásson. Az angol nyelvű verzióban (ami remélhetőleg kishazánkba is eljut majd) már minden benne lesz.

Most röviden véleményem kellene mondanom erről a játékról, de nem igazán tudom összefoglalni azt, amit itt két oldalba próbáltam besűríteni. Egy biztos, aki kipróbálja, az egy pár pillanatra ott érezheti magát, ahová közülünk csak nagyon kevesen jutnak el egy autógyár vezetőjének székében. S zembesül az azzal, hogy a főnöknek bizony nagyon nehéz! Szittyó

Car Tycoon

www.cartycoon-online.com

PRO

- sok autótípus
- nagyon jó hangulat
- rock&roll ami jó...

KONTRA

- ...sok más, ami nem

HARDVER

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

GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

71%

MONOPOLY TYCOON

Infogrames

HÁZIÚRRA NEM LÖVÜNK

Egyetlen, általában kettéhajtható tábla. Papírpénz, dobókockák (számszerint kettő darab), kártyák utca-nevekké, különböző színekké, formáival jelölve. No és persze a bábuk; a pici vasaló, az autó vagy éppen a híres cilinder, ami a játék háziasszonyának... ezer bocsánat, háziúrának elmaradhatatlan kiegészítője. Igen, pusztán ilyen kevés dolog elég több százezres rajongótábor kialakításához, vére menő világban rendezéséhez, s sajnálatos módon nem egyszer, házasságok, örök barátságok tönkretételéhez is. Bizony, aki leül Monopoly-zni, azt néha elragadja a hűv, s emberi mivoltából kivétlenül követeli a lakbért a Piccadilly álló apartmanjairól.

Sajnálom, de lassan olyan öreg leszek, hogy a fiatalabb olvasók már nemigen értik, amikor, áhítattól átnevetsedett szemekkel régi klasszikusokat idézek fel. Valahogy most is ez jutott eszembe, amikor a Monopoly Tycoon kiadójáról, az Infogramesről akartam pár szót ejteni. Megannyi felejthetetlen 64-es és Amigás programjuk közül nekem maig etalon a North&South, ahol olyan jól össze tudták rakni az egyszerűséget, a játszhatóságot és a humort. Valami hasonlót vártam el a Monopoly Tycoon-tól is, és – szerencsére – nem csalódtam sokat.

Tábla 3D-ben

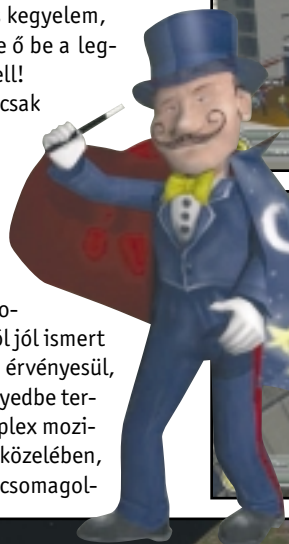
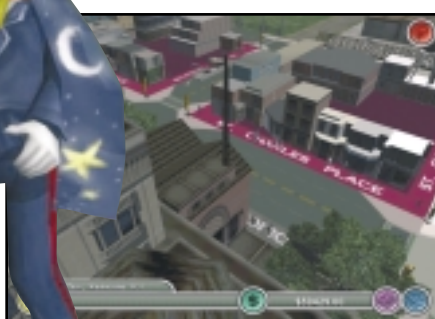
Remélem, senki nem gondolta, hogy egy ilyen nagyszerű cég 2002-ben megelégszik az eredeti társasjáték szolgáló lemásolásával. Erre már úgyis voltak nem is túl rossz próbálkozások. Nem, a Monopoly Tycoon csak az alapkonceptiót és a hangulatot igyekezett megtartani. A játéktér egy pezsgő 3D-s város. Be látom, a látvány nem vetekszik még egy középszintű fps programéval sem, de a stílusnak és a célnak tökéletesen megfelel. Nekem legalábbis nagyon bejött, hogy körbe tudtam járni a háztömböt, ahol kizárólag az én üzleteim kínálták portékájukat. Igaz, a járókelők mozgása tudományos-fantasztikus filmek kockáit idézi, viszont a kocsiakat kifejezetten igényesen dogozták ki, ráadásul az évek múlásával folyamatosan cserélődik a géppark. A játék valós időben zajlik, ezáltal tényleg. Ugyan meg lehet állítani az idő futását (hmm... tiszteletre méltó képzavar), de ebben

az állapotban semmilyen utasítást nem tudunk kiadni. Marad tehát a villámgyors helyzetértékelés, párosulva a jó döntéshozatallal. Az MT esetében e két kulcsmotívumban rejtezik a sikeresség esszenciája.

Viszlát! (Copyright by Kriszta Máté)

Miért is megy a harc? Mint általában mindenhol máshol: a pénzért. Általában... Ugyanis vannak olyan küldetések, mint például a Leggyengébb Láncszem, ahol arra kell „gyűrünk”, hogy a város lakosai ne minket szavazzanak ki egy-egy kör végén. Igen kérem, az antipatikus egyedeknek nincs kegyelem, hiába zsebelte ő be a legtöbb lakbért, mennie kell!

hiába zsebelte ő be a legtöbb lakbért, mennie kell! Normális esetben azonban csak az számít, hogy mennyeszen sok pénzt keresve a végén a mi egyszemélyes kft-nk uralkodjon az egész város gazdasága felett. Elsőnek ajánlatos kisebb üzletek építésével megalapozni birodalmunkat. A társasjátékból jól ismert minőség-ár koncepció itt is érvényesül, ezért eleinte ne a luxusnegyedbe tervezünk hatemeletes multiplex mozikat. Egy kis pékség a gettó közelében, újságos, hogy legyen mibe csomagol-



ni az uszit, meg természetesen egy italmérés, búfelejtő gyanánt. Az MT-ben a napszakok váltakozásának fontos szerepe jut. Egyes üzletek csak nappal, mások kizárólag éjszaka vannak nyitva (lehet találgatni, hogy a lokál melyik kategóriába tartozik). A számítógép többször ajánlotta, hogy rakjam homogén blokkokba az üzleteimet, mert így erősebb lesz a csalogatási együttható, ami a lakosokra hat. Lehet benne valami.

Igény kerestetik

Mégis, a legfontosabb tényező, ami egy-egy üzlet sikerességét meghatározza, az a környéken lakó emberek kereslete. Erről egy könnyen áttekinthető lista tájékoztat bennünket, lakótömbökre lebontva. Tehát, ha az istenadta nép fagyit kíván, de nagyon, akkor gyorsan húzzuk fel azt a cukrászdát, mielőtt más teszi meg helyettünk! Azért az árra sem árt oda-oda figyelni, mert tíz-húsz cent fel vagy le, és máris pang, vagy éppen túlterhelt az üzletünk. Ügyeljünk rá, hogy

mindig a maximális kihasználtság közelében működjenek a vállalkozásaink, mert minden nap végén a megmaradt áru fele tönkremegy. Ez azért nagyon mókás dolog olyan szolgáltatások esetében, mint az ékszerüzlet vagy a színház! ☺ Ha meguntuk a pitiánerkedést, kezdeményezhetünk árverést valamely épületblokk tulajdonjogáért. Ilyenkor egy számláló indul el, s amint lekegyez, kezdődik az akció az összes játékos részvételével. A mulatságos megjelenítés ellenére ez a legkomolyabb része a játéknak, itt szerezhetünk döntő előnyt versenytársainkkal szemben. Nem csoda, ha félelmetesen nagy összegeket is képesek áldozni egy egyébként értéktelen blokkért, ha azzal együtt történetesen monopóliumra tennék szert a környéken. A játék névadó eseménye tényleg félelmetes fegyver. Monopóliumunk birtokában neveltséges összegekként vásárolhatjuk ki a területünkön működő üzleteket, megszabadulva ezzel mindenféle versenytársról a helyi piacon. Érdekes, hogy a társasjátéktól eltérően, itt nem örökre szól egy megszerzett monopólium, hanem „csak” 25 évre. Ez a negyedszázad egyébiránt 5 napnak felel meg az MT-ben. Mivel a játék időszaka 1930-tól 2000-ig terjed, ezért még az 1945-ben megszerzett körzetnek is lehet két másik tulajdonosa a végső gongszó elhangzásáig.

Mesterséges, de intelligens közeg

Éppen emiatt azért ritka, hogy ellenfeleink az utolsó petájkukig küzdenének, hogy meg-



aka-dályozzák térrésünket.

A gépi ellenfél nem egy Einstein, de butának semmiképpen nem nevezhető. Például az első közmüvet gyakorlatilag szabadon felvásárolhatjuk, a másodikért már drágán meg kell fizetnünk, a harmadiknak pedig annyira felverik az árát, hogy még akkor sem érdemes megvennünk, ha történetesen lenne rá elég pénzünk. Ez egyébként az a szituáció, amikor egy kellő mértékig megemelt árral, majd egy időben történő visszavonulással nagyon csúnyán át lehet verni a partnerünket. Az ellenfelek egyébként külön tulajdonságokkal bírnak. Tényleg észrevehetők a terjeszkedési stratégiák, a kockázatvállalási szintek eltérései.

Talán mondanom sem kell, hogy a fentiek ellenére igazándiból több hús-vér játékkal élvezetes a program. Ez történhet helyi hálózaton vagy a neten keresztül is. Utóbbi esetében használhatjuk az Infogrames által rendelkezésre bocsátott partnerkövetítő szerver, hogy ne legyen gondunk az ellenfelek toborzásával.

Mit is vártam ettől a programtól? Egyszerűség, játszhatóság, humor. Sorrendben: jeles, jó, jó. Egyszerű, mert mindössze két képernyő és egy-két ablak használatával tökéletesen levezényelhető egy teljes gazdasági háború. Játszható, mert különböző stratégiák vezethetnek sikerre, s amíg ezeket nem visszük tükélyre, addig tartogat meglepetéseket a program. Humoros, mert az. Például nem lehet komolyan venni a hamisan és borízűen dúdolgató hajóskapitányt, amint egy lábom ugrálva örül, hogy megnyert egy árverést. Szóval, akik értik a viccet, de nem szeretik, azok kerüljék el a programot. A többieknek pedig kellemes szemétkedést!

-csonti-

Monopoly Tycoon

www.monopolytycoon.com

PRO

- könnyű kezelhetőség
- monopoly alap
- pezsgő játékmenet

KONTRA

- kevés küldetés
- néhol idegesítő hangok
- effektek

HARDVER

Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 90 MB HDD

GRÁFIKA

100%

HANGOK

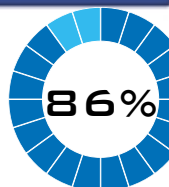
100%

ZÉNE

100%

JÁTSZHATÓSÁG

100%





Ubi Soft Entertainment

CAPITALISM 2

MEGVESZLEK KILÓRA!

Rothadó kapitalizmus. Ezt a szókapcsolatot valószínűleg már nem ismerik fiatalabb olvasóink, pedig a gengszterváltás előtt rendszeresen az ajkakra toltult. Nos, a kapitalizmus köszöni szépen, jól van. Annyira, hogy az 1994-es első epizód után már a második játékprogramhoz adja nevét.

A Capitalismra jobbra csak azok emlékezhetnek, akik valamikor 1980 előtt születtek, ezért úgy gondolom, nem érdemes a bemutatóban az összehasonlításra összpontosítani. Anynyit azért megemlítenék az első résszel kapcsolatban, hogy talán az egyetlen igazi sikerét hozta az azóta jobblétre szenderült Interactive Magic kiadónak.

Pénz, siker, hatalom

Az Enlight Software fejlesztette Capitalism 2-ben sem fogunk kispályázni. Repkednek majd a milliók (persze dollárban), gyárakat telepítünk, irodaházakat veszünk, multinacionális vállalatokat vásárolunk fel pusztán egyetlen cél érdekében, hogy a végén a mi cégünk logója mellett találjuk a leghosszabb számsort, természetesen minél nagyobb kezdőértékkel. Ezek alapján nem meglepő, ha a C2-t a gazdasági élet összes aspektusát megragadó programként hirdetik. Tulajdonképpen ez így is van, feltéve, hogy például a kínai piacon történő csempeszelést nem tekintjük a kereskedelem elmaradhatlan részterületének. Nem valószínű, hogy manapság bármelyik kiadó kockáztatná vállalkozása sikerét, csak azért, mert nem került rá a csomagolásra a félkövéren szedett „real-time” felirat. Igen, a C2-ben is pergő homokszemek idegesítő zizzenése kíséretében zajlik az ügymenet. Hála az égnek, leállított óra mellett is elérhető a játék minden része, azaz nem kell elkapkodni a többmillió döntéseket. A játéktér Sim City stílusú, annak minden előnyével (jól átlátható), s negatívumával (puritán látvány). A különböző menüket, részképernyőket szinte egy az egyben az előből emelték át, ami ugyebár nem tegnap jelent meg. Szóval gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott a C2, mert a nyugalom megszerzésére alkalmas képsorokat is tartalmaz. Ilyenre példa egyes üzleteink belső nézete. Az még csak egyszerű igénytelenség, hogy háromnál többféle vevőt nem voltak képesek

rajzolni, de hogy a pultok szomorúbb képet fessenek, mint mondjuk egy tádzsik falu vegyesboltja, az már inkább egy tragikomédiára hajaz lásd a képet valahol itt a környéken.

Tej, kenyér, bördzseki

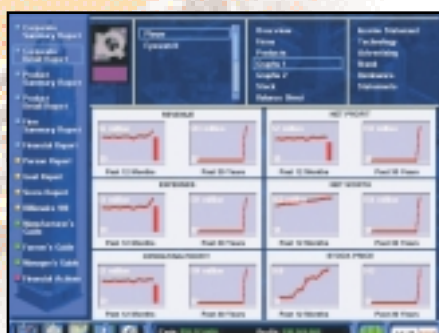
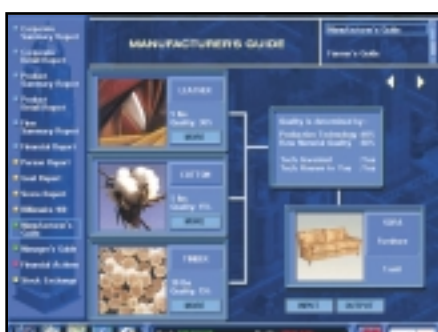
No, de kezdjük az alapoktól! Elsőként el kell döntenünk, hogy milyen iparágban, a gazdasági folyamatok mely részein kívánunk tevékenykedni. Ha történetesen nem szeretjük aprózni a dolgokat, akkor a következő láncolatot is kialakíthatjuk: vesszünk egy farmot, ahol teheneket tenyészítünk; fejőnőket állítunk csatasorba, akik állítunk csatasorba, akik finom tejcsekket nyomnak ki a bocik tögyéből; eztán elszállítjuk a tejet a feldolgozóüzemünkbe, hogy palackba zárják a fehér nedűt; innen már csak egy ugrás a hipermarketünkhöz, ahol a kedves vevők szépen elkapkodhatják a friss terméket. Szűkebb anyagi forrásaink azonban rákényszeríthetnek arra, hogy rövidebb láncolatokkal kelljen beérnünk, legalább is kezdetben. Ilyenkor például nyithatunk egy jó minőségű import termékeket árusító szaküzletet a belvárosban, vagy beüzemelhetünk egy olcsó diszkont áruházat valamelyik peremkerületben. A lényeg, hogy profitábilis legyen a vállalkozásunk.

Ár, minőség, márka

Minden forgalmazható terméknek három fő tulajdonsága van, s ezek eredője dönti el,

„Fejőnőket állíthatunk csatasorba, akik finom tejcsekket nyomnak ki a bocik tögyéből.”

készen állnak arra, hogy az első résszel kapcsolatban, hogy talán az egyetlen igazi sikerét hozta az azóta jobblétre szenderült Interactive Magic kiadónak.



mennyire tekinti jó vételnek az adott árut a mindenható fogyasztó. Az árhoz különbözőbb magyarázat nem tartozik, mint ahogy a minőség kritériuma is egyértelmű. Talán a harmadik tényező, a márka ereje szorul egy kis lábjegyzetre. Ez az érték szimbolizálja a termék ismertségének szintjét a vásárlók körében, valamint a hozzá fűződő pozitív érzelmi kötődést is (márkahűség). További csavar a történetben, hogy terméként eltérő súlyokat kap a három felsorolt tulajdonság, s ezekből az adatokból alakul ki egyetlen, immár összehasonlítható fokmérő. Például a fagyasztott húsok esetében elsősorban az ár és a minőség a döntő, a márka ereje elhanyagolható hatással jár.

Fontos tisztában lennünk ezekkel az alapvető összefüggésekkel, mert csak így lehetünk biztosak abban, hogy nem szórjuk dollárjainkat az utcára. Hiszen hiába indítunk árversenyt a rúzsok piacán, ha vetélytársunk márkájának ereje már eleve eldönti a küzdelem kimenetelét. Ha már a márkánál tartunk, érdemes komolyan elgondolkodni a három alapvető márkázási stratégia közötti választásakor, ugyanis ez általában egy teljes játékra szóló döntés. A három lehetőség: cégünk minden terméke egy név alatt fut (pl. Yamaha), minden termékcsoport külön márkaként jelenik meg a piacon (pl. Nivea), illetve a harmadik variáció, hogy összes termékünk „egyéniben indul” (Pl. Unilever, P&G termékek). A közös márka előnye az olcsóságbán és a bevezettségben rejlik, míg nagy hátránya, hogy elég egyetlen rossz minőségű áru, hogy negatív hatás jelentkezzen az összes általunk gyártott, forgalmazott dolog esetében. Ezt a játék kíméletlenül érvényesíti is, szóval csak okosan!

Bank, tőzsde, felvásárlás

Pénzt, a nagyon ritka kivételektől eltekintve, csakis pénz fialhat. Pillanatnyi likviditási gondjainkon határozatlan idejű hitelekkel segíthetünk, ám a bank sem hülye, csak annyit fog adni, amennyit képesek

vél visszaszerezni tőlünk, ha csődbe találunk menni. Ilyenkor jön képbe a tőzsde. Súlyos pénzügyi esetében elgondolkozhatunk külső befektetők bevonásán (részvénykibocsátás), vagy némi saját részvény eladásán. De nagyon legyünk részes, mert későbbiekben csak a kisbefektetőktől tudjuk viszonylag jó áron visszavenni a pakettünket. A nevesített nagybefektetők gyakran csak pófátlanul magas árfolyamon hajlandók átadni részességüket. Ez azért lehet kellemetlen, mert 50 százalékos részesedés megszerzése különleges jogokat biztosít a részvénycsomag birtokosának, s 75 felett már lehet kezdeményezni a boldog egybekelést is. Mondanom sem kell, az egyesülés nagyon kellemes dolog (ide akartam valami vicceset írni, de ezúttal megkíméllek Benneteket ☺). Nem

elég, hogy minden ingó, ingatlan egy tulajdonos kezébe kerül, de a másik cég által már meghódított piacok, termékkategóriák felett is a közös zászló fog lobogni. A felvásárlási taktika különösen jövedelmező kisebb, kutatásra specializálódott cégek esetében. Ezeket csak hagyni kell serénykedni, apránként megvásárolgatva papírjaikat, majd amikor gyaníthatóan valami nagy durranással készülnek meglepni a világot, akkor kilóra felvásárolni a szerencsétleneket. Hja kérem, ez egy valóság-hű szimuláció! ☺ Leszámítva a tádzsik vegyesboltos hasonlatot, eddig akár azt a hatást is keltheti ez a bemutató, hogy a C2 egy szuper gazdasági játék. Sajnos, ettől évekre, egészen pontosan 8 évre van. Ugyanis a második epizódban szinte semmi olyan lényeges részletre nem leltem rá, ami nem lett volna már ismerős az eredeti Capitalismból. Azaz ijesztően elavult grafika, jellegtelen hanghatások, néhol túlbonyolított menürendszer és megannyi egyéb probléma a mérleg egyik oldalán, összetett, részletekbe menő gazdasági szimuláció a másikon. Döntsétek el, melyik a súlyosabb!

Capitalism 2
www.ubisoft.co.uk

PRO

- szinte semmi, ami már nem lett volna benne a Capitalismban

KONTRA

- majd' egy évtizednyi fejlesztés hiánya

HARDVER
Pentium II 233MHz, 64 MB RAM, 250 MB HDD

GRAFIKA
HANGOK
ZÉNI
JÁTSZHATÓSÁG

71%





UbiSoft

SETTLERS 4 MISSION CD

AVAGY EZT KOMOLYAN GONDOLTÁTOK?

Határozottan úgy érzem, nem tett jót a Blue Byte-nak, hogy lenyelte őt a UbiSoft, és nemcsak azért, mert immáron egy újabb kikerülhetetlen animációval bővült a játékokat indító „remek” főcímeke sora. Nem tudok nem megemlékezni a tavaly ilyenkor induló káoszról, hogy végleges-e a review copy, amit kézhez kaptunk, hogy megjelent-e és mikor az angol nyelvű változat, nem is beszélve a magyarról. Mindazok, akik anno olvasták azt a cikket a GameStarban, most tegyék ki gondolatban az „R” betűt az újság sarkába, mert kezdődik az ismétlés!

Megpróbálok rövidre fogni: a Settlers IV végül megjelent minden lehetséges nyelven, továbbá kijött több mint féltucat javítás, többnyire a német és az angol változatokhoz. Akinek magyar van, szenvedjen, vagy rakja fel a németet, azzal működik! Na, ezek után kaptam meg decemberben a Mission CD-t, természetesen angolul, és már megint nem értek semmit. A Settlers IV hivatalos oldalán találtam egy májusi sajtóközleményt, mely szerint – és most tessék figyelni – előbb júliusban (!) németül, majd szeptemberben egész Európában megjelenik a küldetéslemez. Ezt követően novemberben az egész kontinent egyszerűen lepik majd el a trójaiak, azaz a kiegészítő csomag. Eddig az idézet. Hogy hol vannak a trójaiak, azt pontosan tudom: képeken – ugyanis erről szólnak a hírek a weboldalon. De egy árva szó nincs arról, hogy „Hurrá, megjelent a küldetés CD! Vagy mégsem, hónapokkal elhalasztottuk!”. Rajongói oldalakon – amelyek fele egy év alatt megszűnt, vajon miért? – mint még fejlesztés alatt levő termékről számolnak be.

Ennyi nép még a Settlersben sincs...☺

Összefoglalva, a német patch-csel javított magyar Settlers IV-emre feltelepítettem az angol Mission CD-t. Ezután, ha a magyar változathoz tartozó lemezt rakom az olvasóba, és így indítom el a játékot, a menüben megjelenik egy üres gomb. De ez még semmi. Ha berakom a küldetés CD-t, akkor jön a UbiSoft, majd a BlueByte animáció, és ezután – nem hiszitek el – a „Morbus, nagyon csalódtam benned” kezdetű intro, ami ugye az eredeti missziókhöz tartozik, és a világon semmi köze nincs a küldetés-csomaghoz, ráadásul, ha ez a lemez van bent a meghajtóban, nem is lehet

az eredetivel játszani! De amikor megláttam, hogy az egyes angol (!) feliratok lelőgnak a menük gombjairól (lásd mellékelt ábrák), akkor merült fel a kérdés bennem, hogy vajon ezt komolyan gondolják? Mert ha ez a végleges, akkor az elég szomorú. (A cikk leadása utáni legújabb patch kijavítja ezeket a hibákat, egyszerűen átírták a szövegeket.) A csomagban végül összesen 21 küldetést találtam, bár a sajtóanyag tavasszal még 50-ről tudott. Mindhárom nép – római, viking, maja – kapott egy-egy új kampányt, 5 küldetéssel. Azonban bekerült a játékba két újfajta is „Conflict & Settlement” címen, amelyben 3-3 missziót találunk. Ez összesen 21, és ha a rendelkezésre álló kétféle nehézségi fokozatot nézem, akkor nagy jóindulattal is csak 42. Egyébként az új feladatok sokkal ötletesebbek, összetettebbek és főleg nehezebbek az eredeti játéknál.

„Hogy hol vannak a trójaiak, azt pontosan tudom: képeken...”

Az egyes népek a Sötét törzs elleni csatározások utáni időszakot élik abban a hitben, hogy Morbusnak kampec, ám, mint kiderül, mégsem. Az új, konfliktusos, települési térképek is jópofák, és elég komoly feladatok elé állítják a játékost. Természetesen része a küldetés CD-nek a térképszerkesztő, amely a német javítás miatt azt gondolván, hogy német Settlers-szel van dolga (pedig magyarul volt! ☺), nem indult el. Ennek tulajdonképpen annyi jelentősége van, hogy ha van még, akit nem sikerült elriasztani a játéktól, biztosan akad néhány zseniális tervező, akik remek térképekkel lepik meg a többieket hamarosan. Így volt ez a Settlers 3 idején is, igaz, akkor még a Blue Byte egy eredendő német cég volt, nem francia. ☹

TRf

Settlers 4 Mission CD

www.settlers4.com

PRO

- Ötletes új küldetések
- A térképszerkesztő várhatóan újra remek térképeket „szül”

KONTRA

- keveredés a különböző nyelvű verziókkal
- hiányoznak a jópofa videók

HARDVER

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

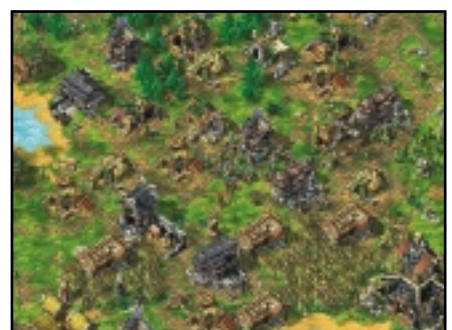
GRÁFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

79%



TROPICO MAGYARUL

EL PRESIDENTE ÉS GANGXTA ZOLEE



Mindig örömteli esemény, ha egy játék magyarul jelenik meg, különösen, ha olyan nagynevű, remekbeszabott alkotásról van szó, mint a Tropicoco. A kellőképpen bonyolult „diktátor-szimulátorban” még az angolul értők is könnyen elvesztek, így külön öröm, hogy éppen ezt a játékot láthatjuk viszont anyanyelvünkön.

A Tropicoco-t nem hiszem, hogy bárkinek is különösebben be kellene mutatnom, lévén a 2001-es év egyik legzseniálisabb stratégiai játékát tisztelhetjük benne. Diktátorként egy apró Karib-tengeri szigetet kell irányítanunk, ipart és kereskedelmet teremthetünk, ápolhatjuk országunk külkapcsolatait, és persze érdemes odafigyelnünk népünk „lelkivilágára” is. A magyar változat néhány hete került a boltokba, így a következőkben erről ejtünk néhány szót.

Külsín és belbecs

Már az első benyomások is igen kedvezőek voltak; egyszerűen jó kézbe venni a játékot. Szép a doboz, igényes a gépkönyv, és persze ami a legfontosabb, remek a fordítás. A magyar nyelvű kezelési útmutató szövege minden elismerést megérdemel, azon kevés kézikönyv egyikével állunk szemben, ahol a fordító személye értette is, amit ír. Jó a stílusa, így határozottan élvezetes olvasmány, ötletes szóhasználattal – tökéletesen visszaadja az eredeti angol szöveg keltette varázst. Nem nagyon találkoztam benne félrefordítással, és bár normál esetben ennek természetesnek kellene lennie, a magyar viszonyokat ismerve ez bizony komoly erény. Szerencsére hasonló jókat tudok mondani a játékban elhelyezett szövegekről is; a frapáns meghatározások tökéletesen érthetőek, kellő hosszúságúak (ergo nem lógnak bele más menüpontokba), így egy-két apróbb – a magyar nyelv sajátosságaiból adódó – hibától eltekintve, semmi gond nem volt velük. Lévén a Tropicoco menürendszere igen összetett – ráadásul statisztikákból és különböző kimutatásokból is igen szép számmal kapunk – a magyar kezelőfelület még az angolul tudók számára is könnyedséget jelent. Jóleső érzés volt ismét hűség (vagy kevésbé hűség) alattvalóink mindennapjait nyomon követni, megfigyelni, hogy ki kihez tartozik, mivel foglalkozik és milyenek a politikai nézetei. Mindezt persze az eredeti angol verzióban is

élveztem, de valahogy mégis más, egyszerűsített felemelő érzés magyarul olvasni Eva Suarez vagy Egon Perez családfáját.

Gangxta Zolee, az elnöki tanácsadó

Őszintén megvallva egy kicsit félttem a játékban elhelyezett verbális részekről, hiszen rengeteg olyan negatív példa él bennem, ahol egy rosszul megválasztott szinkronhang teljesen tönkretette a prógi hangulatát. Nem is kell nagyon messzire visszatekintnem, itt van például az Aquanox, aminek az angol verziója ebből a szempontból bizony igencsak gyenguskára sikeredett. Szerencsére a Tropicoco-ban lényegesen jobb a helyzet, bár kétségtelen, hogy a gyakorló pályán néhány rövidebb hozzászóláson kívül nem sok szerepe van a narrátornak. Személy szerint ugyan Gangxta Zolee hangját nem éreztem a legjobb választásnak (egy idősebb, komolyabb tónus jobban illett volna az elnöki tanácsadó szerepéhez), a stílussal is akadtak problémáim (nagyon érződött, hogy papírról, hardva olvassa a szöveget... Bad Sector), de szigetünket építgetve ezek az apróságok már közel sem tűnnek annyira fontosnak. Mindent összevetve tehát a Tropicoco ezúttal sem okozott csalódást, nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, és őszintén remélem, hogy a kiadó hamarosan újabb magyar verziókkal is megörvendeztet bennünket!

„Felemelő érzés magyarul olvasni Eva Suarez vagy Egon Perez családfáját.”

lással is akadtak problémáim (nagyon érződött, hogy papírról, hardva olvassa a szöveget... Bad Sector), de szigetünket

építgetve ezek az apróságok már közel sem tűnnek annyira fontosnak. Mindent összevetve tehát a Tropicoco ezúttal sem okozott csalódást, nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek, és őszintén remélem, hogy a kiadó hamarosan újabb magyar verziókkal is megörvendeztet bennünket!

Del

Tropicoco magyarul

www.take2.com

PRO

- nagyon jó fordítás
- jól integrált magyar menüpontok
- végre egy igényes kézikönyv

KONTRA

- Gangxta Zolee és a papírról olvasás...

HARDVER

Pentium II 400 MHz, 64MB RAM

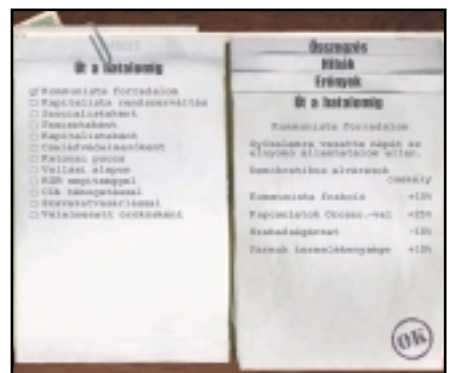
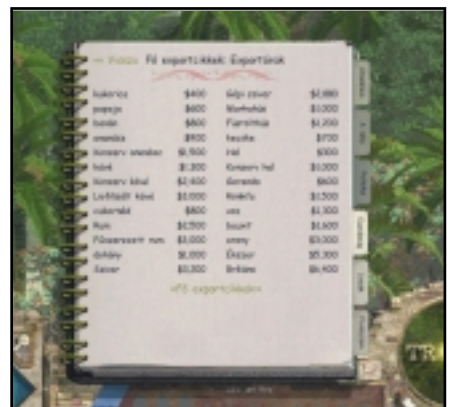
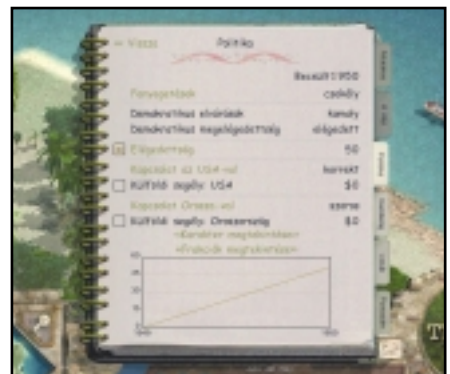
GRÁFIKA

HANGOK

ZÉNI

JÁTSZHATÓSÁG

91%





Strategy First

TRAINZ

SZIGORÚAN MEGTERVEZETT VONATOK



A Strategy First neve hallatán ezidáig egyszer sem pezsdült fel a vérem, magyarul szóval tűzész lenne azt állítani, hogy a nevékhöz fűződő játékok posztereivel lenne otthon tele a fal. Most azonban az Auran lelkes és tehetséges csapatával nagy fába vágták a fejszéjüket, és könnyen lehet, hogy helyet kell szorítanom valahol egy Trainz poszternek...

A Trainz-ról már jó ideje hallhattunk szuperlatívuszokban megfogalmazott mondatokat, sőt, a neten böngésző megszállok több tucat kép birtokába is kerülhettek. A kérdés persze most is csak az volt, hogy mindezekből mi szerepel majd a játékban, és mennyire ügyelnek majd a részletekre is a készítő. Én mindenestre kíváncsi tekintettel figyeltem az installálást – a Microsoft TS-ához képest mindenképpen – rövid periódusát, majd elzárkózva a civilizációtól elindítottam a programot. Az indulás előtt bejelentkező options ablakban – pozitív gondolkodású ember lévén – minden grafikai beállítást a legmagasabb fokozatra raktam, majd az OK gomb megnyomásával je-

„Pazar, valódi szimulátor világ tárul elénk, az alaposág ugyanis a tájra és az objektumokra is kiterjedt.”

leztem, hogy igenis NASA-gép előtt ülök, mehet a móka. Ekkor még azt hittem, hogy a külön effekték a GeForce3 videokártyákhoz csupán viccből szerepelnek a listán, majd később rá kellett jönnöm, hogy nem árt újból kilépni és visszavenni mindenből – sokat...

In mediam rest

Mint a Microsoft Simulator-sorozatán edződött játékos, már fel sem kaptam a fejem arra, hogy intrót maximum elképzelni tudok, de megtekinteni nem. Ugyanez érvényes a zene esetében is, hiszen mindössze egy alapjáraton működő mozdonyhang fogja kísérni a menüben történő ténykedésünket – igaz, ez legalább nagyon szépen és élethűen duruzsol ©. Rövid töltés után barátságos és roppant áttekinthető főmenü fogad bennünket, amelyben az egér menüpontokra történő ráhúzásával mindenki rögtön rájön, hogy mit is nyújt a játék világában. Az első, „My Collection” menüben megtalálható valamennyi mozdony és vasúti kocsi, amelyek rendelkezésünkre fognak állni a játék során. Itt nemcsak háromdimenziós nézetben tekinthetjük meg őket minden irányból, hanem teljesen rájuk is közelíthetünk. Ilyenkor láthatjuk igazán, hogy mennyire részletesen és alaposan kidolgozott minden egyes szerelvény,

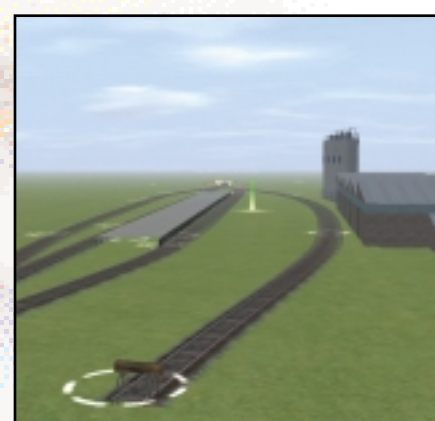
még a legkritikusabb vasútrajongók sem fognak bennük hibát vagy hiányosságot találni. Szintén itt kaphatunk bővebb információt arról, melyekben a legfontosabb tudnivalók szerepelnek: súly, gyártási időszak, a mozdonyoknál pedig a maximális sebesség és teljesítmény adatokkal is megismerkedhetünk. Sajnos MÁV alkalmazásban álló mozdonyt vagy kocsit nem találhatunk közöttük, de az ÖBB és a DB szerelvények ismerősek lehetnek (persze egyáltalán nem lennének meglepve, ha ez a helyzet hamarosan megváltozna, és lelkes magyar rajongók készítenének a játékhoz V43-ast, V63-ast, M62-est vagy egyéb nyalánkságokat).

Vezessünk! Vagy inkább tervezzünk?

A játék második menüpontja az igen sokatmondó „Driver” nevet kapta, ahol a mozdonyok vezetése lesz a feladatunk. Lehetőségünk van tehát a már jól ismert választékból tetszőleges számú járatot összerakni, majd azokat három, előre elkészített pálya valamelyikén elhelyezni és közlekedtetni. A három default pálya Ausztrália, USA és

Nagy-Britannia, de már itt le kell szögezni, hogy mindhárom terep a harmadik menüpontban, az editor részben tetszős szerint módosítható, illetve az ott tervezett, új helyszínek itt kiválaszthatóak a vezetéshez!

Ily módon a két menüpont tehát szorosan kapcsolódik, de használatában és megvalósításában természetesen merőben eltér egymástól. A vezetés részben nemcsak össze kell állítani vonatunkat (vagy vonatainkat), hanem a pálya kiválasztásán túl további fontos beállítások várnak ránk. Itt választhatjuk ki a napszakot, az időjárást és annak változékonyságát, valamint az idő múlásának arányát. Ezen dolgok elsősorban nem hangzanak túl fontosnak, de miután kihatnak magára a játék grafikájára, nem árt jól megfontolni őket. Ha beesteledik, akkor például egészen más feeling mozdonyt vezetni, ráadásul ha ezt megfejeljük egy jó kis hóviharral, akkor még izgalmasabb utazás vár ránk. A látványban győ-



nyörködők számára is fontos lehet a napszak, hiszen este csak a házak és az autók fényeit, illetve a mozdony által bevilágított pályarészt lehet látni. Választanunk kell még irányítási módot, valamint játék realisztikussági szintet. Előbbitől vagy egy kapcsolóval irányítjuk a mozdonyokat, mint az a terepasztalok trafóival szokás, vagy pedig kabin-nézetet kérünk, és a műszerfal kapcsolóival vezetünk.

A realitás szint nem sokat jelent, leginkább a járművek viselkedésére van hatással, sebesség-tülpésnél és hasonló esetekben számíthatunk súlyosabb következményekre. Mindent elmond a komolyságáról, hogy „valóságos” módban is tudunk villanymozdonnyal közlekedni nem villamosított szakaszokon, ami végül jelzi, hogy eredendően egy terepasztal-szimulátorról van szó. Szerencsére a grafikán ezt nem láthatjuk, sőt! Pazar, valódi szimulátor-világ tárul elénk, az alaposág ugyanis a tájra és az objektumokra is kiterjedt. Ha ehhez hozzávesszük a mozdonyok hihetetlenül élethű belső nézeteit és a jól beállított kameranézeteket, akkor elmondható, hogy a Trainz übereleli a konkurenciát. Fontos megemlíteni azt is, hogy terepasztalaink élnek, azaz közlekednek rajtuk különböző járművek, este pedig „laknak” a házakban. Ennek a valóban csodaszép és egyedülálló látványban van azonban két hibája, amit mindenképpen meg kell említeni. A poligonproblémákról nem beszélnek hosszabban, végül is csaknem mindegyik 3D-s játékban benne van ez, és bosszantó ugyan, de nem végzetes. A játék gépigénye viszont nemcsak bosszantó, hanem könnyen végzetes is lehet. Minimum konfigurációnak ugyan 128 MB RAM-ot és 400-as processzort írnak, de ezt mindenki gyorsan felejtse el, mert így többnyire csak állóképeket láthat majd. Nem akarom a helyzetet dramatizálni, inkább csak leírom a készítő által javasolt, optimális konfigurációt: 512 MB RAM vagy több, Pentium IV 1,7 GHz vagy gyorsabb és GeForce 3. Saját tapasztalataim alapján 512 MB RAM és P IV

alatt tényleg nem érdemes bevásárolnunk a játékból, mert ugyan el fog indulni, és szép is lesz, de nem jelent majd nagy élvezetet a szaggató táj. Lehet persze úgy is gondolkodni, hogy terepasztalok tervezése a cél, és egy géprfrissítés után már vezetni is élvezet lesz – megfontolandó ajánlat.

Az tény, hogy a tervező rész nem igényel nagy erőművet – sajnos nem is nyújt túl sokat. Új pályát választva mindenki beállíthatja a neki tetsző méretezési arányt (még TT-s és H0-ás méret is szerepel!), majd az így kapott üres pályán elkezdhet építkezni. Alapjaiban könnyű a tervező használata, és 5-6 óra után már kialakulhat a pályák körvonala, sőt, helyükre kerülhetnek a váltók és a jelzők is. A legnagyobb negatívum számomra azonban a meglehetősen gyér kínálat volt: egyetlen állomástípus szerepel mindössze a játékban! Se egy pályaudvar, se egy jó kis rakodórampa – ráadásul nagyon egyhangúak az épületek. Ezt pedig még az sem orvosolja, hogy a három ország (USA, Ausztrália és Nagy-Britannia) mindegyikének vannak külön objektumai, sőt: autót és olyan utakat is lerakhatunk, melyeken közlekedés zajlik. Igazán kár a kevés tereptárgyért, hiszen még a legszebb vonalak a legszebb kiegészítővel sem érnek sokat, ha minden részen ugyanúgy néz ki az állomás, ráadásul az mindenhol két vágányos, egyetlen peronnal, de még a ráfestett állomásnév is ugyanaz...

Vele, vagy nélküle?

A Trainz számomra kellemes csalódást okozott, amiről elsősorban a gyönyörű grafika és a jól egybeillesztett vezető és tervező rész tehet. Mindkét részét öröm használni a programnak, bár ez utóbbit hiányosnak érzem, a vezetés részének tökéletes élvezetéhez pedig rengeteg RAM és erős processzor kell ☺.

Doki

Trainz

www.virtualtrainz.com

PRO
 ■ gyönyörű grafika, élethű kabinnézetek
 ■ sok beállítási lehetőség

KONTRA
 ■ magas gépigény
 ■ kevés objektum a tervező részben

HARDVER
 Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, erős 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

90%



RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

FELPÖRGÉS, GÁTLÓ NÉLKÜL

Aki azt hiszi, hogy extrém sportot csak a Himalájából lebiciklizve, né tán a repülőből egy szál ejtőernyővel és hódesszkával kiugorva élhet át az ember, nos, az több mint valószínű, téved. Elég egy kellően jól gyorsuló járgány, vad, kiszámíthatatlan terep, egy bátor, úgymond „ölmos” lábú vezető, és már indulhat is az ereszd-el-a-hajad show! Ha ezt magánúton intézzük, akkor erre a szinonimákat az örültség, felelőtlenesség, életveszély címszavak alatt találjuk meg. Ellenben, amikor mindez kijelölt szakaszon, nemzetközi mezőnyvel versengve történik, akkor a tevékenységet máris ralinak hívják.

Az autósportok királya nálam nem a Forma-1, ahol – mint azt Nicki Lauda találón megjegyezte – kis túlzással akár majmokat is ültethetnének a volán mögé. Bizony, az automata sebváltó, a kipörgés-gátló, a fedélzeti számítógép nem éppen a humán oldalát emeli ki a versengésnek. Nem így a raliskónál. A kétség-telenül felturbózott WRC-k mellett majdhogynem utcai autókat is látni a versenyeken. Itt nem mindegy, mikor nyomunk padlógázt vagy mikor „dugunk vissza kettőt” (copyright by László Paalik). Ezért különösen nehéz élethű, de játszható ralis programot készíteni. Ezidáig talán ha két játék hozta ezt a harmóniát, s folyamatosan várom (várjuk) a további pontszerzőket. Nos, a Warthog gárdája, nevükhöz (va-

racskos dísznő) híven, egy drasztikus verzióval állt elő. Az Extreme kitétel a vad, fékevesztett száguldást hivatott jelölni, ugyanakkor a készítő nem győzték hangsúlyozni, hogy szellemi gyermekük a legrealisztikusabb szimulátor is egyben. Hmm... hmm... ilyet ugye már sokat hallottunk?!

Menettulajdonságok

Azt javallom, legyünk túl az uncsi adatokon már az elején. A Rally Championship Extreme-ben 28 fémördögöt szabádkíthunk, a – gyakran nem túl gondosan burkolt – utakra. A kocsi különböző kategóriákban versengenek, ezért ne zavarjon minket, ha a Skoda Felicia nem gyorsul úgy, mint a Peugeot 206 WRC. Természetesen az autóverseny dívatnak megfelelően eleinte csak néhány másodosztályú verda slusszkulcsát bízva ránk a számítógép, és csak bizonyítottan kvalifikált menők ülhetnek olyan ínyencségek volánja mögé, mint például a Subaru Impreza 2001 vagy a legendás Mini Cooper.

No, de mit is kezdhettünk

„Tragikomikus, hogy egy karvas-tagságú fának nekihajtva egyszerűen megáll az autónk!”

ennyi lóerővel egy dobozban? Mit szólnátok egy laza skót túrához vagy egy kicsit rázósbabb kenyai kiránduláshoz? Ám az igazán kemény legények (meg persze lányok) nem is érik be kevesebbel, mint amit egy remek pi ruett nyújthat a sarkvidéken. Egyszóval változatos terepben nincs hiány, ráadásul – az extrémítás jegyében – minden pálya rejt egy-két meglepetést is. Skóciában például ha elvettünk egy kanyart, még mindig ott lesz a lehetőség, hogy felugrassunk egy autószállító kamion platójára, vagy átgázoljunk a monolitokkal tűzdelt dombon,



hogy tartsuk a szint-időt.

Vigyázat, törékeny!

Az efféle improvizációk azonban igencsak veszélyesek. A sérülésekről felelős modell ugyanis feljajdul minden rázósbabb landolás után. Elég egyszer kétszer keményen odaverni kocsi popóját a földhöz, s a fel-függesztés, mint olyan, megszűnik

funkcionálni. Kocanjunk neki egy falnak, s máris barátságosan lifeg első lökhárítónk. Állítólag még a kerekek is képesek kiszakadni a helyükről, s ilyenkor következik a villámgyors kerékcseré. Sajnos, én bárhol igyekeztem, nem sikerült elérnem ezt a nirváni állapotot. ☹

A fentiekkel azonban nagyjából kimerítettük a sérülések pozitív részét. Mert menjünk csak neki 180-nal egy épületnek... Igen-igen, lerepült a motorháztető, akadoznak a hengerek, de élünk! Mi az, hogy élünk... rükkver, és már mehetünk is tovább. Ejnye-bejnye, ez a realisztikus sérüléskezelés?

Spongyát rá. Megértem, ha nem akarnak minket holtan látni a kedves és érzékeny programozó bácsik. Mellesleg biztos, hogy a kocsi mozgásával kapcsolatos rész tökéletesre fejlesztésre szánták majdnem minden idejüket. Ha ez igaz, akkor az eredmény még szomorúbb képet fest. A sebességérzettel, a bukánókon időről-időre talaját vesztő járgánnyal még nincs semmi probléma, de valahogy sehogyan sem érzem, hogy versenyautót vezetnék. A kanyarokban például egyáltalán nem érzem azt az erőt, ami ezekben a szörnyetegekben lapul, s ami képes kihúzni a bajból, ha kicsit elszabtam a manőverem. Még szomorúbb a kép, ha összeütközésbe kerülünk valamely tereptárggyal. Az még csak szemöldökráncolásra méltó, hogy ezerral behajtva egy álló közvetítőkocsiba, az rezdülni sem hajlandó, nemhogy csúnyán összetörve az árokba borulni. Az viszont már egyenesen mulatságos (bocsánat: tragikomikus), hogy egy karvastagságú fának nekihajtva egyszerűen megáll az autónk! Úgy bizony, az akár tonnányi súlyú kasztninál erősebb a természet vékony ujja. Hááát???

Árkádia túl közel van

És ha mindehhez hozzáteszem, mindezt realisztikus üzemmódban tapasztaltam, akkor talán már mindenki sejti, mi a válasz az első bekezdésben megpendített kételkedésre. Arcade módban tovább butul a fizika, eltűnnek a „komoly” verzióban még itt-ott fellelhető valóság elemei is. Mégis, ez a része a programnak sokkal meggyerőbb, barátságosabb. Hiszen, ha nem várjuk el a szimulátortól, hogy pontosan úgy kaparjon ki a kocska a kavicszöngyegen, ahogy azt az életben tenné, s mindössze egy örült jót akarunk száguldolni

kockázatok és mellékhatások nélkül, akkor az RCX máris tökéletesen megfelel kívánalmainknak. Igen, ilyenkor három másodperc alatt gyorsulunk 160-ra, de hát ebben pont ez a buli! ☺

Egy ralis programnál külön kiemelendő a grafika és a sebesség örök párharca. Esetünkben egészséges kompromisszum született, élvezhető terep, komoly frame rate-tel párosulva. Gépünkön egyébként vizuálisan is lemérhetjük a károkát, ugyanis a horpadt karosszéria, a törött üvegek (nem beszélve a folyton felalá billegő, hullámosra rongyolt motorháztetőről), mind mementói egy-egy emlékezetes manőverünknek. Nagyon kedves figyelmesség az RCX részéről, hogy mitfárerünk nemét is kiválaszthatjuk indulás előtt. A sisak alól persze nemigen látszanak ki a hölg aranszőke fürdőcskéi, de legalább a „jobb kettes ugratóval” szöveg kellemes tonusban érkezik. Ha már a mitfárernél tartunk! Gondolom, szuper élet-szerűnek gondolták a fejlesztők, hogy segédünket nem az utat bámulva ábrázolják, hanem mélyen az ölébe fűrt tekintettel, ahol is a pályarajznak kell lennie. Idáig meg is vagyok, de kérдем, miért nem képes egyszer-egyszer felpillantani?? Még akkor sem, ha mondjuk éppen nekimentünk a helyi tévések autójának, vagy vadul szeljük a bokrokat, fényévekre a hivatalos útszakasztól. Talán már említeni sem érdemes, hogy a bajnoki küzdelem szüneteiben kedvünkre (és az időlimit határáig) bütykölhetjük, állíthatjuk csodamasinánkat, kalapálhatjuk ki a karosszériát, engedhetünk több levegőt az abroncsokba, stb., stb. Azért a szereléssel kapcsolatban kicsit több segítséget is elejthetne a program a pályák bemutatásakor, hiszen nem mindenki született autószerelőnek, igaz, a rutinos versenyzők már úgyis tudják, mihez kell nyúlni, ha jobb eredményt szeretnének kiharcolni.

Sajnos, az amúgy rutinos fejlesztőgárda ezúttal kicsit mellényült, s ezért néha köhög az RCX motorja, persze aki nem ragaszkodik egy élethű szimulátorhoz, annak ez a köhögés akár mennyei muzsikaként is szólhat.

-csonti-

Rally Championship Extreme

www.rallychampionshipextreme.com

PRO

- változatos pályák
- remek ugratók

KONTRA

- gyenge fizikai modell
- idegesítő menürendszer

HARDVER

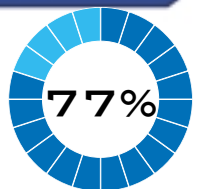
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB-os 3D-s videokártya

GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG



77%

...HÍG A LEVE?

Planescape Torment

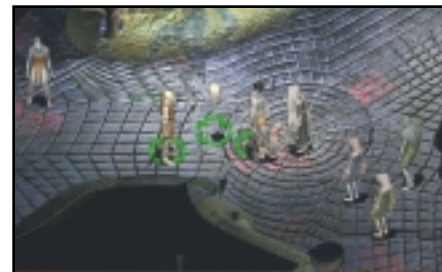
Újra és újra meghal, aztán újra és újra feléled, de nem emlékszik semmire: hogy hívják? Sehogy ☹. Ő a „Névtelen”, a Planescape Torment szerepjáték hullaszürke külsejű, tagbaszakadt főhőse. Az Interplay 1999-ben készült játéka sokkal depressziósabb, mégis sok szempontból zseniálisabb, mint nagy elődje (akitől grafikus motorját is örökölte), a Baldur's Gate. Az Elfejtett Birodalmakat felejtse el! ☹ Ezúttal Sigilben járunk, az Ajtók Városában, ahol egy-egy kapu teljesen másféle létsíkra vezethet. Ezt nem is univerzumnak, hanem „multiverzumnak” hívják, a szó itt nagyobb erő, mint a kard. Emberek, elfek, törpék, orkok helyett bűzös és rothadó zombikkal, halálimádó szekták tagjaival, fanatikus technokraták-

kal vagy épp ellenkezőleg, kifinomult klubok elit prostituáltjaival találkozhat, diskurálhat. Minden és mindenki fölött pedig a „Fájdalom Úrnője” uralkodik...

A Planescape leginkább azoknak szól, akik meg tudnak barátkozni ezzel az egyszerű rettetes (a játék eleje egy rémes hullaházban kezdődik...) és mégis oly magával ragadó, az



utolsó szögletéig zseniális és nagyon kitalált világgal. Azok is a mennyben érezhetik magukat, akik egy *igazi* szerepjátékra vágnak, ahol jóval inkább az ügyes párbeszédválasszal, a karaktered okos fejlesztésével győzedelmeskedhetsz, és ahol a harc emellett csak végszükség esetén érdemes. Akik belekezdenek a játékba, készüljenek fel rá, hogy minden idő *legjobban* megírt számítógépes RPG sztorijával találkoznak majd, ami ugyanakkor olyan *tömbtelen* mennyiségű



párbeszéddel tarkított, mintha egy Tolkien kaliberű, vastag fantasy regényt olvasnának. A Torment tehát igazi rétegjáték: tökéletes angoltudás, rengeteg türelem és kötelédek kellene hozzá, hogy ezt a depressziós dark fantasy világot elviseld. De aki egyszer belemerül, az garantáltan nem fogja megbánni...
Bad Sector

Planescape Torment

Ára: 4 490 Ft.

- | PRO | KONTRA |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> igazi szerepjátékos megoldások magával ragadó világ zseniális karakterek | <ul style="list-style-type: none"> iszonyúan sok szöveg |

HARDVER
Pentium II 400 MHz,
64 MB RAM

86%

Delta Force 3: Land Warrior

Talán kevesen tudják, de a Delta Force nem csak egy iszonyúan láma, F kategóriás Chuck Norris film címe, hanem az amerikai hadsereg ténylegesen létező anti-terrorista alakulatának neve is. Bár a Novalogic játéksorozat a játékmenet terén nem igazán a realizmusáról híres (a Flashpointnak a közelébe sem ér), azt azonban el kell ismerni, hogy



a szimulált bevetések helyszínei teljesen valóságosak, illetve a felhasznált fegyverezéssel megegyezik azzal, ami az US Army speciális „Land Warrior” programjában valóban megtalálható.

A harmadik rész címe is tehát a valós adatok felhasználására utal, azonban maga a játék most sem „komolyodott” meg igazán: itt is

egy magányos hőssel kell lekaszálnunk egész terroristaszázadokat.

Pozitívum, hogy az igen egzotikus helyszíneket (Egyiptom, Mexikó stb.) felvontató grafika ezúttal teljesen 3D-ben pompázik, ráadásul hatalmas nyílt terepeket láthatunk. Igazából ezen a téren veri is a Flashpointot a DF3...

Minden másban viszont sajnos nem. Az egy dolog, hogy a játékmenet sokkal inkább arcade jellegű: például nem okoz túl sok gondot az, hogy kommandósunkkal csípőből tüzelve leszedjünk egy helikoptert rocket launcherrel (pedig a Comanche 4 készítőiről van szó ugye...). A legnagyobb baj azonban sajnos az agyhalott mesterséges intelligenciával van: a szerencsétlen terroristák csak állnak, és néznek bambán maguk elé, arra várva, hogy a megváltó golyó a digitális enyészetbe küldje őket.



Ami mégis megmenti a Land Warriort, az a vérprofi multiplayer rész: a nagyon korrektil működő Novaworld-on mérhetjük össze tudásunkat a világ minden tájáról összesereglett, önjelölt Steven Seagalokkal. A taktikai helyezkedésnek sokkal nagyobb szerepe van, mint egy átlagos FPS-ben, ugyanakkor nem olyan bonyolult beleszöppenni egy partiba, mint például a Flashpointban.

Bad Sector

Delta Force 3: Land Warrior

Ára: 3 990 Ft.

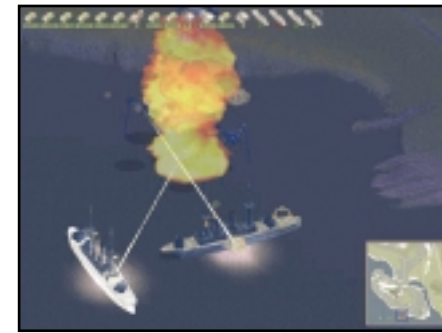
- | PRO | KONTRA |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 3D-s grafikus motor profi multiplayer | <ul style="list-style-type: none"> buta MI túl arcade jellegű játékmenet |

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

79%

The War of the Worlds

H.G. Wells zseniális író volt. Mai szemmel tán úgy gondolhatnánk, hogy sci-fi szerzőnek született, de én inkább úgy érzem, hogy fantasztikus vízióit vetette papírra csupán. Legnagyobb hatású műve a Világok harca, amely hamar legenda lett (a 30-as években rádióközvetítése valódi pánikot okozott az USA-ban). Jeff Wayne által komponált zenéje pedig igazi klasszikus mind a mai napig. Várható volt tehát, hogy előbb-utóbb valaki stratégiai játékot készít ebből a történetből, hiszen a modern harci legendák közül talán ez az egyik legismertebb. Richard Burton szolgáltatja a narrátorszöveget (ez lehetetlen bombasztikus), a zene pedig valami fenomenális. Azonban amikor a program elindul, s a harc már nem állhat meg, kiderül, hogy voltaké-



pen ez egy teljesen átlagos, semmi innovatív vagy újdonságot nem tartalmazó stratégia, mondhatni amolyan tizenkettő egy tucat. S ez azért is nagyon szomorú, mert ebből a zseniális, legendás, szellemes történetből sokkal jobbat is ki lehetett volna hozni.

Az építkezés lassú és vesződéses, ugyanígy a fejlesztés is erre a sorsra jut. Sajnos, nem lehet állítani a nehézséget, nincsenek oktató-küldetések és tréning-missziók sem. Persze többjátékos üzemmód sincs. Hmm, ez nagyon szomorú egy stratégiai proginál. A mesterséges intelligenciát se dicsérjük halálra, az egységek elakadnak (a marsiak például származásukban mozognak a városokban), s a gép támadásai is könnyen kiismerhetők.



Odüsszeia – Odüsszeusz nyomában

Éljen és hurra! Végre egy magyar nyelvű játék a budget (olcsó) kategóriában is! Ezt hatalmas örömmel konstatáltam. Azt mindnyájan tudjuk, hogy Odüsszeusznak annak idején nem volt könnyű dolga. Amíg összevissza bolyongott, hogy imádott hazájába visszatérhessen,



bizony nagyon kemény élete volt. Mondhatni irtó nehéz. Hogy kerül ez most ide? Nagyon egyszerűen! Ugyanis bármennyire lineáris (ami persze egy kalandjáték esetében nem túl nagy dicséret, hiszen az ember bátran elvárhatja néhány izgalmasabb momentumot, hirtelen előugró blikkfangot, vagy valami hirtelen meglepetést, amitől megkavarodik az egész sztori) és egyszerűen kezelhető a játék (a történet egy irányba megy, a párbeszédok szegényesek, semmi extrát nem tartalmaznak), és bármennyire is buták a fejtörők (sőt, inkább úgy fogalmaznánk, hogy idegesítőek), maga a progi mégis kegyetlenül nehéz. Minimum kisebb isten az,



aki elakadás nélkül végigcsinálja magától. Szerencsére manapság az Interneten megtalálhatóak a végigjártások (itt szerepeljen egy: http://www.xcheater.com/pc/cheats/odyssey_tsfu.txt, ami nélkül neki se kezdjünk, mert különben megtanuljuk szépen cifrázni gyönyörűséges anyanyelvünket. Ez azért is szomorú, mert nagyobbbrészt a „vedd fel, majd valahol később használd” típusú játékmenetet kell követnünk. Az azért dicséretes, hogy magyar nyelvű, s a kézikönyv is szép. A grafikára sem



Szerencsére ezt kompenzálja a látvány: igen kellemes a szemnek (még akkor is, ha a grafikai megjelenítés igen sokat fejlődött időközben), látványos effektekkel tálalja a csatákat, találatokat stb. S a hangok! Igazi mesterművek!

Azt mondhatom, nem lett volna ezzel a játékkal semmi baj, ha maga a játékmenet is olyan lett volna, mint a zene és a hangok. De mivel ez nem így történt, sajnos csak közepes minősítést érdemel. Ajánlom inkább a zenét és a könyvet ☺.

Gyu



The War of the Worlds

Ára: 2 900 Ft.

- | PRO | KONTRA |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> fantasztikus zene és hangok kellemes grafika jó alaptörténet | <ul style="list-style-type: none"> nincs oktató része oktalan az MI nincs többjátékos mód |

HARDVER
Pentium 133 MHz,
32MB RAM

65%

lehet panasz, bár néhány átvezető animációban feltűnően kevés poligonból áll karakterünk. No de se baj, ez már tényleg csak hiúsági kérdés.

Bátran megállapíthatjuk ugyanazt, amit a Világok Harcánál: ebből a történetből (trójai háború utáni környezet) még senki sem csinált játékot, pedig a legenda ezért kiált. S ahogy azt pestiesen mondanák: első próbál-



kozásra jó volt, most már kéne valami sokkal nagyobb durranás.

Gyu

Odüsszeia

Ára: 1 990 Ft.

- | PRO | KONTRA |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> jó az alaptörténet kellemes hangok és zene elég szép grafika magyar nyelvű | <ul style="list-style-type: none"> hihetetlen nehéz túl lineáris idegesítőek a fejtörők |

HARDVER
Pentium 233 MMX,
64 MB RAM

62%

EGY JÁTÉK MIND FÖLÖTT?

GYŰRŰK URA JÁTÉKOK

Januárban végre hozzánk is eljutott a Gyűrűk Urából készült zseniális Peter Jackson film. J.R.R. Tolkien regényből a nyolcvanas évek elején már készült egy másik mozi, a korszakalkotó regény azonban nem csak a széles vászon magusait inspirálta, hanem a számítógépes játékok fejlődésére is alapvető hatással volt.

Két számítógépes játék műfaj, a kalandjáték és az RPG köszönheti létét az oxfordi nyelvészprofesszor mítoszteremtő munkásságának. A számítógépes játékok őskorában, vagyis a hetvenes években, amikor a programok nagy része még csak a vállalati, hűtőszekrény méretű mainframe gépeken futott, nem volt igazán nagy különbség e két játékműfaj között, pontosabban a kalandjátékok rengeteg szerepjáték elemet tartalmaztak (pl. varázslás, hatalmas földalatti labirintusokban való bolyongás). A legkorábbiak szinte kivétel nélkül fantasy világokat jelenítettek meg, és gyakran konkrét utalásokat tartalmaztak a Gyűrűk urára.

Új műfaj születik

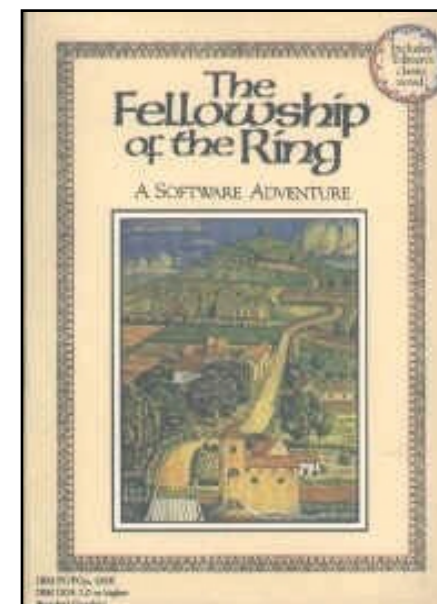
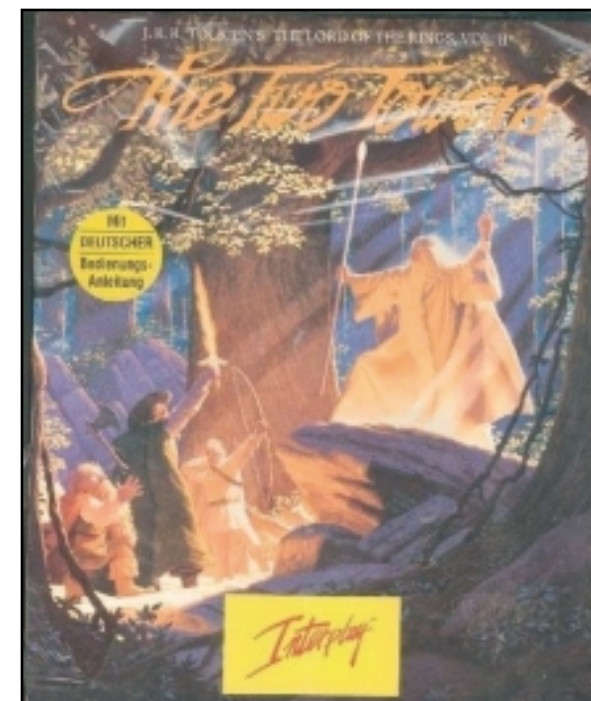
A kalandjátékok szülőatyja, és egyben a műfaj névadója a Will Crowther és Don Woods által írt *Adventure* című játék volt, melyet a Crowther vezetésű fiatalember kezdett fejleszteni a hetvenes évek elején. Crowther az ARPAnet nevű ős-network hálózatot fejlesztő programozóként dolgozott, emellett aktív barlangász volt, és ebbéli minőségében részt vett a Kentucky állam-béli hatalmas Mammut barlangrendszer feltérképezésében. A programozó ezenkívül nagy rajongója volt az ekkoriban óriási divatnak örvendő D&D játékoknak, és barátaival rendszeresen részt vett a hétvégi „szeánszokon”, ahol egy Willie nevű tolvaj szerepét alakította.

A barlangászati rajongás, a fantasy-mánia, valamint egy váratlan családi válság arra inspirálta Crowther-t, hogy programozási ismereteket kamatoztatva egy újfajta játékot készítsen gyermekei számára. Crowther úgy gondolta, játékanak elsősorban nem is ügyességre és gyors reflexekre, hanem sokkal inkább intellektuális képességekre kell alapulnia, és a DEC PDP-10-es típusú mainframe gépre 1972-ben elkészült *Adventure* afféle „interaktív történet” lett, amely a gép és a játékos közötti kommunikáció alapján „íródott”. A játékos begépel szavakkal irányította a programot, és az igei-főnévi szerkezeteket (pl.: go east, take book, kill dragon) a PARSER nevű szövegértelmező rutin elemelte, mely aztán az utasításoknak megfelelő válaszokat generált.

A program gépről gépre terjedt, és hamarosan olyan óriási népszerűsége tett szert a programozók között, hogy állítólag több hétre visszavetette az amerikai computer-ipar fejlődését: a nagyobb cégeknél mindennaposá vált, a főnökök nagy bosszúságára, hogy a munkahelyi gépeken valamelyik anonim alkalmazott éjszakai installálásának köszönhetően reggelre rejtélyes módon megjelent az *Adventure*.

Egy efféle éjjeli szenvedélybeteg munkatársnak köszönhetően lett rá 1976-ban a stanfordi egyetem mesterséges intelligenciát kutató laboratóriumában dolgozó Don Woods az *Adventure*-re. A programozót olyanmódon magával ragadta a játék, hogy hamarosan felvette a kapcsolatot Will Crowtherrel, aki szentesítette is Woods ambiciózus tervét, vagyis az *Adventure* jelentős kibővítését, és továbbfejlesztését. Tolkien művei ekkoriban tán sose látott népszerűségnek örvendtek Amerika-szerte (a stanfordi laboratórium egyes termeit például a Gyűrűk ura és a *Hobbit* c. regényekből vett nevekkel látták el, sőt a printerek ismerték a tolkíniánus elf-fontokat is), így Don Woods számára evidens volt, hogy Crowther játékát tolkíni motívumokkal kell kibővíteni: hamarosan már nyüzsgöttek a programban a trollok, elfek, és felbukkant egy hatalmas vulkán is, melyet a Szauron fellegvárát rejtő Végzet Hegye inspirált.

Az *Adventure*-ben a célunk egy nagy, labirintusszerű barlanghálózat feltérképezése volt, ezzel párhuzamosan az elrejtett kincsek felkutatása, és ezek összegyűjtése egy biztonságos helyre. A játék minden akciót pontoszt, s habár az exkluzív Varázslói Bizonyítvány



kérdemeléséhez nem volt szükség a maximális 430 pontra, a győzelemhez mindenképpen egy adott érték fölött kellett teljesítenünk, vagyis az amatőr szintről a professzionális kincsvadász kasztjába kellett emelkednünk. Bár a programnak nem volt grafikája, és a Parser is igen egyszerű volt, az újfajta játékmenetnek, a rendkívül érdekeltes, irodalmi stílusú leírásoknak, és a nagyszerű humornak köszönhetően hihetetlen népszerűségre tett szert, és hamarosan házi számítógépekre is megjelent.

Parser a lelke mindennek?

Az *Adventure* jelentősége felbecsülhetetlen: a program valószínűleg robbanást okozott

a játékpiacon, és hatására nyakra-főre kezdtek készülni a különféle szöveges kalandjátékok, melyek egyre eredetibb történettel, és egyre színvonalasabb Parser-rel rendelkeztek. Ebből a korai időszakból az Infocom *Zork* című kalandjátéka mellett a legnagyobb mérföldkő a Tolkien-jogokat birtokló Melbourne House ausztrál cég *Hobbit* című alkotása. Az 1982-es program, mely a Babó című regény alapján készült, s Bilbó kalandjait jelenítette meg, az egyik legelső grafikus kalandjáték. A mai szemmel nézve igen egyszerű kis ábrák afféle életre kelt kifestőkönyvek voltak, melyek szemünk előtt rajzolódtak meg: először a tárgyak körvonalait húzta meg a program, és ezeket aztán kitöltötte egységes színfoltokkal. A grafika mellett a rendkívül színvonalas Parser is sokat dobott a játékon: a szövegértő rutin egész összetett mondatokat (pl. take the sword, then kill the dragon with it) is megértett. A játék óriási sikerét jelzi, hogy 1983-ra már félmillió példány kelt el (ez akkoriban hatalmas szám volt!), és a *Hobbit* meg is kapta az „év játéka” kitüntető címet.

Bilbó helyére hamarosan Frodó lépett, a ravasz Smaug sárkány kifosztása helyett pedig sokkal nemesebb küldetés várt a kis hobbitra: az 1984-es Gyűrűk Ura játék (*Lord of the Rings, Part 1: The Fellowship of the Rings*) ugyanis Tolkien regényének első könyvét dolgozta fel. A programban Frodó mellett Samut, Pippint, és a többi hobbitot is irányíthattuk, csapatunk tagjai különböző képességekkel rendelkeztek, és más-más feladványokat tudtak megoldani. A grafika itt is igen kezdetleges volt, az ábrák leginkább talán Picasso kubista festményeire emlékeztettek, hamarosan (1985) azonban megjelent a felújított változat, mely már igen tetszetős grafikával rendelkezett. A képek nagy hátránya az volt, hogy a kis memóriájú gépeken nehezen fértek el, így a játékosnak választania kellett, hogy a szöveges részben írógat, vagy a mesekönyvszerű illusztrációkat nézegeti.

A Gyűrű szövetsége után a trilógia többi része is sorra került, s ezek mindegyike kirobbanó

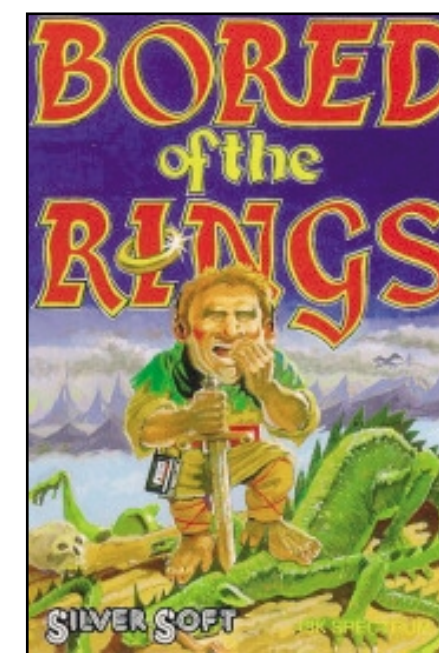
sikert aratott: ez arra inspirálta a fiatal srácokból összeverbuváldott angol Delta4 csapatot, hogy elkészítsék a játéktörténelem első játék-paródiáit, a rengeteg verbális humort felvonultató *Boggitot*, és a *Bored of the Rings*-et.

A Gyűrűk urát nemcsak kalandjátékok, hanem stratégiai és szerepjátékok is feldolgozták: az előbbiek közül a leghíresebb talán a korszak egyik legnagyobb programozó zsenije, Mike Singleton által készített *War in the Middle Earth*, amely sokban hasonlított más-ik nagy kultuszprogramjára, a *Lords of the Midnight*-ra, ami tulajdonképpen stratégiai, szerep- és kalandjáték hibrid volt. Miközben Frodóval és cimboráival el kellett jutnunk Mordorba, csapatokat kellett szerveznünk Szauron ellen, és rengeteg szereplővel kellett beszélgetni, tárgyakat csereberélni. A játékot egyrészt Középfölde térképén irányíthattuk, de az egyes helyszínekre be is zoomolhattunk: ilyenkor oldalnézetből kísérelhettük figyelemmel Frodóék útját, és az esetleges csatákat. Külön izgalmas színt vitt a játékba, hogy az Amigós változatban digitalizált, majd kézzel átrajzolt háttér előtt jelentek meg a szereplők.

PC-k ura

A Gyűrűk ura „megjátékosítási” jogait a Melbourne House csődje után az Interplay szerezte meg, de sajnálatos módon a regényből a mai napig nem készült az „öskorszak” kalandjátékainak színvonalát megközelítő adaptáció. Ez persze semmit sem von le a regény jelentőségéből, hiszen a legősibb kalandprogramoktól a Baldurs Gate-ig szinte minden fantasy témájú számítógépes játék Tolkien rúnakkal telehímezett, széles köpönyege alól bújt ki – és ez valószínűleg még így lesz az elkövetkezendő évtizedek, vagy ki tudja, talán évszázadok során is. A számítógépes játékok világa talán minden más műfajnál többet köszönhet Tolkiennek, ideje lenne tehát végre egy, Peter Jackson filmjéhez méltó játékkal adni az oxfordi nyelvészprofesszor emlékének.

Berr



BEST OF GAMESTAR 2001

Így láttuk mi...



Bad Sector

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Már volt szerencsém néhány kollégám 2001-es kis szösszenetét elolvasni, és eddig egyik sem teng túl az optimizmustól... Én viszont egy kicsit ellentétes véleményt szeretnék megfogalmazni: szerintem a játékok szempontjából – ha nem is kreativitástól túlcserdülő – egész korrekten évet tudhatunk magunk mögött. Az első kellemes meglepetést számomra a horror nagymestere, Clive Barker Undying-ja okozta: vérprofi, fordulatos sztori, parás hangulat. Aztán megérkezett a várva várt Black and White, amely ugyan nem hibátlan drágakő, de azért sok szempontból zseniális és főleg eredeti mestermunka volt. Érdekesen alakult az év a szerepjátékok pia-

cán is: míg az olyan kevésbé várt címek, mint a Summoner, vagy az Anachronox és az Arcanum kellemes (bár az utóbbiak nem felhőtlen) meglepetést okoztak, a várva várt Pool of Radiance 2 végleges változata keserű csalódásként él majd emlékeimben. Elkeserítő és érthetetlen volt számomra a Torn fejlesztésének beszüntetése is, és szomorú vagyok a Neverwinter Nights és a Dungeon Siege megjelenésének elhalasztása miatt is. Amikor ezeket a sorokat írom, az angol Gothic-al még nem játszottam, de úgy tűnik, igazi gyógyír lesz majd sebemre! ☺

A stratégiák közül a Civilization III hozta a várt formáját – bár a multiplayer hiányzott, és a gyorsaság szempontjából sem ártott volna optimalizálni a programot... Az akciójátékok frontján viszont igazán kellemes évet zárhatunk, hiszen itt volt

az elképesztő grafikájú és hangulatú Max Payne, amit csak a még profibb Return Castle Wolfenstein tudott „überelni”. ☺ Ezzel az adu ásszal ki is terítettem kártyáimat: a Wolfy szerintem nem csak az év játéka, de méltó zárása is ennek az egészen kellemes 2001-es esztendőnek...



Berr

CASANOVA

Véleményem szerint a 2001-es év talán még az előzőnél is siralmasabb volt, legalábbis



ami kedvenc játékkategóriám, a kalandjátékok sorsát illeti. Az általam messiásként várt *The Real Neverending Story*, mely zseniális újításával (rugalmas történetvezetés, hangulatra alapuló kommunikáció) forradalmasíthatta volna a műfajt, teljesen becsődölt, honlapja másfél éve nem újul. Hasonló sorsra jutott a másik várva-várt program, a *Simon the Sorcerer 3D*, a projektet sajnos az utolsó előtti másodpercben állították le. Másfél évvel ezelőtt írt cikkem (Halottak-e a kalandjátékok?) központi problémája időszerűbb, mint valaha. Bár idén is készültek jó kalandjátékok (pl. az Index csapat programjai), készülöben van néhány újabb (pl. *Jazz and Faust*), a műfaj számára életfontosságú digitális vérátömlesztés egyre csak késik. Kalandprogramok készítésére Franciaország mellett elsősorban különféle, eddig periférikus-

nak számító országok (pl. Spanyolország, Oroszország, Olaszország) vállalkoznak, és ezeket gyakran le se fordítják angolra (ahogy az pl. a *Runaway-the Road Adventure* esetében történt). A műfaj szerintem hamarosan hasonló szerepet fog betölteni, mint az opera vagy színház, azaz egy szűk réteg számára elitista szórakozássá válik.

A 2001-es év játékaik közül nekem a *Technomage* és a *Casanova* tetszett a legjobban: az elsőt az akció, szerep és kalandelemek egyedülállóan ügyes kombinációja ragadott meg, az utóbbiban a hihetetlen hangulat, és a remek ötlet (nőcsábítódi) tetszett. Ami a 2002-es évet illeti, leginkább talán a *Defender of the Crown* remake-et várom, no nem csak a szép emlékek miatt, hanem mert bízom abban, hogy a különféle játékelemek ötvözése sikeres lesz, és frissítően fog hatni más műfajokra is.



Boe

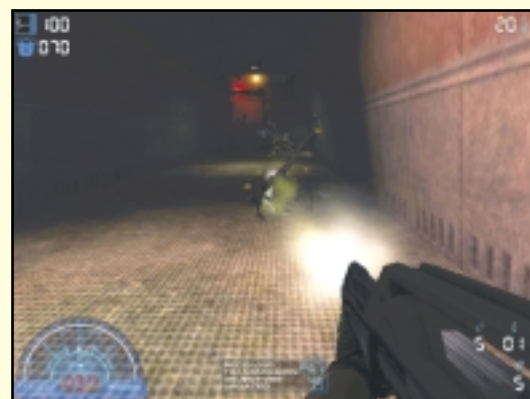
ALIENS VS. PREDATOR 2

„Hogy lehet újra vége az évnek? Az ufók idén se' jöttek el érted...” (Rapülök, valamikor jó régen...)

Szóval megint eltelt egy év. Játszottunk sokat, láttunk nagy ígéreteket, nagy arca eséseket, visszafogott sikereket és bombabiztos befutókat, volt B&W, Civ3, Max Payne, RtCW (a pároztatásokat mindenki végezze el a szája íze szerint ☺), nem láttunk viszont régen ígért legendákat (WarCraft 3, Duke Forever), amiknek szintén itt lett volna már az idejük, de nem baj, mert jövőre is kell játszani valamivel.

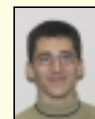
A legjobb játék? Az igazat megvallva a sok-sok sikervárományos mega-giga-terra szuper

game mellett nekem egy relatíve „kisebb” cím okozta a legkellemesebb perceket a gépem előtt. Persze ahány ízlés, annyi pofon, lehet, hogy egyszerűen a filmes háttér az oka, de semelyik játék nem tudott annyira magával ragadni 2001-ben, mint az AvP2.



Estig sorolhatnám a magasztos jelzőket, de felesleges. Ha valaki érez magában egy minimális szintű affinitást az FPS-ek irányába, az egyszerűen nem hagyhatja ki. Ennyi.

Amit egy picit sajnálok a játékkal kapcsolatban, az az, hogy szinte együtt jelent meg a Return to Castle Wolfensteinel. Az RtCW pedig – ahogy telik az idő, egyre nagyobb meggyőződéssel állítom – szerény véleményem szerint meg sem közelíti azt a játékelményt, amit az AvP2 kínál a játékosnak, viszont a „név” és a példátlan marketing-kampány elviszi a szekerét. Ja, hogy ezt miért sajnálom? Féltreértés ne esék, nagyon jó a Wolf, imádom, örülök a sikerének, csak azt nem szeretném, ha azzal a bizonyos székkel felkavart porfelhőben eltűnne egy nála sokkal jobb proggi.



Csonti

EUROPA UNIVERSALIS 2

Tanult kollégáim minden bizonnyal elmondják helyettem, hogy mi volt az év legjobb FPS-e, kalandjátéka, szimulátora, meg egymás... Ezért úgy döntöttem, én szorosan simulok képzeletbeli kaptafámhoz, a körökre osztott stratégiai stílusoz, s kizárólag eme, egyre nagyobb perifériára szoruló irányzat szempontjából értékelem az évet.

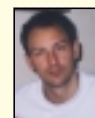
Ezeknél a programoknál különösen fontos, kiemelt szerepet kap a mesterséges intelligencia. Hiszen mit kell tenni egy ralis szimulátor esetében, ha keményebb kihívás elé kívánjuk állítani a játékost? Elegendő kicsit felturbózni az MI vezette kocsikat, s máris lehet izzadni. A csontstratégiák esetében azonban ez a módszer pillanatok alatt hiteltelenné, fantasztikumá változtatja az ütközetet. Az integrált

hadvezérek *okosabbnak* kell lennie. Jogosan reménykedhettünk, hogy 2001-ben a számítástechnika e kulcsfontosságú területén legalább apró sikereket ér el a programozók serény hada. Sajnos, rosszul indult az év – Call to Power II: érdekes ötletek, jó meglátások, borzalmas MI. Aztán sem javult sokat a kép, sőt... – Heroes

Chronicles sorozat: fantáziátlan fantasy, ró-kányúzás 1000- és még mindig ugyanaz a kőbuta gépi ellenfél! Szerencsére a hajrában beesett két gyöngyszem. Az Europa Universalis második része csak



tovább polírozta az előd amúgy sem csúnya koronáját, míg a Civ 3-ban végre felcsillant a remény, hogy egyszer, valamikor a távoli jövőben, végre tényleg gondolkodni fog az integrált áramkör! Az Év játéka címet mégsem osztom ki egyiküknek sem, mert mindkét játéknál felfedezhettünk komoly hiányosságokat is. Inkább osztozzanak a második helyen, s kezdjenek tárgyalásokat egy esetleges fúzióról, mert egy EU mélységű stratégiai program a Civ 3 ravaszágával kombinálva igencsak ütős párost alkotna! Talán 2002-ben...



Del

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

2001 jó évnek bizonyult a játéktérmez szempontjából, még akkor is, ha véleményem szerint igazán kiemelkedő alkotások nem születtek. Napvilágot látott néhány régóta várt csoda, mint például a Max Payne, a Black & White vagy a Wizardry 8, felejthetetlen órákat szer-



zett a Tropico, a Commandos 2, a Summoner, az I-War 2 és a Gothic, de olyan program, amittől igazán az asztalon koppant volna az állkapocsom csak egy került a gépemre: nevezetesen a Return to Castle Wolfenstein. Zseniális látvány, háttorzongató hangulat, tökéletes akció, érdekes sztori és bámulatos többjátékos rész – egy igazi klasszikus ismérvei. Ez a program minden apró részletében tökéletes, és bár túlonult eredetinek nem nevezném, számomra mégsem volt kérdéses, hogy kinek is ítélem az Év Játéka kitüntető címet.

Ami a piaci trendeket illeti, 2001-et akár az „Xbox várás” évének is nevezhetnénk. Erről szólt az E3, ettől zengett a net és a nagy esemény árnyékában mintha kicsit háttérbe szorult volna, hogy mi is kell a PC-s játékosoknak. Mindezek alapján nem meglepő, hogy új stílussal/kategóriával sem gazdagodott a PC-s felhozatal, ugyanakkor viszont örömteli, hogy stílushanyatlásról sem nagyon beszélhetünk. Szinte minden tavalyi játékfajtából



jutott idénre is, még az évek óta gyengélkedő kalandjáték kategóriában is szép számmal jelentek meg ígéretes próbálkozások.

És hogy mi vár ránk 2002-ben? Az Xbox vélhetően tarolni fog, de lévén minden csoda három napig tart, idővel a fejlesztők is rájönnek majd, hogy azért az a sokmillió PC tulajdonos még mindig szereti a játékokat, és róluk sem kellene elfelejteni. Legalábbis remélem... ☺



Gyu

ANARCHY ONLINE

2001 nem a játék-forradalom éve volt. Ezúttal is hiába vártuk, hogy a minden régi játékot elhomályosító gyöngyszem megszülessen, sajnos csak a régi gyöngyök polírozgatásával telt az esztendő. S bár voltak jó kísérletek (Black&White, Return to Castle Wolfenstein, IL-2 Sturmovik), összességében az ipar nem fejlődött túl sokat az elmúlt évben. No persze az általam kiemelt három játék méltán pályázhatna az év játéka címre, én mégis egy másik játékot jelölnék erre a díjra. Az Anarchy OnLine-t. Nem azért, mert annyival jobb, mint vetélytársai (bár a rengeteg hiba javarészt már kijavították), hanem az MMORPG jelenség (ez a tömeges on-line szerepjátékot jelenti) új megfogalmazása tetszett nagyon. Maga a játék, a szörnyek öldöcsése, tapasztalatszerzés,



a rengeteg tárgy és egyéb nem jelentenek újdonságot. A látvány és a hatás megdöbbentő, s ami a legjobb: a szociális aspektus. Ahogy csapatok jönnek létre, ahogy emberek csak úgy üldögélnek a főtereken és csevegnek. Mindez lenyűgöző. Nem érzem többé magam egy játé-

kosnak, aki a gép ellen küzd, sokkal inkább egy nagyobb közösség részének. S persze nem véletlen, hogy tömegével várhatóak a gyönyörű 3D-s világra épülő trónkövetelők: Dark Age of Camelot, Neocron, The Dragon Empires, no és persze sokan mások. S talán ebből is kiderült, hogy PC-n mi várható a közeli jövőben: a tömegesen játszható játékok minél inkább elterjednek majd. S ez sajnos az ipar alapjait is megrengetheti, ugyanis egy-egy ilyen játék túl sok időt vesz el az ember életéből, így mással nemigen lesz ideje nyomolni. S ha nincs idő játszani, minek programokat fejleszteni?

No persze ez csak egy picit pesszimista vízió tőlem, mindenesetre jövőre valamelyik virtuális világban biztosan megtaláltak majd.



Sam

OPERATION FLASHPOINT

A 2001. év mindenképpen az igen minőségi, „képernyő elé szegezhető” first person shooterek éve volt számomra. Annak ellenére mondom ezt, hogy a körökre osztott stratégiák szerelmese vagyok; az általam



legjobban várt játék a Civilization III volt. Az alapstratégia el is készült végre-valahára november környékén – nagy csalódásomra viszont nem volt képes szívemben átvenni, az addig oda már igencsak befészkelődött Operation Flashpoint helyét. A játék szinte véletlenül került a kezembe, abból az indíttatásból, hogy ha egyszer Malachit annyit játszik vele, hogy veszélyezteti az újság elkészültét ☺, csak jó lehet. Nem is lett csalódnom. Az óriási bebarangolható térkép, a szuper intelligenciával (és nagy bosszúságra sasszemmel ☺) megáldott ellenfelek és legfőképpen a valóságosság mesteri összhangja láncolt napokra a számítógép elé. Ezt a gyöngyszemet követte a többi nagyszerű fps játék: Max Payne, Return to Castle Wolfenstein és a felejthetetlen Aliens vs Predator II. Ezek mind azt bizonyították, hogy idén az ő „fajtájuk” került az előtérbe: a többi stílusban valahogy nem sikerült „megváltani a világot”. A re-



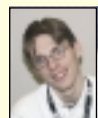
Sam Joe

MOTOR CITY ONLINE

A legnagyobb durranás számomra a Motor City Online, mi más? Imádom az autós játékokat, de ilyen, mint az MCO még nem volt. De



ezt persze pontosan tudjátok, ZeroCool-lal megírtuk „anno” töviről-hegyire. A poén az egészben, hogy igazság szerint nem a 2001-es év játéka volt, hanem a 2002-es év játéka lesz, mert a hazai forgalmazó csak februárra ígéri behozni, a neten keresztül megrendelve meg irtózatosan nagy pénzt kéne leszurkolni a postázásért, csomagolásért, vámért. Szóval kénytelen-kelletlen várok. Éppen ezért csúszik a végleges változatról a beígért beszámoló. Mint talán emlékeztek, voltak fenntartásaink is a csaló játékosok miatt, remélem, hogy nem rontják el ezek a suttók az MCO nyújtotta élményt. Persze az igazság odaát van egyelőre. Ha megvettem a véglegest, majd kiderül. Lehet, hogy setéten látom a dolgokat, de semmi nem hagyott bennem maradandó emlékeket 2001-ből.



Szittyó

S.W.I.N.E.

Újra eltelt egy év. Ezen év alatt sok minden változott a világban, és sok minden az újság életében is. Reméljük, hogy nektek is tetszik az, amit egy éven keresztül fejlesztettünk, építettünk. A nagy változások közepette azonban valami megmaradt: a játékok. Hiszen hasonlóan az előző évekhez voltak azonnal felejthető, de voltak olyanok is, amelyeket jó néhány év múlva is emlegetni fogunk. Azonban én mégsem egy olyat választok az év játékaiként, amely mérföldke a számítógépes életben, hanem egy olyat, amivel én a legszívesebben nyomulok, és tudom, hogy pár hónap- esetleg év-múlva is előkotrom egy-egy rövid parti erejéig. Ez pedig nem más, mint a S.W.I.N.E. Igazából a progi semmi mást nem nyújt, csak önfeledt szórakozást, és úgy érzem, hogy ebben az évben nekem ezt elég ke-



vés game tudta megadni. Ami még tovább erősíti ezt a pozícióját, az az, hogy a készítő folyamatosan készíti az egyes javításokat, ahol a játékosok által felfedezett kisebb hibákat igyekeznek eltüntetni. Remélem, továbbra se fognak nyugodni, és letölthető új pályák garmadjával vagy esetleg egy kiegészítővel lepnek meg bennünket. Én személy szerint örülnék pár új egységnek is ☺. Ezen két játékon kívül nekem még három nagy befutóm volt az évben. Az első a Black&White,



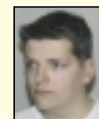
mek kiegészítőkről is ejtsünk ezért pár szót: a Baldur's Gate II: The Darkest Day és a Diablo II: Lord of Destruction törtéme meg a szüntelen puskaropogást. A cím és a fent leírtak ellenére legbelül a kis stratégia-őrült Sam ☺ (és szerintem még jópár olvasó) 2002-ben tovább várja a nagy durranásokat: a Master of Orion III-at, a Heroes IV-et, a Warcraft III-at, no és persze a NeverWinter Nights-ot.



Persze volt Max Payne, meg Wolfy közvetlenül év vége előtt. Mindkettővel nyomultam 4-5 napot, de aztán amint megnéztem az endsequence-t uninstall és feledés lett a soruk. Nem vagyok FPS-es, de ezt már mondtam. Ja, és persze a Microsoft Train Simulator is jópofa volt, csak egy idő után egyszerűen ráuntam. Lehet, hogy nagyon negatív vagyok, de félek ebben az évben nem termett semmi olyan, amire igazán sokáig emlékezni fogunk.



ami csak pár bosszantó hibája miatt csúszott le a dobogó első helyéről a másodikra. A harmadik helyezett pedig a RTCW lett, aminek egyjátékos módja valahogy kevesebbet hozott, mint amit vártam, azonban multiban ő az abszolút király! Ha pedig év kiegészítőjét választhatnák, akkor az a Diablo 2: Lord of Destruction lenne, ahol a szerkesztőség többi tagjával karöltve bőszen haladunk a 99. szint felé. Egy szónak is száz a vége ☺, idén nálam a dísznők és nyulak háborúja egy orrbedobással győzött.



TRf

SETTLERS 4

Nem tudom, minek a jele az, hogy tavaly az Age of Kings-en kívül jóformán semmivel sem játszottam. Talán bennem van a hiba: öregszem, vagy annyira kikerültem a játéklap-készítés nyüzsgő forgatagából, hogy egyszerűen



méla közönnyel viseltetek az új „csodák” iránt. De kenhetném a játékiparra is: nulla új ötlet, n+1, ilyen vagy olyan klón, félkész piacra dobott játékok, patch-hegyek, elszállt forgalmazók (tiszteltet a kivételnek), helyenként vérlázítóan magas árak, megkérdőjelezhető minőségű honosítások, és még sorolhatnám. Az „én időmben” mindez egyáltalán nem volt jellemző, persze az jó régen volt, egy másik évez-

redben! ☺ Annak a kornak terméke még az Aok is, talán ezért jó, ezért játszik vele naponta rengeteg ember a Zone-on, és ezért szerepel a Quake 3-mal, a Diabóval és számos más klasszikussal együtt a világversenyekeken. Persze játszottam mással is, de... Nos, például a Blue Shift kedvéért az új motorral újra végigjátszottam a Half-Life-ot, de pont mire elértem a Blue Shift-hez, meguntam és abbahagytam. Sokáig fent volt az Unreal Tournament is, de valahogy kikopott belőlem az FPS-ek iránt érzett lelkesedés. Rá sem néztem a Wolframra vagy az AvP 2-re. Lélekben még talán a Duke-ra várok, de az tavaly sem jelent meg. 3D Realms – no comment! ☺ Kipróbáltam viszont a Max Payne-t; három napig tartott a lelkesedés. Aztán év végén elővettem, és leporoltam a Settlers 4-et, felraktam rá a tavasszal elkedvetlenítő hibákat kijavító patchét, és végigjátszottam vele az ünnepeket. Jó volt.



Uhu

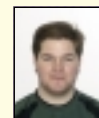
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Mindenekelőtt nyugodtan kijelenthetem, hogy 2001 nem volt a nagy újdonságok éve – ellenben számos stílusban láthattunk kiforrott, a nagy elődöket (pl. Deus Ex, AoE 2) ügyesen követő alkotásokat. Az év játékaiként a Return to Castle Wolfenstein mondanám – remek grafika és jól kidolgozott, hangulatos történet jellemzi. Kellemes meglepetést okozott az Original War is: „Kis hírverés, nagy progi” lehetne a mottója – hangulatos története és kiforrott játékmenete emeli magasan az átlagos RTS-ek fölé. Csalódást okozott, méghozzá jókorát a Star Trek: Elite Force – Expansion Set nevű kiegészítője: a várt új küldetések helyett a kiadó körülbelül a nagy semmit pakolta a CD-re. Keserű csalódás volt a Myth 3 is, mely minden szempontból visszalépés volt az előző két részhez képest. Sid

Meier úr alkotását, a Civilization 3-at viszont – azon túl, hogy egy kiváló játék – „A legtöbb időt elrabló játék” különdíjában részesíteném ☺. Legjobban pedig a duplázókat várom: Deus Ex 2, Half-Life 2, Unreal 2 és Combat

Mission 2. Ha a trendeket nézzük, csalódás, hogy továbbra sincs egy egyszerre normális harcrendszerrel és kampánnyal is rendelkező, körökre osztott vagy leállítható második világ-háborús stratégiai program. Bizakodom, hogy továbbra is lesznek halálra röhöggetős kalandjátékok (lásd Monkey Island sorozat), illetve az online játékok kiadói is észhez térnek, és realisabb (olcsóbb)

havidíjakat állapítanak meg. Legvégül pedig: Xbox ide, PS2 oda, továbbra is a PC-re jelennek meg, és fognak megjelenni a legjobb játékok (hehehe ☺).



ZeroCool

BLACK & WHITE

Ismét eltelt egy év. Az idő múlását már csak úgy veszem észre, hogy egyre gyorsabban követik egymást a CD leadások, és folyamatosan az az érzésem, hogy szélesebben haladunk a tér-idő kontinumban. Mint minden valamirevaló játékos, jómagam is kivet-



tem részem az elmúlt évek alkotásaiból, és ez 2001-ben sem volt másképp. A véleményem az, hogy a játékfejlesztők sokkal nehezebb helyzetben vannak, mint egykoron. Néhány évvel ezelőtt ugyanis sokkal simábban lehetett eleget tenni a kedves felhasználók igényeinek, könnyebb volt újat mutatni. Az elmúlt évben úgy éreztem, hogy kicsit lelassultak a fejlesztések. Már nincsenek olyan remek ötletek, alkotások, és több esetben túl hamar jelenik meg a program (tele hibával és kimaradt ötletektől elkopva). Azért számomra is megvoltak azok a kivételek, melyekkel úgy érzem, még egy jó ideig szívesen nyomulok majd. Egyik legkedvesebb játékomból az igen hosszú ideig készülő Black & White lett, amiről ugyan nem mondhatom el, hogy tökéletes, mégis ez a legeslegjobb. Rengeteg időt töltöttem és töltök vele jelen pillanatban is, és nemes egyszerűséggel nem tudom megenni. Ezen kívül természetesen jómagam sem vettem meg a további remek alkotásokat sem, köz-



tük a Max Payne-t, a Fifa 2002-t, a Train Simulator-t és még sorolhatnám. Az elmúlt év legnagyobb eseménye/lépése számomra az online játékok beindulása. Úgy gondolom, hogy ez egy újabb mérföldke a játékipac fejlődésében, mely annyi lehetőséget tartogat, amit még vagy kétszáz évig lehetetlen kimeríteni, és miután ezen játékok többségének egyszerűen nincs végük... találgatók ki, hogy mi mindenre lehetünk képesek!

BEST OF OLVASÓK 2001

...és így láttátok Ti!

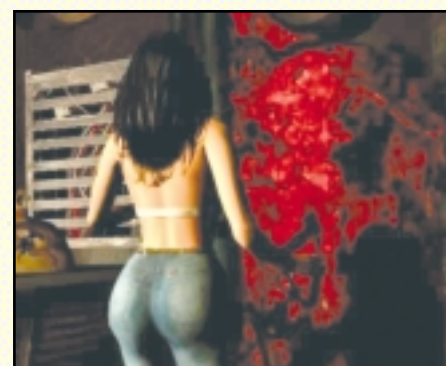
Amhöz mellélt kértük a legjobbat, azaz a legkevesebb szavazatot küldték vissza. A legkevesebb szavazatot a kerek három napig dolgoztunk rajta Sam-mel és Szittyóval, hogy összesítsük a szavazatokat!

Úgy gondoltuk, az eredményhirdetést a kérdőív felépítésével ellentétes sorrendben fogjuk megejteni, hiszen ott éppen a lelegején szerepelt az a kérdés, ami mindenkit a legjobban érdekel (mi az Év Játéka), és ezt a pontot a legkevésbé sem szeretnénk leléni már itt, a lelegején. © Lássuk tehát!

Citrom-díj

Ezen a ponton, azt kell mondjam, nagyon elszabadult a fantáziátok... Nagyrészt ugyanis nem a ténylegesen gyökér dolgokra koncentráltatok, hanem a személyes érzelmeket helyeztetek előtérbe. Ennek megfelelően rengeteg meglepő címet olvastunk e bekezdésben, kezdve az Operation Flashpoint-tól az Empire Earth-ön át, egészen a Civilization 3-ig. Persze, a szavazók nagy részében azért végül győzött az objektivitás...

1. hely:	Druuna: Morbus Gravis	13,4 %
2. hely:	CIA: Operative	9,1 %
3. hely:	SW: Galactic Battlegrounds	7,8 %



Legsablonosabb játékcím

Ez a kategória, ha lehet, még színesebb eredményt hozott, mint az előző. Bár, ha belegondolunk, ez nem is annyira meglepő, hiszen a „sablonos” szó mindenkinek mást jelent.

1. hely:	The Sims	12,1 %
2. hely:	Moto Racer 3	8,6 %
3. hely:	FIFA 2002	8,1 %

Legocsmányabb szörnyeteg

A szavazatok ebben a kategóriában sem voltak mentesek az iróniától. Szerepelt itt kérem Lara Croft-tól elkezdve Max Payne-ig mindenki, akit az ember bárminek nevezne, csak ocsmány szörnynek nem. (Egy dolog azért meglepett: a mi kis Harry Potterünk itt nem jutott eszébe senkinek! ©). Persze, végül itt is az igazi szörnyek nyertek:

1. hely:	Idegének (AvP2)	25,3 %
2. hely:	Nemesis (Resident Evil 3)	14,6 %
3. hely:	Aaron (Undying)	13,3 %

Versenyben volt még Diablo, az RtcW zombijai és Bhaal is, de ők lemaradtak a dobogóról.



Legszexisebb női karakter

Eleinte úgy gondoltuk, hogy érvénytelennek tekintjük a Lara Croft-ra érkezett szavazatokat, ugyanis 2001-ben valójában nem jelent meg Tomb Raider-es játék („csak” egy film készült belőle). Ezt azonban rövid úton elvetettük, ugyanis ekkor a szavazatok majd 40 %-át figyelmen kívül kellett volna hagynunk!

1. hely:	Lara Croft (Tomb Raider)	39,8 %
2. hely:	Cate Archer (NOLF)	17,4 %
3. hely:	Druuna (Druuna)	13,5 %

A fenti két hölgyemén kívül, senki nem tudta megszorítani az „Isteni Larát” (mondjuk ők se nagyon). Rajtuk kívül, relatíve (!) sok szavazatot kapott még Julie Strain a FAKK 2-ből, Konoko az ONI-ből és az RtcW női elitgárdistái.

Legeredetibb negatív hős

A kérdés a szavazás során itt is elég hamar eldőlni látszott, bár a lelegején a S.W.I.N.E. főgonosza még megszorogtatni látszott a Red Alert közkedvelt antihőst. Végül aztán Yuri kiütéssel győzött az összes többi gonosz fölött:

1. hely:	Yuri (RA2: Yuri's Revenge)	25,1 %
2. hely:	Heinrich Himmler (RtcW)	13,2 %
3. hely:	Acélagyar (S.W.I.N.E.)	9,8 %

A gonoszok gonoszai lehettek volna, de végül leszorultak a dobogóról: Kain a Soul Reaverből, a teljes Covenant család az Undyingből és Dark Savant a Wizardry 8-ból.

Legeredetibb pozitív hős

Itt szinte minden kategóriánál egyértelműbb volt a helyzet (egyedül az Év Sportjátéka címet vitte el nagyobb tarolva az ottani győztes): a megkeseredett, felesége gyilkosai után kutató new york-i zsarú mindenkinek a szívébe belopta magát.

1. hely:	Max Payne	20,2 %
2. hely:	Lara Croft	19,1 %
3. hely:	Raziel (Soul Reaver)	16,5 %

Rajtuk kívül nagyon szeretettük még Cate Archer-t, a Wolfy „jófiúját”, B.J. Blazkowitz-ot és Harry Pottert is.

Legjobb hang

Ezeket a válaszokat is nagymértékben befolyásolták a szubjektív szempontok. Így nagyon sokféle jelölés érkezett ebben a kategóriában, amit mutatnak a nyertesek által bezebelt, viszonylag alacsony százalékok is. A „Bullet-time” vontatott hangjai, a szörnyek háborzongató lihegése azonban mégis kiemelt három játékot a forgatagból:

1. hely:	May Payne	19,1 %
2. hely:	Aliens vs. Predator 2	14,2 %
3. hely:	Undying	11,6 %

A hangmérnökök jó munkát végeztek még – legalábbis szerintetek – az Alice-ben, az RtcW-ben és a S.W.I.N.E.-ban is.



Legjobb zene

Itt szintén elég nagy volt a szórás, hiszen minden ember más stílusú zenét kedvel, ám három érdekcsoport abszolút elkülöníthető és nagyon szoros versenyt vívott az elsőségért!

1. hely:	FIFA 2001	16,3 %
2. hely:	Return to Castle Wolfenstein	15,7 %
3. hely:	S.W.I.N.E.	14,1 %

Nagyon előkelő helyen végeztek – az elsőkönyven kívül – a következő címek is: Tony Hawk Pro Skater 3, AvP 2 illetve a Max Payne!



Legjobb sztori

A történetet tekintve már korántsem voltak ilyen feszülő ellentétek a véleményekben. Érdekes, hogy a Top 5-be csak olyan játékok kerültek, melyek elég messze állnak a klasszikus „story-based” játékkategóriáktól (a kaland és a szerepjátékoktól). Ebből is látszik, hogy mekkorát fejlődött az utóbbi években az akciójátékok ezen oldala.

1. hely:	Max Payne	24,1 %
2. hely:	RtcW	11,9 %
3. hely:	Undying	11,2 %

Rajtuk kívül élveztük még a történetét az AvP 2-nek, a Harry Potternek és (a legjobb helyen végző nem akciójátékként) a Baldur's Gate: Throne of Bhaal-nak is.



Legjobb grafika

Azt az egyet nem mondhatjuk el 2001-ről, hogy csúnya játékok születtek alatta. Folyamatosan jelentek meg a combosabbnál combosabb videokártyák, és ennek megfelelően fejlődött a látványvilág is az év során. Azonban mindennek ellenére egy viszonylag öregebb alkotás nyerte meg ezt a kategóriát, lekörvözve az év vége csill-villi üdvöskéit.

1. hely:	Max Payne	31,9 %
2. hely:	RtcW	14,7 %
3. hely:	S.W.I.N.E.	8,9 %

„Szép vagy, szép vagy, de Max Payne százszor szebb tenálad”, avagy akik éppen lecsúztak a dobogóról: AvP2, Commandos 2, és a FIFA 2002.

Legjobb sportjáték

Elérkeztünk a konkrét kategóriák konkrét győzteseihez! Ezek közül a „Sport”-tal kezdünk, mely mind közül a legsimább, legegyszerelműbb eredményt hozta. Ennyire fölényesen semelyik kategóriaelső nem győzedelmeskedett:

1. hely:	FIFA 2002	49,5 %
2. hely:	NHL 2001	14,5 %
3. hely:	Colin McRae Rally 2	8,3 %

Rajtuk kívül, jó sportprogramnak bizonyult még az NBA 2001, az F1 2001 és a Motor City Online is. Érdekes megemlíteni, hogy az első

hat helyeztebből öt az Electronic Arts műhelyéből került ki!

Legjobb kalandjáték

Ebben a kategóriában egy kis megjegyzéssel kell kezdenünk az eredményhirdetést: az történet ugyanis, hogy a második helyet megszerző Harry Potter-t rendszeresen két helyen indították – egyrészt az akciójátékok között, másrészt a kalandjátékoknál. Eleinte nem tudtuk, mi tévők legyünk, aztán egyszerűen összesítettük a szavazatokat, és amelyik kategória többször szerepelt, oda soroltuk. Így került a kaland gammákhoz. Az elsőségben azonban se itt, se ott nem szólhatott bele:

1. hely:	Escape from Monkey Island	23,3 %
2. hely:	Harry Potter	18,2 %
3. hely:	Alone in the Dark 4	9,7 %

Ami még sokaknak bejött: Casanova, Atlantis 3, és a Myst 3.



Legjobb szerepjáték

A szerepjátékok között volt a legszorosabb verseny. Az élvonalasok az összesítés során – írd és mondd – felváltva (!) kapták a szavazatokat, és haladtak egymás mellett a győzelem felé. A végén azonban csak egy maradt:

1. hely:	Diablo 2: LoD	28,4 %
2. hely:	Baldur's Gate: ToB	28,1 %
3. hely:	Wizardry 8	12,5 %

2001 szerepjátékai közül a szavazataikat alapján ezekre fogunk még emlékezni: Summoner, Throne of Darkness és Arcanum.

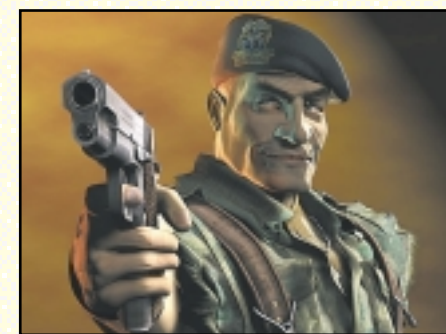


Legjobb stratégia

Ebben a kategóriában, ha belegondolunk, féltelmetesen erős volt a felhozatal 2001-ben. Ezért külön öröm számunkra, hogy egy hazai alkotás az élbélyben végzett, s bár egy nagy riválist nem tudott maga mögé utasítani, a többi nagy névnek mind fityiszt mutatott!

1. hely:	Commandos 2	20,2 %
2. hely:	S.W.I.N.E.	19,1 %
3. hely:	Red Alert 2: Yuri's Revenge	16,5 %

Olyan progik csúsztak le a dobogóról, mint a Civilization 3, az Empire Earth vagy a Black & White!



Legjobb akciójáték

Az akciójátékoknál igazándiból két név uralta végig a szavazást, olyannyira, hogy a kettőjükre leadott voksok az egésznek majd 70 %-át kitétték! Ennek ellenére az elsőség sorsa nem volt kérdéses:

1. hely:	Max Payne	42,8 %
2. hely:	RtcW	25,8 %
3. hely:	AvP2	9,2 %

A „majdnem dobogósok” között találjuk a NOLF-ot, a Red Factiont és az Undyingot!



A 2001-es év legjobb játéka

Azt hiszem, ha végignézték az eddig ismert eredményeket, a választ nem lesz túl nehéz kitalálni. A grafikát, a sztorit, a hangokat és a főhőst tekintve egy játék sem kelhetett versenyre vele, nem kétséges tehát, hogy a 2001-es év legjobb játéka a GameStar olvasói szerint: a Max Payne! A győztes az összes szavazatok 22,7 %-át szerezte meg. A megtisztelő második helyet a Return to Castle Wolfenstein-nek ítélték oda (15,4 %), a harmadik pedig a Commandos 2 lett, a voksok 9,6 %-át begyűjtve!

A kiadókat és a készítőket informálni fogjuk a választásokat eredményéről, csakúgy, mint azt a néhány száz szerencsést, aki részesülni fog a „Best of GameStar 2001” nyereményesőjéből (emlékeztek: 200 db Wolfenstein plakát és tömegtelen játékszoftver lesz kisorsolva a beküldők között). Köszönjük a részvételt, és ne feledjétek: jövőre ismét megrendezzük a „Best of GameStar”-t!
Boe

AQUANOX

TANÁCSOK, HOGYAN VÁLJUNK SZÁRAZFÖLDI PATKÁNYOKBÓL IGAZI TENGERJÁRÓVÁ

Atenger mélye nem mindig az a barátságos világ, amit a könnyűbúvárok a korallzátonyoknál látnak. Bár az Aquanox első néhány pályája cáfolni látszik e tételt, később már hamar le fog hervadni az öntelt mosoly az arcunkról, ha nem figyelünk oda. Íme, néhány tipp, hogy ne váljon belőlünk cápaeledel, hajónkból meg muzeális hajóroncs (pár száz év múlva ☺).

Általános tippek

Fontos a sorrend

1. Tipp: A csatákban figyeljünk arra, hogy az ellenséges hajókat megfelelő sorrendben iktassuk ki. Először mindig a közepes méretű Bombázókat szedjük darabokra, különben több tonnányi rakétát küldenek felénk, ami társainkat igen csak leamortizálja. Ha végeztünk velük, jöhetnek az apróbb gépek. S, ha már szinte üres a pálya, csak akkor kezdjük hozzá a nagydarab Fregattok ledarálásának. Egyetlen kivétel, ha a küldetésben külön kiemelik, hogy milyen típusúakat irtsuk ki előbb – ilyenkor természetesen kövessük az utasításokat.



Társaink védelme

2. Tipp: Mindig kísérjük figyelemmel számítógép vezérelte társaink sorsát. Hallgassunk bele a rádióüzenetekbe, és az 'E' gomb megnyomásával tájékozódjunk kollégáink hajóinak az állapotáról. Ha valamelyikük gépe már nagyon lerongyolódott, menjünk a közelébe, és próbáljuk leszedni a reá kilőtt rakétákat, torpedókat.

A Fregattok gyengéi

3. Tipp: A nagyméretű Fregattokon mindig rengeteg fegyver van elhelyezve, amik folyamatosan küldik a szeretet-csomagokat. Ha nem akarunk idő előtt hullámsírba merülni, körözzük néhányat e monstrumok körül és annál a részénél, ahol nem lődöznek ránk, kezdjük meg a leamortizálását. Annak ellenére, hogy ezek a hajók nagyon fel vannak szerelve, mindig van egy olyan pontjuk, ahol nem védik őket a fegyverek. Ezek a pontok általában vagy a Fregatt alján, vagy a hátán találhatóak – ha itt ügködünk, viszonylag könnyen megsemmisíthetjük ezeket a hajókat.

Folyamatos harc

4. Tipp: A robbanások kifejezetten látványosak – ennek ellenére nem kell mindig megvárunk, amíg a szétlyuggatott ellenfél darabokra esik szét. Fedélzeti kijelzőn már több mint egy másodperccel előbb látjuk, hogy be fog következni az esemény (a pajzs és a hajóburkolat értéke nullán áll). A tűzijáték csodálása helyett foglalkozzunk a többi, életünkre törő hajóval.



A radar működése

5. Tipp: Az egyik legfontosabb segítőtársunk a radar – segítségével viszonylag könnyen átláthatjuk a szituációt. A közepén lévő fehér csík mi vagyunk, a pirosak az ellenfeleket mutatják. Minél hosszabb a csík, annál távolabb vannak a tengerfenéktől (vagyis a piros pontok ellenséges páncélosokat jelentenek). A szövetséges egységek zöld, míg a semleges egységek kék színűek.

Torpedók hatástalantálantása

6. Tipp: A ránk kilőtt torpedókat nem csak a Buzzlerok segítségével tudjuk hatástalantani. Kis gyakorlás után még becsapódás előtt le tudjuk őket löni, vagy – mivel a torpedók elég lassan fordulnak – addig manőverezni, míg maguktól fel nem robbannak.

Hajók vásárlása

7. Tipp: Szinte mindig a legdrágább hajó a leggyorsabb is – tehát amint egy új típus jelenik meg, azonnal vegyük meg. Viszont ha választani kell, kerüljük a lassú Bombázókat: csak nagyon kevés küldetésnél tudjuk hasznukat venni. Maradjunk a gyors gépeknél.

Hangtalan haladás

8. Tipp: Időnként kikapcsolt motorral, hangtalanul kell előbbre jutnunk a tengeráramlat segítségével. Miközben a szűk völgyekben lavírozunk, eszünkbe ne jusson megnyomni az előre gombot! Ha tengeri aknák bukkannának fel, szépen oldalazzunk jobbra-balra, illetve fékezzünk – így elkerülhetjük a kellemetlen meglepetéseket.

Kis fegyvertan

Fegyverek kiválasztása

9. Tipp: Hajónkon egyszerre csak két löveg lehet, így már a kezdetek kezdetén nehéz döntés elé kerülünk, hogy mit is aggassunk járgányunkra. Az egyik darab legyen a Laser Gattling, míg a másik – lehetőség szerint –



legyen egy Doom Mortar, vagy egy Sizzler. Ezek ugyan lassabbak, de igen nagy rombolásra képesek az ellenség körében.

Hagyományos fegyverek

10. Tipp: Vannak küldetések, ahol az ellenséges járműveket kizárólag EMP-vel bánthatjuk – ez a fegyver ugyanis nem semmisíti meg őket. Emellett azonban nem árt, ha van nálunk valamilyen olcsó, hagyományos ágyú is, mert akadnak időnként olyan célpontok is, amelyeket teljesen szét kell lőnünk.

Torpedók

11. Tipp: Az Aquanoxban a torpedók nagyon erős fegyverek – kisebb hajókat akár egy lövéssel is szét tudunk szedni. Ajánlott a Tiger Shark, vagy a Man Eater típusok beszerzése. Egy vetőcsövet viszont mindig Big-Bang torpedókkal töltünk fel: ezek nagyon lassúak és csak egészen közelről szabad az ellenfélre ráereszteni, különben a célpont védelmi rendszere még becsapódás előtt megsemmisíti őket. Azonban ha célba érnek, óriási pusztítást képesek véghezvinni. Feltétlenül ajánlott a Fregattok ellen.

A legfontosabb kiegészítők

Vegyünk Boostert

12. Tipp: Amint eljutunk egy állomásra, vagy találkozzunk egy másik kapitánnyal, azonnal nézzünk körbe a helyi ABC-ben, hátha találunk néhány hasznos kiegészítőt. Amennyiben egy Booster akad az utunkba, ne habozzunk azonnal megvásárolni. Ezek a kutyuk néhány másodpercre megnövelik a sebességünket, ami a nagyobb ütközetek esetén mindenképpen előnyös – annyira, hogy adott esetben még az egyik fegyverünkről is érdemes emiatt lemondanunk.

Egyéb kiegészítők

13. Tipp: Mindig legyen nálunk nagy mennyiségű Buzzer. Ezek a kis jószágok félrevezetik a ránk kilőtt rakétákat, torpedókat, ezért sose induljunk úgy útnak, hogy nincs teljesen feltöltve velük a hajó raktára. Kevésbé fontos az erős energia-generátor megléte. Általában



egy gyengébb típus is megfelelően el tudja látni fegyvereink utántöltését.

Ami nem kell

14. Tipp: Szintén nem annyira lényeges az automata javítóeszközök és a mozgáscsökkentők (Silator) beszerzése sem: csak ha már az aktuálisan legjobb fegyverekkel és kiegészítőikkel rendelkezünk, akkor költsük ezekre nehezen megszerzett zsetonjainkat.

Speciális taktikák

Ellenfelek körbetáncolása

15. Tipp: Az FPS-ek rajongói már régóta ismerik azt a módszert, ami az Aquanox esetében is beválk: a „sztréfélest”. Más szavakkal ez oldalazást jelent – lassabb ellenfeleket könnyedén körbe tudunk táncolni, miközben egerünk segítségével folyamatosan a célpont felé nézünk és szórjuk rá az áldást (kicsit hasonlít az egész a boxhoz, ahol a gyorsabb versenyző körbeugrálja ellenfelét, miközben az csak a levegőt üti...). Ha ráadásul sikerül az ellen fegyvereink hatókörén kívül maradnunk, akár sebész nélkül is megúszhatjuk az összecsapást.



Csatázzunk óvatosan

16. Tipp: Az okosabb harcosok nem vetik bele magukat hipp-hopp a csata közepébe: érdemes először áttekinteni a szituációt, majd néhány ellenfelet biztonságos távolságból, torpedóval kilőni. Ezután célszerű néhány lövést más ellenséges hajókra leadni – ezek ugyan nem okoznak komoly károkat nekik, de ezzel el tudjuk őket csalogatni a nagy Fregattok közelébe, s így védtelenül már kevésbé fognak tudni ellenállni hajóágyúink tüzének.

Üldözök lerázása

17. Tipp: Ha egy rosszakarónk teljesen a hátunk mögé került és vesszétül lő, mi pedig képtelenek vagyunk őt lerázni, sokszor segíthet egy manőver: fékezzünk le hirtelen, és kicsit oldalazzunk jobbra vagy balra. Ha egy csöppnyi szerencsénk is van, az ellenfél tovazáguld mellettünk, és egyenest a célkeresztünk közepében landol... és ezzel már szinte el is dőlt a mérkőzés ☺.



S.W.I.N.E.

MALACSA GOK NYÚLSZÍVŰEKNEK



Látványos, mókás és kőkemény a magyar Stormregion csapatának játéka. Azok számára, akiknek a nyulai már sokadszorra haraptak fűbe, illetve disznói számtalanszor fulladtak a moslékba, néhány tanács, hogyan lehet legyőzni a gonosz répa-zabálókat/citromrágókat. (Az utóbbiak a disznók lennének – szilveszterkor...)

Fegyverkezés

Látótávolság

1. Tipp: Amint pénzünk van rá, azonnal vegyünk egy távcsövet! Segítségével a parancsnoki jármű látótávolsága megnövekszik, ráadásul hasznos lehet tüzérségi támogatás kérésekor is (értsd: távolabbi célpontokat is meg tudunk nekik adni).

Turbók, kiegészítők

2. Tipp: Fontosak a turbók is – ezek segítségével páncélosaink és autóink könnyedén le hagyják az ellent, akár menekülésről van szó, akár arról, hogy a kiszemelt áldozatot egy előre elkészített csapdába csaljuk. Ha még mindig maradt pénzünk, a turbó-egységek mellett plusz üzemanyagtartályt is vehetünk. Utóbbiaknak a felderítő egységeink fogják a legnagyobb hasznát venni.



Értelesen fejleszteni

3. Tipp: Még ha tocsogunk is a sok pénzben, nem érdemes mindent megvásárolnunk. Egy járműre csak háromféle kiegészítőt rakhatunk, ezért bölcsen gondoljuk meg, miket aggatunk a masinára: pl. egy legtöbbször álló helyzetben lévő tüzérségi lövegre felesleges aknakeresőt rakni – többet ér, ha a látótávolságát növeljük, vagy a lőszer tárolóját bővítjük.

Légi támogatás

4. Tipp: A légi támogatás sosem jön rosszkor. (Már ha nem ellenünk használják ☺). Amint a kampány során felszabadítottuk a repülőteret, tartogassunk legalább 100 pontot. Ennyibe kerül a parancsnoki járműről irányított légitámadás, ráadásul ez az egyetlen lehetőség arra, hogy a parancsnok tapasztalati pontokat gyűjtsön.

A harctéren

Vigyázzunk a katonáinkra

5. Tipp: Természetesen hangzik, mégis megemlítenőd: figyeljünk arra, hogy minden egyes egységünk túlélje az ütközetet! Csapatunk tagjai minden egyes sikeres lövésükkel tapasztalati pontot gyűjtenek, és a veterán egységek (meglepő módon...) pontosabban lőnek, nagyobb sebést okoznak, és nehezebb célpontot nyújtanak. Jobb, ha súlyos sérültünk sincsen, mert az

ellenséges népek hajlamosak az ilyenekre összetűzet zúdítani.

Harci alakzatok

6. Tipp: Mivel a Swine-ban nem adhatunk ki parancsokat harci alakzatok formálására, magunknak kell az ügyet kézbe vennünk. Az (egyik) ideális felállítás a következő: elől ássa be magát 3-4 könnyű harckocsi. Közvetlen mögöttük legyen 1-2 rakétavető jármű, amelyek légelhárításra is alkalmasak. Ezeket kövesse a tüzérség. Használjunk még néhány páncélgépkocsit is, hogy a legyengült, menekülő ellenségnek megadják a kegyelemlövést.

Veszélyes roncsok

7. Tipp: Még a torony nélküli harckocsi roncsok is veszélyesek tudnak lenni. A látótávolságuk ugyanis megmarad, és így tájékoztatni tudják saját tüzérségüket a lehetséges célpontokról. Ezért – akár mennyire brutálisan is hangzik – lőjük teljesen darabokra a füstölő kupacot is. Ha kevés a lőszerünk, megoldás lehet, hogy egy vonatkozóval a térkép szélére vonatjuk a „dögöt”, ahol már nem okozhat nekünk kárt.

Utánpótlás

Utánpótlás-konténerek

8. Tipp: Sose becsüljük alá az utánpótlást jelentő konténereket! Csapatmozgásoknál mindig vigyük magunkkal a muníciót és a szereléshez szükséges alkatrészeket. Harcálláspont kiépítésekor is tegyük ezeket a ládákat harcoló egységeinkhez a lehető legközelebb. Ha így cselekszünk, nem fog gondot okozni, ha a harc közben kifogy a muníció, vagy némi szerelésre van szükség. Ha viszont nem, akkor egységeink harc helyett állandóan a felszerelés után fognak rohángászni.

Vadászat konténerek-re

9. Tipp: Többjátékos meccseknél igen hasznos lehet, ha vonatkozó járművünket portyázásra küldjük (szükség esetén némi kísérettel). A gyakran őrizetlenül hagyott konténerek nemcsak minket erősítenek, de egyúttal ellenfeleinket is gyengítik.

Uhu

RÖVID TIPPEK, CHEATEK

Aliens Vs. Predator 2

- Tipp 1** Az Aliennel játszva használhatjuk a pounce-ot a gyorsabb előrehaladásra úgy, hogy az ugrás előtt kb. 45 fokban fölfelé nézünk. Ha nem akad semmi utunkba, a „fél térképet” átugorhatjuk így.
- Tipp 2** A Predatornál a plazmavető annál erősebb csomagot lő ki, minél hosszabb ideig tartjuk nyomva a tűzgombot.
- Tipp 3** A játék első felében, amikor még nem rendelkezünk plazmavetővel, a harci androidok elég sok fejtorést okozhatnak. A leghatékonyabb fegyver ellenük ekkor a disk-ünk, ami ugyan megszünteti a cloak hatását, ellenben csak arra a minimális időre kell elhagynunk fedezékünket, amíg eldobjuk, és két-három hajításból még a robotokat is elintézi.
- Tipp 4** Ha Pretorian, vagy más erősebb faj kíséri a Drone-okat, akkor a plazmát felejtjük el, mert az alaptöltés már nem elég, az erősebb adag pedig minket is sebezne, ha kilőnének egyet az épp minket marcangoló Pretorian-re. Vegyük elő helyette dárdánkat: a monomolekuláris penge csodákra képes!
- Tipp 5** A tengerészgyalogos leghatékonyabb fegyvere az Idegenek ellen a lángszóró, ezért bánjunk csínján a patronokkal! Engedjük a rohamozó Xenó-kat teljesen(!) közel, és ekkor nyomjuk meg – épphogy csak – a tűzgombot: ők már ettől megfekszenek, nekünk pedig annál több muníció marad későbbre.
- Tipp 6** A shotgun használata közben ne mozogjunk, mert a gyors Alieneket nagyon könnyű elhibázní, és a lassú töltés miatt bajba kerülhetünk, ha mellé lövünk. Guggoljunk le inkább, és hagyjuk, hogy felénk vessék magukat – ekkor csak a megfelelő időben kell megnyomnunk a tűzgombot (folyosókon a leghatásosabb).
- Tipp 7** Ha bármilyen fajjal Ragadozó ellen küzdünk, első lépésként kerüljünk a közelébe, amilyen gyorsan csak tudunk. Ekkor elteszi a plazmáját, és elveszi a dárdát: résen kell lenni, nehogy elérjen veled, így azonban legalább van esélyünk ellene.
- Tipp 8** Tengerészgyalogossal célozzunk mindig az Alienek fejére!



- Tipp 9** Idegennel azonban sose pályázzunk a még élő humán koponyájára, mert lényünk elveszi fogsorát, és a harc hevében az esetek 90%-ában „mellényúlunk” (közben pedig lőnek minket). A másik eset, hogy lekasaboljuk karmainkkal az áldozat fejét, így nem juthatunk HP-hez – támadjuk ezért mindig a törzset!



Cabela's Off-Road Adventures 2

- Tipp 1** A játék főmenüjénél gépeljük be az alábbi kódokat:

cheat	hatás
TREASURE	minden pálya használható
PHANTOM	minden autó használható

Wizardry 8

- Tipp 1** 8 szint után már elég táposak vagyunk ahhoz, hogy Trynton mellett elhaladva a mocsáron át ÉK felé elrohanjunk a Mine Tunnels-hez és felvegyük RFS-81-et. Az Arnika toronynál talált (vagy a mellette lévő sátor mögé rejtett) lötytel megjavítva kaphatunk egy 10-es szintű monkot általa, aki a többi NPC-vel ellentétben nem panaszkodik, és végig velünk marad! Pszít nem használ ugyan, mert robot, ehelyett viszont immunis pár dologra.
- Tipp 2** Próbáljunk lopkodni az NPC-ktől, elképesztően tápos (és nem megvehető) cuccok vannak néha náluk! Az egy dolog, hogy egy sima umpani zsebéből olyan kardot lehet kiemelni, aminek megszerzése a 7-ben egy hosszú küldetés célja volt, de még a kezdő Burrz zsebében is csak jóval később és sok pénzért megvehető cuccok lapulnak, hogy pl. Antone-ról már ne is beszéljek. Azért Load/Save-et használva ez már csalásszámba megy...
- Tipp 3** Ne hallgassunk Don Barlone-ra, hogy majd megszerzi nekünk az Astral Dominae-t, inkább nyomjuk le helyben, és nála lesz! A 10. szint fele ez már sikerülhet a köv. módon (címszavakban és maxon nyomva): Armormelt spell, csapatra Bless, Superman, a szokásos Armorplate és Enchanted Blade. Pár kör alatt kihál így, addig embereinket tartsuk életben Guardian-nal, a lábatlankodó Calzone-t meg vegyük ki a képletből egy sima Freeze Flesh-el. Minderre a nála talált pálca

miatt van szükség, ami a játék talán legerősebb fegyvere.

- Tipp 4** A Barlone-nál talált stuff a Cane of Corpus, amit csak egy Faerie Ninja használhat. Edzzünk rá már a játék elejétől, pl. ha a mágusunk is faerie, akkor odaadhatja a Faerie Stick-jét, és nindzsánk mindkét kezében azzal harcolhat már a legelső csatától.
- Tipp 5** Nagyritkán nincs a Cane a Donnál, ezért mielőtt legelőször belépünk a Rattkin Tree-re, csináljunk egy biztonsági mentést, mert akkor kerül „kidobásra”. Ez a módszer használható később is, mikor már igen komoly varázstárgyak lehetnek a ládákból véletlenszerűen – Nessie-t pl. érdemes párszor végigcsapni, hátha valami igazán jót ad ki a ládájából...
- Tipp 6** Aki végképp elakadna, az lesse meg a <http://www.tk421.net/wizardry/wizardry.shtml> weboldalt, ahol a térképek mellett megtalálja 3 oldalnyi címszavakban a teendőket, vagy írjon mail-t nekünk.



Return to Castle Wolfenstein (újabb kódok)

- Tipp 1** Előző számunkban már közöltünk csalásokat ehhez a remek játékhoz, most újabbak következnek. 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
/give snooper rifle	Osa M1 puskát kapunk
/give sniper scope	Mauser puskát + távcsövet kapunk
/cg_uselessnostalgia 1	bekapcsolja az eredeti Wolfenstein kezelőfelületét
/give [tárgynév]	megkapjuk a megadott tárgyat (lásd lent)
/spdevmap [pálya neve]	a megadott nevű térképre ugrik (lásd lent)



- Tipp 2** Ha a kódok nem működnének, akkor a következőket is végre kell hajtunk, mielőtt a fenti módszerrel elindítanánk a játékot. Csináljunk a játék mappájában lévő „main” nevű mappában egy új „user.cfg” fájlt, amely egyetlen sort tartalmazzon: „set sv_cheats 1”. A játék bizonyos verziójában a csalások csak akkor aktivizálódhatnak, ha betöltünk egy kimentett játékállást.

- Tipp 3** A „/give” paranccsal a következő tárgyakat kaphatjuk meg:

panzerfaust, thompson, mp42, mauser rifle, flamethrower, sten, fg42 paratroop rifle, grenade, colt 45, large health, medium health

- Tipp 4** A „/spdevmap” paranccsal a következő pályákra ugorhatunk:

escape1, escape2, tram, village1, crypt1, crypt2, church, boss1, forest, rocket, baseout, assault, sfm, factory, trainyard, swf, norway, xlabs, boss2, dam, village2, chateau, dark, dig, castle, end



Car Tycoon

- Tipp 1** Legfontosabb: ne vidd túlzásba a termelést. Az autókéreskedéseidben a készlet maximum 4-5 autó legyen egy típusból, így mindig elég gyorsan át tudsz állni az új típusokra, valamint a gyártási költségeid nem emésztek fel a hasznot.
- Tipp 2** Árképzés: az új típusokat +7-8%-ról indítsd, és folyamatosan csökkentsd az árakat. Amikor eléred a -10%-ot, akkor már ideje új típusra váltani.
- Tipp 3** Gyártás: mindig az értékesítő helyhez legközelebb eső gyárban termeljél. Ez eleinte nagyon egyszerűnek tűnik, de amikor már 5-6 típust is gyártunk, akkor bizony komoly gondokat okozhat.
- Tipp 4** Az előbbivel ellentétben azonban ha gyáraink egy körzetben vannak, és a kereslet jó az autóink iránt, akkor az adott gyárat specializáljuk egy-egy modellre. Ilyenkor az átállítás miatt kevesebb időt veszünk.
- Tipp 5** Reklám: csak akkor érdemes reklámozni, ha van elég autód eladni!
- Tipp 6** Új autókat rövid, de nagy hatékonyságú reklámokkal és helyi elárúsító bulikkal segítsük.
- Tipp 7** A régi autókat több hónapos (minél olcsóbb) reklámokkal segítsük.
- Tipp 8** Csak abban a körzetben reklámozzunk, ahol elárúsító helyünk is van.

- Tipp 9** Kölcsön: csak akkor érdemes kölcsönhöz nyúlni, ha már az eladásaid felfutottak, ekkor egy azonnali tőkeinjekcióval további lökést adhatsz a fejlődésednek, és így még csődbe sem mész.
- Tipp 10** Ne vegyél fel kölcsönt, ha egy-két autókereskedésed van csak, ekkor a kölcsön kamata elviszi a hasznod.
- Tipp 11** Fejlesztés: csak olyan autót fejlessz, aminek a különböző alkatrészei min. 60%-ban passzolnak az adott modellhez, egyébként rossz eladásaid lesznek hosszútávon.
- Tipp 12** Árverések: az árveréseken akkor is licitálj, ha nem kell az adott dolog, de csak egy bizonyos határig, és mindig csak 1000-es tételekkel növeled a licitet. Ha valamit meg akarsz szerezni, akkor min. 10.000 tétet dobjál fel, egyébként a gép az egekig srófolja az árakat.
- Tipp 13** Figyeld az utat: a legtöbb információt (grafikonon kívül) a várost nézve szerezheted, hiszen így kémek nélkül is jól be tudod azonosítani, hogy a konkurensek milyen típusokat gyártanak, milyen az eladásuk.
- Tipp 14** Felvásárlásos piacszerzés: a hosszú időtávú játékban érdemes az elárúsító helyekre koncentrálni egy körzeten belül, hiszen ha az árúsító helyek 80%-át megszerezzük, akkor a konkurenciának esélye sincs azon a placcon, nekünk pedig van egy biztos bázisunk, ahol az embereket reklámjainkkal az orruknál fogva vezethetjük.



Gothic

- Tipp 1** A játék mappájában lévő „gothic.ini” fájl nyissuk meg egy text-editorral, és a „test mode 0” bejegyzést cseréljük le „test mode 1”-re. Ezután játék közben néhány gomb speciális dolgot csinál:

cheat	hatás
[F2]	konzol előhívása
[F3]	a játék ablakban fut
[F4]	a játék teljes képernyőn fut
[F5]	mozdulatlan kamera
[F6]	mozgó kamera
[F7]	a játék különböző részeire ugrik
[F8]	feltölti az életerőt és a varázspontot
H	hősünk megsebzí önmagát
Z	hősünk megpördül
K	hősünk beleolvad a talajba (többször kell megnyomni)

- Tipp 2** Ha [F2]-vel előhívtuk a konzolt, akkor abban a következő kódokat tudjuk beépítőgni:

cheat	hatás
cheat god	sérthetatlenség
cheat full	feltölti az életerőt
goto vob	teleport
goto pos	teleportálás a kastélyba
goto waypoint	teleport
print	képet „lop” a játékból
load game	játékállás betöltése
save	játékállás kimentése
version	megmutatja a játék verziószámát
insert [tárgy neve]	a megadott nevű tárgyat megkapjuk

- Tipp 3** A használható tárgynevek az „insert” parancsnál:

torlofsaxt, roter_wind, ulumulu, artos_schwert, silax_axt, diegos_bogen, thorus_schwert, udshaman_rockefeller, icegolem, freemineorc, meatbug, bridgegolem, troll, youngtroll, yscavenger, ymolerat, xardasdemon, swampshark, btestmodell, ctestmodell, dtestmodell, ftestmodell, gtestmodell, htestmodell, jtestmodell, ababetestmodell, perception_testmodell, atestmodell, urizielrune, xp_map, neks_amulet, cords_spalter, prankenhiebs, namibskeule, dmb_armor_m, elementare_arcanei, astronomie, dungeonkey, fakescroll, zeitenklinge, victim

- Tipp 4** Ha a játékot nem találunk elég véresnek, akkor a játék mappájában lévő „gothic.ini” fájl nyissuk meg egy text-editorral és a „bloodDetail 1” bejegyzést cseréljük le „bloodDetail 3”-ra.



Medal of Honor: Allied Assault

Ez a néhány tipp a játék *legnehezebb* fokozaton történő teljesítésében fog segíteni. Alacsonyabb fokozaton nem kell feltétlenül alkalmaznunk őket.

- Tipp 1** Az ellenfelek erőssége és sebzésük nagysága elengedhetetlenül teszi géppuskáink precíz, effektív használata. A szórás, a növekvő hátrarúgás és a testrészt-specifikus sebzés figyelembe vételével a leghatásosabb módszer: 2 lövéses sorozatok a nyaki illetve a felső mellkasi tájékra.
- Tipp 2** Legnehezebb fokozaton leghalálósabb ellenfeleink közé tartoznak az örkutyák! Gyorsak, és közelünkbe érve 2 másodperc alatt kivégeznek. Tanács: guggolva lövünk, amikor közelednek, így nehezebben vették el a gyorsan mozgó célt.
- Tipp 3** A második misszió legnehezebb része, amikor a bedrótozott tengeralttjáróból kell kijutnunk 60 másodperc



alatt. A kijárat felé rohanva ügyeljünk arra, hogy 100 étellel és tele tárral érijük el a létrát (mindkettőre szükségünk lesz fent). Ments! Amikor felérsz, kb. 35 másodpercnél tartasz. Fordulj hátra, guggolj le, és lödd fejen (!) a szerelőt (csak 1 lövésre van idő). Ezután menj előre (guggolva), és intézd el az oldalsó platformon lévő katonát. Ekkor állj csak fel, és ugorj le a fedélzetre a bal (!) oldalon (a jobb oldalon vannak). Váltás sniper gun-ra, szedd le a két mesterlövészt a hajó végében, majd kezdj el rohanni a palló felé. Amikor odaértél, akkor foglalkozz csak a megmaradt szerelővel és az SS tiszttel, akik ugyan folyamatosan lőnek, de ha leállsz velük harcolni, felrobbansz a hajóval együtt (és egyébként is csak pisztolyuk van). Ha minden jól megy, 3-4 másodperccel és 40-50 életerővel eléred a partot.

- Tipp 4** A partraszállás extrém mód nehéz ebben a fokozatban, de segíthetünk a dolgon. A szállítóhajóból kilépvél balra esik a legközelebbi fedezék. Kis pihenő után kezdünk el araszolni a legközelebbi tankakadály felé. A biztos helyeket elérve azonban *mindig* várjuk meg, amíg a német géppuskások figyelme máshová terelődik (10-15 mp), csak ezután indulunk tovább. A parton *soha* ne guggolva közeledjünk a fedezékek között, mert az túl lassú! Végül pedig próbáljunk a többiekkel együtt mozogni, mert akkor megoszlik a géppuskafészek tűzereje. Ezeket betartva akár egy húzásra, mentés nélkül is elérhetjük a sáncokat.

- Tipp 5** A játék vége mindenféle „főszörny” nélkül is félelmetesen nehéz lett a legerősebb fokozaton. Egy egyszerű húzással azonban kicsivel könnyebb helyzetbe tudod hozni magad: az utolsó rész előtt a Thomsonod mellett tárazd



tele az SkG 44-est is. Így nem kell újratölteni, amikor elfogy a 30 golyó, elég csak fegyvert váltani. Ezzel ezt a kb. 2 mp-et is a menekülésre fordíthatod (ami nem csekély: a rendelkezésre álló idő majdnem 1/5-e)!

- Tipp 6** Többször előfordul, hogy egy erdei úton elbújik 2-3 mesterlövész, akiket szinte lehetetlen észrevenni a bokroktól. Ha már végképp nem tudjuk kiszúrni őket, tegyük el a sniper gun-t, vegyük elő a golyószórót, és kezdjünk el rohanni feléjük! Ha elhibázzák az első lövést, nagy valószínűséggel sikerül a közvetlen közelükbe kerülni, ahonnan könnyedén lekaszáthatjuk őket, amíg az újratöltéssel foglalkoznak. (Az egyik pályán csak így sikerült tovább jutnom!)

Kohan: Ahriman's Gift

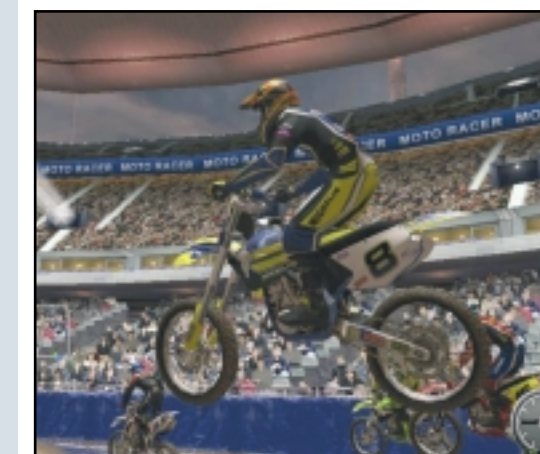
- Tipp 1** Játék közben tapadjunk rá az [ENTER]-re, majd gépeljük be a következő kódokat:

cheat	hatás
demons	küldetés megnyerése
rentakohan	véletlenszerű Kohan amulettet kapunk
pyrite	+ arany
scene 24	megmutatja a térképet
show fog	megmutatja a térképet és az egységeket
more peons	többet termelhetünk
im gonna rush	többen csatlakozhatnak hozzánk
wooden rabbit	gyorsabb építkezés



MotoRacer 3

- Tipp 1** Turkáljunk egy kicsit a játék mappájában, és keressük meg a „Data\levels\barcelon\Script\level.ini” fájl, és nyissuk meg egy text-editorral. A „NbMaxMotos=12” sort cseréljük le „NbMaxMotos=1”-re, a „GainSR_0_0_0=10”-et pedig „GainSR_0_0_0=100”-ra. Ennek hatására egyedül indulhatunk a versenyen, így talán nem lesz túlságosan nehéz megnyerni azt.



ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MEGJELENÉS: MÁRCIUS 8.

Serious Sam: The Second Encounter

„Komoly Samut” második kalandjának demóját ebben a számunkban találhatjátok meg: mi is boldogan tapasztaltuk, hogy a Duke Nukemre és a Doomra hajazó játék mit sem veszített komolytalanságából. A horvát srácok mintha javítottak volna valamiképp a grafikus motoron (bár ez már az első részben is megfelelő volt), de a lényeg most is a „dobd el az agyad” – típusú lövöldözés.

Darkened Skye

Az eltelt évek során már sok-sok szórakoztató médiából és társasjátékból készült számítógépes program (regény, film, AD&D) de *reklámfilm*ből még nem. A Darkened Skye a Skittles cukorkás tévéreklám alapján készült, amelynek jelmondata: „Ízleld meg a szívárványt!” (Komoly ©) Mielőtt elmeállapotunk józanságában kételkednétek, pislantsatok az itt látható képre: egy külső nézetes 3D-s akciójátékról van szó, amely elég jól néz ki. Az igen becsülendő, hogy a főszereplő ugyan a női



nem jeles képviselője, de végre nem rendelkeznek kollegáikhoz hasonló lökhárítókkal, amelyek a haladásban meggátolnák... Vagy ennek nem is örültök? ☺

Black and White: Creature's Isle

Nevelői képességeinket alaposan kiélhettük a Black and White-ban, de szegény lényünk ennek csak elszenvedője lehetett. Ennek viszont vége! A Creature's Isle küldetéslemezben végre lényünk is nevelhet - persze nem minket ☺, hanem egy másik kreatúrát. A folytatásban azonban sok más egyéb is lesz: új pályák, új lények és egyéb jópofa dolgok, mint például a tekepálya, ahol lényünkkel mérkőzhetünk meg.



Jagdverband 44: Screaming Eagles

A Commandos 2, az IL2 Sturmovik, a Silent Hunter II, a Wolfy és a Medal of Honor óta dúl a második világháborús mánia a szerkiben (na jó, ez most egy költői túlzás volt ☺) és most újabb vadászgép szimulátor érkezett meg hozzánk. Mint azt a játék igen nehezen kiejthető címéből gondolom már ki is találtátok, ezúttal a német oldalról repülhetjük végig a második világháborút. SZJVC már rá is vetette magát a stuffra!

És a következő teljes játékunk (dobpergés...): az Earth 2150! (Tátátá!)

Egy fantasztikusan látványos, 3D-s valós idejű stratégiáról van szó, amely teljesen meghódította a nyugati szaksajtót is. A sci-fi témájú játékban három hadjáraton keresztül mérhetjük össze tudásunkat a magas mesterseges intelligenciájú ellenséggel és a logikusabb nyersanyag feldolgozásnak köszönhetően az Earth sokkal életszerűbb a Westwood RTS-eihez (Tiberian Sun) képest. Ez a játék tényleg az eddigi legütősebb nevünk lesz: aki nem hiszi, járjon utána!

Bad Sector



Medal of Honor:
Allied Assault (193 MB) DEMÓ

A második világháború borzalmas volt. Rengeteg áldozatot követelt, és még többet gyászolták az elesetteket. Az Electronic Arts játékában mi is belekerültünk a háborúba, ahol legelső célunk a titlás lesz. Rengeteg feladatunk lesz a végleges változatban, ahol még egy tankot is vezethetünk majd. A demóban egy nagyon élethű pályát próbálhatunk ki, ahol földi és légi egységek is az életünkre törnek. Szerencsére akadnak segítőtársaink!



GameStar 2002. február
Aquanox (150,8 MB) DEMÓ

A német Fishrank Games nemrégiben kiadta re-mek kis akciójátékának angol nyelvű változatát is! Ezt próbálhattátok most ki... Lényegében egy tenger alatti szimulátorról van szó, melynek egyik legfontosabb különlegessége, hogy GeForce 3-as kártyán elképesztően jól néz ki. Mi egy kisebb sikló pilótái vagyunk, feladatunk, hogy a ránk bízott kitérőket megoldjuk. Eközben ösztöfuttunk rengeteg ellenséggel, akik gondolkodás nélkül megtámadnak minket. Erdemes kipróbálni!

IMPRESSZUM

Főszerkesztő:

Szigetvári József (Szittyó) – szigetv@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
 Branyiczky 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
 Grünfelder Richárd (Shadestone) – shadestone@freemail.hu
 Kozma Ferenc (Kecske) – kozma@printscreen.hu
 Lám Gábor (Del) – deltech@freemail.hu
 Lombai Gergely (Fix) – fix-@freemail.hu
 Pepin Margit (Hermione) – hgranger@freemail.hu
 Pepin Zsófia (Mimóza) – zsomimóza@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

Kiadja: IDG Magyarország Lapkiadó Kft.

felelős kiadó:

Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu

műszaki vezető: Birkus Imre

szekretárs 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-képzésintézményeknél és a vidéki postahivataloknál.

a lap ára: 1496 Ft

előfizetés: negyedéves 3450 Ft
 féléves 6600 Ft
 egyéves 12 504 Ft

ügyfélszolgálat: 1065 Budapest Révay u. 10.

nyitva tartás: H-P: 8.30-16.30

régebbi számok: A lap régebbi számai megvásárolhatóak 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: Révai Nyomda

Ügyvezető igazgató: Lázár László

HU ISSN: 15853187

Terjesztő: Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

Megjegyzés
 A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A 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 rovatral kapcsolatos ötleteiteket várjuk:
 cheat@gamestar.hu



GameStar
AQUANOX DEMÓ
MEDAL OF HONOR DEMÓ



2002. február

Kiadó

Terjesztés

Nyomás

Megjegyzés