

# BEVEZETŐ

## Új hónap a lapigazgató szemével

Most hirtelen elkezdhetnék keseregni nektek, hogy egész délelőttöm elment egy jól játszható Battlefield-szerver keresésére, természetesen sikertelenül, de most inkább mégsem teszem. Mert jelen bevezetőmben a gonosz szerepkörét osztották rám az égiek, így végre jól elmondhatok mindent arról, amiről eddig csak hallgattam.

PI. itt van ez a jó kis design. (Nem itt az elején, hanem az újságban!) Na szóval itt van, és végül is nem is rossz, de minék – kérdezhetné.

Hát megmondom! Az egyik hétvégén én éppen itt (a szerkiben) güriztem, Excelben tologattam jobbra-balra a számokat, hogy Gyunak legyen pénze Saabra, amikor Malac kéjes mosollyal belépett és el-újságotta, hogy már fel tud szállni az anyahajórol. Jól van, gondoltam, adok én neked röhögni. Kirohantam, azt ráparancsoltam mindenkire, hogy csináljanak új kinézetet, meg szerezzenek király teljes játékot, meg írjanak jó cikket, meg ilyesmi. Hirtelen annyira mindent zúdítottam rájuk, hogy tők csönd lett és hullaszag.

Na, gondoltam, feldobom őket, és megfenyegettem mindenkit villámcsapkodással, és negatív prémium bevezetésével. Ettől jóval jobb kedvem lett. Még elnyomtam egy-két bogarat a konyhában (csak a teljesség kedvéért), aztán visszatértem dolgozni.

A többi tettem már teljesen közhelyes, hiszen csak felégettem néhány falut, meg hasonló, de ezek egy szóval sem érdemelnek többet.

Aki még a végén örülne a jó kis DVD-akciónak, annak jól elkenem a száját Quake-ben, mert ugye az ördög jól quake-ezik ☺.

A következő hónapig is legyetek rosszak, és vegyetek sok GameStart... Szittyó, a lapig.

## Új hónap a főszerkesztő szemével

Kezdhethem most azzal, hogy a „régiben túl sok kötöttség volt”, és „nem tudtuk nektek úgy bemutatni a játékokat, ahogy azt mi szeretnénk”, és hogy a „mostani sokkal szebb és sokkal szabadabb”. De nem kezdem, mert úgyis mindenki maga dönti el, hogy tetszik-e neki, vagy sem (meg ugye jó bornak egyébként sem kell cégér ☺).

Az új design egyébként elég érdekesen készült el, lévén, hogy a biztonság kedvéért már hónapokkal ezelőtt elkezdtük a munkát a srácokkal, arra az esetre, ha a lapig. agya egyszer csak elborulna, és új layoutot követelne. Mivel ez be is következett, egy hétig úgy csináltunk, mintha nagyon dolgoznánk, így végre zavartalanul battlefeldezhettünk, nem járt állandóan a nyakunkra. Aztán bemutattuk a látványtervet, hadd örüljön. De erről ne szóljatok neki! Van egy kevésbé kellemes hírünk is, ettől a hónaptól kezdve picit drágábbak lettünk. Sok céggel tárgyaltunk, hogy elkerüljük ezt, de az általános áremelések sajnos minket (és a beszállítóinkat is) ugyanúgy sújtanak, mint bárki mást...

No, de mielőtt emiatt homokszákkal a nyakamban belevetném magam a Dunába, elmondom a jó híreket is ☺! A GameStar szerkesztősége ebben a hónapban két világméretű eseményen is képviselte a hazai gamer-társadalom „információéhségtől” átitatott érdekeit: Bad Sector a londoni ECTS-re rucant ki, Gyu és Zero pedig Lipcsébe látogatott el a Games Conventionre. Beszámolóikat kicsit hátrébb olvashatjátok.

Figyelmetekbe ajánlom továbbá nagyszabású DVD-s előfizetői akciónkat, mellyel nem holmi csip-csup dolgot nyerhettek, hanem komoly hardvert kaptok (!), ha elég gyorsak vagytok, és időben előfizettek! ☺ Ha pedig kihevertétek a design és az akció okozta sokkot, akár olvasni is elkezdhettek: NOLF2, The Thing, Medieval: Total War, stb. stb., a címek önmelegért beszélnek!

Lelőtték Malac gépét, mennem kell segíteni. Jövő hónapban találkozunk, addig is játsszatok sokat (szerencsére van mivel), és olvassátok rongyosra a GS-t! Ja, és várjuk a véleményeket az „új” lappal kapcsolatban ☺!  
Boe, a főszerk.

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Steel Panthers és Plane Crazy	8

### ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
Multi hírek	16
Midway: Naval Battles	18
ECTS-beszámoló	22
Game Convention-beszámoló	38

### BÉTA-TEST

No One Lives Forever 2	40
------------------------	----

### FÓKUSZ

The Thing	44
John Carpenter	50

### JÁTÉKBEMUTATÓK

Batman: Vengeance	52
Batman kontra Spider-Man	55
Prisoner of War	56
Farscape: The Game	60
Dino Crisis 2	62
Medieval: Total War	64
Emperor:	
Rise of the Middle Kingdom	68
Age of Sail 2: Privateer's Bounty	70
Skateboard Tycoon 2003	71
Madden NFL 2003	72
NHL 2003	74
Bhagat Singh	76
Budget rovat	78
Modteszt	80
Játékmúzeum – Filmek és a játékok	82

### TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek, cheatok	84
WarCraft 3 Easter Eggs	87
WarCraft 3 multi tippek – Orkok	88
Neverwinter Nights-végigjátszás – III. rész	90
Syberia-végigjátszás – II. rész	92
Industry Giant 2-tippek	94
Sudden Strike 2-tippek	95

### MÉLYVÍZ

Hardverhírek	96
Piactér	100
Merevlemeztippek és trükkök	102
Az Intel visszavág – processzoráttekintés	106
Dróttalan utakon – Vodafone GPRS-tapasztalatok	109
Videokártya-chipek összehasonlítása	110
Toshiba SD-M1612 DVD-olvasó tesztje	116
Hardverteszt-összesítő	117

### MÁSVILÁG

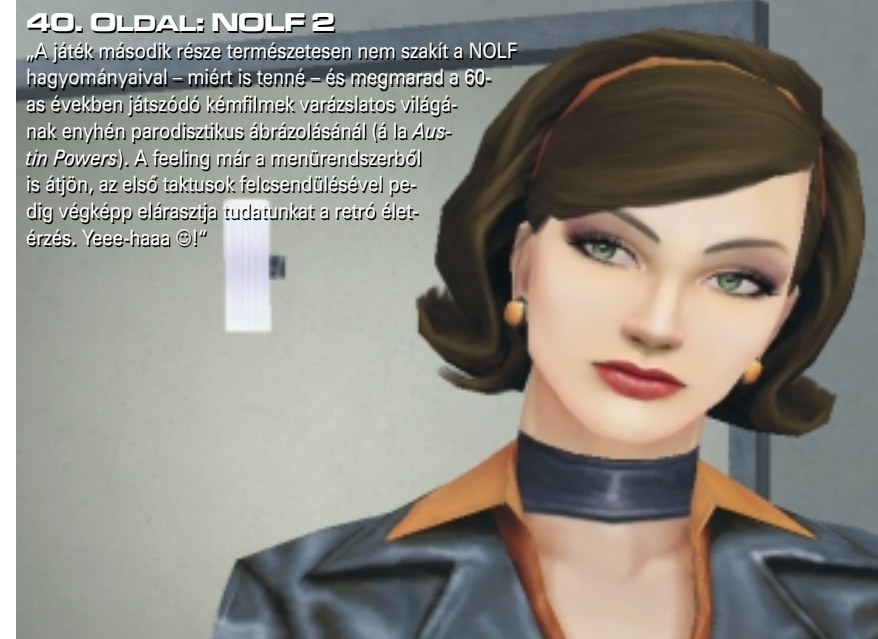
Starbrowser	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121

### KÖZÖSSÉG

Aréna	122
KV-szünet – Szoftver	125
KV-szünet – Hardver	126
Másik oldal	127
Ízelítő a következő számból	128

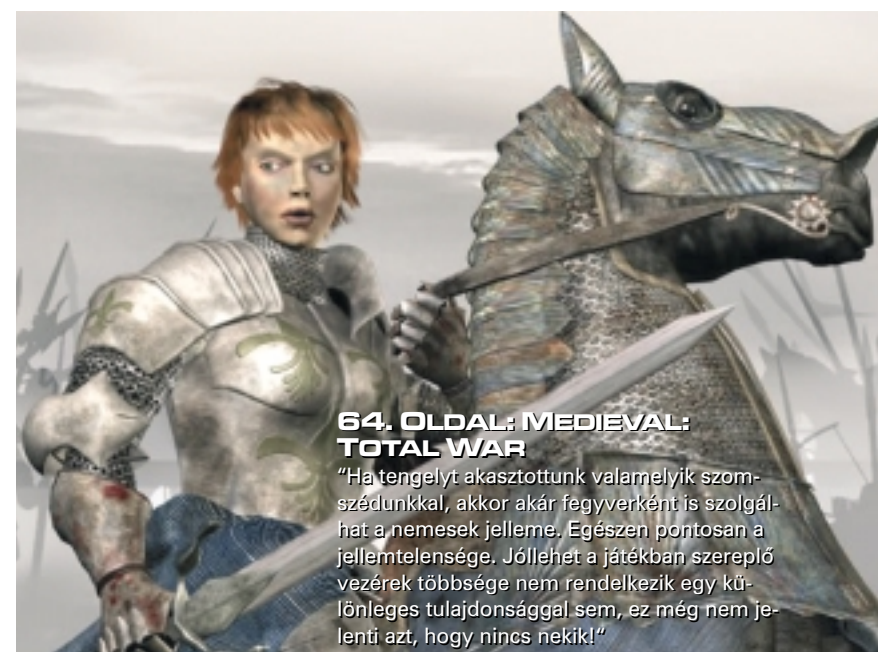
## 40. OLDAL: NOLF 2

„A játék második része természetesen nem szakít a NOLF hagyományaival – miért is tenné – és megmarad a 60-as években játszódó kémifilmek varázslatos világának enyhén parodisztikus ábrázolásánál (á la Austin Powers). A feeling már a menürendszerből is átjön, az első taktusok felcsendülésével pedig végképp elárasztja tudatunkat a retró életérzés. Yeee-haaa ☺!”



## 44. OLDAL: THE THING

„Maga a játék első blikkre hagyományos túlélő horrorra tűnik, de gyorsan kiderül, hogy az Alone in the Dark/Resident Evil-féle játékok egyszerűségéhez vajmi kevés köze van. Míg azokban mindig egyetlen karaktert irányítunk, itt egy egész csapatot menedzselnünk kell – igaz, közvetlenül csak Blake kapitányt vezettgetjük, a többieknek csak fegyvert, lőszert adhatunk a kezükbe, és parancsokat adhatunk nekik.”



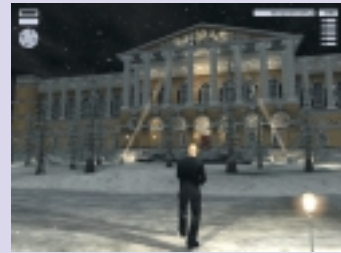
## 64. OLDAL: MEDIEVAL: TOTAL WAR

„Ha tengelyt akasztottunk valamelyik szomszédunkkal, akkor akár fegyverként is szolgálhat a nemesek jelleme. Egészen pontosan a jellemtelensége. Jóllehet a játékban szereplő vezérek többsége nem rendelkezik egy különleges tulajdonsággal sem, ez még nem jelenti azt, hogy nincs nekik!”

# CD-TARTALOM

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

## JÁTEKDEMÓK



### Hitman 2: Silent Assassin (50,72 MB)

A Hitman 2-ben a már jól ismert, kedvenc bérgyilkosunkat alakíthatjuk, akinek ezúttal is meggyűlik a baja az ellenel. Sokszor előfordul, hogy nem csöndben kell settenkednünk, hanem a teljes mozdítható fegyverarszénal alkalmazásával le kell mészárolnunk mindenkit – amúgy Terminátor módra... A folytatás ezen demója még egy korai kódot tartalmaz, amely nem teljesen fedi az, amit majd a végleges változatban láthatok! Mindamellet leg jól játszható, és rengeteg izgalmas kalandot ígér!



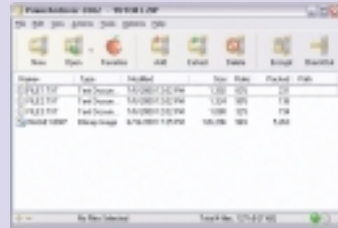
### Stronghold: Crusader (82,8 MB)

A Stronghold: Crusaderben a játékos a 11-12. századi arábi területekre juthat el, ahol is rengeteg bátor harcos és megannyi meglepetés várja. A játékos feladata, hogy felépítse és természetesen megvédjé saját területét, bármekkora áldozatot kell is hozni e nemes cél érdekében! A demóban a tutorialt, valamint három skirmish küldetést lehet végigigulni... Ha tetszett a már korábban megjelent, Stronghold című izometrikus/3D-s stratégia, ennek is a rabja lehetsz!

## MÉLYVÍZ

### PowerArchiver v8.00

Ez egy „minden egyben típusú” tömörítőprogram, amely szinte az összes igazán elterjedt tömörítési eljárást ismeri! Ebbe beletartozik a .RAR, az .ARJ, a .ZIP, az .ACE és még igen sokáig sorolhatnánk! Azért is érdemes használni, mert több más programot tökéletesen helyettesít, és így nem lesz te a registry különféle pluszinformációkkal! Főleg azoknak ajánlott, akik nap mint nap töltenek le az internetről (hiszen ebben az esetben nagyon sok tömörítési formátummal találkozhatnak)!



## EXTRA

### WCG: A magyarok így csinálják:

Nem is olyan régen megrendezték a World Cyber Games világbajnokságot. Ez a verseny, akárcsak a hazai EarthQuake, egy olyan virtuális parti, amelyen több száz, sőt több ezer megszállott játékos mér össze tudását a különféle játékokban. A legutóbbi kicsit rendhagyó volt! Mi is ott voltunk, és képviseltük országunkat néhány nagyszereű játékosal. Ebbe pillanthatst most bele te is! Ennek a videónak a nagyobb felbontású változatát már megtekinthették a régebbi DVD-s GameStar-tulajdonosok!



### Mithis Games-interjú:

Ezúttal a nemrégiben alakult Mithis Games főhadiszállására sikerült bejutnunk, és volt szerencsénk megszemlélni készülő alkotásukat, a Midway! Naval Battles! Jó szokásunkhoz híven most is ki-

faggattuk a fejlesztőket. Igaz, még elég titokzatosnak bizonyult a csapat, de ez végül is érthető, hiszen az alkotás megjelenése még elég messze van. A CD mellékleten megszemlélheted a lapleadásig kiszivárgott, nagy felbontású képeket!

### Exkluzív játékvideók:

Ebben a hónapban is gondoltunk azon olvasóinkra, akik csak a CD melléklettel ellátott GameStar magazinhoz tudnak hozzájutni. Ezúttal két exkluzív videót tettünk fel a korongokra, amelyek egészen pontosan a Lord of The Rings: Two Towers, valamint a Mercedes-Benz: World Racing!



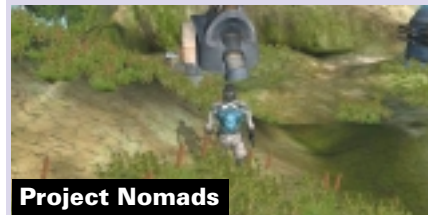
## ANIMÁCIÓK



Age of Mythology

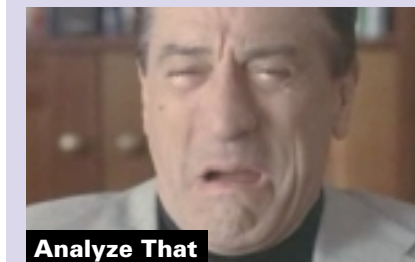


Mafia



Project Nomads

## FILMBEMUTATÓK



Analyze That



The Ring

## ROVATOK

Egy igen lelkes csapat bukkant fel a GameStar szerkesztőségének életében. A Hungarian SimWorld embereit biztosan már sokan ismeritek! Amennyiben nem, most ti is megtudhatjátok, kik ők, hiszen ettől a hónaptól kezdve egy havonta frissülő rovattal jelentkeznek majd nálunk! Aki tehát kedveli az autós témákat, legyen az rali, Forma-1, országúti száguldás vagy bármi egyéb, mostantól mindenről értesülhet! A DVD-s GameStarban ez a rovat némileg bővebb tartalommal jelentkezik!

**További új rovataink:**  
**Battlefield 1942, Counter-Strike!**

# DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

## EXKLUZÍV ANYAGOK

### Exkluzív anyagok:

#### TELJES Neocron-kiens!

A jövő nem sok jót tartogat a számunkra. Legálábbis Neocron városában és annak környékén, ahol ez az MMORPG játszódik. Sötét utcák, kártevőtől nyugtató alagutak, nagy cégek állandó harca és versenye jelzi, mi vár ránk a Neocronban, ahol egy olyan városkát alakíthatunk, aki valamely cég alkalmazásában állva hajt végre céges küldetéseket, missziókat, megbízásokat. Látványos és jól kidolgozott 3D-s világ, jól irányítható FPS stílusú harc és rengeteg felfedező terület, illetve sok-sok ellenség jellemzi ezt a dark-cyber világot. Ne tétovázzatok hát, irány Neocron! A program teljes, kipróbálható kliense megtalálható a DVD-n!



#### Invictus Games:

Néhány héttel ezelőtt ellátogattunk a debreceni Invictus Games bázisára, és megszemléltük legújabb fejlesztésüket, a Street Legalt! Azóta ugyan már nagyon-nagyon sokat fejlődött a játék, de sajnálatos módon a lap leadásának pillanatáig nem tehetők fel sem a CD-re, sem pedig a DVD-re a legújabb képek... Mindazonáltal tartozunk még nektek egy remekbe szabott kis videóval, amit a csapatnál készítettünk. Érdemes megszemlélnetek, hiszen bepillantást nyertek a készülő projektbe, és a csapat mindennapjainak helyet adó épületbe is bekukucsálhattok! A videóban természetesen előkerülnek eddig sosem látott exkluzív részletek is! Mindenkinek ajánlott a megsemmisítése! Jó szórakozást kívánunk hozzá!



## ANIMÁCIÓK



Lock On

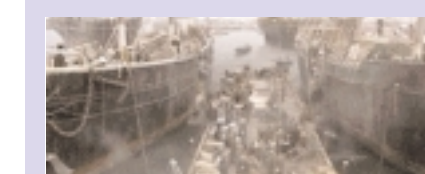


Raven Shield



Splinter Cell

## FILMBEMUTATÓK



Gangs of New York



LotR: Two Towers

## XARA WEBSTYLE 3.0

A Xara sorozat legújabb gyöngyszeme a Webstyle 3-as, mellyel az eddigiekénél is sokkal könnyebben készíthetünk remek internetes oldalakat. A programhoz mellékelte, előre gyártott felületek vektor grafikusak, ami annyit

tesz, hogy akár a színezetét, akár a méreteit, vagy esetleg a megjelenő szövegeket is megváltoztathatjuk (a minőség romlása nélkül!). Nagyon hasznos lehet kezdő, haladó és profi honlap készítőknél egyaránt!



## DEMÓK

### Operation Flashpoint: Resistance



### America's Army



### Another War



### Celtics Kings



Most is, mint mindig, elmondjuk, hogy a DVD természetesen tartalmazza mindkét CD anyagát is, így nem maradsz le semmiről. FIGYELEM: Mivel még mindig elég sok levelet és telefonhívást kapunk ez ügyben, ismét felhívjuk a figyelmeteket, hogy az „ezüst GameStar“-hoz adott DVD-mellékletet csak és kizárólag DVD meghajtóban tudod olvasni! A CD-ROM-meghajtó nem képes ezen adathordozó beolvasására, próbálkozásra pedig csak különféle hibáüzenetek jöhetnek elő!

# STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR 7.1

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Matrix Games  
■ **KIADÓ**  
Matrix Games  
■ **WEBOLDAL**  
www.matrixgames.com

CD

DVD

■ **KATEGÓRIA:** körökre osztott stratégia ■ **KÖRNYEZET:** II. vh.  
■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium 166 MMX, 16 MB RAM, 2D-s videokártya

Képzeld el a világot (na jó, egyik) legjobb második világháborús stratégiai játékát: természetesen hexás, körönkénti forduló és kétdimenziós. Az SSI 1994-ben iskolát teremtett a Steel Panthers első részével, amely a Panzer Generalsnál inkább a sokkal komolyabb játékménemben és a nagyságrendekkel szebb grafikában bizonyult meggyerőbbnek. Az első részt követte a második, mely az 1945 utáni konfliktusokkal (azokból volt bőven: Korea, Vietnam, Közép-Kelet, Falkland-szigetek, Sivata-

gi Vihar...) és néhány képzeletbeli eseménnyel (III. vh., USA vs. Kína, Németország–Franciaország barátságos helyi háború) foglalkozott. A már megszokott minőséget helyezte új keretek közé a nagyobb csapategységekkel és nagyobb léptékű térképekkel „dolgozó” harmadik rész, ahol viszont 1939-től lehetett mindenféle haditechnikát és csatateret kipróbálni. Ezután a játék sorsa jelentős fordulatot vett, és immár a MatrixGames gondozza a negyedik generációs „ifjúságot”. A maradandó értékek (a már jól bevált engine, a körönkénti játékménem, az egységgazdagság, a maximális történelmi hűség) miatt a játék valódi klasszikussá vált.

A játékkal először a Tutorialben ismerkedjünk, tekintve a valóban (Herr General SzabóZé a megmondhatója...) kissé összetett játékménemet. Mivel kiváló segítőanyagot is tartalmaz .pdf formátumban a játék, most inkább a saját tapasztalataimra támaszkodva adnék néhány apróbb tanácsot a jövő virtuális tábornokainak. Nos, következék hát Trau „szakszi” táborig kiskatéja: Soha ne becsüld alá a tüzérség és a gyalogság teljesítőképességét és hasznosságát. A tüzérség kiválóan alkalmas arra, hogy az ellenséges egységeket, khm,



„betojassa”, így az árok alján lapulós szerencsétleneket már nagyságrendekkel könnyebb harcokcsival eltaposni vagy gyalogsággal lerohanni. A városi harcokban (pl. Sztálingrád) a gyalogság, főleg az utászegységek a leghasznosabbak, házról házra pucolva ki az ellenséges egységeket. A harcokcsikat erdőben is illik védeni a rájuk felültetett gyalogsággal, felderítőekkel, a lesállásokba való ütközés fájdalmas veszteségeket képes okozni. A légvédelmi ágyúk kiváló páncéltörők, főleg a német 88-as és a szovjet 85 mm-es nehézlöveg. Apropos, apróbb cheat: ha leraksz egy lőszerraktárt, és a körülötte lévő hat hexre rakod a tüzérségi eszközöket, sosem lesz gondod az elfogyó munícióval. © A magyar egységekkel pedig len bánj óvatosan: sem a Toldik, sem a Turánok nem bizonyulnak igazán ütőképes technikának. Végül még egy fontos apróság: mielőtt fejleszted törzscsapataidat, vagy kiegészítő egységeket vásárolsz, gondosan vedd figyelembe az adott eszközök, harcokcsik páncélvédelmét és páncéltörő képességeit. Végeztem, lelépni...

Trau



# PLANE CRAZY

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Europress  
■ **KIADÓ**  
Digital  
■ **WEBOLDAL**  
www.digital.com

CD

DVD

■ **KATEGÓRIA:** arcade repülő ■ **KÖRNYEZET:** futurisztikus  
■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium 166 MMX, 16 MB RAM, 3D-s videokártya

A Steel Panthers egyértelműen egy összetett, nagy odafigyelést és jó stratégiai érzéket igénylő játék, amely hosszú időre le fog benneteket kötni, ebben biztosak vagyunk.

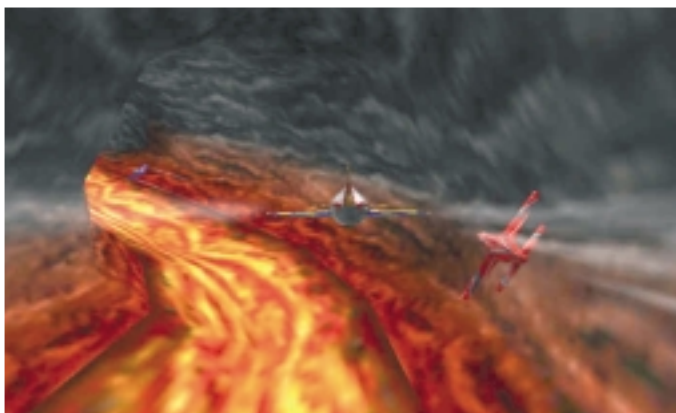
Épp ezért gondoltuk úgy, hogy a kemény hadjáratok közepette felüldülést jelenthet majd egy kis repülő mókázás.

A Plane Crazy nem más, mint egy arcade jellegű repülőgép-„szimulátor”, melyben különböző futurisztikus pályákon kell győzelemre vezetnünk kávédarálónkat. Természetesen ellenfelünk nem csak az idő lesz, hiszen a játék rendelkezik a stílus összes ismert védjeggyével: ellenfele-

ink különböző aljas módszerekkel hátráthatnak bennünket a verseny megnyerésében, de természetesen ezek az eszközök nekünk is rendelkezésünkre állnak: lőhetünk, robbanthatunk, taszigálhatunk kedvünkre.

A pályák a játék abszolúte szórakozásra kihagyezett jellege ellenére nagyon komoly

odafigyeléssel készültek, fokozatosan nehezednek, hosszúak, trükkösek, és nem lehet őket két kör alatt kiismerni (így megenni sem). Sőt, hab a tortán, hogy rombolhatóak is, így az ezernyi alternatív útvonal mellé újakat is „vághatunk” magunknak! Az élvezetes versenyeket bajnokság módban is lejátszhatjuk, ahol a megnyert pénzből folyamatosan tuningolhatjuk repülőnket új motorral, új elemekkel stb. Jobban belegondolva némelyeknek talán még hosszabb szórakozást biztosít majd, mint maga a Steel Panthers ☺!



# ÚJDONSÁGOK



**16**  
Multihírek  
Multis játékujdonságok



**22**  
ECTS beszámoló  
Friss hírek Londonból...



**38**  
Games Convention  
... és Lipsceből

## Ghost Recon: Island Thunder!

Néhány héttel ezelőtt előbukkant egy teljesen új Ghost Recon-kiegészítés, amelyről mindeddig semmi sem lehetett tudni. Nem sokkal ez után megérkezett a hivatalos jelentés is, amelyből megtudhattuk, hogy ez nem más, mint az Island Thunder. Az idén novemberben napvilágot látó programban

a 2009-es Kubába látogatunk majd el. Ebben a kiegészítésben 8 új egyjátékos küldetésben kell majd helytállnunk. Emellett még helyet kapott benne 5 új multiplayer pálya, 12 új multiplayer fegyver, 2 multi játékmód és néhány új jármű is...  
<http://www.ghostrecon.com/>



## Nem menekülünk az UT 2003 elől!

Már annyi megjelenési időpontot adtak az Unreal Tournament 2003-hoz... Am ezúttal úgy tűnik, a valódit hozták nyilvánosságra. Amikor e sorokat olvassátok, már csak alig néhány éjszaka választ el titeket ettől a bizonyos naptól. Amerikában ugyanis szeptember 27-én debütál a program, és néhány nappal később kis hazánkba is megérkezik! Persze, mint minden ígéretet, ezt is meg lehet szegni, de az utóbbi napokban olyan sok rendezvényhez kötötték a játékot, hogy immáron eléggé kellemetlen lenne tovább halasztani...



## Mit szeretne a játékos nép?

A honlapunkon tartott nyilvános szavazás alapján ezen alkotásokra vágyik a legjobban a hazai játékosársadalom (az adatok mintegy 3000 szavazat alapján alakultak ki!)

- Doom III
- Unreal II: The Awakening
- SimCity 4
- C&C: Generals
- Tomb Raider: Angel of Darkness
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Age of Mythology
- Star Wars: Galaxies
- The Thing
- Republic: The Revolution



## City of Heroes béta hírek...

Már elég régeóta tudjuk, hogy készül a City of Heroes nevezetű, csak online játszható szerepjáték, amelyben a játékos megalkothatja a saját kis superhőst – illetve superhőseit. A játék folyamán különféle csapatokba szerveződhetünk, és mi dönthetjük el, hogy a jót szolgáljuk, vagy az ártatlanok ellen leszünk... Nem is olyan régen elárulták a fejlesztők,

hogy zárt béta-tesztelését megkezdték. Ez számunkra, átlagos játékosok számára akkor lesz érdekes, amikor 2003 első negyedévében megkezdődik a nyilvános béta-tesztelés (amiben ugyebár akár te is részt vehetsz majd). Addig is figyeljétek a hivatalos oldalát, az újabb információk és képek reményében!  
<http://www.cityofheroes.com/>



## Merre vagy, Quake 4?

A néhány héttel ezelőtt megrendezésre került QuakeCon 2002 lanparty némi újabb infómorzsával kecsegtetett a fejlesztés alatt álló Quake 4-ről... Sajna ezúttal nem túl jó dolgokra derült fény... Ugyanis a Raven Soft-

ware gárdája egyhangúlag csak annyit mondott, hogy még egy jó ideig nem lesz semmi kézzelfogható, publikus, szemet gyönyörködtető csekélység a játékról. Annyit lehet tudni, hogy a Raven emberei jelen pillanatban is a Doom III motorjával ismerkednek, és a már elkészített teszt pályákon izlelgetik a teljesen új környezetet... Talán majd a jövő nyári E3 után többit is megtudunk róla!  
<http://www.ravensoft.com/>

## Új DOOM III képek!

A QuakeCon 2002-n bemutatták a Doom III egy teljesen új demóját, és természetesen rengeteg új információ is a publikum elé tárult. Két, elég fontos bejelentésre is sor került! 1.: ugyan nem árulták el, hogy pontosan mikor jelenik majd meg a program, de John Carmack (a játék fő programozója) szerint nem szeretnék még egy E3-on bemutatni (ezek szerint még 2003 májusa előtt piacra akarják dobni!) 2.: hivatalosan is megerősítették, hogy Xboxra is készül a Doom III (remélhetőleg ez nem késetteti majd a PC-s megjelenést).

Mint utóbb megtudtuk, az Xboxos változatnak még nincs kiadója, a fejlesztést már megkezdték, de még nem lehet tudni, hogy mikor jelenik majd meg.  
<http://www.idsoftware.com/>



## Nyakunkon a Knight Rider!

A Davilex árulkodott egy kicsit, és eldicsekedte hogy nemrégiben előkerült Knight Rider című autós akciójátékuk már igencsak közel áll a megjelenéshez! A jelek szerint PS2-re, valamint PC-re is egyaránt idén november 8-án érkezik a boltok polcaira. A játékban lényegében nem Michael Knightot irányíthatjuk, hanem a sokak által ma is kedvelt csodaautót, K.I.T.T.-tet! Ez dióhéjban annyit tesz, hogy nem szállhatunk majd ki a járgányból, mint mondjuk a GTA 3-ban... Ettől persze még nagyon jó játék is lehet! <http://www.davilex.com/>



## Crusaders - első képek...

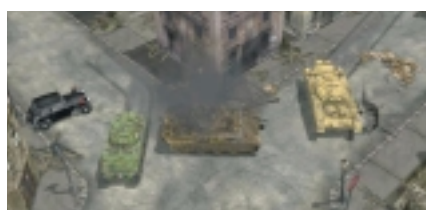
A lapleadásunkig hivatalosan még be sem jelentett alkotásról kerültek elő az első képek... A Black Cactus (akiktől a nagy sikerű Warrior Kings is származik) által fejlesztett Crusaders: Battle for Outremer olyan valós idejű stratégia lesz,

amely a 12. századba kalauzol el minket... Annyit lehet még biztosan tudni, hogy a Wanadoo adja majd ki, valamikor jövőre! Amint megkapjuk a hivatalos jelentést, természetesen közöljük a részleteket is! <http://www.blackcactus.co.uk/>



## A Stormregion újra támad: Panzers!

Az elmúlt hetekben csak úgy özönltek a hazai játékfejlesztők által hegesztett alkotások... Ez a zuhatag most sem áll meg, hiszen az egykori S.W.I.N.E. alkotói újabb stratégián munkálkodnak! A Panzersról egyelőre még eléggé titkolóznak, de az már biztos, hogy ezúttal nem a nyulak és a disznók harcát kell majd végigizgulnunk, hanem jóval realiztikusabb háborús övezetbe jutunk el. A mellékelt képek egy korai verziót mutatnak, a játék azóta hatalmas fejlődésen esett át. Mire ezen sorokat olvassátok, már elképzelhető, hogy a csapat főhadiszállását is megjártuk, és beszereztük a legújabb információkat! Amint lehet (és a kiadó is engedi), közzéteszünk egy részletes leírást is!



## Béta már az új Civ III

A sokak által várt Civilizations III-kiegészítőre már nem kell olyan hosszú ideig várni. A

Firaxis Games ugyanis elárulta, hogy máris megkezdődött az alkotás béta-tesztelése, ami annyit tesz, hogy akár heteken belül készen is lehet. A Play the World nevezetű add-onban új játékmód, több új vezető, nyolc új civilizáció és sok más érdekesség is helyet kapott! Várható megjelenése ez év októberére! <http://www.avault.com/>



## Top 20-ak júliusa...

A legfrissebb internetes felmérések szerint eképp alakultak a júliusi amerikai játékeladások... Így már 5 Sims játék is a porondon van! Amennyiben megjelenik a már bejelentett két újabb kiegészítés, – és valamivel később a Sims Online – nem kizárt, hogy egyszerre 7-8 (!) Sims játék is a toplistára kerül!

1. Warcraft III – V.U.P.
2. Neverwinter Nights – Infogrames Entertainment
3. The Sims: Vacation – EA
4. The Sims – EA
5. Backyard Baseball 2003 – Infogrames Entertainment
6. Grand Theft Auto 3 – Take 2/Rockstar
7. Medal Of Honor: AA – EA
8. The Sims: Hot Date – EA
9. The Sims: Livin Large – EA
10. Warcraft III Collector's Ed – V.U.P.
11. MS Zoo Tycoon – Microsoft
12. Roller Coaster Tycoon Gold – Infogrames Entertainment
13. Roller Coaster Tycoon – Infogrames Entertainment
14. Diablo 2: Lord of Destruction – V.U.P.
15. Starcraft: Battle Chest – V.U.P.
16. Soldier Of Fortune II: Double Helix – Activision
17. DF: Task Force Dagger – Nova Logic
18. The Sims: House Party – EA
19. Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast – LucasArts
20. Backyard Basketball – Infogrames Entertainment

## Black Hawk Down béta eredmények...

A NovaLogic jelentése szerint Delta Force: Black Hawk Down című játékuk napokban lezajlott béta-tesztelése remekül zárult. Hozzávetőlegesen mintegy 200 ezer letöltéssel büszkélkedhet a program (mindösszesen 7 nap leforgása alatt), ebből közel 115 ezerszer

közvetlenül a fejlesztők honlapjáról szedték le a játékosok (a többi a három legnagyobb támogató – GameSpy, nVIDIA, FileShack – oldal adatai alapján jön ki). Ebben természetesen nem számolták bele azon letöltéseket, amelyeket a rajongói honlapok, illetve a ha-

zai és külföldi online játékmagazinok eredményeztek... A teszt rengeteg megoldandó problémát vetett fel, amin máris gőzerővel dolgoznak a fejlesztők. A végleges változat megjelenését december 1-jére tervezik! <http://www.novalogic.com/>



## Sims Online-béta közeleg!

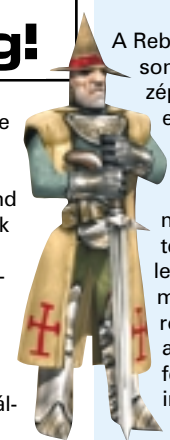
Az Electronic Arts harmadik, csak online játszható alkotása is szépen készülget (volt ugyebár a Motor City Online, a jelenleg béta-fázisban lévő Earth & Beyond és most ez...). A The Sims Online a jelek szerint alfa-fázisba lépett. Ennél sokkal fontosabb infó, hogy az EA elárulta: ebben a hónapban megkezdődik a játék nyilvános béta-tesztelése!! A szerencséseket azok közül választják majd ki, akik feliratkoznak a hivatalos honlapon található hírlevél szolgáltatásra (bárki nagy eséllyel indulhat, hiszen közel 50000 játékost akarnak bevonní a tesztbe)! Ha szeretted az eddigi Sims játékokat, ettől biztosan teljesen meg leszel boldulva!



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

## Fistful of Gold a láthatáron!

A Rebelmind egy teljesen új PC-s alkotáson munkálkodik. A Fistful of Gold a középkorban játszódik, amikor is a király elhalálozott, és birodalma egy csapásra káoszba fordult... A játékosnak saját sorsát kell majd egyengetnie, rengeteg kihívással és izgalommal teletűzdelve. A program stílusát tekintve főleg valós idejű stratégia lesz, ám több más stílus (pl. RPG) elemeit is beleépítették! A megjelenéséről még nem lehet tudni semmit, de a honlapjára folyamatosan kerülnek fel az újabb és újabb képek, valamint információk! <http://www.rebelmind.com/fistful/>



## Platoon novemberben!



A Monte Cristo és a hazai Digital Reality áldásos tevékenységének köszönhetően úgy tűnik, hogy idén novemberben már a boltokban lesz a Platoon! Ezt a fejlesztők szívből is megerősítették, tehát már biztosan lehetünk benne. A csapat másik műve közeledik már, ez pedig nem más, mint a Haegemonia: Legions of Iron. Hogy min dolgoznak majd ezek után a srácok, egyelőre teljesen titkos! <http://www.digitalreality.hu/>





## Dune Generations törölve!

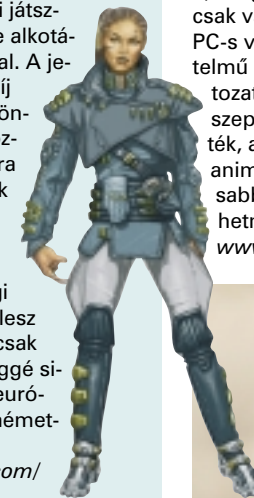
Miután a Cryo Interactive néhány héttel ezelőtt csődöt jelentett, várható volt, hogy néhány igencsak drasztikus lépés következik majd. Arra azonban talán nem számítottunk, hogy egy már több mint három éve fejlesztés alatt álló játék a süllyesztőbe kerül... Nos, sajnálatos módon erre a sorsra jutott a Dune Generations nevezetű, csak

online játszható valós idejű stratégia. A játékról bővebben a lenti címen olvashatsz, amíg vagy teljesen megszűnik az oldala, vagy találnak egy új kiadót – mivel a program már majdnem teljesen elkészült, nagy esély van arra, hogy valaki más azért felkarolja a csapatot!  
<http://www.dune-generations.com/>



## Earth & Beyond-árák...

A Westwood Studiótól kapott levélből kiderült, hogy mennyit kell majd „letenni az asztalra” ahhoz, hogy valaki játszahasson készülő, csak online alkotásukkal, az Earth & Beyonddal. A jelek szerint az átlagos havi díj 12,99 dollár lesz, amely különféle csomagok esetén változhat. Mondjuk ha hat hónapra előre fizetsz, akkor már csak havi 10,99 dollárt kell megosztanod az Electronic Artszal. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a progi egyelőre csak Amerikában lesz elérhető, és szervereket is csak ott indítanak. Ha a játék eléggé sikeres lesz, akkor lehet szó európai, elsőként valószínűleg németországi szerverekről...  
<http://earthandbeyond.ea.com/>



## Colin 3 = 2003!

Annak ellenére, hogy alig néhány héttel ezelőtt a Codemasters megígérte, hogy csupán néhány napot késik a Colin McRae Rally 3, a legfrissebb információk szerint mégis csak valamikor 2003-ban lát napvilágot a PC-s változat... Egyelőre nem fűztek egyértelmű indokot a csúszáshoz... A PS2-es változat egyébként terv szerint megjelenik szeptember végén/október elején... A játék, az ígéretek (és az eddig látott képek és animációk) szerint az eddigi legrealisztikusabb autós alkotás lesz! Bárcsak ellenőrizhetnénk már ezt a kijelentést...  
[www.codemasters.com/colinmcr3/](http://www.codemasters.com/colinmcr3/)



## Multi... az I of the Dragonban

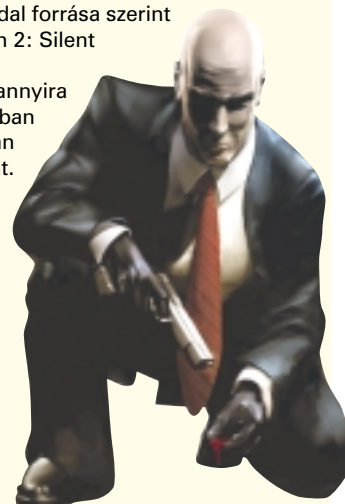
A PrimalSoft a sok találgatás után hivatalosan is megerősítette, hogy készülő I of the Dragon című játékukban valóban lesz multiplayer lehetőség is (eddig annyit mondtak, hogy sima, egyjátékos alkotás lesz). Hogy miért tették bele mégis ezt a le-

hetőséget? Állítólag a játékosok fokozott nyomásának akartak eleget tenni... Az alkotásban egyébként egy sárkányt irányíthatunk, az ő kalandjait követhetjük végig a játék folyamán.  
[www.primal-soft.com/](http://www.primal-soft.com/)



## Késik a Hitman 2!

Egy német rajongói oldal forrása szerint némileg késik a Hitman 2: Silent Assassin megjelenése. Ez nem annyira vészes, hiszen a korábban beígért dátumot csupán csak októberre tolták át. A játékban egy kimért és teljesen elszánt bérgyilkost alakítunk, aki nem kevésszer viselkedik úgy, mint egy terminátor. A kifinomult grafika, az első részhez képest is tökéletesített fizikai motor igencsak izgalmas játékélményt ígér!  
[www.hitman2.com/](http://www.hitman2.com/)



## Age of Mythology alpha

A korábban meghirdetett és a kiválasztott 10 ezer „szerencsés flótás” bevonásával a múlt héten megkezdődött az Age of Mythology alpha-változatának online multiplayer tesztje. Míg a tesztelők nem nyomhatnak ki képeket a játékból, sőt egy árva szót sem szólhatnak róla (ez áll a szerződésükben), addig az Ensemble Studios derék dolgozói folyamatosan ontják az újabb és újabb képeket! Ezeket megismerheted a lent feltüntetett honlapon!  
[www.ensemblestudios.com/](http://www.ensemblestudios.com/)







## ÚJ VIZEKRE TÉVEDVE...

## MIDWAY: NAVAL BATTLES

**M**iközben folyamatosan járunk a hazai játékosok szívébe, hiszen egy olyan alkotással rukkolt elő, ami szinte teljesen egyedi a PC-s játéktörténelemben. A Midway: Naval Battles a második világháború vízi csatáiba kalauzol majd el minket. Amikor megtudtam, hogy készül egy ilyen alkotás, nagy kő esett le a szívemről. Na nem azért, mert teljesen új témáról van szó, hanem mert végre nem FPS stílusban kell végigzgulnom e háború „egészt”. Az általunk megemlégetett változat ugyan még egy kicsit korai stádiumban volt (©), de azért már most mondhatjuk, hogy nagyon ígéretes. Tekintsük át azon aprócska részleteket, melyeket már megosztott a nagyvilággal a csapat...

A nemrégiben alakult Mithis Games tehát márís belopta magát a hazai játékosok szívébe, hiszen egy olyan alkotással rukkolt elő, ami szinte teljesen egyedi a PC-s játéktörténelemben. A Midway: Naval Battles a második világháború vízi csatáiba kalauzol majd el minket. Amikor megtudtam, hogy készül egy ilyen alkotás, nagy kő esett le a szívemről. Na nem azért, mert teljesen új témáról van szó, hanem mert végre nem FPS stílusban kell végigzgulnom e háború „egészt”. Az általunk megemlégetett változat ugyan még egy kicsit korai stádiumban volt (©), de azért már most mondhatjuk, hogy nagyon ígéretes. Tekintsük át azon aprócska részleteket, melyeket már megosztott a nagyvilággal a csapat...

A Midway alapjában véve egy 3D-s valós idejű stratégiai alkotás lesz. A fejlesztők elmondása szerint az egyik legfontosabb dolog a történelmi hűség megtartása. Vagyis eredeti harci járművekkel és valóban megtörtént csatákkal találkozunk majd. A tervek szerint

a játékban két mód is lesz: az imént említett, történelmileg hű, valamint a kialakított küldetések módja. A mi feladatunk, hogy különféle egységek irányításával győzedelmeskedjünk az ellen felett. A jelenlegi tervek szerint négy nemzet oldalról (amerikai, angol, német, japán) szállhatunk majd csatába. E szám attól függően változhat, hogy a még nem végleges kiadó mennyire kívánja részletesen kialakítani a nemzeteket. A játék elején mi egy kezdő karaktert alakítunk, amikor is különféle parancsokat kapunk. Ezeknek eleget téve folyamatosan kapaszkodunk felfele a ranglétrán, a játék előrehaladtával pedig már mi osztogathatjuk a jobbnál jobb utasításokat (akár egy teljes hajóhadnak is – ekkor már admirális rangban vagyunk). Mint minden rendes, valamirevaló flottában, itt is igen sokféle harci járművünk lesz. Ebbe beletartoznak a vízi, víz alatti és a légi egységek is. A különféle tengeralattjárókkal támadhatjuk majd az anyahajókat, légi egységekkel partraszállásokat támogathatunk, és még sorolhatnám. A játék különféle epizódokra lesz bontva, mindegyik változatos küldetésekkel, illetve részfeladatokkal lesz teletűzdelve. Ezek teljesítése után különféle jutalmaink lesznek: újabb hajók, rangok, miegymás.

**A JÁTÉK ADOTTSÁGAI MÉSÉSEK!**

A program motorjáról is sikerült néhány adatot megtudnunk! A Mithis Games, az általunk jól ismert Philos Labsból

(Imperium Galactica 3, Escape from Alcatraz, Snapshot! Paparazzi) vált ki, valamikor idén márciusban. Hozzávetőlegesen ettől a pillanattól kezdve fejlődik a motor, mely jelen pillanatban már működőképességű állapotban van. A hálózati kód – elmondásuk szerint – már elég fejlett stádiumban van (ez nem azt jelenti, hogy már sikerült hálózaton is játszani, programozás-ügyileg azonban már teljesen megfelelő!). A játékban szereplő egységeink igen részletesen lettek kidolgozva (akár 10 ezer poligonból is állhat egy hajó!). A sajtóbejelentéssel egy időben kiadott első két képen tüzetesen megemlégethetük már a legapróbb részleteket is, bár azok előre rendereltek voltak. Részletességük azonban megegyezik azokéval, amiket a játékban láthatunk majd (csak néztek meg az oldalon található képeket – magukért beszélnek). Biztosan többen gondoljátok, hogy miért pont ez a témaválasztás, amikor tőlünk, magyaroktól viszonylag távol állnak a vízi utközetek (persze voltak kivételek). De ugyan már miért ne evezhetnénk új vizekre? Eddig nem nagyon csalódtunk a hazai srácokban, és a már kiszivárgott infók alapján most sem fogunk. Az egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy még elég sokat kell várnunk az alkotásra! Abban természetesen biztosak lehetünk, hogy amint valami újabb információhalmaz szabad utat kap, az első között tudhatod meg tőlünk!

**MITHIS GAMES-INTERJÚ**

Jó szokásunkhoz híven most is kifaggattuk a fejlesztőket ☺. Igaz, még elég titokzatosnak bizonyult a csapat, de ez végül is érthető, hiszen az alkotás kiadása még eléggé messze van. De azért mi minden információmorzsát megszereztünk, amit csak lehetett!

**Mikor alakult a csapat, és kik a tagjai?**

Idén március környékén, amikor többen elhagytuk a Philos Labst, megalakítottuk a mi kis cégünket. Ezt ma már többen Mithis Gamesként ismeritek, és elhiszitek, hogy egyre többet hallhattok majd rólunk! Lényegében az Imperium Galactica 3 fejlesztőinek a krémje található meg a mi kis csapatunkban, kezdve a vezető designertől egészen a vezető programozóig ☺!

**Hányan dolgoztok a csapatban?**  
Jelenleg tíz belső ember alkotja a csapatot, ám rengeteg külsős, megbízott grafikussal is

**„Végre nem FPS stílusban kell végigzgulnom e háború egészt!”**

dolgozunk! Felépítés szerint van két grafikusunk, három designerünk és öt programozónk. Egyelőre nem tervezzük bővülést, nem akarunk túl sokan lenni (legalábbis egyelőre).

**Miért pont tengeri csatát választottatok témának első játékokhoz?**  
Ennek igen egyszerű az oka. A csapat többségének szívéhez igencsak közel áll ez a téma. Ugyanakkor még sosem láttunk hasonló témával foglalkozó, ilyen részletességgel kialakított tengeri alkotást, ezért aztán úgy gondoltuk: miért is ne?

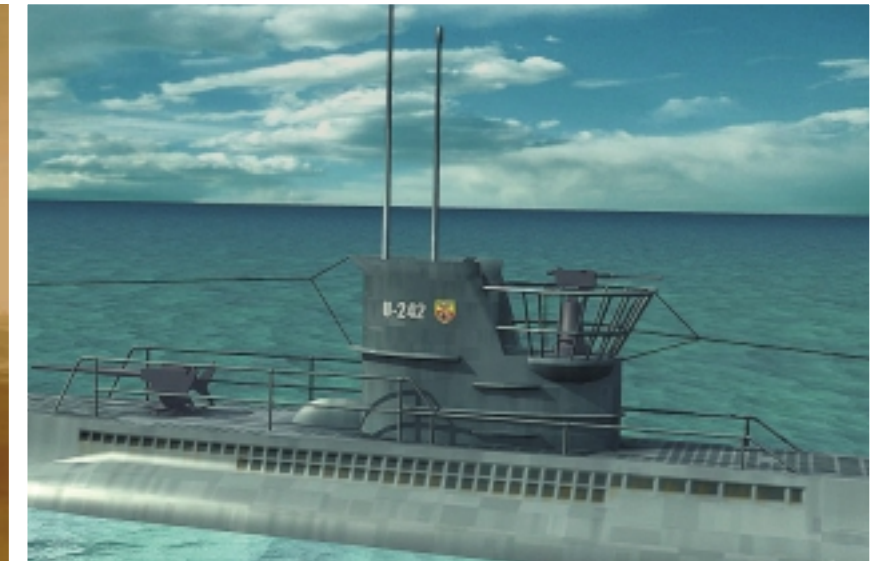
**Pontosan mikor játszódik a Midway?**  
Egészen pontosan? Ha a terveink szerint haladhat a fejlesztés (vagyis a még keresett kiadónak nem más irányúak az elképzelései), akkor a csaták Pearl Harbortól kezdődnek, és a háború egészen végighaladnak.

**Egységeink fejlődhetnek majd?**

Gyakorlatilag ne úgy képzeljétek el ezt a stratégiát, mint mondjuk egy Command & Conquest. Vagyis itt nem arról szólnak a csaták, hogy addig gyártom az egységeimet, amíg ki sem látok mögülm. Minden küldetés elején adott számú egységgel indulhatunk csatába, és ezekkel kell gazdálkodnunk. Egységeink annyira fejlődhetnek csak, amennyire ezt a valódi háborúk megengedték. Inkább arról van szó, hogy fontos a lövegválasztás, és a taktika.

**Egyáltalán milyen egységek állnak majd a rendelkezésükre?**

A valóságú ábrázolás érdekében nem akarunk kitalálni semmilyen mesejárművet. Azok az egységek állnak majd a rendelkezésükre, amelyek a háborúban is jelen voltak (anyahajók, repülő, tengeralattjárók, és még sorolhatnám). Leleményesebbek máris fellapozhatják kedvenc történelemköny-



grafikával ellátott játékot készítünk. A hasonló stílusú játékok többségének az a hátulütője (és sokan ezért nem is akarnak velük játszani), hogy nem eléggé szemügyörkötődött a grafikus kidolgozásuk. Mi ezen szeretnénk változtatni. Mint már említettük, elég valóságú motort készítünk, és elhiszitek, hogy nagyon látványos lesz ☺!

**Lesznek esetleg szerepjátkelemek az alkotásban?**

Jelen pillanatban erről nem szeretnénk beszélni. Ennek igen egyszerű oka van. Nem akarunk olyan jellegű hibát elkövetni, mint amire a múltban már sor került. Inkább csak folyamatosan adagoljuk az infókat, és nem egyszerűen rátok zúdítunk mindent ☺.

**Többjátékos módban megküzdehetünk majd egymással?**

Természetesen! Terve-

**ADATOK****FEJLESZTŐ**

Mithis Games

**KIADÓ**

nincs

**WEBCSOPORT**

www.mithis.hu

**FORGALMAZÁS**

még nincs

**MEGJELENÉS**

még nincs

CD

WEB





ink szerint nemcsak egyszerű kampányokban, hanem akár co-operative (együttműködő) módban is nyomulhattok majd!

**Véleményetek szerint mi a legfontosabb része a játéknak?**

Még nem esett szó az igen komplex csapatmenedzsmentről! Ez alapvetően meghatározza a játékot. Lényegében arról van szó, hogy minden vezető karakternek megvan a maga csapata. Mint ilyennek nemcsak az a feladata, hogy saját képességeit fejlessze, hanem hogy meghatározó döntéseket hozzon, vagy éppen eleget tegyen egy felsőbb utasításnak. A ranglétra csúcsán, mikor már admirálisok vagyunk, nemcsak egyszerűen jeles katonai személyiségek a karaktereink, hanem többek között remek kommunikációs képességeik is vannak. De erről bővebben majd talán egy későbbi találkozásunk során beszélünk...

**Esetleg lesz a játékhoz valamiféle kiegészítő?**

Igen, terveink szerint lesz. Mivel főként vízi csatákról van szó, elég egyszerű lesz egy csatát kreálni. Hiszen fogsz egy méretes flottát, szembeállítasz vele egy hasonló méretű ellenséges csapatot, és már mehet is a harc!

**Mi a program tervezett gépigénye?**

Jelen pillanatban még nem tudjuk megmondani pontosan. Terveink szerint még GeForce 1 korabeli grafikus vezérlőkön is elindul majd a program. Persze ezeken nem lesz annyira látványos, mint mondjuk egy harmadik vagy egy negyedik generációs nagy testvéren. De mindenképpen azt szeretnénk, hogy minél több játékoshoz eljuthasson!

**Milyen nyelveken lát majd napvilágot a Midway: Naval Battles?**

Az előzetes tervek szerint an-

golul, németül, franciául és természetesen magyarul is készül a játék. Azt még nem tudjuk, hogy ebből pontosan mit engedélyez a kiadó, illetve melyiket helyezi előtérbe, de mindent megteszünk, hogy minél több nyelven jelenhessen meg.

**Csak PC-re, vagy más gépekre is tervezték?**

A fejlesztésnek ezen szakaszában még csak PC-re készül a Midway, ám a későbbiekben elképzelhető, hogy a Microsoft-féle Xbox-ra, valamint a Sony-féle Playstation 2-re is elkészítjük. Ez szintén kiadói döntés kell hogy legyen.

**Hozzávetőlegesen mennyit kell még várniuk a végleges változatra?**

Talán kicsit korainak gondolhatjátok a bejelentést, hiszen a program megjelenését csak valamikor 2003 végére, de inkább 2004 elejére tervezzük. Ez egy elég hosszú fejlesztés, de nem szeretnénk semmit sem elsietni. Inkább azon leszünk, hogy minél élvezetesebb és minél eseménydúsabb alkotást adjunk ki a kezeink közül!

**Szittyó, ZeroCool**





AZ ÜZLET, AZ ÜZLET!

# ECTS 2002

**W**here games means business! – ez volt a szlogenje az idei ECTS-nek., amelyet az Earls Court-i kiállítópavilonban nyitottak meg. És a kiállítók húék is voltak jelentőségükhez: ez a mostani ECTS jóval inkább egyfajta üzleti kiállítás volt, ahol a fejlesztők, kiadók és más cégek találkoztak, tárgyalnak egymással, és kevésbé szólt az újságíróknak.



Hogy ezt min érzékeltém? Nos, szinte alig találkoztam show-elemmel, játéktárgyakkal öltözött szendvicsembekkel vagy dögös cicababákkal. Számomra egy kicsit elképesztő volt, hogy miközben ez Eidosnál gőzerővel készül az eddigi talán legjobb Tomb Raider-részt, addig az idei ECTS-en egy fia (illetve lány) Lara Croft-moddellel sem találkoztam! (Bezzeg Lipcsében ZeroCoolék kettőn is legeltethették a szemüket ☺). Ráadásul a szomszédban ott bömbölt (szó szerint) a Playstation Experience nevű másik rendezvény, mintegy gúnyolódva a PC-s és xboxos bemutatók „visszafogottságán”... (Igaz, beöltözött csak ott sem láttam.)

### EA PLAY

Ugyanakkor mégsem voltam teljesen csatlódott, mert ha a show el is maradt, legalább idén jobb játékokkal találkoztam. Mindjárt az első napon sok más nemzetközi újságíró társammal egyetemben egy buszon ülve elzötyögtem Chertsey-be, az Electronic Arts külön rendezvényére, amelyen az összes nagyon várt, addig csak képekből ismert leendő sikervarmányos játékot kipróbálhattam: *C&C Generals*, *James Bond 007 Nightfire*, *Need for Speed: Hot Pursuit 2*, és még sorolhatnám. A bejárat előtt egy gyönyörű Aston Martin, James Bond kedvenc autója, mellette a Shox játékhöz kötődő versenyautó, egy kicsit arrébb pedig a Harry Potter-játékban is látható kis Mini Morris fogadott. Bár cicababák itt sem voltak, de innen nem is hiányoltam őket, olyan gyorsan eltelt az a rövidke négy-öt óra játékkal. Az utolsó percből arra emlékszem, hogy jó pár Vodka Smirnoff után a C&C Generals előtt ülve az ellenséget rohamozom, miközben egy angol újságíró ismerősöm finoman próbál rávenni arra, hogy indulni kellene már, mert lekéssem az utolsó metrőt ☺.

### DESZKÁSOK AZ EARLS COURT ELŐTT

Másnap az Earls Courtoz érkezve jópofa látvány fogadott: az épülettel szemben egy hatalmas ugratón néhány gördeszkás srác Tony Hawk nyomdokaiba próbált lépni. Amikor beléptem a kiállítás főtermébe, először is, fel-alá járkálva gyorsan feltérképeztem az egészet. Eleinte elkedvetlenített az elég spártai látvány, és nehezen bukantam az érdekesebb játékokra. Az igazi kincseket idén valamiért elrejtették: a rendkívül ígéretes és teljesen új dalkos akciójátékot, a *Four Horsemen of the Apocalypse*-ot a 3DO csak zárt ajtók mögött mutatta be, de szerencsére sikerült időpontot megszélnem hozzá. A leglátogatottabb stand a Ubi Softé volt, ahol a nagyon ígéretes Splinter Cellt próbálhattam ki. A PC-s verzió az idei ECTS-en szerepelt először, és ezt is csak egy külön szobában, előre megszélt időpontban lehetett megtekinteni.

### JÖVŐRE KICSIT CSÁBITSATOK IS EL!

Voltak tehát jó játékok az idei ECTS-en is, méghozzá nem is kevés, de sajnos maga a kiállítás fokozottan elveszti régi báját, és egyre inkább üzleti eseményné válik. Remélem, jövőre kicsit csábítóbb lesz a körítés, hiszen végső soron szórakoztató- és nem felhasználói szoftverekről szól a másor...

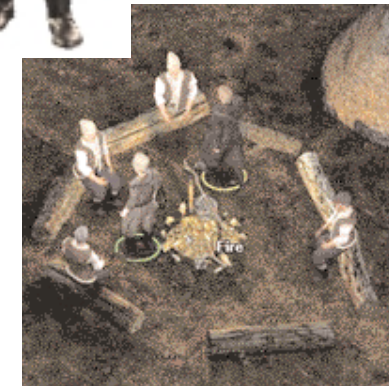
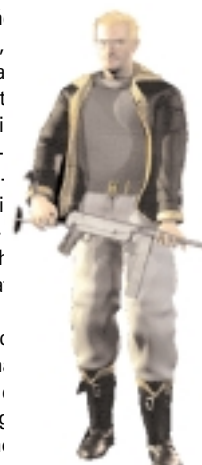


# ANOTHER WAR

■ KATEGÓRIA: szerepjáték ■ KÖRNYEZET: II. világháború

A Cenega másik kiállított játéka az Another War, amelyről a januári számban már írtam egy előzetest, és most is kipróbálhattam. A lengyek srá nek novemberi teljes játékunkat, a Mortyrt is köszönhetjük, ezúttal felülvezetés, izometrikus CRPG-t szítettek, amely nem másol, mi a második világháborúban megszállt európai városokban játszódik, és ellenfeleink is a stratégiai játékokból jól ismert fritzok lesznek. Aki azt hinné, hogy a játék valamilyen háborús hős vagy kalandor, aki szeretné szabadítani barátját a népfogságából. A furcsa és később komplikálttá váló sztori egy nyugat-francia városkában kezdődik, ahol egyedül a kocsmában iszogató Wehrmacht-katonákról látszik, hogy éppen a második nagy világháború zajlik, viszont a legvégére az orosz frontra, Lenin-grád szívébe jutunk el, ahol a náci és az oroszok legféltebb titkait kell kideríteni. Közben természetesen más országokban is meg kell fordulnunk: többek között Franciaországban, Jugoszláviában és Németországban is járni fogunk.

Amúgy sem egy szabványos szerepjáték: az átlagnál többet kell majd a bagólesőnket használnunk (tehát sok párbeszéd lesz ☺), és rengeteg logikai feladatot is meg kell majd oldanunk. Háromféle karakter, egy izomgyolvaj és egy intellektuális választanunk. A logikai feladegoldása nagyban függ az íróstól, és magát a játékmet is befolyásolja. Mint a hagyományos szerepjátékokban, itt sem ink egyedül: társakat vehetünk kikkel teljes mértékben irányítunk, és főszereplőnkhez hasonlóan fejlődnek. A játék előtt a fejlesztő a *Baldur's Gate Diablo* keverékének nevezte gramot, amely így, második viláborús köntösbe öltöztetve ívül érdekesnek ígérkezik.



### ADATOK

- FEJLESZTŐ: Mirage
- KIADÓ: Cenega
- WEBOLDAL: www.cenega.com
- MEGJELENÉS: 2002. november

# BANDITS

■ KATEGÓRIA: autós akció ■ KÖRNYEZET: Mad Max-szerű posztapokaliptikus

Számomra az ECTS egyik legkellemesebb meglepetése a Bandits című autós örület volt, amelyben egy Mad Max-szerű, poszt-nukleáris világban különféle jól felfegyverzett, buggyval (apró kis nyitott autók) nyomuló bandák és klánok ellen kell hasonló járgányokban küzdenünk. A játék a GRIN 3D-s motorját használja, amelyet már a *Ballistics*-ben is megcsodálhattunk. A GRIN-nek köszönhetően hatalmas, sivatagos, sziklás helyszíneken autózgathatunk szinte teljesen szabadon (itt ritkán vannak csak országutak), és valós idejű robbanások

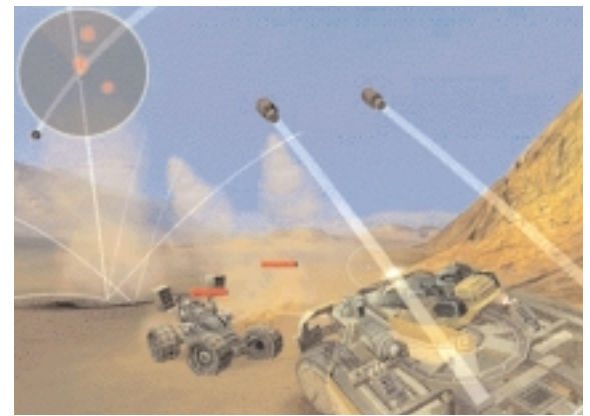
ban, jól kihasznált pixel shaderekben és király fény-árnyék effektusokban gyönyörködhetünk. Az autók mozgását és fizikájukat saját magam is kipróbáltam a kiállításon (Mi az, hogy „kipróbáltam”? Alig bírtam lekattanni róla ☺!): elképesztően élethűek, ahogy kanyarognak, borulnak, ugranak, repülnek, és ugyanakkor tökéletesen irányíthatóak is. Természetesen a járművek vezetése nem teljesen realisztikus, hanem egy kicsit csalni is kellett, hogy arcade-osabb legyen a játék. A single player játékban két zsoldost, Fennecet és Rewdalfot irányíthatjuk, akik



### ADATOK

- FEJLESZTŐ: GRIN
- KIADÓ: Pan Vision
- WEBOLDAL: www.g-play.ru
- MEGJELENÉS: 2002. vége

sok más emberhez hasonlóan a törvényen kívüli életet választották, és egy Wolfpack nevű banda tagjai. Maga a sztori nem túl eredeti (a harmadik világháború után járunk egy hatalmas sivatagban, ahol a túlélők különféle felfegyverzett járművekben száguldoznak, blablabla... – szóval a szokásos, agyonhasznált Mad Max-klisék), viszont a párbeszéd elég szórakoztató, hogy a csatapaták közben ne aludjunk el. A single mellett kipróbáltam a nagyon király multiplayer részt is: összesen nyolc játékos eshet majd egymásnak lanon és GameSpyon keresztül csapatosan, vagy deathmatch-ben. Summa summarum: ha kellő reklámat kap, a Bandits szerintem nagyot fog ütni; egyszerű, de élvezetes és dinamikus játékmenet, kitérő fizika, autók, puskák és robbanások – mi kell még ☺?



## BLACK & WHITE 2

■ **KATEGÓRIA:** istenjáték ■ **KÖRNYEZET:** kitalált mesevilág

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Lionhead  
■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
■ **WEBOLDAL**  
www.lionhead.com  
■ **MEGJELENÉS**  
N/A

Peter Molyneux híres istenjátékának folytatását nem az ECTS-en, hanem külön, zárt ajtó mögött mutatták be. A játékról maga Mr. Molyneux ejtett el némi információ-morzszát. A legfontosabb változtatás, hogy a falusiak végre nemcsak éhenkórás és szerencsétlen emberkékből állnak, hanem megtanulták a háború művészetét is. Akár állig felfegyverezheted őket, hogy lemészárolj az ellenséged. Istenként mi magunk is sokkal erősebbek leszünk, és lényünk is okosodott kicsit. Molyneux azt állítja, hogy már az ötödik (!) részig kidolgoztak mindent, és az alapötlet szerint a sorozat világa egyre inkább fejlődik, hogy végül a mostani világunkra hasonlítson. (Csak az a kérdés, hogy mi számít majd „mostaninak”, ha az első rész fejlesztési idejére gondolunk... ☺). A fejlődés útja már a második részből is jól látszik: embereink



egyre több technológiát fedeznek fel, és a lény is intelligensebb, hatalmasabb lesz. A második rész sokkal harciasabb lesz az elsőnél: az összes falu és törzs egymás ellen hadakozik, és mi Istenként eldönthetjük, hogy bátorítsuk-e a háborút, a lehető legtöbb halált és szenvedést okozva, vagy inkább a békességet forszírozzuk. (Gondolom, sejtitek, hogy én melyiket választom majd... ☺)

Ha a vérengzést favorizáljuk, akkor lényünk a legerősebb „katonává” válhat, ha viszont a béke istenként inkább felvira-

goztunk egy várost, akkor a lény harci szerepe csak annyi lesz, hogy megvédjé a polgárokat és a házakat, tehát a jó ügy érdekében küzdjön.

Molyneux azt is hozzátette, hogy már az elejétől fogva gigászi küzdelmeket szeretek volna, ahol több ezer nyílvesztőt lőnek ki a városokra, és úgy gondolja, hogy az első résztől is ezt várták volna el a játékosok. Maga a grafika igazából a környezet és a város külsejét tekintve javult, viszont a lény szerintem nem sokat változott – bár az igaz, hogy azzal nem volt sok gond. Molyneux beszélt az első részt ért kritikákról is, amelyekből sokat elismert, és hozzátette: ezeket a hibákat feltétlenül kijavítják a második részre. Úgy legyen ☺.



## BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

■ **KATEGÓRIA:** kaland ■ **KÖRNYEZET:** modern európai városok

### ADATOK

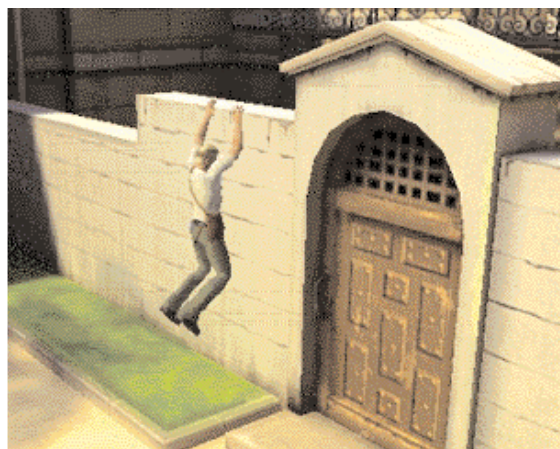
■ **FEJLESZTŐ**  
Revolution Software  
■ **KIADÓ**  
Criterion Software  
■ **WEBOLDAL**  
www.revolution.co.uk  
■ **MEGJELENÉS**  
2002 őszi

„A point'n'click kalandjáték halott!” Meglepő kijelentés ez Charles C. Cecil szájából, aki a Revolution Software fejeként, minden idők két legkiválóbb ilyen típusú kalandjátékáért, a Broken Sword-ért is felelős (amelyek közül az első rész következő teljes játékunk is lesz – most lehet új-jongani!) Természetesen ez nem von le semmit a régi kalandjátékok érdemeiből, de hát haladni kell a korrallal, és a teljesen 3D-s Sleeping Dragon végre megteszi az lépést. Igaz, a szintén kiváló Gabriel Knight 3 is 3D-s volt, itt viszont nem egy

hagyományos értelemben vett point'n'click kalandról, hanem egy akció és ügyességi részekkel is dúított, azért a tradicionális puzzle-elemeket sem nélkülöző játékról van szó. Utóbbiról gyanakodva megkérdeztem a sajtótájékoztatón Ceciltől, hogy mennyire lesznek jellemzőek a Sleeping Dragonra: „Nagyon jó kérdés!” (Mindegyikre ezt mondta ☺) „Nos, természetesen lesznek puzzle részek is, viszont nem szeretnénk, hogy a hagyományos adventure-ökhöz hasonlóan a játékos komolyan elakadhasson, és órákig szenvedjen egy adott részen. Ennek érdekében elkerültük a túlságosan nyakatekert logikai feladatokat, emellett egy felad-



ni, kiről van szó, hiába könyörögtek az újságírók ☺. Fontos szerepe lesz az első részben megismert titkos templomos szervezetnek is, amely nem vette túl jó néven, hogy Stobbar keresztezte



ztően  
ez,  
öz ren-  
k.  
gyon  
i  
ti, szí-  
lis vilá-  
m es-  
i, és  
lógia  
sz jel-  
ndozás

## COMMAND & CONQUER: GENERALS

■ **KATEGÓRIA:** RTS ■ **KÖRNYEZET:** alternatív valós világ



Az EA Playen óriási tülekedés volt a C&C Generals standja előtt, úgyhogy alig tudtam odaférni, hogy egy kis csatározás erejéig kipróbáljam. Elsőként a SAGE grafikus motor által nyújtott vizuális élmény nyűgözött le igazán: a megjelenített környezet (a kiállításon egy sivatagi városban harcolhattam) tényleg messze leghagyja az összes eddigi RTS grafikáját. A katonák vagy a civilek még apró termetük ellenére is sokkal részletesebben kidolgozottak, talán egyedül a néhány harckocsi és egyéb jármű ki-

dolgozása emlékeztetett egy kicsit túlságosan is a Dune: Emperor-ra, de hát ezen még javíthatnak az EA-s srácok. A játékban három nép parancsnokaként harcolhatunk, de ezeken belül is különböző specialitásokat választhatunk: a NATO tankparancsnok szerepében például a nyers tankerő segítségével semmisíthetjük meg leginkább az ellenséget (itt a harckocsik bónuszt kapnak) a kínai titkosszolgálat főnökeként pedig a rejtőzködő ellenségeket tudjuk jobban felderíteni. A jenki és a kínai

néphadsereg mellett akár az anarchista terrorista szervezet, a Global Liberation Armyval is nyomulhatunk. A készítőik nagyon büszkék arra, hogy nemcsak elképzelt, jövőbeli, hanem valóságos, a CNN-en napjainkban is látható fegyverekkel és harci járművekkel is részt vehetünk a küzdelmekben. Hogy milyen volt maga a játékmenet? Nos, a Generals a harcmezőn alapjaiban azért nem sokban különbözik az eddigi részekétől: RTS ez is a javából, egyedül a repülő és egyéb légi járművek kapnak nagyobb szerepet. Persze meg kell még várni a végleges verziót: ha minden jól megy, karácsony este már ti magatok is kipróbálhatjátok.



## CONFLICT: DESERT STORM

■ **KATEGÓRIA:** kommandós akció-stratégia ■ **KÖRNYEZET:** 1991, Öböl-háború

Ugyan maga az SCI nem állított ki az ECTS-en, viszont az Nvidia standjánál kipróbálhattam ezt a nagyon várt külső nézetes kommandós akciójátékot. Ami elsőre megfogott, az a kitűnő grafika, amely az ot-tani tesztpéldában található GeForce4-en teljes szépségét megmutatta. A napsütés len's flare-jétől szinte megvakultam, a sivatag homokviharja pedig már-már csípte a szememet. A irakiak hegyekben található sziklás táborát és a környékét is nagyon szépen valósították meg: a Desert Storm szerintem az egyik legszebb akciójáték lesz, amikor kijön.

Maga a játék az Öböl-háború alatt játszódik, és négy profi katonát irányítunk, akik-



nek mindegyike valamiben szakértő, így egymást ki tudják egészíteni. Eleinte azonban egyedül indulunk, és az első néhány küldetés arról szól, hogy meg kell menteni későbbi társainkat. Az ECTS-en a legelső misszióval játszottam, ahol a kicsit mindenhez értő „főnökkel” kellett kiszabadítani az egyik emberünket, az arab katonák tömkelegén vágva keresztül magunkat. Mivel nem egy Rambo-, vagy Steven Segal-film adaptációjáról van szó, nem tanácsos ész nélkül az ellenséges táborokba rohanni, hanem ajánlatos lopakodva megközelíteni. (Az első néhány alkalommal jól meg is szívtam ☺). Szerencsére időnként váratlan események terelik el az ellenség

figyelmét: mindjárt az elején egy konvoj-karavánjukat ért bombázás miatt az arabok riadtan kirohangáltak, így kényelmesen, távolról le tudtam szedni őket. Egyébként viszont az ellenség nagyon jól céloz: a közelben lévő híd másik oldalán álló lesipuskás már figyelt rám, és nem úsztam meg sebesülés nélkül, mielőtt le-szedtem volna. Az irányításnál elsőre furcsa volt a külső nézet, és a célra tartás is kicsit nehezen ment, de aztán később sikerült hozzászoknom. Mindent összevéve szerintem ütős kis kommandós akció stuff lesz, reméljük, hamarosan a karmaink közé kaparinthatjuk.

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
EA Pacific  
■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
■ **WEBOLDAL**  
www.ea.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2002. december

## FIFA 2003

■ **KATEGÓRIA:** sport ■ **KÖRNYEZET:** valóságos focistadionok

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
EA Sports  
■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
■ **WEBOLDAL**  
www.easports.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2002 vége

Az EA Sports FIFA sorozatát a világ legnépszerűbb focijátékának tartják, ezért kicsit meglepő kijelentés Edgar Davids szájából, hogy: „De hát mi ezt nem is így játsszuk...” Azonban úgy tűnik, ez a helyzet meg fog változni, hiszen felkérték a futballsztrát, hogy magyarázzák el, hogyan működik. Ez alapján a FIFA sorozat 2003-as darabja – végre-valahára – igazi „nagygenerálószon” megy keresztül, nem csak kisebb fel-tupírozáson. A játék például alaposan meg fog nehezedni, mert ezentúl nem „ragad” lábunkhoz a labda, hanem a Kick Off sorozathoz hasonlóan vezetgetni kell. Ezáltal tehát alaposan meg fog nehezedni a játék, és ha hishetünk az EA Sportsnak, akkor sokkal szakszerűbb is lesz.



## FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

■ **KATEGÓRIA:** külső nézetes akció ■ **KÖRNYEZET:** piszkos nagyváros

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
3DO  
■ **KIADÓ**  
3DO  
■ **WEBOLDAL**  
www.3do.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2003 vége

A 3DO csak egyetlenegy játékot állított ki, és azt is zárt ajtók mögött, de szerencsére sikerült bejutnom a helyszínre. A Four Horsemen of the Apocalypse az Armageddon bibliai tőfeldolgozása – 3D-s akciókötésben. A játék fő replője egy „bukott angyal” (egy hosszú fekete bőrkabátos és ugyanolyan hajú, nagyon macho figura), alprostival, egy sorozat és egy korrupt politiku kell összeállnia, hogy rmentse az „Apokalipsz Invasátort” a világot. A



ményeivel kell megküzdenünk, hanem az átvezetők során is. Abaddon, a bukott angyal például az egyik jelenetben a prostitúált után kutat, és útja egy horrlályházba vezet, rostival, lva hősünk-örölésul nem len közelről l szétlóni ncsétlen fe-

jét. Egy másik átvezetőben Abaddon még extrémebb helyzetbe kerül: a sorozatgyilkost a villamosszékről kell megmentenie, mielőtt még az ítéletet végrehajtanák rajta. A lovasok is egészen eredeti figurák: Halálnak, Pestisnek, Éhségnek és Háborúnak hívják őket, és mindegyiküket nevüknek megfelelően formálták meg. A főgonosz maga a Sátán, aki Tim Currey hangján szólal meg.



között a híres fantasy Simon Bisley-nek kö-a grafikához készített játék készítésében is rességek között talál-ricksen (az Aliens ds is (a hölgyet jói biztos ismerik... ©) ül véres és kegyetlen, akciójelenetek során, y lovas pokoli terem-

## FREEDOM: BATTLE FOR LIBERTY ISLAND

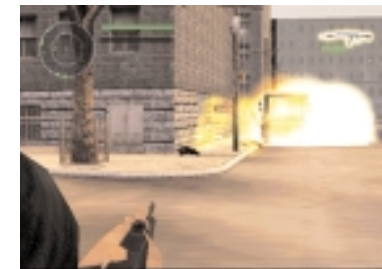
■ **KATEGÓRIA:** FPS/stratégia ■ **KÖRNYEZET:** alternatív USA

Kis meglepetést okozott az EA ezzel a cí-mével, hiszen eddig szinte semmit sem lehetett hallani róla. A Freedom egy belső nézetes akció-kaland játék, amelyben a Szovjetunió nyerte meg a hidegháborút (csak nem bírnak már ettől elszakadni a fejlesztők...), és az összecsapás már az amerikai utcákon zajlik. Avégett hogy a jeniknek bebizonyítsák: a kommunizmus harca a békéért folyik, a ruszkik elő-ször egy barátságos atombombát küldenek Washingtonra, majd Mexikó és Kanada határait áttörve előzönik a várost. Nem kímélik az USA elnökét sem: a CNN friss hírei között jelentik, hogy a szovjetek meg-gyilkolták.

Itt lép közbe Christopher Walker, egy általán-veve nagyon nyugis csőszerelő (nem keverendő össze Super Marioval ©), aki

karizmatikus és félelmet nem ismerő szabadságharcossá válik, miután a bátyját el-rabolták a szovjetek. A játék ott kezdődik, amikor Walker éppen belvárosi gerillahar-cosokat toboroz, hogy a „szovjet veszedel-met” kiebrudalják New York utcáiról. Ez a meglehetősen kretén történet szeren-csére egészen egyedi játékmennel páro-sul. A Freedomban ugyanis kétféle játékmódban kell érvényesülnünk: az egyik a körökre osztott stratégiai térkép, ahol csapatainkat szétosztjuk, hol lépjenek szín-re; a másik a 3D-s akció rész, amelyben az utcákon kell keményen küzdenünk a szovjet betolakodók ellen.

Walker karaktere nemcsak jellemében, ha-nem külsejében is sokat fog változni a já-ték során, ahogy egy egyszerű polgárból igazi gyilkológéppé válik. Ugyanígy fog



változni a játék környezete is: New York városába beköszönt a tél, vagy kitavaszo-dik, és persze háború is keményen nyo-mot hagy rajta.

A játék grafikájához a fejlesztőcsapat, az IO Interactive (Hitman) Glacier nevű, teljesen új motorját használta, amelynek köszön-hetően többek között valós idejű villámok-ban, esőben, hóesésben, füst- és tűzefek-tusokban gyönyörködhetünk. Az IO még a multiplayer módot sem hagyta ki: ösze-sen nyolcan eshetnek egymásnak a PC-s verzióban.



### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
IO Interactive  
■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
■ **WEBOLDAL**  
www.ea.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2002. tél

## HANNIBAL

■ **KATEGÓRIA:** FPS ■ **KÖRNYEZET:** modern nagyvárosok

A tavalyi ECTS-en még csak egy plakáton lehetett látni Anthony Hopkins, alias Hannibal Lecter sátni mosolyra nyíló arcát, most viszont végre bepillantást nyer-hettünk a játékba is. A Hannibal, bizonyos várakozások ellenére, nem kalandjátéknak, hanem FPS-nek készült. Megkérdeztem a játék előtt állóigáló fejlesztőtől, hogy mi-ért van ez, erre ő sajnálkozva kifejtette: egész egyszerűen már nem vevő a piac a hagyományos kalandjátékokra, ezért akár tetszik, akár nem, ők is kénytelenek voltak a Hannibalból FPS-t fejleszteni. (Mondjuk multimédia embrevő-szakácskönyvet még lehetett volna csinálni, de ez, úgy lát-



szik, nem jutott eszükbe... ©) A designer azért gyorsan hozzátette, hogy nem egy mezei FPS-ről van szó (állítólag ezért is tart olyan sokáig a fejlesztés): mivel egy FBI ügynököt (Clarice Starling) irányítunk, ezért

sokat kell nyomoznunk, helyszínelnünk is, a megszerzett nyomokat és bizonyítékokat analizálnunk stb. A következő kérdésem az volt, hogy hogy a bánatban lehet egy sorozatgyilkosos filmből FPS-t készíteni, amikor gyakorlatilag egyetlen ellenséggel, Hannibal Lecterrel kell csak harcolnunk. (Őt meg vagy lelövöm, vagy nem, ugye...) A fejlesztő szerint ezt az el-lentmondást úgy tudták feloldani, hogy Clarice-nak flashbackjei vannak régi külde-téseiből, és a visszaemlékezések során kell régi ügyekben is részt vennünk. Végül azt is megkérdeztem, hogyan modellezték le Anthony Hopkins és Julien Moore arcát: „Sehogy, ugyanis sajnos túl drága lett volna a jogdíj, úgyhogy másmi-lyen arcokat rajzoltunk hozzájuk...”

Hmm... Szerencsére nem kell leírni a Hannibalt, mert komoly adukkal is rendelkezik. Remek ötletnek tűnik például az aggodalomfaktor; a főhős komoly stressz hatására például különös érzéki csalódásokon megy keresz-tül: a hangok felerősödnek, és bizonyos helyszíneket és személyeket rendkívül fur-csának lát (mintha Clarice ilyenkor be len-ne löve...) A játékhoz a Monolith Jupiter motorját



használgják fel, úgyhogy a grafika egész ütősnek tűnik. Ugyanez igaz a Hannibalra is: a felsorolt hátrányok ellenére még re-mek kis játék készülhet belőle, ha sikerül – jól – megvalósítani a beigért ötleteket.

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Arxel Tribe  
■ **KIADÓ**  
Arxel Tribe  
■ **WEBOLDAL**  
www.arxeltribe.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2002. november



## HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

■KATEGÓRIA: ügyességi/akció ■KÖRNYEZET: Harry Potter mesevilága

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
EA Games  
■ KIADÓ  
Electronic Arts  
■ WEBOLDAL  
www.ea.com  
■ MEGJELENÉS  
2002. november 16.

Az EA az EA Player Harry Potter legújabb kalandját pontosan ugyanazon a helyen mutatta be, mint tavaly. Most is el volt kerítve egy külön részen, most sem lehetett fényképezni, és most sem bírtak egy nyamvadt screenshotot vagy legalább egy bemutatót feltölteni az EA Play sajtó-CD-jére! Egyszerűen nem értem, mi ez a nagy titkolózás, hiszen a játék pontosan ugyanazt az unreales motort használja, mint egy

évvél ezelőtt, és a játékmenet sem sokban változott. Apróbb különbségek azért szerencsére lesznek: például egy-két effektet (tűz) egy kicsit feljavítottak (hurrá...) illetve az átvezető animációk során a szereplőknek végre mozog a szájuk. Mi, PC-sek viszont a fejünket verhetjük a falba, hiába van ugyanis csúcsgépünk, a játék kevesebb poligont fog használni például az



xboxos verzióhoz képest, hogy a PII-esek is elégedettek legyenek... Ennyi siránkozás után azért le kell szögez-nem, hogy Harry legújabb kalandja – az előző részhez hasonlóan – kellemesen néz ki, és éppolyan élvezetesnek is tűnik. A játék hajszálpontosan november 16-án, a film bemutatóján kerül a boltokba, úgyhogy a Harry Potter-fanok maximálisan boldogok lehetnek majd – külföldön. Hogy ez nálunk hogyan alakul, az már csak a magyar film-és játékforgalmazó szemfülességén múlik...



## ISLANDS EXTREME STUNTS

■KATEGÓRIA: akció-kaland ■KÖRNYEZET: LEGO-világ

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
LEGO  
■ KIADÓ  
Electronic Arts  
■ WEBOLDAL  
www.ea.com  
■ MEGJELENÉS  
2002. tél

Nevezetek érzéketlen, cinikus személtádnak (úgysem hallom ☹), de utoljára körülbelül 12 éves koromban legóztam, és az azóta eltelt 18 év alatt egyszer sem jutott eszembe, hogy a színes kockákat elővegyem. Ennek ellenére azért kötelességszerűen megnéztem az Electronic Arts kiadásában a legújabb legós játékot, amelyet az EA Playen mutattak be. (Ez volt az egyetlen szinte állan-

dóan szabadon hagyott stand, és az ötödik Smirnoff Vodka Tonic ital után már minden játék jó játék ☺.) Az Islands Extreme Stunts lényegében egy, a LEGO világában játszódó kaszkadőrös, autós játék, amelyben egy Pepper Roni nevű, veszedelmes mutatványokat végrehajtó, rettenthetetlen emberke szerepében nyomulhatunk. Derék hősnünk munkát kap egy neves stúdiótól, amely éppen egy akciófilmet forgat LEGO™ szízetten, és éppen kaszkadőrt keres. A feladat tehát különféle veszélyes mutatványok végrehajtása: autózunk, repülünk, gördeszkázunk kell, miközben folyamatosan megy a kamera, és minket vesznek fel a drága szupersztár helyett. Ugyanakkor meg kell akadályoznunk a gonosz Brickster mesterkedéseit is, aki minden jelenetet megpróbál tönkretenni, csak hogy ő kaparintassa meg a munkánkat. Szóval ez a játék kisebbeknek szól (az EA szerint hat éven felülieknek) de szó sincs

arról, hogy primitív lenne a kivitelezés: igen kellemes a grafika, és emellett 14-féle járművet kell vezetnünk, 25-féle kihívásnak kell megfelelnünk, ráadásul emellett mindent szétszedhetünk apró darabjaira, hogy aztán ismét összerakjuk. Szóval LEGO foreva ☺!



## JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

■KATEGÓRIA: FPS ■KÖRNYEZET: 007-univerzum

Az EA Playen végre nekem is alkalom nyílt kipróbálni a 007-es ügynök több géptípusra is elkészült legújabb FPS kalandjait. A készítőket rengeteg helyszínt ígérnek (osztják Alpok, csendes-óceáni tenger alatti bázis, úrállomás és így tovább) – ezek közül én Rafael Drake, a főgonosz titkos rezidenciáján és egy katonai bázison tudtam nyomolni. Őszintén szólva az FPS akciótól nem voltam elájulva: például a SOF II realizmusával szemben itt a rosszfiúk még

csak nem is véreznek, és bárhova löttem, mindig a nyakukhoz kaptak... (Remélem, csak a béta-verzió ilyen.) A grafikával is csak részben vagyok elégedett: míg az emberek modelljeit nagyon profin kidolgozták (például Pierce Brosnanét, Bond szerepében) a környezet megjelenítése már elég mosott, szürkés, amolyan half Life-os textúrákat tartalmaz, ami nem véletlen, hiszen a Nightfire a HF (már lassan öt éves...) feljavított motorját használja. Azért ha a sztóri, a hangulat és a játékmenet a helyén lesz, akkor szerintem nem kell panaszkodnunk. A PC-s verzió érdekessége lesz még, hogy csak ehhez készítenek – állítólag vérprofi – multiplayer részt, viszont a konzolon játszható autós és víz alatti üldözős részek, amelyeket a Need for Speed csapat készített, a PC-ről hiányozni fognak. Kár.



### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Gearbox Software  
■ KIADÓ  
Electronic Arts  
■ WEBOLDAL  
www.ea.com  
■ MEGJELENÉS  
2002. november vége

## LORD OF THE RINGS

■KATEGÓRIA: akció-kaland ■KÖRNYEZET: a Gyűrűk ura regény



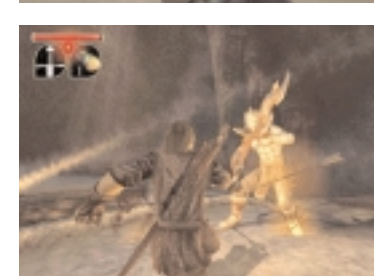
felosztva, a könyv fontosabb fejezetei alapján. Mindig csak az egyik karakter áll az adott rész központjában (tehát őt irányítjuk), és a játékmenet a képességek függvénye. Frodo például leginkább lopakodni szeret, Aragorn harcolni, Gandalf pedig puzzle-megoldó logikáját, mágikus képességeit és a kardját is használja. A külön, zárt ajtó mögött megtekinthető verzióban egy olyan részt próbálhattam ki, ahol Aragornnal orkok és goblinok hadát kellett lemészárolnom; az irányítást szerencsére igazán jól megoldották a surrealis srácok. A sok verzió közül a legkorábban az xboxos érkezik majd meg (októberben), míg a PC-s és a PS2-es csak novemberben.

A Gyűrűk Urából két játék is készül, de sajnos csak az egyik, a Fellowship of Rings lesz PC-re. A két program körül volt egy kis kavargás: különféle licenz problémák miatt ez a játék kizárólag a könyv alapján készül, míg az Electronic Arts kizárólag PS2-es Two Towers-e a második (és kicsit az első) film adaptációja. Hogy még bonyolultabbak legyenek a dolgok: magát a Fellowshipet sem egyetlen, hanem két csapat készíti: a Surreal (Drakan) a PC-s és PS2-es verziót dolgozik, míg a WXP az Xboxoson. A Fellowship érdekessége, hogy a fejlesztők állítólag már azelőtt elkészültek a skiccekkel, mielőtt még a film első képeit látták volna. Maga a játék különböző részekre van



### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Surreal  
■ KIADÓ  
Vivendi/Universal  
■ WEBOLDAL  
www.lotr.com  
■ MEGJELENÉS  
2002. november



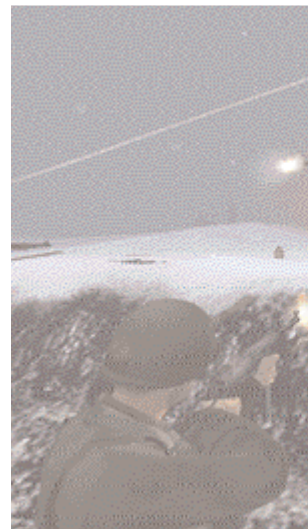
# MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

■KATEGÓRIA: FPS add-on ■KÖRNYEZET: II. világháború

## ADATOK

- FEJLESZTŐ EA Games
- KIADÓ Electronic Arts
- WEBOLDAL www.ea.com
- MEGJELENÉS 2002. november

A Medal of Honor: Allied Assault hatalmas sikerére talán még az EA sem számított, amit mi sem jelez jobban, mint hogy az amúgy kitűnő multiplayer módot szinte sehogyan sem támogatták. A küldetés-lemezt is kissé „lomhán” adták ki: a Spearheadnek eleinte single player részt nem is szántak, és csak utólag veték bele. A folytatásban Jack Barnes őrnagy szerepében nyomulhatunk, a partraszállás után egészen Berlin elestéig. A játékban ezúttal az orosz „muszkák” szövetségeseinként is harcolhatunk, és a multiplayerben akár mi magunk is lehetünk oroszokkal. Az előző számunkban megjelent előzetesemhez képest újabb információ még, hogy ismét alaposan kikérték a híres Medal of Honor Society tanácsait (persze a háborús veteránok most sem akartak kimaradni a buliból ☺), és emellett még Dale Dye kapitánnyal is konzultáltak, aki Hollywood legnevesebb katonai szakértőjeként és olyan filmekhez segített be, mint a *Ryan közlegény megmentése*, *A szakasz* és az összes eddigi MOHAA-játék. Ez idáig mind szép és jó, már csak egy kérdés lenne: ki fog itt még „moházni”, amikor akkorra már rég meglesz a király Battlefield 1942... ☹?



# MISTMARE

■KATEGÓRIA: szerepjáték ■KÖRNYEZET: alternatív, középkorszerű

## ADATOK

- FEJLESZTŐ Arxel Tribe
- KIADÓ Arxel Tribe
- WEBOLDAL www.arxeltribe.com
- MEGJELENÉS 2003. tavasz

A kiállítás legérdekesebb szerepjátéka (igaz, az Another War mellett más ilyen nem is nagyon volt...) a teljesen 3D-s, gyönyörű grafikájú Mistmare, amelyben egy sztoikus varázsló-pap kalandjaiban vehetünk részt egy alternatív, középkori Európában. Bár 1996-ban járunk, a világ mégis megrekedt a fejlődésben, nagyjából az 1500-as évek szintjén. A játékban Athén, Párizs, London, Antwerpen, Avignon, Róma, Krakkó és Stockholm középkori városaiba juthatunk el, és mindegyikükben sokak fő- és mellékküldetést kell teljesítenünk, hogy hőszűkkel szép lassan kiderítsük, milyen sötét erők állnak a fejlődés útjába. A Mistmare kicsit a *Morrowindre* vagy a *Gothicra* hasonlít, abban a tekintetben, hogy teljesen nonlinearis, tehát szabadon



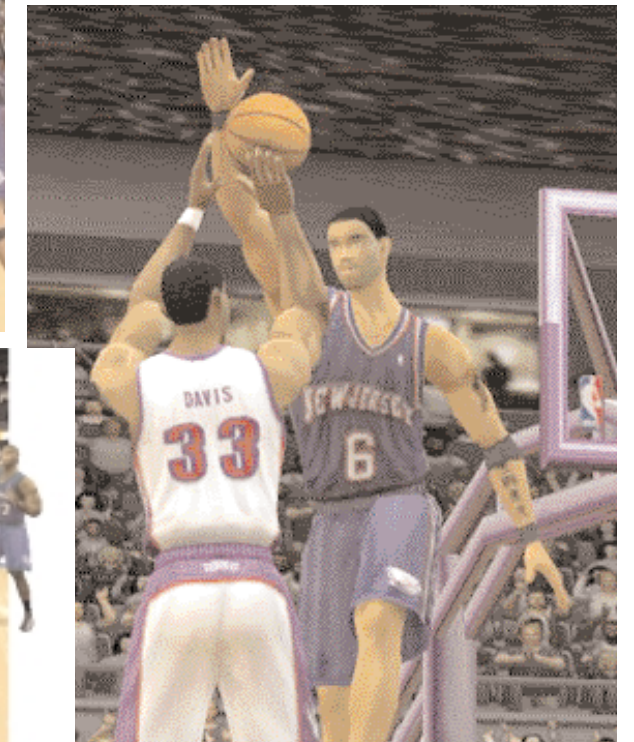
bolyonghatunk és teljesíthetünk bármilyen megbízást, illetve hőszűket is sokféle irányba fejleszthetjük. A rengeteg tulajdonságtípus felsorolására most itt nincs hely, viszont annál érdekesebb, hogy ezek fejlődését nem számszerű értékek jelölik, hanem különféle rejtélyes középkori ábrák. A Mistmare megjelenéséhez a Litech 3.2-es motorját és az Alias Wavefront Mayát használták, ami meg is látszik rajta: a Mistmare talán az ECTS egyik legszebb kiállított játéka volt. (De azért a *Morrowindet* nem hagyta le ☺.) Az Arxel Tribe-nál ülő szlovén fejlesztő meg is mutatott egy-két feature-t a játékból: gyönyörű, valós idejű időjárás-effekteket láthattam, naplementét és napfelkeltét (folyamatosan

változnak a napszakok), havazást, villámokat, napos és felhős időszakokat. Összesen 100-féle karakterrel léphetünk interakcióba; ezek ugyan „mindössze” 1000 poligonból állnak, viszont az arckifejezésük tökéletesen élethű, ruhájuk és hajuk szabadon lebeg a szélben, és a készítő külön ügyeltek, a szavakat követő, fonémaszintű szájmozgásra, ami tényleg nagy szó, ha belegondolunk, hogy erre gyakran még a nagyobb kiadók játékaiban sem képesek... A szlovén srác bemutatta még a harc részt is, amelyben a taktikázásnak és a megfelelő varázslatok használatának nagy szerepe volt – annak ellenére, hogy valós időben zajlott minden.

# NBA LIVE 2003

■KATEGÓRIA: kosárlabda ■KÖRNYEZET: létező kosárpályák

A kosárrajongók kedvenc NBA-ének természetesen nem maradhat el a folytatása, és gondolom, sokan közületek megnyugodva sóhajtanak fel, hogy az E3-as „vállvonogató”, „Hát, ja, persze, asszem PC-re is meg fog jelenni...” válasz helyett most már olyan sajtóanyagot kaptunk, ahol a konzolok mellett a PC CD-ROM is szerepel. A készítő az új verzióban többek között sokkal gyorsabb grafikát ígérnek, és szerintük a sebességnövekedés egy aránylag lassú gépen is jelentkezni fog. Javították a mesterséges intelligenciát is: a játékosok például gyorsabb kitérésre alkalmaznak, és jóval életszerűbben reagálnak az elrontott lövésekre. Maga a labda is sokkal inkább valószínű csapódik vissza az üvegről: összesen 30-féle módon pattanhat le róla. Finomították a játékosok közti összecsapások grafikáját is: az újból felvett motion capture segítségével sokkal valóságosabban a kosarasok közötti küzdelmek animációi, a dribbling és az ünneplő-ujjongó gesztusok. Végül új védekező mozdulatokat találhatunk a játékban: az ügyesebb játékosok a kosárpályánról lepattanó labdát is elkapják. Az EA Sports fejlesztői szerint csak egyvalami maradt a régi: az NBA-hangulat.



## ADATOK

- FEJLESZTŐ EA Canada
- KIADÓ Electronic Arts
- WEBOLDAL www.easports.com
- MEGJELENÉS 2002. november

# NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

■KATEGÓRIA: arcade autóverseny ■KÖRNYEZET: autópályák

Annyit írtunk már az NFS legújabb részéről, annyiszor kellett már végighallgatni ZeroCoolt és Sam Joe-t, hogy milyen király lesz ☺, hogy természetesen én sem hagyhattam ki az EA Playen. Megmondom őszintén, úgy első blikkre nem voltam elájulva tőle: kellemes, de semmilyen szem-

pontból sem különleges 3D-s grafika, a szokásos irányítás (ami őszintén szólva most valahogy nem fekdűt annyira, mint a régebbi részekenél). Igaz persze, hogy egy elég átlagos pályán nyomultam, pedig az EA szerint többek között hatalmas folyómedrek, vízések, tengerpartok, épp kité-



rőfélben lévő vulkánok (az életszerűség nevében ugye ☺) fölött, mellett száguldozhatunk. A kocsik között 20 egzotikus versenyverdával nyomhatjuk: többek között a Lamborghini Murcielago és a Ferrari 360 Spider is a repertoárban lesz. A szokásos Hot Pursuit és Championship játékmódok mellett a Top Cop és Be the Cop módokban is részt vehetünk. Akik az irányítás terén a *Porsche Unleashedre* tippelnek, azok rosszul teszik, mert a Hot Pursuit 2 az első részhez mérten igazi arcade autóverseny. Nekem nem jött be annyira, de ZeroCool biztos odáig lesz, amikor végre meg fog jelenni.

## ADATOK

- FEJLESZTŐ EA Seattle
- KIADÓ Electronic Arts
- WEBOLDAL www.ea.com
- MEGJELENÉS 2002. vége



# RAYMAN 3

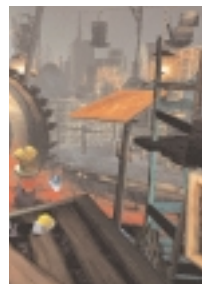
■KATEGÓRIA: akció-ügység ■KÖRNYEZET: mesevilág

### ADATOK

- FEJLESZTŐ: Ubi Soft
- KIADÓ: Ubi Soft
- WEBOLDAL: www.ubisoft.com
- MEGJELÉNÉS: 2003. szeptember

Rayman a Ubi Soft igazi „kabalababája”: a kilencvenes években az egyszerű kis 2D-s platformjáték óriási sikert aratott, és valamennyire megalapozta a francia cég gyarapodását is. A második, 3D-s rész, bosszantó kamera- és irányítási problémák miatt már nem volt annyira szórakoztató, mint az első, ezért a készítőket mindent megtekintettek, hogy a hibákat kijavítsák. A Rayman 3 játékmene-  
tében persze nem sokat változott a 2-höz képest, (hasonló 3D-s akciójátékról van szó), sokat fejlesztettek viszont az előző verzióban eléggé minimális harc részen. A kis lénynek többek között hatalmas, átváltozó szárnyakkal kell megküzdenie, vagy egész hadseregnyi ellenséggel: hoodlumok, dark lumok,

knaarenek, és mindegyik külön kidolgozott MI-val támad, továbbá csak speciális taktikákkal lehet legyőzni őket. Szerencsére Raymannek új szuperképességei lesznek: power fist, grapple és super helikopter. A játék grafi láttam eget séget a más képest, ped Rayman és jóval több p épülnek fel. a PS2-es ve tatták be, de lag a PC-s n sokban fog lönbözní attól.



# RING II

■KATEGÓRIA: kaland ■KÖRNYEZET: a Nibelung-legendák világa

### ADATOK

- FEJLESZTŐ: Arxel Tribe
- KIADÓ: Arxel Tribe
- WEBOLDAL: www.arxeltribe.com
- MEGJELÉNÉS: 2002 vége



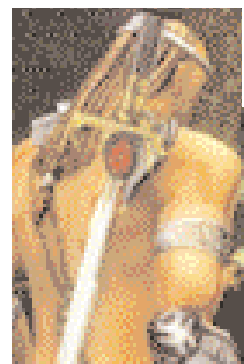
landjátékkal találkoztam. A CINERGY grafikus motor egész kellemesen vegyítette a 3D-s karaktereket a pre-renderelt hátterekkel – bár ez most már nem egy forradalmi technológia, de még mindig előrelépés a teljes 2D-hez képest. Maguk a szereplők aránylag részletesen kidolgozottak, bár egy kicsivel magasabb polgonszám nem ártott volna, azért még így is többet használnak, átlagos kalandjátékban.

En egy kis részletet láthattam ól: egy hatalmas barlangban kel-Szigfriddel bolyonganom, helylogikai feladványokat megoldá-  
égül egy óriási sárkányt megöl-  
ólag 25 helyszín lesz majd a tel-  
n, és mindegyiket Druillet rajzol-  
stílusában.



am is lesz kaland, a Ring azért az Arxel továbbra jára hagyni a műfajt. Két Legend of Nibelungen illet grafikus művész és ét együtt dolgoznak, ndáját életre keltsék, és Wagner operája alapján ik odafigyeltek irodai-  
zitos hallottak rdáról, amelynek gyöke-  
ináv mitológiában talál-  
k meg; először a Grimm stvérek gyűjtötték össze, később Wagner dolgoz-  
sz.

Arxel standján ki is pró-  
mes családásban volt



# SHADE: WRATH OF ANGELS

■KATEGÓRIA: akció-kaland ■KÖRNYEZET: Resident Evil-féle parás helyszínek

A Cenega standja mellett elsétálva egy érdekes, külső nézetes akciójátékra lettem figyelmes. A főszereplő Max Payne-szerű figurának tűnt, viszont vele nem gengsztereket, hanem zombikat kellett egy jó nagy puskával gyakni – amolyan Resident Evil módra. A grafika nagyon kellemes volt: szépen kidolgozott, teljes 3D, részletes textúrákkal, a főszereplő ruháján jól látszanak a gyűrődések, és így tovább. Amikor szóba elegyedttem a prógi előtt ücsörgő fejlesztővel, kiderült, hogy stílusában tényleg egy kicsit az említett két játék keverékéről van szó. Bár a hangsúly leginkább az akci-  
ón van, a cseh designer többször is biztosított arról, hogy „ez nem egy átlagos lövöl-  
dős program, találunk benne logikai ré-  
szeket is”.

Miközben hősünkkel egy teljesen modern helyszínen hentelethetjük a zombikat, nem egészen érttem, hogy akkor pedig mit keres egy középkori lovag hatalmas artworkje a tesztgép mellett? Amikor rákérdeztem, a fejlesztő gyorsan felvilágosított, hogy a játék sztorija nem egyszerű Resident Evil-féle téma, hanem többek között találkozunk benne időutazással is. A Shade főszereplője, Thomas ugyanis a Vatikánban dolgozó „nyomozó”, aki az egyház megbízásából különféle „csodákat” próbál felkutatni, illetve kinyomozni az igazságalapjukat. Legújabb megbízatása Európába szőlítja, ahol

egy Albert Pinelli nevű öreg pap csodájának alapját kell kinyomoznia. Persze nem kalandjátékról van szó, ezért a nyomozósdí helyett hamarosan egy teljesen kihalt városba érkezünk, ahol különféle rémségek rontanak ránk. Thomassal természetesen nemcsak a kisvárosban, hanem más helyszíneken és időzónákban is harcolnunk és kutatnunk kell: koszos kriptákban, 19. századi csatorna-rendszerekben, középkori városokban, titkos katonai bázisokon, a kormány elhagyott kutatólaboratóriumokban és más pokoli helyszíneken is. A sajtó-CD-n található, kissé patetikus történetleírás szerint a legremesebb ellenfelet saját magunkban hordjuk, miután megszállta testünket...

### ADATOK

- FEJLESZTŐ: Cenega
- KIADÓ: N/A
- WEBOLDAL: www.cenega.com
- MEGJELÉNÉS: 2003 nyár



# SHADOWS OF MEMORIES

■KATEGÓRIA: kaland ■KÖRNYEZET: több különböző korszak (időutazás)

A Konami leginkább csak konzolokra szokott játékokat fejleszteni, de most nagyon fogadkozni, hogy a közeljövőben a PC-t sem hagyja ki. Az első ilyen játékuk a Shadows of Memories, amely egy rendkívül összetett és igényes történetű anime (japán rajzfilm stílusú) kalandjáték. A főszereplő Eike, akit meggyilkolnak, és furcsa, élet-halál

közötti világban találja magát. Itt egy rejtélyes figurával találkozik, akit Homunculusnak hívnak, és felajánlja Eikének, hogy megváltoztatja a sorsát, továbbá megakadályozza a halálát. A Shadows of Memories a kalandjáték és interaktív mozi egyfajta keveréke, amelyben a puzzle-feladatoknak kevesebb sze-

repük van, mint a nyomozásnak és a párbeszédnek. A történet során Eikével 1980-ba, 1902-be és középkori időkbe is visszatérhetünk. A játék előző, PS2-es verziója eddig nem kapott túl kedvező kritikákat, úgyhogy csak reménykedhetünk, hogy a PC-s verziót egy kicsit átdolgozzák fejlesztők...

### ADATOK

- FEJLESZTŐ: Konami
- KIADÓ: Konami
- WEBOLDAL: www.konami.com
- MEGJELÉNÉS: 2003



## SIM CITY 4

■ **KATEGÓRIA:** városmenedzser ■ **KÖRNYEZET:** Sims-féle és valós városok

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Maxis  
■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
■ **WEBOLDAL**  
www.simcity.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2002. tél

Tudom, iszonyúan sokan várják a híres városmenedzser legújabb részét, és a legtöbbben arra vagyok kíváncsiak, hogy miben különbözik az eddigi Sim Cityktől. Nos, akik forradalmi újításra számítanak, azokat ki kell ábrándítanom: a Sim City 4 játékmenetében nem sokban fog különbözni az eddigi részektől. Az igazi áttörés a grafikus megjelenítésben rejlik: városmenedzser játékok (beleértve az Impressions Games ter-

mését is) még sohasem néztek ki ennyire elképesztően jól, mint a Sim City 4. A beépíthető terepet ráadásul mi magunk szépitgethetjük, alakíthatjuk, még a város alapítása előtt: hatalmas hegycsúcsokat emelhetünk, vagy völgyeket vájhatunk, erdőket és óceánokat teremthetünk. Sokkal látványosabbá, életszerűbbé vált a lakosság ábrázolása is: napközben az utcákon hatalmas munkába igyekvő tömeg

gyűlik össze, éjszaka viszont az emberek szórakozni járnak, vagy a szegényebb negyedekben tüntetnek az elbocsátott munkások.

Némi újdonság még, hogy eszentül mi magunk küldhetjük ki a zsarukat, ha valahol a városban komolyabb balhé van, vagy a tűzoltókat, hogy megküzdjenek a gyorsan elharapózó lángokkal, sőt megpróbálhatunk szembeszállni a rettenetes tornádóval is. A játék nem sokkal a polgármester-választás után jön ki, úgyhogy döntésünket akár a Sim City 4-en keresztül is letehetjük majd... ©



## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

■ **KATEGÓRIA:** akció/lopakodás ■ **KÖRNYEZET:** valóságos

A Ubi Soft mutatta be a kiállítás díját nyert Splinter Cellt. A jutalmat megérdemelték: a Splinter Cell tényleg egyértelműen a show legjobb játéka volt. A Tom Clancy nevével fémjelzett külső nézetes taktikai akciójátékban Sam Fishert, egy magányosan dolgozó speciális ügynököt alakítunk, akit a kormány a kényes ügyek „elrendezésére”, titkos iratok megszerzésére vagy más diverzáns akciókhoz alkalmaz. A játékmenet erősen emlékeztet a *Heavy Metal Gearre* (illetve egy kicsit a *Thiefre* is): itt is sokat kell lopkodnunk, és lehetőleg minél kevesebb zajt csapva intéznünk el az őröket.

A történetet ugyan nem maga Tom Clancy írta (ahogy a többi, az ő nevével fémjelzett játékhoz sem...), viszont ez most jóval igényesebb lesz. A sztori kiagyalója finoman utalt a szeptember 11-ei eseményekre, illetve az azt követő speciális terroristaellenes bevetésekre, ugyanis hősünket is hasonló ügyek kapcsán vetik be. A játékban lesznek engine-mozik is, például amikor egy női ügynökszűrtársunkat kell megmenteni, de inkább a CNN-szerű átvezető filmek a jellemzőek, ahol a bemondó hír formájában meséli el bevetésünket.

A kiállításon ki is próbáltam a Splinter Cell xboxos verzióját (a PC-st sajnos csak nézni

lehetett egy külön bemutatóteremben). A kipróbálható küldetésben be kellett hatolni egy titkos bázisra, ahol valószínűleg orvosi kísérleteket hajtottak végre emberek. Amikor egy szűk folyosón messziről



## THE SIMS ONLINE

■ **KATEGÓRIA:** MMOG ■ **KÖRNYEZET:** The Sims online

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Maxis  
■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
■ **WEBOLDAL**  
www.maxis.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2002. tél

Annyi jó játék volt az EA Playen, és sajnos oly kevés volt az idő, hogy csak egy kicsit tudtam belenézni a Sims sorozat legújabb, csak interneten keresztül játszható tagjába. Az új rész látványvilágában természetesen szinte semmiben sem különbözik a 2000-ben megjelent *The Sims*hez képest: lényegében ugyanarról a grafikus motorról van szó. Az igazi változás magában a játékban rejlik, hiszen ezúttal nem egyedül, otthon fogjuk életünket szimulálni, a mesterséges intelligencia által irányított simekkel körülvéve, hanem a többiek is ember fogja irányítani, valahol a világhálón. Az elején mindenki kap egy földdarabot, ahol aztán – persze az anyagi lehetőségei által behatárolva – azt csinál, amit akar: egyszerű ház helyett akár bárókat, dance klubokat, színházat vagy egyéb szórakozóhelyeket is felhúzhat. A készítő szerint minél örülőbb helyeket talál szívesebben jönnek majd a „sim”-ek meglátogatni. (Szerintem viszont inkább ugyanolyan belterjes közösségek alakulnak majd ki, mint a chat-programoknál, de majd meglátjuk.) A *The Sims*hez hasonlóan itt is kialakíthatjuk tulajdonságainkat: lehetünk önzők, csökönyösek vagy értelmetlenül viselkedők. Más közösségekben a vitákat megpróbálhatjuk lecsendesíteni, vagy épp ellenkezőleg: szítani (szerintetek én milyen leszek...? ☺), életünk visszavonultan, vagy rendezhetünk

hatalmas bulikat. A Sims Online-ban ezentúl az üzleti életnek is nagyobb szerepe lesz: vállalkozhatsz a barátaiddal, és ha elég sok zsetont gyűjtöttél össze, akkor a lakásodon túl is nyithatsz klubokat, szórakozóhelyeket, vagy akár a lakókörnyezetet is szebbé varázsolhatod. Végül megváltozott a beszélgetés is: az internetes verzióban nem lenne már értelme a halandzsának, ezért egyszerűen átadta helyét a normális, begépelős „beszélgetésnek”, a shortcutokkal előhívható sablonszövegeknek, illetve a gesztikulációnak. Szerény véleményem szerint a Sims Online iszonyatos örület lesz, úgyhogy az Electronic Arts-nak már csak a szerverek sebességén kell törpölnie, hogy ömöljön hozzájuk a sok szép zseton...

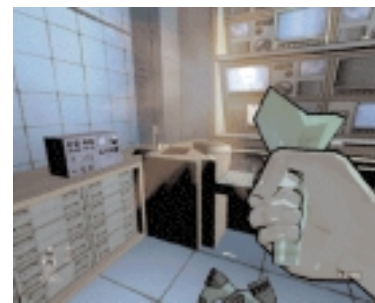
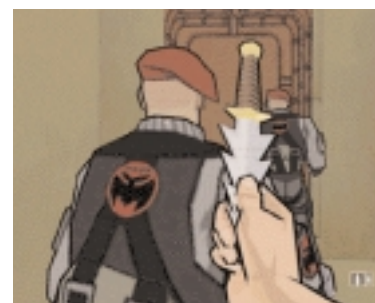


## XIII

■ **KATEGÓRIA:** akció/lopakodás ■ **KÖRNYEZET:** képregényszerű

Xboxon már nem újdonság a „cel-shaded” grafika, tehát ez a furcsa képregényszerű megjelenítés (*Cel Damage*, *Jet Set Radio Future*), PC-re viszont még nem készült ilyen játék, úgyhogy a XIII a hagyományos 3D-hez szokott játékosoknak egy kicsit furcsa lehet. Tulajdonképpen egy többé-kevésbé hagyományos FPS-ről van szó, a fej-

lesztők azonban inkább „interaktív képregénynek” hívják. A XIII alapját egyébként egy Franciaországban iszonyúan népszerű (ott maga a műfaj is az) képregényszerű képezi, amelynek jogait a Ubi Soft szép pénzért felvásárolta a Dargaud kiadótól. Maga a sztori erősen emlékeztet Mel Gibson *Összeesküvés elmélet* című filmjére, ugyanis az amnéziás főszereplőnek különféle konspirációkat kell kiderítenie saját maga, az amerikai kormány, sőt az elnök ellen is. A furcsa cím onnan ered, hogy amikor hősünk a játékparton, akkor nem emlékszik semmire, és az egyetlen nyom, ami múltjához vezetheti, az a vállára tetovált római XIII-as szám. Mint minden rendes amnéziásnak, hősünknek is gyakran vannak flashbackjei, amikor visszaemlékszik múltjának valamelyik töre-



### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Ubi Soft  
■ **KIADÓ**  
Ubi Soft  
■ **WEBOLDAL**  
www.ubisoft.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2003

dezt emlékképére. Más játékokkal ellentétben (*Max Payne*) érdekesség, hogy ezekben az emlékekben aktívan részt is veszünk. A játékmenetben a *Splinter Cell*hez hasonlóan keverednek a lopakodás és akció részek. A XIII külön érdekessége, hogy a szokásos fegyverek mellett (puska, M16, mesterlövészmördály, AK 47-es, számszerj stb.) olyan egyéb, a földön heverő eszközöket is felhasználhatunk az ellenség likvidálására, mint egy törött üveg vagy egy székláb.







LÁTTUK MÉG...

## ECTS-SALÁTA

**B**ár az idei ECTS-en inkább a nagyobb nevek domináltak, azért most is találkoztam néhány „kicsi, de talán erős” címmel. Ezekről a féoldalas bemutatókból kiszorult, kisebb játékokról olvashatsz a következő két oldalon.

Az 1C játékaival kezdeném, amelyek közül a legjobban a Jazz and Faust fejlesztői által készített **Borderzone** című CRPG fogott meg. A csinos orosz marketinges hölgy szerint a Morrowind egyeduralmának megtörése a kitűzött cél, de azért őszintén szólva sem grafikailag, sem játékmenetben nem üti meg azt a szintet. (Igaz, mindkettő kellemesnek tűnik.) Az 1C másik progija egy király kis távirányítós autóverseny. Az **RC Racers** ugyan nem fogja bealázni a Need for Speed: Hot Pursuit 2-t, viszont az újszerű környezet (a palotapincsi szemszöge ©) elég jópofa ahhoz, hogy előkörüljünk vele. Annál is inkább, mert a grafikus motor eléggé ott van a topon, különös tekintettel a kis járgányok dinamikájára. A Ubi Soft adja ki, de orosz fejlesztőcég követte el a hatalmas sikert aratott, kitűnő

szimulátort, az IL-2 Sturmovikot, és már készül a küldetéslemez is. Számunkra kifejezetten érdekes, hogy az **IL-2 Sturmovik The Forgotten Battles**zel a magyar fronton is repülhetünk! (Bár egy kicsit rossz érzés lesz majd Budapestet bombázni – már ha lesz ilyen a játékban...) A **Perimeter** az 1C standján rendkívül gyakran lejátszott trailer szerint „forradalmasítani fogja az RTS-eket”, de ezt már annyiszor olvastam egy-egy sablonkirály valós idejű stratégia reklámjában, hogy kifejezetten erős kellett vennem magamon ahhoz, hogy megtekintsem a játékot. (Az említett csinos orosz hölgy vonzereje besegített... ☺) Nos, gondolom, sejtitek, hogy olyan rettenetesen „forradalmi” újítás nem volt a játékban, igazából a bázisunk letelepítését bonyolították meg egy kicsit. Azért kellemes, forgatható 3D-s grafikájával nem tűnik rossznak ez a stuff sem, de szerintem a hangulaton kellené egy kicsit javítani, mert az elég laposka... A szintén 1C-s **Mechminds** egyszerű 3D-s shooternek tűnik, kellemes, de nem kiemelkedő grafikával. Pedig állítólag a lövöldözés mellett „RPG elemeket” is találunk a játékban. Hmm... Meglátjuk...

Aki szereti a kifejezetten infantilis versenyjátékokat, az a világ minden kincséért se hagyja ki a **Spanking Runners** című játékot! A rettenetesen debil lényekkel valós időben vagy „körökre osztva” (!) kell versenyezni! Hát... valakinek biztos tetszeni fog ez a stuff... (Pedig a grafikus motor nem is lenne rossz...) Az oroszok sem akartak kimaradni az MMORPG-örületből. **Sphere** című alkotásuk nagyjából ugyanazt tudja, mint a többi külföldi rivális (öt sziget, számtalan NPC, küldetések stb.) és grafikai téren sem marad el tőlük. A nagy kérdés már csak az lesz, hogy találnak-e maguknak forgalmazót és gyors szervereket... A kiállításon sajnos nem mutatták be, de az 1C press CD-jén szerepelt a **WW2 RTS**, ami (gondolom a cím alapján nem nehéz kitalálni ☺...) egy második világháborús környezetben zajló valós idejű stratégia. A játék grafikája az állóképek alapján nagyon ott van a színen, már csak az a kérdés, hogy az animáció és persze maga a játékmenet is kellően élvezetes lesz-e... Elhagyva az 1C sárka standját és a kiállítást is, az Atlas kocsmá felé indultam, ugyanis

az Empire ott állított ki. A legjobban a **Starksy and Hutch** trailerje fogott meg, amit sajnos nem tudtak az ECTS-re kivinni, mert nem készült belőle normális, bemutatható verzió, így személyesen nem próbálhattam ki. A moziban nagyon király üldözős részeket láthattunk, amelyekből kiderült, hogy nemcsak a vezetésre kell majd koncentrálnunk a játékban, hanem egy pisztolyal az ablakon keresztül is sorozhatjuk majd a menekülő rosszfiúkat. A játék feelingje egyébként valamennyire a GTA3-at idézi. Az Empire következő játéka a **Ghost Masters**, amely egyfajta The Sims stílusú kísértház szimulátor-menedzser. (Komoly... ☺) A játékban kísértházakat kell felhúzni, amelyeket különböző halott lelkekkel és egyéb rémségekkel kell telekarni. Az Atlasban kipróbálható verzióban három holttest volt, és mindegyik körül ott lebegett a szellemük. Egy örült öreg hölgy gyilkolta meg őket, és megtartotta a hullákat, hogy legyen társasága magányában... Amikor a házban lévő szerencsétlen vendégek megtalálják a hullákat, a szellemek elszabadulnak, és csatlakoznak kis seregünkhöz, amely összesen ötven rémből állhat. A játék nemcsak grafikailag ütött, hanem remek kezelőfelülettel is megáldották: a szellemeket könnyedén elhelyezhettük a különféle bútorok mögé, szekrények belsejébe, fürdőszobákba és más helyekre is. A Duke Nukem: Manhattan Projectet ké-

sztítő HD Interactive standján a **Devastation** című játék béta-verzióját lehetett kipróbálni. Egyfajta csapatorientált FPS-ről van szó, amely cyberthrilleres környezetben játszódik, ahol utcai harcosok, zsoldosok és megacégek high-tech felszereléssel ellátott katonái esnek egymásnak. A játék grafikájához az Unreal következő generációs engine-jét használták fel. A fejlesztők külön büszkékre arra, hogy (mint a XIII-nál) itt is fegyverként használható a földön talált tárgyakat: törött üvegeket, roncsdarabokat stb. Az idei Rage-standon sajnos szomorúan konstatáltam, hogy a PC-t rendszeresen elhanyagolja az angol cég (a „PC CD” kiírás elmaradt a sok „Xbox” és „PS2” mellett). Szóba elegyedtem az ott álldogáló menedzserrel, és megkérdeztem tőle, hogy a látottak ellenére foglalkozik-e még a Rage a PC-s játékokkal. A menedzser egy pillanatra elgondolkozott, majd a **Lamborghini** című autóversenyre mutatott, amelynek egyelőre még csak az xboxos verziója készül ugyan, de állítólag biztosan kihozzák PC-re is. A progiról sajnos még nem sok mindent tudni, csak annyit, hogy elég ütős grafikával dicsekedhet, és hogy a legendás autómárkával nyomulhatunk benne. Bár 3DO standján csak a Four Horseman állították ki, a press CD-re sok szép képet, valamint némi infót is felraktak a Heroes of Might and Magic IV küldetéslemezéről, a **Gathering Storm**ról is. Amikor 2002 őszén

megjelenik a játék, hat új hadjáratral gazdagodhatunk, amely összesen 20 küldetést tartalmaz. Ezenfelül négyféle új szörny is tiszteletét teszi, és természetesen rengeteg új hóst is felvehetünk majd a hadseregünkbe. Az Arxel Tribe-nál állították ki a **Gladiators** nevű RTS-t, amely őszintén szólva nem sokban különbözik a konkurenciától, egyedül kellemes 3D-s, forgatható grafikája emeli ki a többiek közül. Mint más valós idejű stratégiáknál, itt is három különböző faj közül választhatunk a játék elején, közülük az egyik az embereké lesz. Az eléggé elborult sztori szerint a három faj különböző gladiátor-show-kban küzd meg egymással, és ezek a harcok képezik a tulajdonképpeni küldetéseket. Az egyes fajokkal természetesen különféle stratégiákat érdemes alkalmazni, de mindegyiknél nagy szerepe van a rejtett helyről történő támadásnak: a vegetációt felhasználva, a nagy levelek árnyékából még a túlerőben lévő ellenséget is legyűrhetjük. Maga a megjelenítés szépen kivitelezett, viszont a menük eléggé izléstelenre sikeredtek. A karaktereket manga stílusban rajzolták meg – ezek szódával elmennek. Mindent összevéve a Gladiators szerintem nem lesz nagy szám, de az RTS-fanok nyugodtan bevállalhatják. Nos, ennyi fért bele az ECTS-es összeállításunkba. További jó játékokat kívánunk mindenkinek! **Bad Sector**





ÚJ SEPRŐ JÓL SEPER

## GAMES CONVENTION

**E** lég régóta csodálkozom már azon, hogy lehet az, hogy Németországban nem rendeznek számítógépesjáték - kiállításokat vagy - vásárokat. Nem értetem, hogy egy ilyen nagy és fontos piac miért nem igényel ilyesmit. Nemrég azonban meghívás érkezett Lipcseből, a Games Convention kiállításról. ZeroCool és jómagam ki is ugrottunk a helyszínre körülnézni.

Lipcse. Híres-neves vásárváros, amely sok örömet és bánatot látott a történelem viharai során. Mára teljesen „német” városává vált: lassan eltűnnek az NDK örökségei, sehol egy Wartburg, és Trabi is csak nagyon kevés látható. A földből új bevásárlóközpontok nőttek ki és új vásárterület: haladnak ők is a korral.

**ÁRVÍZEN INNEN, FOLYÓN TÚL**  
Sajnos az utóbbi időben az Európa középső részét sújtó természeti katasztrófák ezt a környéket sem kímélték. Miközben Csehországban át autóztunk, összedőltek hidakat, elmosott autópályát, ledőltek elektromos távvezetéseket láttunk: maga a határátelölhely is a víz áldozata lett, így elég nagyot kellett kerülnünk, de az út így is csak 10 óra volt, ami azt jelenti, hogy ez a kiállítás, illetve vásár bizony igen közel van kis hazánkhoz. Ha szerencsésen utazunk, a három határátelölést is gyorsan megúszhatjuk: s szinte végig autópályán lehet repeszteni, ami igazán megkönnyíti az autós látogató dolgát. Maga a vásárterület pedig az autópályával szembe van: eltéveszteni sem lehet.

### ELSŐ BENYOMÁSOK

Furcsa érzés egy új kiállításra elmenni: az ember nem tudja, mire is számíthat, kit és mit láthat a helyszínen. Mindenesetre Lipcse kitesz magáért: a futurisztikus üvegcsarnok (pályaudvar, ahogy ZeroCool nevezte) olyan, mint egy úrrállomás, egyenesen a jövőből csöppent ide; sajnos a hűtését műltbéli eszközökkel oldották meg, így az üvegházhatás nagyon is érvényesült – magyarán piszok meleg volt, ha kint erősen sütött a nap. A GC-t első évben két teremben rendezték meg: elsőre kicsit kevésnek tűnt (s a későbbiekben be is bizonyosodott, hogy az is). Azt azért feltétlenül tudni kell, hogy a GC nyilvános kiállítás: magyarán bárki beléphet, aki kiperkálja a 10 eurós (kb. 2500 forint) belépőt. S higgyük el, a németek ebben sem kispályáztak, jöttek tisztességgel...

### A JÁTÉKOK

A világ nagy kiadóinak java része képviseltette magát. Az Electronic Arts hatalmas arénájában minden új EA-játékkal meg lehetett ismerkedni, előadások segítettek a nagydémüt (no persze németül, amiből nem sokat értettünk, de ez természetesen a mi hibánk), én végre kipróbálhattam a FIFA 2003-at, a Football Manager 2003-at (amelynek végre új 3D-s motorja van) és az NBA Live 2003-at is (no persze volt itt sok minden más: az EA jelenlegi és közel

jövőbeli kínálata). Mivel a kiállítás igazán multiplatformos, így nagyobb részt Xbox-ok, PS2-k, GameCube-ok mutatták be a játékokat. Odébb sétálva az Eidos standján a Praetorianst nyomtam (vagy 6 gépen volt kint), nagyon tetszett, ahogy a csapatok az erdőben harcolnak. No persze a fő attrakció szokás szerint Lara-baba volt, akiből 2 darab is flangált a stand körül, az egyik kicsit bögyösebb volt, mint a másik. Ijesztő jelenet tanúi voltunk ezzel kapcsolatban: az egyik Lara-baba a játék pisztolyát ráfogta egy valódi rendőrré, aki már gombolta ki a pisztolytáskáját, mire rájött, hogy ez csak vicc. Huhh.

Igazság szerint érrefelé is sok volt a konzol, szerencsére azért a Hitman 2-t láttuk PC-n is. Odébb sétálva a Ubi Soft hatalmas standja kellett magát. A Myst III: Exile nem volt túl nagy újdonság, a Splinter Cell viszont elég látványos, sokfelé kint volt a standon, szinte minden platformon. Nagy örömmel láttuk itt a magyar fejlesztésű Platoont, amivel végre játszani is lehetett kicsit, s igazán szépnek tűnt. A Microsoft Game Studios egyből a jó nagy Xbox-stand mellett helyezkedett el, itt a nagyon várt Age of Mythology mellett a Combat Flight Simulator 3-at (még mindig nagyon dögös), az Asheron Call 2-t és a Zoo Tycoon legújabb kiegészítőjét mutatták, bár jól látszott, hogy a fő hangsúly az Xboxon van.



Egy kis kitérővel máris az Infogrames standja mellett nyomultunk, ahol hatalmas Atari logók szerepeltek mindenhol (úgy néz ki, a legendás név visszatér teljes erőbedobással). Hiába lestük az UT2003-at, látni nem láttuk (vagy csak a nagy tömeg eltakarta, ugyanis ezen a standon egy erotikus magazinokban sűrűn szereplő hölgy kellett bája-it, s ettől mindig nagy volt a népszerűség érrefelé), ahogy a többi PC-s játék sem igen volt jelen, legfőképp konzolos termékek körül lehetett nyomulni. És sajnos ugyanez igaz a Codemasters standjára, ahol egy gyönyörű hostessnél állva sorba egy Force Feedback-es Mitsubishi Charismával lehetett a Colin McRae Rally 3-mal repeszteni, ami sajna PC-n egyelőre még nem jön ki. Szerencsére azért voltak PC-s bemutatók is, elsőként a Russobit-M standján, ahol megnézhetük a S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost legújabb változatát, amely igazán dögös. Legnépszerűbb az volt, hogy vadászni kezdtük a terep felett keringő madarakat: nagyon buli. A készítők eredeti fotókat és tárgyakat mutattak, amelyeket Csernobilban és a környékén készítettek, hogy a játék minél inkább valósághű legyen. Ugyanitt látható volt a Hover Ace, amely – bár akciójáték – de én is tudtam játszani, ami nem semmi! Emellett nagyon tetszett a Lethal Dreams (ezt először láthattuk, egy érdekes RPG/RTS, amelyben különös világokon át kell harcolni, s ahol lehet, a varázslatokat kombinálni



egymással, amiből új és új effektek jönnek ki). S mindemellett még látványos is! A Golden Land (RPG) szintén nagyon jó benyomást tett ránk, ahogy a Firestarter és a Kreed is. Sajnos a Neuro csak plakáton volt kint, senki sem mutatta be. Szóval az oroszok és ukránok jó dolgokat mutattak. Kicsit odébb, a Wanadoo standján egy másik magyar játék, a Haegemonia bemutatója volt; szombaton Masell személyesen tájékoztatta az érdeklődőket. Ugyanitt az ígéretnél Robin Hood is meglehetősen volt (az ezt reklámozó hostessét én is részletesen megtekinttem volna), nem is beszélve a már majdnem elkészült IronStorm-ról. S végül, de nem utolsósorban a CDV standján is körülnéztünk. Itt az American Conquest (Cossacks motoros RTS), mellett a Neocron, a Sudden Strike II és a Project NOMAD kapott nagy szerepet. S azt hallottuk, hogy hamarosan lesz Imperium Galactica III. Nagyon reméljük!

### TANULSÁGOK

Már az első napon látszott, hogy a GC nagy siker lesz; szombaton azonban már akkora volt a tömeg, amekkorára senki sem számított egy első kiállítás esetén: szinte mozdulni sem lehetett, minden egyes bemutató gép foglalt volt, százan és százan próbálták ki a játékokat, hiszen itt az volt az elv, hogy mindent a vásárlóért (ZeroCool és én egy disney-s fociprogrammal nyüstöltük egy-

### SABINE STEINMAN-INTERJÚ

**GameStar (GS):** Honnan jött a játékiállítás ötlete?  
**Sabine Steinman (GC):** végül is nem a mi ötletünk volt, hanem egy szövetségi szervező, amely megkeresett minket a tervvel, hogy jó lenne egy ilyen kiállítás Németországban is. Nem kellett meggyőzniük minket, azonnal ráálltunk az ötletre.  
**GS:** Miért pont az ECTS-sel egy időben szervezték a kiállítást?  
**GC:** Az az igazság, hogy mi már meghatároztuk a kiállítás időpontját, és az ECTS szervezői hozták előre az övüket. Eredetileg a mi ötletünk volt az is, hogy nyilvános legyen a belépés: s a londoni esemény is ilyen lett.  
**GS:** Mennyire gondolják az ECTS-t a GC konkurencijának?  
**GC:** Egyelőre még nem tudjuk ezt pontosan meghatározni, bár mi inkább a német, illetve kelet-európai piacra összpontosítunk, úgy érzem azonban, a GC is összeurópai show lehet hamarosan.  
**GS:** Furcsa, hogy a GC-t olyankor rendezik, amikor Németországban már tanítás van.  
**GC:** Nem, hiszen az iskolák java része szervezett utakkal hozza ide a diákokat hét közben: rengeteg busz érkezett Németország távoli tájairól. S a hétvégén bárki jöhet, hiszen akkor nincs iskola.  
**GS:** Több világcég még nincs jelen a GC-n. Mit tesznek annak érdekében, hogy jövőre itt legyenek?  
**GC:** Nem látszik, hogy itt vannak, mert nincs standjuk: de a kémeink mindent figyelnek, és mindent feljegyeznek. S máris többen jelezték, hogy jövőre itt lesznek: úgy gondolom, ez nagyon jó hír azoknak, akik jövőre is meglátogatnak minket.

mást életre-halálra). Maguk a kiállítók is meglepődtek, s bár próbálták túlharsogni egymást, azért sikeres volt az egész buli. Műbika, rollerhokipálya, baseballlozás, gokartpálya, élő koncertek (fellépett például a német 4LYN zenekar, jó kis kemény muzsikát nyomva), továbbá rengeteg csodás hostess jelenléte tette teljessé ezt a nagyon jól sikerült show-t. Ez az, amire csak annyit lehet mondani: jövőre veletek ugyanitt (a következő kiállítást 2003. szeptember 11. és 14. között rendezik meg)!

**Gyu & ZeroCool**





## KI MINT VETI ÁRNYÁT, ÚGY ALUSSZA ÁLMÁT

A program egy magasabb szintre emeli a fény-árnyék számítás megvalósítását is, bár e téren van még hová fejlődni. Nézzük először a dolgok jó oldalát: a capture-ölt képeket nézvegetve találtam rá erre a screenshotra, amelyen jól kivehető, hogy a nindzsa nőszemély combjába eresztett nyílveszűm (amely alapértelmezésben természetesen nem volt ott) jól kivehetően saját árnyékkal rendelkezik. A karakterek árnyékvetése is reálisabban változik (az árnyék nő, csökken, fordul, nyúlik), ha mozognak a fényforrás közelében, *rajtuk* azonban (és itt jön a „rosszpont”) már korántsem viselkedik annyira élethűen a fény: sötétben sötétek, ha fényre lépnek, kivilágosodnak, de magukon a modelleken az árnyékolási effektus elég gyatra. Persze lehet, hogy ez csak a Doom 3-videó után szűr szemem ennyire, egyébként észre sem vettem volna.



„VANÍLIA-SHAKE-ET KÉREK, FELRÁZVA, NEM KEVERVE...”

## NO ONE LIVES FOREVER 2 – A SPY IN H.A.R.M.’S WAY

■ KATEGÓRIA: FPS, lopakodós elemekkel ■ KÖRNYEZET: a 60-as évek kémvilága ■ NEHÉZSÉG: nehéz

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Monolith
- KIADÓ  
Sierra
- WEBOLDAL  
www.sierra.com
- FORGALMAZÓ  
N-Tec Kft.
- MEGJELÉNÉS  
2002 ősz vége

**C**ate Archer a 2000 decemberében megjelent *No One Lives Forever* pont jókor érkezett a játékipiacra, hogy meglóvalja az épp csúcshoz közeledő „digitális diva”-örületet (lásd augusztusi számunk fókuszát), és alternatívát teremtsen, sőt kihívójává váljon az isteni Lara Croftnak. Persze a játék sikere nem csak rajta múlt: a NOLF ötletes és változatos akció részeivel, filmszerű sztorijával, bájos humorával és a 60-as éveket idéző lehegerlő stílusával megérdemelten vált klasszikussá.

Ilyen előzmények után senkinek nem okozott meglepetést, amikor megérkeztek a folytatásról szóló pletykák. Örültünk is neki, mint napközis a négercsóknak, de egy picit tartottunk is tőle, hiszen egy jól eladható, karizmatikus főszereplőre (vagy főszereplőnőre) alapozva minimális fejlesztéssel még évekig el lehet adni „ugyanazt” a terméket (lásd *Tomb Raider*), és ez a hozzáállás természetesen nem nagyon tett szert volna nekünk, játékosoknak. Persze szép ígéretek akadnak bőven (ilyen újítás, olyan fejlesztés), de az ember már csak olyan, hogy azt hiszi el a legszívesebben, amit a saját szemével lát. Ezért hágozt hangulatom a tetőfokára, amikor a hazai forgalmazó jóvoltából a GameStar szerkesztőségében landolt a játék béta-változata. Így egyrészt végigizgulhattam Cate soron követ-

kező kalandjainak első négy fejezetét, másrészt a saját szememmel meggyőződhettem arról is, hogy az ígéretek bizony sokkal többek, mint holmi üres fecsegés.

## ELOSZLATOTT CATE-SÉGEK

A játék második része természetesen nem szakít a NOLF hagyományával – miért is tenné – és megmarad a 60-as években játszódó kémfilmek varázslatos világának enyhén parodisztikus ábrázolásánál (á la *Austin Powers*). A feeling már a menürendszerből is átjön, az első taktusok felcsendülésével pedig végképp elárasztja tudatunkat a retró életérzés. Yeee-haaa ☺! A sztori szerint két évvel járunk a NOLF cselekményei után. Kedvenc ügynökönk

Mégis az első, tutorialnezk is felfogható küldetés a titokzatos Japánba vezet majd bennünket, ahol „szokatlan nindzsa tevékenységre” lettek figyelmesek hírszerzőink (mert ugye a „szokásos nindzsa tevékenység” már a kutyát sem érdekli errefelé). Az eléggé hosszadalmas töltőgetési procedúra lezárultával itt szembesülhetünk először a különböző kiállításokon bemutatott (illetve a neten kerengő) animációk alapján (már legendássá vált *grafikával*). A textúrák elképesztően élethűek, mondhatni fotorealistikusak, a víz (vagy épp a jég) felületén pengeélesen tükröződik vissza a környező fák-bokrok vagy sziklák képe, ha pedig hullám fodrozza a „tükört”, a tükörkép is vele együtt táncol, remeg. Erre

„Japánban 'szokatlan nindzsa tevékenységre' lettek figyelmesek hírszerzőink (mert ugye a 'szokásos nindzsa tevékenység' már a kutyát sem érdekli errefelé)“

továbbra is a UNITY nevű titkos szervezetnek dolgozik, legfőbb ellenlábasként pedig még mindig a H.A.R.M., az a nemzetközi terroristacsoport, mely már az első részben is titkos ügynökök likvidálásában találta meg létezésének értelmét. A képbe később még az oroszok is belekerülnek, atommal, titkos projektekkal, úgy ahogy kell, szóval bonyodalom, az lesz bőven!

mondják azt, hogy „húvazz, ezt látni kell”. (A grafikáért egyébként a Monolith saját fejlesztésű engine-jének, a Lithtech-nek a legújabb verziója, a Jupiter System a felelős.) A grafikával együtt nagy reményeket fűzték a fejlesztők a fizikai engine-hez is, mely elvileg eddig soha nem látott mértékű interakciót kellene hogy biztosítson mind a játékos és környezete, mind pedig a tereptárgyak

és közötti viszonylatban. Ebből a szempontból azonban forradalminak nevezhető változást nem nagyon tapasztaltam: a fiókok kihúzhatók, az ajtók nyithatók, néhány tetszőlegesen elhelyezett pályaelem szétverhető, illetve elmozdítható, mások viszont fixen állnak a helyükön. Szóval pont olyan, mint más játékokban. Az egyetlen „húvazz” szintű eset a témában akkor történt, amikor egy teherautót felrobbantva a detonáció odébb lökte a körülötte fekvő hullákat (mondjuk ez jól nézett ki).

## ÜGYNÖKÖKRŐL VAGY JÓT, VAGY SEMMIT

A játékmenny továbbra is ügyesen ötvözi a Thiefszerű lopakodós részeket a klasszikus „megyek előre, és lelovom, aki szembe jön” stílusú akcióval. Végre-valahára azonban a NOLF2-ben már nemcsak egy lehetőség lesz a feladatok észrevételén, kémhez illő megoldása, hanem a hűzósabb helyzeteknél majdhogynem

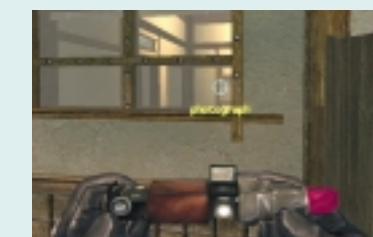
kötelezővé válik ez a taktika. Az ok egyszerű: az egy-egy elleni küzdelem már normál nehézségi fokozaton is kemény mulatság... Persze az élvezetes lopakodós játékmennyhez jóval több kell, mint sok sötét sarok, meg bekonfigurálható „settenkedés button” – itt bizony majdhogynem minden a látni, hallani és megfelelően reagálni képes MI-n múlik! A NOLF2 ezen a téren már a béta alapján is jelesre vizsgáztam! Az ellenfelek *tényleg* észreveszik környezetük változásait, gyanút fognak, ha nyitva hagyunk egy ajtót, meghallják, ha gyanús hangokat adunk ki a közelükben (mondjuk a hátuk mögött tárazunk be egy kalasnyikot), és észreveszik, illetve reagálnak (!) arra is, ha mondjuk leoltjuk a lámpát az egyik szobában, ahol alapesetben világosnak kellene lenni (ilyenkor motyogva-gyanakodva a kapcsolóhoz cammognak, és visszakapcsolják azt). A szerzetesjével hagyott hullák szintén gyanússá válhatnak a még élő örök számára (bár néha megesik, hogy túlradó naivság-

gal kérdegetik fekvő társaikat, hogy „Mi a baj?”, mielőtt leesne nekik a tantusz – mivel *szovjet katonákról van szó, megszokhatták, hogy társaik vodkával nyugtázzák a napot...* ☺ *Bad Sector*), ezért minél sebesebben kapjuk a testeket a vállunkra (á la *Thief*), hogy a kíváncsi szemektől távol elrejtessük őket, majd kutassuk át szegényeket, és szedjük el tőlük minden használható cuccot. (Azért nem érdemes ezt fordítva csinálni, mert a motozás eltart egy darabig, és nyílt terepen ezalatt könnyen észrevehetnek bennünket.) Az örök minél nehezebb kijátszhatósága érdekében – csak hogy teljes legyen az élvezet – a készítő megpróbálták minimalizálni az előre programozott (scriptelt), ezáltal kiismerhető ese-

## KÉMKÜTYÜK



Kódtörő, púderesdoboznak álcázva



Fényképezőgép, ajakrúzsok álcázva



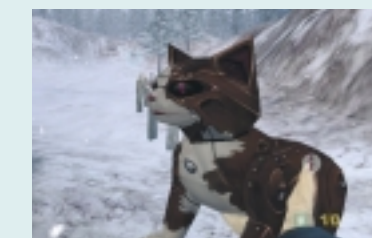
Kábitőfegyver, szempillaspirálnak álcázva



Tolvajkulcs, körömrészelőnek álcázva



Hegesztőpisztoly, hajspray-nek álcázva



Robbanó macska, robbanó macskának álcázva





ményeket (teszem azt, akárhányszor töltjük vissza az állást, az örök mindig jobbra indulnak el, vagy mindig ugyanott posztolnak), és ha használnak is néhol ilyeneket, azokból legalább 3-4 lehetséges variációt készítettek. Így abszolút az az érzésünk támad játék közben, hogy a bázis őrzését önállóan gondolkodó, döntéseket hozó katonák végzik, akik eközben élnek mindennapi életüket: nekításmaszkodnak a falnak, hogy rágyújtsanak egy cigarettára, elmennek a posztról, és nem (!) jönnek vissza, eldöntik a benzineshordót, hogy ráülhessenek, kimennek WC-re (!) – magyaráran távol állnak a „zsinóron rángatott”, körbe-körbejáró, megszokott agyatlan órbábuktól. A küldetések összetettségéről még nem alkotnék átfogó véleményt, hiszen ha a

#### KÉMIKÉPESSEGEK

Ezen képességekre gyúrhatunk, ha ügyesek vagyunk, és sok skillpontot gyűjtünk játék közben. Érdemes okosan fejleszteni őket, mert kivétel nélkül mindegyik nagyon hasznos!

**Lopakodás (Stealth):** magasabb szinten halkabbak lesznek lépéseink (még az alapban „kopogós” felületeken is), gyorsabban válunk láthatatlanná az árnyékban, és könnyebben rázzuk le üldözőinket.

**Állóképesség (Stamina):** egyszerű, de egyszerű skill – több életerőnk lesz, jobban bírjuk majd a sérüléseket.

**Célzás (Marksmanship):** többet sebzünk, és stabilabban tartjuk célra távcsöves fegyvereinket.

**Teherbírás (Carrying):** meghatározza, hogy az egyes tölténymennyiségből mennyit tarthatunk magunknál, illetve a nehezebb fegyverek mennyire lassítják mozgásunkat.

**Páncél (Armor):** magasabb szinten nagyobb védelmet jelent majd ugyanaz a golyóálló mellény (prózaian fogalmazva: megnó a maximálisan felvehető „armor”-mennyiségünk).

**Fegyverek (Weapons):** meghatározza, hogy milyen gyorsan rántod elő, cseréled, vagy töltöd újra a fegyvereket.

**„Kütyük” (Gadgets):** Egy zár kinyitása, egy kód feltörése, illetve minden olyan tevékenység, amelyhez valamilyen kütyüt kell használnunk, időbe telik. Ezt redukálhatjuk e skill fejlesztésével.

**Keresés (Search):** gyorsabban motozzuk meg a hullákat, gyorsabban nézzük át az aktákat, gyorsabban találjuk meg a keresett információkat.



tutorialt nem számítjuk, akkor csak egy komplett misszióban volt részem, ám előjáróban annyit leszögezhetek, hogy ha mindegyik küldetés ilyen módon lesz megkomponálva, akkor nagyon ütős játékkal lesz dolgunk ős végén. Nagyon tetszett az a hozzáállása a készítőknek, hogy egyáltalán nem adják a játékos szájába a kenyeret: nincs minden apró részletre kiterjedő mission briefing, olyan térképpel, hogy az utolsó rókalyuk is jelölve van rajta, nincs interaktív, a részfeladatok elvégzése után azonnal frissülő „Feladatok képernyő”, van viszont hatalmas bejárható terület, esetleg – ha a pályán megtaláljuk – egy vázlatosan felkicicelt térkép és egy kétmondatos eligazítás a küldetés elején. Amolyan „Bemész, megoldod, kijössz!” rendszerben. Ezzel pedig azt érték el a készítők, hogy minden egyes lépést, amellyel közelebb kerülünk a megoldáshoz, saját magunknak kell kiagyalnunk, megtalálnunk, és meglép-nünk! Így pedig valódi sikerélményben lesz részünk, ha elérjük a végső célt.

#### TÖKÉLETES KATONA V2.0

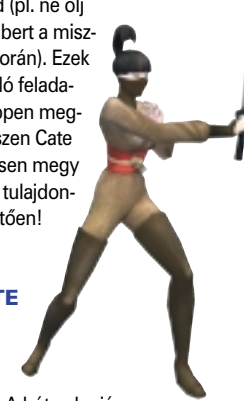
Természetesen egy kémnő nem is igazi kémnő az ő kis furfangos szerkentyűi nélkül, melyeket a Bond-univerzum ügyeletes feltalálószenijéhez, Q-hoz hasonlóan a UNITY-nál is



házon belül készítenek (bővebb leírást találunk róla a keretes részben). Az igazi újdonságok azonban nem ezek között bújnak meg („gadget”-ekkel találkozhattunk már a NOLF-ban is), hanem a System Shock-os fejlődési rendszerben, amely abszolút újjáélesztést kerít bele a második részbe. A dolog úgy működik, hogy a küldetések során bizonyos feladatok elvégzéséért skillpontokat kapunk, amelyekkel Cate különböző tulajdonságait fejleszthetjük több fokozaton keresztül (bővebben szintén a keretes részben olvashatsz róla). Valamennyi skillpontot mindenki fog majd szerezni, hiszen a főküldetések teljesítéséért is jár néhány, azonban igazi mesterkém csak a legügyesebbek faraghatnak majd karakterükből, hiszen a skillpontok nagy részét különböző trükkös megoldású mellék-küldetésekért vagy bizonyos feltételek teljesítéséért kapjuk majd (pl. ne öl meg 3-nál több embert a misztérió végrehajtása során). Ezek igazi embert próbáló feladatok, ám mindenképpen megéri hajítani rájuk, hiszen Cate érezhető (!) fejlődésen megy keresztül fejlesztett tulajdonságainak köszönhetően!

#### A NEVEM ARCHER. CATE

Cate Archer tehát visszatért, és vonzóbb, mint valaha! A béta alapján nagyon ígéretes a játék, úgyhogy kezdjétek el tuningolni gépeiteket, mert október vége már nagyon közel van! James Bond pedig elkezdhet gondolkodni, de nagyon erősen, ha ezek után is labdába akar majd rúgni... Boe



# THE THING

A HÓVIHARBAN SENKI SEM HALLJA, AHOGY SIKOLTASZ...

Rengeteg dologtól elpusztulhatsz a trópusi őserdőben: mérges kígyók, bogarak, krokodilusok, vagy egy jó kis malária is befigyelhet. Az Antarktisz hómezőin azonban az éhes jegesmedvéket, vagy a megfagyást leszámítva elég nyugis helynek számítottak. Egészen addig, amíg meg nem érkezett *A Dolog*...

Három hónappal az azonos című John Carpenter-féle horrorfilm eseményei után járunk. Speciális kommandósainkat egy romos antarktiszi kutatóbázisra küldik, ahonnan már régóta nem kaptak válaszeleket. Az a feladatunk, hogy kiderítsük, mi a pokol történhetett itt, és megmentjük az esetleges túlélőket. Biztosan vannak olyan bűnös lelkek, akik nem látták az 1982-es filmet: számukra elárulom, hogy a bevezetőben említett „Dolog” lényegében egy idegen lény, aki vírus módjára fertőzi meg az emberi testet, hogy aztán annak részecskéit beazonosítva teljesen asszimilálja. A filmben az volt a legparásabb, hogy nem lehetett tudni, kit fertőzött már meg a dög – erre csak akkor derült fény, amikor hirtelen átalakult hol egyik, hol másik kutató, hogy feldühödött és vérszomjas lényként mészárolja le azt a szerencsétlent, aki a közelében tartózkodott. Az eredeti film nézői számára persze az a legnagyobb kérdés, hogy ki vagy mi élhetett túl a rettenetes eseményeket. Miután a játék főszereplőjét és kicsinyke csapatát a teljesen romokban heverő bázisra küldik (bár még így is túlságosan ép – azt például nem egészen értem, hogy miközben a Blair/Dolog által épített „úrhajó” a filmben teljesen világosan és látványosan felrobban, itt akkor miért maradt meg mégis teljesen épen...?), hamar felfedezzük, hogy a „Dolog” valahogy mégiscsak életben maradt. Hogy ez miképp sikerült neki, azt so-kaig nem fogjuk megtudni...

## KIRÁNDULÓCSAPAT

Maga a játék első blikkre hagyományos túlélőhorrorra tűnik, de gyorsan kiderül, hogy az Alone in the Dark/Resident Evil-féle játékok egyszerűségéhez vajmi kevés köze van. Míg azokban mindig egyetlen karaktert irányítunk, itt egy egész csapatot menedzselnünk kell – igaz, közvetlenül csak Blake kapitányt vezetgetjük, a többieknek csak fegyvert, lőszeret adhatunk, és parancsokat osztogathatunk nekik. Blake-et leszámítva így összesen háromféle egységtípust irányítunk: a mérnök a külfönte elromlott, szikrázó kapcsolótáblákat javítja meg, az orvos törődött (vérző) testünket gyógyítgatja, a katona pedig lekasálja az ellenséges dögöket. A játék során legfontosabb szerepet a mérnök kap, ugyanis rengeteg helyen csak úgy tudunk továbbjutni, ha „mezeermesterkedni” az említett elektromos berendezéseket, úgy kell tehát rá vigyáznunk, mint a szemünk fényére. Az orvos is rendkívül hasznos, hiszen hála neki nem kell az igen gyér számban található elsősegély-csomagokat elpazarolnunk. Furcsa módon a dokik saját magukat

THE THING

AKCIÓ

## THE THING

- **KATEGÓRIA:** taktikai akció-kaland
- **KÖRNYEZET:** antarktiszi kutatóbázisok
- **NEHÉZSÉG:** közepes
- **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E?:** talán

CD

WEB













## A BOSSZÚ DENEVÉRÁLARCOT ÖLTÖTT

## BATMAN VENGEANCE

■ KATEGÓRIA: akció ■ KÖRNYEZET: Batman-univerzum ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Ubi Soft

■ KIADÓ  
Ubi Soft

■ WEBOLDAL  
www.ubisoft.com

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
2002. október

**S**pider-Man legutóbbi szereplését megirigylve végre Batman is visszatért a Ubi Soft legújabb akciójátékában. Hasonlóan az Activisionhoz a francia mult cég nem kispályázott: a denevér legújabb kalandjai az összes géptípusra megjelentek. Szerencsére a játék készítői is apait-anyait beledadtak, hiszen a „Fekete Lovag” denevérpáncéljába bújva olyan ismert ellenfelekkel kell szembeszállnunk, mint a vigyori Joker, örült szeretője, Harley Quinn, a fagyos Mr. Freeze és a mérgező szépség, Poison Ivy. Batmannek az összes csodakütyűjét és száguldozó és repkedő masinait is használnia kell, hogy megmentsen Gotham Cityt és saját bőregérbőrt is a halálos veszélyektől.

Kevés olyan képregényhőst találunk, aki annyira népszerű lenne, mint a Bob Kane által kiagyalt Batman. Az évek során a „caped crusader” többször is teljes átalakuláson ment keresztül, mindig megfelelő az adott kor tömegkulturális ízlésének. Őri-

ási különbség volt például a hatvanas években vetített amerikai tévésorozat és a nyolcvanas évek filmjei között: előbbiben inkább a parodisztikus elemek domináltak, az utóbbiakra viszont egyfajta dalkos, sötétebb hangulat volt jellemző. Képregényes, filmes és rajzfilmes karrierjét leszámítva Batman mindennapos legnépszerűbb számítógépes superhőse, hiszen többször is játszhattunk vele már ZX Spectrumon, Commodore 64-en, Amigán, ST-n, az összes eddigi konzolon, no és persze PC-n is. Az éppen aktuális – legtöbbször elég silány – moziadaptáció után ezúttal a külföldön nagyon népszerű rajzfilmsorozatból készült játékfeldolgozás.

## JOKER ISMÉT FELVIHOG

A Batman Vengeance sztorija tulajdonképpen bármelyik rajzfilmben elmehetne. A játék elején a Bőregér egy elrabolt nőbe ütközik, nem messze tőle pedig egy pokolgép ketyeg vésses sebességgel, miközben a távolban Joker sátáni kacaját hallhatjuk. A rejtélyes nő és Joker után nyomozva hő-

sünk hamarosan csapdák, árulások, valamint egyéb ármánykodások közepontjába kerül. Később a játék során a Batman-univerzum egyéb rosszfiúival és rosszányával is szembekerülünk: itt lesz a jéghegy büntetőőr híres Mr. Freeze (a filmvásznon Arnold Schwarzenegger alakította), a démoni Poison Ivy, aki mérgező növényeivel villámgyorsan le tudja amortizálni hősünket (őt Uma Thurman játszotta a *Batman és Robin*ban) és Harley Quinn, Joker bekattant, hasonlóan „nagyon vidám”, bohócarcú nője. A történet egy akciójátékhoz mérten meglepően érdekfeszítő, és eléggé kíváncsivá tett ahhoz, hogy eljussak a legvégéig, és hogy a néhol pokolian nehéz akció részeknél se adjam fel, illetve felülkerekedjek a hiányosságokon...

## ÖKÖLJOG A LA BATMAN

Mint minden magára valamit is adó superhősös programban, a legtöbbet itt is ütni és rúgni fogunk, úgyhogy a *Mortal Kombat* és a hasonzorú verekedős játékok

rajongói komoly előnyben lesznek. Bár egy átlagos külső nézetes akció stuffhoz képest egy kicsit kevesebb ellenféllel kell megbirkóznunk (lényegében a főgonoszok felbélte embereiről van szó), viszont a játék során előrehaladva ezek egyre keményebbek lesznek. Érdekes sűrűn váltogatni a bevitt ütések és rúgások kombinációt, és minél többször bevetni a „speckókat”. Utóbbiakat akkor kapjuk meg, ha a bűnözőket megbilincseljük, vagy ha egyéb „hősies” tetteket hajtunk végre. Persze Batman nem lenne Batman, ha öklein és lábain kívül nem lenne felszerelve a jól ismert kütyüivel: „batarang”, „electric batarang”, „batgrappler” és így tovább. Jó pont a játék designereinek: úgy alakították

nál iszonyúan macerás folyton first personba kerülni, ahelyett hogy a rúgások és ütések közben folyamatosan szórhatnánk ezeket az ellenségre.

## „BIZTOS A KOCSI MIATT VAN... A CSAJOK BUKNAK A KOCSIKRA” (BATMAN)

Még mindig elég unalmas lenne azonban a játék, ha csak a verekedésre és kütyük használatára korlátozódna. Mint az 1989-es Commodore Amigára elkészült *Batman The Movie*-ban, itt is a jól ismert batmobilba és batplane-be, vagyis a denevér speciális autójának és repülőjének valója és botkormányára mögé pattanhatunk. A batmobilos üldözésnél – szintén a

## „Gotham utcái felett a batplane-nel hasítva kell Mr. Freeze-t elkapnunk”

ki a küldetéseket, hogy gyakorlatilag mind egyiket alkalmaznunk kell valahol. Annál rosszabb döntés volt viszont, hogy egyikük használatát a belső nézetbe erőltették. A „batgrappler”-nél (bat-kampós végű köté, amellyel Batman egyes magas helyeken meg tud kapaszkodni és odarántani magát) ezt még megértem, hiszen így kényelmesebb becélozni a kiszemelt helyet, viszont az (electric) batarangok hajigálásá-

*Batman The Movie*-hez hasonlóan – a kanyaroknál a megfelelő pillanatban a lámpaoszlopokra csapódó kötelet kell kivetnünk, miközben az autóból épített golyószóróval sorozzuk az ellenséget. Hasonló elven működik a batplane-es hajsza is: közvetlenül Gotham utcái felett hasítva kell Mr. Freeze-t elkapnunk, gondosan kerülgetve a magasabb házakat, illetve arra is ügyelnünk kell, hogy ne csókolozzunk ösz-

sze az autópályák feletti táblákkal. Sajnos ezekben az elég király kergetőzésben csak kétszer (egyszer a batmobilban és egyszer a batplane-nel) vehetünk részt. Nagy kár, mert egész jól kidolgozták őket, még önálló játékként is megállnák a helyüket.

A bunyó és a száguldozások mellett időnként ügyességi és logikai feladatokat is meg kell oldanunk. Előbbire sajnos a jól ismert és utált *Tomb Raider*-es kiszámított platformos ugrádozások jellemzőek (rej-

## A RAJZFILMSOROZAT

Amikor 1992-ben megszületett a „Batman: The Animated Series”, a Batman-univerzum mindörökké megváltozott. A rajzfilmsorozathoz használt „Darc Deco” (nyilvánvaló utalás Art Deco stílusra) nem csak új technológiát, hanem új stílust is hozott. A technika lényege az volt, hogy mindenhez fekete hátteret használtak, ami Gotham egész feelingjét fantasztikusan átalakította. A sorozathoz a jól ismert szereplőket is átalakították, kinézetük, személyiségük terén, sőt egyeseknek még a múltját is megváltoztatták. A legjobban Robin, Batman fiatal társa alakult át, aki a 90-es évek szerinti divatosabb ruhákat és stílust vett fel. Hangsúlyosabbak lettek a főgonoszok is, és olyan új karakterek is megjelentek, mint például Harley Quinn „kisasszony”. Bár Harley csak a hetedik résztől volt porondon, mégis népszerűségben nagyon gyorsan leverte az olyan rivális női karaktereket, mint Catwoman vagy Poison Ivy. Maga a sorozat összesen 85 részen keresztül tartott, és 1995-ben készült el az utolsó rész – természetesen egyes adókon (Cartoon Network) továbbra is vetítik.



tély számomra, hogy miért nem tudnak már végre megszokni erről a külső nézetes akciójátékok fejlesztői...), a rejtvények pedig – nem túl nehéz – tiltóli, „kapcsold össze a pontot b ponttal”-féle ügyek. Mindezek ellenére azért a Batman Vengeance egy kicsit „beszűkül” játék: a behatárolt útvonalról nem nagyon tudunk letréni, és hiába van például bárhova továbblendíthető „batgrappler”-ünk, mindig csak egy adott ponthoz tudunk kapcsolódni, így a szabadság illúziója elvész.

### A JOKER SZEREPÉBEN: MARK HAMILL

A Vengeance nemcsak a sztorijában, hanem vizuális világában is teljes egészében a rajzfilmsorozat stílusát követi. Ennek megfelelően a játék nagyon kevés szint és furcsán leegyszerűsített formákat használ. Nekem ugyan bejött ez a darkos stílus, de akik nem rajonganak az ilyen „alternatív”, szimpla, már-már kubista formákhoz, illetve utálják az állandó sötétséget, azoknak a Batman családást fog okozni – főleg a nagyon látványos Spider-Man után. Talán egyedül a denevérember kítűnően kidolgozott animációjával lesz mindenki elégedett: a készítő külön ügyeltek fekete köpenye lebegtetésére, amely mindig tökéletesen követi a denevérember mozgását.

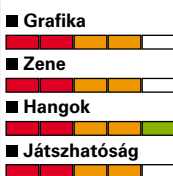
A cartoon sorozat atmoszférájának megőrzése érdekében felkérték az ottani profi színészeket, hogy hangjukat a játékhoz is szolgáltatassák: most is Kevin Conroy-t hallhatjuk Batman szerepében, Jokernél Mark Hamill szólal meg, az igazi rajongók pedig a többiekét is fel fogják ismerni. A teljességhez nem hiányozhatnak a nagyon hangulatos zenei részek és hangeffektusok, amelyeket szintén a rajzfilmekből vettek át.

### CHART

- **Jedi Knight 2**  
92%
- **Batman: Vengeance**  
82%
- **Spider-Man: The Movie**  
81%
- **Oni**  
79%
- **Spider-Man**  
69%

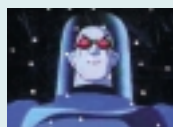
### ÉRTÉKELÉS

- kiváló darkos hangulat
- jó sztori
- aránylag változatos játékmenet
- király batmobilos és batplane-es rész...
- ...kár, hogy csak kétszer fordulnak elő
- az irányítás még mindig nem tökéletes
- néhány játékmenetbeli hülyeség



**82%**

### MR. FREEZE



**Első képregénybeli megjelenés:**  
1959 februárja  
Batman magazin

Dr. Victor Fries egykor a Gothcorp legbriliánsabb tudósaként dolgozott – hibernálási kísérleteken. Személyes tragédiája, hogy nem tudta meggyógyítani feleségét egy halálos vírustól. Le akarta fagyasztani a nő testét addig, amíg megfelelő gyógymódot nem találnak a betegségére. A Gothcorp felsőbb vezetősége azonban letiltotta és erőszakosan meg is állította a kísérletet. A biztonsági őrkkel való dulakodás közben Dr. Fries a hibernáló tankok közé zuhant, és egész testét beborította a fagyasztó folyadék. Ettől kezdve egyrészt képtelen volt a fagyponthoz életben maradni, másrészt ereje megsokszorozódott, és a rettenetes, bosszúálló Mr. Freeze-zé vált.

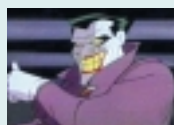


### „HOLD ME, THRILL ME, KISS ME”? (U2)

Sajnos végső soron a Batman Vengeance készítőinek a Vengeance-szel sem sikerült igazi áttörést vinni a szuperhősös programokba. Bár ez egy igazán remek kis játék, a szokásos bosszúságok most lerontják a végeredményt. A legidegesítőbb a pocskék, „nyakatekert” kamerakezelés, amelytől már-már azok is epilepsziás rohamot kaphatnak, akik egyébként nem hajlamosak erre a csúf betegségre. Egy másik dühítő dolog, hogy az elhullott ellenfelek az istennek sem értenek a szóból, és ha már hülyére vertük őket, némi földön fetregés után is állandóan visszatérnek egy kis büntetőre, hacsak meg nem bilincseljük őket. Bilincs viszont nincs mindig nálunk, ugyanis – megint csak valamilyen elvadult designeri döntés miatt – nem vihetjük el otthonról szerszámainkat, hanem a pályán elszórva találjuk meg őket. Gondok vannak az irányítással is: a falhoz lapulás például külön harci feladat, ugyanis ha nem megfelelő szögben közelítünk hozzá, akkor a falfelület – mint egy hisztis nő – állandóan „elutasít”.

Szóval messze van a tökéletestől a Batman Vengeance, de végül is a bosszúságok ellenére egész szórakoztató lett, és a jobb (bár most sem tökéletes) irányítás miatt egy haj-

### JOKER



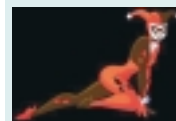
**Első képregénybeli megjelenés:**  
1940 tavasza,  
Batman, első szám

Jokerről nem sokat tudni, csak annyit, hogy valaha maffiózó nagyfőnököknek dolgozott, mielőtt a „Bűnözés Őrült Bohócává” vált volna. Joker először egy elszúrt rablásnál találkozott Batmannel az Acme Chemical Factoryben. Megpróbált megszökni Denevértől, de menekülés közben a gyárban található mérgező folyadékba csúszott, és ettől bőre undorítóan fehérré vált, a haja zölddé, és szája örökös, grimaszoló vigyorgásba váltott. Az amúgy sem túl kiegyensúlyozott személyiségű gengszterből megszületett Joker...

szállal sikerült leghagynia Spider-Man legutóbbi PC-s attrakcióját (lásd összehasonlító oldal). A Bőregér fanatikusaiknak mindenképpen ajánlott, de aki csak egy stílusos, darkos *Tomb Raider*-klónra vágyik, annak is megnyerheti tetszését. Zaaaaaaap! ©

### Bad Sector

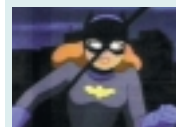
### HARLEY QUINN



**Első képregénybeli megjelenés:**  
1993 szeptembere  
The Batman Adventures

Harlene Quinzelé briliáns és sikeres bűnügyi pszichiáter volt. Miután találkozott Jokerral az Arkham Asylum nevű ideggyógyintézetben, fordított „kezelés” alakult ki, azaz hogy nem Joker gyógyult meg, hanem Harlene kattant be. A pszichiáternek ugyanis beteges vonzódást kezdett táplálni Joker lelkülete iránt. Ezek után már csak egy lépés kellett ahhoz, hogy a vigyorgó örült szeretőjévé és bűntársává váljon – mint Harley Quinn...

### BATGIRL



**Első képregénybeli megjelenés:**  
1967 januárja  
Detective magazin

Barbara Gordon, James Gordon főfelügyelő lánya fiatal egyetemistaként tanult a Gotham State Universityben. Miután apjának, Two Face-nek csapdát állít, és így komoly bajba kerül, Barbara Batman segítségét kéri. Barbara azt szerette volna, ha Batman egy gyűlésen személyesen megjelenik, hogy támogassa James Gordont (hiába, no, a politika mindenhol felüti a fejét...), de a Denevér ezt elhárította. Barbara végül saját kezébe vette a dolgokat: a gyűlésen ő maga öltözött Bat-kosztümbbe! Robin azonban leleplezte az „imposzort”, és utána rohant. Miután futás közben letépte a maszkját, a lány vad, vörös hajzuhataga előtűnt, és Batgirl megszületett. Robin pedig fülig belezúgott ©...

## KÉT SZUPERHŐS NEM FÉR MEG EGY GÉPEN?

# BATMAN KONTRA SPIDER-MAN

PC-re már nagyon régóta nem volt egyetlen szuperhősös játék sem, aztán most egymáshoz közel jött kettő is. A Spider-Man The Movie a rendkívül sikeres mozifilmet dolgozta fel, a Ubi Soft Batman Vengeance-e pedig a Cartoon Networkön látható rajzfilmsorozat. Lássuk, ki a jobb: Batman vagy Spider-Man?

### BATMAN VENGEANCE



A bőregér kalandjait feldolgozó játék története megüti bármelyik rajzfilm rész szintjét. Az árulások, fordulatok nagyon bejöttek, és tetszett az is, hogy a készítőik ügyesen adagolták a rejtélyek felfedését: csak szép lassan jöttünk rá, ki az események igazi mozgatórugója. Batman társa Robin helyett ezúttal Batgirl, amit őszintén szólva nem bántam ☺. Egyedüli gond, hogy a nehezebb akció részek miatt néha egy kicsit háttérbe szorul a sztori.

### SZTORI



A Spider-Man természetesen a film sztoriját követi, de hogy ne legyen olyan egysíkú és túl könnyű a játék, belevegítettek más, csak a képregényekben szereplő ellenfeleket is. Ez egyrészt egy kicsit feldobta a film – amúgy sem túl eredeti – történetét, másrészt viszont egy kicsit szét is szabdalta.

A Batman grafikája tökéletesen visszaadja a rajzfilmsorozat kicsit elvont, darkos látványvilágát, ami egyeseknek tetszik, másoknak pedig biztosan nem. A textúrák persze nem túl összetettek, a formák direkt leegyszerűsítettek, viszont összességében Gotham városát nagyon hangulatosan sikerült visszaadni, és Batman animációja is tökéletes.

### GRAFIKA



A Pókember legújabb kalandja az eddigi legdögösebben kinéző szuperhősös játék: New York városa elképesztően látványosan hömpölyög alattunk, miközben pókunkkal szinte repkedünk felette, ide-oda vetve hálókat. Spider-Man figuráját is óriási műgonddal dolgozták ki: izmai hűzzadnak a pókhacuka alatt, és animációja is tökéletes. Grafikában a Pók egyértelműen üt...

Mind a zenei rész, mind a hangok a rajzfilmsorozatból erednek. A muzsika néhol kicsit uncsi, de összességében egész jó, a főszereplők pedig – mint a rajzfilmből – Mark Hamill (Joker) és Kevin Conroy (Batman) hangján szólnak meg: a szinkron vérprofi munka. Egész jók még a hangeffektusok, bár a 3D-s hangkártyákat nem támogatja a játék, ami nagy kár.

### ZENE/HANGOK



Itt is az eredeti színészeket kérték fel, de Toby McGuire (Spider-Man) elég unottan olvasgatta fel a szövegét, csak William Dafoe (Green Goblin) hozta a formáját. A zene sajnos elég unalmas vacak, valami dögösebb talpalávalót is kaphattunk volna ehhez a játékhoz. A hanghatások szódával elmennek, de itt sem találkozunk semmi kiemelkedővel.

Általában itt szokott minden szuperhősös játék elvérezni, és sajnos a Batman sem tökéletes ezen a téren. Bár a vereségek részeket elég jól megcsinálták, és nem lenne rossz a belső nézet használata sem, ha nem erőltették volna mind egyik szupereszköz használatánál, mert batarangnál elég bosszantó. A kameranézetek sajnos időnként megint kritikán aluliak, és a falhoz lapulás is elég dühítően macerás, a többi viszont – főleg gamepaddal – aránylag megfelelő.

### IRÁNYÍTHATÓSÁG



Ez az a pont, ahol Spider-Man abszolút alulmarad Batmanhez képest: a rengeteg gomb miatt az irányítás egyszerűen pocék billentyűzetről és még gamepaddal is elég fárasztó. Ugyan rengeteg (túl sok...) speckót megtanulhatunk, viszont a küzdelem hevében nincs az a szuperjátékos, aki ezeket észben tudná tartani. A kameranézetek egyszerűen pocékok: hiába a szép grafika, ha emiatt a hajunkat tépjük...

A játék során leginkább gypálni fogunk, időnként puzzle-feladatokat megoldani, ugrabugrálni, főellenségeket legyűrni, aztán a következő pályán kezdődik minden előlről. Szerencsére a jó sztori és az egymástól eléggé különböző helyszínek miatt nem fogunk unatkozni, és a batmobile-os és batplane-es üldözés is feldobja a játékot – nagy kár, hogy ezek csak egyszerűen szerepelnek.

### VÁLTOZATOSSÁG



A Spider-Man ebben egy hajszállal jobb: a repkedős részek nagyon királyok, az ellenségek érdekesek és az összecsapások így tényleg magunkkal ragadóak. Sajnos a játék túlságosan is nehéz, úgyhogy néhol bele fogunk fásulni a sok gypába és a főellenséges párharcokba is. A pályák viszont elég változatosak, úgyhogy unatkozni azért nem fogunk.

A rajzfilm darkos stílusa tökéletesen átjön a játékban, és ezért nagyon nagy elismerést érdemelnek a készítőik. A remek sztorinak köszönhetően egyszerűen bele tudjuk élni magunkat a Denevér figurájába, és jó ötlet volt Batgirlt is sűrűn szerepeltetni. A főellenségeket is remekül ábrázolták (Joker a legkirályabb), úgyhogy ezen a téren a bőregér nyert.

### HANGULAT



A filmet remekül sikerült átültetni a játékba, és nagy ötlet volt, hogy nem rágcsódkodtak makacsul hozzá, hanem a képregényekből ismerős főgonoszok ellen is harcolnunk kellett. New York városa felett Pókemberrel repkedni fantasztikus élmény – kár, hogy az épületeken belüli nyomulás már nem annyira érdekes. Sajnos a pocék irányítás végső soron mindent elront...

### ÖSSZESEN

# 48 pont



### ÖSSZESEN

# 42 pont





## SZIGORÚAN ELLENŐRZÖTT TÁBOROK

## PRISONER OF WAR

■KATEGÓRIA: akció-kaland ■KÖRNYEZET: II. vh-s fogolytáborok ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztos

## ADATOK

■FEJLESZTŐ  
Wide Games  
■KIADÓ  
Codemasters  
■WEBOLDAL  
www.codemasters.com/pow  
■FORGALMAZÓ  
Automex Kft.  
■MEGJELENÉS  
2002. október

## WEB

A második világháborús filmeknek, regényeknek általában három fő témája van. Grandiózus csaták, különleges erők akciózása és szökés a fogolytáborból. Mesesik, hogy ezek kombinációjából áll elő egy „vegyes felvágott”. A számítógépes front csatáit már megvívhattuk a *MoHAA*-ban. Titkos és szerfelett veszélyes missziókra a *Hidden&Dangerous* kalauzolt minket. Talán senki nem tiltakozik, ha büszkén jelentem, eljött az idő a második világháborús torta utolsó szeletének szervírozására is. A *Prisoner of War*ban nem robbannak páncéltörő lövedékek, nem kell kommandóskéssel elnyiszálnunk a szerencsétlen német baka torkát. „Mindössze” kereket kell oldanunk a Harmadik Birodalom majd minden fogolytáborából!

Ami a PoW eredetiségét illeti, az csakis PC-s környezetben igaz. Már az évet is nehéz belőnöm, amikor életemben először foglaltam helyet személyi számítógép előtt. Fajtáját tekintve ZX-Spectrum volt a kicsike,

s egy igen érdekes játék futott rajta. Egy pasival kellett alagutakban mászkálni, tárgyakat felkutatni, természetesen az örök kutató tekintetét gondosan elkerülve. Ez a nagyjából 15 éves élmény fűzött rabláncra, és tett a számítástechnika rajongójává. Elismerem, az iménti megjegyzés nem tartozik szorosan a témához, az viszont annál inkább, hogy a *Great Escape* (merthogy így nevezték a progit) alapkonceptjét tekintve nem nyújtott kevesebbet a PoW lehetőségeinél. A gyökerek tehát a 80-as évekig nyúlnak vissza, ám a Codemasters kiadó nemcsak a Spectrumon futó programból meríthetett ötletet. 64-en, majd Amigán is megjelent az azóta legendává nemesedett *Escape from Colditz*. A program (a kor szintjéhez mérten) nagyszerű grafikával, könnyű kezelhetőséggel és valami utánozhatatlan hangulattal bírt. Gyanítható, ez utóbbi miatt viseltem/tűk el olyan sokáig a minden ízében profi játék egyetlen hibáját. Egyetlen, de annál nagyobb, hiszen nem lehetett kimenteni a játékkállást. Minden alkalommal elől kellett kezd-

nünk az egész szabadulási hadműveletet. S hiába fűjtük már kívülről, mikor hol mit kell tenni, egy megdöglő ajtónyitás után már kezdhettük is emlegetni a játéktervezők összes felmenőjét. No de szóljak rá nyugodtan, hogy fejezzem be a történetet, elvégre ez a bemutató elsősorban a jelenről, valamint PoW-ról szól.

## SZÁRNYASZEGETT KEZDÉS

A bevezető képsorok rögtön megmutatják a főhős, bizonyos Stone szadomasz lelki állapotát, ami – véleményem szerint – a „tökös amerikai fegyverek” körülírásával ragadható meg a legjobban. Történik ugyanis, hogy emberünk egy rokon lélek társaságában éppen légi felvételeket készül csinálni egy német hadifogolytáborról. Azonban a jó kedélyű fotózást nem szenvedik az ünneprontó német léghátró utagek. Annak rendje és módja szerint le is szedik az óvatlan amerikaiakat. Tagadhatatlanul számtalan előnye van annak, ha a lelőtt pilóta egy fogolytábor közelében landol. Egyik ilyen, hogy nem kell sokat utazni

a végállomásig ©. Stone sem kerüli el sorát, hamarosan kénytelen a telep parancsnokának pökhendi tájékoztatását hallgatni a tábor szabályairól. Erre azért érdemes különösen figyelni, mert ez a néhány mondat frappánsan összefoglalja jövőbeni mozgásterünket. Már ami a legális utat illeti. A táboroknak (mert hogy alkalmunk lesz többet is tisztelgetni) nagyjából megegyező napirendje van. Reggel és este kötelező jelenésünk van az udvaron. Ha erről lemaradunk, gépisztolyos örök lepi el a terepet, akik lesznek szívesek rács mögé dugni minket. Ez egyébként nem jelenti a játék végét, de egyrészt egy napot le kell húznunk a hűvösön, másrészt meg elkozzák az összes

## TÁJÉKOZÓDÁSI PONTOK

Mielőtt nekiveselkednénk a tökéletes szökés előkészítésnek, szemléljük meg, milyen környezetet teremt a Wide Games grafikus motorja! A látványorgiához szokott fps-rajongók szemében akár gyengének is tűnhet az egyébként tisztességes munka. A környezet, különös tekintettel a járművekre, valóban elbirt volna némi optikai tuningot, ám a hiányosság megbocsátható, ha a karakterek kidolgozottságát, valamint a viselkedésüket tesszük a mérleg másik oldalára. Az emberek életszerű mozdulatokkal végzik napi tevékenységüket. Nem csoda, hiszen az animációért felelős rész talán még anatómiából is sikeres vizsgát tudna tenni, hiszen tisztában van

## „Úgy tűnik, a felvételi kritériumok között szerepelt a szigorúan 80-as IQ alatt kitétel is”

nálunk talált tárgyat, azaz kezdetjük újra a beszerzőkört. A tábor menetrendjéhez tartozik a napi háromszori étkezés, valamint a délelőtti és délutáni szabadprogram is. Azért kocszásban ne gondolkozzatok! Szabadprogram alatt a kijelölt területen zajló téblábolást értik germán vendéglátóink. Fontos: az örök tudják, mikor hol tartózkodhatunk. Azaz délben lehetünk az ebédlőben, de ha délután 4-kor találunk ott minket, akkor irány a fogda.

a vázrendszer felépítésével és korlátaival. Kedvenc mozdulatom Stone-tól származik, aki elfogása esetén olyan természetes módon vonja meg a vállát, hogy azt egy színész sem csinálná jobban. Apropos színész! A főhős alakját eredetileg Steve McQueenről, a legendás *The Great Escape* című film főszereplőjéről szerették volna mintázni, ám jogdíjproblémák miatt ettől végül is elálltak. Visszatérve a játékhoz, karakterünket első-

## BÉKE VELED!

A *Prisoner of War* egyik legnagyobb érdeme, hogy amennyire csak lehet, kerüli az erőszakot. A játékban nem szerezhetünk fegyvereket, ebből kifolyólag senkit sem tudunk megölni. Kizárólag a lopakodásra, a trükkökre szorítkozhatunk. Lehet, hogy valakik emiatt csalódottak lesznek. Számukra lehet érdekes adalék a készítő egyik megjegyzése, miszerint ez a stílus a történelmi hűség szempontjából is teljesen korrekt. Állítólag a német fogolytáborokban (írott vagy íratlan?) szabály volt: ha egy fogoly lelőtt egy őrt, akkor ezért nemcsak ő, hanem a társai is kivégzéssel bünhődtek. Egyet kell, hogy értsek ezzel a logikával. Ha valamit, akkor ezt még az überlaza Stone sem kockáztatta volna meg.



sorban kívülről nézve irányíthatjuk, ám szemléldéshez érdemes átváltani fps módba. Stone szemében keresztül kémeleve gyakran olyan dolgokat láthatunk meg, amelyek madártávlatból nem tűntek fel. Ez persze fordítva is igaz lehet. Gondoljunk például arra az esetre, amikor egy alacsony fal mögött guggolunk. Külső nézőpontból ilyenkor simán kikémelelhetjük a túlsó oldalt anélkül, hogy a lebakas veszélyt kockáztatnánk. Ez mondjuk ad egy jókora nyaklevest a realitásnak, ám amint később kiderül, sajnos nem ez az egyetlen kényes pontja a játéknak.

## DRÁMA, TÖBB FELVONÁSBAN

A PoW öt, igen jó ütemben durvuló pályát foglal magában. A kezdő helyszín néhány barakkja nevetségesnek fog tűnni Colditz









REMÉLEM KIHALNAK

## DINO CRISIS 2

■ KATEGÓRIA: fix nézetes Resident Evil-klón ■ KÖRNYEZET: jurakor ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Capcom
- KIADÓ  
Capcom
- WEBOLDAL  
www.capcom.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

### CHART

- Resident Evil 3  
78%
- Dino Crisis  
66%
- Dino Crisis 2  
51%

### ÉRTÉKELÉS

- dinók
- egy darabig el lehet vele lövöldözni
- szájalmas grafika
- unalmas történet
- idegesítő irányítás

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékosítás

51%

**A** Jurassic Park című film megjelenése óta már régi ismerősként üdvözölhetjük a dinoszauruszokat: tudjuk, mi fán terem a T-Rex, a Velociraptor és többi őskori társuk. Igaz, a legtöbb filmben, játékban csak a fogsorukat, pofájukat, esetleg karmaikat csodálhatuk meg, no és hogy legtöbbjük nem veti meg az emberhúst sem (pedig ha tudnák, mennyi minden mérgező anyaggal van tele-tömve a ma embere ☹!). Az ember és dinó találkozása legtöbbször kimerült abban, hogy a homo sapiens vagy elmenekült, vagy lelőtte a rá támadó fenevadat. Nem lesz ez másként a Dino Crisisben sem.

Helyzet van. Pontosabban krízis. Ezt hamar megtudjuk a bevezető szövegből és képsorokból: a „third energy” projektet ismét beindították, de a dolgok ismét balul sülték el, aminek az eredményeképpen az egész katonai kutatólaboratórium, illetve a közelben található város visszakerült az őskorba. Hőseinknek meg kell védeniük, majd menteniük az oda került embereket. A bevezető anim nagyon látványos: itt szemtanúi lehetünk, ahogy egy velociraptorfalka lemészárolja az egész katonai tábor – hőseink kivételével. Már itt kezdődnek az idegesítő „aproságok”, ugyanis továbbra sem tudja bevenni az agyam gondolkodó fele, hogy a katonaság, fittyet hányva az első világháború óta létező fegyverekre (pl. harcoksi,

géppuska) továbbra is kizárólag gépkarabélyokkal fegyverzi fel a bakáit. Akik ráadásul ahelyett, hogy ellenséges terepen mozogva egy jól megerősített tábort építenének ki, egy vasárnapi piknikezésre kiválóan alkal-

tési lehetőségek, és még sorolhatnám. A meglepő azonban csak most következik: a második részben az égvilágon semmi nem változott! A karakterek továbbra is rondák, bár az elmosott paca kinézetű háttérhez

**„Ha legalább a történet érdekes lenne, lekötne a játékost, de ehelyett unalmas és kliséktől hemzsegő...”**

mas, de védelemre használhatatlan bázison élnek. Ezután pedig mit csinál két életben maradt hősünk? Természetesen szétválnak, és külön-külön mászkálnak a vérszomjas dinóktól hemzsegő dzsungelben... Talán feleslegesnek tűnik, hogy ezeket a dolgokat kiemeltém, mert ettől még könnyedén lehetne jó a játék, de sajnos nem az. Ellenben ezek a momentumok is jó példák arra, mekkora igénytelenség övezi a DC2-t.

### ADJ EGY ALGOPIRINT, TE ATHLON 900!

Már az előző rész sem aratott osztatlan sikert (nagyon diplomatikusan fogalmazva...), ami elsősorban a Capcom lustaságának volt következménye: egy az egyben ártírták a playstationös verziót PC-re. Ennek eredménye lett a szájalmasan gyenge grafika – ami ugyebár egy akciójátéknál nem előnyös – az idióta menürendszer, az idegesítő men-

képet egészen szépek ☺. A kameranézetek továbbra is statikusak, és így továbbra sincs esélyünk arra, hogy időben észrevegyük a ránk rontó dögöket. A lemészárolt dinóért viszont pontokat kapunk, amiből gyógyszereket és fegyvert vehetünk a számítógépektől. Nem is értem, minek vitt magával a mentőexpedíció fegyvert, hiszen a helyszínen úgyszólván mindent megtalálhatunk... Ha legalább a történet érdekes lenne, lekötne a játékost, de ehelyett unalmas és kliséktől hemzsegő. Lehetne még a hangulat a mentőmellény: annak idején a Resident Evil 3-at, még ha dőcögösen is, de el tudta vinni a hátán a félelmetes horroratmoszféra. A DC2-re azonban ez sem igaz. Hogy mégsem a Citrom rovatban végzi e játék, az kizárólag annak köszönhető, hogy a fanatikusok ideig-óráig el tudnak vele szórakozni, rajtuk kívül azonban senki más.

Uhu



AZÉ A FÖLD, AKI... ELFOGLALJA

## MEDIEVAL: TOTAL WAR

■KATEGÓRIA: birodalomépítés ■KÖRNYEZET: középkori Európa ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztos

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
The Creative Assembly  
■ KIADÓ  
Activision  
■ WEBOLDAL  
www.totalwar.com  
■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.  
■ MEGJELENÉS  
2002. szeptember 15.

CD

WEB

**A**Total War cím bizonyára nem cseng ismeretlenül a csatamezőkre csak egyes szám első személyben (ejtsd: fps akciójátékok segítségével) ellátogatók számára sem. Feltételezem ezt azért, mert a Shogun: Total War bevonult a halhatatlanok csarnokába, s évekkel megjelenése után is számos rajongói oldal gondoskodik a legendához méltó háttér megteremtéséről. A távolkeleti világ azonban nem mindenki számára volt vonzó. A folytatás terepe ezért majdhogynem kötelező módon lett a középkori Európa. Igaz, birodalomépítő stratégiai programok e környezetben előszeretettel fejlődnek ki, azaz a konkurenciaharc óriási. Nagy múltú céghez méltóan, az Activision nem félt felvenni a kesztyűt. Sőt gyanítani lehetett, hogy amennyiben az előzetes várakozások beigazolódnak, a Medieval akkora durranás lesz, amelynek hatására a vetélytársak évekig nem térnek magukhoz a kábulatból.

Miért is előzött meg ekkora várakozás egy olyan programot, amely tulajdonképpen nem több egy sikeres játék folytatásánál? A kérdés jogos, de csak részben. A bemutatásból kiderül, hogy a Medieval sem áll másból, mint tartományaink fejlesztéséből a stratégiai térképen, csapatok toborzásából, no meg az előbbi tevékenységet rendszerint követő csatározásokról. S hogy mindez jól (nem annyira rosszul) ismert európai országok földjén, történelmi személyiségek szereplésével zajlik, valljuk be, nem jelentkezik felbecsülhetetlen hozzáadott érték. Neeee!!! Még nem fejeztem be a bevezetőt. Legyetek szívesek elolvasni még két mondatot, mielőtt – elnyomva egy ásitást – továbblapoznátok. Szóval minden, amit eddig írtam, igaz... lenne, ha a Medievalt nem fűszerezték volna annyira meg a Creative Assembly boszorkánykonyhájában. Nemcsak hogy kilép a japán rokon árménykából, de sok tekintetben túl is szárnyalja azt, egyfajta kellemes elegyet gyúrva a Shogun és a másik klasszikus, az Europa Universalis érényéből.

### JAJISTENEM, HOL IS KEZDJEM?

Némiképp gondban vagyok. Hiába bocsátott rendelkezésemre a szerkesztők legnagyobbja (ez itt a nyalizás helye ☺) négy teljes oldalt, ha tényleg minden újdonságról részletesen beszámolnék, bizony kevés lenne e határtalannak tűnő lapfelület. Tehát csak megfontoltan kezdek a mesébe, nehogy valami fontos részlet kerüljön a „fenébe, még ezt is bele akartam írni” elnevezésű halmazba. Haladjunk talán a nagy általánosságoktól az apróbb részletek felé. 1095-től 1453-ig bolygathatjuk meg az európai történelem állóvizét. Vagy „eredetiben” sem volt az annyira nyugodt? Mindegy, a lényeg, hogy valamely államalakulat urát és parancsolóját fogjuk alakítani. S szerepkörünkől kifolyólag lesz dolgunk elég. Sajnos rögtön rossz hírrel kell kezdenem. Hiába bújhatunk például a dán uralkodó, a lengyel király vagy a szaracén nagyvezír (ágya, helyett a) bőrébe, győzelmes magyar hadseregnek felett nem tudunk parancsolni.

Igen-igen, a történelem során nem először, megint statisztaszerepre kényszerítenek minket. Amit egyrészt azért nem értek, mert ebben a korban is akadt nagy volumenű uralkodók (pl. Lajos király, aki minden népet legyőzött, amely csak a közelünkben volt. Egyebek mellett olyan „kispályásokat”,

entellektüel verzió testreszabott feladatokat tartalmaz, amelyek teljesítésével időről időre pontokat gyűjthetünk. Akinek először telik meg pöttös labdával a nadrágja, az lesz a hunyó, és egyúttal a győztes is. Fajtájukat tekintve három nagy csoportra oszthatjuk a pontszerzéssel kecsegtető akció-

## „Igenszak rontja egy nemes társadalmi megítélését, ha kiderül, hogy passzióból ölet meg foglyokat.”

mint Velence). Másrészt meg azért nem, mert a pápai állam kivételével tényleg minden jelentősebb ország játszható ☺. Elég azonban a népnemzeti siratóból. Egy igazi játékos amúgy is inspirál, ha ismeretlen szerepkörben kell bizonyítani. Nem mintha magyar király bárki is lett volna közülünk...

### TESTRESZABOTT HADJÁRATOK

A bizonyítás két úton történhet. A brutálisabb verzióban mindenkit le kell rádírozunk a térképről. Olyan dominanciát létrehozva, amiről Nagy Sándor, Napóleon és Hitler együttvéve sem mert álmodni. A favágó üzemmódot nem annyira kedvelő közönség inkább kattintson egy sorral lejjebb. Az

Minden ország pontokat kap, ha megtartja történelmi területeit, azaz nem veszíti el egyetlen kezdő provinciáját sem. További régiók annektálása már extra haszonnal jár. Ennek mértéke az adott ország képességeitől függ. Ugyanazért a jutalomért az erejük teljében lévő bizánciaknak háromszor annyi földet kell szerezniük, mint a legkisebb nagyhatalomnak, a dánoknak. A harmadik lehetőség a pontgyűjtésre a vallási indíttatású hadműveletek beteljesítésében rejlik. Az iménti nyakatekert kifejezéssel a keresztes hadjárat szókapcsolatot kívántam kikerülni. Hiszen nemcsak a katolikus egyház kegyelméből, hanem Allah akaratából is megindulhat a hívők serege, kinek-kinek ízlése szerint ugyebár.



### ÉPÍTKEZÉS NYAKRA-FŐRE

Sejthető, hogy többen már durchmarsban transzírozni a pogányok hadát, de kis türelmet kérek. Előbb teremtjük meg a forrást egy nagyobb sereg létrehozására. Pénz pénz fial, tartja a mondás, és milyen igaz van. Nekünk is az lesz az első dolgunk, hogy az utolsó petákat is kipróbáljuk a földjeinken dolgozó szerencsétlen jobbagyokból. Némi kezdőtőkével persze mindig ellátnak gondoskodó elődeink, de a felelőtlen fejlesztésbe kezdő államfő könnyen a pénzügyi csőd szélére sodorhat egy gazdagabb országot is. Érde-mesebb tehát eleinte a javainkat gyarapító épületek felhúzására koncentrálni. Miközben gyűlik a zsiros kenyérré való, ügy-nőkeinkkel szétnézhetünk a nagyvilágban. Jó tudni, kihez érdemes szövetségi ajánlat fordulni, és merrefelé irányítsuk zsákmányra éhes csapatunkat. A Shogun gé-száiról természetesen le kell mondanunk, de örömmel jelentem, hogy a szebbik nem képviselői ezúttal is jelen vannak. Dinasztiánk hölgytagjai ráadásul hasznos eszközként funkcionálnak. Egyrészt szabadon mozoghatnak az idegen földeken. Azaz, a kémekkel ellentétben, őket nem törlik kerékbe, ha fennakadnak egy ellenőrzésen. Másrészt hozzáadhatjuk az eladósor-

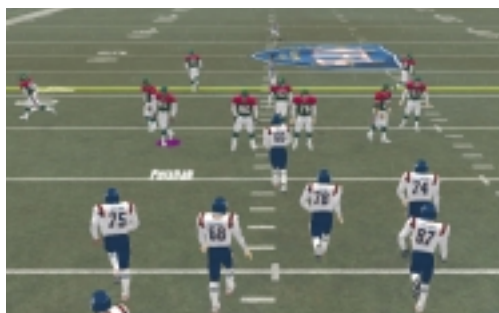












FOCI, AMI MÉGSE FOCI

# MADDEN NFL 2003

■ KATEGÓRIA: amerikai futball ■ KÖRNYEZET: NFL és EFL ■ NEHÉZSÉG: közepes ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Electronic Arts
- KIADÓ  
Electronic Arts
- WEBOLDAL  
www.easports.com
- FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS  
2002. szeptember 30.

CD

WEB

**K**ülönös fintora a sorsnak: ha egy angollal beszélgetsz a footballról, akkor ugyanazt a focit érti alatta, amit Te is. Ha azonban egy amerikainak emlegeted a football szót, hamar kiderül, hogy egészen más sportágról beszéltek mind a ketten. Mi a közös bennük? Általában fűvön játszzák, körülbelül ugyanakkora a pálya, van két kapu, két csapat, és néha rúgják is a labdát. Azt hiszem, ezzel véget is ér a hasonlóságok sora.

No persze az amcsik majd meghalnak rajongásukban ezért a sportért, csak hogy az ó Ronaldóikat, Rivaldóikat, Beckhamjeiket teljesen másképp hívják. Ezzel szemben az Atlanta Falcons támadósora vagy a Los Angeles Rams védelme jobban izgatja őket. S akkor még nem beszéltem a csapat agyáról, a vezérlő tábornokról: ő a quarterback.

## CSATÁRA FEL!

Az amerikai futballt két olyan csapat játssza egymás ellen, amelynek tagjai jégchokiszzerű védőöltözetben vannak. Minden csapatnak külön támadó- és védekezősora van, s több specialistája, aki csak a mérkőzés bizonyos részeiben lépnek pályára. Az edzők igazi hadvezéreként keverik a kártyákat és a katonákat. Egyfajta szimulációja ez egy csatának: azonnali döntési kényszert kíván az irányítótól, a csapatrészek jól olojzott együttműködését és hősök egyéni villogását. S ha elveszítik a labdát, akkor jöhet a csere: az eddigi támadók védekezők lesznek, míg az eddigi védelem erődjei helyére a gyors léptű támadók és fridsiderjeik lépnek. Ebben a sportban háromféle gól létezik: a 6 pontos touchdown (amikor a támadó csapat egy tagja az alapvonalon túli, más festésű területre viszi a labdát, illetve itt kapja meg), a 3 pontos rú-

gásból (ehhez a mezőnyből bárhonnán a kapu két oldalsó kapufája között kell elrúgni a labdát), illetve az 1 pontos bónuszrúgás (ez a touchdown után jár). Touchdownt elérni legalább akkor a teljesítmény, mint a mi focinkban gólt rúgni, tehát ez egy nagy dolog. Elvileg földre vinni, felgáncsolni csak azt a játékos lehet, akinél a labda van: a többieket csak akadályozni szabad (ezt hívják a mi focinkban feltartásnak). Ez egy nagyon kemény, férfias sport: igazi gladiátorok úzik, néhány pengés művésszel kiegészítve.

## AZ EDZÉS

Komolyabb szabálymagyarázat helyett térjünk az edzésre. Minden egyes felállást ismerni kell: s nem elég ezeket kívülről fűjni, az ellenfél felállításait is tudni kell fejből! Miért? Azért, mert ez taktikai csata: nagyon sok múlik azon, hogy időben felismerjük-e, hol van rés a futó embereinknek, merre érdemes mozdulni, merre érdemes passzolni, s milyen ütemben. Magyarán nyüstöljük a Practice részt komolyan. A quarterback a támadó csapat agya, lelke és szeme egyszerre: az ő képességei és éleslátása meccsek tucatjait döntheti el. Egy átlagos támadó felállásban a támadó csapat rombo-

## „Gyorsaság, jó döntés és szerencse, ezek a kulcsszavak”

lókjei hátrapasszolják a labdát az irányítónak, eközben a futóemberek rohanni kezdenek. A szokás az, hogy egyikük, aki a gyorsabb, messzebbre szalad: oda passzolni látványosabb és bravúrosabb, viszont rizikósabb; közben a másik közelebb helyezkedik, ezzel keve-

set haladhatunk előre, de ez sokkal biztosabb. Általában a közelebbi meg is áll: ha ilyenkor neki passzolunk, az a tuti. Ugyanis a játék alapvető szabálya az előrehaladás. 4 down (amíg földre kerül a labda – földre viszik a támadót) alatt legalább 10 yardot kell előrehaladni: ha ez nem sikerül, elveszítjük a labdát. Szóval az irányítóval gyorsan kell cselekednünk, amint hátraadták a labdát, hiszen az ellenfél hamar földre akar vinni minket. Gyorsaság, jó döntés és szerencse, ezek a kulcsszavak: azt ne feledjük, hogy álló helyzetből jobban passzol a quarterback, mint futásból! Ezért is tanácsolom, hogy minden szituációt gyakoroljunk akár ezerszer is, mielőtt éles meccset kezdenénk. Gyakorlás és gyakorlás: ez a lényeg.

## KINÉZET ÉS INTELLIGENCIA

Sajnos gyorsan fogy a hely, így csak röviden: minden idők leglátványosabb és legjobb PC-s amerikaifoci-programja született meg. Fantasztikus a 3D-s motor, a test-test elleni küzdelem, a földrevitelek modellezése hihetetlenül akkurátus, a motion capture zseniális; a visszajátzások igen látványosak: a támadási formációk és lehetőségek jól kiöltöttek, védekezni pedig a jól megszokott módokon lehet. A kommentár sokat fejlődött, igazán élvezetes. Természetesen minden állítható: ha még kezdők vagyunk, akkor passzolhatunk akár tökéletesen is, amíg belejövünk. Fantasztikus a Franchise mód: nemcsak játszhatunk, hanem menedzselhetjük is a csapatot. Ennek megértéséhez egy másik, két oldalas cikk kéne, így maradjunk csak annyiban, hogy ez tényleg jó. Természetesen online ligákban is játszhatnak a bátrabbak, de figyelem! Az amcsik ebben a témában kissé jobbabb ☺. Kár, hogy csak egy oldalt írhattam erről a fantasztikus sportról és igen jól sikerült interpretációjáról...  
Gyu

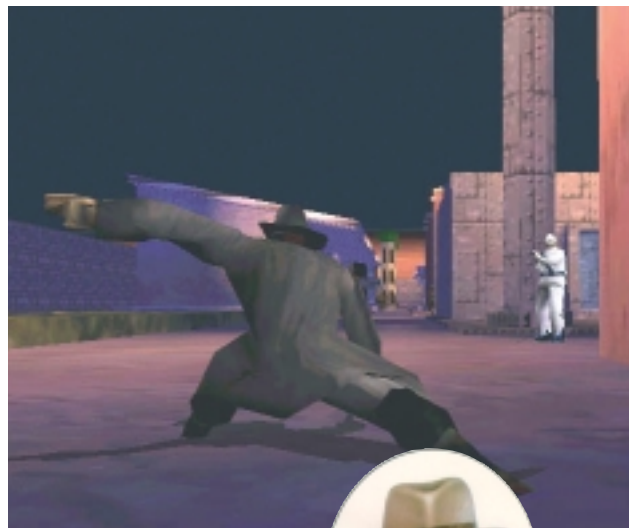
## ÉRTÉKELÉS

- nagyon látványos
- jó kommentár
- rengeteg edzési lehetőség
- fejlett MI
- nincs szabálymagyarázat
- nem lehet mezt designolni

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játzhatóság

91%





EGY FPS INDIÁBÓL

# BHAGAT SINGH

■ KATEGÓRIA: nem igazán FPS ■ KÖRNYEZET: India ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: konzulátus külön kérésére

**H**a esetleg akadna valaki köztek, aki nem tudja, hogy ki volt Bhagat Singh (persze magamból indulok ki), annak íme egy kis történelemlecke: Bhagat Singh a század elején született Indiában, ami akkor még brit gyarmat volt. Persze ez sokaknak nem tetszett – javarészt indiaiaknak –, és egyre többen kezdtek szervezkedni az elnyomó brit uralom ellen. Lassacskán kialakult az indiai ellenállás, két legfontosabb alakja pedig Mahatma Gandhi és Bhagat Singh lett. Kettejük között igazán az a különbség, hogy Mahatma Gandhiból sosem fognak FPS-t csinálni: ő a békét és a „passzív ellenállást” hirdette.

Bhagat Singh esetében viszont elfogyott a céna, és miután megelégedte, hogy csupán röplapokon és különféle újságcikkekben ápolja a forradalmi hangulatot, akcióba lépett. A britek persze azonnal terroristának kiáltották ki, de ugye ez mindig relatív: az indiaiak számára ő szabadságharcos és hős forradalmár. Ehhez a képhez valószínűleg hozzájárult a hős halál is, ugyanis 1931-ben, a kalkuttai brit nagykövetség felrobbantása után Bhagat Singhet két társával együtt felakasztották.

## A JÁTÉK, AMELY „FORRADALMASÍTJA” AZ FPS FOGALMÁT

Félreértés ne essék, véletlenül sem „forradalmi újításokról” van szó. Mindössze a forradalmi hangulatról, amely óhatatlanul (?) el-

kap minket (?), ahogy azonosulunk (?) a kacsiás bajszú, kalapos (!) Bhagat Singh-gel – a kalapon és a bajszon ne tessék kacarászni (mint ahogy én tettem) mert azért Duke Nukem sérója is ciki lesz pár évtized múlva (pl. mire megjelenik a Duke Nukem Forever). Amikor megláttam az engine-t, ahogy a kamera átsuhant az első pályán, döbbenetem fokozódott. (Innentől jönnek az epés megjegyzések, úgyhogy akinek szívügye ez az egész, és akár még puskát is tart a párnája alatt, nagyon kérem, LAPOZZON! Nem szeretnék Salman Rushdie sorsára jutni.) (Mazur, tegnap valamilyen vérben forgó szemű indiai járt a szerkesztőségben, és téged kerestem... ©Bad Sector)

Nem melegség, hogy alacsony akarták tartani a gépigényt – ki tudja, milyen az átlaghardver Indiában – mert minimumnak PIII 300-at írnak. Mégis, a grafika messze nem éri el az első vektorgrafikás FPS, a Quake első részének szintjét. A karakterek modelljei itt kb. annyi poligonból állnak, mint

## „Nem tetszik a rendszer? Csinálj forradalmat!”

ott a HP-s doboz. Minden ellenfél teljesen egyforma, még a textúrák is. A modellek egyszerűen nincsenek animálva, csupán a lábuk mozog néha, ahogy ide-oda libbennek, szigorúan 10 centivel a föld felett, de pl. ha valaki meghal, akkor – hopp – máris minden átme-

net nélkül a földön fekszik. Nem vagyok különösebben kiélezve a halálanimációkra, de... Medal of Honor. Esetleg még a hulla felett lágyan forog egy golyószóró, amit azonban ahogy felvesszünk, shotgunná változik (és kapunk hozzá egyetlen árva golyót). Gondolom a történeti hitelesség kedvéért, mindössze két fegyvert tettek a játékba. Az első a pisztoly, ami ugyan kívülről egy (mert F7-re is válthatunk, bizony!) belülről rögtön kettő – pontosan, mint az Unreal Tournamentben – a másik a shotgun, és szevasz. Lent gyönyörű a status bar, középen a Wolfenstein 3D – Doom – Q3: Arena vonalat követve Bhagat Singh arcképét látjuk, ahogy a HP csökkenésével gyűlnek a szeme alatt a monoklik, a végén még a kalapja is kilukad. Ami a játszhatóságot illeti, a játék teljességgel játszhatatlan. Egérrel nekem képtelenség volt, mert nincs invert mouse, sem sensitivity, billentyűzetről pedig szintén, mert csak. Hogy azért ne essünk teljesen kétségbe, a háttérben bömböl valami jó kis lelkesítő, indiai zene. Ezt inkább nem minősítem, más kultúra, egy földrésszel arrébb biztosan sokaknak tetszik.

## SZEBB JÖVŐ REMÉNYE

Ne legyünk kíméletlenek, hiszen mégiscsak egy indiai FPS-ről van szó! De azért remélem, hogy a Bhagat Singh 2 már a Doom III motorjára épül majd. És kijavítják ezt a néhány apróságot...

Mazur

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Lumen Phon

■ KIADÓ  
Mitashi

■ WEBOLDAL  
www.mitashi.com

■ FORGALMAZÓ  
reméljük nem lesz

■ MEGJELENÉS  
N/A

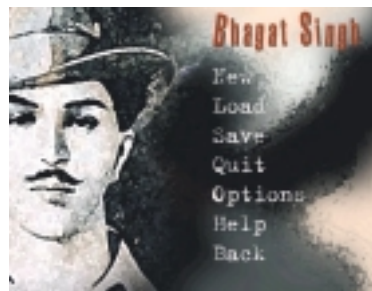
## ÉRTÉKELÉS

■ indiai FPS

■ nem használja ki a GeForce 3-at ☹

■ Grafika  
■ Zene  
■ Hangok  
■ Játszhatóság

11%





# KILL THE KING

## ADATOK

- **ALAPJÁTÉK**  
Quake 3 Arena
- **FEJLESZTŐ**  
Fat Mods
- **WEBOLDAL**  
www.planetquake.com/fatmods/
- **MÉRET**  
2,4 MB

## DVD

**E**lvis él! És most megölheted ☹! Ha álmatlan éjszakákat töltöttél el kéte-lyek közt vergődve, vajon a Király (nem, nem ő, sajnos Jimmy realmodban kapott headshotot... ) valóban él-e még, most lát-hatod a saját szemeddel. Elvis él, aztán meghal, és újra élni fog. Igaz ugyan, min-dig más valaki személyében reinkarnáló-dik, de a Király halhatatlan! Nos, lássuk, mi ez az újabb agymenés!

Ezen aprócska Quake 3-mod által tulajdon-képpen egy újabb játékmódot próbálhatunk

ki, megbolondítva a Rock & Roll legna-gyobbjának (nem feltétlen rajongói imádat motiválta) szerepeltetésével. Ez leginkább a deathmatch-hez hasonlít, amely a megszo-kottól a következőkben tér el a modifikáció aktiválása után: Egymás lelövéséért alaplól nem kapunk pontot. A pályán véletlenszerű-en megjelenik egy óriási szépen kivitelezett korona; ezt felvéve a játékos azonnal Elvisszé változik. Ezt az adott játékos számá-ra a képernyő balfelső sarkában megjelenő királyi fejdísz is jelzi. Mivel Mr. Presley élete utolsó szakaszában nem folytatott túl egész-



séges életmódot, igencsak elhízott. Ebben az állapotában láthatjuk itt viszont, ami ellen-felei számára némileg megkönnyíti az eltal-lását, de minél többen vannak az utóbbiak, neki is annál több az átalakuláskor maxra töl-tődő életereje. Levadászott ellenfelei után csak Elvis kap pontot, de elhalálása esetén hátrahagyja a koronát, ezzel átadva a staféta-botot a többieknek. Ha valaki elég hosszú ideig képes Elvisként létezni (aki mindenféle mókás beszólással mulattatja közönségét) először egy perc után, majd kétpercenként 25 másodpercre SuperKing-é változunk. A SuperKinggé sebezhetetlen, sokkal gyor-sabban lő, és egy Quadhoz hasonló, de lila aura veszi körül.

Ugyan a neten nem sok szervert fogunk ta-lálni, de a botokat maradéktalanul megtaní-tották átlátni a szabályokat, úgyhogy egye-dül is elég jól el lehet lenni vele. Kisebb ha-veri lanokra pedig pihenés gyanánt és né-mi fergeteges röhögést biztosítandó kifeje-zetten ajánlott!



## ÉRTÉKELÉS

**81%**

# MONSTER MADNESS

## ADATOK

- **ALAPJÁTÉK**  
Unreal Tournament
- **FEJLESZTŐ**  
Unreal Tower
- **WEBOLDAL**  
www.unrealtower.org
- **MÉRET**  
600 KB

## DVD

**H**a meguntuk volna offline játék vagy gyakorlás közben az Unreal Tournament botjait, ha nem elég sokszinű a puskacsövünk elé kerülő áldozatok kül-seje, esetleg némi nosztalgiát érzünk az első Unreal (egyjátékos), talán még ré-gebbre visszatekintve a Doom cooperative szörnyhentjei iránt, ez a mod némi felüdülést és változatosságot hoz-hat életünkbe.

Ez az ugyancsak kis mod azt a célt szolgál-ja, hogy feltelepítése után az első Unreal egyjátékos küldetési során a minket fe-nyegető szörnyek hadát zúdíthatjuk ma-gunk vagy csapatunk nyakába az Unreal Tournament multiplayer pályáin. Beállítha-tó, hány és milyen típusú rémség törjön életünkre. Kb. harmincféle szörny közül vá-logathatunk, a legkisebb, szinte veszélyte-len lényektől egészen a főellenségéig. Az is szabályozható, hogy eredeti életerejüket a program (az alapértelmezett 1x-eshez ké-pest) mennyivel szorozza meg, ha könnyí-teni vagy nehezíteni szeretnénk a dolgun-kon. Ez az érték 0,1 és 100 között mozog-hat. Játshatunk ellenük úgy is, hogy a program botként kezeli őket, és mindig újraélednek, ekkor egy előre megadott pontot kell összegyűjteni a győzelemhez. Az egyszerűbb lényekért 1, a durvábbakért 3 pontot kapunk. Ők értünk egyet ☹. De megadható az is, hogy ne éledjenek újra,



hanem a győzelmet az adott számú szörny leölése jelentse, amikor is új pályára kerü-lünk. Így a véletlenszerűen elhelyezett el-lenfelekkel igazi egyjátékos missziókká ala-kíthatóak a már jól ismert multis pályák. Hogy az utolsó néhány bókklászó rémet ne kelljen órákig keresni egy nagyobb harcté-ren, egy pozíciójukat jelző radart is kapunk. Élmény volt viszontlátni a régi ismerősöket és az UT-s arzenállal is helyretenni őket. Jó vadászatot!

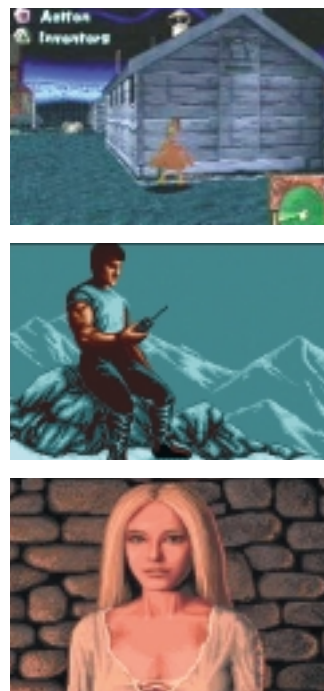
FiX



## ÉRTÉKELÉS

**83%**





I. RÉSZ: AZ INTRO, AZ OUTRO ÉS A TÖBBIEK

## CSAK JÁTSZUNK, MINT A MOZIBAN

A számítógépes játékok és a filmek között ma már rengeteg a kapcsolódási pont: a nagy sikerfilmekből szinte kötelező jelleggel készülnek el a játékok változatok, és azon sem lepődünk meg, ha népszerű számítógépes játékok adaptációit pillantjuk meg a mozivászonon. Elképzelhető, hogy a computerjátékok hamarosan a hollywoodi filmek egyenrangú partnereivé válnak: ezt a státust azonban hosszú harc során vívták ki maguknak. A cikk első része a folyamat kezdeti szakaszát elemzi.

Bár már a nyolcvanas években is előfordult, hogy megfilmesítettek egy-egy híres videojátékot – ilyen volt pl. a Warner-féle, meglehetősen gyengusra sikerült *Mario Bros* Bob Hoskins és Denis Hopper főszereplésével – sokkal gyakrabban „játékosították át” a hollywoodi sikereket. A rengeteg film inspirálta klasszikus játékok között említhető meg pl. az Activision 1984-es slágere, a *Ghostbusters*, az első Lucasfilm-kalandjáték, a *Labyrinth* vagy a Sylvester Stallone izmait duzzadó pixelekké transzformáló, gyönyörű zenéjű *Rambo*. A számítógépes játékok valamint a mozi korai kapcsolatának legérdekesebb aspektusa azonban nem is annyira az adaptációk nagy száma, mint inkább az a folyamat, ahogy maguk a játékok próbálták filmszerűbbé válni. A computerjátékok fiatal műfaja ekkoriban még bizonytalanul kereste saját formanyelvét, kifejezőeszközait, és úgy tűnik, az idősebb, bölcsőbb hollywoodi nagybácsiút várta a támaszt és a tanácsokat.

### INTRO NÉLKÜL NEM JÁTÉK A JÁTÉK?

A folyamat első lépcsőfokát azok a rövid intrók jelentik, amelyek a játékok kezdőképeiből fejlődtek ki, s amelyeknek az volt a feladatuk, hogy előrevetítsék a program hangulatát, megteremtsék a beleéléshez szükséges „feeling”-et. Ezeknek a pár másodperces digitális ósmoziknak gyakori, visszatérő motívuma az, hogy a főhős a va-

kastélykapu látványával indul. A *Gates of Dawn* című ős-3D-s akció-kaland játék is egy veszéllyel teli kastélyban játszódott: a program bevezetőjében főhősünk távolodó szültejtét láttuk, amint lassan feloldódik az épületbe vezető kapu vakító fényében. A Lucasfilm 1985-ös *Labyrinth*-jét egy igen meglepő és ötletes filmes poén vezette be. A játék grafika nélküli szöveges programként indult, ahol az első feladatunk az volt,

**„Az első Commodore 64-es digitalizált hang a mára legendássá vált Impossible Mission 'Another Visitor? Stay a while... Stay forever!'-je volt, amelyet csak tíz-tizenöt újraképzéssel lehetett megérteni.”**

lóságból egy fantasztikus világba kerül át: ezzel a gesztussal a játék mintegy „beinvitálja” a tv előtt ülő játékost a képzelet birodalmába, vagyis a titokzatos kapun belépő főszereplővel együtt mi is átkerülünk egy új dimenzióba. Az Edgar Allan Poe regényéből készült *House of Usher* című 1983-as platformjáték az egyik legkorábbi és legszebb példa az ilyen intrókra: a program elején azt láthatjuk, amint főhősünk, egy cilinderes, kabátos úriember kiszáll a lovaskocsiból, és a borzongató hangulatú tájban elindul a kísértetház felé. Hasonlóan invitálta a játékost örültekkel, idegbetegekkel és pederasztákkal teli világába a *Rocky Horror Picture Show* rövidke intrója, amely a vilámlámpa által kísértetiesen megvilágított

helyre eljussunk a legközelebbi moziig, ott jegyet és pattogatott kukoricát vegyünk. Ha kedvenc csemegénket majszolva végre beültünk a „Labirintus” című filmre, pár perces floppykattogás következett, ami után csodák csodájára hirtelen egy mozivásznon jelent meg a képernyőn, ahonnan maga David Bowie köszönt le ránk: a manókirály néhány keresetlen szót intézett hozzánk, aztán a mesebeli birodalomba repített minket. Néhány játék inkább afféle audiointró részeseített előnyben. Az *Impossible Mission* című kultikus platformjáték elején főhősünket, az akrobatikus képességekkel rendelkező titkos ügynököt egy robotokkal teli high-tech erődben pillantottuk meg, miköz-



ben a háziúr, azaz a likvidálandó gonosz professzor kárörvendő hangját hallottuk. Ez volt az első Commodore 64-es digitalizált hang, és bár a szöveget csak tíz-tizenöt újraképzéssel lehetett megérteni, a mondat (Another Visitor? Stay a while... Stay forever!) mára legendássá vált. Az intrók megjelenésével párhuzamosan egyre gyakrabban bukkant fel a játék elején a stáblista, sokszor némi képi gag kíséretében. A *Cauldron* című 1985-ös akciójáték intrójában pl. sejtelmes dallamok közepette, fekete háttér előtt felvonultak a játék kergetőző szereplői, azaz a seprűn nyargaló boszorkány és az öt üldöző szörnyszülők. Amikor egy-egy pillanatra eltűntek a figurák a képernyőről, a programozók, grafikusok, illetve zeneszerzők nevét láthattuk.

### OUTRO? UGYAN MÁR, NE NETTESSEN!

Különös, hogy míg egyre több gondot fordítottak a programozók az intróra, a játékot levezető outróval gyakorlatilag egyáltalán nem törődtek ekkoriban. A *Cauldron* végén pl. csak egy ostoba kis versikét olvashattunk, mely boszorkányunk digitális apoteózisára utalt, máshol azonban még ennyire sem méltatták a játékot, és a sikerről csupán egy egyszerű „Congratulations!” vagy „Press F1 to Restart” felirat tájékoztattott. Ez rettentően megalázó és frusztráló volt, hiszen a programokat néha többhetes küszködéssel lehetett csak végigvinni, és a játékos – teljesen jogosan – úgy érezte, nem jutalmazták meg kellőképpen: a megtett út nem volt



egyesen arányban az elnyert díjjal. Persze ez alól is vannak kivételek: a korábban említett *Impossible Mission* outrója pl. még a bevezető mozinál is színvonalasabb volt. Ha bejutottunk az örült tudós laboratóriumába, a rémült professzort premier plánból pillantottuk meg: az öregember felénk fordult, majd kétségbeesett hangon könyörögni kezdett az életéért.

### MOZIBETÉT TÖBBFÉLE MÉRETBEN

A játékok filmszerűbbé válásának következő, – és talán legfontosabb – lépcsőfokán a mozgóképbetétek már játék közben is megjelentek: a film tehát már nem „keretbe foglalta” a játékot, hanem annak részévé vált. Az egyik első ilyen program az 1984-es *Karateka* c. beat'em-up játék volt. A kivételesen szép animációjú játékban az volt a feladatunk, hogy elrabolt kedvesünket megmentsük egy gonosz shogun palotájából. Az egyes pályák sikeres teljesítése után rövid bejátszásokat láthattunk, amelyek a palota belsejében történt eseményekről tudósítottak minket: képek tájékoztatták a shogunt váratlan érkezésünkről, a gonosz deszpa ránk uszította bérnyilkosait, majd cellájába záratta az egyre hisztérikusabb állapotba kerülő hercegnőt. Ez a párhuzamos montázst idéző technika, vagyis az „odakint” zajló játék és az „odabent” történő titokzatos események változtatása, illetve egymásba játszatása rendkívül feszültséget teremtett, és azt az érzetet keltette, hogy a szemünk előtt kibontakozó sztorit voltaképp mi magunk írjuk sikereinkkel vagy kudarcainkkal.



Hasonló hatásra törekedtek a Lucasfilm első kalandjátékai, pl. a *Maniac Mansion*. Közben vízfejű főhősökkel a hatalmas kísértetházban tébláboltunk, és mulatságosabbnál mulatságosabb kalandokba keveredtünk, rövid inzertek formájában betekintést nyerhettünk a házgazdák, vagyis az Addams Family-szerű örült család gonosz praktikáiba. A *Maniac Mansion* inzerit technikáját aztán a többi Lucasfilm-kalandjáték, pl. a *Monkey Island* is átvette, ahol Guybrush Threepwood bémázásait a LeChuck kalózkapitány praktikáiról tájékoztató mozik szakitották meg. A filmes inzertek fejlődésének történetében a legnagyobb elismerés valószínűleg a Cinemaware céget, annak is első játékát, a *Defender of the Crown*-t illeti.

A Cinemaware már a nevével is utalt a mozi- ra, játékaik pedig – amelyeket gyakran különböző kosztümös kalandfilmek ihlettek (pl. lovagi torna bevezető ceremóniái, szerelmi légyott egy hercegnővel) itt már nem feltétlenül narrációs szerepe volt, gyakran csak „öncélúan” szinesítették a sztorit, ezzel a lényegtelennek tűnő hatással azonban azt az érzetet keltették, hogy a játékos egy interaktív mozi részese.

A filmes formanyelv felé kacsingató játékok fejlődésében rendkívül fontos lépcsőfok volt a Delphine cég *Another World* című zseniális programja. A francia programozók mindig nagyon értettek a filmes hatásokhoz, és ez volt az első olyan játék, ahol a mozibetétek már nemcsak afféle „kiegészítők” voltak, hanem szervesen illeszkedtek a játékmotívumokba. Néha csak egy-egy másodperces inzertet láttunk (pl. a főhős felveszi a földön heverő pisztolyt), a történet kiemelt pontjait azonban hosszabb mozik jelezték. Mivel ezek az inzertek kezdetleges 3D-s technikával készültek, akárcsak a szereplők, a mozik gyakorlatilag észrevétlenül folytak egybe a játékkal, nem ugrottak ki onnét. A kilencvenes évek elejére kialakultak azok az alapállások, amelyekre a későbbi játékok felépíthették filmes repertoárjukat. Az intrók, outrók és inzertek egyre hosszabbak lettek, ugyanakkor egyre ügyesebb vágástechnikával, egyre meghökkentőbb beállításokkal, szemszög-váltásokkal kápráztatták el a játékosokat. Ezzel párhuzamosan új kísérletek indultak meg a digitális kép alkalmazására is. Mindez azonban már egy újabb fejezet tárgya lehet.

Berr



Cheat	Hatás
<b>basegoverlyfast</b>	gyorsan felépül a bázisunk
<b>basepopulate</b>	bázisunk lakossága nő
<b>basefillerup</b>	bázisunk energiája emelkedik
<b>ineedspells</b>	végtelen mana
<b>itsmyparty</b>	party ☺
<b>fr</b>	képfriességi arány

### DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Ha ügyetlenebbek lennénk, mint Bruce Willis, akkor sem kell megijednünk, keressük meg a játék mappájában található „autoexec.ini” fájlt, nyissuk meg egy szövegszerkesztővel, keressük meg a „PlayerTakeDamage” sort, és a végén lévő 1-et cseréljük ki 0-ra. Ennek hatására a játékban sérthetetlenek leszünk.

### MORROWIND

Újabb kódok

**1. tipp:** A Morrowindet egész egyszerűen nem lehet megunni. Pár számmal korábban már közöltünk hozzá kódokat, de most újbaktól szereztünk tudomást, amelyeket azon nyomokban meg is osztunk mindenkivel. Játék közben a „~” gombbal hívjuk elő a konzolt, ahol a csalásokat a következő formában kell beírni: „player->Set[tulajdonság], [érték]”. A kód hatására megadott tulajdonságunk a megjelölt értéket kapja. Tehát ha azt írjuk be, hogy „Player->SetStrength, 100” akkor erőnk 100 lesz. A [tulajdonság] helyére a következőket írhatjuk: Strength, Intelligence, Willpower, Agility, Speed, Endurance, Personality, Luck, Block, Armorer, MediumArmor, HeavyArmor, BluntWeapon, LongBlade, Axe, Spear, Athletics, Enchant, Destruction, Alteration, Conjuraton, Illusion, Mysticism, Restoration, Alchemy, Unarmored, Security, Sneak, Acrobatics, LightArmor, ShortBlade, Marksman, Mercantile, Speechcraft, HandToHand, Health, Magicka, Fatigue, Reputation, Disposition, AttackBonus, DefendBonus, ResistMagicka, ResistFire, ResistShock, ResistDisease, ResistBlight, ResistCorpus, ResistPoison, ResistParalysis

Utazás a **2. tipp:** A térképen megtalálható a legjobb útvonal, amelyen térképpel Vvardenfellbe utazhatunk.

A lopakodás **3. tipp:** Van egy remek lehetőség arra, hogyan váljunk a fejlesztése Thief hősét is megszegyenítő lopakodóspecialistává: menjünk be egy szobába, ahol egy mozdulatlan személy tartózkodik. Álljunk körülbelül mögéje, és nyomjuk meg a lopakodás gombját. Ezután célszerű valami nehezéket tenni a billentyűre és valami mással elfoglalni magunkat (kajálás, tv-nézés stb.). Mire visszajövünk, hősünk már a lopakodás mestere lesz.

A beszédkész- **4. tipp:** Beszédképességünk fejlesztésére legalkalmasabbak ség a rabszolgák vagy a bányászok. Menjünk oda hozzájuk, és hízelegjünk nekik hosszan (admire). Gyakran mentsünk állást. Fontos, hogy ezt a képességünket felfejlesszük, mert alacsony értékeknél sokszor nem hisznek nekünk.

Üzletelés **5. tipp:** A nyílveszők huncut kis jószágok, különösen ha nyilakkal egyenként adjuk el őket. Ugyanis minden egyes eladáskor, amikor megkapjuk érte az egy aranyat, a kinézetünk értéke is nő egy ponttal. Ha tehát eladunk száz nyílveszőt, a külsőnk értéke 100 pontra nő. Ezzel a kisugárással viszont már 60-70 pénzért visszavásárolhatjuk az eladott cuccot. Ezzel a módszerrel tehát egyszerre tudjuk növelni pénzügyi tartalékainkat és javítani külső megjelenésünket.



### ORIGINAL WAR

Rakjuk **1. tipp:** Bázisépítésnél tervezzük meg pontosan a labor, egymáshoz a depó, a gyár és a kaszárnya elhelyezését. Minél közelebb közel az vannak egymáshoz, annál jobb. Embereink foglalkozását épületeket ugyanis gyakran kell váltogatnunk, és ezért célszerű, ha keveset kell az egyik épülettől a másikig gyalogolniuk.

Dolgoztassuk **2. tipp:** Mindig figyeljünk arra, hogy embereink ne lustálkod- embereinket janak. Katonáink pl. vígan szorgoskodhatnak a laborban, ha épp béke honol. Arra azonban ügyeljünk, hogy veszély esetén idejében átképezzük őket az eredeti hivatásukra.

Képezzük ki az **3. tipp:** Amint lehetővé válik, képezzük ki az ősembereket ősembereket mérnökökké. Míg velük összegyűjtögetjük a megjelenő ládákat, a többiekkel sokkal fontosabb feladatokat végezhetünk.

### ZANZARAH

Gyűjtsünk **1. tipp:** A szorgalmasan sepregető törpe házában sokféle cuccokat a hasznos cuccot találhatunk. Ehhez nem kell mást tennünk, törpénél mint álldogálni a szobában és megvárni, amíg a háziúr aranyat és italt ejt el. Ha elég ideig várunk, rendszeren felszerelhetjük magunkat.

Fejlesszük **2. tipp:** Dunmore-ban és Endevában lehetőségünk van arra, tündéreinket hogy trenirozzuk tündéreinket – használjuk is ki ezt a lehetőséget, hogy javítsunk a képességeiken. Ráadásul Endeva-ban még pénzt is kapunk azért, hogy tündérünk részt vesz egy túlélőtanfolyamon

Ingyenes **3. tipp:** Miután a vadászárnál kiirtottuk a bozótot, menjünk gyógyítal Dunmore-ba, a polgármesterhez. Beszéljünk a kicsi elffel, aki meghív minket vendégségbe. Ezután minden alkalommal, amikor meglátogatjuk, ad nekünk egy nagy adag gyógyító italt.

Chalás **4. tipp:** A következő kódokat a játék közben kell beírni:

Cheat	Hatás
<b>gold</b>	1000 pénz
<b>health</b>	minden tündérünk meggyógyul
<b>crystals</b>	500 kristályt kapunk
<b>deckon</b>	harcok előtti Deck-tuning

További **5. tipp:** Kiklikeljünk a Windows-asztalon a játék ikonjára, majd csalások válásszuk ki a „Tulajdonságok” menüpontot. A „Cél” menüsorban írjuk be a szöveg végén, hogy: „-console”. Okézzuk le, majd indítsuk el a programot. Ha most játék közben megnyomjuk az <F11> gombot, megjelenik egy konzol, ahol a következő csalásokat írhatjuk be:

Cheat	Hatás
<b>duel victory</b>	az aktuális csata megnyerése
<b>Item XXX</b>	az XXX számú tárgyat megkapjuk (1-től 73-ig vannak a számok)
<b>wizform XXX</b>	miénk lesz az XXX számú tündér (1-től 76-ig)
<b>spell XXX</b>	használhatjuk az XXX számú varázslatot (1-től 119-ig)
<b>video XXX</b>	megnézhetjük az XXX számú filmet (amelyek a RESOURCES\VIDEOS könyvtárban találhatóak)
<b>Help</b>	lista az összes lehetséges parancsról

### SETTLERS 4

Időgyorsítás **1. tipp:** Az <F12>-es gomb lenyomásával bekapcsolhatjuk az időgyorsítót. Minden alkalommal, amikor újra megnyomjuk, egy perccel előbbre ugrik az óra – így az unalmas építkezési időszakokat és a biztos kimenetelű csatákat felgyorsíthatjuk.

Ne bontsuk le **2. tipp:** A nagy lakóépületeket ne bontsuk le, mert minden a nagy egyes ilyen házacska négy százalékkal javítja katonáink támalakóházakat dóerejét.

Uhu



CSAK EGY POÉN VAGY

## STARCRAFT 2?

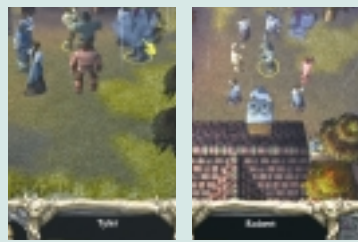
**S**zép, szép, hogy megjelent a Warcraft III, vagy mi a szösz, de az igazi fan egyetlen játékot vár már évek óta: a Starcraft 2-t!

Ugyan ennek a remek programnak még csak hírért sem hozta felénk a szél, de a Warcraft III készítői azért elrejtettek egy-két utalást, persze csak azért, hogy a szívünket fájdítsák.

Itt van például a lehető legkonkrétabb cinematic, ahol a hős marine-ok harcolnak a hydraliskek és zerglingek hordáival. Később valahogy az úrorkok is előkeverednek a Warhammer 40K-ból, de erre már ne figyeljen oda senki... Ugyanebben a cinematicban találkozhatunk néhány Starcraft-es egység arcképével is. Érdekes történelmi párhuzamot lehetünk az ifjú Arthas-szal (a képen mosolyog), amikor Mar Sara megmentendő városának boltjai bukkannak fel Azeroth földjén is. Úgy látom, hogy Tracey-nek és Bobnak nagyon hosszú távon is megy az üzlet. A Priestess of the Moon kedves szövetségese lehet a Doom Guardoktól hemzse-gő pályán, persze szüksége is van rá, hi-

### 3,2,1...CSAPÓ!

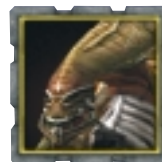
Miközben a démonok utasításait követjük, Arthas-szal egy filmforgatás kellős közepébe csöppenünk, amikor is Robert és Tyler, a Harcosok Klubjának két (?) főszereplője csépleli egymást a kocsmá előtt.



szen, mint látható, a hydralisk nagyon jól sebez.

A rajongókat azonban – így magamat is – el kell keserítenem, mert hiába a sok utalás és a frankó kis 3D-s motor, a Blizzard illetékesei határozottan cáfolták, hogy a fel-feltűnedező lények a Starcraft 2-ből származnának... Ez persze csak duma, én teljesen biztos vagyok abban, hogy csak el szeretnék tussolni a véletlenül kiszivárgott infókat!

ender



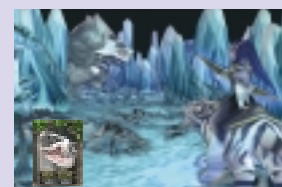
### HÁNYATOTT SORSÚ VESZÉLYEZTETETT ÁLLATFAJOK

Arthas, a Death Knight erdei barangolásai alatt talált ezekre a jetikre, akik kifejtik neki, hogy sajnos nem kürtölheti szét tudását a nagylábúak titkos civilizációjáról. Az eszmecsere vége: Jetik-Arthas 0:2.

Szintén Arthas találja meg a pandák tuti kis relaxálóhelyét (még pezsgőfürdő is van!), és egy enyhén militáris pandacsaláddal is találkozik – hálístennek csak 2D-ben.

Aki iskolai tanulmányából még nem értesült róla, az megtudhatja, hogy a Valaha Élt Legnagyobb Panda a föld alatt, egy barlangban tengeti életét.

A Priestess of the Moon és baráti társasága talál rá a Force of Nature segítségével, de hiába a természetvédő hozzáállás, arra az ultra-rare varázstárgyra mindenképpen szükség van.









HOGY DÖLJÖN A ZSETON...

# INDUSTRY GIANT 2

**G**azdasági játékok esetében előbb-utóbb mindenki rájön azokra a trükkökre, amelyek segítségével elsimíthatók a siker felé vezető út egyenetlenségei. Ám az okos inkább más kárán tanul, s megspórolja a tanulópénzt is. Okuljatok hát ingyen, meg persze bérmentve!

**A kezdetek** **1. tipp:** Induláskor alaposan mérjük fel lehetőségeinket. Ne kezdjetén invesztáljunk olyan beruházásokba, melyek teljes megvalósítására éppen hogy, vagy egyáltalán nincs keretünk. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor minden épület üzemel, szépen gyűlik a késztermék, csak éppen forrásunk nem maradt a szállítványozó járművek beszerzésére.

**Kis lépések** **2. tipp:** Az előző pont problémája elkerülhető, ha kezdetben alacsony költségigényű, gyorsan nyereségessé váló ágazatokkal kezdjük birodalmunk kiépítését. Ide sorolandó a mezőgazdasági munkával vagy állattenyésztéssel létrehozott javak többsége. Például a tojásbiznisz felhúzásához nem kell más, mint egy csirkefarm, egy raktár és egy bolt. Tojásbáróként ugyan nem fogjuk Bill Gates toplistás pozícióját fenyegetni, de a magasabb profitot termelő ágazatok forrásainak előteremtésére ideális elképzelés.

## OLDD MEG, ÉS URALKODJ!

**Az idő** **3. tipp:** A kampány küldetései gyakran igen szűk időkeretet szorításában adnak a kitűzött célok teljesítésére. Ezért csak akkor mulassuk az időt (ejtsd: engedjük telni a képzeletbeli napokat), ha éppen nem foglalatokodunk valamivel. Kész öngyilkosság akár egy hetet is elpazarolni a rendelkezésre álló időkeretből.



**Majdnem** **4. tipp:** Szintén az idő témakörébe tartozó probléma, hogy megvolt... mikorra időzítjük a főfeladat végrehajtását. Ha túl korán látunk hozzá, akkor esetleg nem lesz elég pénzünk a projekt befejezésére. Ha meg túl későn, akkor hiába lesz adott minden a sikerhez, ha az utolsó homokszem is leesik az időmérő szerkezetben, mielőtt megtermeltük vagy elszállítottuk volna a kívánt mennyiségű speciális árut. Ezért jó előre számoljuk ki, mekkora beruházást igényel a cél közvetlen teljesítése, milyen eszközökkel oldjuk meg az esetlegesen szükséges szállítást, ezek mennyi idő alatt képesek megoldani a feladatot, stb.

**Váratlan** **5. tipp:** Amennyiben semmilyen különleges feladatot nem kapunk (csak mondjuk annyit, hogy a cégértéket növeljük x millióra), számítsunk valamilyen váratlan csavarra a történet menetében. Erre egyébként a küldetés ismertetésekor találhatunk utalásokat. Ilyenkor mindig próbáljunk több lábon állva gazdálkodni, mert lehet, hogy egyik pillanatról a másikra vágják le tőlünk valamelyiket. Az egyik küldetésben például kezdetben felhúzzható já-

tékvasutat gyártunk, de hirtelen megjelenik a piacon a modell, és a kutya sem akar többet az idejétmúlt játékszerrel „bénázni”. Ha ekkor nekünk nincs kiépítve a modellvasút gyártásához szükséges ipari háttér vagy az ezek felhúzásához szükséges pénzmag, akkor lehet keresni a legutóbb mentett játékállást...

**Sok pénznél** **6. tipp:** Feleslegesen ne dobjunk ki az ablakon egyetlen centet se! **jobb a több!** Ne legyen lelkiismeret-furdalásunk, ez egy játék, és nem a Máltai Szeretetszolgálat. Ha a boltunkat ellátó raktárban nincs elegendő termék a normál ár mellett fellépő kereslet maradéktalan kielégítésére, akkor bátran srófoljuk fel az eladási árat addig a szintig, amíg éppen csak annyi vevő marad, mint amennyi termékünk gazdára vár.

## LOGISZTIKAI ÚTVESZTŐ

**Úttalan** **7. tipp:** Az áruk megfelelő ütemezésű elszállítása a felhasználás helyére a játék legmacerásabb részének tekinthető. Így ha csak módunkban áll, próbáljunk kibújni e megerőltető feladat alól. A bemutatóban azonban már említettem a 22-es csapdját. A városhoz túl közel telepített üzemek bosszantják a kedves lakosokat. A megoldás a raktárak láncszerű kialakításában rejlik. Például ha rábukkanunk egy olajmezőre, viszonylag távol egy nagyobb településtől, akkor a következőkkel érdemes operálni: A fúrótoronyokat még éppen „elérő” helyre építjük az első raktár. Természetesen a város felé közelítve. Beállítjuk, hogy ez a raktár kizárólag olajat fogadjon. A műanyagot gyártó telepet ismét a raktár hatósugarának határára telepítjük, ismét csak a jövőbeni vásárlóink irányába haladva. A kizárólag műanyagokat tároló raktár – gondolom, már kitaláljátok – a határra épül. Ettől távolabb emeljük a játékgyárat, amely mögött már azt a raktárt betonozzuk, ahonnan a kész játékok a városi áruháza polcaira kerülnek. Voilà, minden megy magától, egyetlen kilométer megtétele nélkül!

**Hív a vasút... a** **8. tipp:** Néha azonban az előző trükk sem elég, szállítanunk kell. **teherautók** Ekkor választás elé kerülünk. Melyik közlekedési módot válasszunk? A kérdés eldöntése mindig helyzetfüggő, de néhány általános tanács azért megfogalmazható. Nagyon rövid, mondjuk városon belül történő fuvarozásra a teherautók ajánlhatók. Nagyon hosszú, folyókon, tavakon átívelő utaknál a repülő, míg minden egyéb esetben a vonat lehet a nyerő választás. A hajófuvarozás inkább csak végső lehetőségként szerepel a listán.

**Átszervezési** **9. tipp:** A vonat azért is a leghasznosabb szállítványozó eszköz, mert ezt a járműt a legkönnyebb „átprogramozni”, amennyiben a megváltozott feltételek miatt erre rákényszerülnénk. Az egyszerű elszállítható mennyiség, a gyorsaság és az alkalmazhatóság háromszögét tekintve egyértelműen a vasút jelenti a legjobb kompromisszumot. **-csonti-**





NE LÉGY PANCSER GENERÁLIS!

# SUDDEN STRIKE 2

**B**ár az első küldetésekben meglepően könnyűnek tűnnek a csaták, azért a későbbi ütközetekben – különösen ha a britekkel vagy a japánokkal játszunk – már könnyen hadítemetőt építhetünk a lőszerraktár helyére, ha nem figyelünk oda eléggé embereinkre. Hogy ez ne történjen meg, adunk néhány „hadi” tanácsot.

- Felderítés repülővel** **1. tipp:** Időnként előfordul, hogy felderítő repülőgépeket is kapunk, ilyenkor ajánlott olyan helyeket vizsgáltatni velük, amelyeket csak nagyon közelről tudnánk megnézni, és ezért valószínűsíthetően veszteségeket szenvednénk – pl. a városok környékét, belsejét. Általában komoly erők (tüzérség, tankelhárítók) állomásoznak az ilyen helyeken, amelyeket aztán vígan kijelölhetünk tüzérségünk célpontjával.
- Felderítés hagyományos módon** **2. tipp:** Amennyiben nincs légi felderítés, ajánlott a gyors, páncélozott járművek igénybevétele. Az SS 2-nél remekül ki lehet használni a felderítőpáncélosokat és harckocsikat (pl. PzKfz 250, Pz II Luchs), amelyek csak géppuskával, esetleg könnyebb löveggel rendelkeznek, de gyorsan el tudnak menekülni, illetve komolyabb ellenfél is nehezebben tudja őket eltalálni.
- Páncélosokkal gyalogosok ellen** **3. tipp:** A második pontnál említett felderítés során, amennyiben nem észlelünk a páncélosunkra veszélyes harcieszközt, csak „puha” célpontokat (gyalogos, közeli tüzérség, gépkocsik), akkor adjunk a szerencsétleneknek! Ha nem engedjük túl közel az ellenséges gyalogságot, akkor sérülés nélkül el lehet intézni – egy-két, géppuskával felszerelt harcijárművel – egész seregnyi gyalogost is.
- Az ellenséges lövegek elfoglalása** **4. tipp:** Az ellenséges tüzérséget, ha csak egy mód van rá, ne semmisítsük meg, hanem foglaljuk el, mert felbecsülhetetlen segítséget jelenthetnek a csaták során. Ha túl hamar kifogyna belőlük a lőszer, keresgéljünk szorgosan a pályán, mert általában találunk még elhagyott lőszeresládákat, amiket az utászokkal felszedhetünk, és átadhatunk derék tüzeinknek.
- Mit csináljunk az ellenfél ágyúival?** **5. tipp:** Ha nekünk van tüzérségünk, ellenfelünknek meg nem igazán, akkor puhítsuk meg egy kis ágyútűzzel a felderített nagyobb ellenfél-kupacokat, így máris kisebb veszteséggel fogjuk véghezvinni a küldetést. Ha mindkettőnknek van, igyekezzünk felderíteni, hol vannak, akár néhány ember elvesztése árán is, majd adjunk ágyúinkkal a szemeteknek! Ha csak ellenfelünknek van tüzérsége, akkor komoly gondban leszünk... Próbáljuk meg kisebb kommandócsapattal, észrevétlenül megközelíteni és lerohanni az ütegeket.



- Városi harc** **6. tipp:** Gyalogosaink igen sérülékeny lények: pár lövés, és máris meghalnak. Használjuk ezért óvatosan és módjával őket, amennyiben rendelkezünk páncélosokkal is. Legjobban az erdős, illetve a városi terepen használhatjuk őket. Városban kifejezetten ajánlott, hogy velük szálljuk meg a településeket, mert különben komoly veszteségeket szenvedünk. Célszerű, hogy a város szélén valami páncélossal lekaszáljuk a védőket, utána az első házat szálljuk meg, majd kisebb csapatokkal újabb és újabb építményekbe fészkeljük be magunkat.
- Gyalogosok bevetése** **7. tipp:** Ha nincsen páncélozott járművünk, nem városi harcra van szó, és tüzérségünk sincs, először bizonyosodjunk meg arról, hogy az ellenfél nem fog fasírtot csinálni tüzérségével a seregünkéből. (Ehhez leginkább a save-load jellegű harci módot tudom ajánlani ☺.) Ha nincsen, igyekezzünk csapatunkat minél jobban együtt tartva, a túlerő segítségével legyőzni a védőket. Próbáljuk a tömegből kiválogatni a tiszteket, orvosokat és páncéltörőket, hogy több esélyük legyen a túlélésre – az orvosokra csak akkor fordítsunk gondot, ha egy kommandós jellegű küldetésben veszünk részt, és csak kevés katonával rendelkezünk.
- Óvatosan a harckocsikkal** **8. tipp:** A harckocsikkal is érdemes óvatosan bánni, mert ezek sem sebezhetetlenek. Kerüljük velük a nagyobb, nyílt térségeket, mert ott általában aknába botlunk, amelyek nem tesznek jót páncélosunk egészségének. Itt sem rossz ötlet a felderítők alkalmazása, mert egyrészt gyors mozgásukkal kikerülnek, és – jobb esetben – ki is lövik a páncéltörő ágyúkat, másrészt a lesbe állított harckocsi-félkörünkbe csalogatja az ellenség harcijárműveit.
- Páncélosaink irányítása** **9. tipp:** Figyeljünk arra, hogy harckocsizóink mindig kidugják a fejüket a gépükből: sokkal messzebbre látnak, és pontosabban céloznak, ráadásul ha veszélybe kerülnek, gyorsan magukra húzzák a fedelet. Kivételt csak akkor tegyünk, ha a pálya hemzseg az ellenséges mesterlövészekről, mert akkor hamar lecsökken harckocsink kezelőinek a száma. Igyekezzünk – ha van rá lehetőségünk – az ellenséges páncélosokat oldalról vagy hátulról lőni, mert ott sokkal vékonyabb a páncélzatuk.
- Ellenséges harcijárművek birtoklása** **10. tipp:** Ne szegyezzük használni az elfogott vagy megüresedett ellenséges harckocsikat. Ha kilövik őket, nem számít a mi veszteségünknek, viszont használatukkal kímélhetjük saját gépparkunkat. A kezelőkre azonban vigyázzunk, mert ők a sajátjaink, és saját veszteségnek számítanak, ha meghalnak!  
**Uhu**



## CSALÓDOTT VÁSÁRLÓK PERELIK AZ INTELT

MÉLYVÍZ

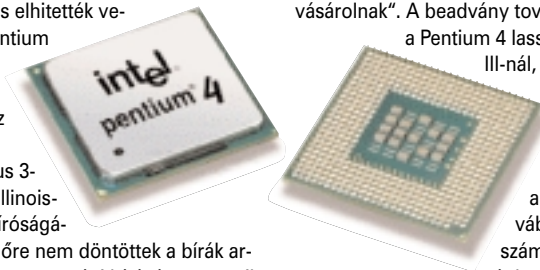
Számítógép-tulajdonosok egy csoportja pert indított az Intel, a Gateway és a Hewlett-Packard ellen. A panaszosok azt állítják, hogy e cégek tudatosan félrevezették őket, és elhitették velük, hogy az Intel Pentium 4 gyorsabb processzor, mint a Pentium III vagy az AMD Athlon.

A panaszt még június 3-án nyújtották be az illinois-i Madison County bírósághoz, ám mivel egyelőre nem döntöttek a bírák arról, hogy állami vagy szövetségi bíróságra tartozik-e annak tárgyalása, még nem emelkedett elvi alapon indított eljárás. Az esetre úgy derült fény, hogy egy ismeretlen a beadványt elküldte az amerikai PC World szerkesztőségéhez.

A vád szerint a megnevezett cégek félrevezették a vásárlóközönséget a Pentium 4 processzor kam-

pánya során, mivel „vitathatatlan tény, hogy a felhasználók számára semmilyen haszonnal nem jár, ha a Pentium III processzor helyett Pentium 4-et vásárolnak”. A beadvány továbbá állítja, hogy a Pentium 4 lassabb, mind a Pentium III-nál, mind pedig az AMD Athlonnál.

A Pentium 4 processzor magas eladási mutatóit idézve a beadvány rámutat továbbá, hogy a felperesek száma több százezerre is rúghat majd. Az ügyet képviselő ügyvédi iroda elismerte a beadvány hitelességét, de nem kívánt nyilatkozni annak nyilvánosságra kerülésével kapcsolatban, ahogy sem az Intel, sem a Gateway, sem a HP nem kommentálta a hírt. A panaszosok egyelőre meg nem határozott összegű kártérítést követelnek.



## MEGJELENT AZ AIDA32 2.30-AS VERZIÓJA



Talán többen ismeritek azt a magyar rendszerelemző szoftvert, amely AIDA névre hallgat. Ez egy grafikus felületű sebességmérő, rendszerelemző és diagnosztikai program, amelynek új változata újraméri a memória sebességét, illetve az ADO adatbázishoz is képes kapcsolódni.

Profi felhasználóknak egy teljesen új riportformátumot vezet be a rendszer, illetve a legfontosabb processzorinformációkat ezentúl egy oldalon közli

majd a program, s egyre többet lehet majd megtudni az alaplap chipkészletről is. Szerencsére az alkatrész-adatbázis is jócskán bővült (ez is jelzi a program széles körű elismertségét). Már több mint 5000 különböző alaplapról és 21000 körüli egyéb eszközről vannak információi a programnak. Álljon itt egy rövid lista a hivatalos újdonságokról:

- INI formátumú riport
- DRAM-időzítésiinformáció
- AC'97 hangvezérlő-információ
- AIDA32 CPUID
- továbbfejlesztett memóriasebesség-mérés
- továbbfejlesztett ADO adatbázis-kezelés
- AGP 8x VIA lapkakészletek teljes támogatása
- alkatrész-adatbázis bővítése

A közeljövőben várható az AIDA32 harmadik generációja is. Jó szokás szerint még könnyebben kezelhető lesz, sokoldalúan és hatékonyan szolgálja majd ki a felhasználót. Október környékén várható ez a változat.

## NYAKUNKON AZ ATI RADEON 9500

Alig jelentették be a Radeon 9700-at, utána máris következett a 9500. Ez a chip ugyanazt az R300-as magot tartalmazza, mint a szuper gyors 9700-as, ám „természetesen” annak egy „lebutított” változata. Erre azért volt szükség, mert az R250-es magot tartalmazó Radeon 9000 és Radeon 9000 Pro, illetve az R300 magos Radeon 9700 között túl nagy volt a teljesítmény-úr: nem volt egy olyan termék, amely a közepes és a nagyon magas árkategória között alternatívát adhatott volna – ezért döntött az ATI a 9500-as család bevezetése mellett. Az ezzel a chippel szerelt grafikus kártyák a nagyon népszerű GeForce4 Ti 4200-as lapkával szerelt kártyák méltó ellenfelei lehetnek. A dologban külön érdekesség, hogy az nVIDIA leállítja a közeljövőben a Ti 4200-as gyártását, és a GeForce4 MX vonalat erőlteti majd inkább.

Ezzel egy időben az ATI nem fogad el több megrendelést Radeon 8500-as chipjeire, így most már bizonyos, hogy a 9000-es család tagjai rohamozzák majd az nVIDIA állásait a jövőben.



## A WSBN KÖZVETÍT AZ ULTRA UNREAL 2-RŐL

A Web Sports Broadcast Network, amely egy internetes közvetítőhálózat (kizárólag sportközvetítésekkel foglalkozik) 3 napos élő hang- és képközvetítést ad az Unreal Tournament-őrültek legnagyobb eseményéről, ami olyasmi, mint nálunk az Earthquake, de minden az Unrealről szól. Természetesen az interjúk mellett bekapcsolódhatunk magába a játékba is: testközelből figyelhetjük, hogyan aprítják az ellenséget a legnagyobbak. S ha már eléggé elborzadtunk attól, milyen szerény képességűek vagyunk, akkor rengeteg interjúban ismerkedhetünk az UT félisteneivel, az általuk használt hardverekkel és taktikákkal. S hogy miért is érdekes ez az egész hír? Azért, mert az UT ezzel feliratkozik az egyéb sportok közé, s talán a világ is elfogadja majd egyéni és csapatsportként.



## OPERA 7 ÚJ KÖNTÖSBEN

Eleddig is a világ leggyorsabb böngészőjeként emlegették az Operát ([www.opera.com](http://www.opera.com)), azonban a jelenlegi 6-os változat (épp most jelent meg a 6.05-ös frissítés) után egy teljesen új megjelenítőmotorral, e-mail és hírolvasó programmal készül a 7-es változat. Az új rendszer sokkal „kompatibilisebb” elődjénél, ami legfőképpen a Document Object Model szabványnál jelentkezik, ugyanis a régi motor csak nagyon nehézkesen tudta kezelni ennek egyes részeit, pedig ez a szabvány egyre inkább elterjedőben van világszerte. Eddig a motor valamennyire kezelte a rendszert, de a teljes kompatibilitáshoz újra kellett írni azt. Természetesen a többi platformon is megjelenik majd a frissítés, nemcsak Windows alatt. Az Opera 7 bétaváltozata hamarosan letölthető lesz.

## 750 MB-OS ZIP MEGHAJTÓ

Az Iomega (San Diego, Kalifornia) a ma használnál gyorsabb, 750 MB-os Zip meghajtót dobott piacra. A Zip 750 meghajtó egy változatban (külső) már kapható, és USB 2.0 csatlakozón keresztül köthető a számítógéphez. Az Iomega a tervek szerint a szeptemberben, Párizsban megrendezésre kerülő Apple Expon mutatja majd be a FireWire-ön (IEEE 1394) keresztül csatlakoztatható változatot. Az USB 2.0-kompatibilis meghajtó 180 dollárba (45000 forint) kerül. Egy lemez ára 14,95 dollár (3750 forint), ám 8-as csomagban már csak 12,49 dollárba kóstál. A FireWire Zip meghajtót 200 dollárért lehet majd megvásárolni. Az Iomega jelentős mértékben növelte a 750 MB-os Zip meghajtó sebességét. Az USB 2.0 csatlakozófelülettel felszerelt meghajtó sebessége összehasonlítható az 50x CD-RW-meghajtóéval. A Zip 750 összekapcsolható az USB 1.1-gyel felszerelt PC-kkel is, de kommunikációs sebessége ilyenkor drasztikus módon csökken.

Nem jóslunk túl nagy jövőt az új Zip meghajtónak, hiszen manapság egy újraindító CD lemez fillérebe kerül, míg a CD-t újraindító meghajtó ára is jócskán 20 ezer forint alatt van. De mindez kiderül majd a közeljövőben.





## TIPP: ÉRDEMES HASZNÁLT MEREVLEMEZT VENNI?

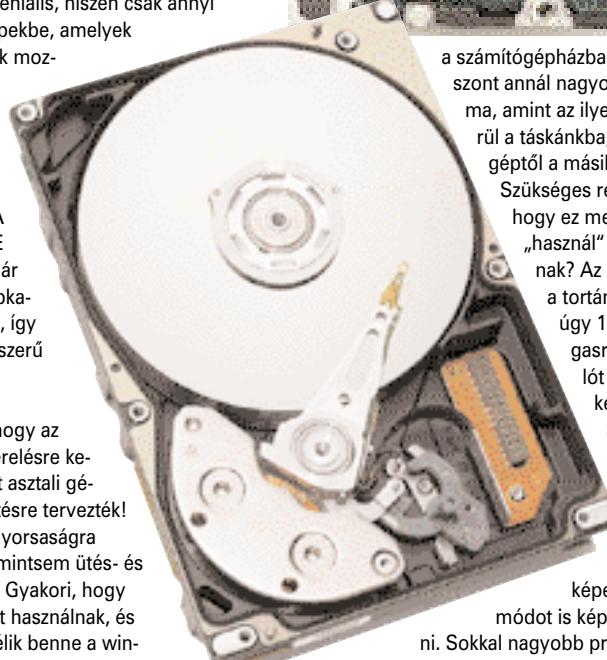
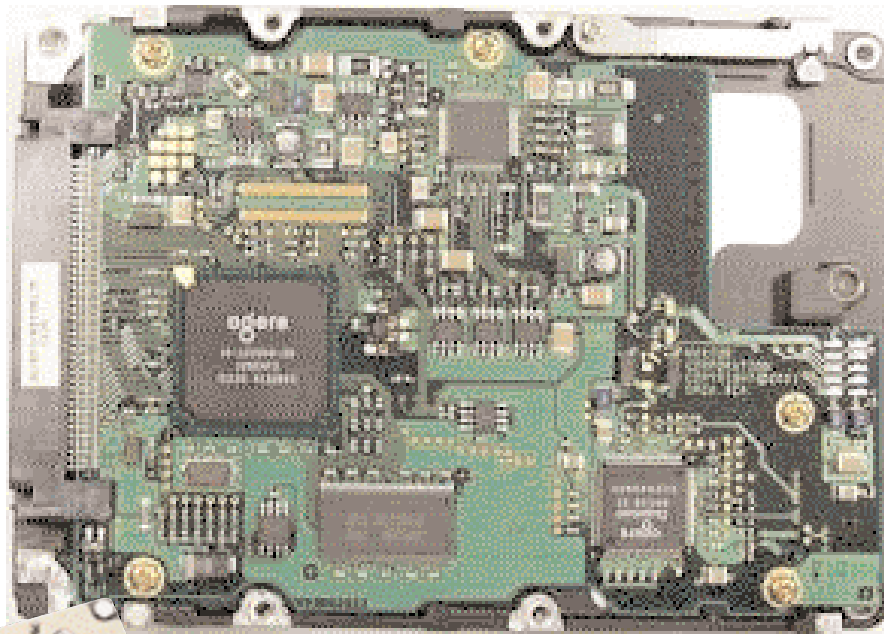
A válasz határozottan és egyértelműen nem! Nem tudhatunk semmit az eszköz előéletéről, és nem is nagyon van mód arra, hogy egyszerű szemrevételezéssel többet megtudjunk. Még gépbe építve is bajos többet kinyomozni róla. A mi kis piacunk meglehetősen árorientált, így sajna előfordulnak olyan rémtörténetek, amikor 10 gigabájtos, asztali gépbe való Seagate merevlemez működik egy cégnél egy 0-24 órában, 362 napon át bekapcsolt levelezőszerverben. Kívülről pedig azt senki sem állapítja meg, hogy egy ilyen gépben használt meghajtóról van-e szó, mert 10 perces munkával kívülről gyönyörűen felpolirozható bármilyen meghajtó.

a jó öreg, 1,44 megabájtos floppy, természetesen napjaink szükségleteit kielégítő adattárolási képességekkel. Szinte biztosra veszem, hogy a merevlemezfiók ötlete egy találékony távol-keleti agyból pattant ki. Az ötlet zseniális, hiszen csak annyi kell, hogy azokba gépekbe, amelyek közt adatokat akarunk mozgatni, veszünk egy-egy, a fiókokat fogadni tudó perselyt. A modern BIOS-ok automatikusan felismerik az ATA merevlemezeket, IDE vezérlő manapság már az összes alaplap lapkakészlet szerves része, így minden adott az egyszerű adatmozgatáshoz és -cseréhez.

A dolog hátulütője, hogy az ezekben házilag beszerelésre kerülő merevlemezeket asztali gépekbe való fix beépítésre tervezték! Így sokkal inkább a gyorsaságra vannak kihegyezve, mintsem ütés- és rezonanciaállásra! Gyakori, hogy sokan egyetlen fiókot használnak, és szükség szerint cserélik benne a winchestert. Így a merevlemez nincs fixen becsavarozva, ami addig nem baj, amíg a fiók

## TIPP: ÉRDEMES MEGTARTANI A RÉGI MEGHAJTÓKAT?

Gyakori kérdés: érdemes-e megtartani egy régebbi meghajtót egy új, nagyságrenddel nagyobb kapacitású mellett? A helyes válasz attól függ, hogy milyen gépről van szó. Fontos tudnunk, hogy az egyetlen IDE csatornán osztozó két meghajtó a lassabb maximális sebességén fog működni, azaz a régi visszafogja az újat. Mivel a különböző adatátviteli szabványok oda-vissza kompatibilisek egymással, elméleti akadály nincs annak, hogy két eltérő sebességű meghajtót „párosítsunk”. Ha meglévő gépünkbe szándékozunk egy újat építeni, akkor bátran megtarthatjuk a régijt, valószínűleg úgysem tudnánk kihasználni az új sebességfőlényét, mivel gépünk még „nem ismeri” az új sebességszabványt. Új gépnél már nem ez a helyzet. Ha megtartjuk a régi merevlemez, akkor azt ne kössük közös IDE csatornára a gyors újjal, mert visszafogja azt. Viszont az „öreg csont” ideális lehet egy hordozható merevlemezfiók lakójának! Legyünk objektívek! Egy 300-500 megabájtos második vagy harmadik merevlemez egy modern gépben már inkább nyűg, mint haszon.



a számítógéphezban pihen! Viszont annál nagyobb probléma, amint az ilyen fiók bekerül a táskánkba, hogy egyik géptől a másikig utazzon. Szükséges részleteznem, hogy ez mennyire „használ” a mechanikának? Az már csak hab a tortán, hogyha úgy 1-2 méter magasról még padlót is fog időnként szegény. Szerencsénkre a leparolt merevlemezek néha egészen elképesztő bánásmódot is képesek elviselni. Sokkal nagyobb problémát jelent a túlmelegedés, illetve a „türelmetlen csere”.

Az asztali gépekbe szánt merevlemez tervezésekor, hogy olyan (hűtő)levegőáramlással kalkulálnak, amely egy normál géphezban uralkodik. Ha beszorítunk egy winchestert egy ilyen apró fiókba, akkor ezt a levegőáramlást jócskán lerontjuk. Előfordulhat az is, hogy annyira felmelegszik a meghajtó, hogy tönkremegy! Hogy mennyire nem ritka az ilyesmi, azt mi sem bizonyítja jobban annál, hogy az egyik ismerős cég szervizében egészen szép kollektiót láttam megolvadt winchesterfiókokból. Könnyű ilyen extrém körülményeket teremteni. Elegendő csupán egy 7200-as percenkénti lemezfordulatszámú meghajtót egy hűtés nélküli fiókba építeni, esetleg a „passzentes” fiókkal lefedni a meghajtó lélegzőnyílását, majd egy fél napra berakni azt a gépbe nyáron. Éppen ezért az újabb, jobb minőségű fiókoknál már sokkal nagyobb figyelmet fordítottak a hűtésre, és a fiók „elejébe” a fogantyú mögé hűtőventilátorokat is szereltek. Még ha ilyen jó minőségű fiókunk van is, akkor is figyeljünk arra, hogy a merevlemez nem melegszik-e túl benne!

„Türelmetlen cserét” is emlegettem az előbb. Nos, ennek az enyhébb válfaja az, amikor a gépet kikapcsolva a felhasználó már akkor „téli ki” a fiókot a gépből, amikor a lemez még mozog. Ismét csak jó

esély van arra, hogy a meghajtó „beveri a fejét”, aminek végzetes következményeit már kimerítően ecseteltem fentebb. A súlyosabb eset az, amikor olyan fiókot használ valaki, amelyen kicsi kulccsal vagy egy csúszkával blokkolhatjuk, vagy engedhetjük az éltető áramot eljutni a meghajtóhoz. Sokan nem tudják, hogy ez a kapcsoló csak a meghajtóhoz vezető 5, illetve 12 V-ot kapcsolja – jobb esetben mindkettőt, gyakran csak az egyiket – de a merevlemez-vezérlő elektronikát egyáltalán nem védi! Éppen ezért szigorúan tilos fiókot kivenni, illetve behelyezni bekapcsolt gépből, illetve gépbe!!!

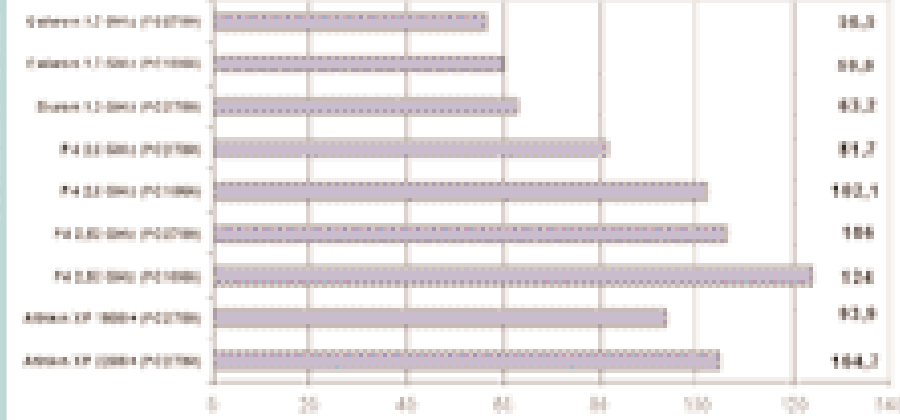
Sam. Joe

„HOSSZÚ ÉS EREDMÉNYES ÉLETTET!”  
10 JÓTANÁCS A MEREVLEMEZEK HASZNÁLATÁHOZ

1. Sohase takarjuk le a merevlemez lélegzőnyílását!
2. Mindig várjunk 10-20 másodpercet a gép újraindításával!
3. Az időnkénti takarításnál ne feledkezzünk el a merevlemezek portalanításáról sem!
4. Ha régebbi gépünk BIOS-ában találunk egy „Low Level Format” elnevezésű pontot, akkor fogadjuk meg, hogy ez lesz az, amit sohasem fogunk kipróbálni!
5. Ne használjunk új (gyors) meghajtót együtt, egy IDE csatornán egy régi (lassú) merevlemezrel vagy CD olvasóval, mert a lassú egység visszafogja a gyors tempóját is!
6. Csavarozzuk be a meghajtót a hordozható merevlemezfiókba, ne hagyjuk csak úgy lötyögni!
7. Csak akkor mozgassuk a fiókot, hogyha a meghajtóban már biztosan megálltak a lemezek!
8. Ha folyamatosan huzamosabb ideig szándékozunk használni a „hurcifiókos” merevlemezünket a gépben, akkor nagyon figyeljünk rá oda, hogy nem melegszik túl! Bekapcsolt gépből kivenni a merevlemezfiókot még akkor is tilos, hogyha a bölcson van egy ki-be kapcsoló gomb, vagy hasonló funkciót betöltő kulcs!
10. Igyekezzünk nem mozgatni a hordozható számítógépünket, hogyha az be van kapcsolva! A beépített merevlemez hosszabb élettartammal fogja ezt meghálálni nekünk!



Serious Sam: SE, Maximum Details, 100x100x16

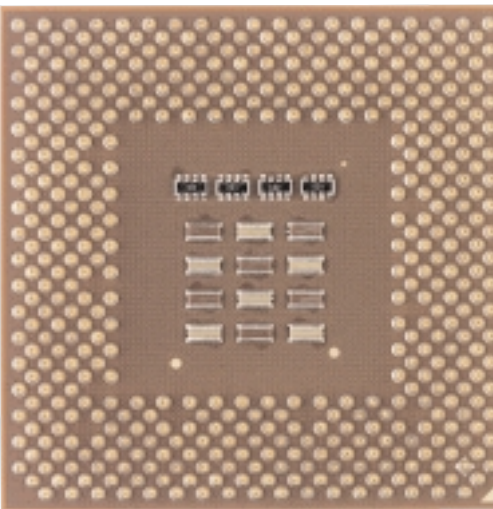


**„MEGMÉRTELT, ÉS KEVÉSNEK TALÁLTÁTL”**

A tesztek a két versenyző fél szempontjából vegyes eredményekkel záryltak: a felső kategóriában az Intel főlénye egyértelmű. Az új T-Bred maggal az AMD nem volt képes átűtő eredményeket produkálni, és egyre inkább leszakadni látszik az Intel épp aktuális csúcsmoდეlleitől. Az alsóházban azonban más a helyzet: P4-es architektúra ide, Willamette mag oda, itt még mindig a Duron az úr. Az 1,7 GHz-es Celeron, ha egy hajszálnyival is, de még mindig az 1,3-as Duron mögött foglal helyet a teljesítményrangsorban. A kérdés persze rögtön felvetődik: vajon meddig marad ez a helyzet?

**JÖVŐ IDŐ**

Amire ugyanis ez a cikk megjelenik, már nagy valószínűséggel kapható is a Celeronok 1,8 GHz-es változata, sőt a szerkesztőségünkhez eljuttatott Intel-útiterv szerint hamarosan megjelennek az 1,9 és 2,0 GHz-es modellek is. Ezekkel szemben az 1,3 GHz-es Duron pedig már valószínűleg nem állja majd a sarat. (Más kérdés, hogy az AMD szerint nem is neki kell majd, hanem mondjuk az 1,4-es T-Brednek.) Feljebb a Celeron ebben a formájában már valószínűleg nem fog jutni, hiszen a 0,18 mikronos Willamette architektúra körülbelül itt éri el a fizikai korlátjait (lásd a Willamette magos P4-ek esetét, amelyek szintén ezen a ponton „álltak meg”). Mire számíthatunk a jelenleg vesztés helyzetben lévő



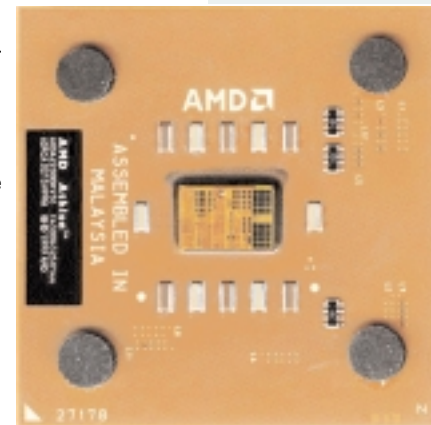
AMD-től? Nos, a cég ígéretei szerint 2002 második félévében dobják piacra a 0,13 mikronos, 512 KB L2 gyorsítótárral rendelkező Barton magos Athlonokat. Ezek technikailag – legalábbis a tranzisztorok számát tekintve – végre utolérnek majd a jelenlegi csúcs P4-es Northwood magokat (előbbiben 54 millió, utóbbiban 55 millió található), ráadásul magmértékük a T-Bredék 80 mm<sup>2</sup>-éhez képest jelentősen meg fog nőni majd (115 mm<sup>2</sup>-re), ami jótékony hatással lehet majd a hűtadási jellemzőkre is.

Az, hogy ez elég lesz-e a boltokba kerülő 2,80 GHz-es vagy a karácsonyra ígért 3,08 GHz-es P4-ek ellenében (amelyekben ráadásul végre aktiválják a Northwoodok óta egyébként minden egyes processzorban megtalálható Hyper-Threading technológiát, így az optimalizált programok esetében – csak ezzel – újabb 30 %-os sebességnövekedést tudnak majd elkönyvelni), kérdéses, hiszen az év végére az útitervek szerint a valós órajelkülönbség a két cég zászlóshajói között már majd 1 GHz lesz (az Athlon XP 2600+ valós órajele ugyanis még mindig csak 2,133 MHz). Ekkora különbségből két, ma még gyorsnak nevezhető PC is megélne, belső struktúrából

**A PRESCOTT MAG**

Az egyik újítás a szűkített kapuoxidos tranzisztor alkalmazása, amelyről azt érdemes tudni, hogy a részecskeáramlás sebességét „minél vékonyabb, annál jobb” alapon meghatározó kapuoxido mindössze ötatomnyi vastag, azaz mérete hozzávetőlegesen 0,0012 mikron.

A másik jelentős újítás szintén a részecskeáramlás sebességét turbózza meg, mégpedig úgy, hogy kihasználja a szilícium azon tulajdonságát, mellyel atomjai képesek hozzáigazodni a lazább atomi szerkezetű anyagokhoz (mint a germánium). Így a szilícium „megfeszül”, atomjai között nagyobb „rés” támad, az ellenállás nagymértékben csökken, és az elektronok hozzávetőlegesen 70 %-kal gyorsabban áramlanak. A chipke sebessége csak ennek a technológiának köszönhetően mintegy 35 %-kal fog megnőni.

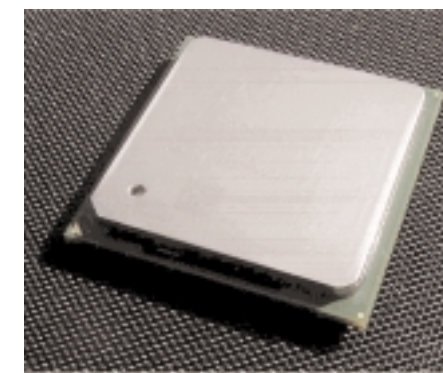


fakadó teljesítménytöbblettel ledolgozni pedig véleményem szerint majdhogynem lehetetlen. Az igazi áttörést az AMD számára a 2003-ban debütáló nyolcadik generációs, a jelenlegi megoldásokat teljes mértékben leváltó Clawhammer processzorok hozzák meg, melyeket 2003 végétől már 0,09 mikronos gyár-

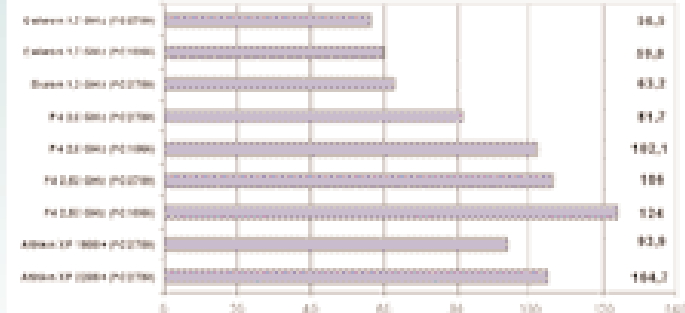
tástechnológiával kívánnak előállítani. Nem kell persze féltetni az Intel-t sem, amely Clawhammerekkel nagyjából egy időre ígéri a 0,09 mikronnal startoló Prescott magot. Ez azonban nemcsak a gyártástechnológia miatt lesz ígéretes darab, hanem az egyéb zseniális technológiai újítások okán is.

Szóval a fejlődés nem áll meg, ábrándozni lehet, de ezek alapján itélni aligha lenne célszerű. Várjuk meg inkább, hogy az ígéretekből mi valósul meg, és főleg mikorra.

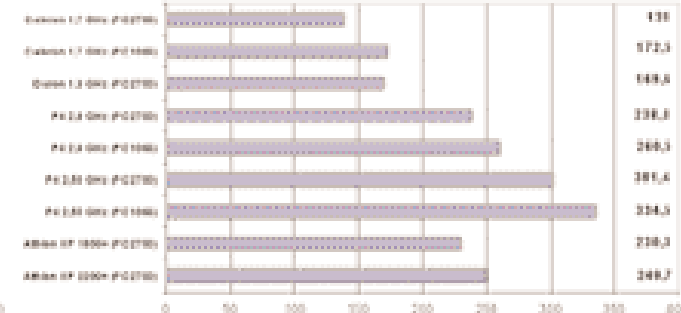
**Boe**



Serious Sam: SE, Maximum Details, 100x100x16



Quake3 Arena Maximum Quality, 100x100





VODAFONE GPRS-TEST

# DRÓTTALAN UTAKON

**M**ikor e lapszámunk nyomdába kerül, valószínűleg már végleg megszűnt a Matáv kedvezményes éjjeli díjszabása – helyette speciális internetes 15 és 40 órás csomagokat kínálnak a szolgáltatók. Túllépve ezen a neveléses alternatíván, azoknak, akik csak elektronikus leveleiket szeretnék letölteni, és az internetet csak csevegésre, böngészésre használják, jó választás lehet a Vodafone GPRS megoldása.

Amint arról egy ideje már úton-útfélen értesülhünk a reklámokból, a Vodafone időkorlát nélkül nyújt internet-hozzáférést hálózatán a GPRS (General Packet Radio Service) technológia révén. A szolgáltatás díja havi 3125 forint, október 15-ig azonban ezt nem kell megfizetnünk. Mostanra a GPRS alapú internethasználat tapasztalatairól is beszámolhatunk.

A csomagkapcsolt GPRS technológia előtt a GSM telefonok vonalkapcsolt megoldást használtak (és használnak még mindig). Az adatátvitel ekkor mindvégig foglalja a beszélgetésre is használt csatornát, akkor is, ha adatforgalom nincs. A GPRS



sebességgel értünk el weboldalakat, de néha oly mértékben lelassult, hogy a 2400 baudos hősor jutott eszünkbe. Általános tapasztalatunk, hogy a maximális adatátviteli sebesség erősen függ a hálózat terheltségétől. A GPRS kapcsolat felépülése egyébként sem jelenti azt, hogy azonnal maximális sebességgel dolgozhatunk. A Connect Me szoftver statisztikai képernyőjén jól látható, hogy az internetes oldal letöltésekor üte-



akció

Ericsson R600-ast teszteltük a hozzá adott soros kábellel, de a Nokia 8310-est is kipróbáltuk, az infrakaput keresztüli kapcsolat is tökéletesen működött. (Sajnos a telefonhoz kapott

## „...gyors válaszadást (pinget) igénylő játékokhoz nem alkalmas a GPRS, gyakorlatilag játszhatatlanok voltak az általunk kipróbált játékok

azonban másképp működik: csak akkor foglalja le a hálózatot, amikor adatot küld vagy fogad. Ennek megfelelően ugyanazt a csatornát többen is használhatják – így a hálózatot nem terheljük feleslegesen. A Vodafone akciójában kapható Sony-Ericsson R600-as mobiltelefon egyszerre 3 letöltési és egy feltöltési csatornát tud használni. A hálózat úgynevezett CS-2 kódolást használ – ez csatornánként 13,4 kbit/másodperces, azaz szerencsés esetben akár 40 kbit/másodperces adatátviteli sebességet jelent.

### A SEBESSÉG VALÓJÁBAN

Ekkora tempót azonban tesztlejtek során nem sikerült elérni. Előfordult, hogy egy jó modemet is lepipáló



mesen egyre gyorsabb lesz a kapcsolat – ha azonban nincs újabb kérés, a sebesség lassacskán visszaesik. Egy linkre való kattintás után mindig kellett egy kis idő, amíg megindultak az adatok. Két további tapasztalattal lettünk gazdagabbak: egy-egy nagyobb állomány letöltésekor jobb sebességet értünk el, mint böngészéskor, illetve gyors válaszadást (pinget) igénylő játékokhoz nem alkalmas a GPRS, gyakorlatilag játszhatatlanok voltak az általunk kipróbált játékok (Quake3: Arena, Medal of Honor: Allied Assault). Kellemetlen lehet még, hogy mivel a beszéd alapú hívások előnyt élveznek, terheltebb időszak esetén a GPRS-t használó ügyfeleknek már nem juthat elegendő sávszélesség. Igaz, a tesztelt időszakra ez nem volt különösebben jellemző, és reméljük, az újabb ügyfelek megszerzésével egy időben a hálózatot is bővíti a Vodafone.

### A SZÜKSÉGES HARDVER

A Vodafone által kínált GPRS-internetelérést bármilyen erre alkalmas telefonnal használhatjuk – mi az



adatkábel ugyanoda csatlakozik, ahová az akkutöltő is, így meg kell aludnunk egy maximálisan töltött akkumulátorral körülbelül 3-4 órát lehetett egyfolytában internetezni – ha ez nem elegendő, 5-8 ezer forintért beszerezhető olyan kábel, amely megoldja a problémát, és egyszerre tölti be az adatkábel és az akkutöltő funkcióját is).

A Vodafone a GPRS-előfizetéshez ad egy CD-t, amelyen Windowshoz, Pocket PC-hez és Palm operációs rendszerhez is találunk szoftvert. A telepítés során csak megadjuk, milyen telefonnal és milyen kapcsolódással (soros, infravörös vagy Bluetooth) használjuk a GPRS szolgáltatást, majd egy kattintással felépül a kapcsolat. A gyakorlatban azonban adódhatnak problémáink, elsősorban akkor, ha a GPRS hálózat éppen túlterhelt. Az esetek túlnyomó többségében nem merült fel probléma, néha azonban előfordult, hogy hibaüzenetet kaptunk, és többször is nógattni kellett a kapcsolat felépítésére. Az is megtörtént, hogy néhány másodperc múlva megszakadt a kapcsolat, így újra kellett indítani a szoftvert. Persze nem szabad elfelejtenünk, hogy a Vodafone teszt üzemmódban kínálja most még ezt a szolgáltatást, éppen ezért is ingyenes októberig. Fontos tudnunk, hogy a kapcsolódáskor kapott IP cím (ez alapján azonosítanak bennünket az interneten) nem egyedülálló, hanem a Vodafone belső tartományához igazodik. Ez rendszerint nem jelent problémát, ám bizonyos internetes alkalmazások nem fognak jól működni (például az ICQ fájlküldési funkciója vagy a MSN Messenger élőhangos csevegése). És ha már a technikai részleteknél járunk: e-mailjeinket letölthetjük és elolvashatjuk ugyan, küldeni azonban csak a webes felületen (Freemail, Hotmail, Prímposta stb.) tudunk – a jelenlegi Vodafone GPRS szolgáltatása ugyanis nem tartalmaz mailszervert. Ez a probléma csak átmeneti: a Vodafone hamarosan e-mail szolgáltatást is indít, amely SMTP-szervert is magában foglal.

Mr. Chaos







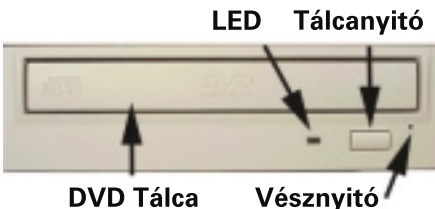
DOBOZBA ZÁRT DVD

# TOSHIBA SD-M1612

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 15 920 Ft+áfa, a DVD GameStar előfizetőinek szeptemberben ingyenes! Részletek a hirdetésben ■WEBSITE: <http://www.dension.com>

**S**okan gondolkodtunk már azon, hogy milyen különbség lehet a DVD-olvasók között. Pláne akkor, ha ráadásul a névleges sebességük is megegyezik. Ekkor jön képbe a kapott szolgáltatások armadája, ha beszélhetünk ilyenről egyáltalán. A Toshiba SD-M1612 dobozos kiadása esetén szerencsére minden bizonytalanság, ugyanis a doboz számos meglepetést rejt.

Kezdjük a konkrétumokkal: a meghajtó elérési ideje 115 milliszekundum (ms) DVD módban és 95 ms CD-ként. A DVD lemezeket 16x sebességgel kezeli, a CD-ket 48x-ossal képes. 512 KB bufferrel rendelkezik, és be tudja olvasni a DVD-ROM, DVD-RAM, DVD-Video, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-DA, CD-MIDI, CD-R, CD-RW, Photo-CD, CD-EXTRA formátumokat is.



### MI VAN A DOBOZBAN?

Ezek a paraméterek önmagukban is igen lenyűgözőek, de akkor lepődtem meg igazán, amikor kinyitottam a dobozt. Már régen éreztem ilyet egy termékkel kapcsolatban. Nemcsak odavágnak egy telepítő CD-t, amin persze csak a meghajtóprogramot találjuk, hanem figyeltek mindenre. A Toshiba egy teljes körű multimédiás csomaggal lepett meg minket. A dobozban egy kisebb dobozt találunk – „Matroszka baba” mintára ☺ – amelyben két CD, leírás, audiókábel, IDE kábel pihen. A CD-ken találjuk a WinDVD teljes verzióját, amivel nagyon jó minőségben tudjuk filmjeinket lejátszani. A másik CD igazi csemege! A soknyelvű leírások mellett igazán sok hasznos programot mellékeltek, hogy az otthoni multimédiázásban ne legyen hiány: megtaláljuk itt többek között a Music Match Jukebox zenelejátszó 6 öt nyelvű verzióját, ami a legsokoldalúbb szolgáltatásokat nyújtja: az MP3-kódolástól kezdve, CD-rippelésen át, audio CD-írásig mindent tud. Találunk még itt Irfanview képnézegetőt, Nero Drive Speed tesztprogramot, és a Ulead VideoStudio 5.0 videoszerkesztő program demó verzióját. Ám, a Ulead kötött egy szerződést a Toshiba-val, hogy a

Toshiba termékek tulajdonosai 20 % engedményt kapnak a Ulead VideoStudio 5.0 dobozos verziójának az árából. Úgy gondolom, a Toshiba kitett magáért, ezek a kiegészítők, a nyújtott szolgáltatások igazán példaértékűek lehetnek a többi gyártó számára is.

### INSTANT MOZI

A meghajtó üzembe helyezése igazi gyerekjátéknak bizonyult, a hátulján a szokásos csatlakozási pontokat találjuk:

IDE, audio, táp és jumper. A feladat egyszerű: szereljük be a gépházba, csatlakoztassuk a kábeleket – de ne feledkezzünk meg az IDE csatornán lévő meghajtóinkat megfelelően „jumperelni”, hogy ne legyen ütközés. Ezután kapcsoljuk be a gépet, és dőlünk kényelmesen hátra. Rendszerünknek elvileg (és reméljük, gyakorlatilag is) magától is fel kellene ismernie ezt a meghajtót, mindenféle driver telepítése nélkül. Ha ez megvan, akkor a Windows bejelentkezése után néhány másodperccel már használhatjuk is!

### PERFORMANSZ

Azt kell mondanom, hogy a meghajtó teljesítményétől le voltam nyűgözve! Ahhoz, hogy a DVD filmet a számítógép a monitorunkra varázsolja, fel kell telepítenünk egy lejátszóprogramot. A dobozban található WinDVD nagyon jól teszi a dolgát. Mind a hang-, mind pedig a képminőség terén maximálisan elégedett voltam, habár mindkettő nagyban függ számítógépünk teljesítményétől is, gondolok itt a processzor órajelére, illetve a memória méretére. Az eddigi tesztek során egyik film közben sem ugrott meg a kép, illetve nem találkoztam sem-



milyen hangbeli hibával sem. Summa summarum: tökéletes otthoni lejátszáshoz, minden igényt kielégítő volt a teljesítménye.

### MAJDNEM TÖKÉLETES

Az tesztek nélkül is megállapítható, hogy az SD-M1612 nagyon halk, a lemez tálcája is precízen, finoman mozog. Mindezek mellett az adatátviteli sebességben sem marad el a többi meghajtótól, sőt ez az egyik leggyorsabb lejátszó, ha CD-RW lemezzel van szó. A lemezek elérési ideje is igen alacsony, ami különösen fontos, mivel köztudott, hogy minden milliszekundum számít, ha mozizásról van szó ☺. Mivel szinte az összes DVD-, illetve CD-formátumot ismeri, ezért a házi összeállítások megtekintésével sem lesz gond. Egyetlen apró hiányosságot találtam,



ami elsőre fel sem tűnt: ha jobban megnézzük a lejátszó elejét, észrevehetjük, hogy nincsen fejhallgató-bemenet, és emiatt hangerő-szabályozó sem. Ez elsőre furcsán hangzik, de






csak azért, mert az összes lejátszón megtalálhatók ezek. Ám ha visszaemlékezünk, hogy mikor csatlakoztattuk utoljára közvetlenül a CD/DVD lejátszónkhoz a fejhallgatónk, máris csak legyintünk erre a kérdésre. Különösen az alaplapra integrált hangchipek és az egyre jobb minőségű hangkártyák korában, ez igazán nem nevezhető problémának.

Lethal Gene

# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ






2002. AUGUSZTUS HÓNAPJÁVAL BEZÁRÓLAG A GAMESTAR TESZTLABORJA AZ ALÁBBI ALKATRÉSZEKET AJÁNlja

## 3D kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. Albatron GeForce4 Ti4200	95 %	41 500 Ft	2002. 09.	www.albatron.com.tw	A kategória leggyorsabbja
	2. ATI Radeon 8500 LE 64 MB DDR + TV	90 %	25 680 Ft	2002. 03.	www.ati.com	Nagyon jó ár/teljesítmény viszony
	3. Inno3D GeForce3 Ti 200	89 %	21 480 Ft	2002. 04.	www.inno3d.com	Nagyon kedvező ár
	4. Abit Siluro GeForce3 Ti 200	87 %	25 800 Ft	2002. 05.	www.abit.com.tw	Egész jó teljesítmény
	5. ATI Radeon 9000 Pro	86 %	16 680 Ft	2002. 09.	www.ati.com	Árához képest legjobb vétel
<b>Ártipp</b>	ATI Radeon 9000 Pro	86 %	16 680 Ft	2002. 09.	www.ati.com	Árához képest legjobb vétel








## 3D kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. ASUS V8460 (GeForce4 Ti4600)	95 %	90 960 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Ma ez a legjobb kártya a piacon
	2. Leadtek Winfast GeForce4 Ti A250 Ultra TD (Ti4600)	94 %	91 900 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	Remek, egyedi hűtés, jól tuningolható
	3. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92 %	84 900 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
	4. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90 %	78 600 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Jó ára van
	5. ASUS V8440 (GeForce4 Ti4400)	90 %	60 800 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei
<b>Ártipp</b>	ASUS V8440 (GeForce4 Ti4400)	90 %	60 800 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei








## 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
	2. Terratec DMX6 Fire 24/96	93 %	59 900 Ft	2002. 05.	www.terratec.de	Drága, de ez a top
	3. TerraTec DMX 6 Fire LT	92 %	35 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Minden szabványt ismer
	4. InnoAX Pro Audio DV 5.1	91 %	14 400 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Gazdag felszereltség, nagyon jó ár
	5. Sound Blaster Audigy Player	89 %	14 200 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
<b>Ártipp</b>	Terratec 512i digital	86 %	7 900 Ft	2001. 10.	www.terratec.de	Digitális kimenet








## Socket478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. ASUS P4T533-C	95 %	37 200 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
	2. Gigabyte GA-8IHXP	94 %	43 200 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Felszereltsége egyedülálló
	3. Abit TH7-2	91 %	33 500 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Mindenre felkészített RD-s lap
	4. EPoX 4BDA	88 %	24 800 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja
	5. ASUS P4B266	87 %	28 680 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Jó képességek, DDR, USB 2.0
<b>Ártipp</b>	EPoX 4BDA	88 %	24 800 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja






## SocketA-s alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. ASUS A7V333	95%	28 200 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
	2. AOpen AK77-33	94%	-	2002. 05.	www.aopen.com.tw	Rengeteg egyedülálló extra
	3. EPoX 8K3A+	92%	31 900 Ft	2002. 05.	www.epox.com.tw	Nagyon jó teljesítmény
	4. MSI KT3 Ultra ARU	91%	33 500 Ft	2002. 05.	www.msi.com.tw	Igényes, kényelmes
	5. GigaByte GA-7VRXP	89%	27 180 Ft	2002. 02.	www.gigabyte.com.tw	Megbízható, funkcionális
<b>Ártipp</b>	ECS K7S5A	83%	15 400 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/teljesítmény viszony



## DVD olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
	1. Toshiba SD-M1612 dobozos	95%	15 920 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	"Mindenevő", gyors, 512 KB cache
	2. Pioneer DVD A06s	91%	14 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
	3. ASUS DVD E616	89%	13 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megbízható minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	12 800 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
	5. Creative DVD1610E	71%	12 400 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcso
<b>Ártipp</b>	Pioneer DVD A06s	91%	14 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható











9. megyek nyaralni és küldök majd neked csajos képeket!

**Hi MailMan Kísértet(t)!**

1. Béla, Béla, Bélaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!  
(Lapzárta után érkezett: MU-ZTE 5-0. Sebaj, majd evezésben visszavágunk! – ender)
2. Ajjaj, persze. Hát hogyne. Rengeteget .
3. Melyikre gondolsz a kettőből?
4. Igen, én voltam, de amióta nem tudok netezni otthonról, nemigen tudok játszani. Hiányzik is nagyon .
5. Jutalomból életcélod mától: Venni a Game-Start!
6. Jövő héten utazunk oda, ellenőrizzük a switchet, megforgatjuk a fahéjszoknyás lányokat, heverésünk kicsit a pálmafák alatt, koktélt iszogatunk, fürdünk a kristálytisza tengerben és nagyokat alszunk majd a függőágyakban. Anyyira rémes lesz, el sem tudom mondani, kész emberkínzás. Na a sok szenvedés miatt szoktuk a switchet elfelejteni mindig.
7. Nekem az imádás nagyon is tetszik, ha nőnemű lennél, még jobb lenne.
8. Mert azt hitted, más lesz? Például én???
9. Nem jöttek meg a csajos képek. Pedig nagyon vártuk mindnyájan. Ezért téged is arra ítélek, hogy az életcélod az legyen, hogy... mi is? Ja, úgylis tudod. Nem? UGYE MÁR MINDENKI TUDJA?



Hello Gyu válaszolj már az istenért  
Utoljára leirom az új verset  
A gamestar jó  
Pont nekem való  
Minden számot megveszek  
Mert játszani szeretek

Gyu aréna vezető  
Boe a főszerkesztő  
Zero Coolé a Cd  
A fókusz BadSectoré

Na ez a vers amugy megszámloltam 158 smile vigyogrog

**Hello Hopkin!**

Nekem leginkább az első két sor tetszett. Szerintem a "Hello Gyu válaszolj már az istenért" sor legalább akkora halhatatlan lesz néhány év múlva, mint az "Ej,mi a kő tyúkanyó kend, tán a szobában lakik itt bent?" sor. Én legalábbis érzékelem benne a potenciált erre. S persze, hogy 158 mosolyt közlünk, amikor ilyen nagyszerű költők is írnak nekünk. Várom a folytatást a stáb többi tagjával is, szóval, Hopkin barátom, szövegszerkesztőre fel. Egy dolognak kötelezően szerepelni kell a következő versedben: valahogy bele kell szólni, hogy a verset olvasó életcélja a GameStar megvétele legyen. Menni fog?



Hello GameStar!  
Hello Gyu (GYU, mint Gyűrűk Ura? Bocs az ilyen gyenge poénokért előre is!)  
1. Az újság atom  
2. Mindig is akartam írni,de csak most jutottam el a billentyűzetig. Ami pedig rávett az az,hogy az újság kivételesen sokat fejlődött!Minden hónapban jobb egy kicsit (Experientia est rerum

magistra. Na ez mit jelent?),de az augusztusi tényleg hatalmas előrelépés volt!  
Nézzük csak,miért:  
a. A címlapot már majdnem össze lehet téveszteni a Playboyéval.  
b. 3 oldal Aréna!!!!!!!  
c. Király a Fókusz-téma!Meg a Syberia!  
d. 2 oldal Citrom  
e. A Knights & Merchants király játék de téllllleg!!!!  
Amin még lehetne javítani:  
a. Mi lenne ha lányok csak úgy fizethetnének elő, hogy minden hónapban küldenek magukról egy egésszalagos fürdőruhás fotót a szerkesztőségbe, amit ti betennétek az újságba? (A fürdőruhát foghatnák a kezükben is.)  
b. Azt sajnáltam hogy nem olvashattuk el a választ arra, (Ákos levele) hogy ki kicsoda ott a bevezető képen.Vagy a kollégáid megfenyegettek mert nem merik felvállalni ezeket az arcokat:))))?  
Amúgy:  
Remélem Csonti tesztelheti majd a Medieval:Total Wart. Az lesz az év játéka 2003-ban! Nekem elhihetitek mert értek hozzá:))))))))))))))))).  
Tömören: Több a csaj,több az Aréna,több a jóból.Hajrá GameStar,csak így tovább!

**Hello Equaliser!**

Hmmm, nem rossz ez a Gyűrűk ura hasonlat, bár azt a regényt kicsit többen ismerik, mint engem, de hát egy nap talán utolérem. Legalábbis optimista vagyok.

2. Azt jelenti, hogy a gyakorlás teszi a mestert. Avagy a gyakorlás által válhatunk mesterré. Legalábbis valami ilyesmit. Kéne még gyakorolnom picit. Sajnos a tesztjeinket nem lehet a PlayBoyéival összetéveszteni, pedig ott mennyi olyan dolog van, amit szívesen tesztelnék. Hmhmhm.

Minden tisztelem a szebbik nemé, de ezt azért mégsem követelhetjük meg tőlük. Egyszerűbb, ha személyesen mutatják itt ezt be a szerkiben.

**Nemde?**

Ki kicsoda a bevezető képen: régóta folyik a vita idebent, hogy odairjuk-e, vagy sem. Vannak érvek, ellenérvek, néha nehézlövassági sértések és ilyesmik. Egyelőre a „ne írjuk” lobbizás az erősebb, de jövőnk fel, mint a befőtt. (Vagy talajvíz? Már nem is tudom). Remélem ez hamar megváltozik majd. Igen, Csonti teszteli majd. A több csajjal egyetérték. Nagyon is!



Hali Gyu!  
Muszáj írnom neked egy kicsit, ki kell éljem hajlamaimat!!!  
Naszóval, csak arról lenne szó, hogy BenMannak igaza van, ez a szín tényleg nem passzol a te birodalmadhoz! Bár szerintem ez nem libafos színű, sokkal inkább hasonlít a sósókára! Szerintem sokkal jobban nézne ki egy kis királykékkel. Na mindegy!!!(szokás szerint:)) Hogy tudsz te válaszolni annyi levélre ilyen gyorsan? Mert én például most írtam először Bad Sectornak, és volt egy hét, mire visszaírt! Jó, lehet hogy neki több munkája van, mint neked, de ez akkor sem jó! Na mindegy, a lényeg az, hogy írj vissza(az arénába nem muszáj berakni). Ja, még valami! Észrevettem a Benman vs. Gyu levelekből, hogy te milyen más vagy. Másoknak sokkal viccesebben válaszolsz(igaz, ez a dologod). Na mindegy!!! Maximális libafosos tisztelettel,  
Joe  
U.i.:Mindegy, meddig, le van szervál:)

**Hali Joe!**

A hajlamaidat kérek ne itt éld ki, jól van? Nem biztos, hogy ezzel jól teszel bárkinek is. Hajlamkielés megtiltva! Azt hiszem, ebben a hónapban ez a kérdés kissé megváltozik, mármint a színké. Egyébként pedig a sóska elég randa lenne egy kis királykékkel. Ebbe még nem gondoltál bele? Én egyébként is szeretem a sóska! Na jó, nem nézegetni, hanem enni!

Egyébként úgy válaszolok ennyi levélre, hogy reggel, amikor bejövök dolgozni, első dolgom az, hogy válaszolok a beérkezett levelekre. Ezzel jól elvagyok több óráig is. Nem tudom, Bad Sectornak több-e a munkája, az viszont tény, hogy teljesen más munkát csinál, mint én. Én más vagyok? Milyen más? Ugye nem „úgy” gondoldod? Mert úgy teljesen normális vagyok. Egyébként nem, de az más kérdés. De ezt úgylis tudjátok. Nekem is csak egy életcélom van (a Saab és a Bang&Olufsen mellett): Venni a GameStart! Ja, ez a Ti életcélotok .  
Maximalizált királykék sóska tisztelet vissza



Helló Gyu!  
Megvettem a német GameStart. Összehasonlítotam a magyaral.  
Német:Több oldalas,  
Nem írnak benne olyan jó játékokról mind ti.  
Magyar:Jó  
Hát igen a cd-k!  
Német:Több minden, de nincs teljes játék!!  
Magyar:Tökéletes!!!!  
Magyar:95%  
Német:90%  
De ne félj megveszem a Magyar GameStart is!  
Megértem ha ezt a levelet nem rakod be az arénába. (jó tudom azt ilyenkor még nem tudod)

**Helló Pifti, akkor már látom, Neked tényleg megvan az életcélod: Te nem is egy, hanem két GameStart veszel havonta. Követendő példa! Figyelem! Elárulom egyébként, hogy létezik cseh GameStar is.**

Én is tettem néhány összehasonlítást.

Német foci: 2. a világon

Magyar foci: béka popsija alatt.

Német topmodellek: Claudia Schiffer (hmhmhm)

Magyar topmodellek: (egy név sem jut eszembe)

Német autógyártás: jó, szép autók nagy mennyiségben

Magyar autógyártás: (inkább nem írok semmit)

Na jó, az ellentábor:

Magyar lányok: gyönyörűek!

Német lányok: hááááát

Magyar konyha: szuper!

Német konyha: generálszós rulez.

Magyar vízilabda: a legututibb.

Német vízilabda: a múlt dicsősége az övék.

Szóval azért a németek sem rosszak. A kérdés csak az, hogy mit vizsgálunk. Az egy teljesen másfajta piac, így elég nehézkes a két magazint összehasonlítani.

Ennyi volt a rendhagyó Aréna, amelyből kiderült, milyen csodás a Bermudákon (eszünk ágában sincs elvinni a switchet innen), minek kell lennie minden ember életcéljának, és mennyivel is vagyunk jobbak, mint a németek. S azt hiszem, megint sokat tanultunk. Én biztosan.

Bermudás tisztelettel maximálisan,

**Gyu**

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

**S**zasztok! Úgy tűnik, a Mafia rendkívül népszerű prógi, hiszen már meg is jöttek az első kérdések hozzá! Mások pedig még mindig a „nagy tesóval”, a GTA III-al nyomják... Emellett egyre több levelet kapunk az elavultabb és problémásabb videokártyák tulajdonosaitól, hogy ez vagy az a program nem működik vele... Sajnos, bizony fogyasztói társadalomban élünk, és a hardware termékek is hajlamosak „megöregedni”, főleg, ha már az anyacég sem létezik (lásd 3Dfx Voodoo)... Mi azért továbbra is olyanok maradunk, mint a „jó királyfi” a Süssiben: könnyű minket megtalálni és ott segítünk, ahol, tudunk!

 **Sir.Christopher Taylor**  
Mafia

Inkább azt mondja el nekem valaki, hogy mi a f\*\*\*\* kell csinálni a 73. küldetésnél(-YOU LUCKY BASTARD-epizód The Harbor-résznel?????) Nem tudok bejutni Sergio Morello-hoz. Pedig a vonattal kell szenvedni valamit!! Ha tud segíteni valaki akkor „PLEASE” K\*\*\*\* fontos lenne!!!! Írj!!!chris-tv@netposta.hu

Hello Chris!

Te „lucky bastard!” Ha már ilyen fontos, akkor eláruljuk mi a nagy helyzet itt... Nos, a vonat (a mozdony) csak félrevezetésből van itt, valójában a két hátsó, gyúlékony anyaggal teli vagonot kell belevezetni abba a bezárt raktárépületbe, ahol Morello bújkál. És hogy melyikben van az a „szerecsés fattyú”? Nos, amelyik előtt a kocsi áll... Úgy kell „nekilökní” valamelyik vagonot, hogy először is átállítod a vágányokat, hogy pont a „kocsis” raktárház ajtajához vezessen. Amikor ezzel megvagy, akkor lódd szét valamelyik vagon kerekénél az éket, erre megindul magától és nekilöködik az ajtónak. Ha odamész a tett helyszínére, akkor a Tommy fiú átveszi az irányítást.

 **djpityu**  
GTA III

Hi!

Lenne 1 kérdésem és 1 kérésem. A kérdésem az lenne, hogy a gta3 ban hogy lehet átjutni a következő pályára? A kérésem pedig hogy a Jedi Knight2-be hogyan lehet fénykarddal különböző mozgásokat végezni létszi írd le erre az e-mailre

Hali!

Ha végrehajtod a legnagyobb maffiafőnök küldetéseit, akkor hamarosan át fogsz jutni a következő városba... Nem akarom lelőni a poént, hogy pontosan hogyan, csak annyit tennék hozzá, hogy hallgass a nőkre... (De csak most az egyszer...)

 **Gábor**  
Mafia

Figyi! Mit tegyek ha a Mafiában átlátszóak az autók meg csomó minden?

Hali!

Nekem is voltak ilyen jellegű kisebb problémáim (ennyire nem durva) a Mafiával és az ATI Radeon 8500-asommal, de az új catalyst driver megoldotta őket...

Szvsz próbáld meg te is a legújabb catalyst drivert, hátha a Rage-en is segít. Amúgy a Rage sajnos egy eléggé elhanyagolt kártya, lehet, hogy újítanod kellene, ha nem akarsz hasonló problémákat...

 **Dávid**  
Sims ügyek

Kedves GameStar! 1. Mikorra várható a Sims Unleashed? 2. Tényleg van Sims 2?

1. A következő számunkban teszteljük. 2. Nincs

 **Zsolt**  
Sacrifice

Kedves Gyu

Lenne egy problémám a Sacrifice Installálásakor: a gép kéri a CD-t amin a data0.cab van. Mit kó csinálni? Segíts!

Max

Ui:És lécci ímélnben írd vissza mert nem mindig veszem a gamestart(precízebben 1szer sem)

Helyesebben: „Kedves Bad Sector...”

Hmm... Meg fogok ám sértődni, és akkor Gyu nem kap Saabot és még le is fogjuk löni! (anélkül is mindig én vagyok a hullá - Gyu). Ilyen problémával egyébként már találkoztam, de a Sacrificenél még nem... Próbáld meg a CD meghajtót átnevezni valami másra, hátha az segít. (Nekem ez segített egy másik játéknál.) Más találkoztam már ilyen hibával a Sacrificenél? Tudjátok, mit (vagy mi mást) lehet tenni?

GameStart pedig tessék venni, mert különben Gyunak nem lesz Saabja, és különben is irgumburgum. (S ha nem lesz Saabom, akkor nem fog feltelepülni a Sacrifice. Érted? :) - Gyu )

 **Ádám**  
Morrowind

Helló Bad!

A Morrowindben hogyan lehet növelni a képzettségeket, pénzrel vagy szintlépéskor, van egyáltalán szintlépés?

Bizonyos képzettségeket pénzzel, vagy gyakorlattal, tapasztalattal tudsz növelni, másokat pedig szintlépéskor.

 **Tomí**  
Hitman 2

Kedves Gamestar!!

A Hitman2 demojában a karaktereknek nincs színük,fehérek mint a fal. Sőt a grafika nagyon ronda,a fák, amikor a lámpa világít a fény csak



egy kocka. Az egész akkor kezdődött amikor a program a DIRECD3D-re hivatkozva nem indult el, ezután a Configure Hitman2-ben kivettem a Full Sreen-t így már elindult.....de így. Mi a gond? Ilyen a demo?

A gép: 1000MHZ voodoo3 2000 grafikuskártya 128 MB RAM .Ségítség!!!!!!!!!!!!!!!


Ugh... Szerintem sajnos a Voodoo videokártyáddal lesz a gond, sajnos ezt már manapság szinte semmilyen játék sem támogatja normálisan. Próbáld meg azért újabb Direct X-et feltelepíteni, hátha azzal menni fog.

 **Curse of the Monkey Island**  
Réka

Szasztok!

A Curse of Monkey Island játékkal kapcsolatban írok. Hogyan kell továbbjutni a 4.részben? Már mindent megszereztem a pályán csak nem tudom, hogy mit mire használjak. Vagy esetleg tudnátok olyan webet, ahonnan letölthetném a magyar végigjátszást? Előre is köszi!

Huhh... Hogy mit mire használjal...? () Hát ez így tényleg túl tág kérdés, talán kicsit konkretizálni kellene... Magyar nyelvű végigjátszástól sajnos nem tudok, viszont angol nyelvűt például ezen az oldalon elérhetsz: <http://www.the-spoiler.com/ADVENTURE/Lucas.Arts/the.curse.of.monkey.island.3.html>

 **Gyoke**  
Operation Flashpoint

Csá Bad

Igaz hogy az Operation Flashpoint utolsó pályája (küldetése) tankos??(ÉN meg még három tank) légyszí válaszolj, mert fontos. Kösz.

Nem. A legutolsó pályánál sportautókázni és horgászni kell menni. Komoly.

 **Mateosz**  
Tomb Raider II

Hi!

Tudnál nekem segíteni? Ha játszottál már a Tomb Raider II-vel, akkor adnál nekem némi info-t? Pl: grafika, nehézség ...stb. Ha a III-al játszottál, az se baj.

Hali!

A TR II grafikája mai szemmel nézve már egy kicsit elavult, de azért még megfelelő. Ha ez vigasztal, Larán kívül azóta sem sokat fejlődött a grafikus motor... Maga a játék piszok hosszú és nehéz, úgyhogy ha végig akarod nyomni, akkor sok idődet el fogja rabolni. Amúgy szerintem a sorozat közepesen jó darabja: a harmadik és az ötödik részt veri, de negyedik és persze az első (a maga idejében...) jobb nála.

Bad Sector

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

**S**ziasztok! Véget ért a procirekcentő nyár, lassacskán minden visszaáll a normál kerékvágásba. No de ne szaladjunk ennnyire előre, hisz ebben a hónapban is volt gazdagon kibeszélnivalónk. Akkor nem is foglalnám tovább a helyet, lássuk az e havi termést!



**Pokol Roland**

Csere és Tuning

HY MADY!!!

Nem fecsérlem az időt mert hát a kv kihűl! ☺ Szóval hangkártyát kellene cserélnem, mert elég \*\*\*\*, egy Creative SoundBlaster Audio (WDM) kártyáról van szó /Intel Pentium III 600MHz+ 192 Mb SD-Ram 133MHz+ Senorg Atx alaplappal/. Ja az oprendszer: Millenium. Lényeg ezzel a kártyával, hogy szaggat a hangja a Commandos2-nek, StuntGP-nek, SBK2001-nek, ProSoccerCup2002-nek, Croc2-nek stb. Ha tudnál akkor ajánlj egy kártyát, bruttó 10-23 ezerig érdekelne. Nézztem a

Hardverteszt-összesítőt is! A SoundBlaster Audigy Player pontos neve nem ez? :SoundBlaster Live 5.1 Audigy vagy Creative SoundBlaster Audigy Player OEM??? Mert én csak ezeket ismerem audigy névről. És tuning: az említett procit mennyivel lehetne meglökni? Venni akarok rá egy nagy hűtőt/Glacial Tech-Igloo 2400-at/-:)) Na ennyi! JA Plííz tegyé azért be, mert ha mindez sikerül, akkor küldök 5 kiló kv-t, nehogy kifogyjatok belőle!

**Hellóka!**

Én is a Sound Blaster Audigy Playert javaslom neked, ez körülbelül 14-15 E pénzt jelent nettóban... Ha picit komolyabb kártyára vágysz, és áldozol is rá, akkor egy Terratec SiXPack 5.1-est ajánlanék, ami ugyan picivel többbe kerül (19-20 E) de egy árnyalatnyival jobban is szól ☺. A tuninggal kapcsolatban szerintem 800 MHz környékén vígan meg lehetne lökni a prockót, persze nem győzőm hangsúlyozni, hogy a megfelelő hűtés az nagyon fontos! Ja és mélységesen fel vagyok háborodva, mert engem kv-val nem lehet csak így megvesztegetni, kérem szépen! Milyen kv-t is küldnél??



**Balage**

XP gondok

Helló Mady!

Kérek segíts nekem, mert van egy-két óriási bajom!! A legelső, hogy pár napja feltelepítette nekem egy ismerősöm a Windows XP-t. A gondok ezek után kezdődtek. Van egy oldal, ahol nem enged belépni, mert valami java micsodát magyaráz, hogy töltsék le, rákattintok és behozza a Microsoft oldalát, de aztán ennyi és nem tudok belépni. Ez mitől lehet? Ezek után felraktam egy másik böngészőt, hogy hát-ha azzal megy, (NeoPlanet meg egy rakat másikat) de azzal sem ment. Erre letöröltem és itt a baj. Most ha ráklikkelek egy html-re, akkor a régi progit keresi a vinyón és nem az Explorer nyílik meg. Segíts, mert nem tudom, hogy lehetne beállítani, esetleg telepítem újból az egészet? A másik, hogy a boltban azt mondták, hogy ha 1.7Ghz-es Celeront vagy valamelyik

P4-es akarok venni, akkor nem lehet használni az alaplaponat és újat kell venni, pedig csak egy fél éve vehettem a régít ugyanott. Ha igen, akkor kérek javasolj egy nagyon jó! Kösz a választ és ha nem nagy gond, tegyé be a kv-ba! Ha nagy gond akkor is ☺! És még valami, mostanság gondolkozok egy picit komolyabb hangkártya vásárlásán, mert ami most van, azt még a régi gépemből mentettem át, de vannak vele gondok. Mit ajánlanál? Ha lehet, ne legyen túl drága, de jó legyen! Ja a gépem 900MHz Celeron, valami Abit alaplap, 20GB-os HDD, Creative 24x CD, 15" LG monitor, és ATX ház. Amúgy az újság egyre királyabb, csak így tovább! Gyu-nak meg üzenem kitartás, meglesz az a SAAB

**Helló Balage!**

Ha jól értem, akkor a böngésződ nem képes Javát futtatni. Ez némely XP-ben egy elég nagy hiba, de persze orvosolható. A megoldás viszonylag egyszerű, a netről le kell tölteni ezt a kiegészítést: <http://store.netacademia.net/MSHU/INTERNET/vm40/w9598ment/msjavx86.exe> telepíteni, újból indítani. Ezek után a böngésződ már látni fogja a Javát. A másik problémára pedig a következő a megoldás. Nyisd meg az Internet Explorert, és az "eszközök/internetbeállítások"-ban kattints a programok fültre és ott jelöld be, hogy "Az Internet Explorer ellenőrizze, hogy az alapértelmezett böngésző-e..." aztán OK. És ezek után el kell csak indítani az Explorert, alapértelmezetté tenni, és az Explorer az összes html file-hoz hozzárendeli magát. Hardverrel kapcsolatos kérdésekre válaszul: kell alaplaponat cserélni (bár nem írtad, hogy pontosan milyen) és azért mondták ezt, mert gondolom a mostani nem képes kezelni a P4 alapú 1.7-es procit. Én mondjuk P4-esnek vagy Willamette magos Celeron nak egyaránt az ASUS P4S333-ast ajánlanám, ezenkívül remekül kezeli a 333 MHz-es DDR modulokat. „Olcsó és finom” hangkártyának pedig egy Creative Sound Blaster Live Player 5.1-est ajánlanék, ez kb. nettó 7 E pénzt kóstál.



**Márkus Ádám**

probléma 04 ☺

Csá Mady!

Én vagyok az már megint és addig nem nyugszok amíg be nem rax az újságba! :-)) A problémám, hogy kaptam az ösöktől egy „áruházi” konfigot. Na eddig minden szép és jó, meg rá is költöttem még jó rendesen, tudjátok hogy van ez?! Most így néz ki. AMD XP 1900+, GF3 Ti500, 256DDR-ram (333MHz). Nos ezt szeretném tuningolni és itt jönél te a képbe, kéne ajánlanod egy jó hűtést a gépembe, mert ezek kispórolták belőle és valami noname csoda van benne, a procit meg nagyon hevül, van mikor 60-62 fokot is elér!! Szóval kéne ajánlanod egy jó kis hűtést, és ha lehet írj már róla pár szót, meg úgy általában mik is vannak. Én a Glacialtech Igloo 2400-ra gondoltam, amit a piac-terbe is beraktatok. Szerintem ha ezt megveszem, vagy amit ajánlasz, mennyire fog csökkenni a procit melegedése? Kösz a választ és nem feltétlenül kell beraknod az újságba. De azért jól esne ☺



**Helló Ádám!**

Legyen meg a nép akarata ☺ Szóval ha tuningolni akarsz, akkor tényleg nem éri meg noname hűtővel kísérletezni. Én mindenképpen azt mondom, hogy egy drágább, de minőségi cuccost kell vened, mert szó szerint nagy égés lehet a do-logból, ha jelenlegi hűtőddel még tuningolsz is ☺! Én azt mondom, hogy az Igloo 2400-as remek kis hűtő, AMD XP-nél 1400 MHz-en 53-54 fok között, 1600 MHz-re húzva 57-58 fok körül ingadozott a procit hőmérséklete. Én viszont tuninghoz Coolink Cool111+-t ajánlanék, mert ugyanezzel a teszttel 48/53 fok eredményt ért el! Más kérdés, hogy az ára másfélszer annyi, mint az Igloo 2400-asé, de szerintem ez jobban meg is éri, és később is tuti bírni fogja nagyobb órajelnél! Hangerejükről elmondható, hogy a „cséplő-arató” géphez hasonlatos hangzást azért nem tapasztaltam, mint egyes GlobalWin hűtéseknel (mondjuk WBK 38II) de azért hallható a duruzsolásuk, ennek ellenére a nem hangos kategóriába tartoznak még így is.



**Horváth Előd**

Véleménykérés

Hello GameStar bigboy\_ vagyok.

A véleményetek érdekelne. Ki szeretném cserélni a videokártyámat: az enyém egy MSI GeForce 2 MX 400-as 64 MB RAM-al. Sokat nézegettem az újságokban, hogy milyenre is cseréljem ki. Kettő megragadta a figyelmemet, de nem tudom hogy melyik a megbízhatóbb és a jobb: MSI GeForce 4 MX460 vagy Inno 3D GeForce 3 Ti200? Kérek, ha tudtok, akkor segítsetek. Amúgy nem bánám, ha kiraknátok az újságba, nagyon szeretném. Kösz! Sziasztok! Ja majdnem elfelejtettem mondani, hogy a legjobb a GAMESTAR!! Nagyon szeretem az újságokat! PROFII!

**Helló GameStar bigboy\_!**

Akkor kezdjük azzal, hogy miért is raktalak be (azonkívül, hogy nagyon szeretné és én nem vagyok a jó dolgok elrontója ☺, hisz volt már néhány ilyen GF3 Ti200 VS GF4 MX-kérdés... Azért is döntöttem a válasz mellett, mert körülbelül most érkezett el az az idő, mikor a GF4 család Ti4200-as tagjai emberinek nevezhető áron kaphatók. Nos, csak a viszonyítás kedvéért: a GF3 Ti 200-as ára 128 MB RAM-mal nettó 32-33 E, míg egy GF4 Ti4200 128 MB RAM-mal, nettó 36 E-től (márkától függően) kapható. Teljesítményben viszont elmondhatjuk, hogy a GF4MX vagy a GF3 Ti200-hoz képest a GF4 Ti4200-as sokkalta erőteljesebb, és éppen ezért jobban megéri azt vened, és nem az általad leírtakat! Az Abitnak a legjobb az ár/teljesítmény aránya, tehát azt ajánlanám elsősorban!

Nos, ennyi volt erre a hónapra, de ne feledjétek, akinek bármi gondja, baja, problémás hardver kérdése lenne, vagy csak egy jó sztorit szeretne megosztani velünk, az bátran írjon a [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu) címre.

**Mady**

## A TI OLDALATOK

## MÁSİK OLDAL

**L**étezik olyan ember talán a világon, aki ne tudná, hogy a GameStar magazin (sokáig éljen dicső neve) környékén mindig történik valami? Aki ilyesmit gondol, azt most gyorsan kiábrándítom. Itt bizony valami mindig történik!

## SZERKESZTŐSÉGI HÍREK

Sok szeretettel üdvözöljük szerkesztőségünkben újra ender kollegát (régii GameStar-rajongók biztosan emlékeznek arra, hogy ő már egyszer dolgozott velünk). Most röpké távollét után visszatért a lap munkatársai közé (sok-sok hiba eltüntetéseért felel majd), s mindezek mellett örömteli hír, hogy nemrég bekövetkezett születésnapja ürügyén nagy mennyiségű tortával árasztotta el a szerkesztőséget. A csokis ehető volt, no de a túrós. Oh, mennyei ízek kombinációja! Ha lett volna még belőle egy-néhány szeletnyi, akkor is pillanatok alatt megettük volna.

Bad Sector asztaláról eltűnt a PC! Nos, nem betörők jártak itt, hanem egyszerű cserebere zajlott, ugyanis BS elutazott Londonba az ECTS-re. Ehhez el kellett kérnie az egyik kolléga laptopját (hogy ott helyben is dolgozhasson, amíg mi itthon húzzuk az igát). S így szegény kollégánk gép nélkül maradt. De a rövid szomorkodást gyors tett követte: én az életben nem láttam számítógépet ilyen gyorsan eltűnni, pedig volt már szerencsém a jelenséghez. Így most BS asztalán csak egy elárvult macskakosár áll (és az is az enyém). (Azért téged sem kell sajnálni, mert mire ezeket a sorokat írom, te már Lipcsében sasolod a jobbnál jobb játékokat a Games Conventionön, Zeróval egyetemben. ÉN maradtam itthon igát húzni, szokás szerint, mert valakinek ugye dolgozni is kell ☺ – Boe)

## CRITICUS GAMESTARUS

Nemrégiben neves tudósok új életformát fedeztek fel, amelynek előfordulási helye csak és kizárólag GameStar-olvasók között található. Felismerhető arról, hogy nagyon figyel minden hibára, amely a lapban megtalálható, s ha talál ilyet, azonnal megírja nekünk (hol könnyedebb stílusban, hol explicit módon – csak hogy Caviár barátomnak is kedvezzek).

Üdv Gyu, vagy aki éppen olvas

Jó a Gamestar, de volt már jobb is. Pl. mert egyre több a hiba. Ha például három is átolvassák a lapot akkor hogy lehet hogy annyi hiba marad benne? És most ne azzal gyere nekem hogy tévedni emberi dolog. A rengeteg helyesírási hiba, kitöltetlen értékelő dobozok...

A tördelők is végezhetnének jobb munkát. Pl. a mostani fókusz. A fókusz első oldalán ott egy Larás kép. Ok. De mit látok a másik oldalon képaláírtásnak? Ugyanazt. (csak halvánabban) Nem lehetett volna valami mást a 2.fókusz oldalra. Hát igen fáradtok fiúk és ez látszik az újságon. Remélem nem sértődtek meg, inkább pihenjétek, és ne hagyjátok hogy a sok gépezéstől elsorvadjon az agyatok.

Remélem végigolvasol. Majd legközelebb jobbat és szebbet írok.

Tisztelettel: Gabiuszll

**Na, ezt jól megkaptuk ☺. Eddig nem tudtam, hogy sorvad az agyunk (bár a többieket elnézve lehet, hogy van benne valami – Malachit most be is vallotta. Igen, hárman is átolvassák, s néha tévednek is. Sajnos a hibák java része elgépelés, amely a végső javításkor is bekerülhet, mielőtt a nyomdába megy a lap. Keressük annak a lehetőségét, hogy kiszűrjük ezeket a hibákat is. Várjuk, hogy legközelebb jobbat és szebbet írj!**

## GS VERSESKÖTET

Zathar – Gareth

Gareth egy nagy egoista, erről nem vitázunk, nista! Ekkora hülye nincs a fórumon, Nem segít semmi csak a jó rumom.:))

Equaliser – Nem vagyok ma formában ☺

Költőt siettetni nem jó dolog  
A vers minősége kockán forog  
Csak egy hajszálon múlik,  
S a vers elbukik  
Ha nem tetszik az olvasónak  
Rosszul esik az írónak  
Azért nem költőt írtam ide  
Mert így jött ki a rímre  
Egyre gyengébb ez a vers  
Még a végén el is versz  
Ezért a billentyűzetet leteszem  
S versemet befejezem

**Azt hiszem, erre nincs mit mondanom, csak azt, hogy költőink ebben a hónapban is nagyot alkotak. Zathar hőskölteményét, amely a Fórum „Gamestaros versek” topikjában található, nem közöljük le. Kevés hozzá a hely ☺**

## FORUM GAMESTARUM (HÜLYE VAGYOK TOPIK)

**Amint tudjátok, kedvenc topikom legjobb hozzászólásai következnek. Íme néhány aktuális szösszenet:**

Szevasztok én is hülye vagyok.

Neeem!!! ne kérdezzétek miért. egyszerűen csak mert kész ez van . passz. és bármelyik nálam magát hülyébbnek tartó vadállattal felveszem a versenyt és a kalapot, mi van? má megin miket beszélgettek itten. ÁÁÁÁÁÁÁÁ!!! ti is halljátok őket?? a hangok, a hangok!!!! (raptorka)

a FIFA összeállította a 2002-es Labdarúgó VilágBajnokság legjobb kezdő 11-ét:

Kapus: Gyu

Védők: Szittyó, Sam. Joe, Sam, Berr  
Középpályások: Boe, Csonti, Uhu, Del  
Csatárok. ZeroCool, Bad Sector (mantis)

Há mit látok mukor az uton?3 autobuszt. Az egyik balra kanyarodott, a másik jobbra, a harmadik



meg ment utánuk. Ezt a sztort a pszichologus-omnak is elmondtam, aki megállapította, hogy teljesen hulye vagyok. Mit tehettem? Gyorsan keressetek egy helyet, ahol a dilisekkel foglalokoznak. Így kerültem ide. (superkiller)

Tisztelt JátékCsillag!

- A 2002 fennségei (latinul augusztusi) JátékCsillag mellé lejárt szavatosságú házi zombi építő készletet kaptam. Kérem a hiányt pótolni szíveskedjenek!!!

- Gyú szenszej (gyengébbek kedvéért: sensei) küldhetne abból a „humorérzékő”-ből, mer órákieg ellenék azzal, hogy röhögnek rajta, ő meg azon röhögne, ahogy röhögök.

Ul: Önfelfújó (= magától szívó, rossz az aki szószra gondol!) Lara Croft babámat April Ryan vagy Kate Archer babára cserélném.

Az ég áldjon belétek JátékCsillag olvasók! (FireStorm)

HAHAHAHAHAHAHA! Sikerült! Emberek, főleg hülye emberek!

Munkaszünetinaplusz JÚLIUS 16. odika!

Bizony aki befolyásos (mint a tej :-))...

Imádom a hülyéket, Meg GYU-t, És ZeroCoolt, És még BadSector-t is, És BOE-t is! ÉS még sorolhatnám! imádom mindenkit aki hülye!  
Kivéve aki nagyon nagyon nagyon!

Bye buy (Mac'Ger)

**Bár csak lenne hely a többi topiknak is. Ez az egy önmagában elég tartalmat szolgáltató hely, így a többiek, szegények, kissé el vannak nyomva. No sebaj, lesz ez még így sem. További kellemes fórumozást az elkövetkező hónapra is mindenkinek (<http://forum.gamestar.hu>)!**

## ERRE A HÓNAPRA ENNYI VOLT

Kedves Olvasók! Ebben a hónapban a tomboló hőség és a nyaralások közepette ennyire tellettőlünk itt, a közösség rovatban. Alig harmincat kell még aludni, és jön az új GameStar! Addig bírjátok ki valahogy, legyetek jók és szobatiszták, irjatok továbbra is sok-sok levelet és kérdést, és fórumozzatok is, azaz tápláljátok egyre duzzadó közösségünk szintén duzzadó rovatát!

Maxximális tisztelettel,

Gyu

## Szervizbox

Aréna: arena@gamestar.hu

Hardversegítés: kv@gamestar.hu

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu

Terjesztéssel és előfizetéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu

Aki a lap bármely munkatársának személyesen szeretne írni, annak javasolom, keresse fel az impresszumot (ez mindig az újság utolsó oldalán található), ahol fellelhető összes munkatársunk e-mail címe. Legyetek bátrak, és irjatok!

# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Végre-alahára vége az uborkaszzezonnak: most, az ECTS-et követően egymás után jönnek ki az ütős címek! A következő GameStarban igazán olyan játékok lesznek, amelyek után mind a húsz ujjatokat megnyaljátok! (Kéz és láb összesen ☺) Lássuk a kiváló felhozatalt...

## MAFIA

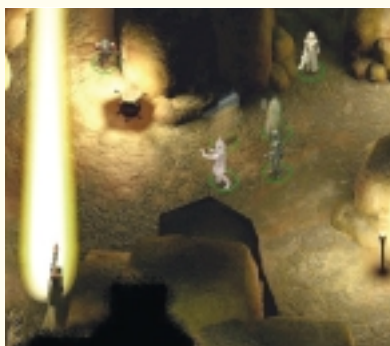
Kezdjük mindjárt a GTA3 babérjaira pályázó Mafiával, amelyben egy harmincas évekbeli gengszter karrierjét egyengethetjük. Eleinte taxifőként kezdjük, de egy nap beférkőzünk a „Don Padre” kegyei közé, és egyre jövedelmezőbb, de annál törvénytelenebb megbízásokat vállalhatunk... A játék során a GTA3-hoz hasonlóan különféle korabeli autók volánja mögött és gyalog, Max Payne stílusban kell érvényesülnünk. Igazi rosszfiút alakítunk itt is: különféle autókat, épületeket kell felrobbantani, védelmi pénzt beszédni – amit csak a Don megparancsol. Állítólag a rendőrség itt nem lesz olyan láma, mint a GTA3-ban, úgyhogy alaposan fel kell kötnünk a gengsztergatyót, ha nem akarjuk a Lost Heaven börtönében, vagy a villamosszékbén végezni...



## ICEWIND DALE II

A Black Isle bestseller szerepjátékának folytatása sajnos ebbe a számba már nem érkezett meg, viszont most már itt van a kezeink között, úgyhogy mérget vehettek rá, hogy a következő GameStarban benne lesz. A sztori szerint Észak felől új veszély fenyegeti Tízváros falvait: gonosz goblin és ork törzsek gyülekeznek Chimera rejtélyes zászlaja alatt, hogy Targos városát elfoglalják. Targos polgármestere kétségbeesett kiáltványt küld szét, amelyben hősöket, katonákat és zsoldosokat keresnek, és ki más válaszolna a hívásra, mint bátor kis csapatunk?

OK, a sztori nem egy oroszlán, de a „jól bejáratott” játékmenet biztosan a monitor elé szögezi majd az eredeti Icewind Dale rajongóit.



## UNREAL TOURNAMENT 2003

ZeroCool már tükön ülve várja a másik nagyon várt multis stuff, az UT 2003 legújabb verzióját. A következő generációs grafika alaposan megizgatja majd a vadonatúj GeForce4-es és ATI-s kártyákat is, de a látvány, és persze maga a játék is, megéri a géped fejlesztését. Hogy az UT 2003 lesz-e a multis FPS-ek királya, azt a következő számból megtudhatod...

## LARGO WINCH

A Ubi Soft legújabb 3D-s akció-kaland játéka egy népszerű képregény- és tévésorozathós, Largo Winch kalandjait dolgozza fel. Largo ifjú milliommos, szabad idejében szuperhős és kalandor. A kicsit lamoid főszereplő ellenére a Largo Winch érdekesnek ígérkezik: végre egy olyan játék, amelyben – remélhetőleg – jól keverik az akció- és kalandelemeket.

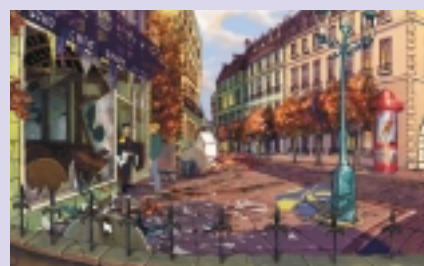


## KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: BROKEN SWORD

És a következő teljes játékunk...(dobpergés... feszült csend...) minden idők egyik legkirályabb point'n'click kalandjátéka, a **Broken Sword!** A Revolution kitűnő sztorijával és rajzfilmszerű grafikájával annak idején azokat is teljesen elvarázsolta, akik addig nem feltétlenül rajongtak a műfajért! A játék egyik főszereplője George Stobbard, egy amerikai turista, aki Párizsban nyaralva rejtélyes gyilkosságba keveredik. A történet szerint aztán összeismerkedik Nicóval, egy csinos

francia fotóslánnyal, akivel együtt kutatnak az egyre szövevényesebb ügyben.

Most, az ECTS-en mutatták be a Broken Sword harmadik részét, úgyhogy itt az idő, hogy azok is végigvigyék ezt a Párizsban, Írországban, Spanyolországban és más egzotikus helyeken játszódó, rejtélyekkel, merényletekkel, izgalommal és romantikával fűszerezett kalandjátékot, akiknek eddig nem volt még hozzá szerencsájük, a többiek pedig hatalmasat nosztalgizálhatnak vele ☺.



**MEGJELENÉSEK**  
**kék GameStar: október 11.**  
**ezüst GameStar: október 18.**

IMPRESSZUM

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

**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:**  
Csontii (játékteszt) – csonpet@freemail.hu  
Ender (olvasószerkesztés) – ender@idg.hu  
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uit.hu  
Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu  
BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu  
Keske (Behálózva) – kozma@printscreen.hu  
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
Fix (Behálózva) – fix@freemail.hu  
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu  
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@v.w.hu  
Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu  
Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu  
Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu  
Butchoolidge (HW) – butchoolidge@freemail.hu  
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu  
Timber (játékteszt) – agy@neuro.hu

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

**Cimlapterv:**  
Moriarty (címlap) – darabont@printscreen.hu

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

**Kiadja:** IDG Magyarország Lapkiadó Kft.

**felelős kiadó:**  
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu

**műszaki vezető:** Birkus Imre  
**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

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

**a kék GS ára:** 1596 Ft

**előfizetés:** negyedéves 3450 Ft  
fél éves 6600 Ft  
egy éves 12 504 Ft

**a DVD GS ára:** 1996 Ft

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 megvásárolhatóak 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

**Ügyvezető igazgató:** Lázár László

**HU ISSN:** 15853187

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

A GameStar készítő (elkövetők)

2002/09.

**Játékdemók:**

**Hitman 2: Silent Assassin (50,72 MB)**

A Hitman 2-ben a már jól ismert, kedvenc beryill-kosunkat alakíthatjuk, akinek ezúttal is meggyűllik a baja az ellennel. Sokszor előfordul, hogy nem csöndben kell settenkednünk, hanem a teljes mozgatható fegyverzenát alkalmazásával le kell műszárolnunk mindenkit – amúgy Terminátor módra...

**Stronghold: Crusader (82,8 MB)**

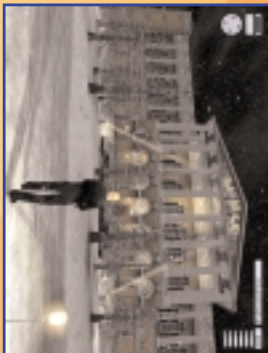
A Stronghold: Crusaderben a játékos a 11–12. századi arabiai területekre juthat el, ahol is rengeteg bátor harcos és megannyi meglepetés várja. A játékos feladata, hogy felépítse és természetesen megvédje saját területét, bármekkora áldozatot kell is hozni e némes cél érdekében! A demóban a tutoriat, valamint három skrimish küldetést lehet végigigazolni... Ha tetszett a már korábban megjelent, Stronghold című izometrikus/3D-s stratégia, ennek is a rabja lehetsz!

**További érdekességek:**

**Animációk:** Age of Mythology, Mafia, Project Nomads

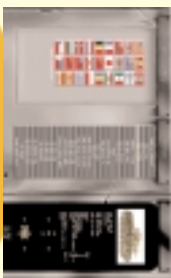
**Filmbemutatók:** Analyze That, The Ring Extra: WCG 2001-vidéo, Mirthis Games-INTERJÚ, Lord of The Rings: Two Towers, valamint Mercedes-Benz: World Racing exkluzív játékbeutató videóik

**Rovatok:** Hungarian Sim World, Battlefield 1942, Elasto Mania, Multiverzum, Star Wars, HTML

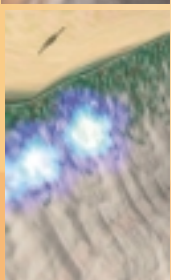
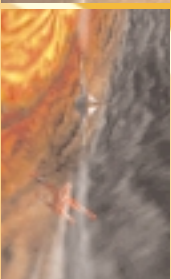


GameStar  
Európa legolvasottabb gamer magazinja  
CD MELLÉKLET 2002/09.

Steel Panthers (CD 1)



Plane Crazy (CD 2)



2002/09.

Terjesztés

Nyomás

Megjegyzés

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az

F-Secure  
Anti-Virus

programmal végezzük, amelyet a 2F 2000 Kft. a szoftver magyarországi képviselője biztosít.

Cím: 1016 Bp., Hegyalja út 5.  
Tel.: 488-7700, Fax: 488-7709  
Web: www.2f.hu  
E-mail: sales@2f.hu

