

## SimCity 3000 Unlimited Linuxra

**A**zt hiszem, majdnem mindenki, aki szereti a számítógépes játékokat, találkozott már a SimCity valamelyik változatával – bár némelyek számára nem túl csábító egy város feletti istenszerű hatalom a kedvenc lövöldözős játékanak vérző-néhez képest. Ugyan miért fárasztaná magát bárki is azzal, hogy megszervezze a város működését és gazdaságát, ha könnyűszerrel kiiktathatja a rosszfűkát plazmafegyverével bármelyik ürarénában? Ha azonban leülünk játszani valamelyik SimCity-változattal, fél nap múlva a játék gerjesztette kábulatból arra ocsúdhatunk, hogy negyedmillió boldog ember lakta város polgármestereként ünnepelnek. Számunkra ezek, a felülről lefelé alakuló, széles látószög „világszimulátor” játékok kábítószerré válhatnak, és nincs többé menekvés! A SimCity 3000 Unlimited – e műfajban a legjobbak legjobbika – különösen veszélyes.

### A történet

A SimCity 3000 Unlimited a legutóbbi folytatása annak a játéksorozatnak, ami a Maxis zászlóshajójává vált, és az első, amely megjelent Linuxon. Önmagában nincs igazi cselekményvonala, bár lehet rövid küldetéseket is játszani különleges, elérendő célokkal. A legerősebb SimCity-szenvedély abból a hőstett érzésből fakad, amelyet a „vég nélküli játékok” nyújtanak azáltal, hogy egy üres térképre egy egész világvárost lehet építeni. A játékot kevéske pénzzel és egy telekkel kezdheted, ez utóbbit a saját ízlésed szerint módosíthatod. Ezután elkezdheted építeni a városodat: ki kell jelölnöd a kívánt típusú fejlődési övezeteket, meg kell szervezned egy sokoldalú mérnöksapatot, akik elvégzik a városvezetési feladatokat, úgymint a költségvetés egyensúlyban tartását, a városlakók megadóztatását, a határozathozatalt stb. Ahogy egyre több bevétel lesz az adóból, a városod ezzel arányosan nő (több pénz lesz, úgy fejlesztetd a városodat, hogy vonzza az embereket, több ember költözik be, több a bevétel az adóból). Más, közeli városokkal kereskedve, olyan kapcsolatokat alakíthatsz ki, melyek elősegítik városod fejlődését. A játékmenet e módjában, a játék elsősorban akkor ér véget, ha úgy gondolod, hogy megvalósítottál minden célt, amit kitűztél magad elé. Aztán újból előlről kezdheted az egészet, felhasználva azokat a tapasztalatokat, amelyeket az előző városokból szereztél, és egy új, sokkal jobb várost építhetsz.

A SimCity3000 Unlimitedben végre ismét lehet úgynevezett „scenario”-kat (előre megírt forgatókönyveket) játszani. Ezeket a SimCity2000 tartalmazta, viszont a SimCity3000 első (a nem Unlimited) kiadásából bosszantó módon hiányoztak. Ebben a tizenhárom új forgatókönyvben alapvetően olyan helyzetekben találhatod magad az elkészített városokban, ahol kiváló vezetői képességeidet

felhasználva kell bizonyítanod. Például a „Criminalville” forgatókönyve szerint csőcselék lepte el Moszkvát, és az a feladatod, hogy rendet rakj a zűrzavarban, és mindenkinek megadj mindent, amit csak kíván. A „Fal leomlásában” Kelet- és Nyugat-Berlint kell egyesíteni,

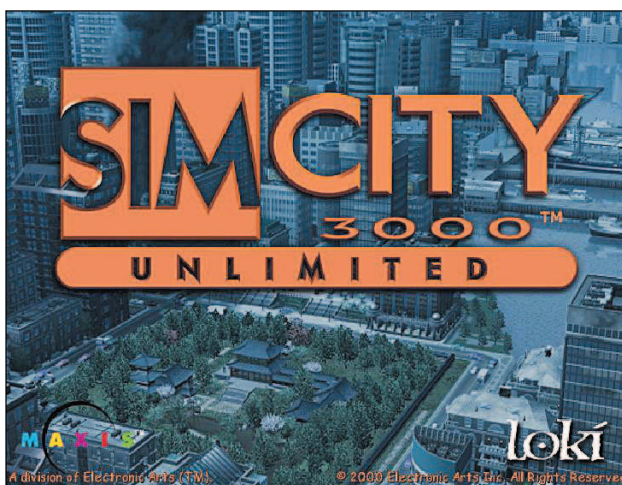
és helyrebillenteni a gazdasági egyensúlyt. A forgatókönyvek egy része meglehetősen könnyű, hozzávetőleg 45 perc alatt végig lehet játszani, viszont a többi olyan nehéz, hogy kedden hajnali négy órakor családottan harapsz az ajkadba, hogy még mindig nem értél a végére.

### A játék menete

Mint ahogy azt elvárhatjuk egy olyan játéktól, melynek témája egy hatalmas világváros pénzügyi és politikai irányítása, a SimCity 3000 Unlimited játékmenete első pillantásra meglehetősen bonyolult. Ha már játszottál valamely SimCity-változattal, akkor ismerős lesz a játék hangulata, és bár a kezelőfelületet itt-ott továbbfejlesztették, egy veterán játékosnak természetesnek fog tűnni ez a változás. Ha még soha nem játszottál a SimCity-vel (Melyik bolygóról származol?), akkor első pillantásra a vezérlőeszközök száma soknak tűnhet.

Azonban csekély szorgalommal is olyan természetessé válik majd a játék, mint a lélegzvétele. A Maxis nagy erőfeszítéseket tett azért, hogy a SimCity kezelőfelülete olyan felhasználóbarát és érthető legyen, amennyire csak lehetséges.

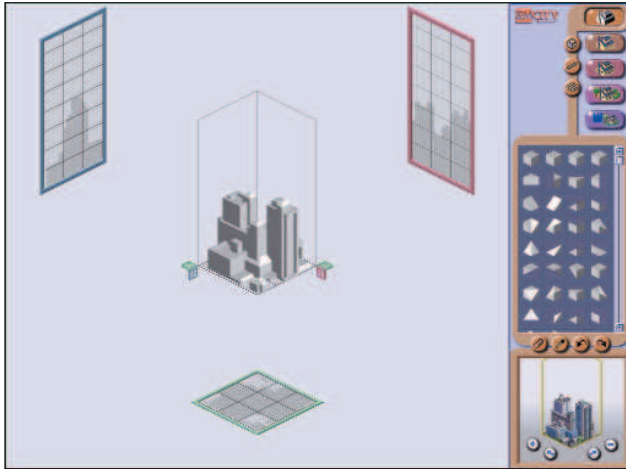
A játék elején a körülbelül száz négyzetkilométernyi terület rengeteg jellemzőjét te állíthatod be. Mostantól nem vagy arra ítéltve, hogy egyszerű, véletlenszerűen előállított pályán kezdj. A SC3U-ban továbbá meg lehet határozni az általad választott térkép minden jellemzőjét (hegyeket, tavakat, erdőket vagy bármi mást), vagy választhatsz olyat is, amely valamelyik híres város térképén alapul (Bonn, London és Boston). Ezenkívül azt is eldöntheted, hogy milyen legyen a táj a kiválasztott térképen (a sivatagostól a havasig), milyen legyen az épületek stílusa, illetve az öt lehetséges változat közül milyenfajta növényzet burjánozzon rajta. A rács megjelenítése is igény szerint állítható. Nem csak az alapépületeket választhatod meg, hanem az SC3U's Building Replacement Manager segítségével lecserélheted a régi épületeket új, általad választottakkal. Nem tetszenek a látszólag végtelen számú, előre elkészített épületek? Használd a SimCity 3000's Building Architect Plus-t, hogy a régieket megváltoztasd, vagy készíts újakat a semmiből a BAP 3-D fejlesztőkörnyezet segítségével. De szögezzük le rögtön, ez nem maga a játék, hanem csak egy lehetőség, hogy még érdekesebbé tegyük azt! Bár az összetettség ilyen magas foka nem mindenkinek tetszik, jó tudni, hogy adott a lehetőség!



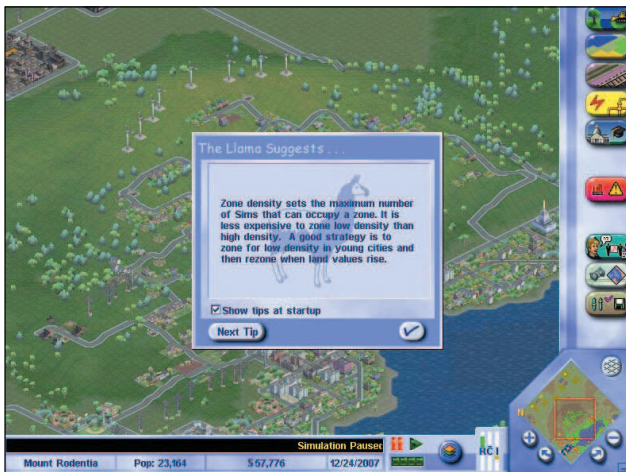
### Adatok

Gyártó: Loki Entertainment Software  
 E-mail: sales@lokigames.com  
 URL: <http://www.lokigames.com/>  
 Ár: kb. 10000 Ft

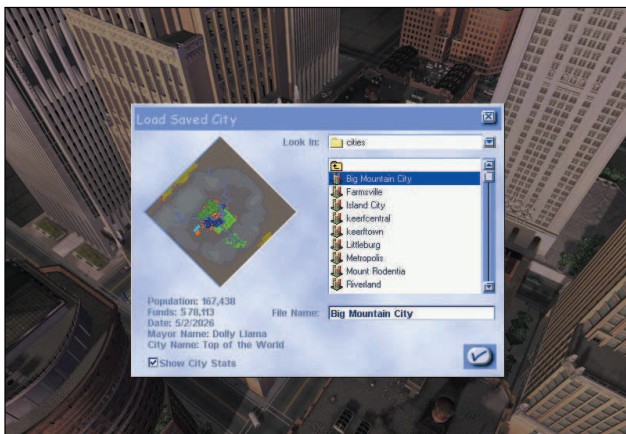




4. kép Saját épületek a Building Architect Plusban



5. kép Tanácsok játék közben



6. kép Várnak az elmentett városok

Úgy találd, hogy a városod már elég jó és más kihívásra vágysz? Miért nem szabadítasz rá a városodra valamilyen csapást, hogy utána rendet rakhass a zűrzavarban? Négy olyan új szerencsétlenség van az SC3U-ban, ami az előzőekben nem szerepelt, valamint megtalálhatók a régi kedvencek gyűjteménye is, a zavargástól a sáskajáráson keresztül, az Armageddon-szerű űrszeméttáporig. Ha érdekesebbé akarod tenni a játékot vagy csak rombolhatnéd van, a Maxis emberei

megadják az eszközöket, hogy ezt is megtehesd. A zene, nos igen, ez a Maxis, s ahogy lehetett rá számítani – hátborzongatóan jó. Lány és nyugtató és hosszabb idő alatt hajlamos hihetetlen boldogságot árasztó, önkívületszerű állapotba ringatni, de sajnos egy idő után unalmas. Időről időre azon kaptam magam, hogy kikapcsoltam a hangszórókat, hogy összpontosítani tudjak. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy rossz a zene. Ez nagyon jól megkomponált muzsika, de minden zene unalmassá válhat félnapos SC3U játék alatt.

### Linuxos megjegyzések

G400-as kártyával szerelt 500 MHz-es, Pentium III-as processzorral és 128 MB memóriával szerelt VA munkaállomáson, valamint egy GeForce kártyával szerelt 550 MHz-es Pentium III-as processzorral és 256 MB memóriával rendelkező gépen próbáltam ki a játékot, és mindkét rendszer kisebb nehézségekkel futatta. Bár a játék nem követel semmilyen 3D-s támogatást, egy száz négyzetkilométeres területen fekvő város szimulálásának számításai meglehetősen nagy igénybevételnek teszik ki a gépet, és ha a fejlesztés magasabb fokára lépsz, a képernyő mozgatásának és a nagyításának lassulása kezd egyre észrevehetőbbé válni. A Loki legkisebb gépkövetelményként 233 MHz-es processzort és 32 MB memóriát jelöl meg, miközben ezeknek a számoknak csak egy aprócska városkánál van értelme. Azt hiszem, hogy a profi felhasználók (vagy az igazán óriási városok építői) majdnem lehetetlennek fogják találni egy nagyváros megépítését a számítási idő korlátai miatt. A Loki azért javasolja a játék 16 b/p színmélységben való futtatását, mert így elkerülhető a futásidejű átalakítás, amit a 24 b/p vagy 32 b/p színmélységben való futtatás okozna. Ha használni akarsz a Building Architect Plus programot, szükséged lesz egy Open-GL-megfelelő 3D meghajtóprogramra (sem az én nVidia OpenGL meghajtómmal, sem a Mesával nem volt gondja a BAB-nak). Szükséged lesz egy OSS-megfelelő hangkártyára és legkevesebb 450 MB területre a merevlemezen (a teljes telepítés több mint 650 MB). Általánosságban a játék gépigénye kisebb, mint amit nyújt futás közben. Gyakran futtattam a kis, 500 MHz-es laptopomon és ugyanolyan játszhatóan találtam, mint az asztali gépeimen.

### Összegzés

Ezidáig ez a legjobb SimCity-változat, nagyfokú testreszabhatósággal, sok kiegészítővel, számos szolgáltatással, szebb grafikával és elődeinél jobb játszhatósággal. A játék jóval összetettebb lett. Ha egyszerű játékot keresel, akkor valószínűleg ez nem lenne jó választás számodra. Ha azonban tetszik a tervezés és a haditervek kovácso-lása, ráadásul élvezed a szórakoztató szellemi kihívást, akkor ez a te játékod! Véleményem szerint, ennek a játéknak a kipróbálása kötelező minden Linux-felhasználó számára.



J. Neil Doane  
(caine@valinux.com) a VA Linux Systems mérnöke. Ha gép- és videojáték-hóbortja engedi, szívesen vezet repülőket, emellett gitározik és újabban hódesházik is (ez utóbbiban még igencsak gyengécske).

### Előnyök

- Rendkívül rabul tud ejteni.
- Testreszabhatósági foka magas.
- Kítűnő a grafika.
- Bővíthető Interneten fellelhető forrásokon keresztül is.



### Hátrányok

- Ennek a SimCity-változatnak nincs kedvezőtlen tulajdonsága!
- Komolyan, ez a játék üt!
- Oké, talán egy kicsit bonyolult egyeseknek.

