

# BEVEZETŐ

Újra eltelt egy hónap, és újra itt a GameStar! Szerkesztőségünk megfáradt tagjai tovább robotoltak a nyári hőségben (igaz, a légkondi miatt már a pingvinek is beköltöztek hozzánk ☺), hogy újra a legfrissebb és a legjobb tájékoztatást kapjátok a játékvilágról (de pizok hivatalos volt ☺). Az előző szám óta tartó nagy focimániánk eredménye az lett, hogy már rendszeresen lejárnak meccsre, így két hete a fél szerkesztőség menni is alig bír. De ki akar ilyenkor szaladgálni, mikor ennyi király játék érkezik? Csak, hogy a „kisebbeket” említsem: WarCraft III, Neverwinter Nights, Age of Wonders 2, GP4 és még sokan mások. Olyannyira sokan voltak a nagy nevek, hogy fókuszra alig bírtunk választani. A szokásos kétoldalas kitekintésre meg már helyünk sem maradt. Azonban számunkra a legörömtelibb dolog, hogy végre elkészült a Jazz and Faust. Igaz, örömben, hogy a színészek szabadságolása miatt csak a következő számra tudjuk felrakni a magyar hang állományokat. De szerencsére a szöveget és a menüket már most is magyarul élvezhetitek. Legalább lesz összehasonlítási alap, hogy miként sikerült a magyar szinkron ☺. Ebben a nyári hőségben mindenképpen üdítő lesz egy kicsit elbújni a hús szoba magányába, és Jazz and Faust-ozni egy kicsit!

Most még ki kellene emelem néhány fantasztikus újítást a GS háza tájáról, de újra csak annyira sok van, hogy inkább nem koptatom a billentyűzetemet. Egyet emelnék ki mégis (sajna ezt csak a DVD-s szám vásárlói élvezhetik), ez pedig az új GS videók bevezető animációja. Maga a csoda! Na jó, lehet, hogy egy kicsit túlmagasztaltam a dolgokat☺, de tényleg nagyon király. Egyszóval a nyári meleg csak még jobban felpörgette amúgy is szélesebb csapatunkat, úgyhogy lesz mit olvasni most is, és lesz mivel játszani, egészen a következő hónapig!

Szittyó



Tartalom	
CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Jazz and Faust	8
Hírek	10
Előzetesek	
Commandos 3	16
The Movies	17
NBA Live 2003	18
Time of Defiance	19
Blietzkrieg	20
Port Royale	21
Savage	22
Faces of Mankind	23
Világpremier: az Invictus új autóversenye	24
Fókusz	
Warcraft III	26
Játékbeutatók	
Age of Wonders 2	34
Cultures 2	38
Dino Island	40
The Partners	42
Legion	44
Neverwinter Nights	46
Lorgaine	52
Soldier of Fortune II	54
Mobile Forces	58
Gore	60
Peter Pan	62
Simon the Sorcerer 3D	64
Watchmaker	66
Grand Prix 4	68
Le Mans 24	72
The Football Game	74
Sven-Goran Eriksson World Challenge	75
Lego Football	76
Budget	78
Tipppek, trükkök	
Warcraft III-tipppek	80
Neverwinter Nights: Első rész végigjátszása	84
Jazz and Faust-végigjátszás	86
Rövid tipppek	88
Behálózva	
Netegyveleg	92
Modtestek	94
Internetes vásárlás	95
Warcraft III-multiteszt	96
SOF II-multiteszt	97
Mélyvíz	
Hardverhírek	98
Adobe Photoshop 7.0	102
MMS és mobiltelefonok	104
Piactér	106
Intel újdonságok: P4-533 és 1,7-es Celeron	108
PC-k vs. konzolok	110
Hardverteszt-összesítő	115
Barkács rovat	116
Másvilág	
Starbrowser	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121
Közösség rovat	
KV-szünet – Szoftver	122
KV-szünet – Hardver	124
Másik oldal	125
Aréna	126
Élvező a következő számból	128

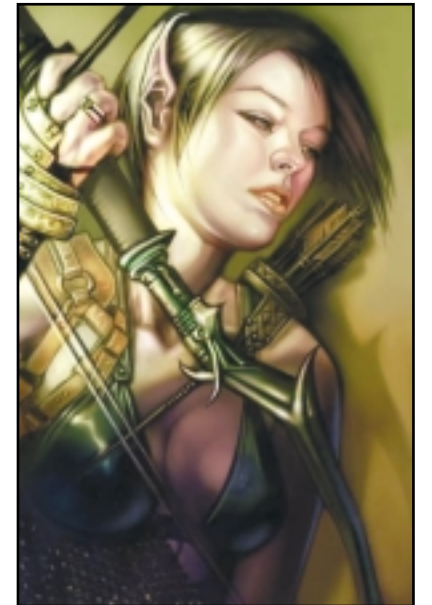


26. oldal  
Warcraft III

„Hőseink ezúttal RPG karakter módjára fejlődnek, és különféle varázstárgyakat is agghatunk rájuk. Ez bizony tényleg nagyon király, és óriási újítás a megfáradt, ötletelen RTS-ek porondján. Pályáról pályára pátyolgathatjuk a különféle hősokeket, figyelhetjük, ahogy fejlődnek, a lehető legjobb mágikus cuccokkal szerelhetjük fel őket, kihasználhatjuk az egyre brutálisabb varázslataikat – mintha diablóznánk ☺.”

## 46. oldal: Neverwinter Nights

„Varázsló vagy, és az idéten 'hálóingek' helyett fess (és persze erős...) páncélokot szeretnél magadra öltetni? Don't gond. A papi karriert választod, de azért lopkodni is szeretsz? Ezt is megteheted, ha megtanulod a tolvajkulcs használatát. A 3.0-s AD&D-nek köszönhetően a képességeket ezentúl, mindenfajta karakter abszolválni tudja, és szerencsére a Bioware nem olyan ostobán használta fel ezeket a forradalmi szabályokat, mint az SSI a Pool 2-ben.”



## 58. oldal: Mobile Forces

„A trailer módban a pálya egy fix pontján (hozzávetőlegesen egyenlő távolságra a két bázistól) megjelenik egy jármű, ami egy elég nagy bombát vonzol maga után. Ezt kell megszerezni, majd az ellenfél bázisának a közepére vinnünk. Ha egyszer aktiváljuk a robbanóeszközt, már semmi sem menti meg az ellent a pusztulástól.”



## 110. oldal: PC-k vs. konzolok

„A 'buherálhatóság' hiánya azonban nem egy akkora eget rengető hátrány, mint az egy vérbeli PC-s számára első hallásra tűnik, a konzolhoz ugyanis – mint ahogy eltérő felépítés és használati célok – a PC-stől teljesen különböző használati érték és 'életforma' tartozik.”

# CD-TARTALOM

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

## Játékdemók



### Moto GP (66,69 MB)

A THQ szép csendben készítgeti legújabb játékeit, amelyek közül mostanában főleg a *Red Faction 2* került előtérbe. Nem szabad megfeledkeznünk azonban sportjátékairól sem, amik közül az éppen aktuális a *Moto GP*. Ebben különféle szuper kis motorokkal hasíthatjuk az utakat, természetesen azzal a céllal, hogy az első helyen végezzünk. Elfogadható grafika, tűrhető irányítás jellemzi a játékot. Jó ideig biztosan mindenkit a monitor elé szegez majd.



### Syberia (108,63 MB)

A *Syberia* hagyományos point-and-click kalandjáték, amelyben mi egy amerikai ügyvédnő szerepébe bújhatunk bele. Egy titokzatos haláleset ügyében nyomozva rengeteg helyen megfordulunk. A grafikákat egy híres francia képregényrajzoló készítette, így teljesen meg lehetünk elégedve az eredménnyel! A demóban egy szép intrót szemlélhettek meg, és belekóstolhattok a játék legelejébe. A telepítést akkor tudjátok megkezdeni, ha a demót a merevlemezre másoltjátok, és onnan futtatjátok!

## Mélyvíz

### Trillian v0.73:

A Trillian nagyon jól kezelhető és igen hasznos internetes csevegőprogram. Érdekessége, hogy egyidejűleg látja a legkedveltebb chatprogramok (ICQ, IRC, AOM stb.) szervereit, így bárkivel lehet társalogni.



## Extra

### Barkács rovat: Epizód I – A mobil-forradalom:

Lapunk egyik legnépszerűbb rovata, a Barkács, alig néhány hónapja újabb távlatokat nyitott! Már egy ideje videóira is rögzítjük ténykedéseinket, amelyek folyamán igyekszünk érdekesebbnél érdekesebb eszközöket előállítani, vagy éppen megsemmisíteni. A Barkács rovat Epizód I – A mobil-forradalom című részt már megszemlélhettétek első DVD kiadványunkon is, ám úgy gondoltuk, hogy egy kisebb változatot a CD-re is felteszünk (hogy mindenki láthassa ☺). A lejátszásához DivX kodekre lesz szükség, amit szintén megtalálhatsz a második CD „mélyvíz/lejátszó” könyvtárban!



### Világpremier!

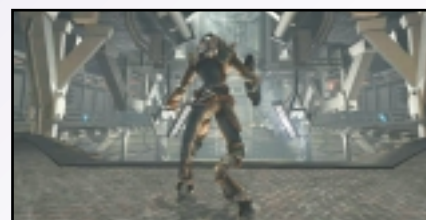
Az 1nsane alkotóinak új játéka! Alig néhány napja útra keltünk, és meglátogattuk az egykori 1nsane alkotóit, az Invictus csapatát.

Célunk az volt, hogy kiderítsük, mit ügködtek a srácok, mindeddig teljesen titokban. Most lehull a lepel! A CD melléklet „Extra” könyvtárban található néhány fotót a készítők főhadiszállásáról, a fejlesztőkből kiszedett információhalmazt pedig az újságban olvashatod el!



### Exkluzív játékvideók:

A DVD-s GameStarban nemrégiben elindított exkluzív játékbejelentő videók közül ezentúl néhányat, gyengébb felbontásban bár, de megtekinthettek CD mellékletünkön is. Ebben a hónapban a következő játékok kerülnek terítésre: DTM Race Driver, Robin Hood, Unreal Tournament 2003.



## Animációk



### Battlefield 1942



### Savage

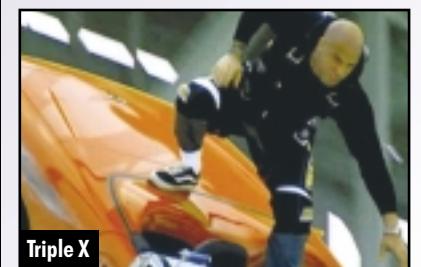


### SimCity 4

## Filmbemutatók



### Pluto Nash

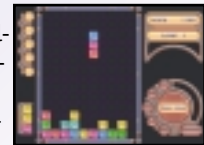


### Triple X

## Rovatok

### Rovatok:

Aktuális CD mellékletünkön változatlanul megtalálhatjátok a már jól megismert rovatokat. E hónapban is rengeteg jópofa freeware játékot osztunk meg veletek, amelyek sok-sok óráig leköthetnek bárkit. A nyári szabadságolásoknak köszönhetően rövid ideig szünetel IRC rovatunk, de hamarosan ismét beindul. A jövő hónapban újabb érdekességeket indítunk el, úgyhogy fel-tétlenül érdemes figyelni! Addig is jó olvasgatóst és böngészést mindenkinek!



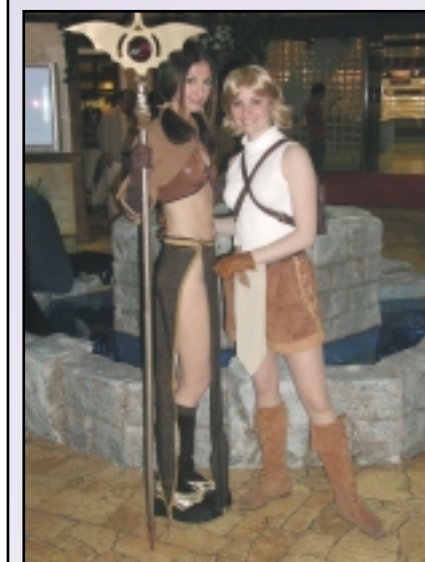
# DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar”-ban található!

## Exkluzív anyagok

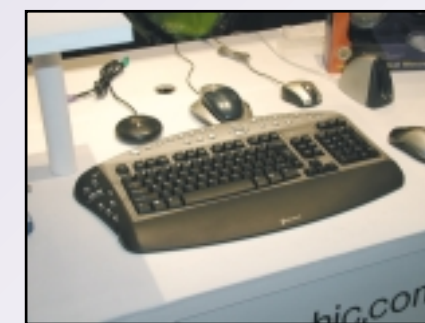
### E3 2002 – Leányzók a porondon!

Mint tudjátok, idén is volt szerencsénk elmenni a világ legnagyobb játékiállítására, az E3-ra (Electronic Entertainment Expo). Előző számunkban már láthattatok egy exkluzív animációt DVD mellékletünkön, melyben belekukkanthattok a show kavargó életébe. Talán még többen emlékeztek azokra a leányzókra, akiknek fényképét még CD mellékleteinkre is felpakoltuk. Nos, természetesen videó is készült róluk, és hogy lázba hozunk titeket, ezt most megosztjuk veletek! Ezt a leányzógyűjteményt szintén csak nálunk szemlélhettek meg, ezért vétek lenne kihagyni ☺!



### Computex összeállítás:

Sam. Joe, jelenleg PC World-ös frontember (egykor PC-X-es vezéregyéniség), abba a szerencsés helyzetbe került az elmúlt hetekben, hogy eljuthatott a világ másik oldalára. Egészen pontosan Tajpejbe, ahol megrendezték a Ázsia legnagyobb hardveres kiállítását, a Computex 2002-t. Ennek az útnak egy különleges, teljesen egyedi összeállítását szemlélhettek most meg. A DVD-n található egy csomó képet a kiállításról, és néhány videót a helyszínen kiállított termékekről. Hab a tortán, hogy még néhány helyi leányzót is megszemlélhettek a „babes” könyvtár alatt.



### Exkluzív játékbejelentő videók:

Ebben a hónapban is volt szerencsénk több nagyevű, de távoli megjelenésű játékkal játszani. A játék közben felvett filmeket magyar nyelvű bejelentővel élvezhettek.



## Egyéb érdekességek

Aktuális Mélyvíz rovatunk is rengeteg meglepetéssel szolgál. Ezek közül kiemelendő a Macromedia nemrégiben befejezett legújabb honlapszerkesztőjének, a Dreamweaver MX-nek a kipróbálható változata. Ennek segítségével még a kezdők is könnyedén elkészíthetik saját

honlapjukat, amit aztán fel is lehet tölteni az internetre. A program eddig is gazdag funkciói tovább bővültek, kezelése még egyszerűbb lett (nem mintha a korábbi változat nem lett volna gyerekjáték). Mindenképpen érdemes kipróbálni, remek kis program ez!

## Demók

### Age of Wonders II



### Gore



### Medieval



### Spider-Man



Természetesen nem csak ennyi meglepetéssel szolgálunk aktuális DVD mellékletünkön. Mindazonáltal (jó szokásunkhoz híven) nem akartunk már most elsütni minden egyes nyálánságot. Mindenki kutakodjon, de már most elmondhatjuk, hogy rengeteg különleges csomagot szolgálunk. Nem szabad elfelejteni, hogy a DVD a kék GameStarhoz adott két CD tartalom is magába foglalja. Természetesen megtalálható DVD-nken aktuális teljes játékunk is, a Jazz and Faust, melyet már nagyon régen megígértünk nektek (most végre-valahára elkészült, és mi fel is tettük ☺). Ennek bemutatóját a következő oldalon keress meg!

# JAZZ AND FAUST

DOKTOR ZSIVÁNYOK



**A**nnyi viszontagság, fordítás, ordítás, szinkron, újraszinkron, tárgyalás és az oroszokkal történő állandó egyeztetés után végrehalálhára megérkezett várva várt kalandjátékunk, a Jazz and Faust. Talán e történet két hőse sem élt át annyi megpróbáltatást, mint amennyit mi magunk szenvedtünk a játék beszerzése és magyarítása körül ☺.

A balszerencsénknek még most sem fellegzett teljesen be, ugyanis egy kis malőr folytán – első menetben – csak a feliratok lesznek magyar nyelvűek, a szinkronszövegre a következő számunkig várnotok kell. Az történt ugyanis, hogy az utolsó pillanatban kaptunk rengeteg új szövegrészt pont a főszereplők-höz, Jazzhez és Fausthoz. Szikszai Rémsz és Deák Tamás profi színészek viszont az évadnak csak ezen szakaszában tudnak nyaralni, és jóval a CD-leadás után jönnek vissza, így az utószinkron miatt a teljes Jazz and Faust magyar hangon a következő CD-nken és persze DVD-nken lesznek rajta. Addig is angol hanggal és magyar felirattal teljesen élvezhető (és érthető ☺) a program.

Amúgy a kalandjátékok Magyarországon eddig talán azért nem voltak olyan töretlenül népszerűek, mert nagyon jól kellett hozzájuk tudni angolul. Sok ismerőssel beszélgettem, aki azért nem mert egy-egy adventure-be belevágni, mert félt attól, hogy nem érti majd az egészet. A Jazz and Faust szerintem – és ezt nem csak az újság miatt írom ☺ – egyszerű alkalmat nyújt, hogy azok is kipróbálják magukat ezzel a történetorientáltabb, mesésebb és emellett a logikát is jobban megtornáztató műfajjal, akik nem bírják tökéletesen az angol nyelvet.

## A csempész és a hősszerelmes

Decemberi számunkban már írtunk magáról a játékról, de kicsit felelevenítjük azoknak is, akik még csak most csatlakoznak. A Jazz and Faustban két hajóskapitány életébe kapcsolódhatunk be, még hozzá két külön játékon keresztül: ugyanis az elején kell kiválasztanunk, hogy melyik főszereplőt akarjuk irányítani. Hőseink alaptulajdonságaikban is különböznek egymástól. Jazz cinikus, pragmatikus, rámenős csempész, akinek ügyei balul sülnek el, ugyanis elkobozzák hajóját, a Smokey-t, és őt is börtönbe csukják. Csak annak fejében engedik ki, ha elég pénzt szed össze, hogy kifizesse a Smokey-t. Az egyszerűnek tűnő feladat hamarosan egy gyilkossági ügybe torkollik, és Jazznek egyre sötétebb figurákkal kell egyezkednie, hogy sikeresen túlélje a kalandot...

Faust sokkal romantikusabb lélek, ezért nem esik nehezére fülig belezúgni egy Lujza nevű hölgyeménybe, aki a fiatal kapitány hajóján szeretne utazni. Faust nem tudja elvinni a csodás nőt, Lujza viszont kénytelen menekülni a városból, mert valamilyen sötét ügybe keveredik...

Bár a két kalandor kapitány ily módon külön sztorikban szerepel, a szálak azért gyakran összefonódnak, így néha találkozni is fognak, hogy aztán a nagy finálé során... na de nem lövöm le a poént ☺.

## Egzotikus 2D-s környezet, 3D-vel fűszerezve

A Jazz and Faust grafikája erősen emlékeztet a *Longest Journey*-re, nemcsak mesésebb hangulatában, hanem a technológia tekintetében is. Egyrészt a hagyományos 2D-s helyszíneken itt is 3D-s karakterek szerepelnek, másrészt különféle effektusokkal is dúsították a játékot, mint például a kéményekből gomolygó füst vagy a lángoló tűz. A végeredmény nagyon szépre és ízlésre sikerült, és szerintem messze leghagyja a rivális point 'n' click kalandok megjelenítését. A Jazz and Fausttal sikerült megtalálni az optimális kompromisszumot a két és háromdimenziós kalandjátékok között: nem maradtak szigorúan „egysíkúak”, mint például *Gilbert Goodmate*, de nem estek át a „3D-s ló” másik oldalára sem, mint a rettenetesen rútt *Simon the Sorcerer 3D*-nél.

## A kalandjátékok újjáéledése?

A Jazz and Fausttal és a mostanában megjelent, várhatóan szintén nagy sikerű *Syberia*val, úgy tűnik, makacsul ragaszkodik az élethez ez a már annyiszor leírt *igazi* kalandjáték műfaj, amelyet olyan sokan temettek már, aztán mégis újabb és újabb programok bizonyítják, hogy rajongóik egyáltalán nem haltak ki. Reméljük, ezzel a magyarított verzióval (amelyet a jövő hónapban magyar szinkronhangokkal együtt élvezhetek majd) minden régi és leendő kalandor kedvében járhatunk.

## Bad Sector



### Egy éves az Anarchy Online

Pontosan június 27-én volt egy éve, hogy beindult a világ egyik legkedveltebb, csak online játszható szerepjátéka, az Anarchy Online. Az eltelt időben rengeteg változás ment végbe a programban, és már a 14.4.2-es javításnál járunk. Ebben már nagyon sokat változtattak a terepeken is, így azok is tapasztalhatnak új dolgokat, akik már nagyon régóta játszanak! Ha esetleg nem ismernéd a programot, feltétlenül látogass el az internetoldalára! A GameStar Magazin 2002/04-es számának DVD mellékletén megtalálhatod a játék teljes kliensét, így nem kell letöltened az internetről (csak a javításokat)!  
<http://www.anarchy-online.com/>



### Előkerült az Imperator!

Annak ellenére, hogy még mindig a Dark Age of Camelot mámorában úszkál a Mythic Entertainment (miközben fejleszti a kiegészítőjét is), már be is mutatta újabb online alkotását. Az egyelőre Imperatornak nevezett projekt egy sci-fi témával felvértezett alternatív kort ábrázol a mi kis, Föld nevű planétánkon. A történet szerint az ősi Róma sosem bukott el, és egy aprócska változás folyamán egy teljesen más világ alakult ki, mint amit mi ismerünk. Ígéretük szerint ez lesz az az online játék, amely pontosan meghatározza, hogy milyennek is kell lennie egy MMORPG-nek. Egyelőre nem árulták el, hogy mikor jelenik meg... (a mellékelt képek a DaoC-ból származnak)  
<http://www.imperatoronline.com/>



### SharkByte - (e)MOS mindent!

A SharkByte is előrukkolt csak online játszható alkotásával, a MOS-sal, teljes nevén a Military Occupational Specialtyvel. Ez olyan taktikai akciójáték lesz, amelyben ötvözték a szerepjátékok és a first-person shooterok legkedveltebb elemeit (massively multiplayer tactical role-playing shooter - MMTRPS ©). A játék 3D-s világában rengeteg harc és feladat áll majd előttünk. Nagy hangsúlyt fektettek az „emberi” kommunikációra, amely alapból meghatározza majd, hogy ki mennyire lesz sikeres a játék folyamán (akárcsak a többi online játékban ©).  
<http://www.sharkbyte.com/>



### MoHAA a topon!

A legutóbbi felmérések szerint, június 9. és 15. között legtöbb Medal of Honor: Allied Assaultot vásárolták Amerikában... A játék ezzel maga mögé utasította a Sims játékokat, de még a GTA 3-at is!

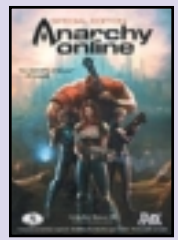
1. Medal of Honor: Allied Assault - Electronic Arts
2. The Sims: Vacation - Electronic Arts
3. Grand Theft Auto 3 - Take 2 Interactive/Rockstar
4. The Sims - Electronic Arts
5. Soldier of Fortune II: Double Helix - Activision
6. Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast - LucasArts
7. MS Zoo Tycoon - Microsoft
8. Backyard Baseball 2003 - Infogrames Entertainment
9. Dungeon Siege - Microsoft
10. The Sims: Hot Date - Electronic Arts

Tovább  
<http://mohaa.ea.com>



### Fogyatkozik a Funcom...

A Funcom legfrissebb jelentéséből kiderült, hogy egyes alkalmazottai finoman szólva elhagyták a céget. Ez a létszámcsökkenés az Anarchy Online csapatát egyáltalán nem érinti, így a beígért javítások/bővítések fejlesztése továbbra is folytatódik. A nemrégiben előkerült Shadowlands kiegészítés megjelenését sem befolyásolja a változás... Azt egyelőre nem lehet tudni, hogy ez a változás milyen mértékben lesz hatással a nemrégiben ideiglenesen leállított Midgard fejlesztésére.  
<http://www.funcom.com>



### Itt az idő - Time of Defiance

Ismét előkerült egy MMORTS, amelyet ezúttal a Nicely Crafted Entertainment lelkes csapata fejleszt. A Time of Defiance névre keresztelt alkotásban egy Nesperona nevezetű helyre kalauzolniuk kell harcba szállni. Fel kell építenünk saját bázisunkat, védelmi mechanizmusainkat, valamint újabb és újabb dolgokat kell felfedeznünk. Tapasztalataink növekedtével egyre jobb és jobb dolgokat tehetünk majd meg, és akár mások továbbhaladását is segíthetjük. Nagyon fontos a kereskedelem is, akárcsak a kommunikáció és az egyezkedés. A játék várható megjelenése 2002 augusztusa.  
<http://www.nicelycrafted.com/>



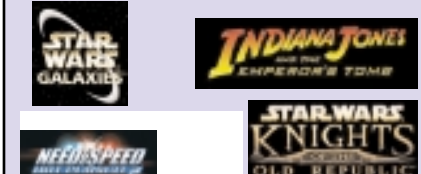
### Popeye - Hush Rush for Spinach

Az olasz Trecision elárulta, hogy valamikor 2003-ban piacra dobja Popeye - Hush Rush for Spinach című játékát, PC-re és PS2-re egyaránt. A részleteket egyelőre nem fedték fel, de valószínűleg egy nagyon aranyos kis akció-kalandjátékkal lesz dolgunk... Még valószínűbb, hogy rengeteg spenótvadász és Olívia mentőakcióban is részt kell majd vennünk ©.  
<http://www.trecision.com/>



### Húsz éves a LucasArts!

A napokban ünnepelte 20. születésnapját a világ egyik legismertebb játékkiadója, a LucasArts. George Lucas a cégével olyan programokat tudhat a háta mögött, mint például az Indiana Jones sorozat, a Monkey Island játékok vagy bármely ismert Star Wars alkotás. Ezúton is kívánunk nekik még legalább kétszer ennyi szép évet és még több remekművet! A cég ismert, jelen pillanatban is fejlesztés alatt álló PC-s alkotásai: Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars Galaxies: An Empire Divided, Full Throttle II!  
<http://www.lucasarts.com>



### Közelít a Frontline Attack!

Az Eidos lerántotta a leplet teljesen új alkotásáról, a Frontline Attack: War over Europe-ról. Ez egy 3D-s valós idejű stratégia lesz, amelyben a játékosok az 1941 és 1944 közötti történelmi eseményeket élhetik át. A program az Earth III grafikus motort használja, amelynek a korábbi verziója éllette a szintén Reality Pump által fejlesztett Earth 2150 játékot is. A rendelkezésre álló egységek a valóságban is létezőkről lettek mintázva, így még hitelesebb lesz a játék. Három oldalról - szövetségesek, oroszok, németek - vághatunk neki a csatáknak, mindegyiknek megvannak a maga előnyei és hátrányai. A megjelenési idejét egyelőre nem fedték fel.  
<http://www.eidos.com>



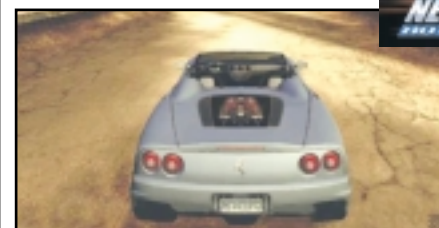
### Vietcong - új FPS a láthatáron!

A Gathering of Developers legújabb jelentéséből kiténik, hogy készülget már a Vietcong névre keresztelt akciójáték. Egyelőre annyit lehet tudni a projektről, hogy valós történeten alapszik, amit nem kevesebb, mint húsz kemény, embert próbáló küldetésen át ismerhetünk meg. Maga a játékos egy elit katonát alakít, és további hat bajtársának parancsolgatva - teljesen élethű vietnami környezetben - kell minden missziót elvégeznie. Ha minden igaz, a programban 25 fegyver áll majd rendelkezésünkre, s ezek mindegyikét be kell majd vetnünk céljaink elérése érdekében.  
<http://www.godgames.com>



### NFS: HPII-megjelenés

Az Electronic Arts elárulta, hogy nemrégiben előkerült újabb PC-s NFS játéka, a Hot Pursuit II 2002. október 24-étől kapható a boltokban. Addig még rengeteg változtatást végeznek rajta, és újabb autót, pályákat pakolnak bele. A sorozat ezen része a hatodik, nem számolva a kiegészítőket és az igen sok hasonlóságot mutató Motor City Online-t. Utóbbi egyébként egy csak online játszható autós örület, amelynek még mindig az a legnagyobb hátránya, hogy csak amerikai szervereket üzemeltet az EA.  
<http://www.needforspeed.com/>



**HALO 2!!!**

A hivatalos Xbox Magazin legfrissebb kiadásában is megerősítették, hogy készül már a HALO című akció-játék folytatása. Ez csak annyit jelenthet, hogy a PC-s első epizóddal még mindig nem nagyon akarnak foglalkozni... Pontosabban arról van szó, hogy az E3-on sem volt jelen az alkotás, és azóta sem lehet felőle semmi biztatót hallani.

<http://www.bungie.com>

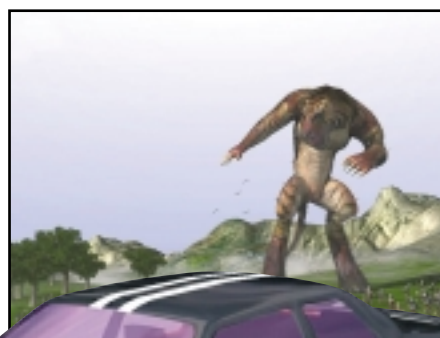
**FFXI-rendszerekövetelmények**

A Squaresoft ismertette, hogy milyen rendszerekövetelményei lesznek a jelenleg béta-tesztelés alatt álló Final Fantasy XI PC-s változatának. A jelek szerint ahhoz, hogy teljes pompájában szemlélhessük a fantasy szerepjátékot, igen erős vasra lesz szükségünk. Az ajánlott hardverek között Pentium 4, 256 MB memória, legalább GeForce3 és további elemek találhatóak... A játék érdekessége, hogy akár elméletileg a PS2-es játékosokkal is nyomulhatunk majd...

**Black & White 2: megjelenési infó**

Pontos megjelenési dátumot ugyan még nem adott ki a Lionhead Studios, ám megindultak az első pletykák, amelyek szerint valamilyen, eddig ismeretlen oknál fogva nem az EA adja majd ki a Black & White 2-t. Amint valami biztosabbat, hivatalosabbat is megtudunk, azonnal jelentjük.

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

**Új hazai játék az Invictustól!**

Az Invictus csapata sem sokat teketóriázott az Insane megjelenése után. Nem sokkal később megkezdtek új autós reményességük fejlesztését, amit először nálunk ismerhetsz meg! Részletesebb előzetesünket és interjúkat néhány oldallal hátrébb találhatjátok meg. Aktuális CD mellékletünk „Extra” rovatában megtekinthettek néhány fotót, amelyet a csapat főhadiszállásán készítettünk!

<http://www.invictus.hu>

**Crouching Tiger PC-re!**

Időközben hivatalosan is bejelentették az idei E3-on már előkerült Crouching Tiger, Hidden Dragon (Tigris és Sárkány) című film alapján készülő, csak online játszható alkotást. A meglepően népszerű film játékadaptációjában a legkülönfélébb harci jelenetek és a különleges kung-fu tudás kerül a középpontba. Minderre azonban majdnem 2004 végéig várunk kell... A játék a Phantagram gondozásában jelenik majd meg.

<http://www.phantagram.com>

**Aliens vs. Predator 3?**

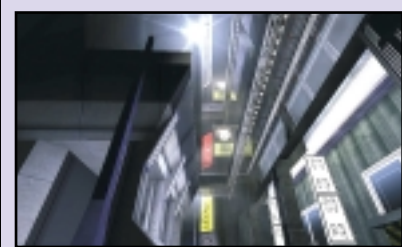
Egy interjú keretében Greg Goodrich, a Fox Interactive egyik belső embere elárulta, hogy a fejlesztők igen különleges folytatáson dolgoznak. Egyelőre semmi pontosat nem mondtak erről, de mivel a Primal Hunt nevezetű AvP2 kiegészítőt már bejelentették, így biztosan nem erről van szó... Esetleg AvP3??? Nem kizárt, de ebben még nem lehetünk biztosak.

<http://www.foxinteractive.com>

**Előkerült a Face of Mankind!**

A német Duplex System bemutatta készülő MMORPG alkotását, melyet Face of Mankind névre kereszteltek. A LithTech Talon grafikus motorral felvértezett játék még igen korai fázisban leledzik, és csak 2004 környékén látható napvilágot. Részletesebb előzetesünket néhány oldallal hátrébb olvashatjátok.

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

**Biztosan lesz Settlers 5!**

Egyik pillanatról a másikra, gyakorlatilag a semmiből rántotta elő a Blue Byte legújabb Settlers játékát, a sorozat ötödik epizódját. Sajnos nem sokat árultak el róla, csak tudatni akarták velünk, hogy készülget már... Amint valami részletet megtudunk, rögtön jelentjük nektek!

<http://www.bluebyte.net/>

**Készülne a SoF 3?!**

Egy internetes honlap által készített interjúban Kenn Hoekstrának, a Raven Software egyik vezető emberének szavaiból bizonyos sejtelmes információk szűrhetők le. Rengeteg kérdés között kutatva megtaláltuk az első utalásokat

a Soldier of Fortune egy esetleges folytatására. A jelek szerint már elkezdődtek az első megbeszélések a harmadik epizódról, de addig nem akarnak nyilatkozni a projektnek, amíg a jelenlegi rész keltette reakciókat figyelik...

<http://www.ravensoft.com>

**Hivatalos E3 díjak**

Megszülettek a hivatalos díjak, az idei E3 legjobbjaikról. A pontos végeredményeket alant láthatjátok:

A show legjobbja: Doom III (PC)  
A legjobb eredeti játék: Psychonauts (Xbox)  
A legjobb játék: Doom III (PC)  
A legjobb konzolos játék: The Legend of Zelda (GameCube)  
Legjobb konzol hardver: WaveBird Wireless Controller (GameCube)  
Legjobb akciójáték: Doom III (PC)  
Legjobb akció-kaland játék: Splinter Cell (PC)  
Legjobb verekedős játék: Tekken 4 (PS2)  
Legjobb szerepjáték: Neverwinter Nights (PC)  
Legjobb versenyprogram: Auto Modellista (PS2)  
Legjobb szimuláció: The Sims Online (PC)  
Legjobb sportjáték: NFL 2K3 (Konzol)  
Legjobb stratégia: Command & Conquer: Generals (PC)  
Legjobb kirakós: Super Monkey Ball 2 (GameCube)  
Legjobb online játék: Star Wars: Galaxies (PC)  
Különleges dicséret a hangokért: Doom III (PC)  
Különleges dicséret a grafikáért: Doom III (PC)  
<http://www.e3awards.com/win.html>

**Alfában a Project Nomads**

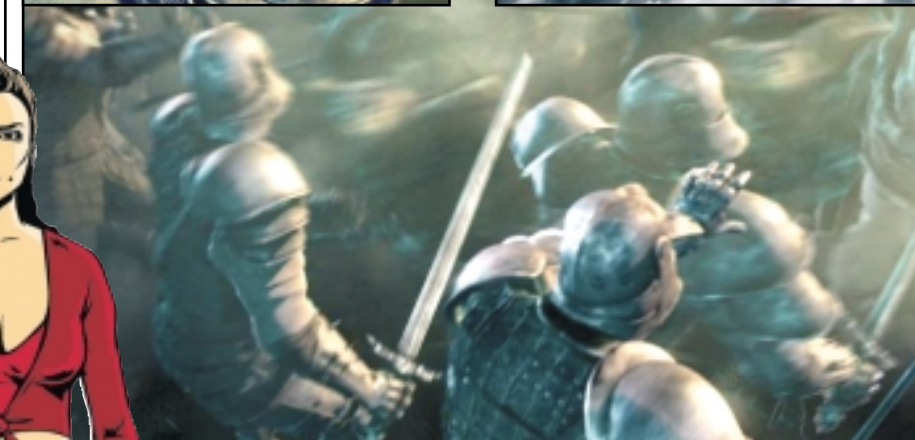
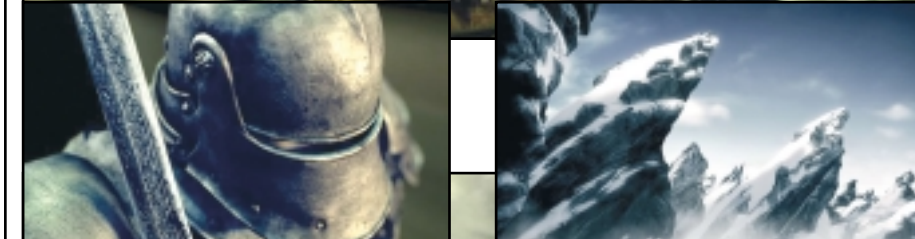
A Radon Labs elárulta, hogy készül a third-person akciójátékuk, a Project Nomads alfa-stádiumba lépett. Ez hozzávetőlegesen annyit jelent, hogy még rengeteg hiba van benne, de legalább már összefüggő egészként működik. Amíg meg nem jelenik a teljes verzió, megismerheted a hivatalos honlapját:

<http://www.project-nomads.de/>

**Új hazai reménység: Exigo!**

A nemrégiben megrendezett KATT (Kreatív Alkotók Technológiai Találkozója) nevezetű rendezvényen előkeült egy újabb hazai fejlesztés. Az Exigo valós idejű stratégiai játék lesz. Mivel azonban egy hivatalosan még be nem jelentett alkotásról beszélünk, nem tudunk részletesebb-infót mondani róla. Az már biztos, hogy az átvezető animációk nagyon jól sikerültek. (Nem titkolt céljuk volt, hogy a Warcraft III igen jól kialakított moziáját is megszégyenítsék!) A csapat elmondása szerint egészen addig titkolózniuk kell, ameddig meg nem egyeznek a kiadóval. Amennyiben minden jól megy, néhány héten belül pontosabb részleteket is napvilágra hoznak.

<http://www.pcdome.hu/gallery.php?id=1480>

**GTA 3-érdekességek**

A Rockstar Games legújabb sikerjátékában, a Grand Theft Auto 3-ban nagyon sok érdekesség található. Ezek közül is talán a legjópofább, hogy a játék közben hallgatható rádióadókban reklámozott weboldalak valóban meg lehet tekinteni. A lenti címek mindegyike egy-egy Liberty City-féle érdekességet tartogat. Vajon milyen értékeket rejt még ez a program?

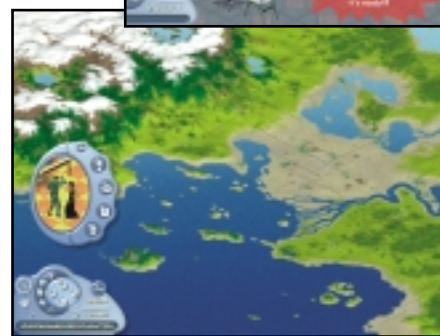
<http://www.rockstargames.com>



**Sims Online csak Amerikában???**

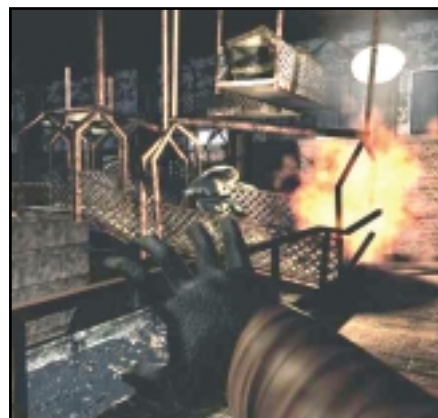
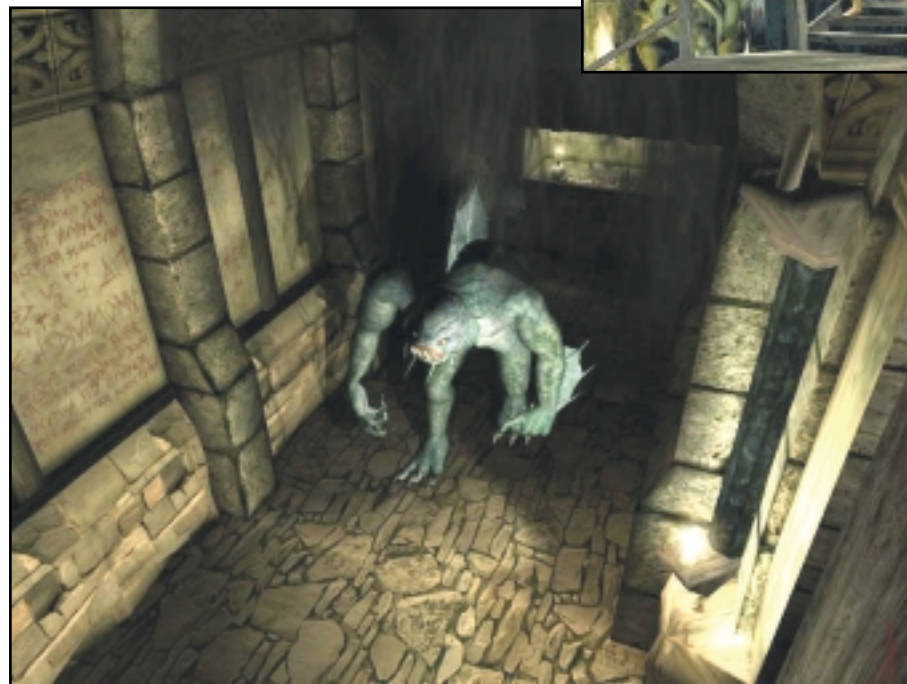
Az Electronic Arts jelenleg legjobban tejlő alkotássorozatának, a The Simsnek legújabb, csak online verziójáról elképzelhető, hogy kizárólag Amerikában jelenik majd meg. Egyelőre meg nem erősített források szerint ugyanis az EA-nál nincs tervbe véve az európai megjelenés. Ez persze még korántsem azt jelenti, hogy soha nem is lesz a földnek ezen a részén...

<http://thesimsonline.ea.com/>

**Helyzetjelentés: Call of Cthulhu**

Újabb hírt kaptunk a bizonytalan sorsú Call of Cthulhu: DCoE helyzetéről. Szerencsénkre megkönnyebbülhetünk, ugyanis a kiadónak semmiféle „gonosz” terve nincs a játékkal kapcsolatban (egy időben ugyanis arról pletykáltak, hogy nem adják ki a programot). Ennek ellenére a megjelenési dátum ismét csúszott egy kicsit, a prógi leghamarabb 2003 elejére várható.

<http://www.callofctulhu.co.uk/>

**Blizzard a Hackerek ellen...**

A Blizzard Entertainment újabb hozzáféréseket zárt ki Battle.net rendszeréből. Napjainkban ugyanis nagyon sokan használnak lopott kulcsokat, vagy éppen megpróbálják tönkretenni mások rendes játékát. A cég azt is elárulta, hogy egy teljesen új rendszeren dolgozik, amely sokkal biztonságosabb lesz, mint a jelenlegi. Reméljük, sikerül nekik...

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

**ECTS 2002-honlap!**

Megnyílt az idei ECTS hivatalos weboldala. Hamarosan rengeteg információt találhattok a show egészéről. A rendezvény maga 2002. augusztus 29. és 31. között lesz Londonban! Nem szabad elfelejteni, hogy az idei kiállításra már nem csak a sajtó képviselői mehetnek el. Ettől az évtől kezdve bárki, aki regisztráltja magát, vagy megfizeti a belépti díjat, részt vehet a rendezvényen! <http://www.ects.com/>

**Bezárta kapuit a 3DO!**

Azért nem teljes hanyatlásról van szó, vagyis nem kell annyira megrémülni. „Csupán” arról, hogy az MCVOnline jelentése szerint a 3DO bezárta európai, egészen pontosan londoni irodáját, miután a cég egy része eltávozott. Reméljük, ez nem érinti a jelenleg is fejlesztés alatt álló, egyelőre titkos projekteket...

<http://www.3do.com/>

**THX-es játékok a láthatáron!**

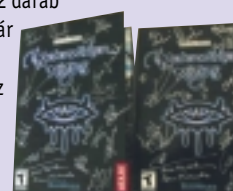
A LucasArts elárulta, hogy a LucasFilm által bevezetett THX audiorendszerrel hamarosan különféle játékokban is találkozhatunk. Ezen feladat megvalósítása a THX Gamesre hárul... Amint megtudjuk az első alkotások nevét, azonnal közöljük!

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

**Neverwinter Nights – 1 625 dollárért!**

Néhány hete hírt adtunk arról, hogy internetről meg lehet rendelni, pontosabban licitálni lehet a Neverwinter Nights dedikált változataira, amelyekből összesen 2 darab van a világon. Nos, már véget is ért a „nagy verseny”, amelynek az lett az eredménye, hogy két elvetemült játékos arc képes volt 1 525, illetve 1 625 dollárt adni értük! Gondolom, többen is szívesen fordítanátok e nemes célra ennyit, ha lehetne...

<http://nwn.bioware.com>

**DirectX 9 októberben!**

Hivatalos forrásból megerősítést nyert a hír, miszerint idén októberben jelenik meg a Microsoft-féle DirectX legújabb, 9.0-s változata.

A meghajtócsomag jelen pillanatban béta-tesztelés alatt áll, ám a legutóbbi infók szerint még nagyon sokat akarnak javítani rajta...

**Battle Realms: Winter of the Wolf**

A Ubi Soft bemutatta régebben megjelent 3D-s stratégiai játékának, a Battle Realmsnek a kiegészítő lemezét. A Winter of the Wolf még idén ősszel a boltokba kerül, és 12 teljesen új keletű küldetést tartalmaz majd... A grafikán nem sokat vátoztattak, de ha tetszett az eredeti alkotás, ebben sem fogsz csalódní. A cég egyébként, a nagy sikerre való tekintettel, elkezdett már agyalni az alkotás második epizódján, ám egyelőre még semmi biztos támpontot nem tudunk...

<http://battlerealm.ubi.com/>

**nVIDIA-finomság programozóknak**

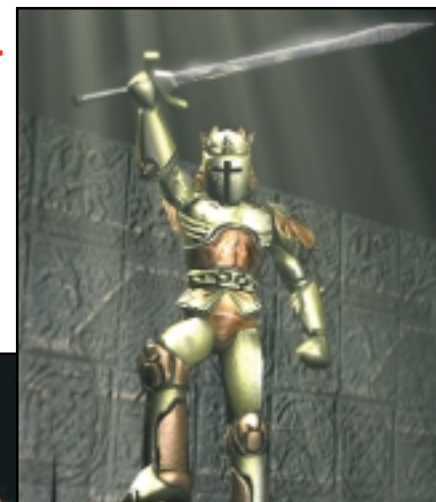
Az nVIDIA nemrégiben bejelentette magas szintű 3D-s programozási nyelvét, a Cg-t. Ez valamelyest „C++-szerű”, kifejezetten grafikus alkalmazások készítéséhez hozták létre. Állításuk szerint ez újabb áttörés a cég életében, hiszen az ígéretük szerint eddig nem látott, valós időben számított hatásokat is készíthetnek a fejlesztők. Ha jobban érdekel a téma, látogass el a hivatalos oldalára:

<http://developer.nvidia.com/>

**NWN...szanaszét egymillió!**

Az Infogrames büszkén jelentette, alighogy piacra dobták a Bioware féle Neverwinter Nights nevezetű szerepjátékot, máris 125 ezer példányt adtak el belőle: Az egyesült államokban 500 ezret, míg a világ többi részén további félmillió példány lett még szétszórva.

Ez azt jelenti, hogy egyelőre nem kell attól tartani, hogy lemaradunk róla@... <http://nwn.bioware.com/>

**UT 2003-rendszerkövetelmény**

Már hónapokkal ezelőtt elhíresztelték, hogy az E3 első napján megjelenik az Unreal Tournament 2003 demó változata. A lap leadásának pillanatáig sem ez, sem a teljes játék nem érkezett meg. Ez csak egyet jelenthet: még nem készült el. A csúszásnak egyetlen előnye lehet, mégpedig az, hogy idővel egyre stabilabb alkotás készülhet. Egyes mérésekből kiderült, hogy a program láthatóan GeForce kártyákra lett optimalizálva, azok közül is a legutolsó két generáció képviselőire. Természetesen a Radeon-tulajdonosok is örülhetnek, mert az ő gépükön is jól megy majd a játék. A nemrégiben debütált Matrox Parhelia már sokkal rosszabbul fest, de az újabb driverek megjelenésével még változhat a helyzet. Akárhogy is, igazán megjelenhetne már a játék!

<http://www.unrealtournament2003.com>



# COMMANDOS 3

MÉG MINDIG HATAN VANNAK,  
ÉS PISZKOSABBAK, MINT VALAHA

EIDOS / Pyro Studio

**■ ■ cégnek, amellyel villámsebességgel törtek az élvonalba. Így nem csoda, hogy hiába dolgoznak fejlesztők két teljesen más típusú (egy stratégiai és egy kaland) játékon is, azért az aranytojást tojó tyúkot csak nem akarják otthagyni. A Commandos 3 az előző két rész biztos alapjaira épít, és bár forradalmi változásokat nem hoz majd, ha szerencsénk van, épp azokat a játékméletbeli bugokat javítják majd, amelyek miatt oly sokan bosszankodtunk.**

A *Commandos 2*-nek ugyanis elég vegyes fogadtatása volt... Bár a legtöbben elismerték tagadhatatlan erejét, kis hazánkban néhányan húzták a szájukat, hogy túl könnyűre sikerült, külföldön pedig (na ezt add össze!) azért sírtak, hogy túl bonyolult volt! Kicsit ijesztő, hogy a Pyro Studios a különféle véleményekből leginkább a külföldiekét szűrte le...

**Még könnyebb (juji), még változatosabb (jöhet), még szebb (naná!)**

Ignacio Perez, a *Commandos 1* és *3* vezető designere (akiknek az első rész jobban tetszett, egy kicsit reménykedhetnek... ☺) szerint a harmadik rész sokkal dinamikusabb és fordulatosabb lesz. Perezék szeretnének szakítani a már nagyon hagyományossá (és tegyük hozzá: egy kicsit unalmas...) vált kődetésorientált szerkezettel is. Bár az még hétpecsétes titok, hogy ehelyett mit akarnak, az új rendszernek köszönhetően állítógaz, „a játékos sokkal változatosabb szituációkba fog kerülni, ahol gyakran nem tudja, mire számíthat.”

Perez nagyon büszke a grafikus motorra, „amely sok más fejlesztőnek is alapul szolgált”. (Gondolom, ezt egy kis odaszúrásnak szánta a *Desperados* készítőinek... ☺) A *Commandos 3*-ban azt még magasabbra akarják tornáztatni: állítógaz az eddigi részeket és más stratégiaikat is felül fogja múlni a játék megjelenítése. A nagy kérdés persze az volt, hogy végre teljes 3D-vel lesz-e dolgunk, vagy csak a régi feltupírozott verziójával. Nos, végső soron inkább a második változatról lesz szó, ugyanis a készítő szerint ehhez a „játékstílushoz” és az eddigi szép, részletes helyszínekhez egyelőre alkalmatlan a teljes 3D bevezetése.

Nem kell azért félni, teljesen újféle időjárás-megjelenítést kapunk, a robbanási effektek szebbek lesznek, és a különféle járművek is másképpen, életszerűbben mozognak majd: ezt például a légítámadások során is megfigyelhetjük.

**Ruszkik, csigavető franciák és gögös friccek**

A játék három külön sztorira lesz lebontva, amelyek mind más helyszíneken játszódnak majd. Az egyik Sztálingrádban, a másik Franciaországban és Né-

metországban, a harmadik pedig a D-nap környékén. A történetről persze túl sok mindent nem akartak előre elárulni a készítő. Nagy nehezen azért sikerült belőlük még annyit kisorsolni, hogy a német pályán, Berlinben, a Gestapo főhadiszállásáról kell elmenekülnünk, a sztálingrádi küldetésben pedig egy német mesterlövészt üldözhetünk, mint az *Ellenség a kapuknál* című filmben. Az eddigi *Commandos* részek egyébként is „kikacsintottak” a híres háborús mozika: a készítő most az *Ellenség* mellett még *A vonat* című filmet említették meg.

**Okosabb, gonoszabb**

A Pyro állítólag javított a mesterséges intelligencián is: a németek egyaránt figyelembe veszik majd embered viselkedését és a különböző szituációkat is. Sokkal több fajta ellenséggel lesz majd dolgunk (SS-katonák, Gestapo-ügynökök, rohamosztások és így tovább), és az egyszerűbb katonákon túl lesznek „főellenségek” is.

No és új járművek lesznek-e? Ezen a téren a készítő kicsit „homályosan” fogalmaztak (kamuztak ☺, magyarul: túl sok nem lesz), viszont többféle szituációba kerülhetünk velük, például az egyik misszió során egy tankosztatot kell a francia ellenállással karöltve megsemmisíteniük.

Kicsit azért elszomorított, hogy egész biztosan nem lesznek új karakterek, sőt a második részhez képest *kevésbé* fogunk iránítani. A Pyro inkább a régi képességeit akarta jobban kifejleszteni, és változatosabb helyzetekbe behelyezni őket.

Hogy egy kicsit pozitívabb felhanggal zárjam az előzetest: a készítő azt ígéri, hogy a multiplayer lehetőségek közé végre bele fogják rakni a *Deathmatch*-et és a *Capture the Flag*-et is, ami azt jelenti, hogy végre – legalább multiban – kipróbálhatjuk a „friccek” oldalát!

**Bad Sector**

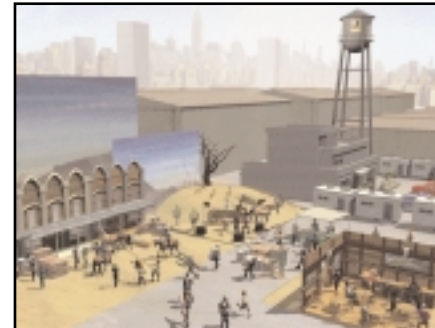
Commandos 3	
www.pyrostudios.com	
<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ dinamikusabb, változatosabb játékmenet</li> <li>■ ha nem lesz elég újítás</li> <li>■ a régi feeling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ nehéz irányítani</li> <li>■ bonyolult munkafolyamatok</li> </ul>
<b>MENNYIRE TŰNIK JÖNNEK</b>	
Megjelenés: 2003	



Lionhead Studios

# THE MOVIES

A KAMERA TŰLSÓ OLDALÁ



**A** *Black&White*-tal egy csapásra híressé vált a Lionhead Studios nem sokat pihen. Közben kiadták a *Creature Isle* című kiegészítőt, gőzerővel dolgoznak további alkotások egész tőmegén. Természetesen ez esetben is Peter Molyneux, a játékvilág egyik legkreatívabb emberé vezetője a projekteket. Vajon mit találtak ki megint nekünk?

Biztos sokatoknak megfordult már a fejében, hogy milyen lehet egy igazi hollywoodi nagymenő bőrébe bújni. Jelen esetben nem egy akciósőre vagy egy világideál hölgykére kell gondolni. A cég legújabb alkotásában egy producet alakítunk, akinek ezer és ezer gonddal kell megküzdenie ebben az igencsak bonyolult filmes szakmában. (*Ideavágó film: A játékos Kötelező!* – *Bad Sector*) Most tekintsük át röviden, hogy mégis milyen különleges feladataink lesznek...

**Erre tessék, Mr. Spielberg!**

A *The Movies*-ban szinte minden filmes álmodunk valóra válthatjuk. A játék az 1920-as évek elején kezdődik, amikor is a filmkészítés még igencsak gyerekcipőben járt. Ebben az időben még hang nélküli, fekete-fehér műsorokat készítettek, amelyeket „jobb-nál jobb” muzikákkal igyekeztek fűszerezni. Kezdetben mi is ebbe a környezetbe csöppenünk. Az idő múlásával persze újabb és újabb lehetőségekkel, technikákkal és technológiákkal ismerkedhetünk meg. Idővel elkezdjük a hangos, később pedig a színes filmek forgatását is. A játék vége felé érünk el a jelen kor vívmányaihoz: surround hang, vizuális effektusok, komputeres grafikák, és még sorolhatnám. Alapjában véve három korszakot különböztethetünk meg, ezek mindegyike különféle jellegzetes – a kornak megfelelő – vonásokkal lett felvértezve. Ebbe beletartozik az elérhető és megvalósítható lehetőségek teljes tárháza, a rendelkezésre álló pénzösszeg és az emberek általános viselkedése is. Kétféle játékrész közül választhatunk majd.

színűleg fizetni kellene azért, hogy a hírességek arcát használják a játékban). Az általunk létrehozott karaktereknek természetesen ezer és ezer arckifejezésük, egyedi jellemvonásuk is lehet, így alig lesz arra esély, hogy két ugyanolyan arcot alakítsunk ki. Színészeink folyamatosan öregednek, új tapasztalatokat szereznek, és egyre ügyesebben játszzák el a rájuk bízott feladatokat.

A játék másik felében fel kell építenünk azt a teljes stúdiót, melyben alkotásainkat rögzíteni szeretnénk. Ennek megvalósítására egy sokak által már ismerősnek érzett felület áll majd rendelkezésünkre. A hatás hozzátéve olyan lesz, mintha a *The Sims* című játékkal házat építenénk. Vagyis a legapróbb részletekig ránk van bízva minden, és csak rajtunk múlik, hogy mit hozunk össze. Különböző beállítási lehetőségekkel megadhatjuk, hogy éppen aktuális produkciókban mennyi akció, erotika és erőszak legyen. Vigyáznunk kell azonban azzal, hogy miből mennyit adagolunk. Tegyük fel, hogy egy kora, mondjuk 1930-as filmünkbe túl sok erotikát teszünk. Annak rendje és módja szerint elkészítjük a mozi, piacra dobjuk, és döbbenünk nagyokat. Hiszen, míg ma nagyon tetszik a közönségnek egy-egy hiányos női öltözék, addig azt korábban felháborítótnak, sőt visszataszítótnak tartották. Vagyis ebben a korban ez totális csődöt jelent.

**Premier előtt – még sokáig...**

Egyetlen, ám viszonylag nagy problémával kell szembenéznünk. A Lionhead Studios jelen pillanatban úgy látja, hogy a *The Movies* 2004 előtt biztosan nem lát napvilágot. Vagyis addig még igencsak sok tennivaló akad, és több dolog meg is változhat. Mindenesetre az biztos, hogy azok a játékok, melyek fejlesztésében Peter Molyneux is részt vett, még sosem vallottak kudarcot. Nem biztos, hogy mindenki egyaránt tetszett a *Magic Carpet*, a *Populous*, a *Dungeon Keeper* vagy a *Black&White*, de ezen sikerjátékok mindegyike új szintet vitt a játékvilágba. A jelek szerint 2004-ben egy játék már biztosan érdekelni fog (☺).

**ZeroCool**

The Movies	
www.lionhead.com	
<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ rengeteg ötlet</li> <li>■ határtalan lehetőségek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ nehéz irányítani</li> <li>■ bonyolult munkafolyamatok</li> </ul>
<b>MENNYIRE TŰNIK JÖNNEK</b>	
Megjelenés: 2004.	





# NBA LIVE 2003

PC-N SEM KAPUNK KOSARAT...

**N**agydöntőjét ebben az évben a két igazán nagy csapat, a Boston Celtics és a Los Angeles Lakers vívja majd – bár nem sok hiányzott hozzá. Mindenesetre az egészét jó szokás szerint magam is eljátszhatom úgy, hogy előre a jövő évi szezonot választom. S akkor nyerhet a Boston!!!

Először is el kell osztanom minden rosszindulatú pletykát, félreértést és rémhírt: az NBA Live 2003 meg fog jelenni PC-re! Egy időben sokan úgy gondolták, hogy nem (emlékeztek csak, néhány hónapja az Arénában is szó volt már erről). Bár az E3-on sem propagálták túlzottan, ennek ellenére lesz, és igencsak sokat fejlődött. Na nézzük csak, mit.

## Öltsünk fel új ruhát

Általában sportjátékok esetében nemigen lehet más tenni, mint a grafikán, az animáción változtatni. Ebben az esetben sem kispályáztak a készítők, hiszen nem kevés mocap (motion capture – a mozgás bedigitalizálása) munkát végeztek. Először is jó szokás szerint sokkal gördülékenyebb animációt ígérnek (láttam is, és igencsak jó volt). Mindemellett a teljesen új lepattanózás is igencsak ráfért a játékra. Ez azt jelenti, hogy az agyatlan ugrabugrás vagy a „hogy a fenébe szedte le, amikor kizártam?” kérdések kántálása helyett most már a pixeljátékosok sokkal okosabban reagálnak a rosszul sikerült dobásokra. Ráadásul 30 új animációt is felvettek, hogy hitelesebb legyen a lepattanózás megjelenítése. No persze, mit ér a lepattanó, ha induló emberünk a csarnok parkettjében gyönyörködik, netán a felátó nézegeti ahelyett, hogy a mi passzunkat megkapná? Szerencsére itt is változott a helyzet, bár a „továbbfejlesztett mesterséges intelligencia” kifejezés nekem mindig gyanús ☹. A lényege az, hogy elvileg a gépi játékosok jobban felismerik majd ezeket a helyzeteket. Már előre látom: az ellenfél mesterien fog indítani!

## Okosodjunk!

Már említettem, hogy egyre több az okosság a játékban. Ezt demonstrálandó néhány újabb móka: újszerű a dribblizés (ahogyan vezetjük a labdát, persze, ha nem a labda vezet minket), a játékos mozgólai és egyebek. Persze itt is „ragad” a labda, mint a FIFA-ban, de hát ez egy sport-akciójátéktól igazán elvárható. No persze ehhez új animációk is járnak. A játékosok közötti kontaktus (a labdavezető beviszi a labdát a sűrűbe, többen rámozdulnak, esetleg keményen védekeznek) esetére újfajta mocap technikával vettek fel mozgásokat. Két, három vagy négy játékos mozgását digitálják egyszerre, így az animációk nem folyhatnak egymásba. S ha már nagy a küzdelem, ne felejtsük el a prakkerolásról sem! Elvileg ezt is gyökeresen továbbfejlesztették. (Van ilyen kifejezés egyáltalán?)

EA Sports

## Passzolg, és megmondom, ki vagy!

No persze ezt zsákolásra is írhattam volna! Ugyanis bizonyos játékosok másképp passzolnak vagy zsákolnak, mint mások. Ez annak köszönhető, hogy a valós NBA-ben is kiemelkednek briliáns technikai tudásukkal, így róluk már messziről észrevenni, kik is ők valójában. Ugyanez igaz bizonyos zsákolásokra is: magyarán a pasinger repül egy nagyot, behúzza a labdát a gyűrűbe, és egyből látni, kiről van szó. Ugye ez jó dolog ☺? No persze ez is csak egynémely sztárjátékosra igaz, a többiek „átlagosan” passzolgatnak és zsákolgatnak. Hogy oda ne szaladjak...

## Hangulat mindenkifelett!

Eddig sem panaszkodhattunk a körítésre, ha NBA-ról volt szó, „nodemostaztán” mindent bevetettek! Eddig is volt lézershow, meg sok-sok fényeffekt, de ettől kezdve még ennél is jóval látványosabb lesz minden. Igazi NBA-edzőket ismerhetünk fel az oldalvonallal mellett, s új kameramozgások és animációk éltszerűbbé teszik még a dolgot. Természetesen a hangokat a valódi NBA-arénákban vették fel, ugyanígy a szpikerek bejelentéseit és az egyéb zajokat is. Szóval szuperdögös a dolog. Akinek ez sem elég, azok „oldie” mezben is játszhatnak, sőt állítólag az érzékeny pillanatokban (az utolsó másodpercekben, illetve amikor lejár az idő) extra rázkódásokat élhetnek át a megfelelő joypadok tulajdonosai. Az én Wingman Rumplepadem tudja ezt, a billentyűzetes felhasználók sajna lemaradnak erről az élményről. De a többről nem. Szóval: I love This Game!

Gyu

**NBA Live 2003**  
www.easports.com

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ szebb és látványosabb</li> <li>■ jobb a lepattanózás</li> <li>■ mindent továbbfejlesztettek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ továbbfejlesztett AI-től nehéz lesz</li> <li>■ nagyon „ragad” a labda a játékoshoz</li> </ul>

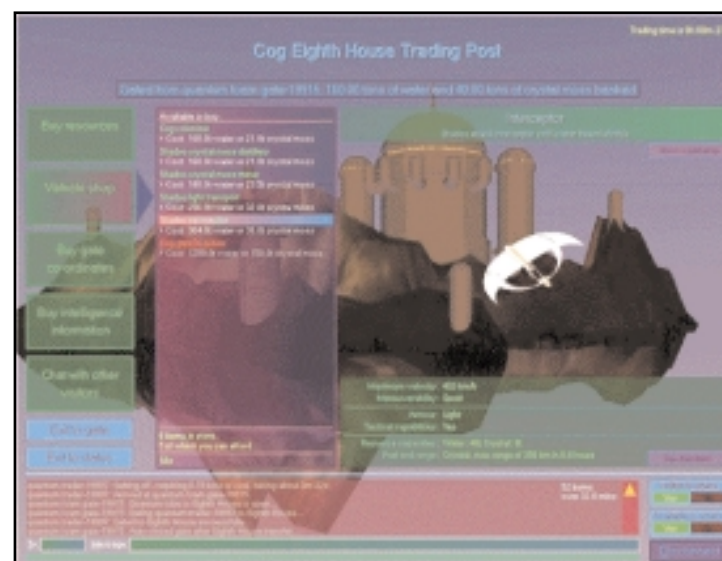
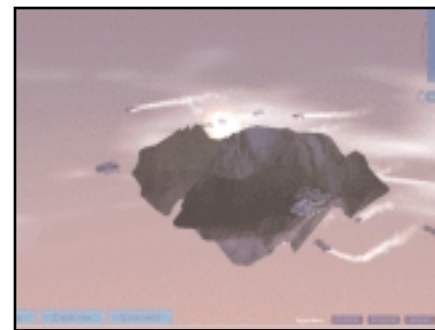
**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**  
Megjelenés: 2002. őszi



Nicely Crafted Entertainment (NiCE)

# TIME OF DEFIANCE

A KIHÍVÁS NAPRENDSZERE



**B**orúlóbb szaktekintélyek már jó ideje mondogatják, nem lesz ez így jó. Előbb-utóbb „meghalnak” a hagyományos játékok programok, és helyüket átveszik a trendi vonalat képviselő internetes tömegörületek. Ez utóbbiakra jellemző, hogy szinte állandó jelenlétet követelnek a sikerre éhes delikventstől. A géphez láncolt egyednek elsorvad a teste, majd nem sokkal később a lelke is. Sötét jövő, annyi szent! Mindenesetre úgy tűnik, a vészharangok kongatása értő fülekhez is eljutott, mert a Time of Defiance fejlesztői máris szakítanak az éppen csak kialakult általános gyakorlattal.

Mielőtt azonban rögtön a velejéig hatolnánk a már tesztverzióként futó, új multis mókának, nézzük meg, miről is szól egyáltalán a ToD! A *Creaturest* világra segítő csapat két tagja, Toby és Ben Simpson önálló fejlesztése a kizárólag interneten játszható, fizetős program. A játék környezetét egy kitalált bolygó adja valamikor a távoli jövőben, ahol számtalan kisebb-nagyobb sziget várja a hódításra hajlamos egyedeket. A bejárható, egyúttal „bejátszható” terület meghaladja a 14 millió négyzetkilométert! (Csak a viszonyíthatóság miatt: ez körülbelül a duplája Ausztrália felszínének.) Szerencsére a játékban használhatók térkapuk, s így nem fogunk megöregedni, ha a bolygó egyik távoli pontja ellen indulunk hadjáratba.

## Harmadik típusú dimenzió

Hogyha vetek néhány pillantást a mellékelt képekre, akkor bizonyára nem kell barokkos körmondatok segítségével ecsetelnem, milyen óriási lépést tettek az alkotók a tömegesen játszható stratégiai programok látványvilágát illetően. A csodálatos fények, a remekbe szabott robbanások egy szimulátor programban is megállnák a helyüket, de hogy mindezt egy valós idejű internetes játék produkálja, az már-már hihetetlen. Ennek ellenére a ToD nagyon takarékos a játékos gépe és a szerver közti információcserével. Általában 200 bájt alatti a másodpercenkénti adatforgalom. Mit jelent mindez? Azt, hogy akár egy laptop és egy mobil segítségével is megindíthatjuk offenzívánkat!

Igen ám, de mi van akkor, ha éppen most éppen ugyanezt, miközben mi az igazak álmát alusszuk? Ilyenkor a gép veszi át egységeink irányítását, ám az összetett stratégiai alapbeállításoknak köszönhetően garantáltan a stílusunknak megfelelő agresszivitással és taktikával. Komolyabb atrocitásokról e-mail értesítést, sőt SMS-t is kaphatunk, így amennyiben gépközelben vagyunk, azonnal visszaiüleltünk a parancsnoki székhöz.

## A legjobb ellenfél

Egy nagy előnye tagadhatatlanul létezik az internetes játékoknak, ez pedig a mesterséges intelligencia hiánya. Nincs is annál bosszantóbb egy stratégia számára, ha pusztán azért győzedelmeskedik ellenfelén, mert annak szellemi színvonalja egy leszázalékolt leguán képességeit sem éri el. Biztosíthatok mindenkit, a ToD-ban nem fog így járnunk. Egyrészt azért nem, mert kizárólag hús-vér ellenlábaskerítik majd az életét. Másrészt meg azért nem, mert az említett embertársakból elszámolhat akár 999-ig is. S ugye azt senki nem gondolja komolyan, hogy egyszerre túl tud járnunk ennyi játékos agyán?

Pedig valakinek sikerülni fog, hiszen a végső győzelmet egy szövetség, csoportosulás vagy efféle nem szerezheti meg. Mint a tisztességes hegylakók esetében: csak egy maradhat! A fejlesztő testvérpár a tesztperiódus után úgy nyilatkozott, hogy a tucatnyi játék folyamán szinte mindig más és más stratégiával sikerült győzelmet aratni. Úgy vélik, az éles verzióban azé lesz a győzelem, aki a legnagyobb kezdeményezőkézségről, bátorságról és (figyelem!) aljasságról tesz tanúbizonyoságot.

A legutóbbi mondatból is kitűnik: a ToD nem akármilyen próbálkozás. Az érdeklődőknek ajánlom a [www.nicelycrafted.com](http://www.nicelycrafted.com) honlapot, ahol a további információkon kívül magát a programot is le lehet tölteni. A kezdeti időszakban egy hónap erejéig 5 angol fontért kipróbálhatjuk, így ha nem nyerné el tetszésünket, minimális „vesztéssel” szállhatunk ki a buliból.

-contí-

## Time of Defiance

www.nicelycrafted.com

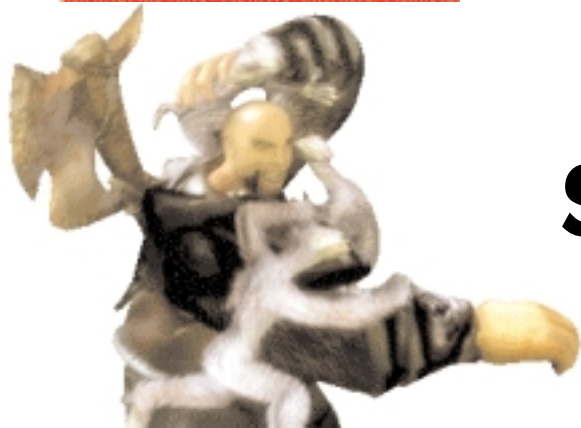
- |  |  |
|--|--|
| <b>AMITŐL JÓ LEHET</b>   | <b>AMITŐL NEM</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 1000 játékos egymás ellen</li> <li>■ játszható gazdasági, stratégiai rendszer</li> <li>■ számtalan használható taktika</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ ha gyorsan kiismerhető lesz egy nyerő stratégia</li> <li>■ az utasításainkat nem tökéletesen hajtja végre a számítógép</li> </ul> |

## MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. augusztus







# SAVAGE

52 Games  
ÍGÉRETES KOKTÉL



Sokan törekednek arra, hogy olyan játékot hozzanak létre, amely nem csak egy kategória szerelmeseinek nyújt szórakozást, azaz megpróbálnak több típust ötvözni egy játékban belül. Az eredmény általában egy közepeszerű végtermék, ami nem igazán tetszik senkinek. A reményt persze a kemény fábul faragott játékkészítők soha nem adják fel, mint ahogyan az S2 fejlesztőcsapata sem: Savage nevű játékuk szép ütemben halad a megvalósulás felé.

Évezredekre a mostani időktől, egy veszélyes és erőszakos korban, nomád emberek küzdenek a fennmaradásukért. A belső viszályok és ellenségeskedések sújtotta emberi fajnak szembe kellett néznie a természet gyermekeivel, az élőhelyüket feltő vadakkal. A harc már-már kilátástalannak tűnt, amikor egy legendás vezér, Jaraziah, egyesítette a széthúzó klánokat. Nagyszerű uralkodása alatt újra felfedezték a kémia, az elektromosság és a mágnesesség régen elfeledett titkait: az emberiség dominanciája újfent biztosítottnak látszott. Jaraziah lánya isteni adottsággal született, ugyanis még a legvadabb szörnyeteg is kezes bárányává változik a közelében, míg fia, Alexander méltó utód: karizmatikus, ugyanakkor igen vérszomjas. Számos tragikus esemény hatására a család tagjai eltávolodnak egymástól, ami az emberek között ismét széthúzáshoz vezet. Mindennek tetejébe a távoli földekről nyugtalanító hírek érkeznek: a vadak egyre szervezettebbek, és egyedi technológiai vívmányaikat hasznosító, soha nem látott fegyverekkel sorakoztak fel az egész emberiség ellen...

## Kettő az egyben

A Savage előbbiekben vázolt univerzuma egyfajta posztapokaliptikus világ, egy elképzelt távoli jövőben. Az emberek lassacskán elfelejtettek minden tudományt, a fennmaradt technikák és fegyverek mindenkinek misztikus mágiát jelentenek. A sztori ezek szerint érdekesnek tűnik, de ha összejön mindaz, amit a készítő ígérnek, nem a történet az igazi nagy durranás. A játéknak ugyanis két fő eleme van: egy real time stratégia és egy third person shooter. Ez kicsit olyan, mintha a Warcraft III-at és mondjuk a Drakant kapnánk egyben. Az egész így első hallásra talán semmi különössel nem kecsegtet single módban, de a maximum 64-en játszha-

tó online multiplayer rész annál inkább. A parancsnok a küzdelmet RTS-szemzőből látja, az egységek, akiket kommandíroz, pedig FPS-nézetből harcolnak.

## Kinek az RTS...

A parancsnok – csakúgy, mint egy hagyományos 3D-s valós idejű stratégiában – egy command centerrel kezdi a játékot. Ez után ő dönti el, hogy milyen épületeket, termelőegységeket, véderőt gyárt, azaz, hogy mire költi a nyersanyagokat. Ő dönti el a fejlesztések irányát, az upgrade-eket, mindent, amivel a konkrét harcoló egységek felszerelkezhetnek. Látja felülől a játéktér: megmondja embereinek, hogy mit és hol kell támadniuk, vagy éppen a bázis védelmére kell koncentrálniuk, mert éppen kiszűrt egy közelgő csapásmérő egységet.

## ...kinek az FPS

FPS módban a játékos a csapata command centerében kezdi pályafutását. Itt „szerezheti” fel magát képességekkel és fegyverekkel, mielőtt belevetné magát a küzdelembe. Természetesen csak azok a dolgok hozzáférhetőek, amelyeket a parancsnok előzetesen kifejlesztett. Ezután ki-ki maga választ, hogy egy, a bázis védelmező őrtoronyban, vagy egy támadó tank vezetőjeként veszi ki a részét a mókából. A nagyobb ütközetek azért nem fognak elmaradni: nemjátékos egységeket lehet majd termelni, amiken mindenki kedvére megszedheti magát xpvel. Szintlépéssel ugyanis újabb újabb fegyverek és lehetőségek tárulnak fel előttünk...

## Ide nekem egy játszható verziót!

A készülő „ösvér” ígéretesnek tűnik, legalábbis a képek és a trailer (megtalálható e havi DVD mellékletünkön) alapján. Még majd egy év van a kiadásig, de már most igen szívesen kipróbálnék egy játszható változatot, hogy hogyan is működik mindez a valóságban. Egy egészen újfajta multiplayer mód megszületésével, a 64 fős összecsapás és a jó összjáték eredményeképpen nagy csatákra kell számítanunk a jövőben, egy olyan FPS játékban, ahol még egy RTS-rajongó is jó eredménnyel veheti ki a részét.

**Savage**  
www.s2games.com

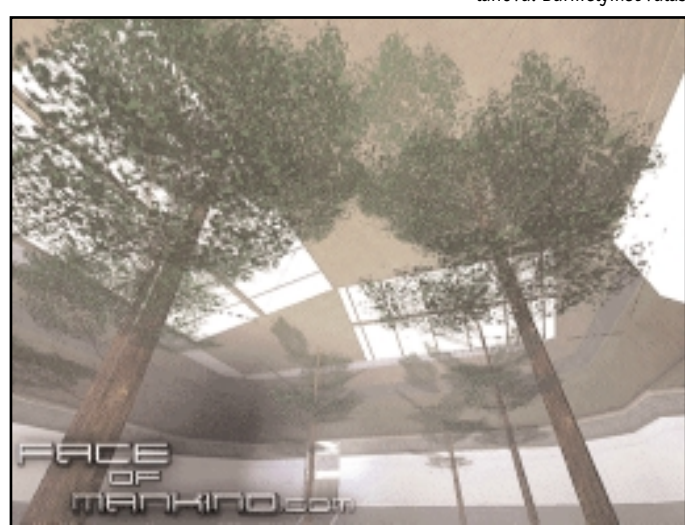
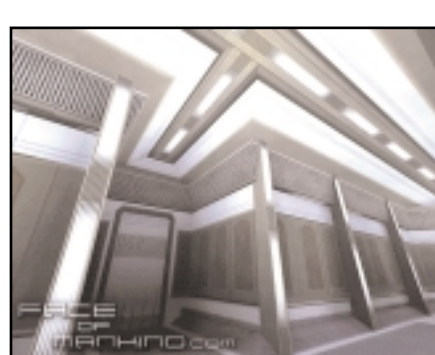
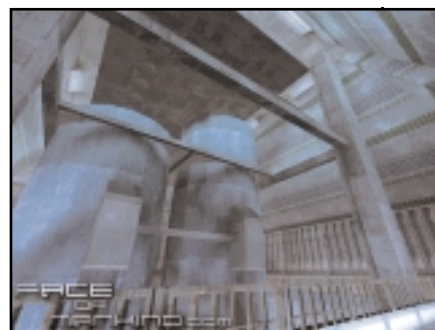
<b>AMITŐL JÓ LEHET</b> ■ kihívás az FPS és RTS-rajongóknak is	<b>AMITŐL NEM LEHET</b> ■ megint csak egy közepes ösvér kerekedik ki belőle
--	--

**MENNYIRE TŰNIK JÖNNEK**  
Megjelenés: 2003. első negyedév

## Duplex Systems

# FACE OF MANKIND

HATÁRTALAN KALANDOZÁS A XXIV. SZÁZADBAN



Manapság szinte minden fejlesztőnek az online játékok felé húz a szíve: egyrészt szinte határtalanok a kategória lehetőségei, másrészt ugye folyamatosan csordogál az ügyfelektől a credit@... A német Duplex System sem szeretne kimaradni a nagy üzletből, az ottani fejlesztők ezért is fektetik tehetségüket ígéretes játékukba, a Face of Mankindba.

A XXIV. században a Föld lakossága óriási, túlnépesedett városokban tengeti életét. A természeti erőforrások kimerülése tette szükségessé az úripar nagymértékű fejlesztését, hogy ezáltal távoli bolygók kiaknázásával táplálni lehessen a nyersanyagra éhező anvilvilágot. Az ugrásszerű terjeszkedés nem maradhat észrevétlen: csak idő kérdése volt, hogy agresszív idegen fajok mikor fogják felvenni az emberiséget az étlapjukra... Az űrhadsereg csapatokat küldött ki az idegen fajok felkutatására és tanulmányozására. Sajnos ezek a küldetések nem végződtek valami fényes sikerrel: a lények felettünk állnak technológiai és biológiai szinten is. Mindeközben a Földön minden megy a maga útján, az emberek kereskednek, lopnak, csálnak, vagy épp a rendet tartják fenn, karakterosztályuktól függően ☺.

## Végre egy klasszikus sci-fi

A FoMK enyhén szólva is nagyszabásúnak ígérkezik, ha minden megvalósul, amit a készítő terveznek. Megalkották a Föld történelmét az elkövetkező 350 évre, a Holdba csapódó meteor hatásaitól kezdve, Svájc uniós csatlakozásán keresztül egy Európa-Amerika háborúig, amelynek eredményeképpen neutronbombát dobna Washingtonra... A játék jelenében öt óriási, teljesen bejárható várost és számos űrbéli kolóniát modelleznek le, ahol mindenki lehetősége szerint boldogulhat. Tíz különböző szervezet közül választhat a játékos: ebben a jövőbeni világban az embernek nincsen esélye, ha nem tartozik valahová. Bármelyiket válasszuk is, garantáltan eltérő játékélményben lesz részünk: a kormányerők, akik a rend fenntartására törekednek, a nagy gazdasági konzorciumok és a zsoldos munkából élő klánok céljai mind-mind mások, miközben egymással is élesen versengenek. A játékos szerepet kaphat az emberiség nagy kihívásának megválaszolásában, kémkedhet egy konkurens vállalatba beépülve, vagy harcolhat az idegenek ellen: kár lenne ebből kimaradni!

## A Közgázon végeztél? Nem baj!

Természetesen nem kell feltétlenül harcos vagy kutatói tevékenységet végezni: a FoMK hátterében meghúzódó, de tulajdonképpen az egész játékot mozgásban tartó összetett gazdasági rendszert is kontrollálhatjuk – egy bizonyos mértékig. Az egyes kolóniák nyersanyagbázisából a tulajdonos társaság csak akkor profitálhat, ha egy tagja a helyszínen felügyeli az eseményeket. Ezt utána a Földre kell szállítani, ahol megkezdődhet a szükséges eszközök gyártása. Ebből láthatók a különböző cégek előnyei és hátrányai: a Kolonizációs Céh rengeteg nyersanyaggal rendelkezik, de a gyártókapacitása szinte nulla, a földi mamutvállalatok (EuroCore, Ázsiai Kolonizáció) óriási gyárai viszont teljes mértékben tőle függenek. A tapasztalati pontok növekedésével a rangunk is emelkedik, így egyre több felelősség nehezedik ránk: magas szinten csapatokat kommandírozhatunk, vagy éppen egy társaság helyi irodájának fejeként befolyásolhatjuk pl. a fegyverek árát.

## Egyszerűen, szépen, simán

Az összetettség nagyon jó dolog, addig a szintig, amíg mindenki számára jól átlátható. Ezt ígéri a készítő is, megfogalmazásuk szerint a FoMK nem hagyományos RPG lesz, bár az a játék egyik legfontosabb része marad. Irányítása egy hagyományos FPS játékéhoz fog hasonlítani, így mindenki könnyen elboldogul vele anélkül, hogy pár száz oldalas kézikönyvön kellene átrágnia magát. A Duplexnek sikerült nagynevű közreműködőket találnia a projekthez: a látvány biztosításáról a Lithtech engine gondoskodik (a kezdeti screenshotok azért nem mutatnak túl sokat), a Lyra Studios Destination hálózati motorja pedig a sima online játékélmény záloga. Bár még jó másfél év van a befejezésig, valószínűleg nem kevesen vannak, akik vágnak az idegenek körmére nézhetnek, a stratégiák szerelmesei pedig akár a gazdasági mechanizmusokba is belepiskálhatnak.

## Sam

**Face of Mankind**  
www.faceofmankind.com

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b> ■ izgalmas bejárható helyek, komplex gazdasági rész	<b>AMITŐL NEM LEHET</b> ■ túl komplex gazdasági rendszer
---	---

**MENNYIRE TŰNIK JÖNNEK**  
Megjelenés: 2004. január



# ITZKRIEG

TANKCSAPDA



elfogott T-34-est... A grafika első osztályú – ezt bárki megerősítheti, aki látta az előző GameStar CD-n található Blitzkrieg-trailert. A java azonban csak most következik! Ezeket a paramétereket már számos játék elérte (legnevezetesebb talán a *Combat Mission*), de sokszor elvéreztek azon, hogy nem volt rendes, hosszú és élvezetes kampányuk. A BK szakít ezzel a káros hagyománnyal, és különösen változatos csatákat ígér. Az angolszász szövetségesek, a tengelyhatalmak és a szovjetek oldalán szállhatunk be a küzdelembe. Számos jelentős hadjáratban vehetünk részt, de lesznek véletlenszerűen generált küldetések is. Katonáink tapasztalatot gyűjtenek, és a moráljuk is befolyásolja a harci teljesítményt. Az utánpótlás szintén fontos szerepet kap, akárcsak a harci járművek javítása és a sebesültek gyógyítása is. Nem akarok előre inni a(z orosz) medve bőrére, de ha valóban sikerül mindezt jól megvalósítani, akkor végre új királyt üdvözölhetünk majd, aki visszaállítja a második világháborús stratégiai játékok kicsit megtépzott tekintélyét, és ismét populárisá teszi ezt a stílust.

Uhu



**U**senyek, hiszen új játékok komoly ellentéle lehet a szintén általuk kiadott *Sudden Strike 2*-nek. Mindkettő második világháborús valóság idejű stratégia, és mindkettőnek jó esélye van arra, hogy meghódítsa a virtuális tábornokok szívét. Az elhúzó háború azonban a Blitzkrieg győzelmét hozhatja – nemcsak a kiadó háza táján, hanem a stratégiai játékok piacán is.

Örvedetes tény, hogy a játékefejlesztők ismét ráhagytak a második világháború megunhatatlan és kimeríthetetlen témájára (*Szvsz még „örvedetesebb” lenne, ha végre eszükbe jutna, hogy volt egy első világháború is... – Bad Sector*), és ismét sorra jelennek meg az ezzel kapcsolatos programok. Ugyan a körökre osztott stratégia kezd eltűnni a süllyesztőben, ám kivételesen nem kell elővenniünk zsebkendőket – többféle megoldás is született arra, hogyan lehet a valós és a körökre osztott időt összeházasítani. A második világháborús stratégiák új generációja már nemcsak élvezetes játékélményt ígér, hanem a grafikára sem kell panaszkodnunk. A Blitzkrieget az orosz Nival Interactive fejlesztte, ahol igencsak odafigyelnek arra, hogy játékok ne csak izgalmas legyenek, hanem lehetőleg közelítsen a valóság harctéri viszonyokhoz is – ami pl. a *Sudden Strike*-ra nem jellemző... Bár a Blitzkrieg RTS, mégsem nagyon találkoztunk eddig olyan stratégiával, ahol egy csapat könnyűfegyverekkel felszerelt gyalogos megsemmisíthet egy harckocsit. Ráadásul a páncélosokra minden egyes leadott lövést kiszámol a program, és eldönti, vajon eltalálta-e a lövedék a járművet, ha igen, hol okozott sérülést és mindez milyen befolyással lesz annak további működésére. A harckocsik forgatni tudják a tornyukat, és természetesen nemcsak a lövegüket használhatják, hanem a rajtuk lévő 1-3 db géppuskával is ritkíthatják az ellenfél sorait. Ha komolyabb veszélyt látnak, hátratulatva is elhagyhatják a helyszínt, így nem kell megmutatni az ellenfélnek gyenge hátsó páncélzatukat (ami azt is jelenti, hogy a BK-ban a harcjárművek páncélzata is részletesen kidolgozott...).

### Berlin vagy Moszkva?

Több mint 200 harci jármű szerepel a játékban, ami már megfelelő számnak tűnik, habár ha az összes nemzet minden gyilokgépét belevesszük, már nem is olyan sok. Emellett természetesen a gyalogság is komoly szerepet játszik – derék bakáink még lövészárkot is áshatnak, ami nagyban növeli a stratégiazás lehetőségét! Nagyon fontos (És itt kezdődik a valódi stratégia!), hogy a BK-ban is bármikor kimerevíthetjük a képet, ha parancsokat akarunk kiadni. A harci eszközöket – néhány kivételtől eltekintve – nem foglathatjuk el, aminek örülök, hiszen nem lenne túl reális, a gyalogos bakáink rögtön tapasztalt harckocsizóként tudnának használni, mondjuk,

**Blitzkrieg**  
www.nival.com/eng/blitzkrieg\_support.html

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>gyönyörű grafika</li> <li>összetett kampányok</li> <li>reális harrendszer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nem valószínű, meg az ígéretek</li> </ul>

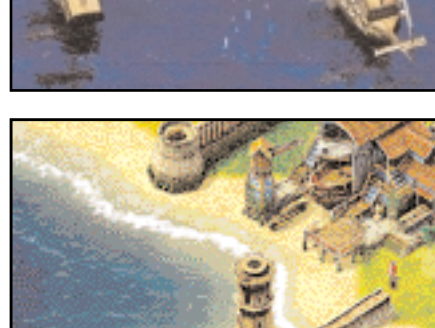
**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**  
Megjelenés: 2003. első negyedév



Ascaron

# PORT ROYALE

KERESKEDŐK KORA



**A**z év elején még igencsak bizonytalan volt az Ascaron helyzete. Úgy látszott, végleg eltűnik a süllyesztőben, végül azonban csak kimászott a bajból. A fejlesztőcsapat így újult erővel foghatott neki egy tradicionális kereskedőjáték készítésének. Legutóbbi alkotásuk a *Patrizian 2* volt, amely csak mérsékelt sikert aratott, de ez nem szegte kedvét a fiúknak: következő játékokban ismét kereskednünk, hajózni és harcolnunk kell.

A *Patrizian 2* meglehetősen póriás grafikával „büszkélkedett”, amivel szerencsére követője, a Port Royale szakít – a tenger és a hajók 3D-ben pompáznak, a városok, kikötők továbbra is két dimenzióban tűndöklönek. A tengeri csaták is nagyon látványosak lettek: az ágyúlövedékek szétszaggatják a fedélzetet, füst és lángok csapnak ki a hajó mélyéből, lassan elemészte a süllyedő roncsot. A szárazföld is szép lett, a tengerparti sziklák különösen hangulatosra sikeredtek. Ténykedésünk helyszíne viszont nem változott: a híres-hírhedt Karib-tengeren hajózza kell felfuttatnunk kereskedőtársaságunkat. A fejlesztők a játék menetén és célján nem sokat változtattak – továbbra is a gazdagság és a jólét elérésére kell törekednünk. Húsz különböző áruval kereskedhetünk, a rakományt száz hajónk szállíthatja. Eladni, vásárolni vagy csak híreket szerezni továbbra is a városokban tudunk, amelyeknek száma viszont megnégyszereződött: most már 90 kikötő szolgáltatásait vehetjük igénybe. Nem mindegy azonban, hogy milyen viszonyban vagyunk az országgal, amelyhez a város tartozik. Ha jól megvagyunk a franciákkal, angolokkal, hollandokkal, spanyolokkal, akkor könnyebben tudjuk elintézni kereskedelmi ügyeinket. Különlegesen fontosak a kormányzói városok, ugyanis csak ezeken keresztül lehet üzletelni Európával. Összesen tíz konvojunk, maximum tíz-tíz hajóval szelheti a habokat, de ah-

hoz, hogy eket kell elérnünk. A kereskedelem is átláthatóbb lett egy kicsit: mostantól az árukat kis ikonok szimbolizálják. Ellenben a dinamikus árváltozási rendszer, ami már a *Patrizian 2*-ben is nagyon jól működött, továbbra is jelen lesz a játékban.

### Fekete lobogó, fehér lábszártsont

Végre rendesen kiélhethetjük rablóvágyainkat is: módra szerezni csákyázgathatjuk, süllyesztgethetjük az ellenséges hajókat. Mind a négy nemzetől kaphatunk olyan megbízásokat, amelyek a rivális ország hajóinak kifosztására, megsemmisítésére szólítanak fel. Ha belevágunk egy ilyen feladatba, akkor természetesen nem tudunk a felbőszített ország kikötőiben kereskedni, de azért nem kell végleg elbúcsúznunk tőlük – bármikor besunnyoghatunk valamelyik városba, és könnyöröghetünk a megbocsátásért. Ilyenkor kisebb feladatokat kapunk, és ha sikeresen elvégezzük őket, javul a megítélésünk a korábban ellenséges nemzet szemében. Több száz küldetés vár ránk, amelyek között a szokásos kalózkciók (városok kifosztása, hajók megcsákyázása) mellett kalandosabbakkal is szembekeverülhetünk. Így akár még kincskeresésre is küldhetnek megbízóink. Egyes küldetések ráadásul több részből állnak, úgyhogy ha minden jól megy, nem fogunk unatkozni hajókázás közben. Az elvégzett feladatokért az anyagiakon túl tapasztalati pontot is kapunk, aminek növekedése határozza meg ellenfeleink ravaszágát és az elérhető zsákmány nagyságát. A kereskedelem mellett kivehetjük részünket a termelésből is: a velünk baráti viszonyban álló városokban létrehozhatunk kisebb telepeket, ahol fontos árukat állíthatunk elő. Sőt, idővel egy saját szigetünk is lesz, ami kizárólag a mi fennhatóságunk alatt áll, így a riválisok sem foglathatják el. Ha sikeresek vagyunk, egész csinos kis rezidenciát építhetünk ki magunknak. A képek és az ígéretek alapján kifejezetten jónak tűnik a Port Royale, és ha minden igaz, akkor már az idén nyáron meggyőződhetünk arról, vajon tényleg annyira mókás hely-e a karib-tengeri szigetvilág, mint azt a *Monkey Island* sorozatban láttuk ☺.

Uhu

**Port Royale**  
www.ascaron.com

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>hangulatos grafika</li> <li>változatos küldetések és játékmenet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>unalmas gazdasági szimuláció</li> <li>monoton küldetések</li> </ul>

**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**  
Megjelenés: 2002. nyár



# VILÁGPREMIER!

ÚJ AUTÓS JÁTÉK AZ INVICTUSTÓL!

**A** hazai fejlesztőcsapatok az idők folyamán, úgy érzem, már bizonyítottak. Mindazonáltal az elmúlt hónapok igen csendesek voltak. Arra gondoltunk, hogy megdobjuk mindenkit egy körrel, hogy mégis, mi újság van, mi történik náluk. Az elsők között válaszolt az Invictus, akitől a nagy sikerű 1nsane is származott. Levelük lényege dióhéjban ennyi volt: „valami készül” ©...

Na, gondolhatjátok, hogy nekünk sem kellett több! Kíváncsi voltunk Boe újdonsült járgányát, és útra keltünk az Invictus főhadiszállása felé, a festői Debrecen városába. Egyetlen cél lebegett szemünk előtt: mindenképpen meg akartuk tudni, hogy mi készül. Röpké néhány órást utazásunk alatt rengeteg kérdés fogalmazódott meg bennünk, pedig csupán annyival voltunk tisztában, hogy egy autós játékot hegesztenek a srácok...

Amikor megérkeztünk a „frontvonalra”, mint veszett fenevadak támadtuk le a kezdetben kissé megilletődött csapatot. Miután nyugtázták érkezésünket, és észrevették, hogy nem vagyunk teljesen normálisak (a szó neves értelmében ©), kicsit feloldódtak, és szemmel láthatóan megnyugodtak. (Szegények, szerintem szólni sem mertek ©... Bad Sector) Ebben a pillanatban döbentünk rá arra, hogy ez életünk igen fontos momentuma: hiszen a világom mi voltunk az első civilek, akik megismerhettük az Invictus legújabb alkotását!

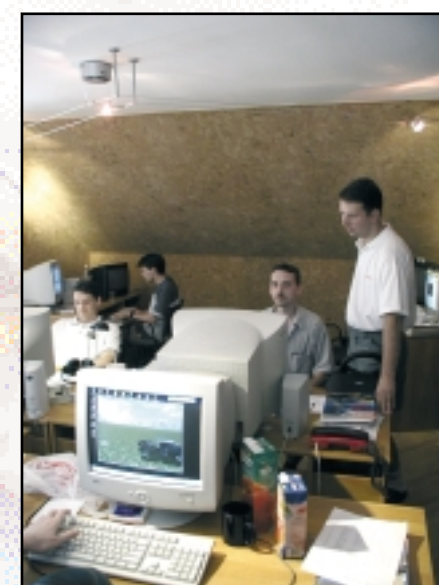
## Titokzatos érdekességek

Mivel még a fejlesztés viszonylag korai fázisában járunk a srácok, nem sok pontos adatot tudtunk meg. Mint már említettem, egy autós játékról van szó, amelynek a cikk írásának pillanatában még nem volt végleges címe. Biztosan sokan emlékeztek az 1nsane-re, amely szintén ezen stílus képviselője volt, ám teljesen más formában. Az aktuális projekt lényegében egy nagyvárosban játszódik, amely négy részre van „szelvével”. Ahogy haladunk előre a játékban, egymás után nyílnak meg az egyes körzetek. Megfordulunk a kertvárosban, az üzleti, majd az ipari negyedben, valamint egy „szimpla kis” városrészben (ahol nem hemzsegnek a felhőkarcolókk). A város felépítése igen összetett lesz, és a készítő nagy figyelmet szentelnek a részletességre. Olyan dolgokra is gondoltak, hogy mondjuk egy nagy stadionban a futópálya (az arányokhoz képest) pontosan 400 méter, vagy akár arra is, hogy egy üzlet ajtaján lévő kilincs hozzávetőlegesen 1,2 méter magasan legyen (így nem találkozhatunk azzal a bakival, hogy egy gyalogosnak a hasáig ér az ajtó). Az épületek, helyszínek egy része, a valóságban is létező dolgokról lett mintázva, így elképzelhető, hogy találkozunk ismerős területekkel.

Mi különféle versenyekben vehetünk részt, saját magunk által összetákoltt autókkal. Ez annyit tesz, hogy

egy elég jól kialakított garázsban, nagyon apró részletekig szerelhetjük a „gépeket”. Alapból egy szinte teljesen szétkapott járgányunk van, és a mi feladatunk, hogy felszereljük minden földi jóval (beleértve a kerekeket, az üvegeket és az üléseket is). Autóknak festését az eddigi játékoknál csak úgy oldhattuk meg, hogy fix színeket választhattunk ki, és ekkor az egész váz abban pompázott. Jelen esetben arról van szó, hogy fogunk egy „szórópisztolyt”, és máris kezdődhet a művészi munka. Ha úgy tetszik, akkor graffitit jelleget is adhatunk verdánknak! Még egyedi matricákat is ragaszthatunk a vázakra, sőt, akár le is festhetjük a kicsikéket. Nem kevesebb mint 100 gépkocsinak lesz hely parkolóházunkban. Mint minden valamirevaló városban, itt is zajlik az élet. Közlekednek a járművek, a gyalogosok sietnek a dolgukra, és még sorolhatnánk. Mivel nem véres alkotás készül, a Carmageddon rajongói nem élhetik majd ki vágyaikat... vagyis nem lehet majd elütni senkit! A játék fizikájával már most nagyon megelégedve, pedig még igencsak tesztfázisban volt. Ez annyit tesz, hogy nem voltak még tökéletesen beállítva az autó adatai, így olykor túl nehézre, máskor pedig túl könnyűre sikeredett.

A program grafikájából sajnos mi sem láttunk sokat, ám arról saját szemünkkel is meggyőződhattunk, hogy az árnyékok tökéletesek lettek. Ha járgányunkat összetörjük, vagy éppen elhagyunk egy-egy alkatrészt, természetesen a valós árnyék vetül majd a felületekre. Az autók kidolgozása hihetetlenül részletes, még talán azt is megkockáztatom, hogy túlságosan is ©. Nagy bánatomra a játékmódokról nem nagyon akartak elárulni semmit, de hát mindennek eljön a maga ideje.



Most, hogy tudom, mennyi remek hazai játék készül, egyre izgatottabb leszek. Mint „autósjáték-mániákus” úgy érzem, hogy ebbe az alkotásba több olyan dolog is belekerül, amit már régóta hiányolok. Nem is beszélve arról, hogy a program legtöbb elemét még mi sem láthattuk, így még több meglepi várható ©. Nagy örömmel töltött el a hír, amely szerint az Invictus játéknak megjelenése már nincs is olyan messze! Ez azt jelenti, hogy röviddel iskolakezdés után megint nagyon sok álmatlan éjszaka kell majd átvírasztanom. Nem tudom, ti, hogy vagytok vele, én a magam részéről egyáltalán nem bánám ©!

## Invictus-interjú

Természetesen jó néhány kérdéssel bombáztuk a csapatot, ezért most újabb információmorzsákat tudhatsz meg a készülő projektről! A válaszokat a csapat egészének köszönhetjük:

**GS: Mióta dolgoztok ezen a játékon?**

**Invictus:** Alig néhány hónapja. Az európai idő szerinti egyik éjjel csörgött a mobiltelefon, és egy neves kiadó vezetője igen érdekes dolgot kért tőlünk. Az mondták, hogy mi lenne, ha három hónap alatt elkészítenénk egy játékot. Csak annyit tudtunk válaszolni, hogy ez kész design esetén is lehetetlen. Közös megegyezés alapján valamivel hosszabb határidőt alakítottunk ki, és megkezdtük a fejlesztéseket. Mivel a program grafikus és fizikai motorján már jóval régebb óta dolgozunk, egészen pontosan 2001 januárja óta, viszonylag hamar játszható verziót tudtunk mutatni nekik, ami igencsak pozitív fogadtatásra talált.

**GS: Ha jól emlékszem, az 1nsane idején elég kis csapat voltatok. Azóta, mennyire változott a helyzet? Mennyien dolgoztok ezen a játékon?**

**Invictus:** Igen, az 1nsane-t 3 programozó, 2 grafikus, 2 zene- és hangfelelős készítette. Az akkori 7 főhöz képest igencsak megnőttünk, jelenleg 21-en dolgozunk ezen a projekten. Örömmel mondhatom,

hogy ennyi ember éppen megfelel az adott kihívásoknak, ugyanis sikerült igen jól elosztani a teendőket, így sokkal megalapozottabban tudunk egy-egy feladatra koncentrálni...

**GS: Ezek szerint teljesen felhagytok az 1nsane alapjaival. Az nem felelt volna meg?**

**Invictus:** Sajnos nem. Az a motor tökéletesen eleendő volt egy 1nsane jellegű, bolondos kis játékhoz. Jelen esetben sokkal összetettebb dologról van szó, aminek semmilyen tekintetben nem felelt meg. Azóta nagyon sok tapasztalatot szereztünk, így a fizikai motort teljes mértékben átforgattuk. Nem a saját munkánkat akarjuk lehúzni, de az 1nsane fizikailag nagyon kevés volt ehhez képest ©.

**GS: Mennyire lesz bővíthető a program, milyen lehetőségeink lesznek?**

**Invictus:** Nagyon fontosnak tartottuk, hogy a játék ne csak a saját elképzeléseinknek feleljen meg. Ennek érdekében egy olyan magot alakítottunk ki, amelyhez viszonylag könnyedén hozzáadhatunk majd különlegességeket. Ebbe beletartozik a saját készítésű autók, autóra gasztható matricák és egyéb extrák implementálása. Az új járműveket 3DSMAX-szal kell majd megalkotni, ami viszont már igényel némi gyakorlatot. Ám még akár egy teljesen szimpla kis modell is betehetünk (vagyis a kezdőknek is lehet sikerélményük ©).

**GS: Tudnátok valamit mondani a játékmódokról?**

**Invictus:** Mivel hozzávetőlegesen még csak a fejlesztés felénél járunk, nem szeretnénk még messze menő ígéretekkel tenni. Annyit el-



árulhatunk, hogy biztosan lesz egy olyan, teljesen interaktív mód, amelyben egyszerűen leszölthetünk bárkit az utcán, és kihívhatjuk egy jó kis versenyre. Ez amolyan A-ból B-be való versengés lesz, ahol mi adhatjuk meg, hogy mi a kiindulási pont, és hol a cél! Meg kell találnunk a legrövidebb utat, persze nem árt egy gyors verda sem. Ennél többet azonban nem akarunk ígérni, hiszen akkor mivel töltenétek meg az elkövetkezendő GameStarok dalait?

**GS: Mi a helyzet a többjátékos móddal?**

**Invictus:** Sajnos, egyelőre úgy néz ki, hogy nem lesz időnk multiplayer tenni a játékba. De nem kizárt, hogy egy későbbi kiegészítésként ezt is megalkotjuk (persze ezt még nem kell készpénznek venni... elsődleges célunk egy nagyon jó single player játék készítése, és nem szeretnénk a multi miatt veszélyeztetni ezt).

**GS: Mik a további terveitek ezzel a teljesen megújult motorral?**

**Invictus:** Direkt úgy fejlesztettük ezt, hogy későbbi alkotásainkhoz is használható legyen. Mivel nincs tökéletes motor, mindig lesznek olyan dolgok, amiket muszáj lesz átalakítani. Mindazonáltal most úgy érezzük, hogy végre valami olyan komoly alap van a kezünkben, amelyre valóban lehet építeni.

**GS: Mikorra várható a végleges változat?**

**Invictus:** Mint már említettük, elég szűkös határidőt szabott a kiadó. Ha minden jól megy, és sikerül véghezvinnünk mindent, még idén ősszel napvilágot lát a program.

**Boe, Sam, Joe, ZeroCool**

# WARCRAFT

Azeroth-ba halált hoz a szől



**KIADÓ, FEJLESZTŐ:** Blizzard  
**KATEGÓRIA:** RTS  
**KÖRNYEZET:** Klasszikus fantasy  
**NEHÉZSÉG:** Változó (állítható)  
**ÚJRAJÁTSZANÁD-E?:** Multiban igen  
**MULTIPLAYER:** Best of

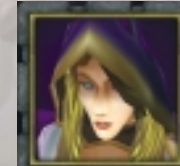
Négyévnyi „valós idejű” várakozás után végre megérkeztek a bűzlő, rothadó élőhalottak Azeroth világába, hogy legnagyobb örömeinkre alaposan megbolygassák az orkok, emberek és elfek nehezen megszilárdult békéjét. A túlvilági démonok és istenségek egyetlen fajnak sem ígérenek mást, csak vért, verejtéket és könnyeket...

A Blizzard viszont egész mással kecsegtetett: forradalmi RTS játékmenetre, vizuális 3D-s „orkazmusra”, kiváló fantasy sztorira, új hősökre, ismerősökre, négyféle egyedülálló hadjáratra és igazi multiplayer örületre számíhattunk. Most elérkezett az idő, hogy a rengeteg halogatás után számot vessenek ígéreteikkel a „háború mesterségének” szakértői...



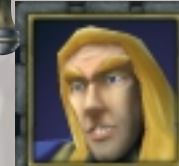
**Muradin Bronzebeard**  
**Rang:** Hegyi király  
**Varázslatok:** Storm Bolt, Thunder Clap, Bash, Avatar

Ez a nagyon erős törpe harcos sajnos csak rövid ideig lesz irányítható karakter, pedig magasabb szinten már elég erős varázslatokat tudna. A lehatásosabb büvigéje a „storm bolt”; gyakorlatilag szinte csak ezt használtam. A „thunder clap” magasabb szinten jó móka lenne, de sajnos nincs elég időnk hozzá, hogy rendesen kifejlesztjük. Egyébként, amikor ahhoz a küldetéshez értem, ahol Muradin szerepel, Arthas már annyira erős volt, hogy szinte észre sem vettem, hogy Muradin is ott téblábolt embereim között.



**Jaina Proudmore**  
**Rang:** Főmágus  
**Varázslatok:** Blizzard, Summon Water Elemental, Brilliance Aura, Mass teleport

A csinos varázslólány annak idején szerelmi viszonyba kezdett Arthas herceggel, de végül is szakítottak, és az ügy Jainát is megviselte... A rendkívül tehetséges hölgy azonban nem hagyta magát érzelmileg befolyásolni, és végül elérte a főmágusi rangot is. Ennek mi csak örülhettünk, ugyanis mindjárt a játék elején kipróbálhatjuk a vízeleméntál megidézését, aztán szintlépés után a jégvihart. Jaina egyik kedvencem lett volna, de sajnos elég hamar eltűnik a balfeleken, amikor pedig ismét előkerül, akkor sem lesz játszható karakter...



**Arthas herceg**  
**Rang:** Lovag  
**Varázslatok:** Holy Light, Divine Shield, Devotion Aura, Resurrection

Terenas király egyetlen fia idealista, de néha forrófejű fiatalember. Az emberek küldetései során ifjú titánként vele indulunk elsőként, és eleinte persze elég kevés varázslatot ismer. Először legtöbbit a „holy light”-ot használtam vele, amellyel szépen gyógyítottam társaimat, a „divine shield”-et (egyfajta védőpajzs) szinte soha, mert nem nagyon volt rá szükség. A „devotion aura”-val katonáim védetségét lehet erősíteni, de én inkább a „resurrection”-t tápoltam, amellyel az elesetteket lehet életre kelteni. A „holy light” később nagyon hasznos az élőhalottak ellen, úgyhogy a legtöbbet később is ezt használtam.

Furcsa élményeim vannak a Blizzard-játékokkal kapcsolatban... Eleinte mindig fellelkesülök az évek során egyre királyabbá váló bevezető intrón. Aztán jön maga a játék: hát... elsőre szódával elmegy, de annyira nem szoktam elajulni tőle. (Kivétel talán a *Diablo 1...*) Aztán egyre jobban belelendülök, és a végén azon veszem észre magam, hogy hajnali öt van, és megint nem aludtam egy percre sem. Valahogy így jártam a Warcraft 3-mal is: a szerkiben az első néhány pálya után már mindenkinek elmagyaráztam, hogy ez valahogy nem az igazí – most viszont a játék utolsó küldetései felé haladva alig tudok lekattanni róla, hogy megosszam veletek élményeimet... Mi történt e két esemény között? Olvass tovább, kalandor!...

## Tévedni „emberi” dolog...

A játék cselekménye szerint szegény emberek megint azt hitték, hogy békében és boldogságban élhetnek, a rettenetes zöld bőrű és bűdös szájú ork seregek többszöri visszaverése után, de nem számoltak a túlvilággal, amelynek gonosz szellemei a földi paradicsomot is pokollá akarják változtatni. Ez így, első nekifutásra

– enyhén szólva – nem túl eredeti (és van egy kis *Warhammer: Dark Omen*-es beütése is...), de bíztam a Blizzardban, és nem is kellett csalatkoznom: a hadjáratok során a történet nagyszerűen alakult, rengeteg mellékszálal, árulásokkal, meglepő szövetségekkel, meghasonlott, gonosszá váló hősökkel találkozunk. Hiába, no, már az elsőrangú sztorin is meglátszik, hogy profikkal van dolgunk: nem holmi *Art of Magic*-féle láma esti mesét tolnak az arcunkba...

Ezek után azok is biztosan megbékélnek, akik hiába szeretnék rögtön az orkok hadjáratába belevetni magukat, de nem lehet, mert hasonlóan a *Starcraft*hoz, itt is az emberekével kezdve egymás után kell lenyomni a többi. A különbség annyi, hogy míg a sci-fi stratégiában csak „erősen ajánlott” volt a sorrend, itt már kötelező, ugyanis egész egyszerűen nem jelenik meg addig az új kampány gombja, amíg nem végeztél az előzővel. Szerencsére bőségesen kárpótolnak minket az átvezető zenékkel: minden győztes faj történetének végjátásza után egy látványos filmcskét láthatunk a *Diablo II*, aztán a hadjárat menüben találjuk magunkat, ahol ott figyel a következő nép egyik oszlopos tagja.

## Heroes of Warcraft

A jó kis animációk tömkelege azért manapság már kevés lenne az üdvösséghez. A hardcore Warcraft-fanok viszont biztosan betéve tudták, hogy a harmadik rész legfontosabb újítása a hősök bevezetése lesz. (Aki meg nem, az a februári számunkban elolvashatta Szittyó béta-tesztjét, ahol már oldalakon át áradozott erről a feature-ről.) Persze sokan megfedelkeznek arról, hogy különféle bajnokok már eddig is szerepeltek a *Warcraft* sorozatban (és sok más RTS-ben is): az az igazi különbség, hogy ezúttal RPG-karakter módjára fejlődnek, és különféle varázstárgyakat is agghatunk rájuk. Ez bizony tényleg nagyon király, és óriási újítás a megfáradt, ötlettelenségek porondján. Pályáról pályára pátyolgathatjuk a különféle hősöket, figyelhetjük, ahogy fejlődnek, a lehető legjobb mágikus cuccokkal szerelhetjük fel őket, kihasználhatjuk az egyre brutálisabb varázslataikat – mintha diablóznánk. ☺

Egyedül azt sajnálom, hogy a Blizzard végül is nem ment el a Mike O'Brien-féle



irányba (lásd dobozban!), és nem helyeztél még nagyobb hangsúlyt a szerepjátékos részre. Még mielőtt az RTS-fanok és RPG-utálók lehurrognának (bár úgysem hallom ☺): nem arra gondolok, hogy agyon kellett volna bonyolítani a tulajdonságokat, de legalább berakhatták volna annak a lehetőségét, hogy mi magunk fejleszthessük a három főképeséget (erő, mozgékonyosság, intelligencia). Az sem lenne utolsó, ha a különféle varázstárgyak nem ugyanakora helyet foglalnának el, hanem mint az RPG-ben, kapnának egy „öltöztetőbábút”, amelyen a gyűrűket újra lehet húzni, a kardot kézbe lehet venni, és így tovább. Arról már nem is beszélve, hogy valamilyen hagyományos harci eszközök varázsváltozatait is kihagyták: mágikus fegyver is alig szerepel a játékban, páncél, pajzs és sisak pedig egyáltalán nem. Megértem, hogy kompromisszumot kellett kötni az RPG-elemek használata és a hardcore RTS-es számáris emészthető, könnyebb játszhatóság között, de szerintem az általam felsorolt megoldások még beleférhettek volna ebbe a verzióba is...

Hogy egy kicsit kellemesebb vizekre evezzek: szerencsére a hősök *Diablo II*-höz hasonlatos varázslat-fejlesztését nem számúzték a Warcraft III-ból, illetve – legalább ezt – a játékosra bízta. (Szintlépcsőkor tehát mi magunk adhatjuk meg, hogy melyiket akarjuk tápolni.)

Szintén jó pont, hogy nem olyan unalmas, AD&D-utánzat mágiákkal találkozunk, hanem minden karak-



ter különféleket tud, még hozzá a saját népének, fajtajának megfelelőeket, és szerencsére ezek elég változatosak is. Általában bajnokaink ötféle típusú bűvigét használhatnak: egyszerű támadókat (pl. villám, tűzlabda), rontást (az ellenség lassítása, gyengítése, fertőzése), gyógyítást (hogy ne legyen túl könnyű a játék, ezt csak a társaink lehet használni, a hősökön nem), embereink „erősítését” (a közelünkben lévő katonák nagyobbakat ütnek, lönek, több ütést kibírnak stb.) illetve idézést (élőholtakat, állatokat és egyéb lényeket hívhatunk elő, hogy egy ideig az oldalunkon harcoljanak). A varázslatok között találkoztam briliáns ötletekkel is: a legjobban Malfurion Stormrage druida varázslata tetszett, amellyel egyszerű fákat tudott megeleveníteni, hogy az oldalunkon nyomulva csapjanak szét az ellenség sorai között. Szintén egyre több fejleszthető mágia közül választhatunk, tehát ha valami még ki van szűrítve, nem kell elkésredni, az nem bug a játékban, hanem csak magasabb szinten erősíthetünk rá ☺.



Az ötletes, stílusos mágiák mellett a készítő a hősök foglalkozásának elnevezésénél is kerültek a sablonokat. Végre nemcsak az unalomig ismert „harcos”, „mágus”, „barbár”, „lovag” karakterekkel szembesülünk, hanem többek között olyanok vannak, mint például a „blademaster”, a „far seer” vagy a „demon hunter”. Ez talán nem számít eget rengető újításnak, de elismerést érdemel, hogy a készítő igyekeztek ezen a téren is valami eredetit kitalálni.

#### A háború művészete

Persze a Warcraft 3 azért elsődlegesen RTS a javából. Az alapok most is a régiék, sőt a második részhez vagy más, újabb RTS-ekhez képest egyszerűsödtek is, hiszen ezúttal kizárólag fát és aranyat kell gyűjtenünk, nincs szükség kőre, olajra, mint a *Warcraft II*-ben, vagy ércekre, mint az *Age of Kings*-ben. Őszintén szólva ez megint olyan dolog, amit felesleges „karcúsításnak” érzek: a rendkívül sikeres WC2 vagy AOK-rajongók is meg tudták emészteni ezeket a „bonyolítósokat”, és nem hiszem, hogy egy átlagos értelmi képességű játékos megállna ettől a növésben...



#### Kel'Thuzad

**Rang:** Lich  
**Varázslatok:** Frost Nova, Frost Armor, Dark Ritual, Death and Decay

A kézikönyv állításával szemben Kel'Thuzad nem is nekromata, hanem lich! Az élőhalott varázsló (és nem egyszerűen csak „halottidéző”) valaha a Kirin Tor tagja és Antonidas főmágus barátja volt, de annyira beleszeretett a fekete mágiába, hogy lelkét a Lich Kingnek ajánlotta, ezért belőle is lich lett. Rosszul tette, mert a lich sajnos a Warcraft legrosszabbul kidolgozott karaktere: azon túl, hogy a „Frost Nova” jégvillámjait hajigálja (csak ezt érdemes tápolni), a többi varázslata elég gyengus... Kel'Thuzadot a „halállovag” melletti alig-alig használtam...

Azért ne ijedjete meg, arról nincs szó, hogy az RTS játékmélet szempontjából egy „Warcraft 2 Lite”-ot kapnánk: ezen a téren is találunk újításokat. Az egyik legötletesebb új rendszer az „upkeep”, amely szó szerint lefordítva „fenntartási költséget” jelent, de itt igazából katonáink zsoldjáról van szó. Igen, végre valakinek eszébe jutott, hogy nemcsak agyatlan, engedelmis zombikból áll seregünk (kivéve az élőhalottaknál, de most képletesen értettem ☺), akik ingyen, a két szép szemünkért harcolnak Őfelségünknek, hanem őket is meg kell fizetni. A kibányászott arany egy része így derék vitézeink zsebébe vándorol, ezért néha megfontolandó, hogy érdemes-e mindjárt az elejétől kezdve „hatalmas” hadsereget tartanunk, miközben azok csak egyhelyben állomásoznak valahol, vagy inkább először tápoljunk, és csak az után képezzük ki a katonákat.

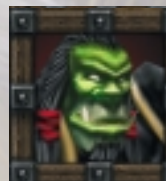
A „hatalmas” szót nem véletlenül tettem idézőjelbe, ugyanis maximum 90 főnél nem lehet nagyobb seregünk, mert... „többet nem tudunk eltartani”. Hogy miért pont ezt a számot engedélyezték a készítő, és miért ilyen alacsony, azt nem tudom (talán a multiplayer kiegyensúlyozása vagy a lag kiküszöbölése miatt), de az egyjátékos küldetéseknél egy kicsit kevésnek érzem. Az is igaz viszont, hogy így sokkal nagyobb a kihívás, hiszen egy 200 fős, maximálisan feltápolított sereg élén a hadjáratoknál szép kényelmesen bevonulok bármilyen ellenséges városba, viszont egy 50-70 fős csapatnál (hiszen a 90-be a parasztk is beletartoznak) már háromszor meggondolom, milyen taktikát alkalmazzak, hogy ne szenvedjek el túl nagy vereséget. Ez a single részre is igaz, de talán a Blizzardnál így akarták elkerülni multiban a „rush”-olást, tehát azt a jelenséget, amikor közepesen erős, könnyen legyártható egység tömegével rohanjuk le a még csak építgető, tápolgató játékos társunkat.

A „csökkentés” amúgy nem csak embereink számát érintette, hanem alapvetően kevesebb épülettel is találkozunk, mint az előző részekben és a rivális RTS-ekben – de ez nem feltétlenül negatívum, mert legalább pergősebb lett a játékmélet.

#### A rejtélyes halállovag...

**Rang:** Halállovag  
**Varázslatok:** Death Coil, Death Pact, Animate Dead, Unholy Aura

Na jó, nem is olyan rejtélyes ez az alak, csak nem akartam elárulni, kicsoda, mert a sztori egyik nagy poénját lőttem volna le vele ☺. A „halállovag” első használható varázslata a „Death Coil”, amely hasonló mértékben pusztítja az élőket, mint a „Holy Light” a holtakat. Amúgy ökelme első szinten elég gyengus, úgyhogy nagyon kell rá vigyázni, amíg nem lesz erősebb és nagyobb tudású karakter. Az „Unholy Aura”-t érdemes még tolni, mert halállovagunk gyakran flangál együtt holtakkal (gyakorlatilag mindegyik cimborája rothadó állapotban van ☺), de ne hagyjuk ki a magasabb szinten elérhető „Animate Dead”-et sem, amellyel halottakat tudunk visszahozni az élők sorába (az ellenséget is)!

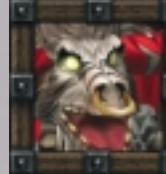
**Thrall**

**Rang:** Messzelátó  
**Varázslatok:** Chain Lighting, Earthquake, Far Sight, Feral Spirit

Ifjú zöld bőrű titánunk annak idején nemes elhatározással úgy döntött: ismét dicsőséget szerez a depressziós orkoknak, de nem az emberek leigázásával, hanem azzal, hogy megszabadítja népét a démoni befolyástól. Egyszerű sámnaként kezdte, végül azonban ő lett a „messzelátó”, akinek „messze” a legkirályabbak a mágiái! Az egyszerre több ellenségre villámot szóró „Chain Lighting” már alapszinten büntet, magasabb fokozaton pedig az ellenség számára maga a pokol! Hasonlóan ütős az „Earthquake” is, amelyet az ellenség épületei, vagy állandólag egységei ellen érdemes bevetni. A látóhatárt növelő „Far Sight” szerintem felesleges, viszont a „Feral Spirits”, amellyel két hatalmas farkast idézhetünk meg, istencsászár!

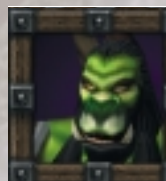
### Ember tervez, démon perverz, belekóp a levésbe (Sziámi után szabadon ©)

A kevés egység- és épülettípus szerencsére ellensúlyozza a népek közti nagy különbség, amely mind kinézetüket, mind fajtáikat érinti, és természetesen a legjobban alkalmazható taktikákra is vonatkozik. A leghagyományosabbak az emberek – ezért is tűnt egy kicsit uncsinak az az első néhány küldetés.... Homo sapiensünk fejlett technológiájuknak köszönhetően leginkább a puskás, mozsárágyús, gőztankos egységeikkel érvényesülnek. Emellett régi ismerősként üdvözölhetjük a griffmadarakat meglovagló törpéket is, akik kicsit hatékonyabbnak tünnek a második részhez képest. A mágusokat most leváltották az elf varázslónők, de szerencsére ők is ismerik a polymorphot: ezzel az iszonyúan mókás bűvigével a szerencsétlen ellenséget bizonyos időre bégető birkává lehet változtatni. (Én még a Warcraft 2-nél egy

**Cairne Bloodhoof**

**Rang:** Tauren törzsfőnök  
**Varázslatok:** Endurance Aura, Reincarnation, Shockwave, War Stomp

Az idősödő tauren törzsfőnök kétségbeesetten próbálja megszabadítani népét az egyre erősödő kentaurok támadásától, de csak Thrall hathatós segítségével sikerül neki. Hálaiból Cairne csatlakozik az orkokhoz, és bár Thrallnak és Gromnak a támadó varázslatok szintjén a közelébe sem ér, a „Shockwave” és a „War Stomp” azért elég hatékony.

**Grom Hellscream**

**Rang:** Blademaster  
**Varázslatok:** Bladestorm, Critical Strike, Mirror Image, Windwalk

Az öregedő blademaster veterán harcos a Warcraft 2 idejéből, ezért – érthető módon – nem nagyon kedveli az embereket és a velük szövetkező orkokat. Ezek után kész csoda, hogy Thrallnak sikerült megbarátkoznia a morcos öreg katonával...

Amúgy Gromon nem nagyon látszik meg a kora: helyesen tápolva és irányítva gyors és halálos. A „Windwalk”-ot nem, de a másik három varázslat mindegyikét érdemes tápolni: a „Critical Strike”-kal Grom nagyobbakat üt, a „Mirror Image”-dzel megtöbbszörözi saját magát, a „Bladestorm”-mal pedig szamurájokéhoz mérhető szélsébséggel kaszabolja szét az ellenséget.

hosszúra nyúlt multiparti során majdnem az örületbe kergettem az állandóan szűk helyen rám támadó ellenségemet azzal, hogy a legelső emberéből barikát gyártottam, aki így beszorult, a többit pedig szép kényelmesen lenyilaztam. ☺)

A gyalogos katonáknál remek újítás, hogy felvehetnek védekező pozíciót is, így ugyan lassabban mozognak, de nehezebb őket legyakni. Ha viszont mégis nagyon leamortizálnák őket, akkor a papok tudnak segíteni rajtuk. Az összes faj között az emberekkel a legegyszerűbb gyógyítani: derék csuhásaink könnyen és egyszerűen, maguktól szórják a kúráló energiát sérült egységeinkre.

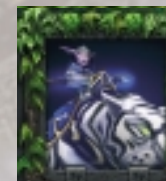
Az ember hősök között a lovak az isteni fény erejét használják fel védekező varázslataikhoz, amelyek az élőhalottak ellen nagyon erős támadásként alkalmazhatóak. A főmágusok mágiái közül a Warcraft 2-ből ismerős, rettegett „Blizzard”-ot (jégvihar) érdemes kiemelni (gondolom, a névválasztás nem véletlen ☺), amellyel alaposan kikészíthetünk egy nagyobb ellenséges se-

**Illidan Stormrage**

**Rang:** Démon vadász  
**Varázslatok:** Evasion, Immolation, Mana Burn, Metamorphosis

Furion vak testője valaha igazi bajnok volt, bár Furion ennek nem nagyon örült, ugyanis öcsikéje a fekete mágia szakértőjévé vált, amitől az idősebb fivér óva intette. Bár Illidan segített Tyrande és Furion harcában a démoni seregek ellen, hivatása révén függőségbe került a démoni mágiával, ezt pedig kihasználta a gonosz Azshara királynő, és a saját oldalára csábította. Miután ők ketten és seregeik is megbuktak, Furion büntetésből több ezer évre elzárta áruló testvérét. Tyrande azonban ismét Illidan segítségét kéri...

Illidan egyébként inkább harcos, mint mágus karakter – én leginkább a „metamorphosis”-os mágiájára tápoltam, amellyel démonná tud változni...

**Tyrande Whisperwind**

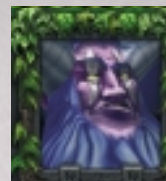
**Rang:** A Hold főpapnöje  
**Varázslatok:** Shadowmeld, Scout, Searing Arrows, Trueshot Aura, Starfall

A nemes elf hölgy egész pontosan 13836 éves, de egész jó kondiban tartja magát, mert harmincnál egy nappal sem látszik idősebbnek! ☺! Annak idején Furion és Illidan Stormrage druidák mellett harcolt (Furionba szerelmes is), hogy megmentse Kalimdort az élőhalott seregtől, és amíg a férfi druidák transzserű álmukat alusszák, Tyrande addig állandóan Kalimdor szolgálatában állt. A papnő egy fekete-fehér csíkos tigris hátán lovagol, és bár eleinte elég gyengus karakter, később a „Trueshot Aura”-val az íjat viselő amazon társnőit erősítheti, illetve magasabb szinten a „Starfall”-al pontos és brutális mágikus csapásokat okozhat.

reget is. Emellett víz elementálokat is tudnak idézni: ezek főleg magasabb szinten erősek. A „hegyi király” hősök „legkirályabb” varázslata a „Storm Bolt”: ez nemcsak megsebz, hanem el is kábítja az ellenséget. Múltiban mindenképpen érdemes efféle bajnokot indítani, de single-ben sajnos Muradin Bronzebeard, az egyik ilyen karakter elég keveset szerepel.

**Mesék a kriptákból**

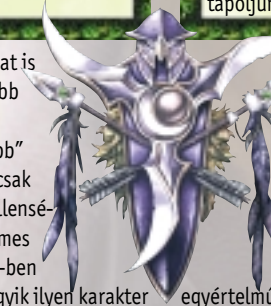
Térjünk át a „lángoló hadsereg”, vagy más néven az élőhalottakra. Őket egy „Lich King” nevű rémség vezeti, akit „életében” Ner’zhulnak hívtak, és ork sámán volt, de Kil’jaeden földemon rontásának hatására hatalmas erejű lich lett belőle. Mint minden magára valamit is adó gonosz főszellem, Kil’jaeden terve is az, hogy Azeroth földjét romlásba taszítsa, de mivel az orkokkal egyszer már porul járt, nem bízik meg teljesen – az ép formátumban amúgy is eléggé vonakodó – „Lich King”-ben sem. A romlat-

**Malfurion Stormrage**

**Rang:** Az erdő védelmezője  
**Varázslatok:** Entangling Roots, Force of Nature, Thorns Aura, Tranquility

Malfurion Stormrage, vagy ismertebb néven Furion több ezer éves druida, aki, viszonzva a korban hozzá illő Tyrande érzelmeit, szerelmes a főpapnőbe. Furion irigylésre méltó foglalkozást úz, ugyanis amikor éppen nem az élőhalottakat kaszabolja, akkor egy szent helyen az igazak álmát alussza.

Furion legkirályabb varázslata a cikkben említett „Force of Nature”, amellyel az erdő fáit életre kelthetjük (magasabb szinten hármtnegyed is), hogy az ellenségre szabadítsuk. Egyik küldetésnél szükség lesz a bénító hatású „Entangling Roots”-ra, de inkább a mindenkit gyógyító „Tranquility”-re és a „támadó pajzs” típusú „Thorns Aura” mágiákra tápoljunk.



lan húsú emberek és elfek (az orkok szerepe eleinte nem egyértelmű...) egyetlen esélye, ha a nagy összefogás mellett kihasználják a démonok, valamint az élőhalott királyok között dúló ellentéteket...

A holtak seregeit irányítva egyik legpompásabb és leghatékonyabb varázslat egyértelműen a „halottidézés” (Raise Dead), amellyel az ellenfél oszladozó hulláinak testéből lehet csontvázharcosokat gyártani. Igaz, hogy egy-két ilyenrel még nem fogunk csatát nyerni, de egy véresebb küzdelem alatt tömegével tudjuk a meglepett emberek, orkok, vagy elfek nyakába sözni a felfegyverzett ripokat. Az undeadek hősei, a „halállovagok” ráadásul már nem csontvázkatontát gyártanak a holtakból, hanem régi formájukban hozzák vissza őket, hogy egy kis ideig mellettük harcoljanak. A „lángoló hadseregnek” egy kicsit kevesebb épülete van az emberekénél, viszont a „ziggurat” tetejére (ami az élőknél nagyjából a „háznak” felel meg) valamilyen sötét gyémántszerűséget lehet „szertetni”, ami állandóan túlvilági fénnel sebz a támadókat, így például nincs szükség külön védőtoronyra. Emellett az is nagyon praktikus, hogy az élőhalott „parasztoknak”, az acolyte-oknak nem kell a bányából a kitermelt aranyat állandóan a városzába hurcolniuk, hanem – miután „megrontották” a kis barlangocskát – ott imádkoznak körülötte, miközben a pénz folyamatosan áramlik. (Nem rossz, mi? ☺)





### Nagyok, zöldek és bűdösek

Bár Tolkiennél az orkok elvetemült, gonosz lények, és zöld bőrű ismerőseink még az első két Warcraftban sem éppen „emberbaráti” arcukat (vagy inkább, nyáladzó, rút pofájukat ☹) mutatták meg, most mégsem egyértelműen rosszindulatúak. A játék egyik főszereplője például Thrall, aki a Warcraft Adventure főszereplője lett volna, – ha valaha is elkészül a játék. Az emberek által felnevelt szimpatikus fiatal ork sámán hőssé vált népe szemében mivel sikeresen egyesítette a háborús kudarc után letargiában szenvedő zöld bőrűeket, és céljával nem azt tűzte ki, hogy Azeroth földjén mindenkit leigázzon, hanem hogy megszabadítsa népét a démonok hatása alól. Emiatt azonban gyakran konfliktusba kerül heves vérű barátjával, Grom Hellscreammel, aki az orkoknál a „kemény vonalat” képviseli ☺.

Az ork kampány ezáltal sokkal összetettebb lesz, mint az előző részekben: csak eleinte fogunk konfliktusba bonyolódni az emberekkel, később inkább az éjszakai elfekkel, az élőhalottakkal és saját megőrülő társainkkal kell harcolnunk. Bár az ork hadjárat aránylag rövid, a zöld bőrűek rajongói igazán elégedettek lehetnek, mert a Warcraft 3-ban talán ez sikerült a legjobban.

A legtöbb ork épület és egység eléggé hagyományos küllemű, és vagy megegyezik az előző részekével, vagy más népekéhez hasonlít – talán egyedül a trailerekből már ismerős, hatalmas orrszarvúra emlékeztető „kodo beast”-et érdemes kiemelni, amit az orkok meglóvalognak. Óriási (már-már infantilis...) poén, hogy e tohonya állatok faláncsá-

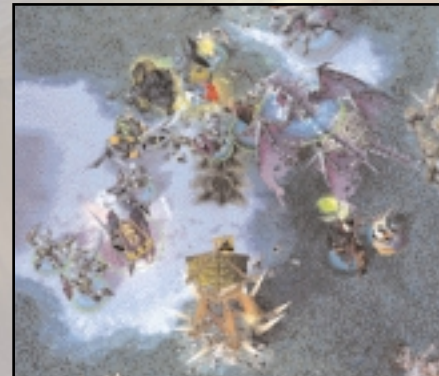
gát ki lehet használni: a dögökkel a gyalogos ellenség mellé lavírozhatunk, hogy hammi, bekapják őket ☹. A szerencsétlen delikvens aztán ott benn emésztődik haláláig, hacsak nem patkol el közben a szörnyeteg.

### Majdnem Drizzt Do'Urden...

Azért csak „majdnem”, mert a Warcraft 3-ban ezek az elfek nem a „sötét”, hanem az „éjszakai” jelzőt kapták. Hogy pontosan miért, azt nem tudom, mert nagyjából olyan karakterrel bírnak, mint R. A. Salvatore kedvenc lényei: éppannyira utálják az embereket, az orkokat és egyáltalán mindenkit, aki a földjükre lép; matriarchátusban élnek, tehát a női vezetők irányítanak (sőt, a játék során a „közkatona” is nőneműek, egyedül a druidák hímekek), sötét-ségben élnek és ott is a leghatékonyabbak. (Talán egyedüli különbség, hogy elvileg a sötét elfek a Salvatore-regényekben föld alatt élnek, a warcraftos „éjszakai” változat viszont nagyszerűen elégedél az erdőkben is.)

Mivel hosszú fülű lényeink mindenkit kérlelhetetlenül gyűlölnék, ráadásul ősi ellenségeik be is hatolnak a földjükre, ezért ebben a hadjáratban gyakran párhuzamosan kell küzdenünk az összes néppel. Néha előfordul, hogy szemtanúi leszünk az élőhalottak emberek vagy orkok elleni harcainak: ilyenkor érdemes megvárni, míg az egyik végez a másikkal, és aztán a legyengült túlélőt kivégezni (mintha multit játszanánk...☹).

Az elf elsősorban nyilas népség, ezért közkatonaí is többnyire fűszleányzókból áll, bár később lovasokat is kapunk. Hatalmas poén, hogy az elfeknél az egységeket termelő „épületek”, az egyik fejlesztő



### (M)ilyen lett volna?

Néhányan biztosan emlékeztek még rá, hogy annak idején egészen másfajta Warcraft 3-at ígérték nekünk... Eredetileg úgy volt, hogy a játék sokkal RPG-szebb lesz, a hősök alaptulajdonságait is fejleszteni lehet, és csak rajtuk keresztül lehet majd a csapatokat irányítani. A grafika is kicsit másmilyen lett volna: a régi verzióban sokkal jobban ráközelíthettünk a karakterekre, mint most. Mike O'Brien, a játék vezető fejlesztője meg is volt róla győződve, hogy ez így lett volna tökéletes, a Blizzard vezetősége szerint azonban „túlságosan komplikált volt így a játékmenet, és vissza kellett térni a Warcraft 2-es hagyományokhoz.” Végül az anyacég és O'Brien között kenyértörésre került sor: a fő designernek azonnali hatállyal felmondtak...

Személy szerint már akkor tettem magamban a Warcraft 3-at, de csodával határos módon az RPG elemek – legalább részben – visszatértek. Azért kíváncsi lennék, egész pontosan milyen lett volna, ha az eredeti elképzelés szerint valósítják meg a játékot...



„gyár”, illetve a „városháza” tulajdonképpen élő fákból vannak, „akik” földre gyökerezve termelnek, ha viszont talpra állnak, akkor közlekedni, sőt harcolni is tudnak! Iszonyúan védett és elég nagyokat ütő egységek, viszont annyira tohonyán mozognak, hogy egész biztosan nem velük rohamozva fogjuk levelezni a végső támadást. Az elf hősök varázslatai között a legütősebb a már említett „famegelevenítés”, de Illian Stormrage démonná válása is ott van a szeren.

### Amit nem az orkokra kellett volna bízni...

Sokat vacilláltam rajta, de végül is négyest adtam a grafikára. Mindenképpen el kell ismerni, hogy gyönyörű effekteket is találunk a Warcraft 3-ban: például a fodrozódó víz vagy az elfek hadjáratánál a szelfűttá falevelek árnyékát követő fények elképesztően szépek. Sajnos a hosszú fejlesztés itt is megbosszulta magát: ha két évvel ezelőtt jön ki a program, akkor az egységek és épületek poligonozsága tökéletesen elégséges lett volna, mai szemmel nézve viszont ez a megjelenítés már elavultnak számít. A karakterek közelről úgy néznek ki, mintha baltával faragták volna őket, és az Empire Earth-höz hasonlóan a készítők ennél a programnál is elkövetették azt a hibát, hogy az átvezetőknél nagytotálban közelítettek a fontosabb szereplőkre, így az alacsony poligonozsám ordítóan látszik. (Bár szerencsére annyira azért nem „pinokkiós” az egész, mint az Empire Earth-ben, azért is gondolkodtam annyit az osztályzásnál.) A tereptárgyak közül az épületek ábrázolása általában megfelelő, néhány kiemelkedően szép (elfek) vagy éppen elég gyöker (emberek) megoldással. Kifejezetten



csúnyák viszont a fák: ezeken bizony lett volna mit javítani... nem értem, miért nem lehetett ide is legalább egy Settlers III szintű vegetációt rakni? Ugyan valahol elismerést is érdemel, hogy a Blizzardnál alapvetően a játszhatóságra bázíroznak, és arra törekednek, hogy programjuk minél több gépen fusson, de mint a Diablo II-nél, valahogy itt is az az érzésem, a készítőket átestek a ló túlloldalára... Ami pedig nagyon felbosszantott, az a vacak, csak 90 fokos kameraforgatás: ezt már a jóval régebbi Warhammer: Dark Omenben, a Dark Reign II-ben vagy a tavaly megjelent Dune Emperorban is meg lehetett oldani (hogy csak egy párat említsek...), és nem követ el tőle harakirit egy gyengébb gép sem, úgyhogy egyszerűen nem értem, miért nem tudták itt normálisan alkalmazni. Ráadásul a nézőpont mindig „viszaránt”, ha nem tartod a billentyűn az ujjad (Hogy ezt miért kellett?), úgyhogy ez így elég bukta...

A negatívumok közé tartozik az elég gyengus mesterséges intelligencia is: a gépi ellenség inkább „erőből” támad, és nem nagyon taktikázik, saját egységeink pedig gyakran csak néznek bele a semmibe, miközben a közelben mészárolják a társaikat.

Végül iszonyúan dühítő, hogy egyszerre csak viszonylag kevés egységet tudsz kijelölni: a csapat többi tagja ott posztol továbbra is, úgyhogy háromszor annyit kell klikkelgetni, mint hogyha ezt az alapfunkciót is rendesen megoldották volna ☹. OK, rendben, nyilván ez is valamilyen direkt benne hagyott megkötés, de szerintem akkor is hülyeség.

### Új kifejezés: warcraftikus ☺!

Ismertek: mint mindig, most is a dorgálás után jöhet a gratuláció... ☺ A Blizzard csapata megint hatalmasat alkotott, a mű ugyan nem mentes a kisebb-nagyobb bakiktól, de a Warcraft sorozat gigantikus rajongótáborra (amelyben persze én is beletartozom) egész biztosan emlízi ezeket. A fantasy-sztikus hangulat, a gyönyörű animáció (lassan már egész estés filmet is a készíthetnének Blizzardnál), a jól kidolgozott hősök és küldetések olyan jól jelentenek, amelyet az amúgy technikailag flútyben lévő Dune: Emperor sem tud leghygni. Csak végre be kellene tartani azokat a készítési határidőket...

### Bad Sector

#### Warcraft 3

www.blizzard.com/war3

#### PRO

- nagyon jól kidolgozott, változatos küldetések
- elsőrangú fantasy-sztori

#### KONTRA

- gyenge MI
- vacak kameraforgatás
- korlátozott csapat-kijelölés

#### HARDVER

Pentium II 400 MHz, 32 MB-os 3D-s videokártya, 128 MB RAM

#### GRAFIKA

100%

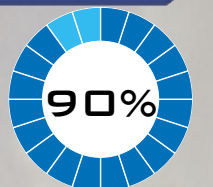
#### HANGOK

100%

#### ZENE

100%

#### JÁTSZHATÓSÁG





# AGE OF WONDERS II – THE WIZARD'S THRONE

CSODA, VAGY KÁPRÁZAT?

KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia KÖRNYEZET: fantasy NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: vannak

Take 2 / Triumph Studios



Kicsit késve, de megérkezett a fantasy stratégiai legújabb trónkövetelője. Újra elkövette azt a hibát, hogy a király után viszonylag gyenge marketinggel kerül a boltok polcaira. Azt hiszem, nekünk játékosoknak ez a legutolsó szempont, hiszen ha csak ezt az egy stratégiai hibát vétették a fejlesztők, akkor igencsak szerencsésnek mondhatjuk magunkat. Az pedig, hogy nem siettették a program befejezését, biztos állíthatom, hogy igencsak jót tett neki.

Az Age of Wonders előző része egészen jól sikerült kis játék volt. Ha nem is taszította le az akkori királyt, a *Heroes III*-at a trónjáról, azért mindenképpen erősen remegett az a bizonyos ülőalkalmatosság. Most is valami hasonlóra számítottam. Hiszen a hivatalos honlapon, ha nem is töméntelen mennyiségű, de egészen szép képeket lehetett találni az akkor még jövőbeni alkotásról. A fórumokon pedig semmi mást nem ígértek a fejlesztők, csak azt, hogy kijavítják a régi hibákat. Ez a szerény magatartás pedig igencsak szimpatikusá tette előttem a csapatot. Ennél már csak akkor örültem jobban, amikor a játékban jóval többet találtam az ígéreteknek.

## Reménytelen csoda születik

Akik olvasták a hasonló stílusú játékokról íródott cikkeimet, azok tudják, hogy a vesszőparipám a hangulat. Hiszen az ilyen időfaló játékba valahogy csak akkor fog bele az ember, ha az első pillanattól elkápráztatja. A konkurencia ezen a ponton elég rosszul teljesített, hiszen a *Disciples 2*-nél, az *Etherlords*-nál és a „királynál” is elég sablonos sztorival és felettlébb gyenge animációkkal találkozunk. Szerencsére jelen boncalanyunk jobban teljesít ebben a témakörben. Ha nem is emelkedik hatalmas magasságokba, de mindenképpen egészen korrekt kis animációval és viszonylag lebilincselő sztorival kedveskedik nekünk.

Nagy örömjongást azért nem csaptam, hiszen nem sokkal előtte néztem meg az etalon *WarCraft III* videóit (Hát igen! – rebegtem könnyes szemekkel), ezért féktelen őrjöngés helyett inkább rögtön rávettem magam az első kampányra. Egy kicsit elbohócodtam az oktatómisszióval, sok újat szerintem csak azok tanulhatnak belőle, akiknek teljesen idegen ez a kategória, de számomra is módfelett hasznos volt, hiszen legalább végigszemléltem minden létesítményt és grafikai csodát, amit a készítők elrejtettek a pályán.

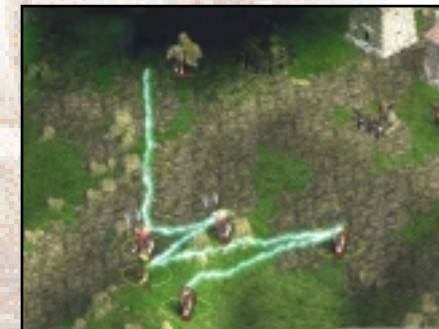
Előre is elnézést kell kérnem minden rajongótól, de most egy kis személyes vélemény (siralom) következik. Nekem a *Heroes 4* grafikája abszolút nem tetszett. Túlságosan is csilivili, és olybá tűnt, hogy

a rajzolók megpróbálták mindenre még egy lapáttal rátenni, csak az összhangot nem találták meg. Igaz, ami igaz, azt is meg lehetett szokni. Hála az égnek az Age of Wonders 2 nem esett bele ebbe a hibába, és csak nagyon óvatosan csiszolták tökéletesebbre az előző részben sem csúnya küllemet a készítők. Az eredmény szerintem lenyűgöző. Ami pedig a legfontosabb, hogy a világnak igazi fantasy hangulata van, és nem holmi Barbie-val keresztezett tündérorság benyomását kelti a szebbelkű játékban. Nem is méltatnám tovább, hiszen elég, ha megnézik a mellékelt képeket. Szerintem egy 2D-s, körökre osztott stratégiát így kell megcsinálni, tehát ezen a téren biztosan új királyt avatunk.

Amire még ki szeretnék térni, azok

## „Igazi fantasy hangulat, nem holmi Barbieval keresztezett tündérorság!”

a csataterék; ezen már az előző részben is hatalmasak és részletezettek voltak. A második fejezetben nagyságuk nem, de összetettségük és tereptárgyakkal való ellátottságuk gyökeresen javult. A várostrom pedig maga a stratégiai mennyország. Mielőtt tényleg az egekig magasztalnám a játékot, nézzük meg, hogy milyen praktikus oldalai vannak a pompázatos külsőnek, a vizuális orgazmuson kívül. Az első és legfontosabb, hogy a részletes grafikának köszönhetően az egységek jól megkülönböztethetőek, és ehhez nem kellett hegy-nagyságnyi karaktereket rajzolni, mint a *Disciples 2*-ben. A bányákat és egyéb fontos objektumokat is rendkívül könnyen kiszűrhetjük a térképen, így átláthatósági és praktikus szempontból is jelesre vizsgázik a grafikát. Aki pedig igazán nagy monitorral rendelkezik (és



megfelelően izmos masinával), az nyugodtan feldobhatja a felbontást akár 1280x1024-re is, 32 bites színmélység mellett. Én kipróbáltam így is, fantasztikus látvány, viszont így már tényleg elég aprók az egységek.

Azt hiszem, kellően sokat áradoztam a grafikáról (*Volt vagy négy mondat... Bad Sector*), és mivel itt nem egy FPS-ről van szó, törjük fel a kagyló héjat, hogy lássuk, mit is rejt a játék sokkal lényegesebb taktikai és stratégiai része.

## Régről hozott kincsek, kicsit csiszolva

Az alaprendszer az előző részhez képest közel sem változott akkorát, mint mondjuk a *Heroes 4*, a *III*-hoz képest. De erre szerintem nem is volt szükség, hiszen a játékmenet már akkor is nagyon jó el volt találva.

Azoknak, akik nem ismerik az elődöt (meg azoknak is, akik ismerik...), leírom, hogy miben is tér el a királytól az Age of Wonders sorozat (két rész már egy kis sorozat ☺).

Az első és legszembetűnőbb, hogy a csataterék jóval nagyobbak, mint a *Heroes 4*-ben, és valamivel több tereptárgy van rajuk. Ezen tereptárgyaknak itt is taktikai szerepük van, hiszen akadályozzák az újásokat, varázslókat a távoli egységek eltalálásában. Így legyengült egységünkkel kitűnően elbújhatunk, pl. kősziklák mögé. Amikor igazán érvényesül a tereptárgyak előnye, az a várostrom: ilyenkor a falak betöréséig gyengébb gyalogos egységeink nyugodtan várakozhatnak a házak mögött. (Milyen jó lenne, ha az épületeket is le lehetne rombolni, és a környezet is formálható lenne! Talán a harmadik részben.)

A hősök itt is részt vesznek a csatákban (az más kérdés, hogy ezt már az előző rész is tudta). Minden egység tapasztalati pontot gyűjt a harcokban, és HP-t, valamint támadó- és védekezőpontot kap egy-egy szintlépéskor, így itt sem érdemes őket ágyútölteléknek használni.

A harcrendszer alapjaiban hasonlít a *Heroes 4*-éhez, hiszen itt is ütés-váltás van, és az adott támadó- és védőérték, valamint a sebzés szabja meg, hogy sikeres-e a találat.

Annyit azért csavartak rajta a AOW2 készítői, hogy egyes hősöknek fejleszthető a blokkolás képessé-

gük, amely csökkenti a találat valószínűségét. Szerencsére a unitok kellően változatosak, ugyanakkor semelyikük sem kerül túlságosan fölénybe, így a játék szilárd és biztos egyensúlyi alapokról építkezik. Ez az a terület, ahol az előző részhez képest szerintem sokat változtattak a készítők, hiszen ott a légi egységek túlzottan erőse sikeredtek.

A játékban az egyes egységek – a szintlépés, valamint a gyártási rendszer okán – sokkalta értékesebbek. Itt egy-egy durvább katona három-négy körig is készülhet, ha csak dupla, vagy tripla árérték fel nem gyorsítjuk a gyártását. Ez a három kör pedig igen-csak sok, főleg ha azt is hozzátesszük, hogy egy városban egyszerre csak egy dolgot tudunk fejleszteni, tehát vagy az épületekhez építünk alkotóelemet, vagy egységet fejlesztünk. Ez a rendszer félelmetesen megnehezíti a játékot, hiszen jó néhány körre előre kell tervezni. Ami még eltérő, az az, hogy az egyes egységeknek fenntartási költsége is van. Ami bizony tete-mes hadseregnél elég nagy terhet jelent szerény kis költségvetésünknek. A cél itt is hasonló a kampányok során: győzd le az elment, szerezd meg a varázstárgyat, találd meg az embert, fog-

lald el a várat. Ezen az egy ponton csalódtam, hiszen egy kicsit érdekesebb feladatokat is kitalálhattak volna, és végre elfelejthetnék már valamelyik játékban ezeket a tövig leragott sablonokat. Azt hiszem, mostanában erre fordítanak a legkevésbé időt a fejlesztők. Ennek talán egyik oka, hogy úgyis ott van az editor a játék mellett, amellyel majd a rajongók jó, szép és ötletes pályákat, küldetéseket eskáblálnak össze, ami így is van, de hát akkor is tessék ezen a téren is fejlődni. (*Egy átlagjátékos egyébként sem ül le egy ilyen editor mellé szütyögni... És ők vannak többen. – Bad Sector*)

## Kicsiny trükkök nagy csodái

Az Age of Wonders 2 igazi varázsa a kicsiny, de remek ötletek adják. Nekem leginkább az az egyszerű, ám lenyűgöző újítás tetszett, hogy a légi egységek át tudják repülni a hegyeket, folyókat, a vízelemetál gyorsabban halad a vízen, a gyalogos egységek könnyebben átvágják magukat az erdőn, mint mondjuk a szekerek, ellenben az utakon a „gépesített” (lovasított ☺) unitoknak nincs párja. Ezáltal végre teljesen reális lett a mozgás, valamint remek taktikai lehetőségekkel bővült a játék. Már az előző részben is szerepelt, és most is megdobogtatta szívemet az a megoldás, hogy nemcsak





a megtámadott egység és a támadó fél vesz részt a csatákban, hanem azon csapatok is, amelyek az adott területszegmensen tartózkodnak. Tulajdonképpen az összecsapások a nagy térkép egy felnagyított szeletén folynak, és nem egy külön területen. Ez inkább várostromnál hasznos, hiszen ha körbeveszük a várat, akkor bizony minden csapatunk ott lesz az ostromnál, teljesen megakadályozva a kitörés lehetőségét. Ez azért fontos, hiszen egy csapatban összesen nyolc férőhely van, így ostromgépeinket, légi egységeinket érdemes külön mozgatni, viszont egy területhatáron belül tartásaikkal megerősítve igen csak tetemes haderő kell legyőzésükhöz.

Talán az AoW2 egyedüli negatívuma is ezen lehetőségben rejlik, hiszen így egy-egy sikeres hadjárat rendkívüli csapatmozgatásokat igényel, amik bizony (főleg egy XL-es pályán) kicsit vontatottá teszik. Ezt a negatívumot azonban rögtön el is felejtettem, amikor a diplomácia menüpontra tévedt a kezem. Ez a rész kellemesen összetett, de azért csak diplomáciával nem fogunk tudni csatát nyerni. Arra azonban mindenképpen hasznos, hogy hasonló

jellemű társainkkal összefogjunk az ellenség legyőzésére. Igaz, azt furcsállottam, hogy az elfek felajánlották szövetségüket a törpök ellen, nekem, a sötét elfek egyik jeles képviselőjének. Tudom, hogy a diplomáciában és politikában minden szabad, de hát azért ezt mégse kellett volna.

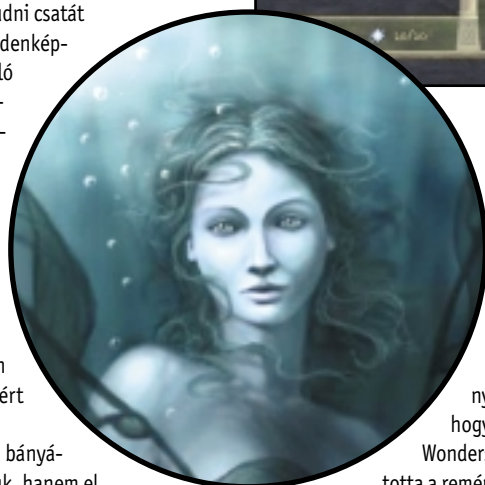
Ugyancsak jópofa, hogy a bányákat nemcsak elfoglalhatjuk, hanem el is pusztíthatjuk. Ez különösen akkor hasznos, ha nekünk már biztos ellátásunk van, és ellenfeleinknek egy kicsit szeretnénk csökkenteni a bevételeit, viszont nem tudunk minden bányájukhoz egy kelőn nagy védekező csapatot állítani.

A legutolsó (csak a felsorolásban, mert a játékban még számtalan létezik) pozitívum, hogy a várakat át lehet téríteni (változtatni) saját vártípusunkká, igaz ehhez szükség van 4 körre, valamint egy csapatra, amely vigyáz, hogy fel ne lázadjanak az emberek. Lázadásra, ha nem figyelünk, bármikor számíthatunk városunkban (főleg az elfoglalt területeken), szóval nem érdemes túlságosan kizsigerelni a népeket.

#### Csecsebecsék és varázslatok

A játék előző részében is számtalan varázslat és tárgy szerepelt, azonban itt Dunát lehetne rekeszteni a lehetőségekkel. Ez abból adódik, hogy összesen nyolc faj van a játékban, ezen kreatúrák pedig hat különböző típusú elemhez vonzódnak: sötét elf – halál, törpe – föld, ember – víz, archon – élet, draconian – levegő, ork – tűz, elf – élet, élőhalott – halál). Ezen dolgok szabják meg az egyes fajok lényeiének tulajdonságait, valamint mágikus beállítottságát is. Így hat mágiaalcsoport létezik, amelyek között találunk fenn tartható (idézhető, átváltoztató) varázslatokat, valamint harci spelleket is. Lényeges, hogy hasonlóan a *Disciples*hez, itt is fontos szerepet kap egy-egy csata varázslatokkal való előkészítése. Az ellenséget kicsit megpuhítjuk, magunkat pedig felépítjük.

A tárgyak vonatkozásában minden képességünk javítására találunk megfelelő eszközt, és mivel az összes hős viselhet páncélt, gyűrűt, siphát és egyebe-



ket, így kifogyhatatlan kombinációban pakol-gathatjuk és cserélgethetjük a csecsebecsüket.

#### Csoda született

Így a végén, azt hiszem, nyugodtan leírhatom, hogy bizony az Age of Wonders II ténylegesen beváltotta a reményeimet. Sajnos nem

tudtam minden különlegességét leírni (kevés oldalt adott a nagytetvére ©), talán így is kitűnik azonban, hogy teljesen elvarázsolta a program. Van persze hiányosságai, hiszen a gép például rendkívül lassan lép – hogy csak a legdurvábbat említsem. Azonban ezt én meg tudom bocsátani neki. Az egyedüli, ami fáj, az az editor, ami szerintem egy kicsit túlságosan is összedobottnak tűnt. Viszont abban bizom, hogy ez csak nekem vette el a kedvem a pályakotástól, és lesznek nálam kitaróbbak, akik jobbnál jobb mapokkal örvendeztetnek majd meg minket.

A végére már csak egy kérdés maradt. Megszületett-e az új király? Szerintem a *Heroes 4* még mindig a legjobb, az Age of Wonders II azonban igazán méltó rivális, úgyhogy a stílus rajongóinak csak ajánlani tudom.

Szittyó

#### Age of Wonders II

<http://aow2.godgames.com>

##### PRO

- fantasztikus grafika
- jó hangulat
- jó játék rendszer

##### KONTRA

- a gép túl sokat gondolkodik

##### HARDVER

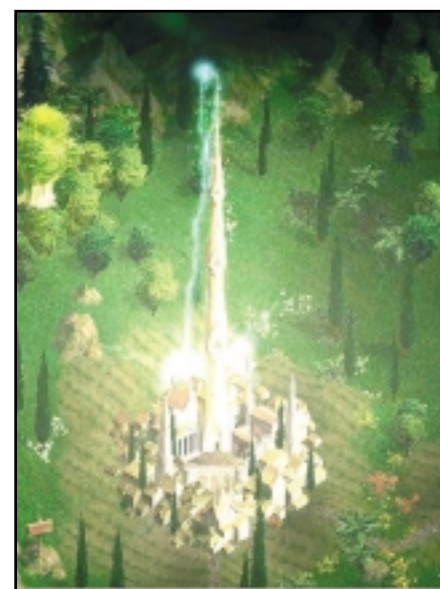
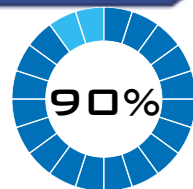
Pentium 500MHz, 128MB RAM, 560 MB HDD, 3D-s kártya

##### GRAFIKA

##### HANGOK

##### ZENE

##### JÁTSZHATÓSÁG





JoWood / Funatics Development

# CULTURES 2

KULTURKAMPF

KATEGÓRIA: Settlers-klón KÖRNYEZET: középkori Európa NEHÉZSÉG: átlagos ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek

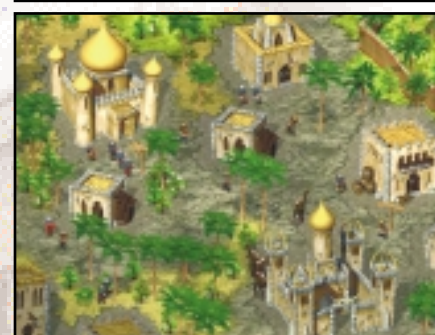
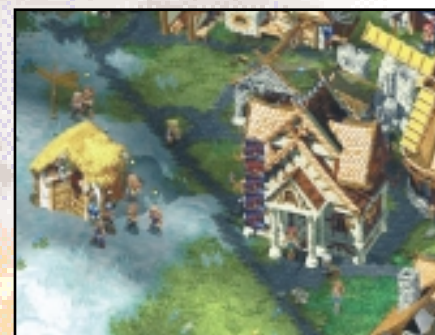
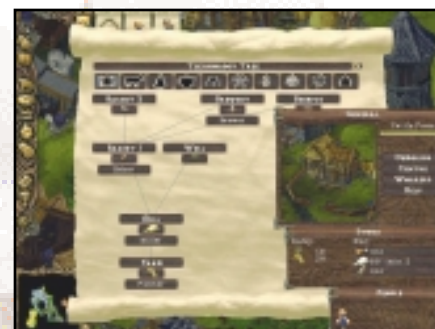
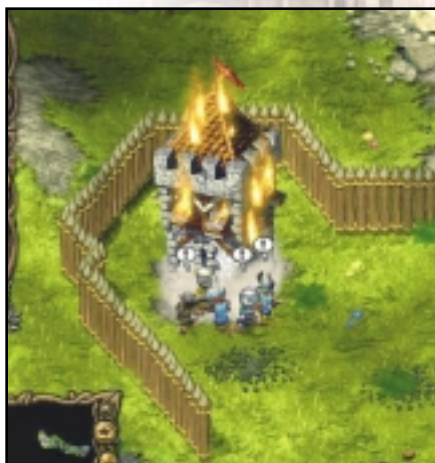


Azon kevés Settlers-megszállott egyike vagyok, akinek anno nem volt szerencséje ki-próbálni az egyik legjobb „vadhajtást”, a – talán úgy másfél évvel ezelőtt megjelent – Culturest. Ezért a második rész tesztelését rögtön némi internetes kutakodással, s az első részt a GameStar számára tesztelő Bad Sector interjúval kezdtem. Kiderült, hogy – az apró hibák ellenére – egy kifejezetten kellemes játékot sikerült összehozniuk a német fejlesztőknek. Jogosan reménykedhettek hát a rajongók, hogy a „kultúrfölényt” megtartani igyekvő JoWood rövid időn belül újabb résszel jelentkezik. A viking hajó befutott. Lássuk, mit hozott magával!

A Cultures 2 háttértörténete egy álommal kezdődik. Bjarni, az előző részben is központi szerepet játszó, vékonydögű viking harcos három furcsa figurával küzd egy hatalmas sárkánygyík ellen. Az egyetlen hadjárat első pályáján hamarosan részletes felvilágosítást is kapunk. Eszerint a rusnya csúszómászó hamarabb kezdett mozgolódni a kelteténél, ugyanis még nincs itt a végső csata, a Ragnarok ideje. Eppen ezért, a felkészülés korai szakaszában tartó istenek nem válhatnak csatát a fenevaddal, szóval nincs más választása Bjarninak, mint nyakába venni a fél világot, megkeresni álmban látott társait, s közös erővel megnyúzni a sziszegő rettenetet.

## Európa, jövünk!

A Cultures név ezúttal is hűen tükrözi a játék szellemiségét. Mókás kinézetű vikingjeinkkel sorra látogatjuk meg a középkori Európa tájait, s apránként ismerkedünk meg a tengerparti népek többségével. A többi „birodalomépítgetős” programtól való legmarkánsabb eltérés talán a feladatok jellegében van. Ha egy szóban akarnám megfogalmazni, akkor azt mondanám, hogy ez a játék pacifista. Természetesen nem hagyták ki az alkotók a fegyveres összetűzések lehetőségét sem, de a humoros látványvilág miatt egyszerűen képtelenség komolyan venni a C2-t. Ezért szinte sokkal inkább hat, amikor érkezik egy halálfejes üzenet, hogy mondjuk Thorgar volt szíves elpatkolni. (Zárójelben jegyzem meg, hogy minden emberünk külön nevet visel, ezzel is közelebb kerülve a játékos szívéhez.) De a progira jellemző: a pályák többsége teljesíthető anélkül, hogy akár egyetlen embertársunkat is át kéne segítenünk a túlvilágra. Angliában például az egyik feladatunk abból áll, hogy kereskedéssel szerezzünk elég pénzt Robin Hood bandájának, aki ezért cserébe hajlandó átengedni minket egy kulcsfontosságú hídon. De nem csak a célokat tekintve követ rendhagyó utat a Funatics csapata. A Settlersön felnőtt nemzedék tagjai sem ugorhatnak egyből a játék közepébe, mert bizony számtalan finomság rejtőzik a gyermekien vi-



dám külsőn mögött. Szerencsére mégsem kell a gyarló küldetéséig alacsonyodnunk, mert egy nagyon ötletes elgondolástól vezérelve a fejlesztők nem válsztották ketté a tanító, illetőleg az „éles” bevetéseket, így a hadjárat első pályáján, – a háttértörténet mellett – a kezelés alapjaival is megismerkedhetünk. További dicséretet érdemelnek az alkotók amiatt, hogy nem nézték „kőbutának” a játékosokat. Nem rágunk az utolsó egérkattintásig mindent a fülünkbe – mint ahogy ezt a legtöbb programnál megszokhattuk –, csupán feldöntjük a lehetőségeket, ám a részletek megismerését már ránk bízják.

## Házasodj okosan

A C2 egyik legszimpatikusabb eleme az első epizódból köszön vissza. Vikingjeinket ugyanis nem x mennyiségű búzából állítjuk elő, hanem a körülményesebb, ám annál hihetőbb utat kell választanunk. Először is ki kell néznünk egy derék szarviszakos legényt meg egy helyre szőke ciklont. Ha megvannak a delikvensok, kerítőtűket megszűgyentető határozottsággal hozhatunk össze egy gyors menyegzőt, majd kiutalhatunk számukra egy lakrészt valamelyik házikóban. Mindezek után már csak élelemről kell gondoskodnunk, s ha ez is megvan, akkor lehet kérni egy kisfiút vagy kislányt az ifjú párocskától. Bizony, a golya a vikingeknél megrendelésre dolgozik! A másik kiemelésre méltó momentum munkásaink fejlesztése. Pályakezdő emberkéink

csak a legalapvetőbb szakmákban kezdenek karrierüket, s az ott megszerzett tapasztalatok alapján lehet majd a bonyolultabb dolgokat is rájuk bízni. Tehát előbb egy kis favágás, csak az után jöhet az asztalosi pálya. Az iskola megépítésével azonban ez a probléma egy csapásra megoldódik, ott ugyanis szakmunkásokat képezhetünk. Keserűen kellett azonban megállapítanom, hogy utóbbi dolgok sem sorolhatók az új elemek közé, a Cultures kísértetiesen hasonló szisztémával operált.

## Változások kora?

De akkor miért is került oda az a kettes számjegy a cím végére? A kérdés jogos, és nem biztos, hogy értelmes magyarázatot tudok rá adni. A grafikán ugyan sokat javítottak, már a játék hivatalos honlapja szerint, de ezt én inkább némi püderezésnek nevezném, semmint komoly fejlesztésnek. Mindazonáltal ezzel még nincs is olyan nagy gond. A program humoros beállítottsága okán kifejezetten taszító volna egy szike élességével megrajzolt, tökéletes grafikus felület.

Történet némi változtatás a menürendszerben, de az eltérés gyakorlatilag alig lépi át az érzékelési küszöböt. Apróbb különbségek a gyártásban, építkezésben is feltehetőek. Például a fegyverek ezúttal már külön-külön fejleszthetőek. Ami azonban igazán lényeges, az a bejárható, „bejátszható” terület mérete. Ezen a téren nagyságrendi növekedést tapasztalhatunk. Egyes pályák tízszer, húszszor akkora méretűek, mint az első rész térképei. Ez a változtatás kétélű fegyvernek bizonyult. Egyfelől sikerült olyan érzést kialakítani a játékosokban, mintha tényleg egy földgolyónyi, azaz gyakorlatilag végtelen térség állna a rendelkezésükre, ahol kedvükre csatangolhatnak, anélkül hogy idegesítő, sötét semmibe kellene lógatni a lábukat. De mint ahogy minden rosszban van valami jó is, úgy az örömben is vegyülhet ürm. Hiszen a pályák grandiózus kiterjesztése

miatt a tökéletességre törekvő stratégiákban marad némi hiányérzet. Vagy órákat szárnak az életünkben arra, hogy felderítőinkkel minden földdarabkát meg-szemléljünk, vagy beletörődünk abba, hogy a terület nagy része még akkor is sötétben fog szomorkodni, amikor mi éppen a győzelmi jelentést olvassuk.

## Kultúrák, ha találkoznak

De hogy ne kizárólag elmarasztaló sorokat olvassatok, foglalkozunk egy kicsit vidámabb témával! A tizenegy küldetés ugyanis sokkal nagyobb változatosságot takar, mint amennyit a számszerű kijelentés sejtet. Nemcsak arra célok, hogy Grönlandtól Bizáncig eljutva természetesen szűk számtalan stílussal, néppel, karakterrel ismerkedhetünk meg, hanem inkább arra, hogy majd minden helyszínen alkalmunk lesz eldönteni, miként szeretnénk elérni kitűzött célunkat. Az agresszív normannok kiebrudalása Frankhonból például történhet erőszak alkalmazásával, de választhatjuk a békésebb (gyávább?) megoldást is, mert némi sarc fejében északi rokonaink hajlandóak békén hagyni a puhány franciákat.

A változatosság győnyörködtet filozófia jegyében némelyik pálya még rész-küldetéseket is tartalmaz. Ezeket kötelező végrehajtani, ám általában annyira üdítőleg hatnak a monotonitáiba hajló főfeladat teljesítése mellett, hogy egy pillanattal sem jut eszünkbe a parancsmegtagadás. Az utolsó mondattal el is érkeztünk a C2 legnagyobb problémájához, az unalomhoz.

A játék annyira dagályosra, lassú lefolyására sikeredett, hogy időmilliórdosokon (a milliomas itt már kevés...) és a Settlers stílus felkent papja-in kívül nem sokan engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy akár csak néhány pálya erejéig nyomuljanak a programmal. Hiába az összetett gazdasági rendszer, mit sem ér a humorral fűszerezett grafika, a számtalan döntési lehetőség, ha két napba telik átvergődniük egyetlen országban. A szigorú verdiktet még inkább alá-támasztja az a tény, hogy pontosan ez volt a legnagyobb problémája az eredeti Culturest is. Képtelen dolognak tűnik feltételezni, hogy erről a hendikepről nem érkezett visszajelzés a Funatics csapatához. Akkor miért nem javították ki kedvencünk szinte egyetlen hibáját? Vagy próbálták, de nem sikerült? Nem tudom. A lényeg, hogy mi, játékosok, most sem jártunk jobban.

**-csonti-**

## Cultures 2

www.cultures2.com

### PRO

- változatos küldetések
- összetett gazdasági rendszer
- jópofa figurák

### KONTRA

- vontatott szinte semmi új-donság

### HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM

### GRAFIKA

### HANGOK

### ZENE

### JÁTSZHATÓSÁG

81%

# DINO ISLAND

GÉNKEZELT VIDÁMPARK

KATEGÓRIA: vidámparkmenedzser KÖRNYEZET: közeljövő NEHEZSÉG: nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: nincsenek

**A** génmanipulációval kapcsolatban időről időre felélénkül a tudományos, társadalmi vita. Lehet-e? Etikus-e? Érdemes-e? Ilyen egyszerű kérdések mentén zajlik a szellemi adokapok, amiből immár a játékegyesítő sem maradnak ki. A mostanában igen termékeny francia csapat, a Monte Cristo vette a bátorságot, s rálépett az ingoványos talajra. A Dino Islandben a Jurassic Park őslényei egyesítik erejüket a Theme Park jól bevált vidámpark-konceptiójával. Hogy mi sül ki ebből a korokon átívelő dzsemboriból? Ennek a megmondhatója csakis a magaságos játékos lehet.

Volt egy időszak, valamikor a Jurassic Park első és második epizódjának premierje között, amikor nem kellett sokat töprengeni a marketing osztály munkatársainak, mivel adják el céljuk termékét. Elég volt, ha az üdítőn, csokin, vízipisztolyon (nem kívánt rész törlendő) ott díszelgett a félelmetes T-rex-mosoly, és a gyermekek önkívületi állapotban visítottak az árucikk birtoklásáért. Ezek a napok azonban már elmúltak. A film harmadik részére már már nevésségesen kevesen voltak kíváncsiak. Ilyen előzmények után talán megkésettnek tűnhet a franciák témaválasztása, de övök mindenkit az elhamarkodott véleményalkotástól. Hiszen mennyivel jobb, ha a játék adja el a témát, s nem pedig fordítva!

## Sablonos alapok, alapos sablonok

Első ránézésre a Dino Island nem több egy klónnál. Hiszen valljuk be, teljesen mindegy, hogy a virtuális parklátogatók pandamacit vagy dinoszauruszt nézegetnek; a lényeg, hogy csengjenek a pénztárgépek! Legalábbis akkor, ha kizárólag a pénzügyi teljesítmény a sikeresség fokmérője. A DI-ben viszont igen marginális szerep jut a bankóknak. Egyenlegünk pilanatnyi állása csak annyiban érdekes, hogy van-e keretünk egy újabb fejlesztésre, vagy várunk kell néhány órát, amíg befolyik a kellő mennyiségű zloty. Eltérően a hasonzorú játékoktól, a siker fokmérője itt a küldetések során kapott feladatok teljesítése. Lesz, hogy x darab őshüllőt kell beszerezniük, előfordul, hogy vendégeink elégedettségét kell az egekig tuningolnunk. Amilyen egyszerűen meg lehet fogalmazni ezeket a célokat, annyira kemény dió lesz teljesíteni őket.

Úgy tűnik, mostanában kezd divattá válni, hogy az oktató rész egybeolvad az „igazi” játékkal. A DI kampányának első küldetése is tulajdonképpen egy kezelési gyorstalpalónak tekinthető. Bevallom, nekem nagyon tetszik ez az elgondolás. Tapasztalt játékosok gyakran rangon alulinak tartják, hogy fel-

zárkóztatót küldetésekre pazarolják az idejüket. Inkább rögtön belevágnak a lecsóba, aztán meg csak pislognak bután a képernyőre, hogy mi az ördög is történik ott tulajdonképpen. Na, az ilyen élményektől kímél meg minket az említett fejlesztői trükk! ☺

## Nagy a pófád, dinó pajtás!

Egy, a francia fejlesztőkkel készített interjúból kiderült, hogy a DP esetében nem szándékoztak a valóság talaján maradni. Mondjuk, furcsán is hatna a szigorú konzervatívizmus, tekintettel a sci-fi kategóriát belülről súroló alapötletre. A kijelentés lényege inkább abban rejlik, hogy a tudományosan már igen jól feltérképezett őslényeket sem kímélték a grafikusok, és a látvány érdekében kíméletlenül átszabták a fizikiskájukat. Így például mindenki kedvence, a királyi T sem kerülte el a designerek

figyelmét. Ő speciálisan az eredetnél sokkal nagyobb fejet, hatalmasabb lábakat, karmokat kapott – állítólag, így jobban átjön a lény „szellemisége”.

Hmm... lehet benne valami.

Ha már a belső tulajdonságoknál járunk, említést érdemel a lények mesterséges intelligenciája is. Viselkedésük hűen tükrözi lelkületüket. A vérengző példányok hajlamosak a kötözködésre még abban az esetben is, ha történetesen minden igényük a legteljesebb mértékig kielégítést nyert. Ezért vegyük alaposan fontolóra, kit kívül költöztetünk össze! Nemcsak azt érdemes elkerülni, hogy növényevő di-



Monte Cristo



noszauruszok közé egy húsimádó kerüljön, hanem azt is, hogy egy agresszív lelkületű (jó nagy) állat békésebbeket szekírozhasson. Ez utóbbi szempontjából a vegetáriánus kontra ragadozó megkülönböztetés értelmét veszti. Az agresszivitás nem étrendfüggő. Hiába a dinnye a kedvenc csemegéje egy másfél tonnás monstrumnak, ha kötekedő hangulatba kerül, úgy levezeti a feszültségét a társbérleken, hogy máris tervezhetjük, milyen lényvel pótoljuk a megboldogultat. Mellesleg a konfliktusok súlyosságát enyhíthetjük, ha azonos súlycsoportú lényeket rakunk egy ketrecbe.

## Génterápia

A fenti probléma másként is orvosolható. Speciálisan a szó szoros értelmében! A játék igazi erőssége ugyanis a laboratóriumi rész, ahol génebesztési beavatkozások útján gyakorlatilag végtelen számú fajt állíthatunk elő. A kezdetben kapott tojásokból vagy vásárolt állatokból kiindulva csak pénztárcánk és jó ízlésünk szab határt fantáziáinknak. A procedúra meglehetősen egyszerű. Fogunk két állatot, s ezek génkészletét összekeverve kitenyészünk egy hibridet. Az így létrejött állatot azonban még egy kicsit tovább is finomíthatjuk oly módon, hogy számos tulajdonsága közül kettő értékét megváltoztatjuk. Minél eltérőbb egyedeket mixelünk össze, annál nagyobb teret kapunk a manipulálásra. Az egész „laboratóriumosdi” nem más, mint játék a játékban, ami ráadásul olyan jól sikerült, hogy önmagában is képes órákra lekötöni az embert. Szükségünk is lesz a sok tapasztalatra, mert a játék minden elemére kihatással van a fehér köpenyben végzett tevékenységünk.

Egyik legkézenfekvőbb „hasznosulási terület” a látogatók elégedettsége. A hagyományoknak megfelelően különböző ízlésvilágú csoportok keresik fel parkunkat, s óhajaik egyidejű kielégítése, bizony, embert próbáló feladat. Míg például a gyerekek rajonganak a látványos, érdekes fajtákért, a szülők inkább a szép és barátságos állatokat kedvelik, a tudósok meg kifejezetten utálják a túlcicomázott, tudományos szempontból érdektelen divatdinókat. Ugyanez az egyensúlyozás bukkan fel a különböző szolgáltatási területek esetében is. Van akinek bejön a csebecsebolt (tudjátok: T-Rex bögre, velociraptoros

kulcstartó stb.), mások inkább egy szőkökút árnyékában pihennének meg, megint mások pedig fél karjukat odaadnák egy izgalmas dinododzsmegetért. Ízlések, meg a hozzájuk tartozó pofonok...

## The show must go on

Egy bizonyos attrakciót azonban szinte minden réteg elragadtatással fogad, és ez a dinoszauruszcirkusz. A fogalom nagyon tág, ugyanis ide sorolhatjuk a kétféle ósgyíkok akadályversenyét, a „Ki talál ki a labirintusból?” jellegű produkciót, meg persze a véres, gladiátorviadalokat idéző csetepatékat is. Kreativitásunk itt sem marad kihasználatlanul. Magunk tervezhetjük meg az arénát a méretétől kezdve, a különböző akadályok, speciális tárgyak elhelyezésén át, egészen a versenyben induló hullók kiválasztásáig. Akik viszont nem óhajtanak belsőépítési babérokra törni, azok nyugodtan válasszanak egyet a seregnyi előre elkészített terep közül. Biztosíthatom

őket, hogy a játék raktárkészletéből elővarázsolts produkciókkal is teljesíthető a feladatok döntő többsége. Csak egy mondat erejéig visszatérnék a laborhoz. A produkciókhoz ugyanis elengedhetetlen célirányosan fejlesztett fajokat használni, mert egy attrakció nélkül üzemelő parknál csak az unalmas eseményekkel „megoldott” sziget lehet rosszabb. Hiába a legjobb pálya, ha kitartás tekintetében erős kihívásokkal küszködő állataink már a harmadánál elkészülnek minden erejükkal, és a rivalizálás átmeneti versenybe.

Elkerülhetetlen, hogy a játék kapcsán szót ejtsünk az alaptörténet meglehetősen kényes témájáról. Mint azt a bevezetőben említettem – a génmanipuláció – a klónozással egyetemben – túllépett a tudományos szféra körén. Nemcsak azon kell gondolkodni, hogy miként vagyunk képesek megvalósítani például a dinoszauruszok újraélesztését, hanem azon is, hogy erkölcsileg felhatalmazottak érezzük-e magunkat ennek megtételére. Az egyébként meglehetősen élvezetesre sikerült Dino Island esetében is megfogalmazható számtalan kérdés. Jogunk van-e új fajt létrehozni csak azért, mert ez jobban tetszik a tízéves közönségnek? Mennyivel kulturáltabb kuttyák helyett dinoszauruszokat összegegrasztani a látogatók kedvéért? Persze, ameddig a játékosok megmaradnak a képernyő határolta keretek között, addig azt hiszem, nincs mitől tartani. Jó kísérletezést!

**-csonti-**

## Dino Island

www.montecristogames.com

### PRO

- fajok végtelen variációja
- jól etalált küldetések
- pályatervezés

### KONTRA

- apróbb, technikai jellegű hibák
- kevés küldetés

### HARDVER

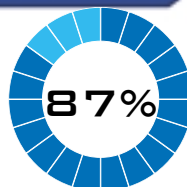
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB videokártya, 4x CD-ROM

### GRÁFIKA

### HANGOK

### ZENE

### JÁTSZHATÓSÁG



Monte Cristo Multimedia

# THE PARTNERS

## JOGODBAN ÁLL FLÖRTÖLNI

**KATEGÓRIA:** Sims az ügyvédi irodában **KÖRNYEZET:** napjaink **NEHÉZSÉG:** közepes **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek

Végy egy maroknyi embert! Zárd őket össze! Szerelj kamerát minden szegletbe, ahol megfordulhatnak, és várj! Hamarosan csörrögni fog a kassza, hiszen a reality show néven évek óta futó örület gyakorlatilag bármilyen formában bombasikerrel garantált. Nálunk ugyan kevésbé varázsolta el a nagydémüt ez a fura műfaj, ám tőlünk nyugatabbra, keletebbre, délebbre, de talán még északabbra is képes a tévéképernyő helyi megszártára változtatni bármelyik „szürke” átlagpolgárt. Nos, úgy tűnik, mostantól a számítógépjátékok világa sem marad érintetlen terület. A Monte Cristo cég új programja egy ügyvédi iroda feszültségétől, ármánykodástól s jó adag erotikától sem mentes közegét tárja elénk.

A múlt hónapban bemutatott Hotel Giant kapcsán már észrevehetjük, hogy a kiadók, lassan ugyan, de kezdenek reagálni az immár évek óta tartó Sims-lázra.

Az egyszerű hétköznapok világát reflektorfénybe állító alapmű, valamint az azóta megjelent folytatások egytől egyig a vásárlási listák élményéből rajoltak, s ha már ott voltak, akkor ott is maradtak hosszú hónapokig. Ezért furcsa, hogy ezt a trendet a versenytársak nem lovagolták meg – eddig...

### Ez nem SIMtelenség

A Partners készítői le sem tagadhatnák, hogy hosszú napokat töltöttek önfelelt „átlagpolgárodással”, mielőtt nekiláttak volna megtervezni aktuális projektjüket. A meglepő igényességgel kimunkált környezet vagy a szobákban csellengő emberek igen darabosra sikeredett ténykedése erős hasonlóságot mutat a szomszédal. Szemrehányást azonban nem tehetünk, mert ugyebár nem bűn máshonnan meríteni, s ha már koppint az ember, legalább jó legyen az eredeti. Na azért nem arról van szó, hogy a Monte Cristo is kiadott egy kiegészítő lemezt, amelyet történetesen elfelejtett Simsnek nevezni.

A Partners-ben három ügyvédi iroda mindennapjaiba lesz módunk belepillélni. Mindhárom munkahelyen különböző feltételeket és kollégákat találunk. Az Adios and Goodnight céget például J. R. Goodnight irányítja, amolyan Jockey Ewing módra. A korosodó despota lassan szeretne visszavonulni, de mielőtt fiára, Bobbyra (hmm... újabb Dallas-motívum!) bízna az ügymenetet, szeretne megbizonyosodni arról, hogy az ifjú titán is képes olyan szorosan fogni a gyeplőt, mint ahogy azt ő tette évtizedeken keresztül. Mielőtt azonban rátérnénk arra, miként alakíthatjuk számunkra megfelelő módon a történetet, nézzük meg közelebbről, mi

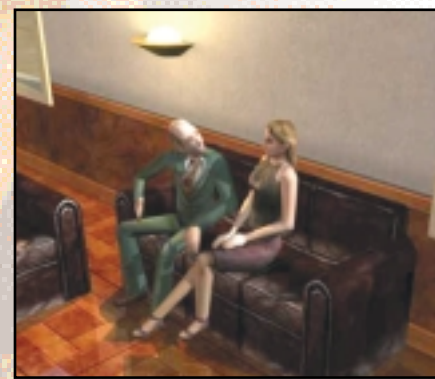
rejlik egy jól szabott öltöny vagy egy csinos kis-kosztüm alatt!

### Az ügyvéd is ember...

...s mint ilyen, igényei vannak. Életszerű igényei, amelyek az alapszükségletekre vezethetők vissza. A játék nyelvére lefordítva ez kilenc területet jelent. Ezek folyamatosan változnak, attól függően, hogy mivel tölti jogászként a munkaidejét. Mert ugyan dolgozni is lehet, de ha azt mondom, hogy nem ez a tevékenység fogja kitölteni a nap nagy részét, akkor gondolom, nem sokan kapnak a szívükhöz. Szóval a szükségleteknél tartottunk. Olyan dolgokra gondolunk, mint a barátság, a szerelem, a pihenés vagy éppen a kultúra iránti vágy. Már a példákban is kitűnhet, ezek olyan dolgok, amelyekre nem egyforma intenzitással merül fel az igény. Akad, aki több megértésre, s van, aki az átlagosnál nagyobb műveltségre vágyik. A Partners karakter

ezért a pillanatnyi kedélyállapotuk mellett igen erősen meghatározza alapvető jellemük is. Ez az említett területek iránti ósztonos vágy mértékében testesül meg. Magyarul: egy szexuálisan túlfűtött egyén esetében gyakrabban és gyorsabban emelkedik a kéjvágy indexe, mint mondjuk a pihenés iránti igény. (Utóbbi ügyis nőni fog, ha az előbbit sikerült csillapítanunk...)

A játékban az egyik fő feladatunk pontosan ezeknek a kívánságoknak a minél tökéletesebb „menedzselése” lesz. Az igény kielégítése két alapvető módon



történhet. Egyfelől az iroda szobáiban elhelyezett tárgyak használatával javíthatunk a közérzetben, például ha ügyvédként uralkodói hajlama annyira felhalmozódik, hogy már-már robbanástól kell tartanunk, akkor szépen odavezetjük a bokszlabdához, amit boldogan püfölvöl nemcsak dominanciáját élheti ki, de egyben sportszennelése is kielégítést nyer. Ugyanakkor az agyatlán püfölés miatt felhordad a vágya a kultúra iránt, és valamivel fáradtabb is lesz a nyakkendő beosztott. Ebben rejlik a játék pikantériája. Szinte alig van olyan tevékenység, amely nem jár valamely másik igény egyidejű megemelkedésével.

### Khmm... ööö... mit szólnál egy kis mellmasszírozáshoz?

Az igények többsége azonban nemcsak tárgyakkal, hanem embertársaink közreműködésével is kielégíthető. Nem kell egyből malacságokra gondolni, mert ide tartozik mondjuk az a szitu is, amikor két jogász nő elcseveg a sminkelés trükkjeiről, vagy az is, ha kibeszélik egy harmadik kolléga magánéletét. Tagadhatatlan azonban, mint ahogy azt a bevezetőben megcsillantottam, hogy a szexualitás is jelentős teret kap a Partnersben. Ahhoz azonban, hogy valamelyik csinos ügyvéd nő hajlandó legyen csókot váltani, előbb nem árt közelebbi kapcsolatot kiépíteni vele. Minden jogászként kialakít valamilyen viszonyt az összes munkatársával, ami nem feltétlenül lesz pozitív. Ez függ a jellemüktől, valamint az egymással folytatott interakcióktól is. Utóbbiak között szép számmal találunk olyanokat, amelyeket nem mi kezdeményeztünk. Az alkalmazottak ugyanakkor sem állnak bambán, ha mi éppen egy kollégával foglalatostokodunk. Ők tőlünk függetlenül is szeretnék jól érezni magukat. Így fordulhat elő, hogy egy szadista hajlamú férfi, mintegy poénból, úgy megszorogatja munkatársnője kezét, hogy az napok múlva is csak remegve tartja a tollat. Ügyvédi irodáról lévén szó, nem kerülhető meg a jogasztala sem. Bizony, bármennyire kellemetlen is, néha dolgozni is kell. Ha elfogadunk egy ügyet, akkor ki kell jelölnünk egy ügyvédet, aki viszi az esetet. Rendelhetünk még mellé két segédet is, ám az

igazi felelősség a főjogász vállán nyugszik. Az ő pillanatnyi hangulatától, valamint a munkára fordított időtől függ ugyanis, hogy győztesen hagyjuk-e el a bíróság épületét. Magával a tárgyalással már nem kell bíbelődnünk, annak eredményéről csak egy gyorsjelentés érkezik. A megnyert ügyek nemcsak reputációt növelik, de elköthető pénzállományunkra is jótékony hatással vannak. Keresetünket berendezési tárgyra, valamint újabb szobák birtokbavételére költethetjük. Ha megengedhetjük magunknak, akár külön könyvtárszobát vagy konditermet is kialakíthatunk az igényes munkakörülmények megteremtése érdekében.

### Buktatók a szőnyeg alatt

Eddig többnyire kerültem azokat a pontokat, ahol a program hiányosságai domborodnak ki, de a lap alja felé közelítve már nem húzhatom tovább az időt. Mint említettem, az animációkkal nem voltam megelégedve. Néha akár életszerűnek mondható mozdulatsorokat is el lehet kapni, de többnyire úgy mozgatják végtagsaikat a szereplők, mintha izomlázás bábfigurák lennének. Rádadásul többször előfordul, hogy a karakterek testrészei egymásba csúsznak, még olyankor is, amikor ezt a szituációt nem indokolná. Az animáció kellemetlenségeit árnyalják tovább a hanghatások. Ezek között is felbukkan számtalan, jól eltalált zaj, de embereink beszéde kísérteties hasonlóságot mutat egy fél éves gyermek „szókészletével”. Nem igazán a hibák, sokkal inkább a furcsaságok rovatba tartozik a program szokatlan szabadossága. Több ízben előfordult, hogy a férfi kollégák egymás hátsójának simogatásával vezették le a szexuális feszültséget! De akkor mit keres a dobozon a 11+ szám, amely az ajánlott életkorra vonatkozik? Talán kicsit töményre sikeredett a negatívumokat taglaló bevezetés, de az igazság az, hogy nem fűlött a fogam ahhoz, hogy lehúzzam a játékot. Tény, hogy idővel kiismerhetővé, szinte rutinná válóvá a feladatok, mégsem lehet azt mondani, hogy ezáltal nem semmilyen érdeklődést nem tartogat a program. Játék közben végig ott lappang egyfajta kellemes feszültség. Állandóan figyelni kell, nehogy olyasmire ragadtassák magukat ügyvédek, ami veszélyeztetheti rövid vagy hosszú távú terveiket. A Partners nem tökéletes, de mindenképpen érdekes próbálkozás.

-csonti-

### The Partners

www.montecristogames.com

**PRO**  
 ■ jó alapötlet  
 ■ Sims-hangulat

**KONTRA**  
 ■ furcsa hangok  
 ■ kisebb-nagyobb bugok  
 ■ idővel ellaposodhat

**HARDVER**  
 Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D-s videokártya, 4x CD ROM

**GRÁFIKA**  
**HANGOK**  
**ZÉNI**  
**JÁTSZHATÓSÁG**

82%

# LEGION

## RÓMA DICSŐSÉGE MÁR RÉG A MÚLTÉ

**KATEGÓRIA:** körökre osztott stratégia **KÖRNYEZET:** ókori Róma **NEHÉZSÉG:** nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha! **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek

**A**z ókori Róma nem kis szerepet játszott a világtörténelem alakulásában, a fennmaradt birodalom mai romjai is a régi dicsőségre emlékeztetnek. A nagyszerű kor rengeteg fejlesztő fantáziájában vert már gyökereket, gondoljunk csak például a Caesar sorozatra, vagy a filmvilágban a Ben Hurra. Legutóbb a Slitherine Strategies munkatársainak agyában csírázott ki valami, de sajnos nem is nagyon jutott tovább ezen a fejlettségi fázison. A Legion az ókori légiók nyomában menetel, lássuk, milyen sikerrel fedeztem fel ezt a kis „gyöngyszemet”.

Adva van a nagyon sokrétű és hihetetlen potenciával rendelkező kor, továbbá az ötlet, hogy készítsünk egy körökre osztott stratégiai játékot, ami mindenkit ámulatba ejt. A játék alapkonceptiója tehát, hogy dicsőséges seregünkkel végigharcoljuk az ókori nagy csatáit, belebújva a nagy hadvezérek bőrébe, átérezzük a győzelmek nagyszerű ízét és a hódítás varázsát. Elmondva ez így szép, de az már más kérdés, hogy nem teljesen ezt kapjuk.

### A puritán külső...

Induláskor – és úgy egyébként sem –, a készítőik nem zúdítanak ránk többórnyi átvezető mozt és animációt, mondhatjuk inkább azt is, hogy ez a rész teljesen hiányzik. Egy stratégiai játékban nem ez a fő értékelési szempont, de azért ez így egy kicsit túl egyszerű körítés, főleg ha megemlítem, hogy láttam már szebb menüt VGA grafikával készült progiban is. No se baj, belekukkantva a játékba talán majd minden gyökerelesen megváltozik. Elénk tárulnak a választható kampánylehetőségek, így belevághatunk akár az olasz csizma meghódításába, vagy megcélozhatjuk éppen a brit szigetbirodalomhoz való csatlósát. Kampányonként rengeteg nép közül választhatunk, kb. 15-20-féle apró törzs áll rendelkezésünkre (az már más kérdés, hogy nem sokban térnek el egymástól). Kiválasztva a nekünk legjobban tetszőt, máris a térképen találjuk magunkat. A kép, amely elénk tárul, borzasztóan egyszerű, a *HoMM II.* mérföldekkel lekörözi a maga '98-as grafikájával (és természetesen minden egyéb tekintetben is). A város menedzsmen ablak megjelenítése is egyszerű, ráadásul minden népnél szinte ugyanolyan az épületek tekintetében. A pályán nincsenek bányák, a városokban felhúzott épületek termelik meg a szükséges nyersanyagot, amiből megvásárolhatjuk és a továbbiakban fenntarthatjuk seregeinket. Egyre fejlettebb katonai objektumok megépítésével egyre több katonát „termelhetünk” egyszerre, azaz kezdetben egy termelhető légió maximum 38 főből állhat, legmagasabb szinten pedig már 64-ből.

### ...elborzasztó belsőt takar

A Heroes sorozathoz hasonlóan a térképen kicsiny

seregünkkel portyázhatunk (hős persze nincs, bár én szívesen vettem volna pl. Hannibált), elfoglalva minden utunkba akadó várost. Egy-egy csapatba 8 különféle (vagy akár egyező) típusú egységet pakolhatunk, tetszés szerint lovasságot, gyalogságot, vagy íjászokat – ésszerű kombinált megoldást választanunk. Nagy gáz, hogy a kezdetben termelt kicsi unitokat nem upgrade-elhetjük, amikor már lehetőségünk van nagy csapat építésére: teljesen haszontalan lesz 8 db 38 fős légió, akár 6 db 64 fős hadtesttel felvonuló csapattal szemben is. Csata előtt egységeinket elhelyezhetjük a harctéren különböző formációkba, illetve előre be kell állítanunk, hogy mit fognak csinálni harc közben (nem kell rém komoly dolgokra gondolni, csak olyasmire, hogy várjanak-e egy kicsit támadás előtt, vagy rögtön a sűrűjébe rontsanak). Nem lehet ugyanis

### „Egy ilyen játékkal kirukkolni manapság teljesen bukás”

befolyásolni a csata menetét, ha OK-t nyomunk, minden megy real-time megálíthatatlanul, tétlenül nézünk, ha rosszul pozicionált pretoriánus egységünk ott álldogál 10 méterre a nagy mézszárlástól. Elméletileg csapataink szereznek tapasztalati pontot, amit minden csata után szemrevételezhetünk, de hasznuk kb. ennyi, mert kézzel fogható hatását nem láttam harc közben. Ráadásul meg sem tudom nézni a tulajdonságokat, csak közvetlenül harc előtt (az xp-t akkor sem, csak az előbb említett csataösszegző ablakban), így azt sem tudom, hogy kiből válogassak össze egy ütőképes haderőt.

### Felejtsek el, de gyorsan!

Igazság szerint nem értem, hogy egy ilyen kivitelű játék mit keres manapság a piacon, amikor kb. 3 órács kemény munka beleölelésével össze tudnának dobni egy jobbat, pl. a 3DO-nál. Ennyire egyszerű kivitelezés mellett lehetne jó pörgős a játék, de itt nem tud mitől pörögni. Egy ilyen programmal kirukkolni, amikor itt van pl. az *Age of Wonders II.*... Teljesen bukás.

Sam

### Legion

www.slitherine.co.uk

#### PRO

- kis gépigény

#### KONTRA

- elképesztően együgyű
- ronda

#### HARDVER

Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, 250 MB HDD, 2 MB VGA

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZÉNI

#### JÁTSZHATÓSÁG

51%



Infogrames / Bioware

# NEVERWINTER NIGHTS

## JÁTSSZ, ALKOSS, GYARAPÍTS ÉS NEVERWINTER FÉNYRE DERÜL ☺

**KATEGÓRIA:** CRPG/Dungeon Master kliens **KÖRNYEZET:** Forgotten Realms **NEHÉZSÉG:** könnyű, állítható **ÚJRAJÁTSZANAD-E:** sokszor **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek

**O**ly hosszú (négyévnyi) várakozás, meglehetősen sokáig húzódozó és problémás kiadódás után végre-nehézre megérkezett a Baldur's Gate készítőitől az a program, amelyre minden tősgyökeres RPG-fan kiéhezve várakozott. A „melyik volt előbb, a tyúk vagy a tojás?” problémakörre a Neverwinter Nights frappáns választással szolgál, hiszen egy dobozban megtaláljuk a „tojást”, vagyis a hagyományos egyjátékos RPG-t illetve a „tyúkot”, vagyis a pályaszerkesztőt és a „mesélő kliens”. Mindezt megkoronázza a Bioware még egy olyan multiplayert is beleszavart mikuláscomagjába, amelyen egyszerre, egyetlen játékban akár 64-en (!) is nyomulhatunk! Akár a „Dungeon Master”, akár a fantasy kalandor szerepében akarsz tetszelegni, a Neverwinter minden szerepjátékos igényedet kielégíti.

A kérdés persze csak az volt, hogy hogyan. Bár az igazi, élőben játszó szerepjátékosok már előre ujongtak, a hagyományos Baldur's Gate-féle számítógépes RPG-k rajongói egy kicsit aggódtak (bevallom, én is közelebbről tartozom), hogy lesz-e egyáltalán normális single része a programnak? Nos, bár a végeredmény nem annyira tökéletes, mint a Baldur's Gate 1-2 és az Icewind Dale volt anno, azért a Neverwinterrel is kitétek magukért a bioware-es fiúk.

**„Eltársak, a rendszer tökéletes” – csak meg kellett már újítani... ☺**

Előrebocsátom, hogy nem vagyok és soha életemben nem is voltam „mesélő” (DM), és eddig majdnem kizárólag számítógépes RPG-kkel nyomultam. Ugyanakkor a szűk leadási határidő miatt leginkább csak a single részre tudtam koncentrálni, így a multís és DM-es tapasztalatokat különböző fórumokból és ismerősöktől szűrtem le. Mivel a következő GameStarban – ha minden igaz – úgyis lesz egy alaposabb többjátékos kiveszés, ezért a Neverwinter most egy Baldur's Gate-es szemüvegén keresztül vizsgáltam meg. Ami – ebből szempontból – a leglényegesebb változás a Bioware eddig szerepjátékaihoz képest, az a 3.0-s AD&D bevezetése. Bár már a Baldur's Gate 2 sem kizárólag a 2.0-s szabályait használta (a hivatalos meghatározás szerint a BG2 2.5-ös rendszerrel ketyegett), a 3rd Edition teljes egészében eddig csak a tavaly megjelent Pool of Radiance: Myth of Drannor alkalmazta... Mivel a Ubi Soft/SSI koprodukciójában készült Pool 2 elszomorítóan és csúfosan nagyot bukott, a CRPG-rajongók nagy többsége

megjedd, hogy talán nem is olyan jó poén az AD&D 3.0-s számítógépes bevezetése... Szerencsére a Neverwinter Nights bebizonyította, hogy az új struktúrával semmi baj, sőt (tényleg) sokkal jobban szuperál, mint a régiek.

Aki esetleg nem követte volna közelről a Wizards of the Coast híres szerepjátékos rendszerének fejlődését (ami régebben a TSR gondozásában jelent meg...), annak azért egy kicsit elmesélem, hogy a 3.0 miben változott. A legfontosabb újítás, hogy a szabályok nyitottabbak, mint valaha, és karaktered képességeinek fejlődése sokkal kevésbé behatárolt. Néhány nagyon specifikus tulajdonságot leszámítva szinte bármit megtehetünk, akár melyik osztályt választva. Varázsló vagy, és az idétlen „hálóingek” helyett fess (és persze erős...) páncélok szeretnél magadra öltetni? Don't gond. A papi karriert választod, de azért lopkodni is szeretsz? Ezt is megteheted, ha megtanulod a tolvajkulcs használatát. Az eddig osztálytípusokra felosztott képességeket ezentúl mindenki abszol-

**„Neverwinterben**

**az emberek boldogan éldegéltek, míg meg nem haltak, a gond csak az, hogy egy vírus miatt ez elég gyorsan és tömeges arányban következett be...”**

válni tudja – ez idáig remek, csak az volt a félsz, hogy ezzel elvész a régi AD&D értelme is... Szerencsére a Bioware nem olyan ostobán használta fel ezeket a forradalmi szabályokat, mint az SSI a Pool 2-ben, ugyanis olyan megkötéseket vezetett be, amelyekkel azért részben korlátozta ezt a nagy szabadságot. Egy nem tolvaj karakternek például



### Baldur's Gate II kontra Neverwinter

A Bioware korábbi Black Isle-os együttműködésének gyümölcse a minden ízében vérprofi Baldur's Gate II. Annak idején 96 %-ot adtam a játékra, és ezt a teljesen megérdemelt magas értéket azóta sem tudta lehagyni egyetlen RPG sem. A Neverwinter esélyes lett volna rá, ha a single részt jobban kidolgozza a Bioware, de sajnos a különféle bakik miatt végül alulmaradt. A legbosszantóbb talán az, hogy szinte teljesen kihagyták a felvehető csapattagokat, illetve magát a bandát is. Az egyedül felvehető csatlós, normális irányíthatóság és inventory nélkül, illetve egyes karaktereknél a megidézhető „állattárs” édeskevéssé és üdvösséghez. A sztori és a fő-, valamint mellékküldetések is sokkal kiforrottabbak és érdekesebbek a BGII-ben, illetve jóval több missziót is vállalhatunk. A jól kidolgozott nehézségi szint, illetve a kihívás is a Baldur's Gate II-t erősíti: a Neverwinterben még a legmagasabb szinten, egy átlagos druida karakterrel is habkönnyű henteles az egész!

A grafikánál, amit a 3D-vel nyert a Neverwinter, azt valahol el is veszítette: a kameraforgatás nagyon hasznos és látványos nézeteket is eredményez, illetve a karakterek modelljei is egyértelműen szebbek 3D-ben, viszont a környezet, a városok veszítettek részletességükből. Így módon a megjelenítés szépsége valahol egálban van a két játéknál.

Multiban természetesen a Neverwinter sokkal jobb, illetve a kiadott pályaszerkesztő és a mesélő szerepeltetésének köszönhetően itt olyan lehetőségeket kapunk, amelyekkel a Baldur's Gate II nem veheti fel a versenyt. Összességében azért a Baldur's Gate II a jobb.



dál kétszer annyi tapasztalati pontjába kerül az említett tolvajkulcs használatának kitanulása vagy a csapdák kikerülésének művészete, a nehéz páncélban grasszáló mágus pedig nemcsak hogy nagyobb eséllyel szúrja el varázslatait, hanem meg is kell erősödnie, hogy a tonnányi vasat viselni tudja. Hasonlóan ügyesen oldották meg a multi-classinget is, tehát a többféle osztályba tartozó karakterek fejlesztését. Míg például a Baldur's Gate 2-ben minden egyes szintlépéskor egyenlő arányban oszlottak el a tulajdonsági pontok, a Neverwinterben ilyenkor bármelyik osztály képességeit fejlesztheted. Szóval, ha varázsló vagy, és mondjuk, meg szeretnéd tanulni egy tolvaj adottságait, akkor ezt úgy is megteheted, hogy „egy körre átlépsz” az enyveskezők kasztjába, és megszerzett pontjaidat a zárak piszkálására és a csapdák pettingelésére fordítod, aztán amikor ismét szintet lépsz, akkor megint a mágia tudományának jeles doktoraként érvényesülsz tovább.



Az AD&D 3.0 további részleteibe most nem szeretnék belemerülni – a lényeg, hogy tényleg modern és jól átgondolt rendszerről van szó, amelyet a Neverwinterben nagyon okosan alkalmaztak.

### Alapjaiban Baldur's Gate, diablós felhangokkal

Mivel a két játék elég közel jött ki egymáshoz, ezért a Neverwinter sokan hasonlították a Dungeon Siege-hez. A DS (és persze a Diablo is, de ezt a gamtát most csak Boe kedvéért említem... ☺) rajongói azonban ebben a játékban mégis csak alapvetően egy Baldur's Gate jellegű RPG-vel ismerkedhetnek meg. (Ha akarnak.)

Mint a Bioware és a Black Isle (Interplay) koprodukciójában készült régebbi RPG-kben, itt is egy összetett sztoriban mélyedhetünk el, ahol a témérdek (mondjuk a Baldur's Gate 2 esetében azért kevesebb...) választható párbeszédbe bonyolódhatunk bele. Emellett itt is meg kell állnunk pihenni, hogy varázslatokat memorizálhassunk, különféle megtalált papírfecniket, naplórészleteket és egyéb iratokat kell végigbogarászni, hogy átlássuk, merre kell továbbmennünk – igen, az RPG műfajában továbbra sem úszhatjuk meg az olvasást! Ugyanakkor az említett régebbi szerepjátékokhoz képest a harcok és maga a játékmenet is sokkal dinamikusabbak. A sztori szerint nagyjából a játék elején (az oktató rész után) egy ismeretlen hatalom erői megtámadják az Akadémiát, ahonnan a főkegyszer indul, és persze ki kell pucolnunk szinte minden sarkát. Később, Neverwinter veszélyes negyedeiben kavargva is állandóan összelejtőzésekbe kerülünk a zombi és bűnöző eredetű egyedekkel, úgyhogy ebben a programban találsz akciós részt rendezes.

### „Keresem az utam...”

Sajnos itt meg kell tennem első negatív kritikáim észrevételeit is, ugyanis a harc több szempontból sem tökéletes. Mivel mostanában sokat nyomtam a hasonlóan 3D-s megjelenítésű Dungeon Siege-dzsel is, alapvetően két szempont alapján hasonlítottam őket össze, és mindkettőben a Gas Powered Game nyert. Egyrészt az irányíthatóság tekintetében a Neverwinterrel kisebb gondjaim akadtak: felvett „csatlósom” időnként nehezen fért hozzá az ellenséghez, illetve az is előfordult, hogy csak állt, és bambán bámult maga elé, miközben egy szörny csépelte a főkegyszeremet, vagy az állatkáimat. (Igen, bekapcsoltam, hogy támadja meg az ellent, ha látja!) Ugyanez a szomorú helyzet a pathfindinggal is: a zsoldos vagy az állat valami hihetetlen hülye módon tudott beragadni egy tereptárgyba, aminek köszönhetően vissza kellett másznom hozzá, hogy valahogy kiszabadítsam. Sajnos ez bizony azt jelentette, hogy az MI messze jár a tökéletestől (és még finoman fogalmaztam...) Másrészt a Dungeon Siege-ben valahogy torokszorítottabbak voltak az összecsapások: megvolt a hang-



## Morrowind kontra Neverwinter

A Bethesda fantasztikus RPG-je egyetlen dologban egyértelműen gyengébb a Neverwinternél: nincs benne semmilyen multiplayer. Minden másban viszont tartja a frontot, illetve még jobb is. A Morrowind pályaszerkesztője talán kicsit bonyolultabb, de egy kis türelemmel hasonlóan ütős adalékokat lehet vele létrehozni, amelyeket a fanatikusok ott leginkább a főjátékhoz csatolnak, de már egy külön *ultimas* mod is elkészült.

A single player rész pedig egyértelműen erősebb a Morrowindben: míg a szabály- és fejlődésrendszer azonban nagyjából egy szinten van a 3.0-s AD&D-vel (csak persze teljesen más módon), a bejárható világ sokkal érdekesebb, egzotikusabb, a szörnyeknél ott végre szakítani tudtak az unalmas zombi-, ork- és csontvázharcos-hegyekkel, míg a Neverwinternél még mindig ilyenekkel kell küzdenünk. A küldetések szerkezete, illetve a naplózás összeszedettebb a Bioware RPG-jében, viszont közel sincs akkora szabadságunk a játékmenet tekintetében: a Neverwinter lineárisabb a Morrowindnél.

Egy dologban pedig a Bethesda abszolút kiüti a nyeregéből a Bioware-t: a Morrowind grafikájával még egyetlen RPG sem tudta felvenni a versenyt, a Neverwinter kicsit elavult motorja pedig egyáltalán nem. Igaz, utóbbinak nincs is olyan brutális gépigénye, és a Neverwinben szebbek a valós idejű árnyak is...



lata, ahogy a barlangokban kavargva hirtelen tömegével rám törtek a különféle rémségek, itt viszont jóval kevesebben vannak, és valahogy... lámában viselkednek. Talán azért is éreztem ezt, mert a küzdelmek szempontjából *lényegesen* könnyebb a Neverwinter a Gas Powered Games akció RPG-jénél (pedig az sem volt túl nehéz...). Egy női druidát (A *gyűrűk urából* ismert Arwent ©) indítottam, és először attól féltem, hogy ezzel a nem kifejezetten magányos harcra teremt karakterrel a játék elején rendszeresen meg fogok szenvedni.

Kár volt aggódnom, mert a veszélyes negyedekben nyomulva, az általam megidézett állandó állattárs, a Mackósajt nevű medve, a névtelen vaddisznó (magasabb szinten farkas), majd később egy elég egyszerű kis tolvaj mellett gyakorlatilag *semmit* sem kellett volna csinálnom, mert a három élőlény nélkülem is remekül boldogult! Először egy fokkal feljebb, „hardcore D&D”-re emeltem, majd végül feltöltöttem a legkeményebb szintre a nehézséget, de kis csapatomnak továbbra sincs ellenfele – még a boss monsztrák között sem! OK, egy ideig kellemes érzés, ha az embernek állandó sikerélménye van, de azért ha nagyon nincs kihívás egy játékban, akkor erős ásitózás lesz belőle...

## „Kell egy csapat” – hát igen, az kellene...

No, azért nem kell megijedni, nem teljesen magányos harcoként kell végigvinnünk a játékot, de sajnos a hagyományos értelemben vett „banda” hiányzik belőle. Míg a *Baldur's Gate*-ekben hattagú csapatunk lehetett, itt csak egyetlenegy társat vehetünk fel, és valamiért (számomra érthetetlen okokból, talán a multiplayer miatt) ennek is alaposan visszavettek a jelentőségéből. Eleve nem bolyongásaink során találkozunk vele, hogy ilyenkor álljon be önszántából a csapatba, hanem „zsoldosként” kell őt megvásárolnunk egy adott helyen!

Raadásul emberünket nem tudjuk teljes mértékben irányítani sem! Magától indul csatába (mi csak a harcmodort tudjuk beállítani), és kizárólag viselkedésmintákat adhatunk meg neki: „örizz”, „támad meg a legközelebbi ellenséget”, vagy „védekezz”. Megparancsolhatjuk neki azt is, hogy milyen messze legyen tőlünk, vagy hogy például – ha papunk van – mikor gyógyítson bennünket, hogy távolsági vagy közelharcos fegyvereket használjon, de ennél többet nem nagyon. Sőt, nem látjuk még az inventoryját sem, fegyvert sem tudunk neki adni, vagy páncélt ráaggatni!

Valószínűleg azért kellett ennyire megkönnyíteni az



## Dungeon Siege kontra Neverwinter Nights

A Gas Powered Games RPG-je talán most a legerősebb konkurenciája a Neverwinternek. A *Dungeon Siege* 3D-s grafikája érezhetően szebb a környezet tekintetében, a modellek pedig éppoly elnagyoltak mindkét játékban. A Neverwinter tagadhatatlan előnye, hogy a pályaszerkesztőt magához a programhoz mellékelte, és nem kell a netről letölteni.



A single rész összehasonlítása nehezebb ügy: a Neverwinterben sokkal több és érdekesebb fő- és mellékküldetést vállalhatunk, viszont a harc rész, illetve a kihívás *Dungeon Siege*-ben jobb. A játék környezete létezőrebb a *Dungeon Siege*-ben, viszont az is igaz, hogy ott kisebb városkákat ábrázoltak az imponáns méretű Neverwinterhez képest. Mindent összevéve a kiforrottabb egyjátékos és a lagmentes többjátékos módok okán egyelőre a *Dungeon Siege* jobb a Neverwinternél, de amint utóbbihoz megérkeznek az első modok, és a Bioware orvosolja az internetes problémákat, a helyzet megváltozhat.



egyjátékos módot, hogy ne legyen szükség annyiféle foglalkozási karakterre, hiszen más RPG-ben egy harcossal a megszerzett sebek gyógyításához például nem árt egy pap, a lezárt ládák és ajtók kinyitására pedig szükségeltetik, jól jön egy mágus is a békítő és támadó varázslatokhoz, egy hátul fűzőző Legolasról már nem is beszélve! Na itt mindezt két emberrel kell megoldanod, akik közül csak az egyiket irányítod teljes egészében. Esetleg varázsolhatsz magad mellé még egy háziállatot (mint Drizzt Do'Urden fekete párduca) de ehhez egyrészt ilyen tudású karaktert is kell indítanod, másrészt egy ilyen lény csak ütni tud...

OK, a multiplayer során mindennek nincs akkora jelentősége, hiszen itt emberi játékosok kalandoznak csapatokban, de a Bioware főoldalán végzett szavazás szerint (most néztem meg az egymillió eladott példányszám mellett) a játékosok 60 százaléka még mindig egyedül szeret, vagy tud csak játszani! Szóval kedves Bioware, igazán kitalálhattatok/kidolgozhattatok volna nekünk, magányos farkasoknak *igazi* számítógépes társakat, mint a régi szép *balduros* időkben! Ez bizony így elég bukta!...

## Árnyjáték és szimfónia

Evezünk egy kicsit kellemesebb vizekre. A játék grafikája például egész látványos, és néhány igazán fantasztikus megoldást is találunk benne. Az egyik ilyen a „valós idejű árnyak” használata: van ilyen például a *Morrowind*-ben (még állítgatni is lehet...), de ott csak bohóckodásnak tűnik az egész, annyira bugos, itt viszont tényleg tökéletes. Ha karakterünk fátylát hord a kezében, akkor a megvilágított tereptárgyak a falakon táncoló árnyakat vetnek, amelyek aszerint változnak, hogy merre haladunk a fényforrással. Nagyon szép részletesek a textúrák is, és ha megfelelő 3D-s kártyád van, akkor a bump mapping effektnek köszönhetően a felületek érdesnek tűnnek. Egy kicsit többféle „tapéta” viszont nem ártott volna (összesen tíz van), mert a helyszínek hosszú távon eléggé hasonlítanak egymásra. Sajnos, mint a *Warcraft III*-nál, az évekig elhúzódó fejlesztés miatt itt is elég alacsony a PC-k, NPC-k és szörnyek poligonszáma, és emiatt elég

darabosnak tűnnek. Ezt ellensúlyozza egy kicsit az a tény, hogy a különféle páncélok magunkra öltve, azok mind máshogy néznek ki hősi testén. A 3D-s modellek is aránylag változatosak (olyan *Baldur's Gate II* szintűek), viszont az arcukhoz nem ártott volna több kis festett artwork, mert ezek túl sokszor ismétlődnek. (Igazság szerint mindegyiküknek különbözőniük kellene, nem olyan nagy technikai kaland annyi képecskét berakni, ahány NPC van a játékban...)

Az oktató részben egy jóember elmagyarázza a háromféle kameranézetet – igazság szerint én az alaplól használt „top down” típusúval teljesen elégedett voltam, és feleslegesnek éreztem a többit (egyetlen egyszer sem kapcsoltam át másra), de persze nem mindenki van így ezzel. A forgatható motornak és az el-eltűnedező falaknak köszönhetően emberünk sohasem vész el környezetében, és nagyon ritkán fordult elő, hogy valahová beragadtam.

Gondolom, sokakat érdekel még a gépigény. A mostanában feltuningolt masinán persze tökéletesen futott a Neverwinter, de állítólag még egy T12-vel felszerelt közepkategóriás PIII 800-asnak sem illi meg a gyomrát, úgyhogy annak sem kell a kardjába dölnie, aki nem atomerőművet tart a szobájában. A játék audió része és zenéje meg a grafikaénál is sokkal ütősebb. A talpalávalót a *Dungeon Siege* és *Morrowind* után ismét Jeremy Soule szolgáltatja (lassan minden valamirevaló RPG-ben az ő munkáit lehet hallani ☺), és a mester profi, mint mindig.

A muzsika dinamikus követi az eseményeket: ha harcba keveredünk, akkor mindig pattogóssá és drámaivá válik. A játék mellett profi módon támogatja a 3D-s hangkártyákat is, és ha négy vagy több hangfalunk van (elől, hátul vagy esetleg oldalt is) akkor tökéletesen be tudjuk tájolni, hogy merről támadnak a monsztrák. Emellett, ha fülelünk, szinte mindennek külön hangja

van: a szörnyek hörögnek, az áll-dogáló emberek





beszélgetnek, messziről keserves nyögéseket, sírást lehet hallani, a kikötőben hullámok csapkodnak és így tovább.

### Antrax nincs Kardparton, de ez is olyasmi...

Mivel e sorok írásakor már egymillió példányt adtak el a játékból (kb. másfél hete jelent meg, úgyhogy enyhén szólva sikeres...), hamarosan valószínűleg különféle modok tömkelege lepi majd el az internetet, viszont addig meg kell elégednünk a főjáték sztorijával. Ugyan nem fedeztünk fel egy új Tolkien-t, de – néhány vasos klisével eltévelyelve – egész érdekes mesével van dolgunk. A történet szerint Neverwinterben, „Észak ékkövében” járunk, ahol az emberek boldogan éldegéltek, amíg meg nem haltak, a gond csak az, hogy ez elég gyorsan és tömeges arányban következett be, ugyanis egy csúnya, gyógyíthatatlan vírus ütötte fel a fejét a városban. A probléma megoldásával egy gyönyörű lovag-hölgyet, Aribeth-t, magas rangú kedvesét és Helm isten főpapját bízzák meg. Aribeth gyorsan kideríti, hogy négy különböző lény testéből lehetne elleneszt nyerni. A dögész azonban gyorsan terjed, és kiirtotta a városban élő bajnokok zömét is, ezért a hölgy újoncokat keres. Itt jövőnk be mi a képbe, mint egyike az ígéretek, kezdő hősöknek. Amikor az Akadémiára kerülünk, azonnal helyt kell állnunk, mert ismeretlenek jutnak be mágius úton az épületbe, hogy elrabolják a négy lényt, és megöljék Aribeth-t. A mi feladatunk, ha elvállaljuk, hogy megkeressük a merénylőtől megijedt és szétszéledt lényeket Neverwinter városának négy különböző negyedében.

A főküldetések mellett persze újabb és újabb mellékmissziókat kaphatunk, amelyek többé-kevésbé, – vagy egyáltalán nem – kötődnek a lények felkutatásához. A feladatok általában elég érdekesek (szerencsére kevés „keresd meg az elveszett kiscicám”-féle idétlenséggel találkozunk), viszont időnként sajnos szerkesztési problémák rontják az összképet. Előfordult ugyanis, hogy egy megkeresendő személyt vagy tárgyat csak úgy tudtam megtalálni, hogy még nem indítottam be a hozzájuk vezető eseményeket (például nem beszéltem az őket kereső emberekkel), viszont a naplóba úgy került be, mintha már ez megtörtént volna. Bár utána hamar felfedeztem, miről vagy kiről van szó, ez az ügytelenség valahogy mégis rontotta a beleélést. A másik illúzióromboló húzás a játék kezdő szakaszában ért. Már hozzászórtam a Morrowind zseniális bevezető részéhez, ahol a kezdő, oktató rész nagyon finoman vezetett bele a játékba, így itt kicsit mellbevágó volt, amikor a „training” emberek ilyen és ehhez hasonló mondatokkal üdvözöltek: „Szerpusz játékos. Én vagyok az oktató. Most elmagyarázom neked a kameranézetek kezelését. Nyugodtan megnyomhatod a c gombot, nem lépsz ki ettől a párbeszédablakból.” (És ezekből a párbeszédablakból még van három vagy négy.) Megértem, hogy kell ez a tutorial, de valamilyen hangulatosabb megoldást igazán kiötlhettek volna a készítő. Később szerencsére egyre érdekesebb lesz a sztori és a dinamikus és nagyszámú (bár túl könnyű...) harcnak köszönhetően egyre jobban bele tudunk merülni a játék sodrába. Neverwinter városát aránylag hangulatosra sikerült megtervezni, mindössze néhány irreális részlet zavart. Azt például még meg-



értem, hogy az Akadémia vagy egy kastély óriási, de egy takarító néinek (egyik NPC) talán nem kellett volna többszörös luxuslakást biztosítani. Egy kicsit az az érzésem, hogy az ilyen hanyagul átgondolt, megtervezett és összecsapott megoldások abból is eredeztethetők, hogy a készítőik túlságosan is a játék 3D-s tervezőprogram részére hagyatkoztak (amelynek persze minél egyszerűbbnek kellett lennie, hogy az egyszerű „civil” is kiismerje magát benne...), mert a *Baldur's Gate II*-ben szinte mindig egyik hajlék profi módon emlékeztetett tulajdonosára. Emellett persze multiplayer módban kevésbé veszi észre az ilyen részleteket az ember, a Neverwinter-nél pedig talán egy kicsit túlságosan is a multira építenek...

### Terített multi

Ezzel pedig el is érkeztünk a program többjátékos részéhez, amely a Neverwinter igazi erőssége. Míg a single-ben csak egyetlen főkaraktert és egy csapatot irányíthatsz, a multi részben természetesen igazi csapatokat alkothatsz. A játszható DM bevezetésevalamint az a lehetőség, hogy egyszerre 64-en lehet nyomolni egy játékban, jól mutatja: a Neverwinter egyértelműen a nagyon erős többjátékos módra készítették. Úgy látszik, ezt ügyesen és alaposan sikerült kommunikálni, ugyanis alig másfél héttel a játék megjelenése után már több mint 4500-an vannak fent egyszerre a szervereken, amelyeket az „Akció”, „Szerpjáték”, „Közelharc” és hasonló elnevezésekkel illettek, így elvileg mindenki megtalálhatja a kedvére való játéktípust. Jó hír, hogy a single-ben elmentett karaktereinket multiba is áthozhatjuk, az viszont rossz, hogy ezeket ettől kezdve a helyi szerveren menti el a játék, úgyhogy ha az operátor megurja a bulit, és többet nem akar foglalkozni a témával, akkor ha nem figyelünk, hősünk fejlődése ezzel el is veszett. Érdemes tehát a nehezen megszerzett tapasztalatot és fejlődést mindig elmenteni a saját gépre is... A másik probléma, hogy az egyjátékos sztorin kívül egyelőre nem nagyon készültek el igazán jól kidolgozott modok, csak néhány PvP-térkép, aki viszont a single-t már végigvitte, az kicsit unalmasnak találhatja, hogy előlről kell kezdenie az egészet, csak

multiban. (Annyira nem jó a sztori.) Reméljük, hogy a lelkes és tehetséges modgyártó Neverwinter-fanok hamarosan tömegével ontják magukból a custom sztorikat és térképeket. Sajnos a szűk leadás miatt jómagam még nem tudtam belemerülni az online kalandokba, de a különféle fórumokat olvasgatva már sikerült leszűrniem, hogy mi keseríti meg leginkább a multis játékot: igen, jól sejtitek, a lag. Még az amerikaiak is igen sokat szentségleznek, Európában pedig egyelőre szinte játszhatatlan a hivatalos multi. Természetesen LAN-on nincs ilyen probléma, de hát (még a munkahelyi – használható – gépeket is beleszámolva) sokkal több embernek van internetje, mint helyi hálózatos elérése. Szerencsére a játék megjelenése óta már két patchet is kihoztak, úgyhogy reménykedhetünk, hogy nem kell többet „lagziba mennünk.” Azt pedig már megfogadtuk, hogy a lapleadás után Boe-vel, Szittyóval, Sammel és Malachittal és talán még másokkal is feltétlenül kipróbáljuk a multit, és ha tényleg összejön, akkor megosztjuk tapasztalatainkat Vele-tek is.

### Tényleg sosem lesz tél?

Kicsit gondban voltam a Neverwinter értékelésénél, mert a single rész egyértelműen gyengébb lett az olyan klasszikokkal összehasonlítva, mint a komplexebb, csapatorientáltabb *Baldur's Gate* sorozat, illetve az akció rész sem olyan jól kidolgozott és hangulatos, mint a *Dungeon Siege*-ben. Sajnos félelmeim abból a szempontból is beigazolódtak, hogy Neverwinter városa egy kicsit „modul-szagú” lett: a *Baldur's Gate II* Athlathkájával sokkal létezőszerűbb. Igaz, hogy a Bioware-nek ez az első 3D-s motort használó RPG-je, de ha már az új technológiáról beszélünk, akkor a *Dungeon Siege*-ben valahogy szintén „valóságosabb” volt az ábrázolt világ...

Ha csak a single-t nézném, akkor nem is 89, hanem olyan 82-84 százalékos értéket adtam volna a játékra, viszont a vérprofi multi, a „mesélés” lehetősége, illetve az Aurora toolset (a hozzá adott szerkesztőprogram) olyan lehetőségek tárházát kínálja, amelyeket eddig még egyetlen CRPG-nél sem tapasztaltunk! Amennyiben tényleg különféle NN modok öntik el majd a netet, és a Neverwinter multija Európában is lagmentes lesz, akkor a mostani értékhez képzeltetek még hozzá néhány százalékol!

### Bad Sector

#### Neverwinter Nights

www.bioware.com

#### PRO

- szerkesztő, DM és főjáték egy csomagban!
- 64 játékos multi, mesélővel!

#### KONTRA

- csak egy teljes értékű karaktert lehet
- túl könnyű harcok
- nem elég kiforrott single

#### HARDVER

Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, TNT2-es videokártya

#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

89%





Kapooki Games

# LORGAINE: THE BLACK STANDARD

## AZ ÍR MITOLÓGIA SÖTÉT OLDALA

**KATEGÓRIA:** tömeges multiplayer stratégia **KÖRNYEZET:** ír mitológia **NEHÉZSÉG:** közepes **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** újra és újra **MULTI LEHETŐSÉGEK:** fejlettek

**A** kikkeddig azt hitték az írekről, hogy jó a sörük, gyönyörű az ország, rengeteg a romtemplom és vár, szinte minden nő vörös és szeplős, a válogatottjuk jól küzd fociban, azok nem tévedtek. Azt azonban kihagyták a képből, hogy az ír és kelta mitológia talán az egyik legizgalmasabb a világon: köztudomású, hogy a fantasy szerepjátékok világainak jó része, sőt maga A gyűrűk ura is ebből fejlődött ki. Most pedig itt az ír mítosz a gépemen! Jaj de jó!

Amikor először megláttam a Lorgaine-t, nagyon megörültem neki. Ugyanis az egyre több MMORPG világában végre jólesik látni egy olyan, tömegesen is játszható online játékot, amely alapvetően a stratégiára épül, nem az ügyességre vagy a nagyobb puskára. Második látásra azért megrettentem picit, mert a koncepció számomra eléggé idegen volt, szerencsére azonban elmúlt a szorongás. A helyszín Írország, valamikor a mítoszok kódéba veszve, ahol néhány hadsereg acsarkodik egymásra, hogy megszerezzék az egész területet. Amikor belépünk a játékba, mi is tagjai leszünk az egyik ilyen hadseregnek. S minél több csatát nyerünk, annál inkább előremozdítjuk országunk sorsát, azt, hogy melyik országrészeket kontrollálhatja.

### Kétszáz Stonehenge az országban

Ha nem is Stonehenge, de valami hasonló. Ugyanis a játék lényege az ilyen, úgynevezett kökörökben található arénákban harcolni, hiszen az istenek megtiltották a nagy csatákat, így egy adott oldalt támogató hősök az arénában küzdhetnek meg. (Ezeknek már akkor is volt levelező-rovatuk, ez a nem semmi!) A négy koncentrikus körből álló Aréna minden részében 20-20 hely található, így képzeljük el úgy, mint egy körkörös sakkaszt. A csata elején a kör két oldalán áll fel a hős, illetve 12 katonája, akik igen sokféle lehetnek, rengeteg stratégiai opciót adva ezzel. A cél kettős: vagy elérni az ellen alapvonalát hőssünkkel, mielőtt ő eljut a miénkhez, vagy minden emberét kiirtani, mielőtt ő tenné ugyanezt. Magyarán szó szerint ki kell szakozni az ellenfelet egy köörökre osztott stratégiai ütközetben. (Szittyó, gondolom, máris telepíti a Lorgaine-t!) Természetesen minden „bábunak” más tulajdonságai vannak (ahogy ez egy jó sakkklónhoz illik). Ertérő lehet a mozgása, a sebése vagy életeinek száma, ezzel rengeteg opciót hagyva. Eddig egyszerű? Most jön a móka. Ugyanis minden kör előtt választhatunk úgynevezett cumaikat. Ezek mindenféle bónuszok, akár támadásra, akár védekezésre jők lehetnek (olyanok, mintha a harc mellett lenne extra mágiakör is).

A stratégiai lehetőségek tárháza tehát tovább szélesedik, ugyanis ezek a cumaiok nemcsak sebezni tudnak, hanem mondjuk bizonyos ellenfeleket blokkolni a mozgásban, esetleg szabad köröket adni egyes lényeknek. Szóval érdemes ezeket jobban megismerni, mert hát meg lehet velük lepni magunkat. Ja és az ellent is.

### Tömegek a Stonehengeknél

Eleddig nem derült ki, mitől multiplayer ez a buli. Attól, hogy a Te saját csapatod egy nagyobb hadsereg tagja, és Te küzdesz más csapatok ellen, akik ellenséges hadseregek tagjai. Ha legyőzöd őket, híres leszel: ezért kapsz lehetőséget, hogy csata után pótolj az elesett harcosokat, gyógyulj satöbbi. Minél keményebb ellenfelet versz le, annál nagyobb lesz a hírneved: sőt, annál keményebb katonák állnak be hozzád. S ha a Tieitek kontrollálnak egy területet, akkor az a Te királyságodé, amelynek tagja vagy: a többi társulatnak sokat kell háborúznia, hogy visszaszerezze. S mindehhez hozzájárul, hogy a játék honlapján, a fórumokban máris szerveződnek a különböző klánok, sőt a Kapooki azt tervezi, hogy beszámolókat készít majd egyes csatákról, valahogy úgy, mint ahogy az újságok írnak a sakkmeccsekről. A tervek szerint lesznek NPC-k, akik majd tippeket adnak, ne adj’ isten! segítséget két csata között. Kíváncsi vagyok, hogy a „sakkozgatáson” kívül lesznek-e sztori küldetések, esetleg a készítőik által irányított speciális események, mert az nagyon feldobná ezt a játékot, ami így, hogy is mondjam, nem túl adrenalinnövelő. Ettől függetlenül újszerűsége dicséretes! S jó hír! Aki ki akarja próbálni a 30 napos ingyenes klienst, az megtalálja DVD változatunkon! FIGYELEM! Ez a játék csak online játszható!

**Gyu**

### Lorgaine: The Black Standard

www.lorgaine.com

#### PRO

- újszerű ötlet
- ír mitológia
- csontstratégia (rajongóknak)

#### KONTRA

- csontstratégia (a többieknek)
- lassan bonyolódnak a dolgok

#### HARDVER

Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM, 33,6-os modem

#### GRÁFIKA

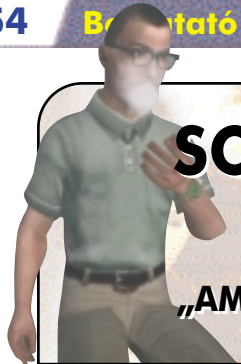
#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

81%



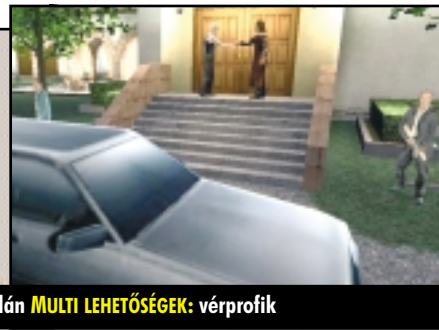


## SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

„AMERIKÁBÓL JÖTTEM, MESTERSÉGEM CÍMERE:  
SZÉTFRÖCCSENT AGYVELŐ...”

KATEGÓRIA: FPS KÖRNYEZET: valós világ NEHÉZSÉG: közepes (állítható) ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: vérprofil

Activision / Ravensoft



**U**nod már a „vértelen” FPS-eket, ahol mindenki úgy nyaklik össze, mintha gyomorrontásban halt volna meg? Realizmusra vágysz? Szétrebbanó fejekre? Nyaki artériából spriccelő vére? Leszakadó karokra? A földön fél lábon, vértócsában üvöltve küszö ellenséges katonák és terroristák látványára? (Bad Sector! Pszichológus látott már ebben a hónapban? - Boe ☺) Akkor a SOF II pont neked készült! A béta-teszt után a kérdés már számunkra is csak annyi maradt, hogy minden egyéb téren is (játékmenet, történet, és így tovább) maradandót alkottak-e a Ravensoft főmágusai, vagy csak egy újabb, szabványos FPS-ről van-e szó...

Kicsit eltér a holló emblémájú Ravensoft cég karrierje a megszokottól, hiszen nem üstökösként robbant be egy mindent taroló játékkal a köztudatba, hanem eleinte elég sikertelen (bár nem rossz) Quake-motoros külső és belső nézetes akciójátékokkal (Hexen II, Heretic II stb.) és Quake-küldetéslemezekkel dicsekedhetett csak. Az igazi áttörést a 2000-ben megjelent Soldier of Fortune jelentette, amely a már akkoriban kifulladás FPS műfajához képest hatalmas sikert aratott. Ezt igen nagy részben elképesztően brutális játékmenetének köszönhető: még a Quake-klónokban sem volt megszokott az a fajta pisztollyal és shotgunnal végrehajtható „szétdarabolás” vérengzés, amellyel még a texasi láncfűrész gylkos is elégedett lenne...

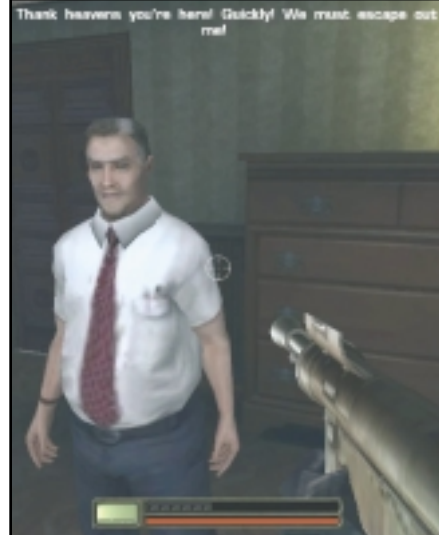
A SOF 1 brutalitása rengeteg vitát és polémiát váltott ki (amely persze csak a Ravensoft malmára hajította a vizet...), de azt a hozzáértők közül mindenki elismerte, hogy a készítők nemcsak a Quake 2 motorjából hozták ki akkor a maximumot, hanem a program a kommandós FPS-ek közül is kiemelkedett helyenként taktikusabb játékmenetének köszönhetően. A Ravensoft azonban nem ült a babérajain, hanem következő húzásaként a cég alkalmazta elsőnek a Quake III: Arena motorját a szintén nagy sikert aratott, remek Star Trek Voyager: Elite Force-ban. Egy kis pihenés után aztán gőzerővel estek neki a nemrég megjelent, kiváló Jedi Outcastnak, amely az X-Wing: Alliance mellett a valaha elkészült legjobb Star Wars-játék. Mindegyik ravensoftos programnál látszik, hogy a programozók kívülről-belülről ismerik a különféle Quake-motorokban rejlő lehetőségeket, ezért végül is nem csoda, hogy az id őket bírta meg a „szentséges” Quake IV elkészítésével.

**Egy kicsit Bond, egy kicsit Steven Szagálló...**

De egyelőre maradjunk csak jelen írásunk tárgyánál, a John Mullins kalandjait immáron másodsor be-

mutató Soldier of Fortune II-nél... Vietnámi veterán és zsoldos katoná hősünk ezúttal is a „Shop” nevű, titkos antiterrorista kormányservezetnek dolgozik. Mint a 007-es ügynök kalandjait bemutató filmeknél, itt is mindössze ennyi (tehát a főszereplő személye és az őt alkalmazó szervezet) az előző részhez való kötődés. Maga a játék sztorija is sokkal „James Bond-osabb”: hősünknek ezúttal egy terrorista csoportosulás után kell a világ legegzetikusabb tájain nyomoznia, akik az Egyesült Államokra akarnak szabadítani egy biofegyverként használt halálos vírust. (Nem, nem antrax, de majdnem ☺.) Sajnos azért nincs szó arról, hogy a sztori színvonala is a James Bond-mozik vagy akár a No One Lives Forever szintjén lenne: elég sablonos és unalmas krimivel van dolgunk, sok helyről visszaköszönő átvezető jelennel. A történet ugyan nem elviselhetetlenül gagyi, de valamilyen jobb író igazán beszerezhetek volna a készítők.

A játék elején egy „visszaemlékezés” küldetésben, a ’89-es Prágában találjuk magunkat (á la Goldeneye...), és egy emigrálni próbáló tudóst kell kimenekítenünk. Később visszatérünk a jelenbe (jópofa, hogy a készítők egy kicsit „előreállították az órát”: 2002 novemberében járunk ☺), és olyan egzotikus helyszíneken kell küldetéseket végrehajtanunk, mint Kolumbia, Hongkong, Kamcsatka sőt még egy Tampa Bay felé tartó hajó fedélzetén is. Ez elég változatos környezetet jelent, és bár kicsit többféle tereppel is lehetne dolgunk, elég ügyesen



alakították ki a különféle épületeken belül és kívül játszódó akciót, úgyhogy a játéknak ez a része nem egyhangú.

A béta-tesztben már említettem: egy kicsit zavart, hogy egyes helyszínek (például Prága) nemcsak teljesen kihaltak, de még különféle, az országhoz kötődő plakátok és feliratok is hiányoztak, amelyek nemcsak feldobták volna a hosszú távon néha kicsit egyhangú akciót, hanem sokkal élethűbbé is válhatott volna tőlük a játék. Sajnos a végső verzió ezen a téren nem különbözik a bétától: Prága például továbbra is akár egy dél-bronxi külváros is lehetne. Más helyszíneken legalább valamilyen szinten törekedtek a készítők a valószerűsége: Hongkongban például gyalogos civilek járhatnak az utcán, ezek viszont iszonyúan idétlenül viselkednek (lásd még: MI).

A Ravensoft egy kicsit jobban is elereszthette volna a fantáziáját, mert a pályák nagy része már rendkívül „agyonhasznált”: oly sok akciójátékban volt már „hősékes orosz katonai bázis” vagy „ládákkal teli raktárhajó” – miért nem tudnak egy kicsit eredetibb terepeket találni az FPS-készítők? Szerencsés kivételek azért itt is vannak: a hongkongi piac vagy a New York-i kórház végül is fantáziadúsabb helyszín, csak több ilyen kellene... Itt érdemes még megemlíteni a játék remek újítását, a „véletlenszerű küldetésgenerálót” is, amellyel a főjáték végigjátszása után is bármilyen pályát, feladatot és szituációt kialakíthatunk magunknak. Ilyen FPS-ben még tényleg nem volt...

### Egyszemélyes Terminátor

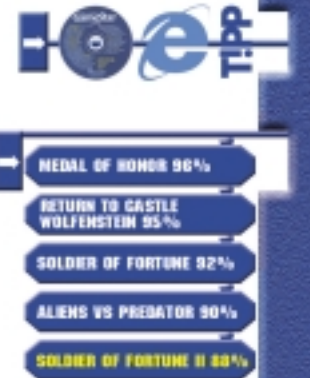
Mint minden valamirevaló FPS-ben, a SOF II-ben is az ellenséges terroristák, maffiózók, katonák egész kis hadserege szabadul ránk: nekem úgy tűnt, hogy az eddigi két etalonnál, a Medal of Honor és a Return to Castle Wolfensteinnél is nagyobb számú a likvidálandó rosszarcúak hada. Ez bizony nagyon derék, az viszont sokkal kevésbé, hogy a gép „csal”, ugyanis gyakran előfordult, hogy amikor egy zárt terepet kitisztítottam, akkor olyan helyről „születtek” újabb rosszfiúk, ahonnan elvileg lehetetlen lett volna, mert nem volt semmilyen ajtó vagy egyéb átjáró. Ez nagyon sok bosszúságot okozott, és kifejezetten igazságtal-

lannak is éreztem, úgyhogy két mínuszpontot kapott emiatt a játék...

Pozitívum viszont, hogy – mint például a Medal of Honorban – itt is felváltják a szintizista FPS-részeket olyan jelenetek, ahol egy száguldozó teherautó hátsó részében vagy egy repkedő helikopter oldalában, leszögeezett géppuskával írhatjuk az ellen tömegeit. Ilyen fegyverekkel egyébként gyalogosan is találkozhatunk, és a legtöbbszor ki is kell használnunk, hogy megállítsuk vele az ellen nagyobb rohamát. A bétához képest újdonság, hogy a gyilkos akciórészeket lopakodós küldetések is felváltják (á la No One Lives Forever...), ahol a sikerhez ajánlott vagy kötelező a „diszkreció”. Ilyenkor érdemesebb hangtompító pisztollyal pukangatva vagy kést hajigálva nyomolni, különben a lövéseket meghallják a terroristák. A fegyverek amúgy nagyon jól ki vannak dolgozva, és külön jó pont, hogy a „Shop”-ba visszatérve, a küldetések zöméhez mi magunk szabhatjuk meg, hogy mit viszünk magunkkal. Elégedetten konstataáltam, hogy a Logitech Immersion-ös egereket ez a játék is támogatja, és tökéletes élethűséggel, mindig pontosan úgy „mocorog”, ahogy az adott mordálnak vissza kell ütnie. A játékon belül egyébként be lehet állítani, hogy a fegyver tüzeréhez képest mennyire ránduljon el a cső: emiatt eleinte elég nehezen tudtam a célirányzékot tartani, de később hozzászoktam, és így sokkal reálisabbá vált a játék, úgyhogy végül is megéri...

### IQ-teszt terroristáknak

A SOF II legnagyobb erőssége egyértelműen maga a harc. Ezt részben annak köszönheti, hogy az első részhez képest sokat javítottak a mesterséges intelligencián. A rosszfiúk végre nemcsak mennek előre, mint a barom: még a legalacsonyabb szinten is fák, falak, a vegetáció vagy egyéb akadályok mögé rejtőznek, hogy aztán ki-kihajolva lőjenek, vagy gránátot hajítsanak ránk. Amikor társaik ott vannak a közelben, akkor odahívják őket, viszont ha egyedül vannak, akkor néha megpróbálnak elmenekülni. Végre-valahára a lövésekre is felfigyelnek, és arra is, ha társaik összeesnek, és nem képzelik azt, hogy csak másnaposak, mint a régebbi FPS-ekben. Sajnos az MI most sem tökéletes... Az ellenséges terroristák például néha a saját társaik közé dobják a gránátokat, ha azok hősünk és az elkövető közé kerülnek. Mások ostobán rohagnak fel-alá, ha kilőttük a kezükből mordályukat. Ilyenek egyébként a ritkán szereplő járókelők is, akik óriási tehetséggel mindig a tűzvonalunkba szaladnak bele, hogy aztán egy véletlen lövés mi-



AKCIÓ

AKCIÓ

**Az androidokat is lelővik, ugye?**

Még a SOF II-interjúban kérdeztem anno, hogyan forgalmazzák majd a játékokat olyan országokban, mint például Németország, ahol az erőszakos játékokat többé-kevésbé tiltják? Kenn Hoestra akkor még semmi konkrétumot nem tudott mondani, de testvérlapunkban, a német GS-ben elég mellbevágó „választ” láthattunk... Ebben a verzióban ugyanis az összes ellenség zöldfejű android, s ezeket ugye politikailag korrekt lemeszárolni... Elég bukta...



Itt mi is büntetésből elpatkoljunk. A készítők mellett valószínűleg zseniális húzásnak szánták, hogy egyes járókelők felkapják az elejtett fegyvereket, viszont ennek szerintem minimális az esélye, hiszen ki az a hülye civil (hacsak nem öngyilkos hajlamú) aki egy parázs tűzpárbaj során puskát ragad. Ráadásul legtöbbször nem is használják, úgyhogy tényleg csak arra jók, hogy a terroristákkal keverje össze, és emiatt lője le őket véletlenül az ember...

**Szebésznek készülsz? Játssz a SOF II-vel!**

Itt az ideje, hogy áttérjünk a játék egyértelműen legkirályabb részére, amellyel a készítő tényleg kiütik a konkurenciát: nevezetesen a grafikára. Lát-szik, hogy a Ravensoft jobban ért a *Quake III Arena* grafikájához, mint talán az id maga, mert olyan dolgokat hozott ki belőle, amelyhez foghatót eddig még nem láttunk. A legtöbb pálya hatalmas külső részekből áll, amelyekről töltögetés nélkül juthatunk a különféle épületek belsejébe, és itt végre kel-lően változatos és jól kidolgozott a falak textúrája is, nem úgy, mint a *Jedi Outcast*-nál. Szerencsére rengeteg dolgot lehet állítgatni, úgyhogy a – relatí-ve – gyengébb kártyával rendelkezőknek sem kell a kardjukba dőlniük.

Természetesen az igazi ász a GHOU 2 rendszer. Min-den egyes karakter teste különféle „zónákra” van felosztva, amelyek különbözőképpen reagálnak, ha beléjük lövünk. Egy jól eltalált fejlövés-sel szinte mindenkit azonnal a terroristák örök vadászmezejé-re zavarhatunk (ha közvetlen közelről, puskával tesszük ezt, akkor azonnal lerobbán a fejük), de le-szedhetjük a (fegyvert tartó) karjukat vagy a lábúkat is. Ilyen sérülésektől természetesen már elmegy a harci kedvük, de ha csak simán kilőjük a kezük-ből a mardályt, akkor még megpróbálnak másikat talá-lni a kis butusok, úgyhogy nem érdemes „kegyesnek” lenni...

A különféle karakterek kidolgozása is nagyon jó – egyetlen nagyobb bakit követtek csak el a készítők: sajnos a szemük eléggé élettelenül fixálódik valaho-va a távolba vesző messzeségbe, ez pedig nagyon ki-ábrándító a párbeszéd és az átvezető jelenetek során.



Szerencsére a hangok terén nincs semmi probléma: a rendkívül változatos fegyverek tökéletes élethű-séggel „ugatnak”, és a különféle felületeken másfé-leképpen csapódnak vissza. Emellett a SOF II támo-gatja a 3D-s hangkártyákat, köztük a Sound Blaster vadonatúj Audigyjét is, úgyhogy akinek ilyenje van, annak most virulhat a feje ☺.

**Felbéreljük?**

Azt hiszem, kiderült a cikkből, hogy bár nagyon tetszett a SOF II, nem vagyok vele maradéktala-nul elégedett... Az eddigi panaszaim (unalmas, sablonos sztori és helyszínek stb.) mellett elég bosszantóak voltak a különféle bugok is. Az ak-ció részek során például az is előfordult, hogy egy láb nélküli torzó a levegőben lógva lassan előre-dől, máskor meg egy lerobbant fejű ember ordi-bált, mint a fába szorul féreg. Pedig fej és száj nélkül elég nehéz rikoltozni... Kicsit gízda dolog az is, hogy állandóan lefagyott a játék az ATI Radeon 8500-as kártyámon, míg rá nem jöttem arra, hogy valamelyik almenüben az öt kapcsoló közül az egyiket be kell állítani...

Ezek azok a negatívumok, amelyek miatt a SOF II „csak” egy nagyon profi FPS marad, és nem válik olyan klasszikussá, amelyről még évek múlva is be-szélteni fogunk, mint például a *Medal of Honor*.

**Bad Sector****Soldier of Fortune II**

www.ravensoft.com

**PRO**

- GHOU 2 „szétdara-bolós” technológia
- kiváló grafika

**KONTRA**

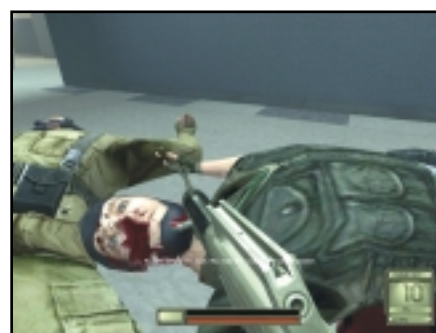
- sablonos sztori és helyszínek
- sokféle bug és ügyetlenség

**HARDVER**

Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya

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

88%





# MOBILE FORCES

## GÉPESÍTETT GYALOGSÁG

KATEGÓRIA: csapatjátékos FPS KÖRNYEZET: napjaink NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek

**A** hatalmas FPS-mánia közepette néha-néha feltűnik egy-egy alkotás, amelyről elsőre azt gondolnánk, hogy hihetetlen nagy siker lesz. Hasonló sorsra jutott a Medal of Honor, amelyet ugyan nagyon sokan játszanak, mégsem lett átütő siker... legalábbis nem akkora, mint a Quake 3 vagy az Unreal Tournament. Hogy ennek mi az oka? Ki tudja. A lényeg, hogy elkészült végre a Mobil Forces, amely ismét ad valami újat, valami egészen izgalmas adalékot!

Ma az egyik legkedveltebb és talán a legjobban futtatott stílus az FPS (vagy más néven belső nézetes lövöldözős játék). A készítőkre nagy felelősség hárul, hiszen nem kisebb feladatuk van, mint hogy valami egészen újat hozzanak ki ebből a már igen csak körbejárt témából. Sajnálatos módon sok esetben csak

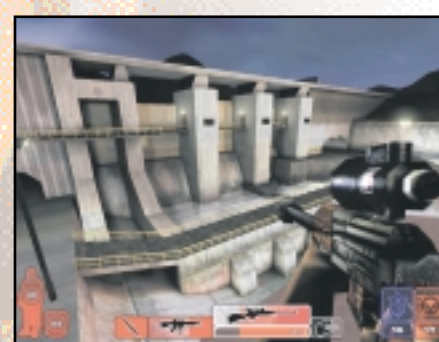
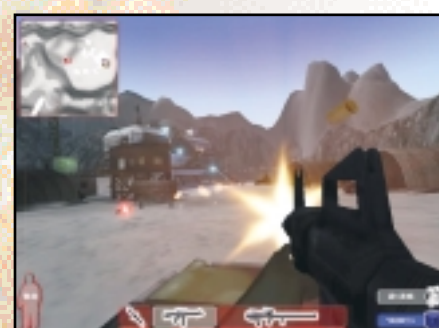
**„Úgy érzem, hogy a Rage Games új szint vitt a jelenkor játékaiba”**

unalmas klónokat kapunk, amelyekről egyetlen pillanat alatt meg lehet mondani, hogy milyen alkotásokból vették át az ötleteket. A nagyobb, neves cégek mostanában folyamatosan háborús alkotásokkal lepnek meg minket, ami már kezd egy kicsit monotonná válni. Érdemes azonban figyelmet szentelni azoknak a relatíve kis csapatoknak is, amelyek szintén érdekes megvalósításokkal rukkolnak elő. Úgy érzem, hogy a Rage Games egy újabb szint vitt a jelenkor játékaiba.

A program elindításakor egy- vagy többjátékos módok közül választhatunk. Mindkettőben elegendő a kihívás, nem nagyon lehet unatkozni. Érdemes először az egyjátékos módot végigvinni, mert akkor fokozatosan ismerhetjük meg a pályákat, és lesz célunk küzdeni. Először a terepek nagy része le van zárva, és csak akkor nyúlhatunk ezekhez, ha a korábbi „küldetések” egy részét teljesítettük. Mindig meg van adva, hogy egy új terület feltéréséhez hány

pontot kell szereznünk (az egyes módok megoldásáért lehet egy-egy pontot kapni). Nincs megszabva semmiféle sorrend, vagyis bármely „nyitott” terepen nyomulhatunk, akármelyik módban. A lényeg, hogy mi nyerjünk, vagyis pontot szerezzünk. Természetesen, mint minden valamirevaló FPS játékban, itt is megvannak az örök favorit játéktípusok. A deathmatch, squad deathmatch (vagy ismeretlenebb nevén team deathmatch), valamint a capture the flag is jelen van. Ezekről nem érdemes külön szót ejteni, mivel semmit sem újítottak rajtuk. Sokkal érdekesebbek viszont a Captains, a Holdout, a Detonation, a Safecracker, valamint a Trailer módok. Nézzük szépen sorjában! A Captainsnál, akárcsak sok más, hasonló típusú játéknál, két csapatot kell alkotni. Jelen esetben mindkettőnek megvan a maga kapitánya. A feladat, hogy ezt a célszemélyt elkapjuk és likvidáljuk. Ha más ellenfelet ölünk meg, azért nem jár külön pont. Érdemes tehát mindig elbújni annak, aki éppen a kapitányi titulust kapta. A Holdout nagyon hasonlít az UT-ben már megismert Dominationhoz, amelyben a pályán elhelyezett objektumot kell elfoglalniuk a csapatoknak. Mindaddig gyűlnek a pontok, amíg meg tudjuk védeni a területet. Amint gyengül a védelem, fordul a kocka, és újra meg kell szereznünk a helyet. A harc egy megadott pont eléréséig folytatódik. A Detonation már jóval nehezebb csatákat ígér. Lényegében arról van szó, hogy meg kell szereznünk a pályán véletlenszerűen elhelyezett detonációs kulcsokat, majd azokat eljuttatva az ellenséges bázisra, aktiválni kell a bombát. Persze kettőn áll a vásár, vigyáznunk kell, hogy ha egyszer megszereztük a kulcsot, nehogy elveszék tőlünk. A Safecracker szintén érdekes kis lehetőség. Mindkét csapat bázisán található egy páncélszekrény. Ebből némi pénzmagot kell ellopniuk és

pointot kell szereznünk (az egyes módok megoldásáért lehet egy-egy pontot kapni). Nincs megszabva semmiféle sorrend, vagyis bármely „nyitott” terepen nyomulhatunk, akármelyik módban. A lényeg, hogy mi nyerjünk, vagyis pontot szerezzünk. Természetesen, mint minden valamirevaló FPS játékban, itt is megvannak az örök favorit játéktípusok. A deathmatch, squad deathmatch (vagy ismeretlenebb nevén team deathmatch), valamint a capture the flag is jelen van. Ezekről nem érdemes külön szót ejteni, mivel semmit sem újítottak rajtuk. Sokkal érdekesebbek viszont a Captains, a Holdout, a Detonation, a Safecracker, valamint a Trailer módok. Nézzük szépen sorjában! A Captainsnál, akárcsak sok más, hasonló típusú játéknál, két csapatot kell alkotni. Jelen esetben mindkettőnek megvan a maga kapitánya. A feladat, hogy ezt a célszemélyt elkapjuk és likvidáljuk. Ha más ellenfelet ölünk meg, azért nem jár külön pont. Érdemes tehát mindig elbújni annak, aki éppen a kapitányi titulust kapta. A Holdout nagyon hasonlít az UT-ben már megismert Dominationhoz, amelyben a pályán elhelyezett objektumot kell elfoglalniuk a csapatoknak. Mindaddig gyűlnek a pontok, amíg meg tudjuk védeni a területet. Amint gyengül a védelem, fordul a kocka, és újra meg kell szereznünk a helyet. A harc egy megadott pont eléréséig folytatódik. A Detonation már jóval nehezebb csatákat ígér. Lényegében arról van szó, hogy meg kell szereznünk a pályán véletlenszerűen elhelyezett detonációs kulcsokat, majd azokat eljuttatva az ellenséges bázisra, aktiválni kell a bombát. Persze kettőn áll a vásár, vigyáznunk kell, hogy ha egyszer megszereztük a kulcsot, nehogy elveszék tőlünk. A Safecracker szintén érdekes kis lehetőség. Mindkét csapat bázisán található egy páncélszekrény. Ebből némi pénzmagot kell ellopniuk és



„hazavinnünk”. Egyszer mi támadunk, másszor pedig a saját tulajdonunkat védelmezzük. A páncélszekrényt gyakorlatilag szét kell lőnünk a rendelkezésre álló fegyverek bármelyikével. Kicsit mókásan hat, amikor ötven odarohannak a széfhez, és jó néhány késszúrással tönkrereszik azt... Ez a mód sokkal egyszerűbb, mint amilyennek első játékra tűnik, ám ha már 16-an vannak a csapatban, akkor bizony komoly ellenállásba ütközhetünk. Végül pedig itt van a Trailer. A pálya egy fix pontján (hőzavetőlegesen egyenlő távolságra a két bázistól) megjelenik egy jármű, amely egy elég nagy bombát vonszol maga után. Ezt kell megszereznünk, majd az ellenfél bázisának közepére vinnünk. Ha egyszer aktiváltuk a robbanószekert, már semmi sem menti meg az ellent a pusztulástól. Nehézségtől függően meg van adva, hogy hányszor kell eljárnunk ugyanazt az akciót...

Amikor megkezdjük a harcot, legelőször ki kell választanunk, hogy milyen fegyverrel indulunk csatába. Mivel a pályákon nincsenek eldobható puskák, egészségügyi csomagok, nagyon meg kell gondolnunk a választásunkat. Természetesen nem csatolhatunk minden pusztító fegyvert magunkra, mindennek megvan a maga súlya, ereje. A legbrutálisabb fegyver a rakétavető, a leggyengébb pedig a sima pisztoly. Mindegyikkel lehet boldogulni, de a járművek megsemmisítésére értelemszerűen a legnagyobbat kell választani.

### Néhány elnézhető apróság

A játék folyamán hamar rájön az ember, hogy a rendelkezésre álló járművek alapvetően meghatározzák az egyes terepekre kiosztható stratégiát. Mivel minden egyes pálya – a lehetőségekhez képest – eléggé nagyra sikeredett, gyalogszerrel túl sokáig tart egyik helyről a másikra átérni. De hát ott vannak a verdák... Ezek a katonai járgányok azonban nem mindig úgy viselkednek, ahogy azt mi szeretnénk. A fizika ugyan viszonylag elfogadható, autónk mégis inkább úgy viselkedik, mintha gumírozott terepen haladnánk. A játék megkezdésekor érdemes gyakorolgatni kicsit, amíg az ember megszokja az irányítást. Akció közben ugyanis rengeteg hatás alatt leszünk (hiszen lőnek ránk, megpróbálnak leszorítani, és így tovább). Legtöbbször az is ront az élményen,

ha mondjuk egy buggie-val grasszálunk a terepen, és a megjelenő ellenfélre egyszerűen áthajtunk (így ugyan rögvést meghal az illető, a játék viszont túl egyszerűvé válik). Ez természetesen velünk is megeshet, úgyhogy érdemes vigyázni. Ha már úgyis el akarunk ütni valakit, érdemes a „becsapódás” előtt kiugrani a járgányból, hiszen amíg a célszemély azal lesz elfoglalva, hogy elkerülje a gázolást, nyugodt lélekkel lőhetünk rá! Itt jegyzem meg, hogy teljesen mindegy, mekkora sebességnél ugrik ki, egy karcolás sem lesz rajtunk (ez egy olyan hiba, amit szerintem hamarosan orvosolni fognak... legalábbis remélem). A négy különféle típusú katonai szállítóeszköz mindegyike fel tud ugyan borulni, ám kis idő után talpra állnak. Ez nagyon nem tetszett, mert amíg ez elmegegy egy mókás autós programban (pl. Insane), addig egy ilyen akciójátékban kifejezetten idegesítő. Az is érdekes dolog, hogy ezek a gépek nemes egyszerűséggel újratermelődnék (egy pályán egy elshuhanó repülő hangja hallatszik, azt az érzetet keltve, hogy mégsem isteni közbeavatkozásra került ide a szerkezet). Persze, ha figyelembe vesszük, hogy mennyire sérülékenyek, és milyen hamar tönkrre lehet tenni őket, a játék első 3-4 percében az összeset eltüntetnénk, és jöhetne a gyalogmenet...

Az alapjátékban számítógépes ellenfelek ellen kell küzdenünk, a rendelkezésre álló módok bármelyikében. A mesterséges intelligencia jelen esetben teljesen megegyezik azzal, amelyet sokan az Unreal Tournamentnél megismerhettek. Ez csupán annyit jelent, hogy haladó akciómániásoknak néhány napos játék után semmiféle nehézséget nem okoz majd a legnehezebb fokozatú ellen lenyomása sem. További problémát jelent, és sokszor előfordul, hogy gépi csapattársaink egyszerűen „beakadnak” valahova, és csak úgy tudnak továbbmenni, ha mondjuk hátba lövjük, vagy kicsit arrébb taszigáljuk egy céljárművel.

### Azt is mondhatnám, hogy kihagyhatatlan

Abban sajnos már most biztos vagyok, hogy nem lesz belőle kultuszjáték. Mindazonáltal úgy érzem, hogy egy jobbfejta játékpárti kihagyhatatlan része ez, kiváltképpen akkor, ha elég sokan összejöttünk – eltekintve attól, hogy nem tökéletes a fizika, a grafikus motorról és a megvalósításról már nem is beszélve (néhol elég jól néznek ki a pályák, ám nem ritkák az 1998-99-es éveket idéző látványelemek sem). A szerkesztőségben egy ideig jókat játszottunk, ezért bátran mondom, érdemes kipróbálni!

ZeroCool

### Mobile Forces

www.mobile-forces.com

#### PRO

- jópofa módok
- remek játékélmény

#### KONTRA

- hamar monoton lesz
- buta gépi ellenfelek

#### HARDVER

Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce2

#### GRAFIKA

80%

#### HANGOK

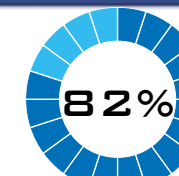
80%

#### ZENE

80%

#### JÁTSZHATÓSÁG

80%





Dreamcatcher / 4D Rulers

# GORE – ULTIMATE SOLDIER

AMIKOR SOKAT AKAR A SZARKA

**KATEGÓRIA:** taktikai/arcade FPS **KÖRNYEZET:** változatos környezetű virtuális arénák **NEHÉZSÉG:** állítható **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen **MULTI LEHETŐSÉGEK:** fejlett

**A** Gore kicsit olyan, mint a 90-es évek hazai technópára. Akkoriban az volt a tendencia, hogy az itthoni előadók többsége begyűjtötte a külföldön befutott, jól menő számok jellemző motívumait, hozzájuk adta saját ötleteit, és a kész egyveleget tálalta nekünk, fogyasztóknak. Nem biztos, hogy ettől azok rosszak (rosszabbak) voltak, de azon túl, hogy néhány hétfő játszották őket a rádiók, nem sok babér termett a számukra. Talán nem véletlen, hogy ez jutott eszembe a Gore-ral játszva...

Az első dolog, ami feltűnik a játékkal kapcsolatban, hogy műfaját igazándiból nem is nagyon lehet bekatagorázni (jajj...☹). Ennek több oka is van. Egyrészt az arcade FPS-ekben általában jelen lévő játékmódokon (Death Match, Team DM, és Capture the Flag) kívül, teljesen szokatlan módon, egy ciklikus respawn (újászületés) elvű taktikai rész is bekerült a játékba (ez utóbbiban ugyanazokon a pályákon, ám felvehető power-upok nélkül, speciális célok elérése érdekében harcolhatunk), másrészt a realiztikus és a nem realiztikus elemek is igen egyedi módon keverednek a játékban. Például ha sokat futunk, akkor teljesen *valóságos* módon kifulladásunk, zihálni kezdünk, és csak lassan, vándorozva közeledhetünk, amíg ki nem fújuk magunkat egy félreeső helyen. Ellenben, ha ezzel megvagyunk, ugyanilyen természetességgel kapjuk elő rakétavetőnket, hogy egy elegáns rocket-jump segítségével visszavessük magunkat az akció sűrűjébe. Az első ránézésre arcade FPS-nek tűnő játék így – számomra legalábbis – nem sorolható be egyetlen alkategóriába sem, viszont más szempontból nézve elvileg minden irányzatot lefed, amely manapság valamilyen szinten népszerű az interneten. Ám csak ezért még nem biztos, hogy át kell állnia az összes CS-esnek, Q3-asnak vagy UT-snek a Gore-ra – a mennyiség és a minőség ugyanis általában komplementer, egymást kiegészítő halmazok, s mint ilyenek, ha az egyikre nagyobb hangsúlyt fektetnek, a másikra rendszerint kevesebb energia jut. A Gore-ral pont ez a helyzet: bármelyik „oldalát” nézzük is (akár az arcade-ot, akár a taktikait), az bizony lehetett volna jóval kidolgozottabb is a jelenleginél.

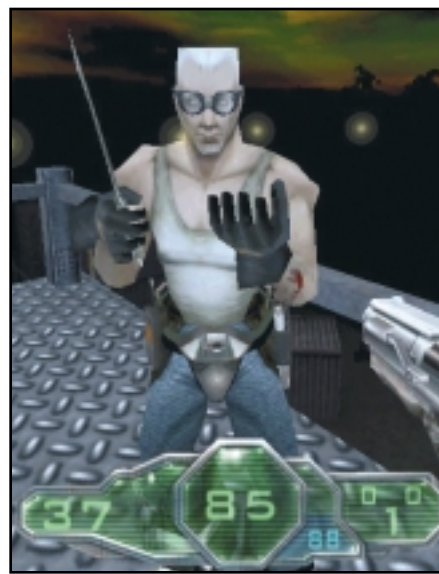
## „Mintha láttam volna már valahol...”

Arcade szempontból jól példázza ezt a power-upok esete: a DM, TDM és CTF módokban ugyanúgy találkozhatunk lebegő páncélokkal, „életerővel”, amolyan Quad-damage-hez vagy Killing Sphere-hez hasonló sebességnövelővel, vagy épp a sebességünket megturbózó cuccokkal, mint bármelyik hasonló játékban, ám a felvehető extrák terén ennél többre nem is

nagyon futotta a fejlesztőktől – *mindent* láttunk már azelőtt valahol! (Mára már sajnos teljesen a feledés homályába burkolóztak a régi „nagy öreg”, mint például a *Rise of the Triad*, a csaholó kutyává vagy „villámkezü” félistenné változtató power-upjaival, amelyek nemcsak, hogy jól használhatóak, de ötletek is voltak egyben! Arról nem is beszélve, hogy a hasunkat fogtuk a röhögéstől, ha felvettük őket.) A fegyverek terén se várunk semmi eget rengetőt, a designerek fantáziája ezekkel kapcsolatban sem mutatott túl az egyszerű „szedjük össze a legcoolabb cuccokat a többi játékból” című sablonon. Viszont így legalább régi ismerősként üdvözölhetjük a pisztolyt (wow), a shotgun-t (!), a géppisztolyt (!!), a forgócsőves géppágyút (!!!), a rakétavetőt (!!!!) és – igen! – a lángszórót! Ah, ennél már a *Doom* (BFG) és a *Duke 3D* (Shrinker) idejében is többre futotta a fejlesztők kreativitásából! Egyedüli színfolt e vonatkozásban a Gore-ban az a néhány speciális fegyver, amelyekkel egyik-másik kaszt képviselője bír.

## A valóság szaga

A kasztrendszer ugyanis már némiképp jobban kidolgozott eleme a játéknak, bár egy „rendes” taktikai shooterhez képest ez sem túldimenzionált megoldás. A – mellesleg eléggé bugyuta – kerettörténet szerint szemben álló két katonai szervezet (UMC, MOB) soraiban öt-öt választható karakter található. Ezek nemcsak kinézetükben különböznek egymástól, hanem



„Kíváncsiságból sikerült úgy megölnöm egy botot, hogy egyfolytában csak a lábfejét lőttem géppisztollyal...”



méretükben, sebességükben és ellenálló képességükben is. „Benga Bélák” lassan mozognak, nagy testűek (könnyebb őket eltalálni), ám sokkal többet kibírnak, mint „Fürge Ferdinándék”, akik viszonylagos gyengeségüket gyorsaságukkal és jóval kisebb terjedelmükkel ellensúlyozzák. A különbségek azonban sajna itt nagyjából ki is merülnek, nem kell tehát egy *Global Opshoz* hasonló, más-más célokra kitalált, teljesen eltérő felszereltséggel és megkövetelt játéktílussal rendelkező kasztokat felvonultató rendszerre gondolnunk.

Sajnos a fentebb már említett speciális fegyverek sem képesek túl nagy változatos-ságot csempészni a dologba (ráadásul nem is minden karakternél találkozunk velük), némelyikük kifejezetten felesleges (a dupla uziban pl. nem tudom, mi a különleges), egy részükkel pedig egyértelműen a más játékokra jellemző különleges kasztokat (orvos, robbantási szakértő) próbálják pótolni (ilyen a „gyógyító gránát” – röhej – vagy a falra tapasztható, távirányítású C4). Nem sok haszna van az egyéneknél eltérő közelharc fegyvereknek vagy ütéseknél sem, hiszen a játék jellegéből fakadóan az esetek 99 százalékában úgysem használjuk őket. Fontos taktikai elemnek szánták a fejlesztők a páncéltalálási rendszer továbbfejlesztését is. Ennek keretében külön találhatunk a pályákon mellvértet, sisakot, lábvédőt stb., amik értelemszerűen azt a testrészt védik csak, amit takarnak. A játékmenet szempontjából azonban gyakorlati haszna azért nincs az egésznek, mert a harc hevében szinte lehetetlen még arra is figyelni, hogy a velem szemben ugrabugráló alaknak csak egy bizonyos testrészén tartsam rajta a célkeresztet. Arról nem is beszélve, hogy a testrészszerkezet páncélfelügyelő rendszer mellett nem jár testrészszerkezet sebességgel rendelkező rendszer. Legalábbis erre utal az, hogy egyszer kíváncsiságból sikerült úgy megölnöm egy botot, hogy egyfolytában csak a lábfejét lőttem a géppisztollyal.

## Miért szerettem mégis játszani vele?

Hiszen jó móka volt, nem tagadom! Ez pedig legfőképpen annak köszönhető, hogy a map-designerek az esetek nagy többségében briliáns munkát végeztek. Mindegyik pályának külön feelingje van, némelyek pedig egyszerűen zseniálisak mind felépítésüket, mind atmoszférájukat tekintve. Kedvencem

a Haunted nevezetű „kísértetház-map”, ahol a poén kedvéért a szokásos fegyverek mellé – stílszerűen – még egy véres láncfűrész is magunkhoz ragadhatunk ☺. Persze az ötletes pályák mit sem érnének jó hanghatások és megfelelő grafika nélkül – a Gore ilyen szempontból is egész jól vizsgálódik. Személy szerint én a nem taktikai játékmódokat sokkal jobban élveztem, itt ugyanis a fegyverek és a power-upok viszonylagos „egységisége” ellenére jó kis partikat lehet nyomni, és nem csak a nagyszerű pályák okán! Az előbbieken már tárgyalt „kifulladás-faktor” bevezetésével itt ugyanis kapunk még egy tényezőt, amelyre az eddigi játékokhoz képest (lásd *Quake 3* és tsai.) figyelniünk kell (ezt is tölthetjük folyamatosan, akárcsak az életerőt és a páncélt, ráadásul itt nem olyan időtáron módon oldották meg, mint az előző hónapban bemutatott *Die Hard: Nakatomi Plaza* esetében, ahol 10 méter futás után emberünk kiköpte a tüdejét), a szétlőhető (!) power-upok pedig tovább bővítik taktikai lehetőségeinket (az arcade módokban így szinte többet taktikázhatunk, mint magában a „Tactical” módban ☺).



QUAKE 3: ARENA	92%
UNREAL TOURNAMENT	81%
GLOBAL OPS	87%
GORE	76%

## Gore-cső alatt...

Nem esett még szó a single részről. Itt elvileg van sztori is, de tulajdonképpen ugyanúgy a multis pályákon kell nyomulnunk, mint eddig (ami a botok ellen ráadásul nem is valami nagy élmény), az interaktivitás teljes hiánya pedig – még egy nyamvadttal ajtot sem nyithatunk ki – végérvényesen megpecsételi az egyjátékos mód sorsát... Összegezve tehát elmondhatjuk, hogy Gore-t játszani egész jó móka (multiban), de ott is csak pont annyira, mint egy bármilyen más, korábbi FPS esetében. Bár a 4D Rulers az ötleteit derekasan kivételezte, ezek legtöbbje sajnos elszáradt akció hevében (páncéltalálási, kasztok). Így aztán igazán markánsan megmutatkozó újítások nincsenek a játékban, nélkülük pedig a Gore nem több, mint egy gondos iparosmunka, amely sok-sok régebről ismert, sikeres dolgot ötvöz magában. Persze rossznak ettől még korántsem lehet nevezni, sőt! Am azon túl, hogy néhány hétfő nyomon fogják a fanatikusok, nem hiszem, hogy túl sok babér terem majd a számára... **Boe**

## Gore - Ultimate Soldier

www.dreamcatchergames.com/gore/

**PRO**

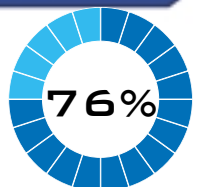
- nagyon jó pályák
- szép grafika
- lendületes játékmű

**KONTRA**

- elsikkadó újítások
- jellegtelen power-upok és fegyverek
- semmi extra...

**HARDVER**  
Celeron 466 MHz, GeForce2 MX videokártya, 64 MB RAM, 650 MB HDD

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





Disney / DocDenki

# PETER PAN

## VISSZATÉRÉS SOHAORSZÁGBA

**KATEGÓRIA:** platform ügyességi **KÖRNYEZET:** Disney-rajzfilmvilág **NEHÉZSÉG:** közepes **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek

**M**anapság Disney-nek is nehéz megfelelni, kellően népszerű akciójátékhóstit találnia, ezért néha olyan klasszikus rajzfilmekhez nyúlunk vissza, mint a Pán Péter. Kís repkedő hősünk lehet, hogy „örök”, de biztosan nem mai gyerek: az eredeti Walt Disney mozi 1953-ban készült. Az ebből készült proggi is igazi klasszikus: az ősrégi, kihalófélben lévő platformjátékok „3D-sített” darabja.

Szerencsére az őskövület rajzfilm sztorija helyett a játék teljesen új történettel áll elő. Sohaországban kincset rejtettek el, és hogy hová, arról hősünk örök elenségének, Hook kapitánynak van térképe. Hogy Pán Péter ezt

ne szerezhesse meg, a kapitány négy darabra vágja, amelyeket a szél készségesen szertefúj. Az a feladatumk, hogy megtaláljuk a térképrészeket, és legyőzzük Hook kapitányt, mielőtt még hozzájutna a kincshez.

Időközben a kampókezü kalózzvezér és csapata elrabolja Péter barátait, az elveszett fiúkat. Pán Péternek az egész brigáddal meg kell vívnia, mialatt Hook akadálytalanul közeledik a kincs felé...

Az egész játék a Disney-nél pár éve divatos félig 2D-s, félig 3D-s grafikát használja. Szerencsére ez még most is megfelelő: bár egy kicsit kevés a megjelenített poligonok száma, az ilyen játékokhoz illő tarkabarka grafika ezt feledtetni tudja.

Na ja, de mi a helyzet a játékkal?

### Tingli-tangli

A Peter Pan legbosszantóbb része a bevezető zene, amire szerény véleményem szerint a szörnyű jelző illik – olyan, mint amikor a tínik merő unalomból, csak úgy időtlenkedve, nyivákoló hangon dúdolnak valamit. Nos, ha túléltük az ebből fakadó kisebb agybajt, megismerkedhetünk a kezelés furfangjával. A játék általában billentyűzetről működik, de mivel az oktató rész általában olyan instrukciókból áll, mint: „Ha beleegyezel, nyomd meg a kék szélű zöld kör gombot!”, elég nehéz kitalálni, melyik billentyű milyen színes „gombot” takar... Ha nagyon el lennének veszve, szerencsére rendelkezésünkre áll egy csatolt súgódokumentum.

A térképvadászati során oldalunkon a hűséges kis Csingiling tündérke segít. Ő néha külön feladatokat is kap, például a túl szűk helyekre csak ő tud bejutni. Maga Pán Péter leginkább csak repked, de ha a kényelem úgy kívánja, megtiszteli a talajt is, bár csak gerendán tud járni – ennyi fogyatékoság neki is kijár. Leghatékonyabb fegyvere a tőr, amit közelharcban használ, illetve egy idő múlva már el is tud dobni. A többféleképpen beszerezhető tündérporcsomaggal meglebegtethetjük az utunkat álló tárgyakat. Ha már

megtaláltuk a pánsípot, akkor a láthatatlan akadályokat és ellenségeket láthatóvá is tehetjük. Ami az energiát illeti, azt általában virág lenyisszálásokkal szerezünk, vagy tollért cserébe kapjuk az indiánsátorban. Pán túróképessége öt egységreől egészen tíz egységig növelhető, ha vesszük a fáradságot, és a lehető legtöbb rejtett helyet keressük fel.

### Péter örökké él...

A pályák általában többszintesek, és előre is, hátra is lehet bennük haladni. Ha netán eltévednénk, megtekinthetjük a térképet, amelyen fel van tüntetve a már bejárt rész. A játék nem túl nehéz, mivel az életerőt nyújtó virágok a feladat kihívásának megfelelően vannak elosztva.

Az akció részek mellett tollakat is gyűjthetünk, amelyek az indiánsátorban majd cseretárgyként szolgálnak. Néha rábukkanunk egy-egy filmtekercsre, amely részleteket tartalmaz a mozifilmről. Ezek szintén az indánkégliben nézhetjük meg. Bármilyen történet is, Pán Péter nem hal meg, csupán megsebesül, kimerül stb. A lényeg, hogy ilyenkor csak újra kell kezdenünk a szintet, de pihenés ürügyén akár ki is léphetünk belőle, hogy az indiánsátorban pluszenergiát vegyünk magunkhoz.

Ellenségeink egész változatosak: veszélyes sirályok, bombázó pelikánok, sasok, kiegészített piranják, a helyi moszkítócsapat, Hook kapitány és a kalózok, Smeestiszt és persze Tic Toc krokodil állják utunkat. Az összetettebb pályák végén mindig találunk egy főalózt: egy ilyen elintézése már alaposan megizzaszt, Hook kapitányról nem is beszélve.

Mindent összevetve a Peter Pan helyes kis akciójáték a javából. Szerencsére nem túl nehéz – egyesek szerint túl könnyű is, de én ezt azért megkérdőjelezném. A rajzfilm világát idéző grafika határozottan kellemes, és a régi „platformer” stílus rajongóinak is érdemes egy próbát tenniük a progival.

### Mimóza

#### Peter Pan

www.disney.com

#### PRO

- kellemes grafika
- a régi platformstílus felélesztése
- nem nehéz

#### KONTRA

- talán egy kicsit túl könnyű is...

#### HARDVER

Pentium II 300 MHz, 3D-s gyorsítókártya

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZÉNI

#### JÁTSZHATÓSÁG

77%



Infogrames / Adventure Soft

# SIMON THE SORCERER 3D

## LEHET EGY D-VEL TÖBB?

**KATEGÓRIA:** point'n'click kaland **KÖRNYEZET:** parodisztikus mesevilág **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek

Szegény Simonnal igencsak mostohán bánt a sors: az ügyefogyott varázslótanonc kalandjainak legújabb részét már 1997-ben elkezdték írni, ám a fejlesztés közben egyszer csak úgy döntöttek az Adventure Soft programozói, hogy a korszak igényeinek megfelelően „átháromdésítik” az eredetileg oldalnézetesre tervezett játékot. Nagy huzavona után elkészült tehát az új változat, ám a Hasbro cég kálváriája miatt a proggi ismét a sülyesztöbe került. A programról lassan megfeledkezett a sajtó az egykori rajongók is, aztán másfél évvel a tervezett megjelenés után végül mégiscsak aranykorongos lett a játék. A nagy örömhírrel azonban már csak egy rövid, megfáradt, áloptimista információ tájékoztat a honlapon.

A Simon 3D ott kezdődik, ahol a második epizód abbamaradt, bár nem hinném, hogy hét év elteltével sokan emlékeznek még az előző rész történéseire, ezért talán szerencsésebb lett volna afféle rövid flashbackkel indítani a játékot. Az igencsak furcsán végződő Simon2-ben Sordid, a gonosz mágus elrabolta főhősünk testét, hogy abba költözve folytassa sötét praktikáit. Idővel azonban ezt a külsőt is megunt a Michael Jackson-i metamorfózisokban kéjelgő varázsló, és társa, egy bizonyos Runt segítségével ismét átszabta magát: egy hatalmas, gépszerű démon testét vette birtokba. A gonosz mágusok köztudottan „szakbarbárok” – a világ fölötti uralom megszerzésén kívül semmi másra nem értenek –, és ez alól Sordid sem kivétel. Miközben a varázsló megalomán terveit szövögeti, Simon régi és új barátai megpróbálják feléleszteni kedvencüket. A meglehetősen féldalásra sikerült életrekkeltési rítust követően térünk magunkhoz egy piramisban: az első cél az épületből való kijutás és régi jó barátunk, Calypso felkutatása.

### 3D-s testben ép lélek?

A játék legnagyobb újtása – és egyben rákfenéje – a 3D-s grafika. Igazság szerint grafikának csak a legnagyobb jóindulattal nevezhetnénk mindazt, amit a képernyőn látunk; komolyan mondom, először még az is végigfutott az agyamon: nem afféle 3D-paródiát látok-e? Úgy tűnik, a Simon programozói művésztörténeti tanfolyamokra jártak, és Picasso, valamint Braque korai kubista képeinek hatása alá kerültek: a játékban gyakorlatilag minden körök, négyzetek és háromszögek alapelemeire redukálódik. A grafikusok kínosan ügyeltek arra, hogy az egy karakterre jutó poligonok száma ne haladjon meg a tízhez, textúrákról pedig szinte nincs is értelme beszélni. Bár remek ötlet, hogy hősünk folyton mimikával (meglepődött, haragos, gyanakvó, fennhéjázó stb.) „kommentálja” az eseményeket, a vonások elnagyoltsága miatt rendszerint csak groteszk grimaszolás lesz az egész-

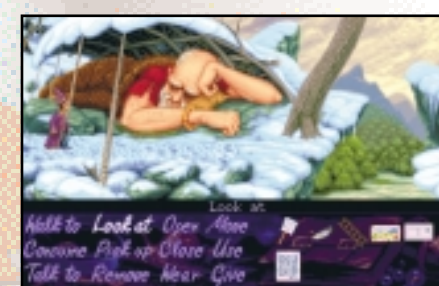
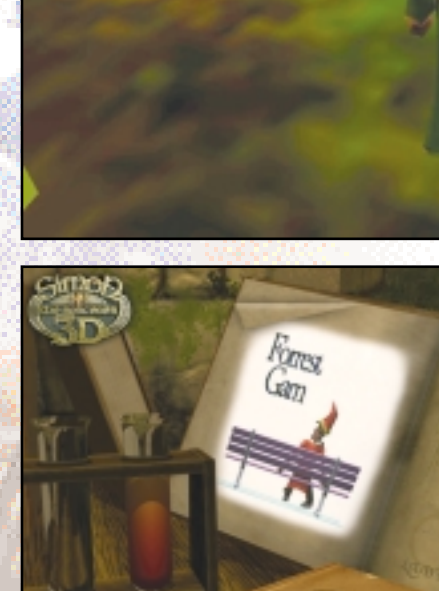
### „Igazság szerint grafikának csak a legnagyobb jóindulattal nevezhetnénk mindazt, amit a képernyőn látunk...”

ből, és a játékosban felmerül a kérdés: szerencsétlen Simon vajon nem valamelyik virtuális pszichiátriai rendelésben töltötte a második rész óta eltelt időt?

A 3D furcsa csapdává vált tehát Simon számára. Amikor a játék fejlesztése megkezdődött, még úgy tűnt, a poligonok megmutathatják a műfaj válságából kivezető utat. A 3D azonban nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hiába láttunk remek kísérleteket az utóbbi években: a *Gabriel Knight 3* pl. a szubjektív nézetű *Quake*-engine és a „point and click”



Get ready to be humiliated.... Large style.



csatolófelület keresztvezésével kísérletezett, a legújabb *Monkey Island*-ben a lekerekített formákkal próbáltak rajzfilmszerű hatást elérni, a *Longest Journey* afféle ál-3D teret teremtett a művészi háttérképek és a térben formák ötvözésével. Simonnak kétségtelenül ezen utak valamelyikét kellett volna választania. Az első két rész legnagyobb erénye talán az egyedülállóan hangulatos, kedves grafika volt, a harmadik részből azonban teljesen kivészett ez a névjegy, egyedül a színvilág őriz valamit a régi Simon-feelingből.

A 3D eredendően a tér bebarangolására és a felfedezés élményére épít, a Simon 3D-ben azonban indokolatlanul nagy a szabadon bejárható világ, ezért hosszú, frusztráló perceket kell azzal tölteni, hogy eljussunk egyik helyszínről a másikra, anélkül hogy bármi is történe az út során. Szerencsére tele van a vidék teleportációra szolgáló mágikus telefonfülkékkel, később pedig madárháton is közlekedhetünk, azonban minden egyes alkalommal végig kell szenvednünk az indulás/érkezés unalmas proceduráját.

A játék irányítása amúgy teljesen egyszerű és viszonylag hamar megszokható. Hősünk a „közlekedik”. Amikor megpillant egy fontos tárgyat vagy szereplőt, neurotikus rándulással kapja félre a fejét, és a csigolyák ízesülési térvényeit meghazudtoló nyaktartással kezd figyelni. A vizsgált tárgy, illetve a karakter képe ezzel egyidejűleg megjelenik a képernyő felső részében lévő egyik ablakocskában. (A másik két ablak a kezünkben tartott tárgyat, illetve pénzüreméink számát mutatja.) Az egyes tárgyak között hotkey segítségével lapozhatunk, de kombinálni is lehet őket az inventory megnyitása után.

### Gegék, ó egek...

A Simon sorozat egyik legnagyobb erényét talán a zseniális fejtörők jelentették. Az első fejezet egyik híres részében pl. csak úgy szedhettük ki a fontos infót egy, a holdtöltétre váró szenilis druidából, ha egy lyukon vödört tettünk a fejére, majd a lyukon bevilágítottunk egy fáklával: az összezavarodott pap azt hitte, leszállt az ég, és elmesélte titkát. Ilyen elborult poékok hemzsegnek a Simon 3D-ben is, az intellektuális feladványokat azonban ügyességi ré-

szek is kiegészítik. (Pl. Indiana Jonest meghazudtoló fürgeséggel kell szaladni hatalmas, gördülő kővek előtt, vagy különféle poénos vetélkedőkön kell részt venni.) A kirakójátékok maximálisan kihasználják a 3D kínálta lehetőségeket, néha átválthatunk szubjektív nézetre is, és ilyenkor használhatjuk az Indie ostorát parodizáló jojtót, amellyel a messzebb lévő tárgyakat tudjuk elérni. Az is nagyon feldobja a játékot, hogy bizonyos fejtörőknek többfajta megoldása is van, sőt, hogy állítólag magának a proginak is többfajta befejezése létezik.

A *Monkey Island* sorozatot idéző cinikus Simon-humor még mindig elég ütős, de mintha már kezdenének megkopni a gegék: a párbeszédok sokszor semmitmondóak, a vizuális poékok legnagyobb része pedig sikerfilmek és sikerjátékok (*Indiana Jones*, *Csillagok háborúja*, *Star Trek*, *Forrest Gump*, *Tomb Raider*) unalmas parodizálására épül. Szerencsére akad pár *Monthly Python*-színvonalú geg is, és jó pár vicces ki- és beszélő találkozzunk. Nagy pozitívum, hogy meglepően sok az obszcén ízű poén, de hát már Simon sem az, mint a hét évvel ezelőtti naiv, taknyos kis köllök... Mindent összevetve a Simon 3D, ha nem is éri el elődeinek szintjét, elég jó kis játék lehetne, elsősorban remek fejtörőinek és egyszerű atmoszférájának köszönhetően. A grafika, valamint a rengeteg bug (a játék gyakran kifagy, sokszor eltűnnek bizonyos térelemek vagy szereplők) azonban erősen lerontja a színvonalat. A Simon 3D-nek van egy szomorú tanulsága, amely valahogy így hangzik: nem minden 3D, ami fénylik...

**Berr**

### Simon the Sorcerer 3D

www.adventuresoft.com

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <li>kalandjáték</li> <li>Simon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3D-s grafika</li> </ul>

**HARDVER**  
P3ntium II 400 MHz, 64 MB-os videokártya

GRAFIKA	62%
HANGOK	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	

Trecision / Got Game Entertainment

# THE WATCHMAKER

## AZ ÓRAMŰVES LEGENDÁJA

**KATEGÓRIA:** 3D-s misztikus thrillerkaland **KÖRNYEZET:** egy ausztriai kastély **NEHEZSÉG:** kellemesen nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincs

**A** paranormális rejtélyekben járatos arcoknál, úgy tűnik, szakmai ártalom, hogy mindig az éjszaka közepén csörren meg a telefon, majd egy rejtélyes hang tudatja: jó lenne nagyon gyorsan kipattanni az ágyból, mert nyakunkon a világvége.

Darrel Boon, a paranormális rejtélyek avatott tudora ugyanígy járt, de valószínűleg nem először, mivel álomittas hangon már rutinosan közölte megbízójával, hogy az éjjeli „ágyból kiugraszós világmelegítésekhez” dupla tarifát számol fel. Miután megérkezik az eligazításra, megtudja, hogy a „Pendulum”, egy misztikus inga, amely képes fókuszálni a szellemvilág egész Földet behálózó erővonalainak energiáját (bonyolult a dolog, bonyolult a mondat...), eltűnt, és valószínűleg a lehető legrosszabb kezekbe került. A legrosszabb kezek tulajdonosai pedig vallási fanatikusok, akik persze nem kisebb fába vágják a fejszéküket, mint hogy bevégezzék a főgonoszok szokásos munkáját, és kipusztítsák az egész emberiséget. Feladatunk elég egyszerű: találjuk meg éjfélkor a Pendulumot, még mielőtt jaj lesz nekünk. Az előzetes nyomozások során valószínűsíthető, hogy a szekta bázisa egy ausztriai kastélyban van, úgyhogy már indulhatunk is a rendelkezésünkre bocsátott különgéppel. Megbízónk a biztonság kedvéért indulás előtt még a nyakunkba szóz egy társat is: ő Victoria Conroy, egy csinos ügyvédnő, akivel majd közösen göngyölíthetjük fel a rejtély szálait.

### Hős és hősnő (hero és heroin)

Victoriával lesz teljes a kép. Alapszabály, hogy minden paranyomozónak kell, hogy legyen egy női társa: a *Broken Sword*-ben Georgenak ott van Nico, *Gabriel Knight*-nak Grace, de akár gondolhatunk az *X-akták*-ból Mulder és Scully felemás viszonyára is. Utóbbi azért jó példa, mert a női oldalkocsinak ott is a bal agyfélteke jut: Victoria a hidegfejű, racionális ügyvédnő, aki sokkal inkább a logikus magyarázatokat keresi, mint a sokat próbált Darren. Ebből is látszik, hogy a játék teljesítéséhez mindkettejük egyedi tulajdonságaira szükség van. Remek ötlet volt a készítőktől, hogy menet közben bármikor válthatunk a két karakter között. Mindenkit kihallgathatunk külön-külön is, hiszen nyilván Darennek fog odaadódobban nyilatkozni a hoteltulajdonos forróvérű felesége, de van olyan kérdés is, amit csak Victoria tehet fel neki: ez amolyan „női csevej”, ami azért az átlagostól eltérően itt kimondottan informatív is lehet. A két karakter külön inventoryval rendelkezik, ami azért néha bosszantó, főleg ha két tárgyat egymáson akarunk használni, és az egyik Darrennél van, a másik pedig Victoriánál. Viszont

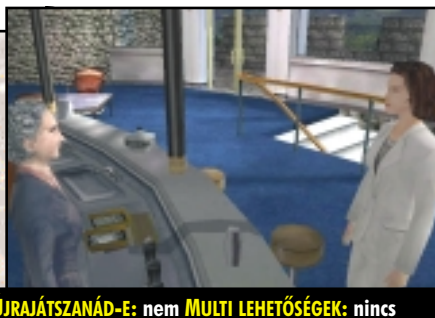
bármikor magunkhoz hívhatjuk a másikat telefonon, kivéve, akkor ha nincs térerő – ez nem vicc, hanem a készítők részéről igen ötletesen elhelyezett nehezítés, aminek fontos szerepe van a játék menetében.

### A végső visszazámlálás

Reggel kilenckor érünk a kastélyhoz, tehát pontosan 15 óránk maradt éjfélig, és a hátra lévő időt minden új helyiségbe belépve látjuk is a képernyőn alján (ezt is amúgy a képernyő alján (ezt is amúgy *X-akták* módra)). Először megrettentem, hogy az egész sztori real time-ban van számolva, de amikor fél óra bolyongás után még mindig 09:00 volt látható a bal alsó sarokban, elbizonytalanodtam. Amikor viszont elkezdtem feltölteni az inventoryt, és kihallgattam néhány alkalmazottat, meglődtam a kijelző, én pedig rájöttem, hogy ez minden időnk egyik legszellemebb pontrendszere. (A *Cruise for Corpse* című ósrégi nyomozós kalandban volt ilyen – *Bad Sector*) Az óra tizenöt perces blokkokban ugrik, annak megfelelően, hogy mennyire haladtunk előre a sztoriban. Teljesen szabadon járhatunk be a kastély minden rejtett zugát – eltekintve azoktól a titkos részekről, amelyeket csak ezer trükközés árán fedezhetünk fel. Az idő múlásával átalakulnak a helyszínek is, például délig az igazgató nem hagyja el az irodáját, délután viszont már szabad a pálya egy kis kutakodásra. Csak a felesége lebzsel egész nap az úszómedence mellett, aktivitása annyira csupán, hogy amint elhaladunk mellette – persze kizárólag Darren esetében –, kissé darabos poligonarcára csábos textúrát húz ☹...

### Az engine és az idő vasfoga

A játéknak saját engine-je van, ami sokban emlékeztet a *Gabriel Knight 3*-ban látottra. A grafika néhol



me, hiszen több fejtörő esetében csak így juthatunk bizonyos kulcsfontosságú adatok birtokába. Ha már szóba kerültek a fejtörők, a Watchmakert minden hibája ellenére is ezek emelik ki az átlagos kalandjátékok sorából. Szinte minden rejtvény nagyon ötletes és eredeti, továbbá mindnek teljesen logikus a megoldása. Ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy bármelyik is könnyű vagy túlzottan kézenfekvő lenne, csak jól van eltalálva az egyensúly. Nincs céltalan, frusztráló klikkelgetés az inventoryban, és végre nem kell mindenféle bizzar tárgyat felmálházni – noha egy kivétel azért volt: kicsit kényelmetlenül éreztem magam, amikor fél liter vérplazmával a zsebemben csattogtam végig a kihalt folyosókon.

### Feleség a vagon krumpli alatt

A játék hangjaival kapcsolatban kicsit felemás érzéseim voltak. A zene minősége ingadozó: általában elég egyszerű, közbe-közbe egész jó, kísérteties – ikszaktás – muzika, de néha szinte már primitív MIDI-prünytyögés. Mindenesetre végig lehet játszani a progit úgy, hogy az ember nem akarja öt perc után levenni a hangot, és ugye ne legyünk telhetetlenek. A beszédrel kapcsolatban a legnagyobb előny a rengeteg kommentár. Jó példa, hogy a kastély uszodájában van vagy hat nyugagy: mind a hatra klikkelve más és más megjegyzést tesz hősünk. (Persze csodát senki se várjon, *képtelenség* hat nyugagyra hat szellemes dolgot mondani.) Látszik, hogy a készítő nem akarták, hogy a hozzáfűzni valók monotonná váljanak, de emiatt néha hajmeresztően bárgyú kommentárokat is hallhatunk az elvileg ultravagány detektív szájából: „Nahát, kíváncsi lennék, hogy a kertész vagy a szobalány feladata a virágok locsolása?” Ami viszont a legszörnyűbb, az a színkron. A játék eredetileg az olasz Trecision munkája, tehát az angol beszéd már utólagos, de ez nem mentség néhány színész minősíthetetlen „alakítására”. Amikor például a hotel igazgatójának felesége Jerry Springer-show-ba illő házasságáról nyilatkozik, olyan hangon, mintha teljesen bedrogozva motyogna egy vagon krumpli alól. Szánalmas.

### Az igazság pillanata

Mindent összevetve nagyon jó kis játék a Watchmaker. Az alapszituáció ugyan nem túl eredeti, de a történet lassan kibontakozva végig érdekes marad, ahogy az egyszerű krimi fokozatosan misztikus kalanddá változik. Az itt-ott megkopott grafikát és a lehetetlen színkront ellensúlyozzák a szellemes és érdekes fejtörők, egy kalandjáték esetében pedig talán ez a legfontosabb.

**Mazur**

### The Watchmaker

www.trecision.com

#### PRO

- nagyon jó fejtörők
- részletes környezet
- értelmes újítások

#### KONTRA

- borzasztó színkron
- unalmas dialógusok
- néhol kicsit kopott grafika

#### HARDVER

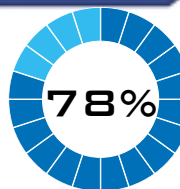
Pentium II 266 MMX, 64 MB RAM, 8 MB 3D-s videokártya, 150 MB HDD

#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG



szebb, de közbe-közbe kicsit élettelenebb, mint ott: mindenesetre nem szabad elfelejteni, hogy a *GK3* már több mint két éves játék... Tehát a Watchmaker motorja felett sajna igencsak eljárt már az idő. Ahhoz képest viszont, hogy a készítők afféle régimódi „garázsfejlesztők” – tehát csak néhány lelkes srácról van szó – elég szép a grafika: a fontos helyszíneken mindig igen részletesek a textúrák, csak a kevésbé fontos, távolabbi részeknél elnagyolt. A navigálás a 3D-s kalandoknál szinte mindig problémás, ez most egészen kényelmesre sikeredett. Rettenetesen egyszerű a progji irányítása (bal egérgomb: megvizsgál, jobb egérgomb: tárgyat használ, adott pontra megy), tökéletesen játszható billentyűzettről és egérről is. Egyedül a kameramozgás macerás egy kicsit, mert a program a filmszerű hatás elérése érdekében nagy előszeretettel mozgatja a nézőpontot. Amikor például a kastély parkján kocogunk végig, a kamera ötször-hatszor is megfordul körülöttnünk. Mivel pedig az „előre” és „hátra” ugye relatív, a váltás után nem ritka, hogy visszafelé kezdünk el szaladni. Sajnos a nézőpontot nem változtathatjuk olyan részletesen, mint a *GK3*-ban (ott teljesen körbepülhettük a szobát a főhőstől függetlenül), de sokat segít, hogy a karakter szemszögére is válhatunk ([space]). Ilyenkor is nézelődhetünk jobbra-balra, leguggolhatunk, lábujjhegyre állhatunk, tehát tüzetesen végignézhetünk, mondjuk, egy könyvespolcot, vagy akár a porciacákat is leszuszoghatjuk a tetejéről. Fontos még, hogy akár kicsit előre is haloghatunk, ez utóbbi kimondottan ideális a kukákban való turkáláshoz. (Ne tessék gúnyosan felhorkanni, minden kalandjátékos tudja, hogy a kukák szinte mindig rejtnek valami jó kis cuccot az inventory számára. Bár arra sosem gondolnak a készítő, hogy esetleg kicsit szagos lehet a cuccunk... Kiábrándító.)

### Jó munkához idő kell

A technika vívmánya a kis kommunikátor, amellyel Victoria és Darren tartja a kapcsolatot. Persze az elemés masina szolgáltatásai korántsem merültek ki ezzel: ezt használhatjuk naplóként, ahol minden fontos információ automatikusan tárolódik kerül, továbbá egy rejtélyes hanganalizátorral is rendelkezik. Az inventory nem túl eredeti, talán csak annyiban, hogy a játék itt is kihasználja a 3D-t: a begyűjtött cuccokat körbeforgathatjuk, és minden oldalról megnézhetjük. Ennek most kivételesen van is értel-



Infogrames / Microprose

# GRAND PRIX 4

## EGGYEL JOBB FORMÁBAN

**KATEGÓRIA:** Forma-1-es autóverseny **KÖRNYEZET:** valóságshű, modern pályák **NEHÉZSÉG:** állítható, közepes **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen **MULTI LEHETŐSÉGEK:** fejlettek

Geoff Crammond GP-sorozata mindig is etalonnak számított az autós szimulációk között. Az első rész megjelenésekor addig soha nem látott realitást és játékelményt kínált, amelyhez a későbbi részek egyre jobb és jobb grafikát kaptak. Később azonban kifulladás látszott a lendület, és a konkurencia is nagyon megerősödött. Ilyen körülmények között nem csoda, ha minden fanatikus tükön ülve várta a folytatást!

Én személy szerint nagyon kíváncsi voltam, hogy a negyedik részre vajon sikerül-e kijavítani azt a néhány buta hibát, amely már évek óta a folytatások sajátja, és azt a bizonyos „hajszaélet” képviseli a játékek és a tökéletesség között; sikerül-e felfrissíteni, új szintre emelni

**„A szerelők közül bárki nyugodt szívvel elmehetne egy közép kategóriás FPS-be ellenfélnek”**

a legendás sorozatot? Az első élményem ebből a szempontból abszolút pozitív volt: kormányom felcsavarozása és az installáció befejezése után ugyanis, a menü felé véve az irányt, valami lassan folydogáló zöld trutyi fogadott a már jól megszokott „fotóalapú” háttér helyén: a negyedik rész modernebb hangvételű „maximumdesign” keretrendszer kapott! (Ez jó jel volt változásra éhes lelkeknek.) Az már más kérdés, hogy ugyan tényleg baromi jól néz ki a dolog, de valamit megtalálni még napok múltán is gondot okozott számomra. (És bármit is ír ide Bad Sector, nem azért, mert retardált vagyok! ☺) (Hát persze... ☺ Bad Sector) A változás szele azonban

– mint később kiderült – nem sokkal ért tovább ennél: a grafikai motort már épphogy csak átfésülgette...

### Régi motor, jól muzsikál

A grafika ugyan elsöre fölöttébb korrekt látványt nyújtott, ám kicsit jobban körülnézve sajnos konstataciónom kellett, hogy Microprose-éknál mégsem írtak új motort a játékhoz, hanem a régit tupirozták tovább (puff neki, ennyit a nagy változásról). Az autók textúrázása az előző részek hagyományait követi, a rájuk húzott bittrétegek pixelesedő vonalait nagyobb felbontásokban is csak egy egyszerű blur effekt mossa el, így közelről még 1024x768-ban sem túl impresszív a karosszériák látványa. Persze ez

messziről már nem zavaró, a környezetet visszaverő tükröződés effekttel pedig egészen valóságshűnek tűnnek a gépek. Amit azonban kifejezetten hiányoltam az autók kapcsolataiban, az a valóságshűbb árnyékvetítés volt. Ez nagyon meg tudja dobni a feelinget, ráadásul már nem egy szimulátorban igazán szép példát láttunk arra, hogyan is kell ezt megoldani – emlékezzünk mondjuk a Sierra *NASCAR 2002*-jére. Sajnos túl látványos közvetlen környezetünk sem, hiszen az aszfalt és a kavicságyak kissé homályosak, a koszfelverődést pedig csak a szemünk előtt ide-oda szállingózó egyszerű pixelfoltok jelképezik. Verseny közben azonban ügysem ezekkel az apróságokkal leszünk elfoglalva, a pályaszéli grafika pedig egyébként is elég dögösen néz ki ahhoz, hogy feledtesse velünk



		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	Radeon 8500	GeForce 3/4 Ti
400 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1 000 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1 200 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



ezt a néhány negatívumot, úgyhogy megállapíthatjuk: a forradalmi áttörés ugyan elmaradt a grafikai motor szintjén, de a 2002-es kívánalmaknak a látvány azért így is bőven megfelel (az már más kérdés, hogy a mozgathatóság pófátlanul erős gépre van szükségünk!).

### Crammond mester kicsiny trükkjei

Nagyon sokat fejlődött azonban a program a játékelményt tekintetben! Az, hogy az egyes események (szabadedzés, időmérő edzés, warm up) menüben beállított hosszúságát valós időben számolja a program, és ebbe a vezetéssel eltöltött idő mellett ugyanúgy beleszámítanak a felkészüléssel, elindulással vagy a boxba való kiállással, illetve a garázsba tolatással (!) eltöltött másodpercek is (Illetve a játék menüjében való keresgélés, ugye... ☺? Bad Sector), például nagyon sokat dob rajta – de a legjobb az egészben mégis az, hogy ezeket a „mellékes” dolgokat is mind nekünk kell végigcsinálnunk! Így egy pillanatra sem kell kibújniuk a versenyző „bőrből”: még az eredményeket is a kocsihoz ülve, egy elénk forduló monitoron olvashatjuk le, ugyanúgy, mint a valódi pilóták.

A következő „sokkélmenyt” a szerelőcsapat garantálja. Na nem azért, mert annyira rémisztőek, hanem pont ellenkezőleg: tessék csak az opciók között a „pit crew” pontot a legmagasabb részletességre kapcsolni! Nekem személy szerint az állam esett le, amikor ezután legelőször kimentem kerékcserére, a boxszemélyzet megjelenítése ugyanis hihetle-

nül profin van megoldva! Ezen a téren minden eddigi próbálkozást kenterbe ver a GP4 – az előbb említett *NASCAR* kockafejű szerelőin például most már csak mosolyogni tudok, de még az *F1 2002* mechanikusainál is jobban tetszettek az itteniek: a legapróbb részletekig kidolgozott, „motion capture” segítségével modellezett stáb bármelyik tagja nyugodt szívvel elmehetne egy közép kategóriás FPS-be ellenfélnek. A boxban tehát minden szép és jó – kíváncsian tapostam hát a gázba, hogy szétérzettek magán a pályán is.

Itt rögtön megjegyzem, hogy számomra az alapértelmezett műszerfalas nézet nagyon unszimpatikusnak bizonyult (és nem csak azért, mert Crammondék még mindig ragaszkodnak a „mindenteleolwashatszrólam” GP-s csodakormányhoz, az eredeti, valós autókhoz tett műszerfalakkal szemben). Az csak egy dolog, hogy a játék látványvilága ebből a szemzögből vetekszik egy éti csigára rögzített fedélzeti kamera képeivel (gyk. nincs sebességérzet), de ráadásul az autó szélességét és a mellette levő objektumok távolságát sem lehet felmérni normálisan. Ez utóbbi pedig nemcsak az előzéseknek kritikus tényező, hanem az egyszerű kanyarbevételnél/kijövetelnél is létfontosságú, hiszen abszolút nem mindegy, hogy meddig engedjük rá a gépet a kerékvetőre, mikor kezdjük ráhúzni az ívre stb. Persze lehet, hogy a GP sorozat előző részei után (hiszen ez a fajta kameraállítás mondható standardnak már az *F1GP* óta) egyszerűen csak átszoktam az *EA F1* sorozatának merőben más megjelenítési módjához, ahol azáltal, hogy kissé „alienesen”, görbítve jelenítették meg a teret (ott talán 120 fokot is belátunk az itteni 90 helyett), még az első kerek széle is bőven belefér a látómezőbe, megkönnyítve ezáltal autónk bármilyen szintű pozicionálását. A problémán sajnos nem segít az egyébként jó ötletnek látszó, változtatható szögű cockpit kamera sem, ám szerencsére a hozzám hasonló elvárásokkal rendelkező versenyzők is megtalálhatják a nekik tetsző nézetet, ugyanis a kéményre szerelt kamera kiköpött olyan képet ad, mint amit már az *F1 2001*-ben és *2002*-ben megszokhattunk (talán nem véletlenül ☺). A pályákról azonban csak jókat lehet mondani: azon túl, hogy jól néznek ki, egyben rendkívül élethűen kivitelezettek is. Ezen a téren is jól megfigyelhető a fejlődés az előző részekhez képest, és bár túl nagy eltérésre nem kell számítanunk, mondjuk, a Hungaroring vonalvezetésében, de az apró 2001-es változások, mint például a sikanok átalakítása Monzában, jól felismerhetőek. Ráadásul nemcsak a pályák modellezése sikerült jól, hanem az egyes helyszínekhez kötődő hangulat viszáradása is! Borzongató (tévéből ismerős)

Grand Prix 4	F1 2002
<b>Grafika és hangok</b>	
<p>A GP4 grafikájáért a régi engine felújított változata felel. Néhány helyen a kelleténél pixelesebb, ám összességét tekintve nagyon jól néz ki. A motor élethű, helyenként már-már fotorealistikus képeket tár szemünk elé (a pályák háttérét adó nagyfelbontású képeket külön ki kell emelni). A hangok szintén nagyszerűek, a játék gépigénye azonban indokolatlanul magas!</p>	<p>Az EA alkotása az előző részhez képest viszont teljesen újraírta motort kapott. Ennek eredményeként sokat javult a grafika minősége is, de a frissítés leginkább a sebességre volt jótékony hatással. Az F1 2002 látványvilága összetéveszthetetlen a GP4-gyel, ám szintén bámulatosan néz ki, sőt a hangok terén sem marad le a nagy vetélytárs mögött!</p>
<b>Fizika</b>	
<p>A GP4-ben jó néhány menüvel találkozhatunk, amelyek az autók bütykölésére szolgálnak. Az állítható opciókhoz rövid magyarázatokat is kapunk mindenhol. Mindenre kiterjedő részletességgel láthatunk a szerelésnek, és a fizikai modell nagyszerűségének folytán az elvégzett beállítások hatásait márkánszerűen érezhetjük vezetők között is. Igazi csemege!</p>	<p>Az F1 2002-ben valamilyen oknál fogva egy különálló kis programot kell elindítanunk, ha az autó beállításával szeretnénk bütykölni. Ez minden igényt kielégít ugyan, ám a program a használatához szükséges magyarázatokat nem adja meg! A beállítások hatása jól érzékelhető. A fizika legmókásabb része, hogy három kerékel akár 300 km/h sebességgel is száguldhatunk!</p>
<b>Ellenfelek</b>	
<p>A Microprose alkotásában a mesterséges intelligencia kiugró hibákat ugyan nem követ el, ám apróbb kellemetlenségek azért adódhatnak. Ellenfeleink bizonyos helyzetekben nem mérlegelnek megfelelően, alkalmanként pedig kifejezetten bután viselkednek. Általános versenykörülmények között azonban jó teljesítményt nyújtanak. Az állíthatóság hiányzik.</p>	<p>Az AI-t a menükben részletesen szabályozhatjuk, az agresszivitást és a gyorsaságot is lépcsőnként növelhetjük. Ellenfeleink jól reagálnak viselkedésünkre, ügyesen kitérnek, és hártják támadásainkat. Az F1 2002 életszerűbb ebből a szempontból a GP4-nél, és az állíthatóság eredményeképpen mind a kezdőknek, mind a profiknak megfelelő kihívást jelent.</p>
<b>Vezetési és játékelmény</b>	
<p>A GP4 jól kezeli a Force-Feedback eszközöket, jól érezhetőek az autó reakciói a különböző tapadású felületeken és versenyhelyzetekben, amiben sokat segít, hogy a bevitaleszközöket megfelelő mértékben kalibrálhatjuk a menüben. A vezetési segédleszközöket azonban csak ki- vagy bekapcsolhatjuk, az állíthatóság hiányzik. A „gyorsulós” előzést kihagyhatták volna.</p>	<p>Bár a GP4-ben sem „piskóta” a vezetési élmény, az F1 2002-ben erőviszacsatolásos eszközöket használva elképesztő módon „érezhetjük” az autónkat. A vezetési segédleteket több fokozatban állíthatjuk, és használatuk nincs nehézségi szinthez kötve, mint a GP4 esetében. Autóknak kezelésének maradéktalan elsajátításában a „Driving School” menüpont gondoskodik.</p>
<b>18</b>	<b>19</b>
<b>Összpontszám</b>	

feelingje van, ahogy az előbb említett monzai pályán a fák árnyéka alatt suhanva száguldunk a Parabolica felé, vagy épp Monacóban a „bal oldalon buckás” lejtőn szikrát vetve magunk mögött hagyjuk a Kaszinó teret. Egyetlen komolyabb problémám a pályákkal az, hogy a homokágyak tekintetében – az ilyen típusú szimulátorok „szokásához” híven – a realitást itt is feláldozták a fejlesztők a játszhatóság oltárán, vagyis nincs olyan homokcsapda, amelyben el tudná magát ásní autónk egy kicsúszást követően. Mindezzel együtt az autók pályán történő mozgása, verseny közbeni viselkedése rendkívül élethű, a terhelésváltási reakciók logikusan következnek be, és jól nyomon követhetők. A GP4-gyel, sok más játékkal ellentétben, már a kezdetektől fogva élvezetes a versenyzés: nem kell minden négyzetcentiméterét ismerned a pályáknak ahhoz, hogy sikerélményben legyen részed, hiszen a kocsik kezdőként is hihetetlenül jól „érezhető”, egyre profibbá válva pedig mindig fedezhetünk fel benne még egy „titkos” lehetőséget a kanyarokban. Vezetés köz-

ben – gyorsaságunktól függően – teljesen hiteles módon történnek meg a különböző események, ha lassú kanyarban, állandó sebesség mellett rásodródunk a fűre, akkor a megfelelően alulkormányzottá vált kocsinkkal szép lassan, zötykölődve elhagyjuk a pályát, ellenben ha nagy sebességnél dob meg minket egy kerékvetés, akkor a tévéből ismerős hihetetlen lendülettel szabadul ki alólunk az autó, zabolázatlanul, össze-vissza dobálva magát. Persze mindez nagymértékben függ attól is, hogy a menüben milyen segítségeket engedélyezünk, és melyeket tiltjuk le.

#### Kisért a múlt

Ez a része a programnak sajnos egy kicsit már problémásabb. Láttunk már ugyanis sokkal kulturáltabban kivitelezett, jobban hangolható vezetési segédletekkel (driving aids) megáldott játékokot is. A GP4-ben a régi hagyományokhoz híven nem állíthatjuk kényünk-kedvünk (vagy épp kontrollerünk) szerint a kanyarodási segítséget, a kipörgésgátlást vagy a törhetetlenséget, ehelyett létezik öt nehéz-



#### Felpörgetve: száguldás, nem csak a monitoron

Még nagyon régen, jó pár évvel ezelőtt kaptak szárnyra azok a híresztelések, amelyek szerint Sylvester Stallone Forma-1-es mozi szeretne forgatni. Egy-két évvel ezelőtt még a Hungaroringre is kilátogatott, hogy minél több tapasztalatot szerezzen a témával kapcsolatban. Később azonban a forgatókönyvet úgy írta meg, hogy a cselekményt a Forma-1 helyett a CART világbajnokság köreiben bonyolodják. Mindenesetre ettől még érdemes lehet megnézni! A sebesség megszállottjai a Forma-1-es Magyar Nagydíj tájékán látogassanak el a moziba, hazánkban ugyanis kb. akkor mutatják be a Felpörgetve (Driven) című felmet!



ségi fokozat (a rookie-tól az ace-ig), amelynek mindegyike meghatározza, hogy milyen erősek ellenfeleink, és milyen segédleszközöket használhatunk... Hatalmas butaság, hiszen ha már lassúak számunkra a semi-pro szintű versenyzők, de még elég gyakran „odavágjuk” a gépet, akkor csak két választásunk marad: vagy unalmas versenyeket vívunk a lassú versenyzők ellen, vagy feljebb állítjuk a nehézséget próra (ahol már nem lehet ám sérthetlenséget használni), és folyton újrakezdjük a versenyeket a leszakadó vezetőszárnyak vagy kerekek miatt (amihez ráadásul a főmenüig kell visszavigyünk, mert „quick restart” funkciót sajnos most sem találunk a versenyemenüben – így pedig a procedúra perceket vesz igénybe). A másik problémám szintén egy tipikus GP-örökség volt, amely már az első rész óta kísért – bár akkoriban talán még volt némi realitásalapja. Egészen pontosan arról beszélek, amikor közvetlenül egy másik autó mögött haladva a program úgy dönt, hogy mostantól kezdve légüres térben autózom, el-tüntet minden leszorító erőt az első szárnyakról, és olyan szinten felgyorsít, hogy alig bírom félrerántani a kormányt, elkerülendő az előttem lévő autó felülkélését. Manapság, amikor a hátsó terelészár-

nyakat a Forma-1-ben a mérnökök direkt úgy állítják be, hogy szinte lehetetlen legyen nemcsak előzni, hanem akár csak megközelíteni is egy autót, ez úgyszólván nem reális. A versenyzők MI-je pedig, bár alapvetően jónak mondható, néha még ennél is furább dolgokat produkál: olyan helyeken vágnak ki előzni, ahol még a legvadabb időszakát élő Eddie Irvine is szélárnyékban maradna. Van például Spanyolországban egy olyan 4. fokozatban beveendő (tehát meglehetősen gyorsnak mondható) derékszögű kanyar, amelyet pont egy hosszabb egyenes követ (ez utóbbit szinte előzésre találták ki). Ennek ellenére a delikvens egy apró hibát követően jüst is az ezt felvezető 100 méteres szakaszon végzett ki mellém, mert annyi ezse már nem volt szegénynek, hogy a kanyarban mögöttem maradvam, a hosszú egyenesben próbálkozom majd, ne pedig egy előzésre abszolút alkalmatlan helyen... Az akciónak az lett az eredménye, hogy mindketten kiesünk. Persze a dolgot be lehet tudni a fokozott agresszivitásnak is, csak akkor nem értem, hogy fordítva miért nem működik: olyan helyeken is el tudunk menni az ellenfelek mellett, ahol – szintén csak a tv-s közvetítésekre hagyatkozva – ennek nem szabadna megtörténnie. A koronát az egész AI-mizériára pedig az tette fel, amikor egy kipördülés után pont a versenyívben landoltam, a mögöttem haladó forgalom pedig táncszalonnal állt meg, és fejlődött forgalmi dugóvá egészen addig, amíg ki nem toltattam az útkijárat...

#### Nagydíj?

Összefoglalásként elmondhatjuk, hogy a GP4 nem más, mint egy még szebbé és még jobba csiszolt GP3, ugyanazokkal az erősségekkel és ugyanazokkal a hibákkal, mint amelyekkel az előző rész(ek) rendelkeztek. Sok téren fejlődött ugyan a játék korábbi önmagához képest, azok a bizonyos hajszálak ismét vékonyodtak valamelyest, ám korántsem tűntek el. A csökönyös ragaszkodás a régi, „jól bevált” sablonokhoz nem lehet jó taktika ilyen hosszú távon. A GP4 hihetetlenül élvezetes, nagyon jó szimuláció, a sorozat kedvelőinek kötelező darab, ám ha ma valaki a legjobb Forma-1-es játékkal akar játszani, akkor nem biztos, hogy jó helyen keresgél – az F1 2002-t, ha egy hajszállal is, de összességében jobbnak találtuk nála. **Boe**

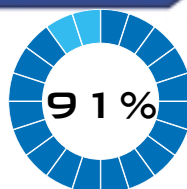
#### Grand Prix 4

www.grandprixgames.com

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <li>nagyon élvezetes játékmenet</li> <li>pontos és feelinges pályák</li> <li>jó grafika és fizika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>semmi újdonság</li> <li>bugyuta sérülési modell</li> <li>skalázhatatlan vezetési segítségek</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 GTS, 500 MB HDD

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



# LE MANS 24 HOURS

## HUSZONNÉGY ÓRÁS SZÁGULDÁS

KATEGÓRIA: körpályás autóverseny KÖRNYEZET: versenypálya NEHÉZSÉG: könnyű ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem MULTI LEHETŐSÉGEK: osztott képernyős

Az autóverseny mint játékkategória pokoli hálátlan, hiszen kegyetlenül nehéz újat mutatni benne, de még csak a játékosok elvárásainak megfelelni is kemény dió. Az „új-donság mutatója” a leggyakrabban abból áll, hogy olyan nevezetes helyet, eseményt, versenyzőt, csapatot, autógyártót (a nem kívánt törleendő) próbálnak megnyerni, ami vagy aki – pusztán azzal, hogy a dobozon virít –, eladja a termékét. A legjobb tudomásom szerint a Le Mans-i, 24 órás zúzás még nem volt feldolgozva PC-n, és már pusztán ettől vonzó a játék, tehát: újdonság mező kipipálva! Teljesen mást vártam, mint amit kaptam, mégsem csalódtam. Telepedjétek be mellém képzeletbeli versenyautómba, és kiderül, hogy miért!

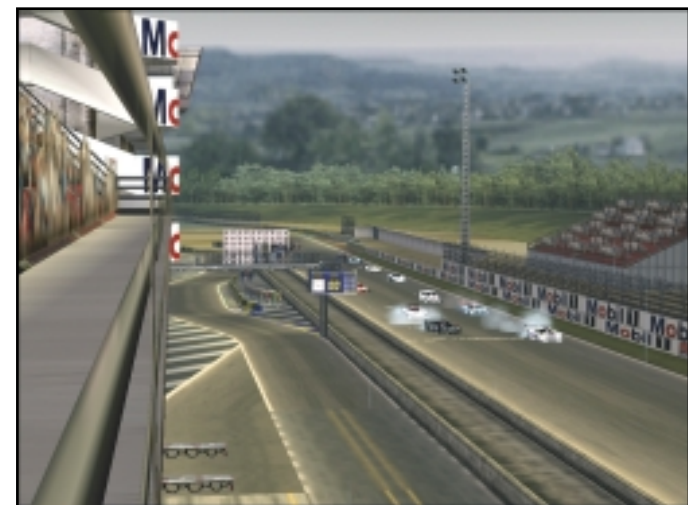
A cím alapján kőkemény szimulációt vártam, amolyan „kormány és pedálok nélkül el sem lehet indulni” típusút, Grand Prix Legends módra, hiszen a 24 órán át tartó körverseny elsősorban a megbízhatóságról szól, 200 Km/h feletti sebességek. Már az első induláskor gyanús lett egy logó: „PlayStation 2 conversation by...” Mondanom sem kell, hogy a hangulatom átcsapott fanyalgósba: „Ajjaj! Milyen létjogosultsága lehet egy PS2-es átiratnak egy ilyen erős PC-s mezőnyben? Valami borzalom arcade lesz ebből!” Aztán megváltozott a véleményem. (Ide most képzeltetek el egy hosszú délutánon át tartó örömautózást.) Tulajdonképpen kellemesen csalódtam! Kaptam egy nagyon kedves, egyértelműen arcade fizikájú, de versenyszimulátornak látszó játékot. A Le

Mans 24 Hours olyan, mint a baseballsapka, azaz „egy méret jó mindenkinek”.

### Le Mans, de mán!

Alapvetően ott vannak az autók, hogy felszórólják a vérnyomást a GT1, GT2 és prototípus géposztályból, amelyek tényleg nem köszönnek vissza minden második játékból, és irtalmatlan száguldást ígérnek. Hány olyan program van még, ahol a Porsche 911 és a Dodge Viper a leggyengébb osztály? Innen-től az ember önkéntelenül átvált türelmetlenbe. Gyorsan végigvereked magad az abszolút arcade játéka utaló, mindazonáltal jól áttekinthető menükön. Kiválasztod a verdát és a pályát. Belövöd magadnak a fizikai modellt, amely a „pörgők egy helyben, mint a csótány a Chemotoxól” fizikától a „gép vezet helyettem” típusú, sípoló gumiállatkák reflexeihez és szellemi képességeihez igazított kihívásig terjed. Ugyanitt meghatározod az ellenfelek intelligenciáját, amely még a legkörmönfontabb „normál” fokozaton sem több

jámbor bocik vonulásánál. Balgaság, ha kihagyod a versenygép paramétereinek beállítását, amely pofonegyszerű, és csak a legszükségesebb, még éppen élvezetes szabályozásig (gumik típusa, leszorító erő, váltó-áttétel, motor tuning sprintre vagy tartósságra, üzemanyag-mennyiség) terjed. Innentől máris száguldhatsz... az időmérőn. Lehet, hogy nagy az orcám, de nem emlékszem olyanra, hogy ne tudtam volna teljesíteni az első rajtkocka elnyeréséhez szükséges szintidőt. Az időmérő nem kötelező, de nagyon jó arra, hogy megismerkedjünk a pályával és a kocsival. Az öt szabadstílusú kör után a versenyen jön az első sokk: az autók nem törnek, de



még csak nem is koszolódnak! Megértem, hogyha nem akartak olyan játékot készíteni, amelyben a 200 km/h felett száguldó autók komolyan képesek sérülni, hiszen akkor nagyon hamar vége lehetne egy-egy futamnak. Viszont azt már nem tudom megbocsátani, hogy amúgy arcade módra legalább nem horpadnak a járgányok. A szakadó eső utáni szalocsillóság pedig nagyon kiábrándító. Ez a két tulajdonság manapság szarvashibának mondható, és már csak ennyi elég lenne ahhoz, hogy a „köszönjük, majd értesítjük” kupacba tegyük a játék dobozát. A fizika elnéző és megbocsátó, nincs az a kavicsgömb, amin ne tudnánk átszáguldani. Megpördülést még nem látott senki, a megcsúszásokat közvetíti a tv-híradó, olyan ritkán. A lökdösődésből pedig mindig te jössz ki győztesen. Nagyon gonoszul fel lehet kenni a többieket a szalagkorlátra, mindenféle következmény nélkül.

### Van benne valami!

Mindazonáltal „van valami” a játékban, ami miatt nem volt szívem a fentebb említett módon elbánni vele. Több ilyen pozitív összetevőből az egyik legfontosabb a grafika. Ugyanis szép. Még akkor is, hogyha nincs műszerfal mögötti nézet, csak „ülök az autó orrán”, meg a „látszik valami az autó elejéből, de azon irtalmatlanul megnőnek, és rondák lesznek a textúrák”. Tetszik, hogy visszajátszáskor szépen felvöröslenek a felhevült féktárcsák, jók a fények, az éjszakai vezetés élmény, és azt hiszem, ilyen szép, ámde nem zavaró esőt még nem is láttam. Klassz a boxutca, tetszik, hogy a bejáratnál kiveszi a gép az irányítást a kezemből, hogy egy menüben kiválasszhatom, mi történjen az autóval. Jó a kerékcseré és a tankolás „tv-közvetítés” nézete. Nagyon értékelem, hogy elképesztően jól skálázható a kihívás a kezelhetőség és az ellenfelek tudásának testre szabásával. Négyéves kisöcsitől felfelé egészen a „Force-feedback kormány nélkül semmit sem ér az élet” íróasztal-világajnokokig, bárkinek be lehet állítani. Mi van még? A régi, jól bevált recept szerint először a leggyengébb osztályból kezdünk,

aztán haladunk előre, egyre több körön és újabb pályákon keresztül. Csak akkor érdemes belevágni a játék fő attrakciójába, a 24 órás Le Mans-i csapatásba, hogyha egy sosemvolt bajnokság minden lehetséges géposztályát lenyomtuk, ezzel elsősorban hozzáférhetővé téve az összes autót és pályát, de sokkal inkább megtanulva a beállítások mikéntjét és a helyes boxtaktikát.

### Unalom az utakon?

A készítőknak volt lelke, és nem gondolták komolyan a körözést egy napon át. Be lehet állítani különböző időgyorsításokat, így ki lehet élvezni azt, hogy milyen, amikor lemegy a nap, hogy fest a sötét éjszaka, és mennyire jó, amikor kicsit vakít a fény reggel. Ezért a szívességért nagyon hálás voltam, mert bizony a Le Mans-i pálya dögunalom. Jellemzők rá a végtelen egyenesek, amiket nem törnek meg a kanyarok. Ellenben ha



nem négy kör alatt nyomjuk le a teljes napot – nem röhögni, lehet ilyen! –, akkor speciális élvezetet jelent a változó időjárásnak megfelelően a taktikus gumicsere és újratankolás. Igen, jól gondoljátok, ez a harmadik ok, ami miatt tetszik a proggi. Izgalmas úgy játszani, hogy miközben próbálsz az ideális íveken maradni a kanyarokban, azon töröd a fejed, hogy kibír-e még egy kört a gép, vagy most menj be a boxba tankolni. Esetleg ha elered az eső, akkor te is kiállj-e gumit cserélni, vagy kockáztass, fennhagyva a száraz pályára való abroncsokat és az éppen lazasan szereléssel időt vesztő mezőny zömét fényévekre magad mögé utasítva. Csak akkor érdemes belevágni a játékba, ha van rá elég idő, hogy sokat állj a monitor előtt. Attól félek, hogy ha Le Mansban is felkapaszkodtál a dobogó legmagasabb fokára, akkor már nem jelent többé kihívást a program.

Sam. Joe

### LeMans 24 Hours

www.lemans-game.com

#### PRO

- csinos grafika
- ritkán látott szuperautók
- jól skálázható kihívás

#### KONTRA

- nem törnek az autók
- nem koszolódnak az autók

#### HARDVER

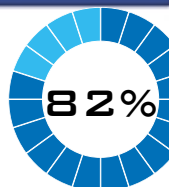
Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, 670 MB HDD, 32 MB-os 3D-s kártya

#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG





Ubi Soft / Trecision

# THE FOOTBALL GAME

## PLAYER 9 LŐ, GÓÓÓÓÓ!

**KATEGÓRIA:** arcade fociprogram **KÖRNYEZET:** képzeltbeli **NEHÉZSÉG:** közepes **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** néha **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek



**A**rkapcsolás. Tudjátok mi az? Amikor az ember egy, a kereskedelemben kapható árucikket egy másikhoz rendel, hogy közös haszon lépjen fel. Testápolók mellé fogkrémet adnak, három levespor mellé befőzőszalicilt. Hogy kerül ez most ide? Manapság az írható CD-k mellé fociprogram jár.

A világ egyik legnagyobb kiadója úgy gondolta, hogy a foci-vb körüli nagy felhajtás eladhatóvá tesz egy olyan programot, amellyel egyébként talán gondok lennének. Mindenesetre az ötlet bejött: szerencsés olvasók és írható CD-k vásárlói juthatnak hozzá ehhez a programhoz, amelyet a jövőben megjelenő *Zidane Football Generation* egyszerűsített változatának szántak. Nézzük csak meg, hogy is sikerült.

### Ájándék ló ló, mellé!

No persze elég nehéz olyasmibe belekötni, amit alapvetően ingyen adnak, én azonban vagyok olyan bátor, hogy még a kákán is merek csomót keresni. Nemhogy egy fociprogramot! Ugyan a fejlesztők a csomót kihagyták, azonban rengeteg érdekességet bevettek. Először is a program olyannyira nem rendelkezik semmilyen licenccel, hogy a focistáknak nincs nevük. Amikor a félelmetes nigériai válogatottal kifutok a pályára, Goalkeeper 1 a kapusom neve, míg a csapat többi tagja Player 1, Player 2 stb. Sőt! Az ellenfél is pont ugyanilyen összeállításban játszik. Ez érdekessé teszi a dolgokat. Mindamellert mindenki ugyanúgy néz ki, csak esetleg Player 4 mintha kicsit alacsonyabb lenne. Ez egy balhátvédnél szokatlan. Sőt, jobban megnézve Player 9 elég hórihorgasnak tűnik. Na mindegy, lényeg a lényeg: Klónok SC játszik Klónok FC ellen. Mondhatni szuper!

### Szemüveget a bírónak!

No persze nemcsak a bírónak, bár a mostani vb-t elnézve igencsak felül kéne bírálni a bírói kar tevékenységét is. Ennek ellenére hadd szídjam picit a mesterséges intelligenciát. Előljáróban egy kérdés: ismeritek ti a frizbi hivatalos csapatsportág változatát? Nem? Pedig nagyon jópofa játék. Ami a lényege: egymásnak kell passzolgatni a frizbit, és ha valaki megkapja, akkor meg kell állni, s az illetőhöz nem lehet hozzányúlni. Továbbpasszolás közben lehet a frizbit elkapni, de aki megfogta, annak azonnal meg kell állnia. Jó, tudom, nem hangzik túl izgalmasnak, ám egy nagyon jó TFG taktikát át lehet venni ettől a sporttól. Ugyanis ha megállunk a labdával, az ellenfél általában békésen álldogál mellettünk. Ilyenkor megnyomva a passzot, egy előrébb levő játékosársunkhoz juttathatjuk a labdát. Vele is álldogálunk kicsit, majd továbbküldjük és így tovább. Nagyon jópofa! Mondhatni egyedi. No persze lehet

klasszikus fociszerűen is játszani. (Ötletes az azonnali kényszerítő gomb, ami nagyon hasznos lehet, ugyanis ezzel lepasszolom a labdát, és akinek leadtam, az azonnal vissza is adja. Nekem tetszett!) Szerencsénkre a bíró nemigen van jelen (a sárga vagy piros lapot kiteszi a képernyőre a program, nem viszik túlzásba a dolgot), nincs cserepad, sem partjelző. Legalább nem lenget hülyeségeket!

### Szép csel, Player 10!

Azért dicsérjük is egy kicsit ezt a progit. Bár a játékosok nem motion capture

**„Na mindegy, lényeg a lényeg: Klónok SC játszik Klónok FC ellen“**

technikával készültek, ennek ellenére korrektül mozognak. A kapus minden megfogható labdát kivéd, lepkézni még sosem láttam. A kigurítás néha nem ér el a játékosig, akinek küldi a labdát

kapusunk, no de se baj, legalább jól megáll ☺! A közönség lelkes, az egész szépen néz ki (nagyon arcade félingje van a dolognak, ami nem csoda, hiszen a fejlesztők készítik az International Soccer című játéktérmi progit is), lehet mindenféle VB-eket játszani, van több csapat, és 11-es párbajt is lehet vívni. Csak az irányítás... hmm, minden más-hol van, mint a FIFA-ban (ami persze érthető), de mire az ember kitanulja, hogy melyik gomb micso-da, akkor már a harmadik meccsnél tart. Magyarán: egyből kezdjük a harmadikkal! Megéri!

Ami még jópofa, az nem más, mint amikor a kapus kirúgja a labdát. Feldobja a levegőbe, akkor egy pillanatra megáll a játékszer: a hálóór kinyújtja a lábát (a kijevi balett vezetői tapsikolnának örömmel a mozdulatot látva), majd nyújtott térdel belerúg a labdába, amely a fizika összes törvényét megszegve repülni kezd. Mindenesetre jól néz ki. S egyébként a sok-sok kritika mellett miért mondom azt, hogy ez egy jó kis progit? Mert nem akar több lenni annál, mint ami: ez nem fociszimuláció, csak egy arcade program. S annak egész jó!

Gyu

### The Football Game

www.ubi.com

#### PRO

- jó kis játéktérmi fling
- jó a kapus

#### KONTRA

- nem túl reális
- a játékosoknak nincsen nevük
- túl egyszerű összehatású

#### HARDVER

Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZÉNI

#### JÁTSZHATÓSÁG

59%





Ubisoft / Anco

# SVEN-GÖRAN ERICKSSON'S WORLD CHALLENGE

A KICK OFF VISSZAVÁG!



KATEGÓRIA: fociprogram KÖRNYEZET: képzeltbeli NEHEZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek



**A**mikor 1988-ban megjelent a Kick Off első része Amigán és Atarin, még senki nem tudhatta, hogy igen sikeres fociprogramok sorozatának első darabja lesz. Mint ahogy akkor-tájt még egy angol szurkoló sem hitte volna azt a szentségtörést, hogy az angol labdarúgó-válogatott kapitánya egy külföldi legyen! Mivel mindkét dolog megtörtént, így a foci-vb kapcsán ideje volt aktualizálni a dolgokat.

FIFA ide, FIFA oda, licenc ide, licenc oda, csak jönnek és jönnek a fociprogramok. Az ember bármerre néz, a VB idején a foci játékok piaca hihetetlenül felpezsdült. Ez egyrészt jó hír (hiszen lesz mivel focizni), másrészt nem annyira (a minőség és mennyiség összefüggéseit kell megvizsgálni, hogy képeben legyünk).

### Nem ragad a labda!

Először is a legeslegfontosabb: ebben a játékban nem szerepelnek eredeti játékosnevek (a magyar válogatott összeállításán is legalább annyit röhöghetünk, mint a játékn). Nagyon mókás, amikor a fiúk besorjáznak a pályára, és a nemtom honnan vett nevű magyar legényeket egyséves bemutatják. Szerencsére a meccs közben tudtam, hogy ki a magyar: piros volt a meze. Egyébként nem véletlen, hogy a *Kick Off*ot emlegettem, hiszen a készítői közül többen is részt vettek a SGEWC készítésében is (bocsánat a csúf rövidítésért, de nincs kedvem túl sokszor leírni ezt a szörnyű hosszú címet). Ez nagyon is meglátszik, ugyanis alapvető *Kick Off*-tudás sokat segít a kezelés elsajátításában. Ahogy megszokhattuk, a játékosok lábához nem ragad a labda, kis passzokkal vezetik, s ha közben irányt változtatunk, bizony elhagyjuk a játékszert. Elmondani nehezebb, mint végrehajtani. Ugyanez igaz a lövésre, ha épp előre passzoltuk a labdát, akkor nem tudunk nagyot rúgni bele, hanem csak ott szerencsétlenkedünk. Viszont hatalmas örömhír a *Kick Off* rajongóinak, hogy ahogy már megszokhattuk, a labdát lehet csavarni rúgáskor, vagy utána. (Ezzel a sajátossággal még a *FIFA* sem dicsekedhet.) Mindemellent megmaradt a jó öreg *KO*-képernyőből a kifutásos effektus. Ez olyankor következik be, amikor a program nem vált a legközelebbi játékosra (akire mi szeretnénk, hogy váltson), így ki kell futni a képernyőről a váltáshoz. Ha azonban jobbra szaladtunk ki, és a szélső jobboldali bent maradó krapekunkra vált, akkor még az előbbi svunggal ő is kirohan a képből. Ha közben az előző visszajött, a program oda vált át és akkor ő is kirohan. Móka és kacagás a köbön!!! No persze az ellenfél pedig komótosan elgyalogol a kapuig. Ilyenkor jön jól egy hatalmas becsúszás, vagy valami hasonló. S ekkor meg is sérülhet valaki...

### Hol a cserepad, tessék mondani?

A válasz: sehol. Ugyanis a partvonal mellett csak az edzők tartózkodására kijelölt hely van felfestve, ott azonban sem edző, sem cserepad nem található. Az aszisztensek sincsenek jelen (biztos elbujdostak szegényükben a foci-vb után), s ha valakit lecserélnék, akkor az egyből az öltözők felé veszi az irányt, ahonnan komótosan ballagva jön a csere. Ez a pixelfüü eléri az oldalvonalat, majd komoly vágatába kezd, hogy minél hamarabb beérjen a pályára. Hmm, akkor meg az öltözőből kifelé miért sétált? No mind-egy, kell nekem mindenbe belekötnöm...



Apropó pixelfüü: aki itt komoly Motion Capture-t vár, az csalódní fog. Sőt a több kameraállás is utópia csupán. Továbbmegyek: a sokféle lassítás és egyéb csili-vili dolog sem ebbe a játékba való. Arról nem is beszélve, hogy a mesterséges intelligencia is érdekesen működik: ha a játékosok belejönnek a passzolgatásba, akkor már látatlanban siessünk középkedzéshez, akkor ugyanis spórolhatunk néhány másodpercet). Szerencsére a kapusok elég jók, a háló rezeg, egy jó becsúszás feltépi a pázsitot, rengeteg csapat választható (mindegyikben 11 totál ugyanolyan pasi, bár némelyik mintha alacsonyabb lenne), s nagyon tetszik, ahogy a kapus oldalazva nekifut a kirúgásnak. Tehát jópofa kis örület ez, *KO*-fanok imádni fogják, *FIFA*-rajongóinak kissé szegényes lesz, mindenestre itt legalább nem ragad a labda! Erre mondják, hogy néha az egyszerű is lehet jó! Van ilyen mondás egyáltalán? Ha nincs, akkor máttól Copyright by: Gyu

## „A magyar válogatott összeállításán is legalább annyit röhöghetünk, mint a játékn”

**SGEWC**  
www.ubisoft.com

<p><b>PRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ lehet csavarni a labdát</li> <li>■ jó a bíró</li> <li>■ van benne magyar csapat</li> </ul>	<p><b>KONTRA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ rémesek a játékosok nevei</li> <li>■ el lehet hagyni a labdát menet közben</li> </ul>
---	---

**HARDVER**  
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM

<p><b>GRAFIKA</b></p> <p><b>HANGOK</b></p> <p><b>ZENE</b></p> <p><b>JÁTSZHATÓSÁG</b></p>	<p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">73%</p>
--	---



Electronic Arts / LEGO Media

# LEGO FOOTBALL MANIA

## KIS KRAPEKOK KIS PÁLYÁN

**KATEGÓRIA:** legófoci **KÖRNYEZET:** legóvilágok környezete **NEHÉZSÉG:** könnyű **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen **MULTI LEHETŐSÉGEK:** egy gépen többen



**A** komoly, „felnőtt” játékosok azonnal húzzák a szájukat: mit is lehetne kihozni egy legós fociból? Hol jöhet ez a FIFA-hoz, vagy bármi máshoz? S bár igaz, hogy ezt a játékot 6 és 10 év közöttieknek szánják, ennek ellenére nekem, aki már sokszor 6 éves vagyok, nagyon is bejött. Talán azért, mert legön nőttem fel, és a minden játékok legnagyobbika iránti rajongásom sosem csillapult. S ezek után sem fog, mert I love LEGO és I love foci!

Amint meghallottam, hogy lesz egy ilyen játék, azonnal heveny izgalomba jöttem. Ugyanis, nevetni fogtok, annak idején, amikor ezek a legófígurák megjelentek, még magam is aktív legós voltam, és bizony, bizony focizgattam velük. Hatalmas nagy móka volt, azóta is vágytam arra, hogy egyszer legyen annyi helyem és időm, hogy ezt újra megoldhassam. Erre most ott pihen az atomerómű PC-men. Rá is vettem magam azonnal, ahogy azt illik!

### Rakétázz és robbants!

Először is szögezzünk le valamit: ez a játék nem a nagy pályás foci szabályait követi. Az úgynevezett 5+1 fős, kis pályás futball alapján készült. Külön érdekessége, hogy nincs palánk, s ha a labda az oldalvonalat éri, látványosan visszapattan. Mindemellett ha a büntetőterületre ér a játékos, akkor onnan kezdve nem futhatunk utána: az már a kapus territórium. A rövid szabálymagyarázat után folytassuk hosszabbal: ugyanis a különféle legóvilágokra épülő csapatok (Square Table a lovagvilágra, a City Breakers a városra, a Lawbringers a western környezetre épül) nemcsak saját futballtudásukat, hanem a pályán található bónuszokat (power-ups) is használhatják. Például a rakétával szó szerint rakétává alakul a labda, és a kapusnak esélye sincs, míg a labda spéci csavarást ad, a bomba felrobbant mindenkit a közelben, a dizzy (én így neveztem el) felcseréli a kontrollt, megőrjíti ezzel mindenkit (ekkor a fejek körül kis csillagok repkednek), no és van még jó néhány móka, amiktől igen érdekes, arcade focivá válik ez a program.

### A gólnak örülni kell!

Bizony, bizony, olyannyira, hogy hihetetlenül aranyos gólörömök, illetve-szomorúságok készültek a programhoz, egynémely brék-jeleneten kívül szaltók, repülőzések, egymásra vetődés, hason csúszás ugyanúgy szerepel benne, mint a közönség őrjöngése. Bár az igaz, hogy a távoli legóstadionokban nincsenek tömegek, de akik kint vannak, azok nagyon élvezik a meccset. (A háttérben kanyarog a kis vo-

nat, mennek a kis legóautók, örület!) Egyébként az irányítás pofonegyszerű: egy gomb a passzra, egy az emelésre, egy a lövésre, egy a bónuszra, egy a gyorsításra. S a joypadomon mindez FIFA-kiosztásban. Mondhatnám: az irányítás nagyon egyszerű, könnyű és azonnal elsajátítható – ahogy annak más játékoknál is lennie kéne.

### Verseny mindhalálig

Természetesen mivel nem a valós életről van szó, így senki ne várjon selejtezőket és nyolc darab négyes csoportot a legó-világ bajnokságon: itt ugyanis egyenes kiesés van az elejétől kezdve.

**„A legyőzött csapatok tagjai is átállnak hozzánk, így a következő meccsen akár őket is beválogathatjuk.”**

Érdekessége, hogy a legyőzött csapatok tagjai is átállnak hozzánk, így a következő meccsen akár őket is beválogathatjuk. Hmm, ha ilyen lett volna az igazi vb-n ☺. S ahogy haladunk előre, úgy tudunk újabb és újabb pályákra menni. Ezek mellett egy speciális skill race is a rendelkezésünkre áll (ha unalmunkban nem tudnánk mit tenni), ahol labdavezetési képességünket kell bizonyítani úgy, hogy adott időre egyre több kaput kell kinyitni a játékoszettel. Az elején még teljesen könnyű 2-3-4 kapuval, de 8-cal már nem egyszerű. Edzésnek kiváló, mindenesetre. No persze edzeni is lehet, de tiszta szívemből mondom, hogy érdemesebb néhány meccset lejátszani, az sokkal jobban felkészít minket a világbajnoki küzdelmekre. 1280x1024-ben játszottam 32 bites színmélységgel, esze ágában sem volt rángatni. Hihetetlenül jó móka ez, főleg ha ketten játszunk egymás ellen, és „ledizszzük” a másikat, vagy felrobbantjuk. Fanyalagjon, aki csak akar, és a hardcore focirajongók hagyják ki, de szerény véleményem szerint ez egy igencsak szórakoztató, és nagyon aranyos fociprogramcska. Én máris rohanok haza, és lenyomok néhány meccset a lovagokkal!

**Gyu**

### LEGO Football Mania

[www.lego.com/software](http://www.lego.com/software)

#### PRO

- nagyon aranyos
- tökéletesen kidolgozott
- jók a bónuszok és a visszajátszások

#### KONTRA

- fociprogramnak nem elég komoly

#### HARDVER

Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

87%





















# MODTESZT

## Family Grave

Clive Barker's Undying-mod

Amikor egy nagyszerű hangulatú, remek FPS sikert arat, akkor az isten sem menti meg attól, hogy folytatások és hivatalos küldetéslemezek révén a fanatikusok megkapják az újabb adagot. Ha viszont a marketinges urak nem állnak a helyzet magaslatán (és még udvarias voltam...), és a program nem kap megfelelő reklámot, akkor a bestsellergyánús játékok is – az eladás szempontjából – kudarcba fulladnak. Ilyenkor jönnek a lelkes rajongók, akik saját pályákkal, modokkal kanyarítják tovább a történetet. OK, modokat más progikhoz is készítenek, de



nem ilyen mennyiségben és minőségben, mint amelyet a folytatásra hiába váró Undying-fanatikusok csinálnak. A [www.3dactionplanet.com/undying](http://www.3dactionplanet.com/undying) honlapon sok más ilyen pályát is le lehet szedni, jelen cikkünk tárgya azonban ezektől is különbözik, abból a szempontból, hogy egy komplett küldetéslemezként is felfogható 22 pályás addonról van szó, amelyben egy teljesen új, alaposan kidolgozott sztorit ismerhetünk meg! A főszereplő persze most is az okkult tudományok szakértője, a démonvadász Patrick Galloway, azonban rettenthetetlen kalandorunk most nem egy barátjának, hanem saját családjának kísérletjárásába keveredik. Szegény Patrick valamilyen jogi ügybe mázolt bele Angliában, és

famíliájának ír kastélyába szeretne csak visszatérni, hogy kipihenje magát, de valamilyen rettenetes tragédia folytán már csak véres halottakkal, szellemekkel és démonokkal találkozhat...

Az elég meghökkentető sztori most is naplóbejegyzéseken keresztül bontakozik ki. Sajnos párbeszédés átvezetőkkel nem találkozunk, viszont horrorfilmszerű hatásos jeleneteknek gyakran leszünk szemtanúi. Patricknak most is vegyesen fog meggyűlni a baja a különféle túlvilági lényekkel és a teljes játékból ismerős arabusokból álló szervezettel.



A mod még az Undyinghoz képest is nagyon sötét: gyakran előfordul, hogy a koromfekettségben csak az időnként felvillámoló égzendülés alapján tudunk tájékozódni. A Family Grave sokkal parásabb és nehezebb is lett, mivel időnként nagyon nehéz kivenni a sötétben megbúvó rémeket, ráadásul jóval kevesebb lőszerünk is lesz, mint a teljes játékban, és induláskor a varázstalizmánunk sem lesz nálunk. A readme-ben pontosan el van magyarázva, hogy kell felrakni a modot, csak egy baki van benne: nem „open FamilyGrave”-et kell beírni, hanem „open Family\_Grave”-et. Még egy utolsó jó tanács: késő este, sötétben játsszátok: garantált para ☺!

**Bad Sector**

## Crazy German

[www.3dactionplanet.com/undying](http://www.3dactionplanet.com/undying)

Méret: 16 MB CD-melléklet

88%

## FIA GT v3

F1 2001 mod

**T**alán nem annyira köztudott, de az FPS-ekhez írt rengeteg játékmód korántsem képezi a kiegészítések, átiratok teljes felhozatalát! Ezúttal például egy nagyon ígéretes csapat ingyenesen letölthető autó szimulátorát volt szerencsénk tesztelni.

A FIA GT-t a Simbin már jó ideje fejleszti. Az első verzióhoz képest már két komoly ráncfelvarráson is átesett a játék, hiszen a szerkesztőségünkben landolt példány a tiszteletet parancsoló v3 (version 3) jelzővel büszkélkedhet. És a sok munka bizony meg is látszik rajta!

A csapat az alapul használt Electronic Arts-féle F1 2001 fizikáját szinte az alapoktól megváltoztatta, hogy az passzoljon a FIA GT világbajnokság sportautóinak menettulajdonságaihoz. Ha hinni lehet a híreszteléseknek, ebben egy exversenyző keze munkája is benne-

ne van. Mindenesetre – bár életemben eddig nem sok GT szeriát feldolgozó szimulációval volt dolgom – az autók súlyát, lendületét és tapadását félelmetesen jól sikerült visszaadni. A vezetési élmény egy teljesen új fokát mutatja be a program, ahogy ezeket a nehéz, zárt karosszériás monstrumokat a törékeny Forma-1-es kocsik után jóval nagyobb bátorsággal pakolhatjuk be a kanyarokba.

Maguk a járművek nagyon élethűre sikeredtek, és bár látszik rajtuk a 3DSMax néhány ismertetőjele, a valódi élmény egy „igazi” Lamborghini Diablót vagy egy Dodge Vipert (bár ez utóbbinál szerintem a modellezés lehetne egy kissé pontosabb) körbeterelni a pályán. Rajtuk kívül megtalálhatjuk a játékban a FIA GT sorozat 2001-es szezonjának teljes felhozatalát, mind az autók, mind a csapatok tekintetében, ráadásul a menüben kimerítő információkat



olvashatunk róluk! A pályák és a boxutcák grafikáját is átalakították, „GT-sre” szabták a simbines srácok, és szó ami szó, egész tetszetős munkát végeztek! Összességében elmondhatjuk, hogy ha vesszük a fáradságot, és a readme.txt-ben leírt (nem túl egyszerű ☺) lépések végrehajtásával feltelepítjük a modot F1 2001-es játéunkra, akkor egy teljesen új, igényesen kivitelezett és a jelenlegi felhozatalban kurióznak számító autóverseny-szimulátorral lehetünk gazdagabbak. S mindez természetesen teljesen ingyen van!

**Boe**

## Simbin Dev. Team

<http://www.simbin.com>

90 MB

DVD melléklet

85%





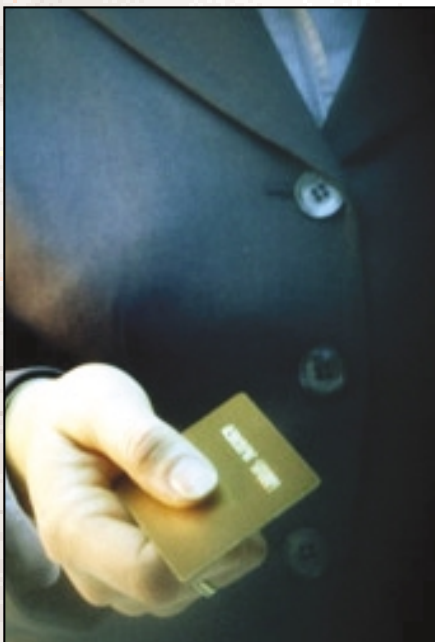
GameStar

# KÁRTYATRÜKK

## BIZTONSÁGOSABB HITELKÁRTYÁVAL A NETEN

**J**ó ideig úgy gondoltam, hogy az interneten történő hitelkártyás vásárlást csupán a pornóoldalak megrögzött látogatóinak találták ki. Aztán sikerült megfertőződnöm a DVD-k által, és a kezdetben szűkös hazai kínálat okán egyenes út vezetett az Amazon.com-ra. Mostanság pedig az online játszható játékok veszélyeztetik bankzámlámat. Mivel szerettem volna elkerülni a kifosztásom, nem voltam rest, és valamilyen alternatív megoldás után kutattam. Feltételezve, hogy nem csupán én vagyok zöldfülű e téren, úgy gondoltam, tanulságos lehet, ha megosztom veletek tapasztalataimat, ugyanis van majdnem bombabiztos megoldás!

Az interneten keresztüli bankkártyás fizetéssel az az alapvető probléma, hogy ha kártyaszámunk illetéktelenek kaparintják meg csúnyán megkopaszthatnak minket úgy, hogy észre sem vesszük, csak akkor, amikor már késő, és amellet, hogy egy árva



buznyák sem maradt a számlánkon, még jókora tartozást is összeszedhetünk. „Hajózni pedig kell”, mint tudjuk, és éppen így, a neten keresztül vásárolni is kell. Nincs egyszerűbb módja ennél egy-egy zotikusabb könyv, hanglemezzel, DVD beszerzésének. Arról nem is beszélve, hogy végérvényesen beköszöntött a kizárólag interneten keresztül játszható játékok kora. A webboltok és a játékok szolgáltatói pedig sok esetben nem is hagynak más lehetőséget a piszkos anyagok rendezésére, mint a hitelkártya száma megadása. „Tiszta, száraz, kellemes érzés”, nem kell bankba, postára rohagálni. Viszont mint azt fentebb említettem volt, nem éppen veszélytelen megoldás. Lemozdhatunk a kizemelt földi jóról vagy időtől-

tésről, de ez ugye még csak félmegoldásnak sem nevezhető. Kereshetünk olyan szolgáltatót, amely megbízhatónak sejtethető, de... Jobb félni, mint megijedni, hiszen nem is olyan régen volt hangos a net attól a botránytól, amikor az egyik legnagyobb angol internetes áruházat fenyegette meg egy netkalóz – szándékosan nem írok sem hackert, sem crackert. Az illető jelentős összeget követelt azért, hogy ne hozza nyilvánosságra azt a több ezer kártyaszámot és egyéb adatot, amit a szóban forgó webáruada adatbázisából emelt el. A szolgáltató nem fizetett, a számok nyilvánosságra kerültek, a bál állt, a vásárlók bizalma odalett, a fickót elkapták. Randa történet, ami számunkra csupán annyi tanulsággal szolgál, hogy a 100 százalékos megbízható szolgáltató pont olyan gyakori, mint az unikornis vagy a jókor jött durrdedefekt.

### Csak azt nem lehet ellopni, ami nincs

A majdnem bombabiztos megoldást maguk a bankok szolgáltatják. A képlet egyszerű: ha a rendszer nem biztonságos, akkor a rendszeren kell változtatni! A számlatulajdonos rendelkezésére bocsátanak egy olyan kártyaszámot, amely az online boltok rendszerei számára tökéletesen hétköznapi bankkártyaszámnak látszik, csak éppen nem biztosít hozzáfértést a számlán található összeghez. Nem lehet vele a sarki boltban fizetni, sem a hotelben biztosítékként nem használható, sem készpénzt felvenni, már csak azért sem, mert az esetek többségében a kártyát fizikailag lesem gyártyák! Csupán virtuálisan létezik, és csak azt a célt szolgálja, hogy tulajdonosa az interneten az előre meghatározott havi keret erejéig vásároljon.

Általánosságban elmondható, hogy az ilyen virtuális kártya éves díja egészen minimális, és mindenképpen egy meglévő folyószámlához kell hogy kapcsolódjon. A hozzá tartozó vagy igényelhető szolgáltatások bankonként eltérnek. Olyan pénzügyi intézet is van, amelyik az előre meghatározott kereten felül érkező terheléseket visszautasítja, de olyan bankkal is találkoztam, amelyik a beérkező tranzakcióigénylésekről értesítést küld a számlatulajdonos mobiltelefonjára, és csak egy 16 órán belül visszaküldött engedély birtokában teljesíti azt, ellenkező esetben – mint fedezet híján teljesíthetlent – visszautasítja. Pofonegyszerű és remek megoldás!

### És mi van itthon?

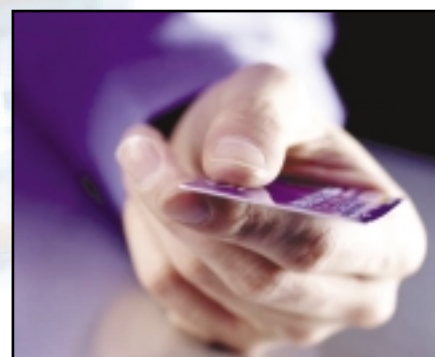
Gondolva, hogy egy, az internethez kapcsolódó szolgáltatásról a legtöbbet és a legegyszerűbben a szolgáltató bank honlapjáról tudhatom meg, először ahhoz a módszerhez folyamodtam, hogy sorban felkerestem a pénzügyi intézetek weboldalait. Nos, a ha-



zai bankok honlapjai csodaszépek! Flash animációt villogtatnak, zenélnék, „dízájosak”, divatszínekben pompáznak, csak éppenséggel – tisztelet a kivételnek – a zömükről pont olyan egyszerű pontos, lényegre törő, emberi nyelven íródott információhoz jutni, mint pucér néni poszterhez a Dörmögő Dörmötörből. Sajnálatos módon azt kellett tapasztalnom, hogy a legtöbb bankhoz csupán az elektronikus diaporáma lehetőségét látja

a weboldalában, megelégszik szlogenek puffogatásával, illetve a „ha kérdése merülne fel, forduljon ügyfélszolgálatunkhoz” varázsige bedobásával. Így le kellett tennem eredeti tervemről, miszerint csinos táblázatba foglalom a különböző bankok kínálta szolgáltatásokat, a díjakat. Azt biztosan állíthatom, hogy az OTP Bank és a Kereskedelmi és Hitelbank Rt. nyújt „internet alapú bankkártya szolgáltatást”, de a többi pénzügyi intézet szolgáltatásairól nem sikerült bizonyosságot szereznem a neten keresztül. Nagyon bízom abban, hogy nem csak a két fent nevezett pénzügyi intézet bír ilyen szolgáltatással, és ha „a kockázatok és mellékhatások tekintetében” bankfiókokhoz fordultok, akkor biztonságossá tehetitek internetes tranzakcióitokat. Elvégre online játszani, és vásárolni kell!

Sam.Joe









### Itt a Nokia fokozott „játékélményt” biztosító készüléke

A finn cég bemutatta 3510-es jelű, GPRS-t biztosító, többszólamú hangokat generáló, MMS-képes telefonját. A készülék többletértékét az adja, hogy a 3510-es tulajdonosai öt játékot is játszhatnak, amelyeknek nagy része teljesen új: Kart Racing, Dance 2 Music, Space Impact II, Bumper és Link5. A többszólamú háttérzene és a hanghatások a mobiljátékok új dimenzióját nyitják meg. A telefonos játékok kezelése az ergonómikus, kifejezetten a játékokhoz tervezett, négy irányban görgethető gombbal ellátott Xpressen játékelőlapok segítségével még



egyszerűbbé válik. A Space Impactet játszva során például egyszerre irányíthat és lőhet majd a felhasználó. A Club Nokianak – Nokia 3510-eshez biztosított – szolgáltatásai között letölthető új szintek, pályák, szereplők, feladatok, valamint többszólamú háttérzenét tartalmazó játéksomagok szerepelnek, sőt egy kis versengés céljából az elért maximális pontszám is beküldhető címre.



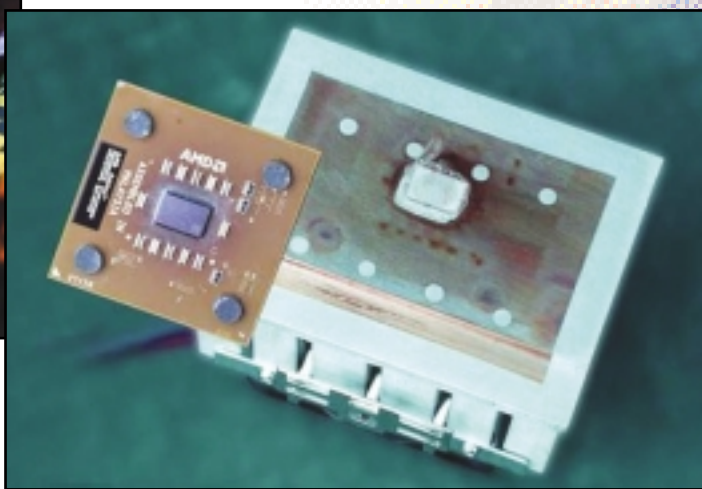
### Halál a számítógépben

Alig jelent meg az AMD Athlon XP 2200+, egy példánya túlmelegedés következtében máris elhalálozott. Ugyan több teszt is kimutatta, hogy a Thoroughbred mag sokkal jobban melegszik a kelletnél, ilyen korai és sajnálatos balesetre azonban senki nem számított. A tragikus kimenetelű szerencsétlenség eseteirésa szerint a processzor környezete egy ASUS A7V333-as alaplap volt, 1007-es BIOS-szal. Az AMD Athlon XP 2200+ t egy Taisol CGK760172 hűtő próbálta üzemi hő-

mérsékleten tartani, aminek réz talapzatát a gép tulajdonosa közel tükrösre csiszolta. A hőátadásáért az Arctic Silver 3 ezüstpaszta felett. A tragikus véghez vezető folyamat a BIOS frissítésével vette kezdetét, az 1006-os BIOS ugyanis 1007-esre lett lecserélve. Fontos tudni, hogy ezzel a verziónal készületi üzemmódban az alaplapra csatlakoztatott házhűtő ventilátor leáll, hogy csökkenjen a zajszint. (A házhűtő csatlakozója és a CPU-hűtő csatlakozója közvetlenül egymás mellett található.) Egy apró hiba kö-

### Per a másolásvédett CD-k betiltásáért

Az Egyesült Államokban két vásárló pert indított néhány jelentősebb lemezcég (Universal, EMI, BMG, Sony, Warner) ellen a megvásárolt másolásvédett lemezekkel kapcsolatos problémáik miatt. A felperesek konkrétan azt sérelmezik, hogy a lemezeket a számítógép CD-meghajtóba helyezve nem lehet lejátszani, sőt komolyan károsíthatják a gépeket, beragadhatnak a meghajtóba, teljesen megakadályozva a további használatát. A per kirobbantói azt szeretnék elérni, hogy a védett CD-eket a lemezkiadók vonják ki a forgalomból, vagy legalább figyelmeztető felirattal lássák el őket, amely szerint azokkal problémák adódhatnak. A másolásvédelmi technológiákat egyébként számos cég úgy tesztelte, hogy minden figyelmeztető jelzés nélkül a hagyományos lemezekkel együtt hozta őket forgalomba. A Recording Industry Association of America elnöke az ügy kapcsán nem érzi felelősnek magát, ugyanakkor rámutatott arra, hogy a lemezkiadóknak minden joguk megvan kódolási technikákat alkalmazni szellemi tulajdonjogaik megvédése érdekében.

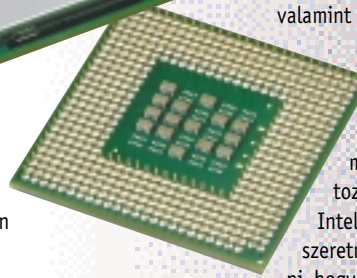


vetkeztében rossz helyre lett bekötve a proci hűtéséért felelős ventilátor, majd a 15 percre felügyelet nélkül maradt gépben az AMD Athlon XP 2200+ szép csendben kimúlt. Az ASUS ezen alaplapjában ugyan van egy rendszer, a C.O.P. (CPU Overheating Protection) amely kifejezetten ilyen esetekben hárítja el a katasztrófát, ismeretlen okok miatt azonban most nem kapcsolódott ki a számítógép.



### Intel-újdonások

Az Intel bejelentette 1,8 GHz-en működő Intel Celeron processzorát, amely az alsó ár-kategóriás számítógépekbe szánt leggyorsabb Intel CPU. Az új Celeron lapkák az eddigiekhez hasonlóan 128 KB másodsztípusú gyorsítótárat tartalmaznak, 400 MHz-es front side buszt használnak, támogatják a Pentium 4-nél bevezetett SSE2 utasításkészletet. A proci Socket478 kivitelben hozzák forgalomba. Az 1,8 GHz-es Intel Celeron processzor listaára ezres tételben 103 dollár. Az Intel képviselői a közelmúltban azt is bejelentették, hogy a cég az Itanium 2 fronton hamarosan nemcsak CPU-k, hanem komplett szerver számítógé-



gépek és egyéb részeségegyártásával is foglalkozik majd.

A leendő Tiger termékcsaládba többek között lapkakészletek, alaplapok, valamint komplett négyprocesszoros Itanium 2 szerver számítógépek tartoznak majd. Az Intel így módon szeretné elősegíteni, hogy második generációs 64 bites mikroprocesszorai a lehető legselesebb körben és minél hamarabb elterjedjenek.













# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

## 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
<b>Update</b>	1. ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV	95 %	33 500 Ft	2002. 03.	www.ati.com	nagyon jó ár/teljesítmény viszony
	2. Inno3D GeForce3 Ti 200	89 %	26 200 Ft	2002. 04.	www.inno3d.com	nagyon kedvező ár
<b>Update</b>	3. Abit Siluro GeForce3 Ti 200	85 %	28 500 Ft	2002. 05.	www.abit.com.tw	egész jó teljesítmény
<b>Update</b>	4. MSI G4MX460-VT	84 %	31 400 Ft	2002. 04.	www.msi.com.tw	gyors, sok lehetőség
<b>Update</b>	5. MSI G4MX440-T	83 %	26 900 Ft	2002. 04.	www.msi.com.tw	elfogadható teljesítmény
Ártipp	<b>ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV</b>	<b>95 %</b>	<b>33 500 Ft</b>	<b>2002. 03.</b>	<b>www.ati.com</b>	<b>nagyon jó ár/teljesítmény viszony</b>

## 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
<b>Update</b>	1. ASUS V8460 (Ti4600)	95 %	93 500 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	ma ez a legjobb kártya a piacon
<b>Update</b>	2. Leadtek Winfast GeF4 Ti A250 Ultra TD (Ti4600)	94 %	99 800 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	egyedi hűtés, jól tuningolható
<b>Update</b>	3. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92 %	89 900 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	egyedi küllem, jó teljesítmény
<b>Update</b>	4. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90 %	82 300 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	jó ára van
<b>Update</b>	5. ASUS GeForce4 V8440	90 %	68 500 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	jók a mérési eredményei
Ártipp	<b>ASUS GeForce 4 V8440</b>	<b>90 %</b>	<b>68 500 Ft</b>	<b>2002. 06.</b>	<b>www.asus.com.tw</b>	<b>jók a mérési eredményei</b>

## Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. Terratec SiXPack 5.1 + PCI	94 %	19 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	egy kártyán minden
<b>Update</b>	2. Terratec EWX 24/96	93 %	47 900 Ft	2001. 09.	www.terratec.de	profhi hangminőség, sok program
	3. Terratec DMX6 Fire 24	93 %	63 900 Ft	2002. 05.	www.terratec.de	drága, de ez a top
	4. InnoAX Pro Audio DV 5.1	91 %	14 400 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	gazdag felszereltség, nagyon jó ár
<b>Update</b>	5. Sound Blaster Audigy Player	89 %	14 400 Ft	2002. 03.	www.creative.com	játékosoknak kiváló
Ártipp	<b>Terratec 512i digital</b>	<b>86 %</b>	<b>7 900 Ft</b>	<b>2001. 10.</b>	<b>www.terratec.de</b>	<b>digitális kimenet</b>

## Socket370-es alaplapp

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. Abit ST6R	95 %	22 500 Ft	belső teszt	www.abit.com.tw	jó teljesítmény, sok szolgáltatás
<b>Update</b>	2. ASUS TUSL2-C	95 %	19 900 Ft	belső teszt	www.asus.com.tw	kiemelkedő teljesítmény
<b>Update</b>	3. GigaByte GA 60XT	95 %	18 900 Ft	2001. 07.	www.gigabyte.com.tw	nagyon sokat tud, jó minőség
	4. EPoX EP-3PTA	89 %	21 600 Ft	belső teszt	www.epox.com.tw	kiegyensúlyozott, jó teljesítmény
	5. Acorp 6A815EP	89 %	17 900 Ft	2001. 08.	www.acorp.com.tw	jó teljesítmény, jó driver CD
Ártipp	<b>GigaByte GA 60XT</b>	<b>95 %</b>	<b>18 900 Ft</b>	<b>2001. 07.</b>	<b>www.gigabyte.com.tw</b>	<b>nagyon sokat tud, jó minőség</b>

## SocketA-s alaplapp

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
<b>Update</b>	1. ASUS A7V333	95 %	30 900 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	abszolút profhi lap
	2. AOpen AK77-33	94 %	bev. alatt	2002. 05.	www.aopen.com.tw	rengeteg egyedülálló extra
<b>Update</b>	3. EPoX 8K3A+	92 %	35 900 Ft	2002. 05.	www.epox.com.tw	nagyon jó teljesítmény
	4. MSI KT3 Ultra ARU	91 %	33 900 Ft	2002. 05.	www.msi.com.tw	igényes, kényelmes
<b>NEW</b>	5. GigaByte GA-7VRRXP	89 %	29 600 Ft	2002. 02.	www.gigabyte.com.tw	megbízható, funkcionális
Ártipp	<b>Abit KG7</b>	<b>85 %</b>	<b>19 500 Ft</b>	<b>2001. 11.</b>	<b>www.abit.com.tw</b>	<b>olcsó</b>

## DVD olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. Pioneer DVD A06s	91 %	14 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	abszolút megbízható
<b>Update</b>	2. ASUS DVD E616	89 %	13 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	megbízható minőség
<b>Update</b>	3. Toshiba SD-M1612	87 %	15 900 Ft	2002. 02.	www.toshiba.com	„mindenevő”
	4. Samsung SD-616F	73 %	13 500 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	egész csendes
<b>Update</b>	5. Creative DVD1610E	71 %	12 400 Ft	2002. 02.	www.creative.com	olcsó
Ártipp	<b>Pioneer DVD A06s</b>	<b>91 %</b>	<b>14 200 Ft</b>	<b>2002. 02.</b>	<b>www.pioneer.com</b>	<b>abszolút megbízható</b>

## BARKÁCS ROVAT: EPIZÓD IV

**J**ó szokásunkhoz híven, ismét jelentkezik Barkács rovatunk. E hónapban átvizsgáltuk a nyers CD lemezek tokjain feltüntetett biztonsági előírásokat. Igaz, mi kicsit másképp fogtuk fel a dolgokat, de ki tudja – talán nem vagyunk egyedül ☹. Természetesen ezen eljárásokat is csak otthoni felhasználásra ajánljuk, és ahogy eddig, most sem vállalunk semmilyen felelősséget, az esetleges meghibásodásokért ☹...

Az 1. képen látható piktogram a CD-k megfelelő használati hőmérsékletének fontosságáról tanúsodik. Mi mindkét határértéken kipróbáltuk a működését (a megfelelő segédeszközökkel elérve a feltüntetett hőfokokat – 2. és 3. kép), de sem fagyasztott állapotban, sem a mikróból kivéve nem olvastuk drive-unk a kérdéses matériát, úgyhogy ennek ne dőljete be.

A negyedik képen lévő piktogram arra hívja fel a figyelmet, hogy a CD felületére csak piros színű tollal szabad írni. Kipróbáltuk ezt is, de ezt sem szabad készpénznek venni, mert akármilyen erősen presszionáltuk is a golyóstoll fejét, CD-olvasónkat teljesen hidegen hagyta, hogy mindezt piros tollal hajtottuk végre, akkor sem volt ugyanis képes elolvasni, amit rá írtunk.

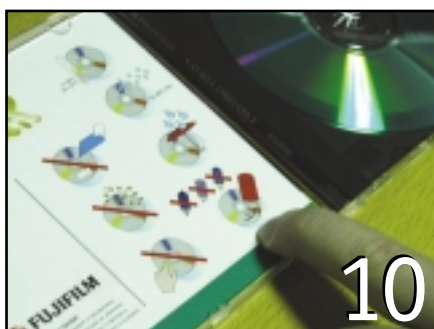
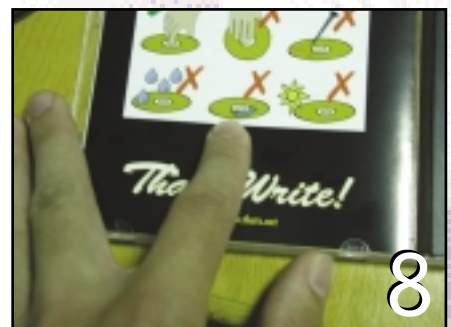
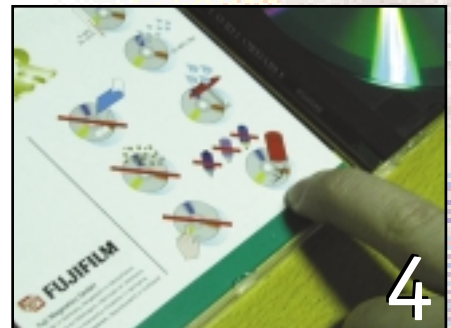
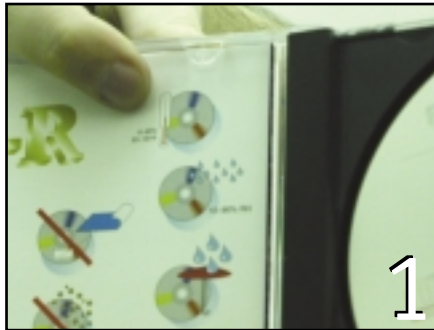
Az 5. képen egy más típusú CD borítója látható, amelyen fel vannak sorolva mind azok a kezelési eljárások, amelyekkel meghosszabbíthatjuk lemezeink élettartamát. A piros „X”-szel jelölteket különösen fontos elvégeznünk CD-inken, lehetőség szerint akár napjában többször is!

Ennek is vannak azonban veszélyei! A szöggel való karcolás például kifejezetten megrövidítette a lemez élettartamát (6. kép). Kipróbáltuk az „ember általi közvetlen CD-írás” technikáját is, hátha arra vonatkozott a szögös piktogram, ám a körkörös adatbevitel sem járt túl sok sikerrel (7. kép)

A legfelháborítóbb az egészben az, hogy a gyártók mindennek tudatában is vannak, és a piktogramok között eleve feltüntetik a „sebesült CD ellátásának” metodusát is (8. kép). Mint azt a 9. képen láthatjátok, mi ezeket az instrukciókat is tökéletesen végrehajtottuk, ám a sebtapaszos kezelés hatására SEM javult semmit lemezeink állapota.

Ezek után nem csodálkoztunk, hogy a 10. képen látható „mutass ujjal a CD-re” ikon alapján végrehajtott szélsőséges mozgatsorok (11. kép) sem voltak semmilyen említésre méltó hatással lemezeink használati értékére! Ha bárkinek más tapasztalata van az ügygel kapcsolatban, keressen minket!

Boe, MadMarx, Sam. Joe, ZeroCool







# BESZÉLGESSÜNK A JÁTÉKOKRÓL...

## A KV-SZÜNETHEN!

**S**ziasztok! Egy kis malőr folytán némileg rövidebb most a játékos KV-Szünet, de a következő számban ismét visszatérünk a kétoldalashoz... Ez alkalommal a Tony Hawk's Pro Skater 3 egy érdekes problémáját, a Gorky 17 Nagymami legyilkolását, és a Jedi Outcast két jellegzetes elakadási lehetőségét vizsgáltuk meg. Reméljük sokatoknak jelentett segítséget.

### Blader Tony Hawk's Pro Skater 3

Szeva BadSector!

(...) Végre hozzám kerül a Tony Hawk Pro Skater 3. Ok, Cd berak, install. Első meglepetés Remaining Time: 214 minutes. Hú az anyád mondom, jólván addig elmegyek tv-zni. Jólvan végre felkerül miután megnéztem a családi video kazi gyűjteményt. Utána Help elolvas, persze mit ír-nak. Ki kellett volna kapcsolni a vírus keresőt, mert sok idő lesz az install. Hú de jóó mondom. Ekkor játék elindít, második meglepetés. Fut a játék, de nem elég, hogy a deszkák-soknak nincs arca az egész játékból hiányzik a textúra. Néhány kősa szín itt-ott, de ez így nem kóser. Ugy egyszeri játékos nem esik kétségbe. Elolvassa az amúgy teljes mértékben "informatív és kielégítő" helpet. Persze erről semmit nem ír. Röviden:

Légszű segíts mert lehidalog, ha nem tudok ezzel a gamemel játszani. Remélem ráérsz foglalkozni velem mezei felhasználóval is. (...)

Sajna én nem nyomtam a Tony 3-mal, de hasonló problémával máshol már találkoztam...

Háromféle dologtól eredhet:

1. Kevés a RAM a videokártyádon. Vegyél egy másikat. Sorry, de ez esetben más megoldás nincs.
2. Régi a DirectX-ed. E sorok írásakor a legújabb a DirectX 8.1. A legutóbbi GameStar CD-ken meg fogod találni a „Mélyvíz” könyvtárban. Installáld fel.
3. Valami olyan progí fut a háttérben, ami megbuherálta a videokártyád beállításait. (A GeForce kártyákhoz az egyik ilyen elterjedtebb cucc a GTU tweaker. Állítsd itt vissza az eredeti (pre-GTU) beállításaidat. Ha nem tudod, hogy kell, akkor kérd meg azt a jótét lelket, aki felrakta a gépedre ☺...)



Az a 214 perces install elég durva volt, illet még a DOS-os időkbén sem tapasztaltam ☹.

### Firedancer Gorky 17

Sziasztok!

A segítségéteket szeretném kérni a fenti két játékkal kapcsolásban.

A 2002/04-es Gamestarban (istennek se tudom eldönteni, hogy az most az áprilisi vagy a májusi, mivel az előző 2002. április feliratú volt, ez meg 2002/04) adatok tippelket a Gorky 17-hez.

Na most. Nekem Win98-am van, és a cheat, amit a csata megnyeréséhez leírtatok, egyszerűen nem hajlandó működni. Megpróbáltam a "futtatás"-sal elindítani a játékot, de aha ""-t raktam, visított, hogy nem találja az exe-t, ha meg nem, nem működött a cheat. Megpróbáltam ikont csinálni a Gorky17.exe-hez, de ugyanígy jártam. Segítsetek, mi lehet a gond. (Gyökérfényképtárban van a Gorky17 mappám.) Csak egyetlen lehetséges útvonal van, amin végigmehetnek? (Ha kinyírtam a "Bíró", biztos, hogy a "Nagymami" a következő csata?) Az az állat pont nem a legközelebbi emberemet támadja. (Nagymami) Van ennek esze. :) Mindig a leggyengébbet lövi. Tudtok segíteni, hogy tudnám a "Nagymamit" kinyírni?

Szia Tűztáncos!

Először is az április és májusi számaink „beszámolója” (eh, be szép volt ez ☺) csak egy vezércsel volt, ellenségeink megtévesztésére ☹! Aki mást állít, az hazudik ☹! Gorky 17-ügy:

Nos, Nagymami legyőzéséhez nincs semmi különösebb trükk - nekem is elég nehezen ment, de végül bebizonyítottam, hogy szeretök unokája vagyok ☺! Én mindössze annyit taktikáztam, hogy a BÍRÓHOZ hasonlóan először a „kölykeik” intéztem el. Vigyázz a sérülékeny és legyengült embereidre, és vidd őket hátrébb! Amúgy tényleg elég húzós csata...

Sok sikert!

### Tibor Jedi Outcast

Elakadtam a JEDI OUTCAST-ban, ahol az a csúnya gyík hadonászik a vörös pengéjű "lightsaber"-el asszem ez az ötödik pálya ahol a sok AT-AT van. A barátnőmet az ő barátnője tartja fogva a birodalmi hajón. Próbáltam kóddal is, mert ez már sok amit művel. Löttem az összes létező fegyverrel sőt még lézerekarddal is, de ő csak röhög meg szivat az elektrosokkal, fojtogatással az erőlködéssel és minden fegyveremet elveszi. Kérlek SEGÍTSETEK! NAGYON SÜRGŐS ÉS FONTOS LENNE! A MEGVÁLTÁST Arra az email címre ahonnan küldtem. UI: ELŐRE IS NAGYON KÖSZÖNÖM!



Szia!

Nos, a megoldás roppant egyszerű, mert... nincs megoldás ☹! Itt egyszerűen hagyni kell, hogy egy kicsit lealázzanak (a gyík még nem öl meg, mert terve van vele...☺), amit később kamatosztul vissza fogsz fizetni!

### Laca Jedi Outcast

Hy mindenkinek!

Segítség szeretnék kérni a Jedi Knight 2 Jedi outcast-hoz. Ott vagyok, amikor a szemétfeldolgozóban egy ajtó előtt megkérdezi egy gép a jelszót? de én nemtom úgy-hogy kinyílik alattam a padló és megsülök. Please segítsen valaki! Remélem nem a ládákkal teli szakadéka kell lejutnom valahogy? Előre is közi a segítségét. (Amúgy király a fénykard :)

Meg kell keresned Lando Calrissiant, aki egy közeli cellában raboskodik. Úgy jutsz el hozzá, ha a „csilleletolás” és a „paraszas” rész utáni folyosón az egyik falon lévő szellőzőnyílást (nagyon figyelj, mert könnyű felelte átsiklani) szétverve beleugrasz. A szűk csőjáratban egy kicsit kavarva nézelj jobbra, egy alattad lévő szobába, ahol a fal mellett egy hordó áll. Ezt lödd szét, erre a fal is felrobban. Már csak ki kell ugranod, és megkeresned ezt a szobát a továbbjutáshoz és Lando megtalálásához...

Sok sikert!

Ennyi volt a móka mára... A jövő hónapban ismét találkozunk!

Bye!

Bad Sector

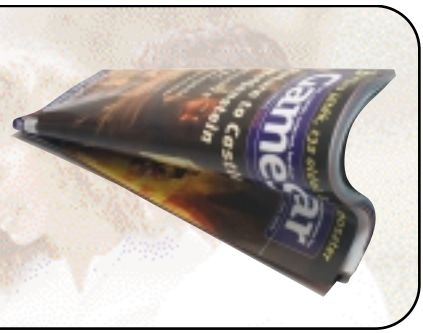




GameStar

# MÁSİK OLDAL

## A TI OLDALATOK



**T**elnek-múlnak a hónapok, Ti nyaraltok, mi pedig ilyenkor is húzzuk az igát, dolgozunk, és csak csöndben álmodozunk olyan távoli helyekről, ahova el lehetne menni nyaralni, pihenni, lábat lógatni. No sebaj, itt az ideje, hogy mindenki megtudja a legfrissebb pletykákat és érdekességeket a GameStar háza tájáról!

### Bő születésnapi termés!

Ez a hónap a cukorkahajigálás hónapja! Bő gyermekáldás és bő termés csak akkor várható Vanuatun, ha a születésnaposokat cukorkával hajigálják meg. Lehetőleg minél többel, úgy egy kilóval. S ha közben a „Boldog születésnapot!” kívánságot kántálják, akkor valóban boeseség év várható! Boldog szülinapot, főnök! (Azt nem áruľjuk el, hányadik.) Egyébként cukorkahajigálás tényleg volt, csak a kameráról felejtkeztek el a kollégák. Na mindegy, majd jövőre. Mindenesetre mindenkinek javasolom a módszert: ha valakit ünnepeltek, rohanjátok meg, és dobáljatok rá sok-sok savanyúcsukrot! Tuti meglepetés! (Tuti móka, bizony!) Fél órán keresztül kaparásztam a padlószőnyegből a belétaposított savanyúcsukrokat. Kösz. – Boe ☺

S ha már termés: ebben a hónapban Boe kolléga áruszállító szakmunkás lett. Ugyanis az egyik ismert bevásárlóközpontban a szerkesztőség komplett üdítőital-igényét beszerzte, és eltranszportálta nekünk a szerkibe (azóta sem fizetted ki a részed, te galád! – Boe ;). Magam 18 liter ásványvízzel vettem ki a részem a mókából, az össztermés jócskán felülmúlta a 100 litert. Amikor becipeltük az épületbe a nagy csomagot, mindenki azt hitte, hogy készülünk a következő világháborúra, és ezért spájzolunk. Ezzel egy időben megalakult a speciális „GameStar Nyikorgató Csapat”, azaz GANYICS, amely céljával tűzte ki, hogy műanyag flakonok nyikorgatásával idegesít mindenkit. Szittyóval is történt ez-az, konkrétan új lakásba költözött egy környező kisvárosban. Ebben a hónapban alig láttuk, mert minden délután bútorot cipelt, meg tapétát vakart. Hívtok minket is, de nekünk rendszerint nagyon sok dolgunk akadt éppen akkor. Mondtuk is neki, hogy a házavató partira talán összejön, hogy a sok munka közepette időt szakítsunk rá. Ennek legalább örült ☺.

Magyarán zajlik az élet errefelé tisztességesen! Móka, kacagás, GameStar!

### GS-verseskötet

Látom, nem csökken a lelkesedés, ennek nagyon, nagyon örülök, íme a legfrissebb szöveget:

Neo: Jó Nekem a GS

Jó nekem a GS, ezért előfizetésem éves.

Bad Sector fókuszot ír,

Gyu ezért sír.

Nem kap ő sok gémt, mert arénázik szegénykém.

Boe sem ír sokat, csak mindig barkácsolgat.

E3 nagyon jó, sok gémt kiváló.

Mikor lesz GTA3 demó? Ezért sír már Neo. Ha nem raksz bele az újságba, Találkozunk a Mátrixban te láma. Neo voltam ügynökök, Továbbra is olvasom mit ügökdötkök.

### Forum GameStarum (www.gamestar.hu)

**Topik: MÉ csak BOE válaszol a fórumba?!**  
 Na vajon miért: Boldogan Olvasgatóválaszoló Ember - BOE (nem tudtátok, lámák?) (tharr)  
*Én úgy vettem észre, hogy a levelekben is BOE válaszol a leggyorsabban és legérthetőbben. (Mzperx)*  
*én pedig úgy vettem észre, hogy nekem csak ZeroCool és Szittyó válaszolt... (kiserdos)*  
**Hmm, érdekes gondot vet fel ez a topik. Akkor most ki kicsodának, mit és mennyire érthetően válaszol? Derítsétek már ki! Ja, hogy én nem is fórumozok? Bocsi...**

**Topik: Gamestar Team-aranyköpések**  
*Hát Szittyó röhögése az nem semmi. Háháháháh. NO!*  
*Amúgy ide lehet írni az újságban talált elírásokat, értelmetlen mondatokat! (GordonFreeman)*  
**Most képzeljétek el, milyen ezt mindennap hallgatni. Hehe. Azt hiszem, ez a topik üresen marad. Ugyanis nekünk minden mondatunk értelmes! A baj csak veletek lehet! ☺**

**Topik: Mi lenne a jó GAME??**  
*Én online gémt gondoltam amiben mindenki megtalálja a kedvenc módját. Ez végül is egy világ szimulátor lenne. Lenne benne olyan mód ahol várost lehet építeni. Miután megépült a város lehet benne GTA-zni NFS-ezni Counterstrike-ozni MM-ezni és háborúzni a másik néppel RTS módban mégpedig úgy hogy az FPS (vagy TPS) módban lévő katonákat irányítod. Tehát így benne van az emberi szeszéj is. Termelni pedig csak járműveket őrtonyokat kéne (amiket persze hűsvér emberek irányítanának). Csak sok ember kell hozzá. (Big)*

## Figyelem! Megismételt tudnivalók! FONTOS!

Sok olvasónak változtatlanul nem egyértelmű, mikor hova kell írnia, s melyik rovatunknak mi az e-mail címe, így ismét elmondom (közben villog az R betű a felső sarokban):

Aréna: arena@gamestar.hu  
 Hardver segítség: kv@gamestar.hu  
 Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu  
 Játék kérdések: kavesznet@gamestar.hu

### Rövid magyarozatunk erre a hónapra:

**Aréna:** A GameStar magazin szerves része, népszerűsége töretlen és egyre nő. Lényege az, hogy ha bármilyen mondani való van a lapnak, vagy az olvasóinak, amely nem hardversegítség, játék érdek, vagy nem a hírlevéllel kapcsolatos, illetve szerinted az egész közösségre, illetve szerkesztőségre tartozik, kérlek, ide írj. Ide küldheted a poénos rajongó vagy esetleg utálkozó leveleidet. Ha bármelyikünknek személyesen szeretnélni írni, keresd meg e-mail címünket az impresszumban, az Aréna inkább a vidámságáé, az egyedi leveleké.

**S még több, aki megcsinálja. S ezek után el tudom képzelni, mennyi lenne a havi díj. Hmm... S akkor még nem írtunk az MTK, LCD és PSZH módokról ☺.**

**Topik: Hülye vagyok**  
*Úgy láttam, eddig senki sem írt verset úgyhogy most én megteszem ezt:*  
*Hülye vagyok (magyar népdal-átírat)*  
*Hülye vagyok, hülyének születtem,*  
*Az agyamat igazán szerettem,*  
*De az irigyek elrabolták tőlem,*  
*Most lett csak igazán hülye belőlem.*  
*Elmennék én messzi földre lakni (<- gyakni),*  
*Ahol engem nem hülyéz le senki,*  
*Úgy elmennék a világ végére,*  
*Ne legyen senkinek terhére (norten)*  
**Nem elég, hogy a kedvenc topikom, de még egy fantörpikus vers is! Csodás az átirat! Gratulálók!**

*Tök hülye vagyok, csak mert azért, de mégse vagyok az mer gémtárt olvasok, ezért nem lehetek hülye, de lehet hogy az vagyok, mert montitorfüggő vagyok, meg kornálom az xmxot, meg a drímkesztet, amit a sega adott ki nem a szoni, mint azt valamelyik számban valamelyik gémtstáros istenkirálycsászárszerkesztő írta remélhetőleg véletlenül. Meg szeretem szétzúzni magam + a kecajomat, ami elég béne, nem egy keprájin vagy egy magellán, hanem egy noném szutyk, de attól zúzásra még cool, ezért már az is kiderült, hogy én nem vagyok hülye a VLB-vel ellentétben. mert Ő hülye azt tanusíthatom. Na ennyi elég, mert most már hozzák a gyógyszerimeit+ a kényyszerubbonyt. Na csá & olvassátok a gémtstárt + decézzetek. DOA2 Forevr!!! (NMI84)*  
**No comment. Akkor is ez a legjobb topik, szinte egy az egyben be lehetne ide másolni!**

Ez volt a Másik oldal, a Ti véleményeitek és másik oldalatok oldalának oldala oldalról oldalazva oldalvást oldaltördéssel oldalra szabva. Na én beszéltem. S Ti is, szerencsére. Gyu

MÁSİK OLDAL



# ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

**KÉK GAMESTAR: AUGUSZTUS 9.**  
**DVD-S GAMESTAR: AUGUSZTUS 16.**

## Industry Giant 2

Csonti még nem tudja, de a jövő hónapban nagy Industry Giant 2-tesztelésen fog keresztülmenni... A JoWood Sim City-klónba oltott gazdasági programja az 1900-as években indul, és egy egyszerű favágó vállalkozóból igazi ipari mágnássá válhatunk. Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen felügyelnünk kell a nyersanyag szállítását, az eladásokat és így tovább. Később teljesen mást is termelhetünk és forgalmazhatunk (összesen 150 terméket), úgyhogy a játék végére igazi ipari mágnássá válhatunk!



## Hero X

A Freedom Force után itt a következő szuperhősös játék, amelyben a gonosz elátkozott bűnözőket üldözhetjük, és minden sikeres küldetés után fejleszthetjük képességeinket. A Hero X egy akció RPG-nek látszik, amelyben a Freedom Force-hoz hasonlóan egészen egyedül hősöket is kialakíthatunk. Az izometrikus grafika kicsit elavultnak tűnik, de a játék attól még nagyon ütős is lehet...



## Moto GP

A konzolokra mostanában megjelent motorverseny szerencsére gyorsan megérkezett PC-re is. A Moto Racer 3 babérajaira törő játék nemcsak szép grafikájával, hanem realizmusával is tarolni szeretne. Többek között legendás versenyzőkkel is összemérhetjük tudásunkat, vagy akár a kevésbé híres, de annál közelebb ülő barátainkkal is versenyezhetünk az osztott képernyős módnak köszönhetően.

## Operation Flashpoint: Resistance

Végre megérkezett a Flashpoint vadonatúj küldetéslemeze, amelyben az amerikaiak és az oroszok után ezúttal a harmadik fél, az ellenállók szerepében kommandózzhatunk. A Ghost Reconnal szemben

mindig is erőssége volt a Flashpointnak az igényesebb, folyamatosan alakuló történet, és a Resistance valószínűleg most sem okoz majd csalódást. A játék hőse Victor Troska, visszavonult ex-Special Forces katona, aki kénytelen-kelletlen az eredeti Flashpointot megelőző háborús eseményekbe bonyolódik.

A jó sztori mellett talán még fontosabb a magasabb felbontású textúrával dicsekedő, szebb grafika, amelyet egy több mint száz négyzetkilométeres, ipari épületeket tartalmazó sziget csodálhatunk meg.

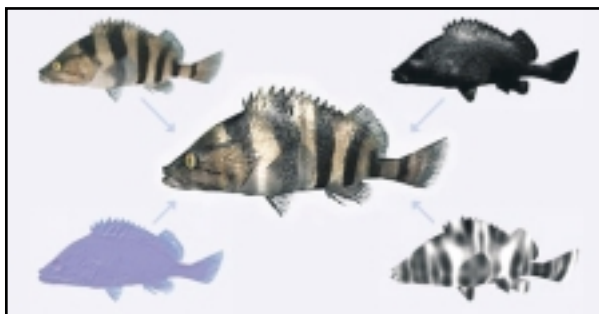
## Sudden Strike 2

Megérkezett szerkesztőségünkbe a Sudden Strike folytatásának német verziója, amelyet Uhu mester, a második világháborús RTS-ek egyik nagy szakértője már kezelésbe is vett. A téma ugyan szinte már lerágott csont, de az újdonság, hogy a német, orosz, angol és amerikai hadsereg mellett a Felkelő Nap Országának fiait (gyk.: a japánokat) is győzelemre vezethetjük. A grafika szépnek tűnik, úgyhogy jó kis háborúzás van itt kilátásban.



## Matrox Parhelia 512

Megérkezett szerkesztőségünkbe a Matrox legújabb csodakártyája, a GeForce-verőnek kikiáltott Parhelia 512. A hangzatos reklámszövegek és néhány lelkenedző ismertető szerint is ez a kártya tökéletes élethűséggel adja vissza a színeket, és jeleníti meg a modernbb játékok speciális effektusokat igénylő 3D-s grafikáját is. Hogy mennyire lesz igazuk a tömjénezőknek, azt következő számunk tesztjéből megtudhatjátok.



## Warcraft III multi-teszt

A Warcraft III egyjátékos küldetései után itt az ideje, hogy alaposabban kivesézzük a multi részt is, erről pedig a következő számban olvashattok részletesebben. Én már biztosan tudom, melyik féllal nyomulok majd: árnyelf leszek. ☺

## Teljes játék:

Következő számunkkal a Knights & Merchants stratégiai játék magyar verzióját vehetitek kezetekbe. A Settlers alapjaira építő program annak idején egész szép sikert aratott a stílus rajongóinak körében. A kellemesnek mondható (bár nem 3D-s csilivili) grafika és a középkori környezetbe ágyazott építgetős-harcolgatós-menedzselős játékmenet sok stratégiának okoz majd álmatlan éjszakákat.

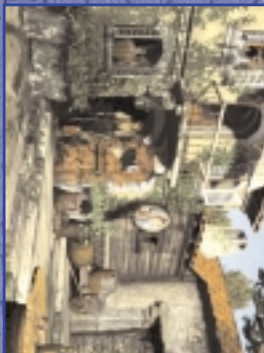




**GameStar 2002/07.**

A balszerencsénknek még most sem fellegetett teljesen be, ugyanis egy kis malőr folytán – első menetben – csak a feliratok lesznek magyar nyelvére, a szinkronszövegre a következő számunkig várniuk kell. Az történt ugyanis, hogy az utolsó pillanatban kapunk rengeteg új szövegrészt pont a főszereplőkhez, Jazzhez és Fausthoz. Szikszai Rémsz és Deák Tamás profi színészek viszont az évadnak csak ezen szakaszában tudnak nyaralni, és jóval a CD-leadás után jönnek vissza, így az utószinkron miatt a teljes Jazz and Faust magyar hangon a következő CD-nken és persze DVD-nken lesz rajta. Addig is angol hanggal és magyar felirattal teljesen élvezhető (és érthető ☺) a program.

Amint a kalandjátékok Magyarországon eddig talán azért nem voltak olyan töretlenül népszerűek, mert nagyon jól kellett hozzájuk tudni angolul. Sok ismerősömmel beszélgettem, aki azért nem mert egy-egy adventure-be belevágni, mert félt attól, hogy nem érti majd az egészet. A Jazz and Faust szerintem – és ezt nem csak az újság miatt írom ☺ – nagyszerű alkalmat nyújt, hogy azok is kipróbálják magukat ezzel a történetorientáltabb, messébb és emellett a logikát is jobban megtornáztató műfajjal, akik nem bírják tökéletesen az angol nyelvet.



GameStar  
TELJES JÁTÉK



A teljes játék kizárólag a „kék” és az „ezüst” GameStarban található!

2002/07.

IMPRESSZUM

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

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

**Szerkesztők:**  
Bad Sector (játékrovat) – badsector@gamestar.hu  
Gyu (Másvilág és Közösség) – dragon@gamestar.hu  
ZeroCool (CD, DVD, Online) – zerocool@gamestar.hu

**E lapszámunk munkatársai:**  
Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu  
Lompi (olvasószerkesztés) – lompi2@freemail.hu  
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uti.hu  
Shadestone (3D grafika) – shadestone@freemail.hu  
BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu  
Kecske (Behálózza) – kozma@printscreens.hu  
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
Fix (Behálózza) – fix\_@freemail.hu  
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu  
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu  
Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu  
Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu  
Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu  
Butchcoolidge (HW) – butchcoolidge@freemail.hu  
Szonja (HW-hírek) – szonja@idg.hu

**Tördelőszerkesztők:**  
Morningstar (tördelő 1) – dbiro@idg.hu  
Malachit (tördelő 2) – malachit@idg.hu

**Címlapterv:**  
Moriarty (címlap) – darabont@printscreens.hu

**Reklámreferens:**  
Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

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

**terjesztési osztály:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
**telefon:** 474-8858  
**e-mail:** terjesztes@idg.hu  
Terjeszti a Hírker Rt., a Ranker Bt. és az alternatív terjesztők.  
Előfizethető a terjesztési osztályon, valamint a hírlap-kézbesítőknel és a vidéki postahivataloknál.

**a kék GS ára:** 1496 Ft  
**előfizetés:** negyedéves 3450 Ft  
féléves 6600 Ft  
egyéves 12 504 Ft

**a DVD GS ára:** 1896 Ft (nem előfizethető)  
előfizetési ár (személyes átvétellel): 1327 Ft  
(postai küldéssel): 1700 Ft

**ügyfélszolgálat:** 1065 Budapest Révay u. 10.  
**nyitva tartás:** H–P: 8.30–16.30

**régebbi számok:** A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, megrendelhetők telefonon, a 474-88-59 számon, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
**hibás CD:** Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

**Nyomás:** Révai Nyomda  
**Ügyvető igazgató:** Lázár László  
**HU ISSN:** 15853187

**Terjeszti:** A Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

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