

# ÚJDONSÁGOK



18  
**WCG 2002 Korea**  
Éljen a Világbéke!

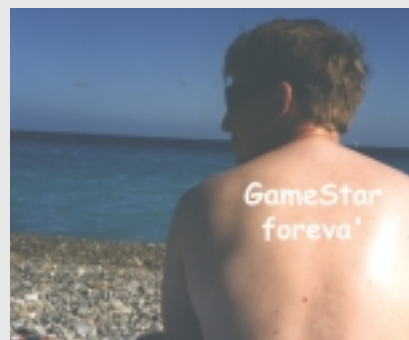


22  
**Doom 3**  
Ez lesz a Király!



26  
**Unreal 2**  
... vagy ez?

## Szerkesztői jegyzet



A mostani hónap legnagyobb híre – természetesen – exkluzív Doom 3-előzetesünk. A kiadó, az Activision minden európai országból kiválasztott egy újságot, amely közölhette a kiszivárogtatott infókat, képeket, illetve pár kérdésre a fejlesztőktől is választ kaptak. Csak örülni tudunk, hogy hosszas harc után mi lehettünk az a magazin, amelyik Magyarországon egyedülként közölhetett cikket a Doomról (ez azért is frankó dolog, mert a kiszivárgott alfa-demót egyetlen sajtóorgánium sem használhatja fel anélkül, hogy kockáztatná a pert az óriáscéggel). Az Activision illetékesei egyetlen dolgot kértek csak cserébe: a Doom kell hogy legyen a címlaptémánk. Mi nagy nehezen rábólintottunk: hát legyen...

Közben nagy titokban ugyan, de készül a nagy ellenfél is, az Unreal 2, amely ráadásul 2003. január 23-án jelenik meg, így a következő év két riválisáról egyaránt olvashattok elemzést. Bár az előbbieket mellett eltörpül, de szintén büszké vagyunk arra, hogy a mi Samünk volt a cybergames világ bajnokság magyar csapatának vezetője (és Magyarország képviselője a WCG Tanácsban), így erről a dél-koreai eseményről is olvashattok pár keresetlen szót.

A múltkor nosztalgizálás közben kezünkbe került a PC Zed magazin, egyik jogelődünk, és egy nagyon érdekes dologra bukkantunk benne: a játékhírek mellett a játékiparhoz kapcsolódó üzleti híreket is közöltünk akkoriban. Mivel a PC Zed magazin 100%-os jogtulajdonosai mi vagyunk, így felelevenítjük ezt a hagyományt: emitt láthatjátok alant.

**Figyelmeztető jelek a játékokon**  
Nem csak a magyar ORTT-nek vannak meglepő és mulatságos ötletei a gyermekek megóvása érdekében (gondoljunk csak a képernyők bal alsó sarkában szereplő sárga rettetetekre), de az Európai Unió országai is új szabályozást vezettek be. Ezentúl, ha gyermekekre ártalmasnak gondolt tartalmat jelenít meg egy játék, ak-



## Üsd az orkot, ne siránkozz!

Már jó ideje készülget a Games Workshop híres szerep- és táblás játékból, a Warhammerből egy online játék. A fejlesztők eddig nem nagyon kényeztettek el minket információval, most azonban megjelent az első értékelhető adag screenshot a készítő, a Climax jóvoltából. Sajna a megjelenés még annyira távoli, hogy biztosnak mondható információ még nincs róla...



## Az ezüstgolyó visszavág

A Roundhouse Entertainment gőzerővel készíti legújabb flipperjátékát, a vámpírok számára abszolút nem ajánlott Attack of the Silver Ballt. Nagyon érdekes a cucc: egyedi, a flipperjátékok sztereotípiáival szakító grafikáján biztos kiemeli majd a tucatjátékok sorából.



kor azt egy mérhetetlenül primitív jel segítségével kell tudatniuk a vásárlókkal. A károsnak minősített dolgok a következők: félelem, erőszak, droghasználat, szex, diszkrimináció, csúnya szavak. Ezek közül legalább hármat valószínűleg minden egyes játékra kitehetnek. Az ezekkel a jelzésekkel ellátott első dobozok pár héten belül Magyarországra is megérkeznek, így olvasó-

ink is szembesülhetnek a kedves kis világo-skék piktogramokkal.

## Számítógépes játék az ideális karácsonyi ajándék

Az IDSA (Interactive Digital Software Association) legújabb felmérése szerint az amerikaiak 36%-a számítógépes vagy konzoljátékot vásárol karácsonyra. A 18-24 éves



## A Császár Öklei

Biztos mindenkit baromira érdekel, hogy egy újabb (a műfaj történetében a 15423.) FPS készülő Fire Warrior néven, a kiadó ezúttal a jó pár ütős játékaról híres THQ. Ami viszont kiemelésre érdemesnek mutatja ezt a hírt, az az, hogy a játék lan Watson népszerű világában, a Warhammer 40K cybergót környezetében játszódik. (Aki még nem ismeri a táblás játékok, regényeket, satöbbit, nagyon ajánlom neki, szerintem überatom. Vagy megakúl? Maga a játék már nem annyira kecsegtető, eddig annyi derült ki róla, hogy menni kell, meg lőni. Na majd meglátjuk, faszé!

## Lepellerántás Blizzard módra

A World of Warcraft világának egy részét ismertette meg velünk a Blizzard. A Stranglethorn-vidékről van szó, amely egy ősi dzsungel, a Dzsungel Trollok földje. A játék indulásának pillanatában az emberek birodalma építi majd ki veszélyes karavánútját a vidéken keresztül, illetve egy goblin bányaállomás működik a part mentén. A terület nagy része azonban felfedezetlen dzsungel, tele trollokkal, akik nem nézik jó szemmel ősi területeik meggyalázását...



fiatalok közül minden negyedik legszívesebben ilyen játékot kapna az ünnepekre. Az eredmény nem meglepő, ugyanis – szintén a felmérés szerint – az USA lakosságának hatvan százaléka játszik számítógépes játékokkal.

**Az Activison újít a reklámokban**  
Az Activison beszállt a magyarországi szórakozóhelyeken is népszerű freecard busi-

ness-be, és legújabb sportjátékait ilyeneken fogja népszerűsíteni (sajna egyelőre még csak külföldön). A céget az indította erre az újszerű vállalkozásra, hogy extrém játékaiknak közönségét a hagyományos marketingmódszerekkel nehezen, vagy egyáltalán nem tudta elérni. Az együttműködésre a közismert Boomerang Mediát kérte fel.

## RtCW-kieg.

Enemy Territory néven kiegészítő jelenik meg a Return to Castle Wolfensteinhez. Sok új pálya, blablabla, viszont ami szívet melengető érzés, hogy nem lesz majd hozzá szükséges az eredeti játék, önmagában is futtatható majd. A címadás mindenre érdekes, hiszen emlékeim szerint az eredeti program sem New Yorkban játszódtott...



**Konzolon óriási siker a Vice City**  
A 2002. november 11-ével kezdték árulni a GTA új epizódjának a Vice Citynek a konzolos verzióit. A siker óriási volt, sok üzletből órák alatt elfogytak a kiszállított példányok. A kereskedők állítása szerint az azon a héten eladott összes játék fele egyetlen címből, a Vice Cityből került ki. Reméljük, a PC-s megjelenés már nem várat sokáig magára!





## XIII. hó 42-i megjelenés

Már jó ideje csorgattuk a nyálunkat a XIII című francia újdonságra, tudjátok, ez az a cucc, amely képregényszerű „cell shaded” grafikával rendelkezik. Konzolon már régóta hódít ez a stílus, de PC-n még

nem nagyon terjedt el. Nos, egy darabig még nem is fog, ugyanis a megjelenést legkorábban 2003 harmadik negyedévére tervezi a Ubi Soft, az eddigi 2003. januári helyett. Kösz!

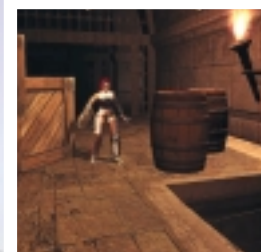
## Német villámháború

Lassan a befejezéséhez közeledik a CDV kiadó új, második világháborús stratégiai játékának, a Blitzkriegnek a fejlesztése. A megjelenés valamikor 2003 második negyedévére várható, a programból képernyőlopatokat pedig megszemlélhettek itt lent.



## Játékot ír az isten

Gondolom, Gary Gygaxet nem kell bemutatnom a műértő közönségnek, hiszen ő „csupán” a szerepjáték megalkotója. Nos, figyelme a számítógépes szerepjátékok irányába fordult, és 2004-ben jelenik meg Lejendary Adventures című programja, amely egy alternatív techno-fantasy Földre kalauzol el minket. Mindenesetre abban bízhatunk, hogy Gygax neve kellő garancia arra, hogy egy igazi inycenséget kaparintsunk a kezünk közé (és reméljük, nem fog annyira beégni, mint Steve Jackson, a másik nagy szerepjáték-istenség tette azt nem is oly rég a Dungeon Hackkel).

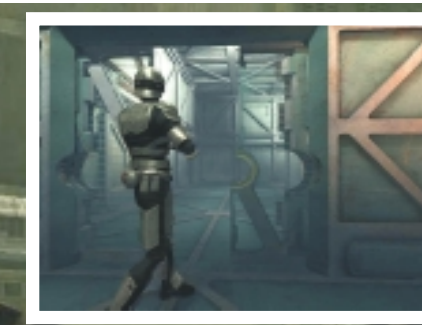
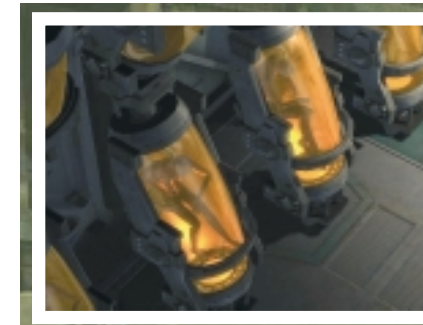


**Mit és miért vesznek a szülők?**  
Az Iris Research készített felmérést az angliai szoftvervásárlási szokásokról, illetve arról, hogy mik azok a „rávezető tényezők”, amelyek alapján a szülők számítógépes játékokat vesznek gyermekeiknek. A felmérés szerint még a nálunk sokkal jobb jövedelmi viszonyokkal rendelkező szigetországban is a vásárlók 48%-a jobbra elé-

gedetlen, míg 40%-a nagyon elégedetlen a játékok bolti árfekvésével. A vásárlásnál a többséget az érdekli, hogy a szoftverbeszerzést egy nagybevásárlás részévé tehesse (vagyis az üzletnek bevásárlóközpontban kell lennie).

**Megújul a Runecraft**  
A már évek óta betegeskedő legnagyobb

angol játékefejlesztő, a Runecraft a legutóbbi üzleti évben megszűnésközeli állapotba jutott. A megújulást a két új tulajdonos, Andrew Wall és Kevin Devine indította el. Két központjukból (az egyik Nyugat-Yorkshire-ben, a másik Leeds-ben van) az utóbbit be kellett zárni, de az átszervezett stúdió, egy kisebb, de rugal-



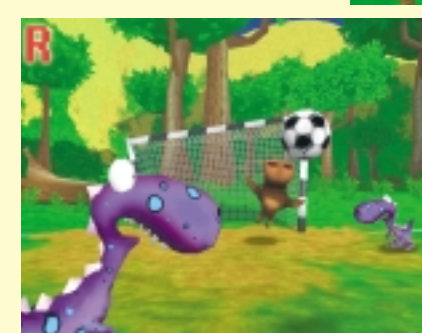
## Hárman párban

Fejlesztés alatt van a Duality című örület, amely a jövő sötét cyberpunk nagyvárosai-ba kalauzol el minket (jaj!). Egy három főből álló csapatot irányítunk, egyikőjük egy kiberimplantátumokkal megspékelt zsoldos,

a maga egyszerű ütőm-vágom-amputálom stílusával, a másik egy hacker, a harmadik pedig egy halott programozó önállósodott, mátrixban ragadt avatárja. Na, velük kell menni, oszt' gyakni.

## Hajrá tehenészek!... Melléküzemág!

A „hónap debil kis aranyos ökörsége” rovat legújabb gyöngyszemeként köszönhetjük a Techland fociprogramját, a Pet Soccer, amelyben olyan kisállatokkal játszhatunk, mint a kisálligátor vagy a kisoroszlán. Szuper csapat, én egyedül a kisalien vagy kispredatort hiányolom belőle. De félre a rosszmájúsággal, a cucc tutira jó lesz, na!



masabb cég részeként valószínűleg képes lesz a pénzügyi egyensúly fenntartására.

**Bővült a THQ igazgatótanácsa**  
Brian Dougherty lett a THQ új igazgatótanácsi tagja. Dougherty az Atari cég indulása óta van a játékiparban. Az Imagic-nél kezdett, a nyolcvanas évek elején fejlesztettek az ak-

kori konzolokra. 1983-ban alapította a Geoworks céget, amely az AOL első szoftverfejlesztő vállalata volt. Dougherty 1995-ben a Wink Communications alapító elnöke és a technológiai fejlesztőrezleg vezetője volt. A Wink-et idén év elején vásárolta fel a Liberty Media. A THQ elnöke, Brian J. Farrell, nagyon számít az új tag eddigi tapasztalataira,

amire szükség is lesz, mert a THQ a következő üzleti évre jelentős növekedést irányzott elő.

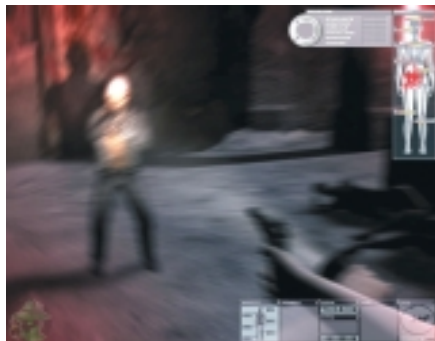
**Az első mobilos játékszolgáltató**  
A Sagem nevű, nem annyira közismert mobilgyártó legújabb, myG-5 nevű termékét beépített kontrollerral áruja. Ez könnyebbé teszi a mobilon fellelhető játé-





## Lecter tanár úr

Ha már ekkora kasszasiker lett a „Báránok hallgatnak” harmadik és első része, gondolom, gondolták, hogy játék formájában is kipróbálnak belőle pár fillért, kiegészítendő a Fedél nélkül árusításából befolyó összeget. A program már egy ideje készülget, most viszont újabb rémisztő (?) screenshotok láttak belőle napvilágot.



## A TV Shop kínálatából

Egyre újabb és újabb információk jelennek meg a C&C Generalsból. Noha jómagam nem tartozom a Westwood-kedvelők nem csekély táborába, de a nyáron megjelent előzetes animok, illetve Bad Sector első kézből származó játékinformációi alapján nekem is nagyon megnyerte a tetszésemet. Azonban, ahogy haladnak előre a fejlesztéssel, a kiszivárgó screenshotok egyre gyatrábbak, meg ne kövessetek érte, de már közelít a szokásos Westwood-színvonalhoz. Pakolunk ide Nektek is pár shotot, szörnyülködjünk együtt! A Combat Mission ehhez képest egy Doom 3...



## Az első UT2003-kiegészítő

Bizony, nem csalás, nem ámtítás, készül az első UT2003 kiegészítő (más néven Bonus Pack). Azon kívül, hogy lesz, egyelőre még nem sok minden szivárgott ki róla, a kiadó csupán egyetlen screenshotot közölt belőle, ami itt van oldalt (csak most, csak Nektek!). Itt szeretném megragadni az alkalmat, hogy előre eszkúzáljam a szerkesztőséget, de ha egyszer az UT cím helyett esetleg ÚT-at olvastok, ne csodálkozzatok, csak a +!()\*%!/!+! Windows helyesírás-ellenőrzője tréfál meg minket, napjában tízszer. Köszönöm a figyelmet.



## Az új Lara: Gyorsabb, szebb, nagyobb

Kis kihagyás után jövő év elején újra jelentkezik mindenki kedvence, Lara Copf! A hírek szerint egy jelentősen megújult grafikai engine fogja az Angel of Darkness alatt szol-

gálni, az új mozgások szinte már természetesek, viszont a szebb grafikának köszönhetően álmaink nőjét (már akinek) is részletesebb felbontásban élvezhetjük.



kok használatát: azonban a hír mégsem ez, hanem az, hogy az In-Fusio fejlesztő-céggel karöltve letölthetővé tettek nagyon sok programot, amiket a mobil-nűrendszerén belül kiválasztva játszhatunk végig. A játékok mind Javában készültek, így könnyen átportolhatók más platformokra, és érdekességük, hogy a választékban szerepel a világ első, csak

mobilon játszható FPS-e, a Mission 3D is, amelyet remélem hamar Nokián is játszhatunk.

**TV Shop csatorna játékokból**  
Az angol Lycos új tévécsatornát indított, a kábelben fogható Games Channelt. Ilyen, játékokkal foglalkozó csatorna már Magyarországon is van, az ötlet újdonságát azonban

az adja, hogy a napi huszonnégy órában, egy operátor által játszott és bemutatott játékokat az Edge Media Networkön keresztül meg is lehet rendelni. Ez a lehetőség természetesen nem az olyan nagy címek felhívására szolgál, mint a Doom 3 vagy a Starcraft, hanem a viszonylag ismeretlenebb játékoknak ad egy lehetőséget, hogy játékmennetükkel bizonyítsanak a vásárlók előtt.

## Őnök kérték!

A GameStar Online felmérései szerint az olvasók a következő játékokat várják a legjobban:

1. Doom 3
2. Unreal 2
3. Tom Clancy's Splinter Cell
4. Tomb Raider: Angel of Darkness
5. Sim City 4
6. C&C Generals
7. Colin McRae Rally 3
8. Deus Ex 2
9. CounterStrike: Condition Zero
10. Street Legal

## Lenyúlták a Destruction Derby-t!

A Lemon Interactive nevű nagyszerű, közismert fejlesztő cég bejelentette a Smash Up Derby című új autós örületét, ami csak egy picit fog hajzani a Destruction Derby című közismert, régi autós örületre. Na sebaj, a cucc ennek ellenére szerintem jó lesz: csak a lökhárító törjön, az a lényeg. A megjelenés 2003. februárjára várható.



## Éva szinte totál kész

Az Eve Online (The Second Genesis) készítője, a Crucial Entertainment Ltd. volt olyan kedves elárulni, hogy játékok fejlesztése már a tesztelési fázisnál tart, és miután az összes bugot kiirtották belőle, előreláthatólag 2003 elején a boltokba is fog kerülni. Hurrá.



## Készülget a Yager

Már elég régóta bejelentette a THQ új, hihetetlenül ütős grafikájú akciójátékát, a Yagert. A hírek szerint egyszerre szeretnék a boltokba szállítani az xboxos és a PC-s verziót, és úgy tűnik, valamelyik fejlesztésnek várnia kell a másíkra, mert már nagyon sok utolsó határidőt átléptek a megjelenéssel. Mindenesetre a legújabb információk szerint 2003 első negyedévében már tényleg játszhatunk vele, addig is új screenshotokat és egy in-game videót adtak az érdeklődő népek.



+++ LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT +++ LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT +++ LAPZÁRTA

**Master of Orion-verő?**  
A Stardock nevű nagymúltú fejlesztő cég készül új stratégiája, a Galactic Civilizations megdöbbenő hasonlóságot mutat a megjelenés előtt álló Master of Orion III-al. A XXII. Században játszódó körökre osztott stratégiában az emberi

fajt vezetgethetjük hódító útján galaxisszerte. A program eredetileg az IBM OS/2-es operációs rendszerére készült még 1992-ben, de az eredeti fejlesztőcsapat összeállt, és felélesztik a régi klasszikust, hogy méltó ellenfele legyen a Master of Orionnak!

**Díjat kapott a Desert Storm**  
Az idén szeptemberben megjelent Conflict: Desert Storm kapta az Electronic Multimedia Awards díját. Az EMMA díjat minden évben, karácsony közeledtével csak egyetlen játék kaphatja meg, ezért ez hatalmas elismerés a készítőknél.





## FuhQuake

A FuhQuake egy grafikai az eredetihez képest jelentősen feljavított QuakeWorld-klens. OpenGL-támogatásának köszönhetően kihasználhatjuk a mai videokártyák nyújtotta lehetőségeket egy részét. Színes fényeket és 32 bites színmélységű, nagy felbontású textúrákat használhatunk a pályák, modellek, effektek megjelenítéséhez. Víz, láva és iszap alatt a hullámzó felszínen megtörő fényt szí-

muláló hatást vetít a felületekre, továbbá a ködhez hasonló módon elhomályosítja a távolabb lévő tárgyakat. Kedvünkre állíthatjuk sok más hatással egyetemben pl. a rakéták maguk mögött hagyott nyomvonalát, fényének színét, erősségét. A FuhQuake az egyjátékos módot is támogatja. Az első epizódhoz és a szörnyekhez is készültek új textúrák (bár szerintem még mindig az eredeti az igazi ☺),

úgyhogy ha valaki kedvet kapna újra végigjátszani régi kedvencét, az most jobb minőségű grafika élvezete mellett teheti ezt. Az új grafikán kívül persze még rengeteg hasznos funkcióval találkozhatunk: saját célkereszt, átrendezhető hud, flood protection, MVD és QWZ formátumú demók lejátszása, rögzítése képkockaként videokészítéshez stb. <http://www.fuhquake.net/>

## Urban Terror 2.6

Közel háromnegyed évnnyi fejlesztés után a Silicon Ice Development kiadta félrealisztikus Quake 3-modjának új verzióját, az Urban Terror 2.6-ot. Az előző megjelenés óta eltelt idő nem múlt el nyomtalanul, és ha gyökeres változás nem is következett be, a jól bevált receptet sok összetevővel egészítették ki.

Több új pálya mellett régebbiek feljavított változataival is találkozhatunk. Mostantól játék közben egy minitérképen követhetjük nyomon társaink mozgását, spectatorként pedig az összes játékost. A fegyverek terén számos változást eszközöltek. Nem szerepel többet a listán az M4, cserébe két másik géppuska került be: az LR300MR és az AK-103. Több eddig is meglévő külalakján javítottak, és sok kapott új hangeffekteket. Tulajdonságaikat és sebzésüket finomhangolták, a találati zónákkal és a kevlár hatékonyságával együtt, a játék kiegyensúlyozása érdekében. Gránátrobbanás hatására az egész kép rázkódni kezd, a nagyobb átélést elősegítendő ☺. A játékosmodellekre új skinek kerültek. <http://www.urbanterror.net/>



## Tribes 2 update

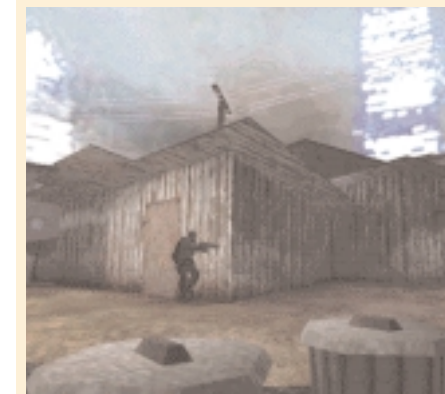


A Sierra kiadta az eddigi legnagyobb javítócsomagot a Tribes 2-höz. Ha valaki nem ismerné: a játék témája egy sci-fi környezetben zajló csatározás emberi és idegen lények alkotta törzsek között, FPS nézetben. A programot kifejezetten multira tervezték: óriási terepek, csapatmunkát igénylő feladatok jellemzik, és akár többszemélyes járműveket is irányíthatunk benne. Legkedveltebb játékmódja a CTF (zászlórablás), de az egyszerű deathmatchtól kezdve sok mindenben nyomulhatunk akár a programhoz írt modokkal is játszhatunk. A mostani verziót gyakorlatilag második kiadásnak tekintik, annyit fejlődött az első megjelenés óta. Két új játékmód, valamint több mint 30 új pálya került bele, ezek között néhány, az első részből átvett és újraépített „klasszikus” is szerepel. Aki kedveli a nagyszámú résztvevővel is játszható, összetett, változatos lehetőségekkel bíró csapatjátékokat, az próbálja ki a megújult Tribes 2-t – könnyen egyik kedvencévé válhat! <http://tribes2.sierra.com/>



## Navy Seals: Covert Operations 1.45

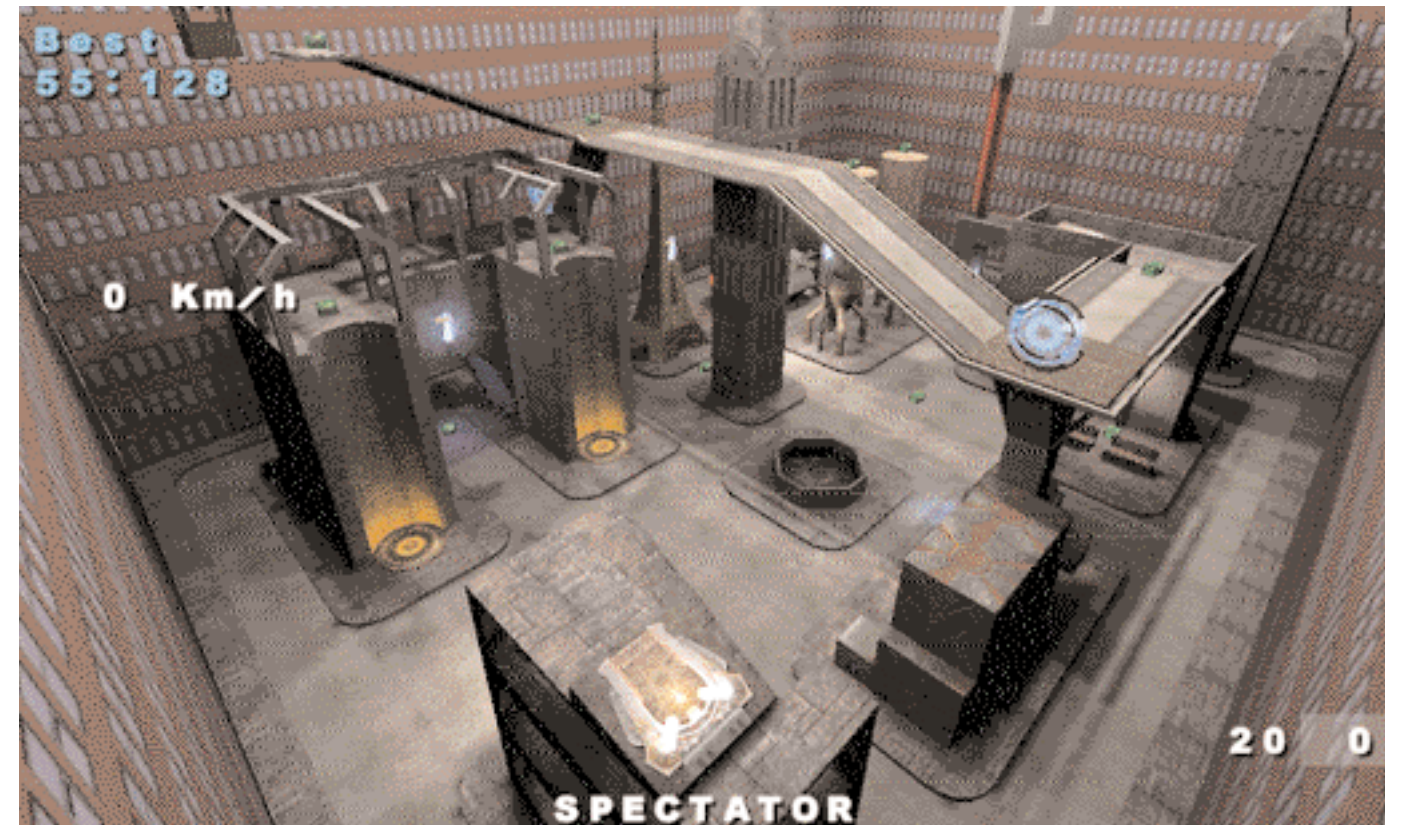
Rengeteg újdonság került ennek a nagyszerű, Quake 3 alá készített reality modnak a legfrissebb verziójába. Csak a lényegesebbeknél maradván: az eddig is szép grafikát a pályákon használt fényeffektek fejlesztésével tovább javították, most már a butított vertex mód is felveszi a versenyt más Q3-as játékok maximális beállításával, alacsonyabb gépigény mellett! A fegyverek, a környezet és a játékosok rádióüzeneteinek hangjait feljavították, akár csak a távcsövek használata közben tapasztalható, a pályán lévő fényforrások által létrehozott „lens flare” hatásokat. Bekerült a játékba egy brutális nehézgéppuska. A kezdők játék közben segítséget kaphatnak szöveges utasítások formájában, amennyiben igénylik. Ezek a különböző felmerülő helyzeteknek megfelelően automatikusan megjelennek. Rádaron követhetjük csapattársaink mozgását, így kivédhetjük, hogy véletlenül lelőjük valamelyiküket. A HUD (kijelző) elemeit kedvünk szerint helyezhetjük el a képernyőn. A program netkódján finomították, bár már eddig is az általam ismert legjobb volt beépítve, a játék akár amerikai szervezetre csatlakozva is élvezhető maradt! Az NS:CO szinte minden tekintetben lekörözi vetélytársait; aki még nem ismerné, feltétlen próbálja ki! <http://www.ns-co.net/>



## DeFRaG 1.8

Megjelent a DeFRaG legújabb frissítése. Ez a Quake 3-mod azon az ötleten alapszik, hogy trükkös mozgások és ugrások használata nélkül megoldhatatlan akadálypályákat kell benne időre teljesíteni, és a legjobb eredményekért folyik a verseny a neten. Az új verzió már teljesen kompatibilis a nemrég megjelent 1.32-es Quake 3-patch-csel. A hibajavítások mellett olyan új elemek is kerültek a programba, mint például a „ghost”, amely egy másik játékos rekorderedményének felvételét megjeleníti

a pályán, amelyen játszottunk, így versenyezhetünk vele, vagy a strafe jump tökéletesítését elősegítő kijelző. Ezen látható a mozgás ideális szöge a minél nagyobb lendület eléréséhez. <http://www.planetquake.com/defrag/>



## MrR's Trickjumper

A MrR's Trickjumper néven futó honlap az a céllal jött létre, hogy különböző Quake 3-as trükkös mozgásokat mutasson be. Megtalálhatóak itt az egyes pályákon végrehajtható mozgás- és ugráskombinációk, de általában is foglalkozik az összetettebb manőverekkel. Egy-két hasonló oldallal ellentétben itt az alapoktól le van írva minden, úgyhogy a teljesen kezdők is bátran megpróbálhatják alkalmazni az instrukciókat, és elkezdhetnek gyakorolni azok alapján. Az ismertebb mozgásokhoz néhol magyarázó ábrák is vannak, és mindegyikhez kapcsolódik letölthető demó, amiben meg lehet nézni, hogy is működnek a leírt dolgok a gyakorlatban. A következő akciókhoz találunk részletes leírást az oldalon: strafe jumping, circle jumping, bunny hopping, rocket jumping, grenade jumping és plasma climbing. Azoknak, akik most kezdenek ismerkedni a játékkal, ezt az oldalt érdemes meglátogatniuk. <http://www.planetquake.com/trickjumper/>



a pályán, amelyen játszottunk, így versenyezhetünk vele, vagy a strafe jump tökéletesítését elősegítő kijelző. Ezen látható a mozgás ideális szöge a minél nagyobb lendület eléréséhez. <http://www.planetquake.com/defrag/>



EXKLUZÍV



## A VILÁG LEGJOBBJAI ÚJRA EGY HELYEN WORLD CYBER GAMES 2002 GRAND FINAL

**A digitális világ olimpiai babérjaira törő World Cyber Games idén ismét Koreába invitálta a világ összes nagynevű játékosát, hogy egyhetes küzdelemben kiderüljön: 2002-ben kik viszik haza az összesen 300 000 dolláros díjat.**

**A** Samsung EarthQuake V-ön győzedelmeskedő „magyar válogatottnak” nagy bizalommal vágott neki az útnak: a rengeteg felkészülés és gyakorlás után végre szerették volna megméretetni magukat a többi ország – vélhetően hasonló mértékben felpannolt – képviselőivel. Idén is elkísértem őket, hogy a távoli országban mint team leader segítsen az arcokat, no meg persze, hogy a GameStar olvasóinak első kézből számolhassak be a történetekről.

**AZ ÚT MOST SEM LETT RÖVIDEBB**  
A 11 fős küldöttségből 3 játékos (Cameleon, illetve Kodiak és Predator4 -

akkor még NGC-színekben) 2001-ben is kint járt, ők már sejtettek valamit az előtűnk álló, rövidnek semmiképpen nem nevezhető út gyötrelmeiből... A teljes út Budapestről, londoni átszállással, majd a „player's village”-be szállítással pont 20 órát vett igénybe, no meg a túróképességünket. A reptéren rögtön az orosz csapatba botlottunk. Egyikük egy kissrácot kocsikáztatott a reptéri csomagszállítón, így volt kb. akkora, mint mi állva. Death erre szakértelemmel megjegyzi: „nem normális ez a Chooler – van vagy 12 éves, és bebünteti az egész világot Quake 3-ban!”. Jólata fényesen bevált, de erről majd később...

Ezek után megérkezésünkor nyomban fényképezőgép elé citáltak minket, hogy azonosító kártyánkat elkészítsék: a karikás szemek és elmélyült ráncok jelezték a 8 óras időeltolódás feletti zavarunkat. Ez után már bátran mehettünk pihenni a szobákba, amelyek azért tartogattak némi furfangos trükköket. Caveman sajnos nem fért be egyik szobába sem, így a szervezők a maláj csapattal rakták egy fedél alá. Mondanom sem kell, hogy ettől a naptól mindenki csak Malájnak hívta ☺. Én szerény szobámat a lengyel team leaderrel osztottam volna meg, ami nem is lett volna probléma, egészen addig, amíg ki nem



derült, hogy hölgy az illető. Nekem persze ez után sem volt kifogásom, ő mégis inkább egy szállodai szobát választott...

### AKKLIMATIZÁLÓDÁS

A „nagyok” azt állítják, hogy annyi nap kell az időeltolódás kipihenésére, ahány óra az eltolódás az eredeti időszámításodtól. Ehhez képest a srácoknak volt két napjuk, hogy szokják az új időjárást (csontig hatoló szél, 0%-os nedvességtartalommal párosítva), a Samsung számítógépek konfigurációját (PIV 2 GHz, 512 RAM, GeF2 MX) és nem utolsósorban a koreai konyhát. Már rögtön megérkezésünkor felütötte a fejét a pletyka, hogy ősi kultúrájukra támaszkodva kedves vendéglátóink kutyából készült finomságokkal fognak elhalmozni minket, amely ötlet – mondanom sem kell – nem aratott osztatlan sikert. Volt, aki az édességeket sem szívesen vállalta be, hátha cukrozott kutyát ☺. Nem sikerült a dolog igazságmagyart kiderítenünk, de tény, hogy kintlétünk alatt összesen 2 db házi kedvencel találkoztunk...

### 600 GÉP? NEM GOND!

Dél-Koreában tudvalevőleg nem probléma összerakni pár száz számítógépet – csak úgy kölcsönbe. (Próbálja ezt meg az ember itthon, persze biztosan ezért rendezik a döntőt ott...) Ennek felét ismét a lakóhelyen belül, a „gyakorlótermekben” helyezték el, ahol mindenki kedvére gyakorolhatott éjszakákon át. Természetesen a 45 ország 450 játékosának ez nem volt elég, de megfelelő váltásokkal mindenki sorra juthatott. A Fop-Senorg a spanyol csapatot 24-0-ra oktatta ki...

### HELYSZÍN: NEM GYENGE!

A döntő mérkőzése Daejeon (ejtsd Dizon) városában zajlottak, az 1993-as Világkiállítás helyszínénél szolgáló Expo Park területén. A hely méretével igen lenyűgöző: hatalmas, futurisztikus épületek emelkednek az egész területen. Közöttük jó pár sátorban Xbox-, PS2- és PC alapú játékok bemutatását lehetett megtekinteni, illetve kipróbálni, kár, hogy a kimondottan rideg időjárás miatt ezek élvezeti faktora erősen közelített a nullához. Mint említettem, rengeteg nagy bemutatócsarnok van az Expo területén, így volt hely arra, hogy külön épületben legyen maga a versenyterület, külön épületben az FPS játékok spect-helye, megint másban az RTS-meccsek színtere. A megnyitót és záróünnepségeket megint máshol rendezték lebonyolításra.

### ELSŐ VERSENYNAP

Az elkeveredett csomag még mindig Londonban dekkolt, így Death mondhatni nem a legoptimálisabb körülmények között kezdhették el versenyezni. Ennek ellenére első meccsét simán hozta 14-1-re, de tudtuk, nem ez lesz a legmeredekebb. Az amerikai Socrates a torna egyik esélyeseként lépett ringbe a q3tournament2 pályán házánfia ellen, majd mintegy 10 percig azt sem tudta, mi történik vele, kb. 5-6 fraggel lemaradva próbálta felvenni a magyar ritmust. Sajnos hihetetlen módon összeszedte magát, az utolsó 5 percben fordítani tudott, és legyőzte Death-et. Ekkor jött Ph4nt0m, aki előzőleg már megverte Socratest 17-0-ra... A srác tényleg jól kente, de egészen az utolsó másodpercig kétséges volt, hogy ki nyeri a meccset: 10 másodpercen múlt, hogy nem Death nyert. Ez

### A WCG 2002 GRAND FINAL GYŐZTESEI

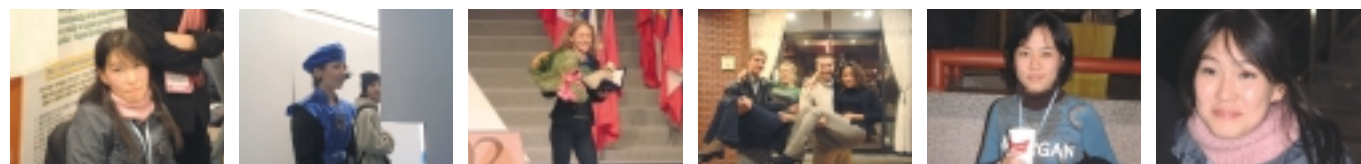
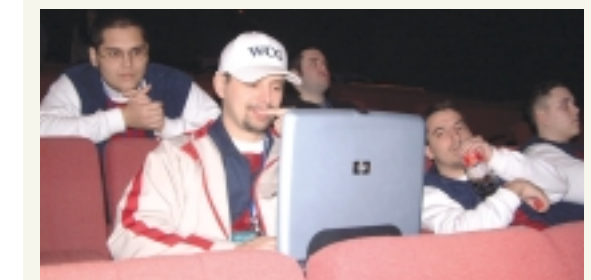
Quake3 Arena: c58\_uNkind (Oroszország)  
Counter-Strike: M19 (Oroszország)  
Unreal Tournament: shuukGitzZz (Németország)  
Starcraft: BroodWar: gonio119 (Korea)  
Age of Empires: The Conquerors: HALEN (Japán)  
FIFA 2002: ghanggi71 (Korea)



### WCG-TERVEK

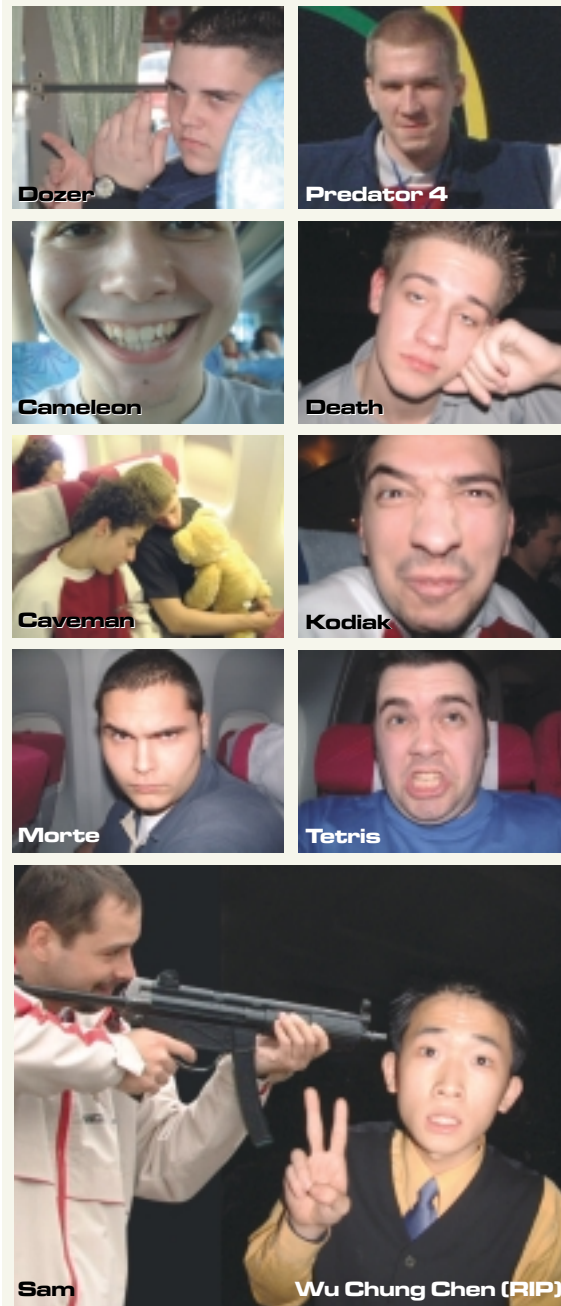
Mint magyarországi stratégiai partnernek, volt szerencsém részt venni a WCG-nek a jövőbeli terveit szövögető zárt körű tanácskozásán, ahol az ember mindig érdekes dolgokkal szembesülhet. A 2003-ban rendezendő Grand Final lesz az utolsó, melynek Korea ad otthont. A szervezők is szeretnék minél több országba elvinni a cybersportot, de természetesen a rengeteg ajánkozó is szerepet játszik ebben (az országon belül is a tavalyi rendező Szöültől Daejeon több százezer (!) dolláros „hözjárulással”, ingyenes helyszín és közlekedés biztosításával tudta elhódítani a helyszín jogát). 2004-ben Ausztráliában, Brazíliában vagy Olaszországban rendezik majd a döntőt, attól függően, melyikük a legrátermettebb...

A bíraskodással állandóan problémák merülnek fel, részint a hozzá nem értés, részint az angolnyelv-tudás (azaz nyelvenemtudás) tekintetében. Jövőre szinte biztos, hogy felállítanak egy nemzetközi bírói testületet, ennek értelmében minden résztvevő ország (így mi is) meghatározott számú versenybíróat delegál a döntőre.





A MAGYAR CSAPAT ©



után hiába verte csoportjában legnagyobb frag-aránnyal a panamai srácot (40-0) és a thai legjobbat (45-2), a csoportból Ph4ant0m és Socrates jutott tovább. Előbbi a legjobb 8-ba került be, utóbbi a 3. helyen végzett – nem nagy vigasz. Sajnos Caveman nem remekelt UT-ben, a csoportjában mindenkítől elszenvedett egy kis zakót... Zsebi AoK-ben 2 nyert meccsel szintén nem jutott ki a csoportjából.

MÁSODIK NAP

A Fop-Senorg a csoportjában olyan csapatokkal került össze, amelyek ellen a tisztas helytállás is elég lett volna: a tavalyi győztes Kanada, a jelenlegi torna egyik legesélyesebb csapata, az amerikai 3D és a házi-

gazda koreaiak, akik 1 éve csak azért kapnak fizetést, hogy napi teljes munkaidőben CS-ozzanak... Következett is a 3D mindjárt elsőnek, amit népes érdeklődő közönséggel együtt követtem a kivetítőn. Az első körben még minden a papírforma szerint alakult, az amcsik 9-3-al fordultak, s a Fop bizonyíthatott counterként a prodigy pályán. És bizonyított, de még hogyan! Gyönyörű játékkal oktattak az ellent, s máris 11-11 lett az eredmény, amikor rádöbbenem: atyám, ezek megnyerhetik! Kamerával a kezemben átvágtam a tournament zone-hoz, de már messziről lehetett hallani a dialittas üvöltést: megcsináltuk!!! 13-11-re a Fop-Senorg legyőzte a 3D-t, ami egyáltalán nem lebecsülendő feegyvertény, amit az is mutat, hogy ezt követően az egész WCG-társadalom erről beszélt, és sorra jöttek gratulálni a team-leadernek. Ez után sajnos következett a svédek elleni kijózanító verekedés, de egy napra elég egy hóstett...

APRÓ SKANDALLUM

A kitüntetett figyelmet érdemlő játékosok/csapatok összecsapásait az egyik koreai gamer tv (persze legalább 4 működik ilyen profillal) közvetítette, mozivászonnai kivetítő segítségével és üvöltő kommentárral. Ennek – nem hazai csapatok felé mutató – hátulütője meg is mutatkozott a Kanada-korea CS-találkozón. Sikerült kihozniuk a 2001-es bajnok NLD-vel egy döntetlent, amit utóbbiak meg is óvtak rendesen. Szerintük a kommentátor szavaiból az ellenfél csapat tagjai végig tudták, hol vannak éppen a pályán, vagy éppen merre tartanak. Az óvásnak helyt adott a bírói tanács, így a meccs újrajátszását rendelték el. Érdekes módon a koreaiak nem vállalták be a zárt körülmények között játszandó partit... Ezek után simán bezakózták az összes további találkozójukat, a csoportban utolsó helyen végeztek, kárba ment hát a beléjük feccölt rengeteg pénz.

HARMADIK NAP

A harmadik versenynapon a Fopnak nem sikerült az újabb bravúr: kikaptak Kanadától, és hiába zúzták le Koreát 17-7-re, a csoportból nekik sem sikerült kijutniuk.



Cameleon a legerősebb mezőnyben, a vilámlámkező starcraftosok között próbálta felvenni a versenyt, nem minden eredmény nélkül. A nyolcfős csoportban 4 ellenfelét elverte, de ez sem volt elég a legjobb 16-ba kerüléshez: nem maradt magyar játékos, akinek szoríthatunk volna.

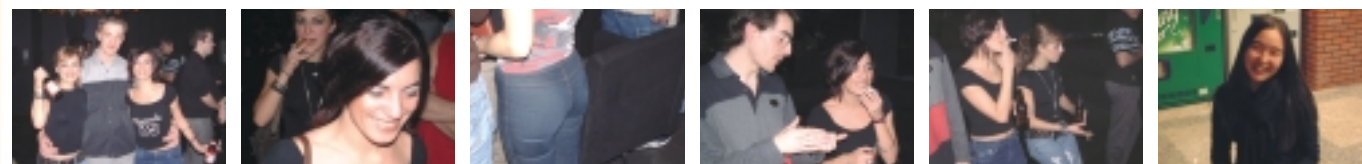
DÖNTŐK – NÉMI MEGLEPETÉSSSEL

A DVD mellékleten található demók alapján mindenki eldöntheti, mennyire voltak izgalmasak a végső összecsapások; az mindenképpen elmondható, hogy mindegyik fél technikája ezen a szinten már lehengerlő. Az egyetlen kisebb meglepetést az orosz CS-csapat okozta, amely a kanadai Nerve csapatot elpáholva megnyerte a versenyszámot: eddig nem tartozott igazán a világ élmezőnyébe. A Q3-ban is (Death jóslata szerint) c58 uNkind tovaris győzött, a másik két aranyat a házigazdák separték be, míg a németek vígasztalódhattak egy FIFA-, a japánok pedig egy AoK-elsőséggel.

KONKLÚZIÓ: JÖVŐRE LEZÚZZUK ŐKET!

Idén kifejezetten néhány apróságon csúszott el jó pár játékosunk, s emiatt nem jutott a legjobbak közé, de hát ezen a szinten igazából már ennyi is döntő lehet. Hazánkban is egyre színvonalasabb a virtuális sport, egyre jobban dolgozzák le a srácok a tavaly még meglehetősen nagyinak tűnő előnyt. Kódi mindössze egyszer lett rosszul a repülőgépen: ő is fejlődik ezen a téren (tavaly még kb. háromszor rohant ki zöld arc-al a mosdóba leszállás után ©). Mindenki fogadkozik: jövőre tényleg megmutatjuk, milyen is a hazai színvonal. Úgy legyen!

Sam





# DOOM 3

MÁR CSAK 170-ET KELL  
ALUDNI, HOGY  
ÁTVIRRASSZUK AZ ÉJSZAKÁT



Vannak olyan évszámok, amelyek alapvetően változtatták meg azt, amit mi szórakoztatóiparnak hívunk. **1895** - az első mozielőadás. **1936** - az első tévéközvetítés. **1982** - az első CD-lejátszó. **2003** - megjelenik a Doom 3.

**N**emzetközi kapcsolatainknak hála, bepillantást nyerhetünk a készülő játékba, sőt Tim Willits-től, a játék lead designerétől is beszereztünk pár infót. Nem volt egyszerű, úgy, hogy most tényleg: csak most, csak itt, csak nálunk, csak Nektek.

**PHOBOS: GÖRÖG SZÓ, JELENTÉSE: FÉLELEM**

Számomra furcsának tűnik, de vannak olyanok köztünk, akiknek fogalmuk sincs róla, mi az a Doom. Nos, az 1993-ban, illetve 1994-ben megjelent Doom, illetve Doom 2 voltak az első olyan FPS-ek, amiket már mosolygás nélkül annak lehetett nevezni, illetve első

volttak - a saját kategóriájukban persze - a hálózati játékok terén is. Az elsőséget természetesen nem lehet megismételni, de ez a két program másról is híres. Néhány egyszerű pszichológiai trükk segítségével - és ez főképp az első részre, nem az inkább multi-őrületként elhíresült másodikra igaz - olyan nyomasztó atmoszférát tudtak teremteni, amit azóta is követendő példaként oktatnak a game designer szakokon, az egyetemen. Nos, 2003-ban a cél az, hogy ezt a bravúrt ismételjék meg. Persze ez sokkal nehezebb, mint összehozni a következő öt év legjobb grafikai motorját, hiszen ez utóbbi a legtermészetesebb dolog az id software-től. Szóval, a jelszó a félelem. Egészen pontosan, hogy „a játékos összesz\*rija magát” - Tim Willits szíves közlése szerint. Azért ez egy kicsit erős megfogalmazás, de az szemmel látható, hogy elkövetnek minden

tőlük telhetőt. Tim szerint már az intro is ebbe az irányba mutat, ugyanis nem vonuló zombihordákat látunk, hanem kedves, ámde esendő embereket (akikből később a zombik lesznek), amint végzik megszokott napi tevékenységüket: a világ gyökere megváltoztatásán munkálkodnak. Nem vagyok meggyőzve, hogy egy kis Sims-betét mindenképpen jót tesz a horror hangulatnak, de inkább nem kötözködtem vele, jobb, ha máskor is kapunk tőlük infókat. A Phoboson lévő kutatóbázison kísérleteznek egy tér-időkapuval, aminek segítségével majd űrhajók nélkül leszünk képesek utazni a bolygók között. (A tudósok vezetőjét egyébként Dr. Malcolm Betrugernek hívják. A betruger jelentése: cégéres gazember. Király.) A kísérlet azonban - termé-

## ÍGY KÉSZÜL A PINKY DEMON (KÖZKELETÜBB NEVÉN TEHÉN)



Az első lépésben megtervezik a figurát, több ezer poligon felhasználásával.

Aztán ebből készítenek egy kevésbé részletes modellt, amit a játékban is felhasználhatnak.

A Doom 3 engine elvégzi a lekerekítéseket, és megadja a fénymintákat.

A bump mapping segítségével sokkal plasztikusabbá válnak a figurák.

A textúra ráfésztése után csak egy gyors sminkigazítás, és indulhat bekelet kitépni!

A Maya modellezőprogrammal készülnek a szörnyek mozgásanimációi, ráadásul minden egyes fázist külön, kézzel kell megrajzolni, akárcsak az olyan animációs filmekben, mint a Shrek.



szetesen - nem sikerül, ugyanis nem egy másik bolygóra, hanem egy másik dimenzióba nyitnak kaput. Ez a dimenzió pedig már korábban is ismert volt az emberiség előtt, úgy hívják: Pokol.

## ITT AZ ÉLMÉNY A TÉT

Tim Willits szerint egy játék nem feltétlenül attól lesz élvezetes, hogy teletsúfolják egy csomó új dologgal, akár kellenek azok, akár nem. Éppen ezért ez nem az a játék, ahol másodlagos tüzelési módokkal, illetve dupla gombos oldalra vetődésekkel fogunk találkozni. Hmm... Vajon melyik játékra célozhatott? Ezért a készítés során inkább azt nézték, mik legyenek azok a dolgok, amiket elvesznek a játékból, hogy minél inkább a hangulatra és az élményre tudjanak koncentrálni. Bár a lelkes alkalmazottak szívós utóvédharcokat folytattak, de Carmack következetesen az általa elképzelt úton tartotta a csapatot. Egyszer Seneca Menard, az egyik frissen felvett 3D-grafikus javasolta, nem ártana egy „használ” gomb a já-

tékba, hogy a playerek majd kapcsolókat tudjanak nyomogatni, meg ilyenek. „Mi a ráknak?” - hangzott az adekvát válasz John Carmack szájából, és a kérdés el volt döntve. Viszont ügyeltek arra, hogy a képernyőn ne csupán pixelhalmazt lássunk *(elég merész ilyen szóval illetni a Doom 3-at - Boe)*, hanem a félelem teljes egészében ránk telepedjen. Ezért sok kis mozibetéttel tarkították a játékot, ahol azt a *Mafában* már bevált módszert alkalmazták, hogy a betét elején kizoomol a kamera a fejünk-ből, majd a végén a mi látószögünkbe tér vissza, és már folyik is tovább az akció. Nagyon hangulatos, ráadásul a játék engine-je olyan szép, hogy ez a megoldás nem csúszik el azon, hogy csúnya a grafika (ami a Warcraft III hasonló beteteinél azért elég zavaró volt). A hangrendszert is egészen újfajta megközelítésben programozták, ugyanis nem különül el a játék többi részétől, a fizikai modell vezérli azt is. Ha - természetesen - valahol valami leesik a földre, akkor a fizikai *(lapozz!)*

## MOST AKKOR VEGYEK EGY PENTIUM V-ÖT?

A játék utolsó pályáinak készítésével párhuzamosan, az utolsó fél évben erősen optimalizálják a kódot (ami dicséretes, ez mostanában egyáltalán nem divat játékkészítői körökben), így aztán örömmel jelenthetem, hogy már megjelentek a piacon azok az alkatrészek, amelyekkel még maximális grafikával is gond nélkül fut a program - gondolom, ez a stabil 40 fps-t fogja jelenteni. Szóval, Tim Willits szerint semmi ok a pánikra, a játék 800x600-ban egy ATI Radeon 9700 PRO-n elég szépen fog szaladni. Na közi... Emellé már csak egy P4 vagy egy Athlon XP szükséges-e, az 512 MB RAM-ot pedig, gondolom, már meg sem kell említeni. Úgyis tegnap dobtam ki két 1 GB-os RD-t, megyek, kihalászom a kukából. Ja tényleg, az 5.1-es hangkártya és hangfalrendszer erősen ajánlott. Reméljük, a játék megjelenési idejére azért ezek a cuccok jóval elterjedtebbek lesznek, mint most. És ezzel nem azt akartam mondani, hogy még másfél évvel húzzák el a készítést...

Introban megjelenik de 10 képesesű báratat sem hagyhatunk ki egy ilyen bűnt. Azt hiszem, a képek látszanak, hogy bizonyos mértékű grafikai előrelépés az új játékhoz képest. No persze mindennek ára van, hiszen a Doom 3 viszont nem fut egy 486 DX4-100-on....



IMP és az ARCH-VILE

## SUMMA SUMMÁRUM

Össességében azért el kell ismernünk: a Doom 3 jelentős előrelépés a Doom 2-höz képest. Például az előző, mint mondtam, 1994-ben megjelent részhez képest nagyon fontos a Windows-támogatás megjelenése, illetve a poligonok szám is jelentősen emelkedett (mivel a Doom 2-ben nem voltak poligonok), arról nem is beszélve, hogy micsoda haladás, hogy a legfejlettebb támogatott hangkártya nem a 8 bites SoundBlaster Pro.

A Doom 2 megjelenése előtt is kerte a





nagyérdemű, azóta is állandó követelés, most már Carmackéknak lassan tényleg meg kéne próbálkozni vele.

#### NA NE MÁR...

Sajnos az id software sem rendelkezik

### „A játékos összes\*rja magát – Tim Willits szíves közlése alapján.”

a világ minden pénzével (mert az már a Microsoftnál van), és meglepően kevés alkalmazottal dolgoznak, így aztán sorrendet kellett felállítani, hogy mi az, amit fontosnak, és mi az, amit kevésbé fontosnak gondolnak a játékban – ez utóbbiakra jóval kevesebb energiát fordítanak. A grafika természetesen nagyon előkelő helyre került, azonban az MI az utolsó egyike lett. John Carmack szerint (akit egyébként a világ minden kincséért se tévesszünk össze Kona Carmack-kal, az 1996-os évi Playboy Miss Februárjával) a szörnyeknek és zombiknak nem kell mesterséges intelligencia, ráadásul az egy olyan összetett és elkülönülő

programozási feladat, amivel az id komolyan még soha nem foglalkozott. Ezért a játék szereplői, persze a játékos kivételével, ugyanazt az útvonalrendszert használják a navigálásra, ami már a Quake III-ban is szerepelt. Bravó. (Azért ne légy túl szigorú velük... – Boe)

Hasonló sorsra jutott az 1999-ben Carmack által bejelentett (és soha el nem készült) Trinity engine másik nagy új-donsága, a lerombolható és szabadon formálható környezet.

Ugyan a dolog végül is megvalósítható, de a Doom 3-ba azért nem került be még-

sem, mert agyonverné a játékélményt. Carmack szerint ez az érdekes ötlet semmilyen gyakorlati haszonnal nem járna, és ők inkább egy jó játékot, mint egy technológiát szeretnének készíteni. Azért a pályakészítőknek szerintem ehhez biztosan lenne egy-két keresetlen szava...

#### MERRE TOVÁBB?

Az id soha nem szokott pihenni a babéjában, általában a leadás után kb. három és fél héttel elkezdi dolgozni következő művén (nahát, tiszta GameStar...). Mivel az engine-t előreláthatóan sokan fogják licencelni, ezért nem egy új játék készítésébe vágnak bele, hanem jelenlegi műveiket korszerűsítik. Az első lépés az NV30 és az ATI R300 technológia beépítése lesz, ezt fogja követni az ambient lightning. Ezután pedig? Nagyon kérdéses. Az biztos, hogy a licencelők és továbbfejlesztők sorában a Raven Software lesz az első a Quake 4-gyel, ám az id részéről egyelőre semmilyen új projekt nincs kilátásban. Carmack egy kicsit kimerült az elmúlt 11 évben végzett, szinte folyamatos munka közben, ezért lehetségesnek tartja, hogy a játékkészítésen kívüli világba orientálja szellemi és anyagi képességeit. Már fő részvényese az Armadillo Aerospace nevű vállalatnak, amely a polgári, csak cégek által támogatott űrutazás egyik úttörője. Jelenleg a kereskedelmi szempontból is hasznosítható Föld körüli űrrepülésen dolgoznak, de távlati projektjük egyértelmű: irány a Mars!

ender



## A DOOM 3 ALFA SZTORI

2002. október 31-én este, a Zelaron játékfórumában, illetve a *lownjoo.com*-on egy érdekes kis program jelent meg a letöltések között: a Doom 3 alfa verziója, amit az idei E3-on mutattak be. Mivel – az id Software és a kiadó, az Activision közös nyilatkozata alapján – a programot nem ők terjesztették, hanem az egy lopott verzió, le- vagy feltöltése illegális, illetve a belőle készült screenshotokat sem mutathatja be egyetlen online vagy offline lap sem. Így az említett helyekről szinte azonnal törölték a file-t, de a dolgot már nem lehetett megállítani, egyre újabb helyeken tűnedezt fel a demó, így mostanra már bárki, aki érdeklődik a téma iránt, beszerezhet. Ugyan John Carmack, az id főtulajdonosa nem-

tetszését fejezte ki, mivel szerinte a játék még korántsem hozza azt a színvonalat, amit ők szeretnének, ennek ellenére már maga a demó is – amiben három pálya, az intro és kezdetleges multiplayer lehetőség van – gyönyörű, a hangulat pedig magával ragadó. Természetesen azonnal megindultak a találgatások, hogy honnan kerülhetett ki a program, aminek csak újabb tápot adott Carmack szűkszavú nyilatkozata, mely szerint mindenképpen újragondolják „bizonyos” cégekkel eddigi kapcsolataikat. Egy IRC beszélgetés alapján – aminek egyik résztvevője Christian Antkrow, az id egyik programozója volt – egyesek az ATI-t vagy az ATI egyik alkalmazottját teszik felelőssé a kiszivárogtatásért.

A pletyka mögött az a vélemény húzódik meg, hogy a videokártya-gyártónak kiváló reklámlehetőség új üdvöskéjének megjelenése után egy ilyen program, amely a Radeon legújabb szériájának lehetőségeit mutatja be. Ugyanakkor nekik egyáltalán nem érdekük, hogy eddigi gyümölcsöző kapcsolatuk az id-vel megszakadjon, már csak azért sem, mert Carmack mindkét vezető gyártóval (az NVIDIA-val és az ATI-val) folyamatosan konzultál, hogy programjaik kihasználják a legújabb generációs kártyák potenciális képességeit. Egy ilyen lehetőség elmulasztása komoly érvágás lenne az ATI számára. ([www.cnn.com](http://www.cnn.com) alapján) ender



## ...DE HOGYAN TOVÁBB?



Már több játékiállításra is jártunk, és mit ad isten, valahogy mindig előkerült a programozózseni, John Carmack neve. Azt nyilván sokan tudjátok, hogy az id Software csapata nem túl sok emberből áll, vagyis azt hihetnénk, hogy valóban csodákra képesek. Mindazonáltal van egy kis turpisság

a dolgok mögött. Már több forrásból is hallottuk, hogy Mr. Carmack egy kicsit jobban beláthat a 3D-s chiptervezők színeinél, és nemegyszer adott már tanácsot az illetőnek, hogy milyen lenne, ha ez és ez az új képesség belekerülne az új megvalósításokba. Ebből a szempontból nézve pedig nem csoda, hogy John ennyire ütős dolgokat képes összehozni, hiszen nemes egyszerűséggel karöltve dolgozik a hardvergyártók egész hadával.

#### Szemmel látható különbségek...

Azt most már mindenki tudhatja, hogy a Doom III mérföldekkel jobban néz ki, mint az UT2003, avagy az Unreal 2. Ennek a gyönyörűségnek azonban megvan az ára. Annak érdekében, hogy ilyen részletességű karaktereket tudjanak megjeleníteni, alaptól nem engedélyeztek a nagy te-

rületek. Vagyis nem lehet percekig szaladgálni egy hatalmas pusztán, csupán a sejtelmes, nem kevésszer rémisztő alagutak szűk valóságában. Az Unreal 2-ben ezzel szemben hatalmas területek lesznek, amiből már izellőt kaphattatok az UT2003 egyes terepein (példának okáért Face 3). Az id Software programozógárdája egyébként azt is elárulta, hogy maga a grafikus motor nem rendelkezik olyan adottságokkal, amelyeknek köszönhetően nagy területeket lenne képes kidolgozni. A Doom III teljes egészében a Marson játszódik majd. Amennyiben tehát úgy gondoltok, hogy elhagytok a bázist (mert mondjuk meg akarod szemlélni a hatalmas pusztát), rövidesen elhalálozol az oxigénhiány miatt. Ezzel ki is védtek a tágas területek feltehetően bezagrogatott eseteit. ZeroCool







**Az előző négy oldalon leírtakhoz nem lehet mit hozzáfűzni: a Doom 3 tarolni fog, amikor megjelenik. Azonban szerkesztőségünk egybehangzó véleménye szerint van egy játék, mely azért eséllyel fogja felvenni vele a versenyt. Ez pedig az Unreal 2.**

#### ADATOK

- FEJLESZTŐ Legend Entertainment
- KIADÓ Infogrames
- WEBOLDAL [www.unreal2.com](http://www.unreal2.com)
- MEGJELENÉS 2003. JANUÁR 23.

#### ELŐREJELZÉS

- döbbenetes látvány
- összetett, változatos játékmenet
- izgalmas sztori
- Mennyire várjuk

**A**z Epic 1998-ban megjelent első *Unreal*-je teljesen új megvilágításba helyezte az FPS műfajt. Az addig egyeduralgkodik Quake sorozat első és második része a John Carmack-féle "szűk pályákon kaszabol a player, rá dalkos hangulat nehezedik" c. alapkonceptió szerint operált, ami mint tudjuk korántsem baj (sőt!), ám mégis csak egy fajta irányvonalat jelentett. Az *Unreal*-lel köszöntött ránk a hatalmas nyílt terek kora, melyek zizegtek, bizsergtek a színektől, tele voltak élettel (a kor lehetőségeihez képest legalább-

abszolút dalkos hangulatú, nyomasztó világgal próbál majd az idegeinkre menni, az *Unreal* második része pedig továbbra is a hatalmas bejárható pályákra, a változa-

**"...ha csak ennyiről szólna az Unreal 2, nem is emlegetnénk egy lapon a Doom 3-mal!"**

tos környezetre és a jól megkomponált, összetett játékmenetre fekteti a hangsúlyt. Persze a piac sokat változott az első *Unreal* megjelenése óta. Pusztán az, hogy nem szűk alagutakban kell mászkálnunk, és barna helyett narancssárga monsztrákat irtunk, már nem tesz egyedivé egy játékot, lévén hogy ezer meg ezer FPS jelent meg az utóbbi években, melyek több-kevesebb sikerrel megoldották ezt a problémát. Ám ha csak ennyiről szólna az *Unreal 2*, nem is emlegetnénk egy lapon (...lappan - ender) a *Doom 3*-mal!

#### UNREALITY SHOW

Mindenekelőtt ejtsünk néhány szót a két játék – és talán az egész műfaj – legérzékenyebb pontjáról, a látványról. Elnézve a *Doom 3* screenshotjait, az emberben felmerülhet a kérdés: lehet ezt még tovább fokozni (én már a *Doom* első részénél is ezt kérdeztem... – ender)? Ha azonban vetek néhány pillantást az *Unreal 2* nemrégiben megjelent shotjaira, beláthatjuk, hogy ha fokozni nem is, de más megközelítésben elérni a vizualitásnak ugyanazt a szintjét még megvalósítható cél.

Az *Unreal 2* látványa lélegzetelállító, döbbenetes élethű, már-már mozszerű – és teljesen más koncepciójú, mint a nagy vetélytárs esetében. A viszonyuk között nagyjából megegyezik

azzal, amely anno a *Quake 1-2* és az *Unreal* kapcsolatát jellemezte: az előbbi világa szűk, komor, sötét és félelmetes, az utóbbi hatalmas, látványos, élettel teli.

Cliff Bleszinski vezető designer szerint az *Unreal* játékok grafikai evolúcióját úgy kell elképzelni, mint egy dobogót, melynek harmadik, legalsó fokán az 1998-ban megjelent *Unreal* látványvilága áll, a másodikon a nemrégiben napvilágot látott *UT 2003* leledzik, legfelső fokán pedig ott feszít az *Unreal 2: The Awakening*. A második rész és az *UT 2003* látványvilága – a közöttük lévő alig fél év ellenére – a két játék eltérő jellegéből fakadóan fog szignifikánsan különbözni, mivel utóbbi egy kifejezetten multiplayer játék, az *Unreal 2* pedig olyannyira az egyjátékos módra lesz kihegyezve, hogy abszolúte hiányzik majd belőle ez az opció (akárcsak a *Doom 3* esetében). Képzelnék csak el: ha az *UT2003*-ban megismert félelmetes képséget motort nem arra használják, hogy multiban jól funkcionáló, kiegyenlített és használható pályákat hozzanak létre vele, hanem egy tökéletesen látványos, hangulatos, magával ragadó 3D-s világot alkotnak meg a segítségével, milyen eredményeket képes produkálni. A játék mozgás közben – az interneten pár hete megjelent béta-tesztelői vélemények szerint – egyszerűen lélegzetelállító.

#### KÖRNYEZETI VÁLTOZÓK

A két nagy rivális valamilyen szinten a játék környezetét tekintve is hasonlóságokat mutat. A *Doom 3*-ban egy marsi tudomá-

nyos bázison kezdünk hozzá kalandjainkhoz, az *Unreal 2*-ben pedig szintén a világűrben – igaz, a Földtől jóval távolabb – kell majd ténykednünk. (Bár az is igaz, hogy amíg előbbiben valószínű a kirándulás más dimenziókba, addig utóbbiban erről le kell majd mondanunk).

Az *Unreal 2*-ben egy volt katonát, Daltont alakítjuk majd, aki rendfenntartóként tengeri hétköznapijait az univerzum egy távoli szegletében. Rozzant úrbárcáján, az Atlantison rajta kívül még három társat teljesít szolgálatot: Ne'Ban, a pilóta, Isaak, a technikus kollega, aki a játék előrehaladtával az általunk beszákmányolt idegen technológiák felhasználásával egyre vadabb fegyvereket és eszközöket fejleszt majd ki számunkra, illetve Aida, a tüzes harci-maca, aki a kiküldetések alatt és közben gondoskodik majd a jól informált csapatunkról. Kicsiny csapatunk élete viszonylagos nyugalomban telik majd egészen addig, amíg az egyik nap ki nem tör az univerzum eddigi ismert történetének legnagyobb háborúja. Először értetlenül állunk majd az események előtt, ám ahogy elkezdünk játszani, a 13 nagyszabású küldetés során egyre inkább belesodródunk majd az eseményekbe, közelebb kerülünk okokhoz és okozókhoz, hogy a végén eljussunk a konfliktus gyökeréhez, és saját kezűleg tegyünk pontot az események végére. A küldetések számos, gyökeresen eltérő, teljesen sajátos környezetbe vezetnek majd bennünket, a „szünetekben” pedig mindig visszatérünk az Atlantisra.

#### „Ó MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL...”

A játékmenet Cliff szerint távolról elkerüli a tömegtermékek sajátjává vált „rohantűz” metódust. A tudvalevőleg meglehetősen terebélyes *Unreal*-nél pergősebb lesz a játék, ám ezt nem viszi majd túlzásba, ráadásul csak úgy, mint a helyszínek megalkotásakor, a fejlesztők a játékmenet kialakításánál is rettentő energiákat fektettek a megvalósítására. Az ígéretek szerint kétszer ugyanolyan helyzetbe biztosan nem fogunk keveredni. A szokásos egyszemélyes „nyomulós” akció mellett részünk lesz majd csapatjátékban is, hiszen egy-két pályán a mi oldalunkon is hadba lépnek néhányan, sőt szerves részét képezik majd a játéknak a védekező missziók is, melyekben feladatunk nem a feltétlen előrejutás, hanem valamilyen objektum bevédése lesz (ehhez az *Aliens*-ből ismerős telepíthető automata fegyverek, és különböző energiamezők is rendelkezésünkre állnak majd). Ezeket fűszerezik a kifejezetten lopakodós-felfedező részek, illetve a szintén általunk irányított kis intermezzók is az Atlantison. A változatossághoz tesz hozzá a több mint húszféle monsztra (köztük az első részzel egyedül kapcsolatot jelentő Skaarjokkal), és a rengeteg használható fegyver is. (...akkor ez mégsem egy *Serious Sam*-klón lesz? Kár... – ender) Nem kell tehát féltünk az *Unreal 2*-t sem, bőven van mit letennie az asztalra. Ráadásul van még egy előnye, amellyel a *Doom 3* semmiképpen sem tud versenyezni: 2003. január 23-án megjelenik. Mi pedig várjuk szeretettel.

Boe







## A DÖGLÖTT HÖRCSÖG VISSZAVÁG!

# BLACK AND WHITE 2

**Mi az: halott rágcslóról neveztek el, és Peter Molyneux vezet? Igen, a Lionheadről van szó, amely többek között forradalmasította a MI-ről alkotott elképzeléseinket a szeniális Black and White-tal. A csapat boszorkánykonyhájában már kotyvasztja a folytatást ...**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Lionhead
- KIADÓ  
Electronic Arts
- WEBOLDAL  
www.bwggame.com
- MEGJELENÉS

Azt csak a „Jó” (vagy „Rossz”) Isten tudja...

**P**eter Molyneux filozófiája: végy egy borzalmasan egyszerű, mégis szeniális alapötletet, és azt dolgozd ki a végletekig. Az eddigi játékaiban (Populous, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, hogy csak néhányat említsünk) ezzel a recepttel hatalmas sikert ért el, és elismerő kritikákat kapott, ez alól a tavaly elkészült Black and White sem kivétel. A koncepció pedig itt is pofonegyszerű volt: egy lényt kellett nevelgetni, táplálni, tanítgatni, és istenként a „saját képedre” formálni. A kreatúra fantasztikusan okos MI-ját jól kidolgozott világgal és majdnem teljesen nyitott játékmennel párosították és ennek köszönhetően anno a Black and White teljesen rabul ejtett. Pedig sajnálatos módon ezúttal sem csiszolatlan gyémántról volt szó: akármennyire izgalmas volt is eleinte peszt-rálni, sokan egy idő után ráuntak, másokat pedig a helyenként frusztráló küldetések bosszantottak fel. Molyneux-ék azonban

meg vannak róla győződve, hogy ezúttal jó nyomon haladnak: a folytatásban egy kicsit kevesebbet kell házi kedvencünkkel foglalkozni, emellett pedig az embereket irányítva harcolni is fogunk...

### „HA NINCS KAJA, ÜTÖKI!”

Az első részben a rendkívül passzív emberi populációnak csak nyavalygott, ha például éhezett, vagy nem volt lakóhelye, itt viszont végre megmutatja a foga fehérjét. Persze nem a mi Főistenségünket fogják bántani, hanem a szomszédos népeket, ez pedig hatalmas háborúkat jelent majd, amelyben az emberek mellett az istenek és lények is részt vesznek. Bizony, mint a jobb RTS-ekben (*Age of Mythology*), itt is rendkívül egyszerűen és praktikus módon lehet majd kijelölni a lerakások helyét. A felépült falak aztán egy ideig védelmet nyújtanak, de később az ellenfél már megnövekedett lénye könnyedén le tudja rombolni, vagy egy elegáns mozdulattal át

Míg ott egyszerű csúrhék estek egymásnak, a Black and White 2-ben igazi hadseregeket fogunk irányítani. A megfelelő regiment kialakítása pedig létszükséglet lesz, ugyanis nemcsak meg kell védenünk népünket a támadóktól, hanem nekünk is elengedhetetlenül fontos területeket kell elfoglalnunk, hogy újabb, isteni mivoltunkat imádó fanatikusokat, nyersanyagokat, illetve a küldetésekhez szükséges speciális tárgyakat szerezzünk.

### ELLENSÉG A FALAK ELŐTT

A harc azonban nem lesz könnyű: a Black and White 2-ben a nagyobb városokat már megerősített, hatalmas falak védik. Mint a jobb RTS-ekben (*Age of Mythology*), itt is rendkívül egyszerűen és praktikus módon lehet majd kijelölni a lerakások helyét. A felépült falak aztán egy ideig védelmet nyújtanak, de később az ellenfél már megnövekedett lénye könnyedén le tudja rombolni, vagy egy elegáns mozdulattal át



is lépheti, úgyhogy ilyenkor lép be a kínai fal effektus: egyre magasabbra és magasabbra kell húzni ezeket. Emellett magukban a városokban is jóval többféle létesítményt építhetünk fel. A Black and White szellemiségének megfelelően azt is eldönthetjük, hogy jó istenként inkább népünk jólétére és védelmére koncentrálunk, vagy gonoszként igazi hadikommunizmust erőltetünk rájuk, ahol a háborús termelés érdekében ontjuk a különféle barakkokat és egyéb hasonló épületeket.

### ÉN KIS ARANYOS TERMINÁTOROM!

A harciasabb Black and White 2-ben megváltozik a kreatúra szerepe is. Egyrészt kicsit háttérbe szorul, másrészt ő maga is sokkal inkább a dúló háborúk egyfajta szuperhadvezérévé válik, aki a harctéren lelkesíti és irányítja a katonákat, emellett hatalmas ostromgép és mozgó „manaközpont” is lesz egyszersmind. Bár ezúttal is segíthetik, hátráltathatják, etethetik, vagy összetörhetik az embereket, ebben a részben a hangsúly az istenek, lények és a populációk közötti hatalmi harcokon lesz, amelyek természetesen gyilkos csatákká fognak fajulni. Persze nem lenne Black and White a játék címe, ha a Jó és a Rossz közötti különbség látványos alakulását nem követhetnénk mi is a lényünk külsején. A grafikus motor fejlődésével még részletesebbek lettek a változások. Ezúttal sokkal könnyebben láthatjuk majd cselekvéseink következményeit.

## „...az emberkék sem úgy néznek ki végre, mint-ha a nagy Alkotó baltával esett volna nekik!”

A készítőik szerint az első részben ez túl összetett volt, itt viszont bármilyen akció után rögtön láthatjuk a változást. (Szerintem azonban ehhez kár volt hozzányúlni, sokkal jobb volt a régi rendszer ☺!) Ehhez kapcsolódóan új grafikus effektusokat is láthatunk: a Jó lény léptei nyomán mindenhol virágok nőnek, a Rossz után pedig pusztulás és romlás marad. Ha már itt tartunk, a lények is kozmetikai



kezelésen mentek keresztül: sokkal plasztikusabbak lettek, és szőrszálaikat is szinte meg tudjuk számolni – ezt már az előzetes képeken is látni. No és az emberkék sem úgy néznek ki végre, mintha a nagy Alkotó baltával esett volna nekik: sokkal részletesebbek, és arckifejezéseik, mozdulataik is realisabbá váltak. No és hogyan alakult az isteni játékos és a lény kapcsolata? Az első részben ugyanis ez képezte a játék alapját, hiszen a kreatúra viselkedésünk alapján tanult, és ő is úgy kezelte az embereket, ahogy mi őt. A készítőik szerint ökelme ezúttal is mindent megtesz majd, hogy „megbecsülésünket” és „szeretetünket” kiértesítse, azonban alaptól sokkal magabiztosabb és tudatosabb lesz, gyorsabban tanul, és többet fogja a (mesterséges) esztét használni. A fő feladat persze az emberek védelmezése lesz, de nekünk magunknak is meg

Például át fogják dolgozni a nem igazán kényelmes kamerakezelést, amely ezúttal sokkal intuitívabb lesz. Sokkal értelmesebbre tervezik az oktató részt is, amelyet (végre-valahára!) át lehet ugorni, nem kell minden egyes új játéknál végignézni. Végül magukat a küldetéseket is jóval változatosabbra, élvezetesebbre, izgalmasabbra készítik, és semmiképpen sem akarnak olyan frusztrációt okozni, mint a *Black and White 1*-ben: amikor végre megszerettük, és kellőképpen kiokosítottuk lényünket, erre elfogja az ellenség, és a következő küldetést sokáig nélküle kell nyomunk! Ilyen most nem lesz... Már csak egy kérdés maradt megválaszolatlanul: mikor találkozunk végre ismét kedvenc tamagocsinkkal? (Gondolom, emlékeztek még az első rész elképesztően hosszú fejlesztési idejére: a GameStar a „késleltetett blackandwhite-izmus” jegyében több mint másfél évig tolt a B&W naplókat ☺) „Annyiszor bajba kerültem már a kiadási dátumok bejelentésével kapcsolatban, hogy most már inkább a hallgatás filozófiáját követem ☺.” – poénkodott Peter Molyneux, amikor az újságírók erről kérdezték. „Egy biztos: idén nem lesz Black and White 2” – mondja. Szerény véleményem szerint inkább ne kapkodják el a fejlesztést, és tökéletesítsék, amennyire csak tudják: a *Dungeon Keeper* is a második részére vált igazán kiforrottá...  
**Bad Sector**

### ELŐREJELZÉS

- több háború, kevesebb nyavalygás
- kevesebb peszt-rálás
- túl kevés peszt-rálás
- Mennyire várjuk



ÚJDONSÁGOK



## HÁZ A HAMBURGER-HEGYEN VIETCONG

A vietnami háborús filmek gyermekkorunk meghatározó élményei voltak: a ronggyá másolt videokazettákon terjedő Szakas vagy a Hamburger Hill nagyon sokunk dzsungelharcos karrierjét alapozta meg a játszótéren. A Vietcong ezen a ponton új távlatokat nyit!

### ADATOK

- FEJLESZTŐ Illusion Softworks
- KIADÓ Take 2
- WEBOLDAL www.vietcong-game.com
- MEGJELÉNÉS 2003. január

### ELŐREJELZÉS

- hamisítatlan 'nam-feeling
- gyönyörű grafika
- abszolút hitelesség
- elbonyolíthatják a parancsrendszert, ha nem sikerül a MI-t jól belőni...

### Mennyire várjuk



**A** Mafiát és a Hidden & Dangeroust jegyző Illusion Softworks legújabb alkotása ugyanis nem kevesebbet ajánl, mint a lehetőséget, hogy végre valódi részesei legyünk az utóbbi évtizedek leghírhedtebb konfliktusának, a vietnami háborúnak. Amint embereiddel a buja aljnövényzetben lapulva minden idegsláddal a közelbi neszekre fókuszálsz, saját bőrödön érezheted a dzsungel párától duzzadó, mozdulatlan feszültségét, aztán pedig azt az örület, ahogy a következő másodpercben felszattanó gépkarabélyok egy pillanat alatt lángoló pokollá változtatják körülötted az őserdőt...

Ismerős a nyomásztóan keserű Vietnam-feeling, ugye? Persze, hogy ismerős, de csak a filmekből – játék ebben a témában ugyanis még nem sok készült. Itt van ugyan a *Platoon*, ám fegyverrel a kezünkben, „belső nézetből” részt venni a harcokban azért mégiscsak egy más szint.

### SZAKASZ! VIGYÁZZ! (BEWARE PLATOON!)

A taktikai elemekkel dúsított FPS-ben az amerikai hadsereg A-216-os különleges egységének egyik őrmesterét alakítjuk. Osztagunkba rajtunk kívül még öt katonát is beosztva, mindegyikük specialista, sajtáságos erősségekkel és gyengeségekkel, ahogy az már lenni szokott. A jól ismert orvos-nehézgéppuskás-utász kombináció mellett csapatunk tagja lesz még egy dzsungelharcban jártas, a helyi körülményeket

és nyelvjárással élből ismerő dél-vietnami palt is mint „pointman” (nem igazán lehet lefordítani, ő megy elől, fürkészi az utat, és felteszi az öklét, ha meg kell állni), illetve külön rádióost is kapunk magunk mellé. Ő az, akinek a filmekben az őrmester folyton ordibál, hogy azonnal kérjen tüzérségi támogatást 200 m-re északra, de amikor maga felé fordítja, rendszerint már halott, és/vagy keresztlőtték a rádióját.

### „Saját bőrödnön érezheted a dzsungel párától duzzadó, mozdulatlan feszültségét...”

Reméljük, itt nem scriptelik be majd túl gyakran ezt az ismerős jelenetet a készítő, annál is inkább, mert a játékmenet szempontjából nagyon fontos momentum lesz a folyamatos kapcsolat a HQ-val. Taktikai shooter lévén, kritikusan pontja lesz az irányításnak a parancsrendszer: reméljük, ez a *Conflict: Desert Storm*-hoz hasonlóan könnyen kezelhetőre sikerül majd, és nem a *Ghost Recon*-os egeres-térképes megoldást fogják erőltetni a készítő. Egyébként az ígéretek szerint emberek a parancsokat elit alakulathoz méltó profizmussal, ám a saját, előre kidolgozott személyiségüknek, illetve a rájuk nehezedő pszichés nyomás mértékének megfelelően fogják végrehajtani! Ha tehát az egyébként is pánikra hajlamos rádiósunkat a vietkong zárótűz ellenére kiharcoljuk a rókalyukból, nem biztos, hogy engedelmeskedni fog...

### „URAM, AMIG A VIETCONG MEG NEM ÉRKEZIK, ÉN NEM MOZDULOK INNEN!”

A környezet és a hangulat hitelességére nem lesz panasz! A készítő napokat töltött a vietnami esőerdők faunáját és a terepviszonyokat tanulmányozva, ami bizony már most megérezhető a játékon. (Nézzétek a fenti képeken a „valóságot”, és ami lett belőle! Impresszív, ugye?) Állítólag még a hírhedt

vietkong alagútrendszer is felfedezhető majd a csatateret alatt, sőt az olyan halálos csapdától sem menekülünk, mint a malajkapu vagy a kihegyezett bambuszrudakkal „bélelt”, levelekkel elrejtett gödrök. A játékmenet azonban nem „csak” ezek dobják majd fel: találkozhatunk rengeteg vezethető járművel (katonai dzsipek, teherautók, motoros csónakok), ebből fakadóan részünk lesz majd klasszikus, „valaki vezet, én pedig a Vietcong-ra érdemes várni: a jövő év egyik leghangulatosabb FPS-e lehet. Aki nem hiszi, az menjen, mafiázzon egy kicsit...  
Boe



## NE NÉZZ AZ ÁGYÚ TORKÁBA! WW II RTS

Még csak most jelent meg a *Combat Mission 2*, amely ugyan nem rendelkezik a legszebb grafikával, de a stratégiai játékok között még így is a leglátványosabb. A WW II RTS erre még rátesz egy lapáttal (Egy lapáttal? Fenét! Egy konténerrel ☺!), és olyan világot mutat meg nekünk, amelynek a láttán még a legnagyobb hardcore FPS-lövészeknek is leesik az álluk.

**T**ávolról láncfalnak csikorgása halálszék, melyek egyre közelítenek. Igor őrmester szinte megkönnyebbült, mikor látszólag végre meglátta a német harckocsik jellegzetes alakját. – Semmi kétség – gondolta – a frizek újabb támadásra készülnek, de ahhoz nekünk is lesz néhány szavunk. Azzal intett az embereinek, akik rögtön támadókész állapotba hozták a 45 mm-es páncéltörő ágyút. Egyikük kinyitotta a löveg hátulját, míg a másikuk behelyezte a lövedéket. Miután megfelelő szögbe állították az ágyút, az őrmester felemelte a kezét, jelt adva a tüzelésre. Az első lövés nem talált – az ellenséges harckocsi tornya megmozdult, igyekezett rátalálni az ellenfélre. A második lövedék azonban már telibe talált. A torony a robbanás következtében lerepült, és a roncs mint egy lefejezett hulla füstlőgött a mezőn.

### FILMFORGATÁS VAGY VALÓSÁG?

Elnézést e rövid történetért, de talán ez fejezi ki a legjobban annak a látványvilágnak a lenyűgöző valóságát, amit eddig jobb esetben renderelt képeken, illetve animációkon láthattunk. A részletesség pedig magáért beszél: ami szerepelt a történetben, az valóban látható volt a játék e korai

verziójában. A fejlesztőcsapat neve nem ismeretlen, hiszen az ő kezűkhöz tapad az *IL-2 Sturmovik* is, ami méltán lett népszerű – a WW II RTS is ennek a motorját használja. A moszkvai fejlesztőcsapat ismét a második világháború témáját választotta, ezúttal azonban a földi csaták kerültek előtérbe. Bár valós idejű lesz a já-

### „A fejlesztőcsapat neve nem ismeretlen, hiszen az ő kezűkhöz tapad az IL-2 Sturmovik is.”

ték (azt még nem tudni, hogy meg lehet-e majd állítani a játékmenetet), nem lesznek benne építkezések, hanem kisebb csapatok összecsapásában vehetünk részt. Noha a program megjelenéséig még kb. egy év van hátra, már most is elég sok tudható a játékról. A fent említett esemény egy nagyobb – történelmi – kampány része volt. Egységeinknek meg kellett védeniük egy várost, meg kell állítani a németek rohait, majd visszavonulva felrobbantani a hidakat, visszaverni az ejtőernyősök támadását, stb.

### A TIZEDES MEG A TÖBBIEK

A WW II RTS egészen a legelső szintre megy, azaz minden egyes emberünk kü-

lön fog szerepelni a játékban. Rangjuk lesz, egyéni tulajdonságok, szakképzettségük és tapasztalatuk. Természetesen ez azt is jelenti, hogy nem hatalmas ütközetek lebonyolítása lesz a feladatunk, hanem ezen ütközetek egy kis darabjában fogunk részt venni. Egyelőre még nem tudni, hogy egy ilyen kidolgozottságú

grafikánál egyáltalán hány egység szerepelhet a harcmezőn, amit még elbírnak az átlagos gépek. Sok múlik azon is, hogy a MI mit produkál (a CM2 magasra tette a lécet!), hiszen minél részletesebb egy játék, annál összetettebb viselkedést kell a gépnek szimulálnia. A látottak minden esetben bizakodásra adnak okot. Ha viszont a játékmenet mégsem érné el a sokunk által várt magas szintet, akkor sem kell kétségbeesnünk, hiszen egy ilyen szép játék akkor is irányít és példát mutat a követőnek, valamint véglegesen leszámol azzal a tévhitel, hogy egy összetett és realizmusa törekvő háborús stratégiai játéknak csúnyának kell lennie.  
Uhu

### ADATOK

- FEJLESZTŐ Maddox Games
- KIADÓ N/A
- WEBOLDAL www.il2center.com
- MEGJELÉNÉS 2003 vége

### ELŐREJELZÉS

- félelmetesen szép és részletes grafika
- összetett harc-rendszer
- élvezetes kampányok
- a valós idejű csaták miatt elvész a stratégiázás lehetősége

### Mennyire várjuk







## A FRÁSZT HALLGATNAK A BÁRÁNYOK BRUTAL VEROLLEX SHEEP

Akár hiszitek, akár nem, az A.S.K. Homework mellett egy másik hazai csapat is feltűnt a színen ☺. Ők a Grandpace, akik hirtelen bemutatták nekünk feilestés alatt álló sikervárományosukat, a Brutal Verollex Sheeplet...



**N**em akartam hinni a fülemnek, amikor egyik gyermekkorú jó barátom felhívott, hogy: „figyi, valami készül”. Nagyon megörültem neki, nemcsak azért, mert már ismertem a csapatot, hanem mert minden hazai társulatnak nagyon örülök ☺. Újabb meglepetésként hatott, hogy egy teljesen 3D-s, más akciójátékot fejlesztenek, amolyan modern Worms stílusban. Lássuk, mit is alkotnak valóban a srácok...

**GameStar: Mit csináltak a játékfejlesztés előtt?**

Grandpace: Mások projektjeiben dolgoztunk: multimédia CD-k, online gamék, weboldalak, és még sorolhatnám.

**GS: Mikor alakult a csapat?**

GP: Ez az első közös és saját munkánk; a csapat alakulása egybeesik jelenlegi játékunk fejlesztésének kezdetével.

**GS: Mióta készül a játék?**

„Azt üzenjük a GameStar olvasóinak, hogy óvakodjanak a birkáktól ☺”

GP: Februárban kezdtük el az alapokkal, de az ötlet már jó ideje érlelődött a grafikusunk fejében, aki egyben a játék ötletgazdája is.

**GS: Hányan dolgoztok a játékon?**

GP: Nos, igen. A csapat magja két állandó tagból áll. Egyikünk programozik, a másik pedig a grafikát, a modellezést és egyéb érdekességeket készíti. Van még pár jóbarát, akiknek sok segítséget köszönhetünk.

**GS: Milyen 3D-s motort használtok?**

GP: A játékban használt motor teljesen a mi gyermekünk. Nobo teljesen a nulláról kezdte a fejlesztést. Alapvetően spéci a játék koncepciója, ezért különleges motorra volt szükségünk.

**GS: Milyen nézetekben szemléltethetjük az eseményeket?**

GP: A grafikus motor az igen magas poligonszám mellett is villámgyorsan jeleníti meg bármilyen látószögű terepet. Ezért igen választékos nézeteket és kameramódokat biztosítottunk. FPS, third person és egyéb furmányos perspektívából szemléltethetjük az eseményeket; nagyon tetszetős a különböző lövedékeket követő kamerák által szolgáltatott látvány.

**GS: Összesen hányan küzdhetünk majd? Lesznek gépi ellenfeleink?**

GP: Legfőképp multiplayer játéknak szánjuk, többen összegyűlve helyben vagy hálózaton, egy meccsen akár nyolcan is nyomulhatnak egymás ellen, de természetesen jó szórakozást fog nyújtani a magányos játékosnak is. Hiszen a haver legyalázására edzeni is kell.

**GS: Mondjatok valamit a játékmódokról!**

GP: Az egymás kinyírásán kívül sok más feladat jutott már tesztelés közben az eszünkbe, mondjuk: brutál golf, a fegyverek ártalmas hatását felhasználva egy játékszert (mondjuk egy birkakoponyát) lyukba lehet terelni, és még sok egyéb játékmód is lesz amit nem árulunk most el.

**GS: Lesz valami különleges extra a többjátékos módokban?**

GP: Igen. Lesz kommunikációs rendszer, melynek segítségével az aktuális játékban

szereplő egyének cseveghetnek egymással. Ez amolyan chatrendszer lesz, amellyel sokkal élvezetesebbé lehet tenni a várakozást (amíg ugyebár az ember birkája sorra kerül ☺).

**GS: Milyen fegyvereink lesznek?**

GP: Többféle típusú fegyverzetünk lesz, bár még nem tudunk végleges választ adni. Természetesen egy csomó kézi választat közül lehet majd választani: ilyen a pisztoly, a kés, a géppuska, a gránát, a rakétakilövő. Ezenkívül lesznek különleges felszereléseink: álcázóruha, rádiókommunikátor, és így tovább. Különféle nagyobb erejű támadásokat is kérhetünk: atombomba, légi támadás stb. Szóval bőven lesz miből válogatni!

**GS: A játék grafikája és zenéje nagyon jópofa. Ez mennyiben változik meg a végleges változatig? Mik a terveik?**

GP: A grafika még biztosan fejlődik valamennyit, hiszen különféle extrák még bele sem kerültek. A további elképzeléseket, illetve a játék végleges zenéjét nagyban befolyásolja a leendő kiadó. Még nem tudjuk pontosan, hogy ki lesz ez, de reméljük, hogy nem akarja nagyon megváltoztatni a saját célkitűzéseinket ☺.

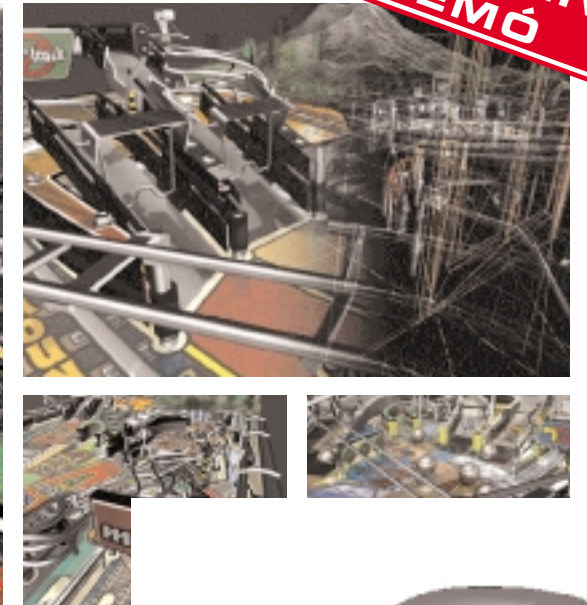
**GS: Tervezték a csapat bővülését?**

GP: Egyelőre nem. Mindazonáltal ha a leendő kiadónak nagyobb igényei lesznek, nem kizárt, hogy bővílni fog a Grandpace.

**GS: Üzentek valamit a GameStar olvasóknak?**

GP: Azt üzenjük, hogy óvakodjanak a birkáktól ☺.

**ZeroCool**



## EGY GOLYÓ MIND FELETT! A.S.K. HOMEWORK INTERJÚ

Alig néhány hete egy újabb hazai fejlesztés bukkant elő! Az eddig csendben dolgozó A.S.K. Homework mind ez ideig egész jól titkoltak alkotását, ám előlünk senki sem bújhat el ☺. Megrohamoztuk a csapatot, és minden lehetséges infót kifacsartunk belőlük!



**K**ora reggel autóbá pattantunk, és meg sem álltunk a csapat debreceni főhadiszállásáig. Annak ellenére, hogy viszonylag korán odaértünk, a tagok már gőzerővel dolgoztak alkotásukon, az egyelőre Ball Adventures kódnevű flipperjátékon. Előjáróban annyit, hogy úgy vélem, már réges-régen nem láttam ennyire szépen megvalósított PC-s játékok! Természetesen ismét egy csomó kérdéssel bombáztuk a csapatot:

**GS: Mikor alakult a csapat, és miért pont ez lett a nevetek?**

A.S.K.: Az A.S.K. Homework egészen pontosan 1998. október 14-én jött létre. Kezdetben hárman voltunk: Ant, Shark és Kornél. Mint láthatod, nevünk kezdőbetűi alkották a csapat nevét ☺. Úgy gondoltuk, hogy ennél eredetibb megoldást nem is találhattunk volna ki.

**GS: Mennyivel bővült a csapat azóta?**

A.S.K.: Immáron – ha a külsős és sokszor segítő, nem főállású tagokat is bele vesszük – már 9-en dolgozunk együtt. Nem is akarunk nagyobbak lenni, hiszen nem az a célunk, hogy villámgyorsan adjunk ki játékokat. Mi sokkal jobban szeretjük a minőséget!

**GS: Milyen játékokat csináltak eddig?**

A.S.K.: Már elég sok kisebb-nagyobb játékunk volt, ám a jelentősebbek a flipperek voltak. Próbálkoztunk már autóssal és más megvalósításokkal is. A jövőben tervezett alkotásainkhoz ezek a próbálkozások elengedhetetlenek voltak. Csak, hogy néhány nevet említsék az eddigiekből: Rail Runner, Pinball, RC Cars, Soldier of the Universe.

**GS: Térjünk át akkor jelenlegi játékokokra, a Ball Adventuresre. Mióta készül ez a program?**

A.S.K.: Hozzávetőlegesen 2002 februárjában kezdtük meg az előkészületeket. Azóta már eléggé előrehaladtak a fejlesztések, de azért még van mit javítani. Még újdonsült kiadónk kívánságait kell beleépítenünk, de valóban elég jól haladunk.

**GS: Van-e különösebb oka annak, hogy ismét flipper csináltak?**

A.S.K.: Igazából úgy gondoltuk, hogy mindaddig, amíg próbálkoztunk más stílusok megalkotásával, készítettünk valami olyat is, amivel már elég régóta foglalkozunk. Az idők folyamán nagy tapasztalatot szereztünk a flipperek területén, tudjuk, hogy mi kell bele, és mi nem.

**GS: Mennyire törekedtek a valódi játékelményre?**

A.S.K.: Amint láthattátok, a főhadiszállásunkon van egy valódi flipperasztal is, amely szerves részét képezi a fejlesztéseknek. Nemcsak azért, mert reggelente egy jót szoktunk vele nyomni ☺, hanem mert a játék fizikájának a kifejlesztésében is sokat használtuk. Vagyis a valóságban ugyanannyi idő alatt ér le a golyó az asztal aljára, mint a Ball Adventuresben, és még sorolhatnánk. Célunk az volt, hogy az eddigi legvalóságosabb és legjátszhatóbb flipperjátékot alkossunk meg, és úgy érezzük, hogy elég jó úton haladunk ☺.

**GS: Ennek megfelelően a játék grafikája is teljesen valóságos lesz, ugye?**

A.S.K.: Természetesen. Mint egy valós

flippernek, a grafikus motornak is a lehető legtökéletesebbnek kell lennie. Mindent megtettünk ennek érdekében, és az eredmény, úgy érezzük, magáért beszél. Mint láthatjátok a képeken is, nemcsak szépek a tükröződések, de a pályák is nagyon kidolgozottak. A legkisebb részletre kiterjedő modelleket készítettünk, a pályát kisebb-nagyon tereptárgyak is díszítik, ami tovább fokozza a játékelményt: ilyen az autó, a vonat, a repülő, és még sorolhatnánk.

**GS: Hány pálya lesz a végleges változatban?**

A.S.K.: Összesen három asztalt tervezünk. Ezeknek természetesen más lesz a témá-



„Célunk az volt, hogy az eddigi legvalóságosabb és legjátszhatóbb flipper játékot alk

juk, és teljesen más célokat kell teljesítenünk az extrák eléréséhez. Annyit még elárulunk, hogy Xboxra is megjelenik a játék. Ebben a változatban a kiadó kérésére egyvel több pálya lesz.

**GS: Mik a terveitek a jövőre nézve? Mi lesz a Ball Adventures után?**

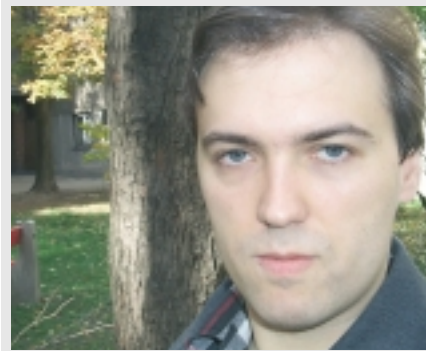
A.S.K.: Ötleteink vannak dögvél, de mivel még mi sem tudjuk teljes bizonyossággal, nem akarjuk elkiabálni a dolgot. Azt tudjuk egyértelműen megmondani, hogy a következő alkotásunk már nem flipper lesz. **ZeroCool**





# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Remélem, mindenki beszerezte a könyökvédőket és a bukósiskákat, hogy kellően felkészülhessen a karácsonyi ajándékvásárlásoknál található kedves és barátságos embertömegre... Készülnek persze a kiadók is karácsonyra, és szokásukhoz híven már most tolják az arcunkba a sikergyánus cuccokat. A hónap legaktívabb cége az Electronic Arts volt, amely a Sims Online mellett két bestseller és nagyon jó film adaptációjával is boldogította a rajongókat: a PC-s 007-es ügynök és Harry Potter szinte óramű pontossággal érkezett meg a mozibemutatók idejére. Más kérdés, hogy PC-n a két very british hős kalandjai egy kicsit jobban is sikerülhettek volna...

Szerencsére kárpótálásul végre-valahára megérkezett a JoWood kiváló szerepjátéka, az Arx Fatalis. Mókás, hogy ez a játék számomra kicsit nosztalgia, hiszen majdnem egy teljes évvel ezelőtt, tavaly karácsonykor játszottam a bétájával, és a januári számban írtam róla béta-tesztet! Nem semmi, hogy ennyit kellett várni a végleges verzióra...

Egyébként elsőnek nem ezt a játékot szántuk a Fókuszba, hanem a Project Nomadsot, ám némi postázási és vámkézelési malőr miatt nem kaptuk meg idejében a csomagocskát a CDV-től, ezért voltunk kénytelenek átnyergelni az Arx Fatalisra. A „második” CD-t viszont ebben a hónapban nagyon hamar le kellett adnia ZeroCoolnak, és akkor még bőven számítottunk a CDV játéka – így a CD-n nomadsos Fókuszanyag található. Elnézést a kis kavarsért. Egy gyors kanyarral visszatérve az újság tartalmára: nem felejtkeztünk meg a karosszékdiktátorokról sem, hiszen a stratégiai játékok rajongói ebben a számban többek között az Europa 1400: The Guildról, az Anno 1502-ről és a magyar Platoonról olvashatnak. Mi, magyarok ugyan nem jártunk Vietnámban, de legalább virtuálisan „megénekeljük”, milyen is lehetett az a pokol, amelyről Oliver Stone azonos című híres filmje is szól.

No és olvashattok még autós és repülő szimulátorokról is (végre tudtam valamit adni SZJVC-nek is!), kosárlabdáról és teniszről, úgyhogy ez a szám az utóbbi idők legváltozatosabbika. Mivel idén már nem találkozunk, ezért: Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet mindenkinek!  
**Bad Sector**

### Bad Sector

**Specialitás:** akció, kaland, RPG, stratégia (RTS és Civ)  
**Előélet:** 10 éve újságíró: 576 Kbyte (szerző), Filmvilág (szerző), PC-ZED (szerző), Playboy (szerző), Computer Aktiv (szerkesztő), FHM (szerző), GameStar (szerkesztő).  
**E-mail:** badsector@gamestar.hu  
**Örökös kedvence:** Betrayal at Krondor (1993)



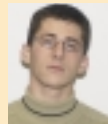
### Boe

**Specialitás:** akció, RTS, szimulátorok  
**Előélet:** 9 év HC gaming, EarthQuake-főszervező, PC World (szerző), GameStar (szerkesztő, majd főszerkesztő)  
**E-mail:** boe@idg.hu  
**Örökös kedvence:** UFO Enemy Unknown (1994)



### Csonti

**Specialitás:** Körökre osztott stratégia, menedzser  
**Előélet:** 4 éve játékujságíró: PC-ZED (szerző), GameStar (szerző)  
**E-mail:** csonpet@freemail.hu  
**Örökös kedvence:** Civilization (1992)



### ender

**Specialitás:** RTS és körökre osztott stratégia, FPS  
**Előélet:** 7 éve játékujságíró: Démon magazin (vezető szerkesztő), PC Ultra (szerző), PC-ZED (szerző), Computer Technika (szerző), Playtime! (szerkesztő), Klikk (főszerkesztő-helyettes), 576 Kbyte (főszerkesztő)  
**E-mail:** ender@gamestar.hu  
**Örökös kedvence:** Doom I.



### Berrr

**Specialitás:** kaland  
**Előélet:** 12 éve játékujságíró: Computer Mánia (szerkesztő), Filmvilág (szerző), Computer Aktiv (szerző), GameStar (szerző). Megjelent regényei: *A Lendhorni küldetés* (fantasy), *Egyetlenem* (tanulmány a nőkről).  
**E-mail:** beregit@freemail.hu  
**Örökös kedvence:** The Pawn (1986)



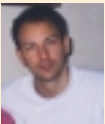
### Caris

**Specialitás:** RPG, kaland + cheatek ☺  
**Előélet:** 8 éve újságíró: PC Guru (szerző), PC-ZED (szerkesztő), GameStar (szerkesztő), Computer Aktiv (szerző), Playtime (szerző), GameStar (szerző)  
**E-mail:** caris@idg.hu  
**Örökös kedvence:** Final Fantasy VII (PC-re: 2000)



### Del

**Specialitás:** akció, RPG, FPS/RPG, űrszimulátor, F1  
**Előélet:** Kilenc éve játékujságíró: PC Guru (hírszerkesztő), PC-ZED (alapító tag és '98 végéig főszerkesztő), GameStar (szerző),  
**E-mail:** deltech@freemail.hu  
**Örökös kedvence:** Wing Commander 2 (1991)



### Gyu

**Specialitás:** sport, MMORPG, RTS  
**Előélet:** 1989–1996-ig játékefejlesztő; PC Guru (szerző), MODEM IDŐK (szerkesztő), PC-X (szerző), OtherSide (főszerkesztő-helyettes), GameStar (szerkesztő)  
**E-mail:** dragon@gamestar.hu  
**Örökös kedvence:** Lords of Midnight (1984)



## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. A GameStar csak és kizárólag abban az esetben értékeli egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve ha a játék forgalmazója, illetve fejlesztője értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.
2. Az adott százalék tesztelőnk *szubjektív* véleményét tükrözi, amely közel sem csak az értékelőboxban kiemelt négy legfontosabb *objektív* tényező (grafika, zene, hanghatások, játszhatóság) értékein alapszik. Az értékelést befolyásoló legfontosabb szubjektív szempontok a hangulat, a szavatosság, a játék sztorija, a körítése, az eredetiség és a bugmentesség – ezeket azonban jellegüknél fogva pontokkal nem értékeljük.
3. Százalékos értékelésünk minden esetben azonos elveken alapul, így a tesztelt játékot a szerző az esetek nagy többségében össze is veti a műfaj korábbi sikeres vagy sikertelen darabjaival, melyeket a GameStar régebben már letesztelt (Chart).
4. Tesztelőink rutinos, öreg rókák, és mindig ügyelünk, hogy a megfelelő ember végezze el az értékelés kényes feladatát. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogyan ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
5. A játék minimális hardverigényét a kiadó adatai alapján mindenhol feltüntetjük, de a tesztelő a saját gépén látott *valós* tapasztalatokat is megosztja veletek, természetesen gépének jellemzőivel együtt.
6. Ha valamely értékelésünkkel nem értesz egyet, haladéktalanul küldd el számunkra saját százalékos véleményed, egy legalább 1000 karakteres indoklással körítve!

## KÜLÖNDJÁK ÉS IKONOK



**A hónap játéka:** Adott hónap legjobbja. Nem mindig azonos a fókuszjátékkal!



**Citromdíj:** No comment.



A játékhoz kapcsolódó anyagot találás a lemez mellékleten



A játékhoz kapcsolódó anyagot találás a www.gamestar.hu oldalon



A játékhoz kapcsolódó anyagot találás a www.gamestar.hu oldalon



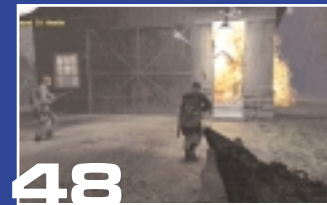
A játékhoz tippet, cheateket találás a tipprovatban



**36 Arx Fatalis**  
Fa tál is van meg has is...



**44 James Bond Nightfire**  
C'mon baby night my fire



**48 MoHAA: Spearhead**  
Mi van? Németek? Was?

### Lethal Gene

**Specialitás:** akció, kaland  
**Előélet:** 8 éve újságíró: 1994-től Perfect lemezmagazin (szerkesztő-designer), PC World (szerkesztő), GameStar (szerző)  
**E-mail:** szbulcsu@idg.hu  
**Örökös kedvence:** Quake 1 (1996)



### Sam

**Specialitás:** akció, stratégia  
**Előélet:** 9 éves HC gaming, EarthQuake-főszervező, GameStar (szerző, marketingmenedzser)  
**E-mail:** sam@gamestar.hu  
**Örökös kedvence:** Panzer General (1994)



### Szittyó

**Specialitás:** RTS, RPG, FPS, de egyéb-  
ként mindenhez ért  
**Előélet:** Látomás Fanzin (1996, lapigazgató), azóta a kiadói szakmában tevékenykedik. Sokat játszik.  
**E-mail:** jszigetv@idg.hu  
**Örökös kedvence:** Warhammer: Dark Omen (1998)



### Uhu

**Specialitás:** Körökre osztott stratégia, RTS, FPS  
**Előélet:** 4 éve játékujságíró: PC-ZED (szerző), Computer Aktiv (szerző), GameStar (szerző, CD-szerkesztő)  
**E-mail:** uhu@gamestar.hu  
**Örökös kedvence:** Deus Ex (2000)



### Mazur

**Specialitás:** RPG, akció, kaland  
**Előélet:** 4 éve újságíró, Cash-Flow (szerző), GameStar (szerző)  
**E-mail:** mazur.sith@freestart.hu  
**Örökös kedvence:** Neverhood (1996)



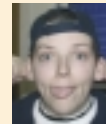
### SZ.JVC.

**Specialitás:** harci szimulátorok (repülő, helikopter, tengeralattjáró, tank, hadihajó stb.)  
**Előélet:** 11 éve újságíró, 576 Kbyte (szerző, szerkesztő, főszerkesztő), GameStar (szerző)  
**E-mail:** szjvc@freemail.hu  
**Örökös kedvence:** F/A 18 Interceptor (1988)



### The Richfielder

**Specialitás:** stratégia, FPS  
**Előélet:** 10 éve újságíró: Chip (szerző), PC-X (felelős szerkesztő), GameStar (szerző), PC World (szerkesztő)  
**E-mail:** trf@gamestar.hu  
**Örökös kedvence:** Settlers 3 (1998)



### ZeroCool

**Specialitás:** FPS, autós gammák, online bármí ☺  
**Előélet:** 4 éve játékujságíró: PC-ZED (szerző), Computer Aktiv (szerző), PC World (szerző), GameStar (szerkesztő)  
**E-mail:** zerocool@gamestar.hu  
**Örökös kedvence:** Day of the Tentacle (1993)



## MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!

**90% (99%–90%)**  
Erre az előkelő helyre csak az igazán kiváló játékok kerülnek, amelyek egész végig izgalmasak, szórakoztatóak, eredetiek, kellően összetettek és bugmentesek. Emellett még a dögös grafika, valamint a kiváló hanghatás és zene is fontos szempont.

**80% (89%–80%)**  
Ezek a játékok szuperek, de „lemaradtak” valamiért a dobogóról: technikai problémák vagy irreális gépigény rontottak egy picit a játékelményen; esetleg nem volt túl eredetiek, ellaposodtak stb.

**70% (79%–70%)**  
Általában a közepesnél bőven jobb, de nem túl eredeti programok kerülnek ide. Ezeknél szoktuk tesztelés közben fél szemmel a tévét nézni. Szóval ez a „hmm, szódával elmegy” kategória.

**60% (69%–60%)**  
Az ilyenek szoktak egy oldalra kerülni: aránylag jól kivitelezett tucattermékekről, unalmasabb klónokról vagy súlyos technikai betegekről van szó.

**50% (59%–50%)**  
Gyenge grafika, unalmas játékmenet, sok-sok bosszúság: ezek a jelzők jellemzik az ilyen játékokat.

**40% (49%–40%)**  
Ezeket egy hajszál mentette meg a citromdíjtól. A sok negatívum (siralmas játékelmény, rossz grafika stb.) mellett a tesztelő csak talált valamit, ami miatt kikerülhetett a játék a szegyenpadból.

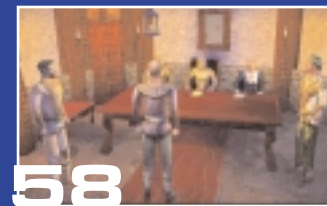
**39% alatt**  
Mint a gimnáziumi dolgozatoknál, mi is nagyjából itt húztuk meg az „elégtelen” szintjét. Az ennél rosszabb játék kiérdemelte a szép, sárgálló citrom szintjét.

## ADATHALMAZ – MI MIT JELENT AZ OLDALAKON?

**Kategória:** az adott stíluson (stratégia, akció) belüli pontos irányzat megnevezése  
**Környezet:** ez alapján rögtön el tudod helyezni a játékot térben és időben  
**Nehézség:** tesztelőnk véleménye a játékról; ha állítható, általában azt tüntetjük fel  
**Újrajátszanád-e:** ez jelzi, hogy a játék egyszeri vagy hosszú távú szórakozást ígér-e  
**Forgalmazó:** a játék hazai forgalmazója, náluk érdeklődhetsz a kereskedelmi jellegű információkért (elérhetőségüket a hirdetésekben megtalálod)  
**Megjelenés:** mindig a hazai polcra kerülés dátumát adjuk meg



**52 Harry Potter CotS**  
Az én seprűm nagyobb...



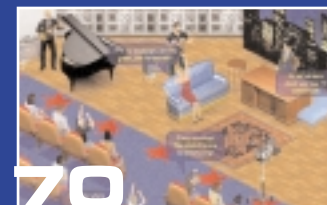
**58 Europa 1400**  
1300-at adok érte



**62 Platoon**  
103, és emelkedik



**68 Robin Hood**  
Nagy, szőrös és vízben él



**70 Sims Online**  
Végre egy új Sims!!!



# Arx Fatalis

## A napkrém íze

Arx Fatalis klausztrófóbiás, föld alatti világában sokan azt sem tudják, mi az a napfény, a járatokban patkányemberek, goblinok, trollok és egyéb szörnyek vadásznak a lakosságra, továbbá egy titkos szekta szervezkedik, hogy Akbaa sötét istenségét megidézve mindent romlásba döntsen. Még szerencse, hogy létezik egy kiválasztott hős, aki a prófécia szerint megmenti majd az embereket.

A gond csak az, hogy az illető egy mocskos goblincellában ébred egy szál pendelyben, és nem emlékszik az égvilágon semmire...



ARX FATALIS

SZEREPJÁTÉK

**T**avaly karácsony előtt toltam először az Arx Fatalis bétáját, amit az akkor még létező, Fishtank nevű német cég volt olyan kedves és elköltött hozzánk. A fantasztikus hangulatú, igazán eredeti ötleteket tartalmazó RPG-n fellelkesülve arra számítottam, hogy hamarosan megkapjuk a végleges verziót... Nos, nem így történt: a kiadás többszörös

Persze Arx univerzumában nem az irodabérlési szempontok vezérelték a lakosságot, hogy a napfényt megtagadják maguktól, hanem maga a fénylő korong tűnt el az égboltról, és a világ szörnyű romlásra ment keresztül, így a teljes civilizáció: emberek, törpék, goblinok, patkányemberek és kígyónók a föld alá költöztek. Egy ideig csodával határos módon képesek voltak

„SB Live-on a tér minden oldaláról hörgéseket, nyekergéseket, sikolyokat, sóhajokat, csepegést hallhatunk – nagyon para!”

halogatása után végül is maga a Fishtank olvadt be a JoWoodba, és „ennek öröme” az Arx Fatalis angol verziójára egészen mostanáig kellett várni!

### A VÁROS „ABLAKÁBA” SOHA NEM SÜT BE A NAP...

Szerencsére az AF megérte a várakozást: igazi csemege a klasszikus Ultima Underworld nosztalgikus rajongói és a fiatalabb RPG-sek számára egyaránt. A különös, föld alatti világ egy pillanatra sem ereszt fantasztikus hangulatú, klausztrófóbiás feelingjéből, és kétségkívül ez a játék legnagyobb erénye. Ebből a szempontból egyébként leginkább a szerkesztőségi életre emlékeztetett, mert bár nálunk nincsenek katakombák és fantasy szörnyek, viszont az ablak nálunk is hiánycikk, így egy-egy hosszabb munkanap után tökéletesen bele tudtam élni magamat a főhős szerepébe...

példás békességben együttműködni és segíteni egymást. Persze az idő múlásával a régi ellentétek ismét egymásnak taszították a különféle népeket. A bajokat tetézendő, a városban egy új szekta is felütötte a fejét: a célja, hogy egy Akbaa nevű, rendkívül rosszindulatú sötét istenséget megidézzen.

A játék elején hősünket alaposan fejbe kólintják, és áldozati báránynak felkészítve egy mocskos goblin börtönbe zárják.

A priccsen aztán teljes amnéziában ébred, de – a játékos hathatós segítségének köszönhetően – még így is sikerül megszöknie: így kezdődnek kalandjaink a föld alatti világban.

### POLIHISZTOROK ELŐNYBEN!

Az Arx Fatalis első blikkre teljesen hagyományos, belső nézetes RPG. Az AD&D rendszerű és azt koppintó sze-

### ULTIMA UNDERWORLD

A legendás Ultima Underworld pontosan tíz évvel ezelőtt jelent meg, és majdnem ez volt a legelső folyamatos 3D-s grafikájú belső nézetes játék – egyedül az id Software *Wolfenstein 3D*-je előzte meg – az a vicces, hogy az UU fejlesztése már *korábban* elkezdődött, csak tovább tartott, ezért őrizhette meg elsőbbségét a *Wolfy 3D*. Az Ultima grafikus motorjának érdekessége, hogy nemcsak a *Wolfenstein 3D*-nél, hanem a *Doom*-nál is forradalmibb volt, hiszen a térben nemcsak fel-le lehetett nézni, hanem ugrálni, repülni és levitálni is lehetett. A játék az addigi izometrikus Ultimákhoz képest is javult: logikusabban, könnyebben kezelhetőbb lett a mágia, a harc és az inventory rendszer. A mágia és a harc az Arx Fatalishoz hasonló volt: a harchoz nyomva kellett tartani az egeret, a varázsláshoz pedig rúnákat kellett találni.

Készült még egy folytatás is, amely megvalósításában nem sokban különbözött az első résztől, de ugyanakkora sikert aratott. A fejlesztők később Looking Glass néven másik céget alapítottak; a következő játékaik a szintén világhírű sci-fi RPG/FPS, a *System Shock* volt, és ők álltak a kiváló *Thief* két része mögött is.



repjátékokkal ellentétben ugyan nem tudjuk megadni, hogy melyik kasztba tartozunk, viszont a szokásos alaptulajdonságok (erő, intelligencia, ügyesség, testfelépítés) és a különféle képességek (lopakodás, mágia, közelharc, védelem stb.) állítgatásával már az elején befolyásolhatjuk, hogy milyen típusú karakterünk legyen. Elég macho módon csak férfi karaktert indíthatunk, pedig az újrajátszáshoz poén lett volna, ha egy csinos szöszkét is vezethetünk Arx katakombái között. (A feministák egyébként is sárkány módjára tüzet okádhatnak az Arxra, mert a nőket meglehetősen ostobának ábrázolják benne ©...) Egyébként egy kicsivel több férfiarcmódel-

### ARX

■ **KATEGÓRIA**  
Belső nézetes akció-RPG

■ **KÖRNYEZET**  
Hagyományos fantasy

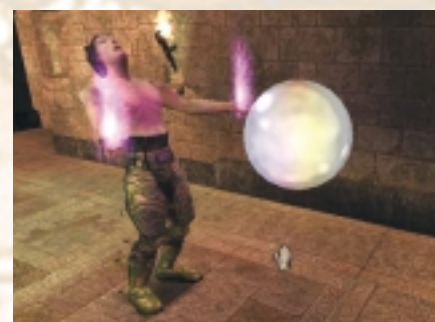
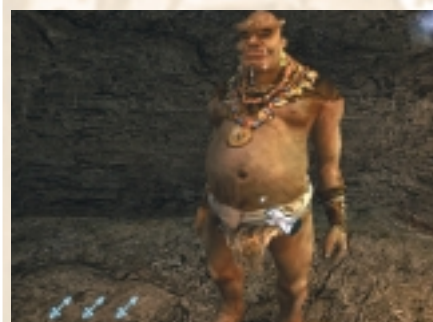
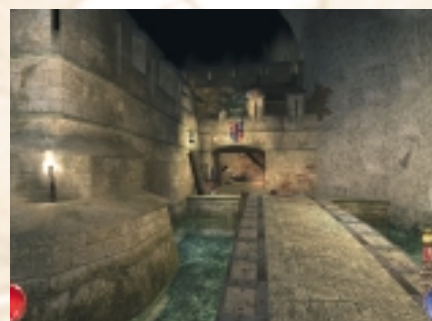
■ **NEHÉZSÉG**  
Közepes

■ **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**  
Talán

WEB







sem ártott volna, mert összesen csak négyet kapunk, és valahogy egyik sem volt szimpatikus, így végül a legkevésbé antipatikust választottam. A karaktergenerálásnál fontos megjegyezni, hogy az Arxban nem tanácsos „szakbarbárokkal” nyomulni, mert alaposan meg fogjuk keserülni, ha emberünk valamilyen fontosabb tulajdonságban jártnalabb. Én amikor még egy éve nyomultam a bétával, elsősor alaposan megszívartam, mert szokásomhoz híven egy intellektuális, a mágiában jártasabb, és így kevésbé Schwarzenegger típusú fickóval kezdtem, akit az első nyamvadt goblin röhögve levert. Amikor másodsorra újakezdtam, és tízes fölé emeltem az erőszintet, akkor már vígan tapicskoltam a goblinvérben...

Itt jegyezni meg, hogy a harcot a bétához, illetve a demóhoz képest a végső verzióban jelentősen megkönnyítették: ott az elején eléggé megszenvedtem még egy mezei patkány kiirtásával is, itt viszont már az elején tömegesen támadó goblinokat is könnyedén legyaktam. (Azért erőre valamennyit mindenképpen szükséges táplálni!)

Később egyre inkább „szakosodhatunk”: szintlépéskor újabb tapasztalati pontokat kapunk, amelyeket elosztva aztán nagyobb hangsúlyt fektethetünk egyes tulajdonságokra, így a sötétben lopakodó

tolvajjára, a kézitusában jeleskedő harcossá, a Robin Hoodokat is megszégyenítő íjászra, vagy a Merlin nyomdokaiba lépő mágussá is válhatunk. Azt még érdemes hozzátenni, hogy a tárgyak felismerését, záruk piszkálását, illetve a különféle lötyök véggyitgetését mindenképpen érdemes fejleszteni, mert nagyon sok hasznát látjátok a játék során. Akik pedig csak ütni szeretnek, azok talán kicsit csalódnak is a játékban, ugyanis egyes helyeken muszáj varázsolni ahhoz, hogy továbbjuthassunk.

#### MÁGIARAKÁS, KARDPENGÉK ÉS ACÉLOS TEKINTET

Mind a harc, mind a mágia tekintetében kiváló újításokkal, illetve rég nem használt ötletekkel találkozunk. A vívásnál például nem érdemes csak úgy hack'n'slash módjára csapkodni, hanem az egér gombját hosszan nyomva kell tartani, hogy hősünk erőt gyűjtsön (ezt a képernyő közepén látható, egyre jobban elszíneződő ékszeren követhetünk nyomom) és amikor már elértük a maximumot, akkor sújtsunk le az ellenre. (Hasonló elven működött a kardozás az *Ultima Underworld*-ben is.) A bétában a csapás irányát is megváltoztathattuk a jobbra-balra sasszéásokkal – ezt sajnos a jobbra-balra sasszéásokkal – ezt sajnos a legpoénosabb azonban a mágia megvalósítása. Mint a *Black and White*-ben, itt is különféle ábrákat kell a levegőbe rajzolni, amelyeket a játék során különböző talált vagy megvásárolt rúnákról tanulhatunk meg. (Utóbbiak fellelését egy kicsit túlsá-

gosan is megnehezítették a készítő: én a legtöbbjüket kénytelen voltam megvásárolni, pedig később különféle fórumokon olvastam, hogy rá lehet ezekre inger' is akadni, csak alaposan el vannak rejtve.)

#### ÉTELRECEPTEK:

**Kenyér:**  
A lisztet keverd össze a vízzel, az üres üveget tedd el, a tésztát pedig tűzőn süsd meg

**Almás süti:**  
A lisztet keverd össze vízzel (mint a kenyénnél), a tésztát azonban ne süsd meg, hanem használd rajta a sodrófát. Ha kész van, rakd bele az almadarabokat, majd rakd fel tűzre, és már meg is van a süti. Inyencek borral is fűszerezhetik, amire egyesek allergiások ☹...

**Sült hal:**  
Szerezz köteleket, fát, és horgássz ki vele egy gusztusos sügért. A hal kibeledésétől most elteltünk: dob a tűzre és kész a sült hal.

**Sült patkány:**  
A patkányborda rendkívül ízletes csemegé: csak dob a tűzre, és meglátnod milyen finom ☺.

A diagramok megfelelő kombinációjával süthetjük el a különféle varázslatokat, és ahogy egyre magasabb szintre lépünk, egyre több mágiát idézhetünk meg. Csata közben a levegőbe rajzolni különféle ábrákat kellően torokszorító művelet... lenne, ám a kicsit túlságosan is „gondoskodó” fejlesztők azt a lehetőséget is a végleges játékba szűrték, hogy három varázslatot

kéznél tartani, ha RPG-rajongó létedre nem lelkesedsz az adventure-ökért.

#### „Ó ÉDESEM! SZÉP VAGY, MINT EGY... TROLL ☹?”

A MI mellett mindenképpen elismerést érdemel még a játék rendkívül látványos grafikája, amely ugyan nem hagyja le a *Morrowind*-ét, (hát igen... ha

előre a tarsolyunkba tegyük. Ennek ugyan egy kicsit csalás ize volt, de persze azért bőven alkalmaztam – volt jó néhány táposabb monszta, amelynek nem ártottak a „konzerv”-varázslatok. Mókás volt egyébként látni, ahogy az ellenség is hozzánk hasonlóan csápolva próbálta megidézni a bűvigéket – ilyenkor minél gyorsabban próbáltam odacsördíteni egy kardcsapást vagy egy tűzlabdát, de az ellenség egész ügyes volt, úgyhogy ez nem mindig jött össze.

Különböben általában véve jellemző volt a szörnyekre, hogy rendkívül intelligensen harcoltak: nem rontottak nekünk ész nélkül, hanem egy-két sebesülés után fejvesztve társaik után rohantak, hogy aztán egységben az erő alapon belezzék ki derék hősinkeket. Ilyen „elrohanós”, „társakat figyelmeztetős” MI-t egyébként már más játékokban is próbáltak alkalmazni, de ez az első, ahol ezt ennyire profin meg is valósították.

A szörnyek mesterseges intelligenciájának csodálása mellett a saját természetes eszünket is használnunk kell a különféle logikai puzzle feladatok megoldásához, amelyek ugyan nem teljesen kalandjáték-szerűek, de közel járnak hozzá. Sajnos néha kicsit túl nehézre vagy ködösrre sikerültek, úgyhogy érdemes egy végigjátszást

a *Morrowind* előtt jön ki az *Arx Fatalis*, ahogy azt eleinte tervezték, akkor ez lett volna az addigi legszebb RPG...), de másodikként mindenképpen kiemelkedik a többi RPG közül. A leginkább szemet gyönyörködtető – és egyszerre félelmetes is – a fény-árnyék effektus megvalósítása, ahogy a sűrű sötétségben a fáklyák lobogó lángfénye megvilágítja a bump mappinggel „érdesített” falakat. A fényforrásoknak egyébként ebben a játékban rendkívül jelentőségük van, ugyanis az elhagyott területeken állandó sötétség honol, és nagyon nehéz bármit megtalálni, vagy egyáltalán előrehaladni, ha nincs nálunk gyújtós. Elsőrangú még a mágia grafikájának megvalósítása is – a varázslások még rövidke világításként hasznosak is válhatnak, amikor már kifogytunk a fáklyákból. Bump mappingről már esett szó, de még ha ezeket kikapcsoljuk is a sebesség érdekében (GeForce2 MX-en esetleg érdemes...), akkor is kellően részle-

#### ITALRECEPTEK

Ezekhez egy kémiai forralóberendezésre lesz szükséged. Az arxi kastélyban is találsz egy ilyet, de később is az Akbaa-sekta titkos bázisán.



het a szokásos forralgató.

**Méreg:**  
Ehhez a zöld páfrányt kell a mozsárban megnyomorgatni, majd az üvegcsébe a forralóba rakni.

#### Életital:

Törj össze egy sárga vízi virágot a mozsárban, a port rakd bele egy üvegcsébe, ezt pedig helyezd be a kémiai forralóberendezésbe.

**Ellenméreg**  
A lila színű, kis virágokat lehet erre felhasználni: mozsár, üvegcsé, majd forraló.

**Mana**  
A sötétebb kék színű virágot kell hozzá összetörni és üvegcsébe rakni, aztán jöhet a forraló.

#### Láthatatlanság ital:

Törj össze egy világoskék virágot a mozsárban, a port rakd az üvegcsébe, majd jö-

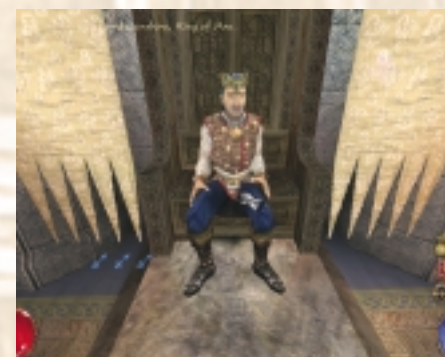
tesek a textúrák, ráadásul a középkori épületeket sikerült igazán korhűen ábrázolni. Nagyon szépen kidolgozták még a szörnyeket és az emberi karaktereket is: a dögök az alacsonyabb poligonszám miatt talán nem néznek ki annyira ütősen, mint a *Morrowind*-ben, viszont a humanoidok tényleg verik az Elder Scrolls kicsit szögletes figuráit. Egyedül az zavart egy hangyányit, hogy egy adott fajon belül – a királyt leszámítva – mindegyik monszta pontosan ugyanúgy nézett ki, a játékok elején kiszabadított goblintól kezdve a mezei katonákon át egészen a szakácsmesterséget űző fajtársig. Az

#### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Arkane Studios  
■ KIADÓ  
JoWood  
■ WEBOLDAL  
www.jowood.com  
■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems  
■ MEGJELÉNÉS  
már kapható

#### CHART

■ Baldur's Gate 2  
96%  
■ Morrowind  
94%  
■ Gothic  
89%  
■ Arx Fatalis  
87%  
■ Gorasoul  
71%  
■ Pool of Radiance 2  
57%





## CARIS MÁ S VÉLEMÉNYE:

Amikor először hallottam az Arx Fatalisról, azóta vártam, hogy végre megérkezzen a program, hiszen már jóval a játék megjelenése előtt az Ultima Underworldök nem hivatalos folytatásaként emlegették. Jelentem, a program bizonyos szempontból felnőtt a nagy elődökhöz, ám sajnos néhány dolgot sikerült nagyon elrontaniuk a fejlesztőknek. Ilyen az automatikus térképezés, amely jelenlegi állapotában szinte használhatatlan. Nem tetszett még a kissé kiegyensúlyozatlan nehézsége a játéknak: egy bizonyos fajta ellenség legyőzése inkább szerencse, mint tudás kérdése. Gondok vannak a program optimalizálásával is, a szintek között rengeteget tölt, bizonyos pályákon pedig nagyon akadozva mozog – egy olyan gépen, amelyen minden más játék tökéletesen fut. A program hangulata viszont első osztályú, valamint nagyon tetszettek a rejtvények is. Ha mindent egymás mellé rakunk, akkor a program egy ötös skálán nálam egy erős négyest érdemel.

emberek arcát nézve a változatosság már megfelelő, de azért ott sem ártott volna néhány kövérebb vagy nagyobb darab fickó, mert náluk pedig mindenki ugyanolyan nyüzüge formájú.

Összességében azért a grafikai megjelenítés nagyon is megállja a helyét, a pálmát azonban az EAX rendszert támogató hanghatások viszik el! Kifejezetten a játék kedvéért beüzemeltem hátsó hangfalnak az utóbbi időben az Xboxomhoz használtakat, és nem is bántam meg, annyira paráztam



a tér minden oldaláról jövő hörgésektől, nyekergésektől, sikolyoktól, sóhajoktól, csepegésektől, illetve az is feldobta a hangulatot, ahogy Arx kastélyában megszólalt mögöttem a bárd lantjának muzsikája. A technikai tökéletesség mellett nagy gratulát érdemelnek a szinkronhangok is: a goblinok például kelően idétlenül motyorásznak, büfögnek, vagy köpnek ki (az eródtémnyükben járva jókat kacarásztam, amikor kihallgattam őket), a kígyónok pedig elég félelmetes és sziszegő hangon beszéltek ahhoz, hogy óvatosan kerülgessem őket. Emellett a fontosabb szereplők is megfelelő beleéléssel rízsáztak – talán egyedül a főhős beszélt kicsit szintelen hangon.

Kicsit kiábrándított a zene is – nem azért, mintha gyenge lett volna, csak nagyon kevésszer szólalt meg, és még ilyenkor is előfordult, hogy bugosan: rosszor halkult el, erősödött fel, vagy hirtelen megszakadt valamiért.

## SÜTI, NEM SÜTI

Összességében azért kiváló a mágia- és a harcrendszer megvalósítása, nagyon ütős a grafika, és a zenét leszámítva tökéletesek a hangok – mégis mi az a különlegesség, amellyel az Arx Fatalis fókuszba került mint az eredeti ötletet tartalmazó já-



tékok egyike? Nos, a már említett varázslatrendszer mellett a másik specialitás a különféle tárgyak, élelmiszerek, növények és lötyök kombinálása. Ha ugyanis a játékban bármire szükség van, és éppen nincs nálad, akkor ha a birtokodban vannak az összetevők, és értesz is hozzá, saját magad is előállíthatod ezeket! Netán megéheztél, és csak nyers halat találsz a hűtőszekrényben? Nos, nem kell mást tenned, mint megkeresned egy tűzhelyet, és ha nincs meggyújtva, akkor a tűzvarázslattal lángra lobbantathatod, aztán rádobod a halacskát, és pár másodperc múlva már kész is a sült csemege. Ha kenyert is akarsz hozzá készíteni, akkor egy kis lisztre van szükséged, amit egy üveg vízzel összekeversz, és tűzön megsütöd. Sőt, ha még nyers halad sincs, de esetleg egy folyó mellett állsz, akkor kötéltől, fadaraboktól horgászbotot eszélálhatsz, és kihálászhatod magadnak az állatokat.

A legkirályabb azonban az almás süti készítése! Kell hozzá liszt, vízzel vegyíted, egy sodrófával előkészíted, beleszedsz az almadarabokba, egy kis forróság, és már kész is van! (Alma nélkül is ehető egyébként, de úgy nem az igazi ☺) Mondjuk, nem tudom, hogy a kizárólag férfiakból álló vezető fejlesztők mennyire tudnak főzni, mert a valós életben azért ezeknél egy kicsivel több összetevő is elkelhet ☺...

A hagyományos mellett a „boszorkánykonyha” titkait is elsajátíthatjuk: gyógyító, ellenmérgek, mérgező és más lötyöket is kotyvaszthatunk. Csak a megfelelő növényekre van szükség, amelyeket egy mészárban összetörünk, és a kémiai berendezések segítségével felforraltjuk a szereket. A gyógyszer és az ellenmérgek használata, gondolom, egyértelmű, de hogy mi szükség van mérgekre? Nos, veterán szerepjátékosok biztosan könnyen rájöttek a megoldásra: kardjaink élet kenhetjük meg vele, hogy az ellenségben még több kárt okozzunk.

## ARX FATAL ERROR

Bizony, sajnos elérkeztem a negatívumokhoz, amelyek miatt végül is az Arx Fatalis pontosan három ponttal került a búvós 90% alá... Az alcimból már biztosan kitálatottak, hogy a csúf bugokról van szó, amelyeket elképesztő módon egy teljes évvel a tavaly decemberben tesztelt béta és két (!) patch után (az 1.15-ös verziót tol-

mert a program nem egészen kóser módon kezeli a tárgyak ütközését. (Olyan is előfordult, hogy csak a visszatöltés segített.) Amikor pedig nem valamelyik tárgyba szorultam be, akkor erről az egyik járóló gondoskodott egy szűk utcában: az istennek sem akarta eldönteni, hogy ő most inkább előre, vagy hátra szeretne haladni.

Nem szoftveres, hanem fejlesztői bug, hogy a játékot effektíve el lehet rontani azáltal, ha bizonyos helyeken nem a sztori fonala alapján haladunk: amennyiben például még az elején megöljük a trollokat, akkor nem tudunk továbbjutni. (Szerencsére én nem szúrtam el, de az egyik fórumot olvasgatva találtam rá erre a bugra.) OK, a legtöbbben nem esünk nekik, de azért egy szerepjátékban akkor sem szabadna ilyen megengedni!

Bosszantó volt az is, hogy még trehányabb módon oldották meg a naplókezelést, mint a Morrowind-ben (én nem tudom, ezek egymásról másolták ezt az



gos, hogy egyáltalán mi a fenét is kell csinálni. Gratulálok ☺! Végül egy kicsit frusztráltak a hosszú töltési idők, ráadásul gyakran ugyanazokra a helyekre kellett visszatérnem, úgyhogy ez még jobban idegesített.

## KICSIT KUKACOS, DE FINOM A SÜTI

Összességében azért hibái ellenére is nagyon élveztem az Arx Fatalist: a Morrowind óta nem töltöttem ennyi időt szerepjátékkal. Mint azt az összehasonlításban is láthatjátok, ugyan az Arx nem társította le a trónjáról a Bethesda klasszikusát, azért fantasztikus hangulata, valamint újításai miatt nemcsak a hozzám hasonló megszállott RPG-rajongóknak, hanem kezdőknek ugyancsak érdemes alámélniük Arx goblin- és patkányvértől mocskos katókombáiba.

Bad Sector

## HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
GeForce2 MX

■ **Tesztkonfiguráció**  
Athlon 1800+,  
500 MB RAM,  
ATI Radeon 8500

■ **Tapasztalatunk**  
„A sebességgel a Radeon 8500-asommal nem volt semmi gond, de sajnos ezt a játékot sem tesztelték normálisan az ATI kártyáján, mert egész végig igen durva grafikus bugokkal találkoztam”

## „A szörnyek egy-két sebesülés után fejvesztve társaik után rohantak, hogy aztán egységben az erővel belezzék ki derék hősrüket.”

tam) sem sikerült kiirtani! A legdurvább az, hogy az ATI Radeon 8500-ös videokártyát kezelte a játék (a legfrissebb driver van fent): nagyon csúnyán szemelt a grafika, mintha felpörgettem volna az órajelét (pedig nem). A másik bosszúságot az okozta, hogy gyakran beragadtam a környezetembe,

igénytelenséget?!): amellet, hogy a végrehajtandó küldetéseket itt sem jelölik külön, ráadásul annyira szűkszavúan és nem lényegre törően fogalmazták meg őket, hogy ha nem fülelünk ezerrel az átvezetőknél (mert „persze” a felirat kijelzése nincs szinkronban a hallható szöveggel – még egy bug), akkor esetleg nem vilá-

## ÖSSZEHASONLÍTÁS

	ARX FATALIS	MORROWIND
<b>ÖSSZETETTSÉG</b>	8/10	10/10
<b>SZTORI</b>	8/10	7/10
<b>TÁLALÁS</b>	8/10	10/10
<b>KARD ÉS MÁGIA</b>	9/10	8/10
<b>ÖSSZESEN</b>	33/40	35/40

## ÉRTÉKELÉS

- kiváló „dungeonos” játékmenet és hangulat
- kellemes grafika nagyon jó MI
- zseniális újítások, melyek igazi mélységet adnak a játéknak
- bizonyú sok és durva bug
- ha valamit nem a sztori szerint csinálunk, akkor elszúrhatjuk a játékot...

■ **Grafika**  
■ **Zene**  
■ **Hangok**  
■ **Játszhatóság**

**87**  
százalék





## KÉSZÜLNEK-E MÉG IGAZÁN EREDETI JÁTÉKOK? EREDETISÉGVIZSGÁLAT

„Bezzeg a régi szép időkben, amikor még tudtak játékokat csinálni! C64-re meg Amigára ezerszer eredetibb cuccok voltak! Manapság csak a csili-vili grafika, aztán no gameplay!” – hallatszik az egyik oldalról.

„Hülye vagy te??? Black and White, GTAIII, Morrowind, aztán jönnek az új stuffok is: itt a Black and White 2 és a Doom III PC-re! Mégis mit akarsz még????” – hallhatjuk a másik oldalt. Mint mindig, az igazság most is valahol a kettő között húzódik...

**M**ajdnem három éve, a GameStar 2000. februári számában írtam egy „kis”, hatoldal-as szösszetenet a különféle klónokról és folytatásokról... Nos, a gondolatsort folytatni szeretném, ezúttal a másik oldalt vizsgálva meg: a rengeteg utánérzés mellett létezőnek-e még és lesz-e létjogosultságuk az igazán eredeti ötleteket tartalmazó játékoknak? Természetesen egyértelmű választ nem lehet adni, viszont érdemes egy kicsit körüljárni a témát, hiszen – akár hiszitek, akár nem – a játékipar életéről és haláláról is lehet szó. Nagy szavak? Meglátjuk...

### TÉNYLEG HALDOKLANAK A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK?

Chris Crawford, egykor híres játékfejlesztő és a Computer Game Developer's Conference alapító atyja az én felvetésemnél jóval sötétebb képet festett 1996-ban a számítógépes játékok jövőjéről. Egy, az Interactive Entertainment Design-ban megjelent tanulmányában

a számítógépes játékok médiumát egy olyan haldokló emberhez hasonlította, aki még nem végezte be, de tudományilag már nincs sok hátra neki. Az áldozat teste aránylag lassan, de biztosan megy tönkre, miután az orvos megmondta neki, hogy rákos. Megdöbbentő hasonlat, de Crawford gondolatmenete is félelmetesen logikusnak tűnik...

Az esztéta a legfőbb baj okát abban látta, hogy a valódi irányítás a fejlesztők, a játékok igazi atyjainak a kezéből a marketingesekhez került át. Crawford egyáltalán nem tartotta ezeket a piachoz értő embereket gonoszoknak vagy butáknak, és a fejlesztőket sem „a fény és az igazság bajnokainak”, mégis az volt a meggyőződése, hogy a piacorientált látásmód felerősödése miatt erre a médiumra a „fejlődő”, „jövőbe tekintő”, „dinamikus” helyett inkább a „múltján rágódó” és „halott” jelzők ille- nek. A fejlesztőnek ugyanis az az alapvető célja, hogy a meglévő határokat feszegetse, és új területeket fedezzen fel, míg a pi-

acorientált marketinges inkább azt kutatja, mi volt sikeres *tegnap*, és ha ezt megtalálta, akkor elemi érdeke, hogy makacsul ragaszkodjon hozzá.

### OLYANOK, MINT A MOSÓSZEREK?

Ebből a szempontból Crawford a játékokat a mosószertipáchoz hasonlította, ahol már semmilyen új fejlesztést sem visznek véghez, mert ott már nincs is értelme: a különféle termékek közötti különbség szerinte ott is csak a csomagolásban van. Mi több, gondolatmenetében még ennél is tovább ment... Szerinte a játék mint médium megszűnt létezni, helyett árucikké vált. A médium ugyanis egy olyan kommunikációs termék, amely állandóan változik, és képes az új elvárásoknak megfelelni, míg az árucikk – szerinte – „halott” dolog, amely csak üldögél az üzletek polcain”, és gyorsan elavul. Crawford úgy gondolta: azzal, hogy a kiadók mindenáron a piaci elvárásoknak akarják megfeleltetni a játékokat, megölték őket...



Crawford tanulmányában arról is mély meggyőződéssel ír, hogy a számítógépes játékok fejlesztésébe túlságosan is sok pénz ölnék bele, és ezzel csak három dolgot sikerült elérniük: „1.) az üzletek polcát mérgegdrágra szeméttel tömtük tele, 2.) meggyőztük a vevőket, hogy amit árusítunk, az mérgegdrágra szemét, 3.) egy csomó tehetségtelen oportunistát vonzotunk a játékiparba”.

Crawford ezzel pont az ellenkezőjét látja a nyolcvanas évekre jellemző trendnek, amikor két amatőr össze tudott dobni egy garázsban egy bestseller játékot, és ezzel további amatőröket vonzottak magukhoz,

a szűklátókörűen piacorientált marketingesek uralmáról, akik a tavalyi sikerekre alapozva elképesztő vasszigorral csak a bejáratott játékmotívumok sémáit engedélyezik a fejlesztőknek, sőt még grafikus motorként is a régi „jól beváltakat” használtatják!

### NEM KELL MINDIG KAVIÁR

Crawford szerintem abban tévedett, hogy a játékipacot még mindig gyermekcipőben járóknak tartotta – miközben már 1996-ban sem volt az. Pedig, mint a mozinál, az igazi forradalom már lezajlott: felfedezték a „színes filmet” (egy merész párhuzammal talán a 3D-s videokártyák elterjedését tekint-

„A játékvilágnak is megvan a saját Quentin Tarantinoja: itt van nekünk az idén nyáron megjelent Grand Theft Auto 3.”

akik közül viszont olyan zenek váltak ki, mint Peter Molyneux vagy Sid Meier... Manapság viszont iszonyúan költséges játékfejlesztésbe fogni, ezért egy csomó potenciálisan tehetséges ember kiszorult a piacról. Tanulmányának utolsó részében Crawford a „zárt disztribúciós rendszerrel” írt, vagyis arról, hogy a kiadók csak az olyan termékekkel mernek foglalkozni, amelyek „már bizonyítottak”. Tehát a ki nem próbált, ingoványos játéktípusokat hanyagolják, és már csak a biztos sikert aratottakat támogatják, azt a kategóriát pedig szinte tiltólistára rakják, ami esetleg kudarcot vallott (lásd: kalandjáték...), pedig az anyagi kudarc okait nem feltétlenül a játéktípusban kell keresni...

### HIVATÁSOS PESSZIMISTA?

Vajon igaza van-e Crawfordnak, vagy csak logikusnak hangzik, de igazából csak egy szörnyen pesszimista emberrel van dolgunk? Nos, ezt a tanulmányát 1996-ban írta, és az eltelt évek alatt egyáltalán nem tűnt haldoklóknak a játékipac, sőt fantasztikus sikerű és minőségű játékokat sorolhatnánk fel – erre azonban most helyhiány miatt nincs is lehetőség. Kétségtelen, hogy olyan igazán kreatív játékok, mint annak idején a Populous vagy a Sim City azért az eltelt hat év alatt nem nagyon születtek – talán csak a *Black and White*-ot, vagy a *The Sims*-et tudnánk kiemelni.

Amikor pedig az EA PC-s *James Bond 007 Nightfire*-jére, vagy a *Harry Potter and the Chamber of Secrets*-re nézünk, akkor félelmetesen igaznak érzem Crawford sorait

hetjük hasonló technológiai ugrásnak) most már csak finomításokra és egy kicsivel több merészségre lenne szükség. A világot nem kell már a „sarkából kiforgatni”, nincs már annyira szükség *katagóriaformáló* klasszikusokra, mint régen, amikor a kalandjáték, vagy később az FPS még nem is létezett. A játékosok jól megvannak a saját stílusukon belül: amikor leülünk valami elé, akkor manapság a saját preferenciáinknak megfelelő témájú játékokra vágyunk: RPG-re, stratégiára vagy kalandra – ugyanúgy kialakult típusokkal foglalkozunk, mint amikor moziba menet is sci-fi, háborús, kémfilm vagy valamilyen hétköznapi filmdráma közül válogatunk.

A lényeg, hogy ezeken a zsánereken belül olyan programokkal találkozunk, ahol a hardvert megizzasztó látványvilág mellett frissítően eredeti ötleteket is láthatunk! Éppen ezért van óriási szükség a *Morrowind*-hez vagy e havi fókuszjátékunkhoz, az *Arx Fatalis*-hoz hasonló játékokra. Szerencsére még azt sem mondhatjuk, hogy a játékvilágnak nincs meg a saját Quentin Tarantinoja: ezt a szerepet ragyogóan tölti be az idén nyáron megjelent *Grand Theft Auto 3*. Csak még több ilyen kellene... Ugyanakkor Crawford mellett más, a piacra rálátó gondolkodók ezen a téren is kísé- sőténen látják a jövőt. Matt Blackburn újságíró a Gamesfirst honlapján írt a PC-s játékok „lebutított” jövőjéről. Véleményét a 2001-es E3-as kiállítás alapján formálta, ahol egyre kevesebb – számára is kedves – összetettebb játékkal találkozott. A fejlesztőkkel elbeszélgetve a legtöbben egy új típus, a „kocajátékos” (casual gamer)



Chris Crawford: A meghasonlott fejlesztőzseni

igényeinek szeretnék egyre jobban megfelelni, ugyanis ez a típus is egyre inkább érdekli a látványosabb programok iránt, viszont nem igazán szeret órákat „szöszölni” a képernyő előtt. A kocajátékos csak húsz-harminc percre huppan le egy-egy programhoz, ennyi idő alatt viszont maximális élvezetre vágyik. Hogy mekkora a piaci lehetőség az ilyen vásárlókban, azt az elképesztően primitív és semmilyen reklámmal sem hype-olt *Deer Hunter* hatalmas sikere is mutatja...

Azonban szó sincs arról, hogy a profi játékosok a szarvasvadászatot a kocákra hagyva megúszták az ügyet! A leegyszerűsítés szele a szerepjátékokat is megcsapta: a *Star Wars: Knights of the Old Republic* (igen, sajnos jól olvastatok @...) fejlesztői nyíltan kijelentették, hogy a casual gamerek piacára is be szeretnének törni, ezért például alaposan megvág- ták és lebutították az eredeti történetet...

### VÁNDORMADARAK?

Az egyszerűsödés mellett jómagam a PC-s játékok létének igazi fenyegetettségét a konzolhoz való átvándorlás miatt érzem. Készülnek azért innovatív játékok, viszont elszomorító, hogy az egyik olyan legszebb példájuk, mint Peter Molyneux *Fable*-je (régén Project EGO néven írtunk róla előzetest) PC-n sohasem látja meg a napvilágot, csak Xboxon, sőt az Xboxomon már eddig is találkoztam olyan programokkal, amelyek kreatív ötleteikkel nagyon hiányoznak a PC-s palettáról: ilyen például a *Max Payne*-t a játékmenetével a búska elküldő *Dead to Rights* vagy a szeniális *Shenmue II*. A másik oldalon pedig mintha érezhetően nem lenne elég pénz az echte PC-s játékok kidolgozására: az *Arx Fatalis*-ban szeniális ötleteket találunk, de elszomorítóan sok bugot is, amelyek kigyomlálásával igazi klasszikus válhatott volna belőle.

A PC-s játékkorra tehát egyfajta időszaki betegeskedés jellemző: szó sincs szó halálos kórról, de azért jó lenne, ha néhány ügyesebb doki végre rendbe szedné a páciens...  
**Bad Sector**





## „CATE ARCHER: HALJ MEG MÁSKOR!” JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: jelenkor ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: csak multiban

**A number one szuperkém nem nézhetette tétlenül, hogy egy XX kromoszómás ügynök arassa le előle a PC-s babérokat, így Cate Archer sikere után James Bond is tiszteletét tette képernyőnkön. Hogy felráz-e minket, vagy csak egy kicsit megkavar a legújabb 007-es koktéj, azt hamarosan megtudjátok...**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
EA Games  
■ KIADÓ  
Electronic Arts  
■ WEBOLDAL  
www.ea.com  
■ FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.  
■ MEGJELÉNÉS  
már kapható

CD

DVD

WEB

**B**ond. James Bond. Ez a három szó 1962 óta egyet jelent a kalanddal, akcióval, csinos nőikkel és a felrázott, nem kevert vodka-martini-vel. A Ian Fleming regényíró által kiagyalt szupertitkos ügynök, akit Sean Connery formált meg először a filmvászonon, az eltelt negyven év alatt elképesztő módon egy csöppet sem veszített népszerűségéből: hiába cserélődtek ki a színészek, változtak a korok és a helyszínek, a 007-es azóta is megtölti a mozikat. Bond popularitása persze érthető, hiszen még nem találtak ki olyan figurát, aki ennyire minta lenne a férfiaknak, és vonzó a nők számára: a 007-es igazi kifinomult úriember, az egyik pillanatban a világ milliós elitjével társalog, a másikban pedig megment minket ördögi terveiktől. Hihetetlen reflexei segítségével bárkit le tud hagyni szuperautóival, de akár az akció hevében snowboarddá alakí-

tott egyszerű műanyag lemezzel síelve is. Ugyanolyan jól tud elegáns kaszinókban pókerezni, mint sugárhajtású repülőket vezetni, és a golyók, valamint a rakéták tűzét állandóan ép bórral ússza meg. Sohasem vall kudarcot, folyton sármosan néz ki, és persze mindig megszerzi a legszebb nőket. Hát csoda, hogy csodáljuk?!

### „SOHASE BÍZZ A ZÖLDEKBE...”

A játék betöltésekor kellemes meglepetést okozott a filmkéhez hasonló sejtelmes, hölgyekkel és pisztolyokkal teli, feelinges bevezető. Egyedül azt sajnáltam, hogy nem a James Bond-mozik szokásos forgatókönyve szerint tálalták a különböző részeket, ahol először a „pisztolycsöves” filmcsekkét láthatjuk, aztán egy pörgős, a fősztorihoz nem mindig kötődő küldetéses akciójelenetet és csak utána szokott következni a főcímdal. Érdekes módon, a *No*

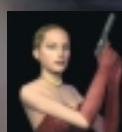
*One Lives Forever 2*-nél ezt sikerült megoldani (pedig ott nem is volt „kötelező”, hiszen az nem Bond-játék) – akkor nem tudom, itt miért nem lehetett? Az új játékra kattintva aztán egy olyan bevezetőt láthatunk, amely *A holnap markában* kezdő képsoraira emlékeztet. Rettenthetetlen 007-esünk ezúttal egy C-140-esből ugrik ki, hogy az osztrák Alpok egy titkos kastélya mellé ejtőernyőzőn le. Bond feladata, hogy belopakodjon egy Raphael Drake nevű multimilliósos kastélyába, néhány csinos nővel beszéljen, és kiderítse, Drake miben mesterkedik. A gazdag fickó ugyanis egy atomenergia-ellenes csoport vezetője, és mint ilyen, a kormányok azonnali gyanakvásának célpontja. Pedig Drake napjaink környezetvédő hőse is lehetne: Phoenix néven céget alapít, és azzal foglalkozik, hogy régi atomerőműveket, valamint az ott gyártott rob-

### BOND-LÁNYOK A NIGHTFIRE-BEN

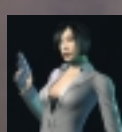
**Dominique Paradis**  
A csinos francia lány feladata, hogy Raphael Drake barát-nőjeként nyomozzon a milliósos után. Persze gyorsan halálos veszélybe kerül...



**Zoe Nightshade**  
A gyönyörű CIA ügynöknő konzolon már szerepelt az Agent Under Fire-ban. A lány nemcsak formás, hanem a lopakodás nagymestere is.



**Kiko**  
A lány Tokióban megmenti hősünk életét, és persze hamar a karjaiba hullik. Azért vigyázzni kell vele, elég veszélyes teremtés...



banófejeket újrahasznosítsa. Természetesen hamar kiderül, hogy Drake nem is olyan zöld, mint amilyennek látszik: valójában abban mesterkedik, hogy egy amerikai úrbázisra küldje az „újrahasznosított” rakétákat, onnan fenyegetve azokat az országokat, amelyek nem hajlandók behódolni az ő világhuralmának. Hát... szerintem az MGM filmstúdió forgatókönyvesei (ugyanis az MGM saját maga vállalta a sztori megírását) talán ha öt percet foglalkoztak ezzel a történettel, aztán azonnali hatállyal elmentek bedobni egy skót whiskey-t, vagy inkább a *Die Another Day*-en dolgoztak, mert a filméhez képest ez bizony csak úgy csuklik a számtalan sablontól...

### SENKI SEM ÉLI ÖRÖKKÉ A FÉL ÉLETÉT

Amikor a bevezető után Bond leejtőzik a havas hídra, akkor már mi irányítjuk. Az első gondolatom az volt, hogy öreg Half-Life motor ide vagy oda, a grafika végül is a „kellemes” jelzőt megérdemli: Drake kastélyát kívülről szépen kidolgozták, és az is hangulatos, ahogy a hópelyhek szállingóznak körülöttem. Azért azt meg kell jegyezni, hogy messze nem egy *Medal of Honor*-szintű megvalósításról van szó – őszintén szólva nem értem, hogy miért nem ennek a motorját használták fel a *Nightfire*-hez? A Counter-Strike-ről elhíresült Gearbox viszont elismerést érdemel azért, hogy a „fonnyadt” Half-Life motor most már gondosan kidolgozott tereptárgyakat, épületeket tartalmazó hatalmas nyílt terepet is képes megjeleníteni, miközben különféle időjárásjelenségekben is részünk van. Az épületekben lévő belső termek, szobák egy része szépen kidolgozott (például Drake kastélya), mások viszont elég szürkek, unalmasak (a különféle bázisok). Sajnos a „soha többé hőseséges orosz katonai bázist” petíció még nem érte el teljesen a hatását, mert bár a muszkák most kimaradtak (ez most egy osztrák támaszpont, hurrá), már *megint* órákat kellett töl-

### A LEGSZEKISEBB BOND-NŐK – A FILMEKBEN

Bond: „Ez olyan, mint egy női fegyver.”  
Largo: „Jól ismeri a fegyvereket, Mister Bond?”  
Bond: „Nem, de egy kicsit ismerem a nőket.”

#### Honey Rider (Ursula Andress)

Csábhely: Dr. No  
Minden idők egyik leghíresebb és legszexisebb Bond jelenete volt, ahogy Ursula kilépett a habok közül fehér bikiniiben. Sokan még mindig őt tartják a legvonzóbb Bond-lánynak.



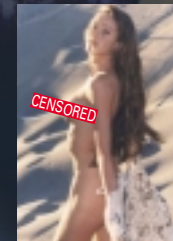
#### Pussy Galore (Honour Blackman)

Csábhely: Goldfinger  
Aki jól tud angolul, talán érte, pontosan mit is jelenthet a csodahölgy neve... A producerek a cenzúráról félve majdnem lecserélték „Kitty Galore”-ra. Hál’istennek végül meghagyták.



#### Solitaire (Jane Seymour)

Csábhely: Élni és halni hagyni Vudu papnő, aki addig látta a jövőt, amíg szűz volt. Azt persze nem látta előre, mikor jön Roger Nyúl... Utána pedig már semmit. Rémesen idióta Bond-film, de Jane nagyon csini volt.



#### Anyja Amasova őrnagy (Barbara Bach)

Csábhely: A kém, aki szeretett engem  
KGB-ügynöknő, aki Bonddal szövetkezik, hogy együtt elintézzék a gonosz Stromberget és nem tudja, hogy a brit kém felelős szerelme haláláért. Végül megtudja, de rájön, hogy Bond az igazi.



#### Giancinta „Jinx” Jordan (Halle Berry)

Csábhely: Halj meg máskor!  
Gyuuval hatalmas kedvencünk a formás fekete vadmacska, Halle Berry, aki az Oscar-díja után, mint Bond-cica szerepel a legújabb filmben. Halle nem csak csini, de jó színésznő is, „lássátok szümtükket!”



teni egy hőseséges bázison! Én nem tudom, ezek az FPS-fejlesztők nem játszanak egymás játékaival?! Ha netán mégis, akkor *ők* nem unják már halálra az állandóan egymásra hajazó, unalmasabbnál unalmasabb pályákat?! Szerencsére javít az összképen, hogy a küldetések aránylag jól kidolgozottak, és külön jó pont, hogy egyeseket többféle képpen is meg lehet oldani. Mindjárt a legelső kastélyos missziónál például ráugorhatunk egy teherautó tetejére, és így rajta kushadva bekerülhetünk. Ha ez nem jön össze (nekem nem jött), akkor egy mellékajton is beosonhatunk, útközben Q lézeres óráját használva. Végül megpróbálkozhatunk a kastélyt megkerülve az erdő felől, egy alacsonyabb ab-

lakon keresztül is bejutni. Természetesen a megoldások játékméletükben is különböznek: egyeseknél inkább lopakodni kell, mások viszont hasznosabb a nyers túzerő. Aránylag érdekesek a továbbjutáshoz szükséges feladatok is: Japánban például csak úgy juthatunk be az egyik házrészbe, ha felkapaszkodunk egy áramhuzalra, ehhez azonban először le kell lógnunk róla a lámpákat, majd fent lógva ügyelnünk kell a periodikusan kivillanó áramra, nehogy megrázza hősünket, mert így kezdhethetjük előlrol a mutatóvnynt. Rendkívül bosszantott viszont, hogy a *NOLF2*-höz hasonlóan egyes helyeken el lehet akadni, egy rosszul látható kapcsoló vagy egy nem világos feladat miatt (a

### HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
P II 300 MHz,  
64 MB RAM,  
3D-s videokártya  
■ **Tesztkonfiguráció**  
AMD 1800+,  
512 MB RAM,  
ATI 8500  
■ **Tapasztalatunk**  
„Az öregecske grafikus motor előnye: nincs szaggatás. Kár, hogy 1024x768-nál magasabb felbontás sincs... (Ebben a verzióban)”





**A NIGHTFIRE ÉS A HALJ MEG MÁSKOR! KAPCSOLATA**

Bár egyszerre jön ki a Nighthfire és a Halj meg máskor!, a történetük mégsem egyezik. Ennek leginkább az az oka, hogy túl sok kötöttséget jelentett volna, ha szorosan követni kellett volna a sztori fonalát. A Halj meg máskor! történetének első része kicsit pesszimista, és annyira nem is az örült akcióra koncentrált, így talán nem is illett olyan nagyon egy FPS játékmegjelenésébe.

Azonosságok azért vannak: például nagyjából azonos időben játszódnak az események, és a játékban szerepel a filmben látható Aston Martin V12 Vanquish is – sajnos, piszkos módon csak a konzolos verzióban, PC-n nem!



szöveget nem lehet kiírni, és nem mindig értettem kristálytisztán M, a nagyfőnök vartyogását a mikrofonon keresztül. Ilyenkor aztán – káromkodva, mint egy kocsis – órákig bolyongtam, mire végre megtaláltam a félreeső helyen „bujkáló” kis kapcsolót vagy lakatot, amelyet Q lézerárával lehetett amortizálni.



**AZ ÓRÓK, AKIK NEM SZERETNEK MINKET**

Minden FPS-ben kardinális kérdés, hogy az ellenség mennyire jól kidolgozott és változatos külsővel rendelkezik, illetve milyen okosan/bután reagál gyilkossági kísérleteinkre.

A nagy rivális, a No One Lives Forever 2 mindkét szempontból nagyon jól vizsgázott: a rosszfiúk (néhol idétlen) megjelenése ott volt a topon, változatos volt, az intelligenciájuk pedig szintén elismerést érdemelt: nagyon okosan ugrottak félre, lőttek fedezékből, vagy hívták a többieket.

„Sohasem vall kudarcot, folyton sármosan néz ki, és persze mindig megszerzi a legsebbebb nőket. Hát csoda, hogy csodáljuk ☺?”

A Nightfire ezen a téren viszont határozottan alulmaradt: az órók közepesen kidolgozottak, és alapvetően elég unalmas külsővel rendelkeznek – igaz, ez egy „komoly” játék, így nem lehetett parodizálni őket. Az IQ-juk pedig sajnos elég gázos... Emlékeztek még a régi FPS-ekre (Rainbow Six, Project IGI), ahol két ór beszélgetett, vagy csak állt egymás mellett, az egyiknek szétröccsentette az agyvelejét, a másik pedig nyugodtan ácsorgott/szöveget tovább? Nos, ha nem is annyira ciki is az MI, azért bizony közel járunk hozzá: például sokszor előfordult, hogy belelöttem az egyik őrt álló katonába, őt azonban ilyen

apróságok nem zavarták, csak feszített tovább büszkén, míg kényelmesen újratöltve fegyverem szítává nem löttem. Gáz. Azt már csak úgy mellékesen teszem hozzá, hogy megint részleges vakságban (itt is megesett, hogy nem foglalkoztak a közelükben összeeső társaikkal) és teljes sükségben szenvedő katonákkal (minek a hangtompító, lőhetünk akármivel, nem hallanak ezek semmit!) van dolgunk. Némileg enyhíti MI szellemi fogyatékoságát, hogy a derék katonák legalább időnként megpróbálnak fedezékbe vonulni, sőt gránátok elöl is szétszaladnak. Előzetesek

ben olvastam, hogy a rosszarcúak állítólag visszadobják, vagy elrugdossák az elhajított gránátokat – hát én aztán semmi ilyesmit nem tapasztaltam. Még ha egy kis jóindulattal el is hinném, hogy a MI ilyesmire képes, ezen a téren akkor is szabályosan bealázta Cate Archer a 007-est...

**NŐK, PISZTOLYOK ÉS SPECKÓ ESZKÖZÖK**

Persze Bond nem lenne Bond gyönyörű női társak, dögös fegyverek és szupercuccok nélkül. A gyengébb nem képviselői leginkább csak „igent” rebegnek hősről: sem a

francia akcentusú csodás barna, Dominique Paradis, sem a CIA-ügynöknő Zoe Nightshade, sem az ausztrál Alura, de még a Drake estélyen enyelgő hölgyek vagy a csinos japán szolgálólányok sem bírnak ellenállni a brit birodalom legdaliásabb ügynökének. (Részletesen Bond nőiről a dobozban olvashattok.)

Zoe Nightshade az egyik olyan küldetésben szerepel, amelyet csak mi, PC-sek élvezhetünk (legálább valami plusz, ha már nem autókázhatunk ☺...), és Bonddal egy távcsöves puskával kell leszednünk a hölgyre rontó rosszindulatú katonákat. Hősünk fegyverei ezen kívül is elég változatosak: a hagyományos Walther PPK, távcsöves géppuskák, az osztrákoktól szármányolt félautomaták, bombák, füstgránátok és így tovább. Mindegyik fegyvernek van másodlagos tüzelése vagy valamilyen extrája: hangtompító a pisztolyhoz, távcső a géppuskához és burst tüzelés a félautomatához. A legjobb a rakétavető: ha ezzel használjuk a másodlagos, akkor a löveget „saját szemszögből” irányíthatjuk, hogy biztosan célba találjon. No és itt vannak az elmaradhatatlan James Bond-kütyük, amelyeket Desmond Llewelyn sajnálatos halála után egy másik szürke hajú Q szolgáltatja. (Természetesen ugyanúgy néz ki, mint a mostani Halj meg máskor! film főszereplője.) Többek között egy lézersugarat kibocsátó óra, egy kábítólovegeket tartalmazó öngyújtó, egy kampós végű kötelelő mobiltelefon és falmászásra alkalmas, magunkra csatlakozható mágneses cuccok boldog tulajdonosai leszünk. A legnagyobb királyság azonban a Phoenix Ronin, amely egy diplomatafényképező, és ha lerakjuk a föld-



re, akkor automatikusan szítává lő minden ellenséget, aki hozzá közeledik. Ezenkívül Bonddal van egy trükkös napszemüvege is, amelyet éjjellátó vagy hőlátó módban is alkalmazhatunk. Én leginkább csak a hőlátót használtam, és azt sem túl gyakran – sajnos bosszantó módon elég hamar „lemerült”, és nem igazán volt türelmem kivárni, amíg megint feltöltődött.

**„ÖN OLYAN ELEGÁNSAN IS VESZÍT, AHOGY NYER, MISTER BOND?” (SOHA NE MONDD, HOGY SOHA!)**

Sajnos ez a PC-s James Bond – akár tesszük, akár nem a 007-es ügynök rajongóinak – alulmaradt a Cate Archerrel vívott párbajában. Bár komolyabb technikai problémák nem keserítették meg a játékot, mint a NOLF2-nél (amely csak emiatt kapott 90% alatti értéket), ez a grafikus motor bizony közel sem olyan „szexis”. Azon mondjuk jól röhhögtem, hogy az EA Playen kiállított bétával ellentétben itt egy sokkal „advanced”-ebb vízfelületet láthatunk. Lelki szememmel elképzelve, ahogy az EA-marketingesek ott pampogtak a Nighthfire-készítőknél, amikor meglátták a NOLF2 vízeről készült első képeket: „Hogy az a...! Nekünk is ilyen víz kell, de azonnal!” ☺ Hát annyira nem üt



azért ez a víz sem, de tény, hogy a Half-Life-éhoz képest egész pofás. Bárcsak a grafika egészéről elmondhatnánk ezt: a „szürkés”, nem túl látványos irodai belsőkről már írtam, és még meg kell említenem a mosottas, agyontömörített átvezető mozikat is – hogy ezt miért nem lehetett inkább a grafikus motort használó jelenetekkel megoldani az elavult avik helyett, rejtély számomra. Maga a játékmegjelenés azért ott van a színen: egész változatosak a pályák, csinosak a lányok, és végső soron a sztori is szódával elmegy. Nagy tahóság volt viszont a készítőktől, hogy a PC-s verzióból kihagyták az autótvezetéses üldözős részeket, pedig konzolon ez volt az egyik legnagyobb királyság! Azért nem lett rossz ez a „hálfájfos” Bond FPS, csak kicsit több szeretetet és találgatást igényelt volna a készítőktől. Cate Archer egyelőre nyugodtan alhat: kiűtötte a nyeregből férfit riválisát. **Bad Sector**

**CHART**

- NoLF 94%
- Soldier of Fortune II 88%
- NoLF 2 86%
- Nighthfire 80%
- Project IGI 72%

**ÖSSZEHASONLÍTÁS**

	NIGHTFIRE	NOLF 2
<b>SZTORI</b>	7/10 Állítólag az MGM forgatókönyvgurui szőtték a Nighthfire meséjét... Ehhez képest elég sablonos, és messze jár a Halj meg máskor! film fordulataitól és érdekes szereplőitől. Azért szódával (meg vodkával, martinivel) elmegy.	8/10 A NOLF2 története leginkább a színpad humorával érvényesül. Ha nem lenne paródia az egész, bármelyik James Bond-filmben beillene. A vége felé már kicsit unalmassá válik, de összességében OK.
<b>TÁLALÁS</b>	7/10 A Gearbox megtette a Half-Life motorral, amit lehetett, de ennél többre sajna nem futotta. Egyes helyszínek egész ütősek (Drake kastélya), mások viszont elég szegényesek. A karakterek külseje is a „még megfelelő” plecsnit érdemli.	10/10 A NOLF2 egyszerűen gyönyörű: a helyszínek gazdagon textúrázottak, stílusosak, a karakterek elképesztően jól kidolgozottak. Cate Archer szépségében messze leghagyja bármelyik Bond-cicát, de a mellékszereplők külseje is út...
<b>MI</b>	4/10 Az ellenség MI-ja sajnos elég gyökér: időnként előfordul, hogy beléjük lősz, és sehol nem reagálnak, vagy hogy társaik halálára rá sem bagóznak, ezenkívül mindegyiküket a süketek és vakok intézete küldte a forgatásra.	8/10 A NOLF2 MI-ja ott van a színen: a rosszfiúk félregurulnak, fedezékbe vonulnak, és onnan lőnek, hívják a társaikat és így tovább. Sajnos csúf bugok miatt néha idétlenül viselkednek, de szerencsére ez ritka volt.
<b>HANGULAT</b>	7/10 Kicsit többet vártam: jobb sztorit, ütősebb, hajmeresztőbb akció részeket, de azért összességében a Bond feeling rendben van. A csajok kifejezetten dögösek, és a kémkutyák használata is sokat dob a játék hangulatán.	8/10 Az első részre jellemző hatvanas évek feelingje és a rekeszizom-szagot humor itt is ott van a színen. Egy-két igazán eredeti ötlettel is találkozom (minibiciklis üldözés), és a sztori is elég király. Kár, hogy a ronda bugok lerontják az összehatást...
<b>ÖSSZESEN</b>	25/40	34/40

**ÉRTÉKELÉS**

- Bond. James Bond
- átdolgozott Half-Life grafikus motor
- néhány küldetés többféleképpen is megoldható
- a pályák egy része egész érdekes, izgalmas...
- ...de nagyon sok unalmassal is találkozunk
- hihetetlenül ostoba MI
- azért csak öreg már ez a Half-Life motor...

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

**80**  
százalék





FOLYTASSA, HERR GENERAL!

# MOHAA: SPEARHEAD

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: II. világháború ■ NEHÉZSÉG: könnyű ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: néhány részét igen

**A MoHAA megjelenésekor minden volt, ami egy FPS lehetett: lehegerlő, eredeti, okos, és gyönyörű. Azóta eltelt közel egy év és sok minden történt a játékiparban, ám a kiegészítő megjelenését, ha lehet, még nagyobb izgalommal vártuk, mint magát az eredetét.**

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
EALA
- KIADÓ  
EA
- WEBOLDAL  
www.mohgame.com
- FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS  
már kapható

## CHART

- MoHAA:  
Spearhead  
83%
- OpFlash:  
Resistance  
82%
- AvP2: Primal  
Hunt  
81%

CD

DVD

WEB

2002 elején ugyanis foglalkunk sem volt még arról, hogy a „Ryan közlegény megmentése” vagy az HBO-s „Band of Brothers” mesterien megkreált hangulatát játék egyáltalán megközelítheti, netán vissza is adhatja. Aztán megérkezett a *Medal of Honor: Allied Assault*, és partra szálltunk Normandiában, behúzott nyakkal, süvítőpattogó golyózápokban, tankakadálytól tankakadályig nyomulva, a tökéletes káosz közepette... Később órákat töltöttünk a szakadó esőben kuporogva egy rommá lőtt kisváros roskadozó falainak tövében, és távcsöves puskákkal a rejtőző mesterlövészeket fűrkészük. Az élmény fenomenális, félelmetes, fantasztikus volt, és amikor a játék végén földig romboltuk Fort Scherment, még többet akartunk belőle. Ezt a „még többet” most a Spearhead képében meg is kapjuk, ám esetünkben a több néhol sajnos kevesebb...

## PÁRHUZAMOS ESEMÉNYEK

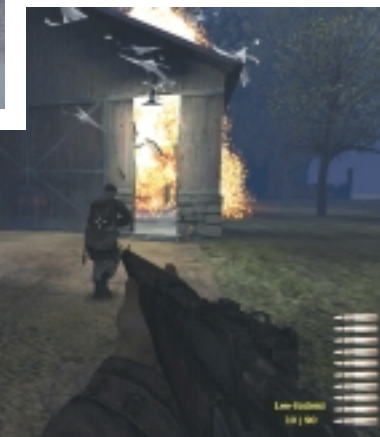
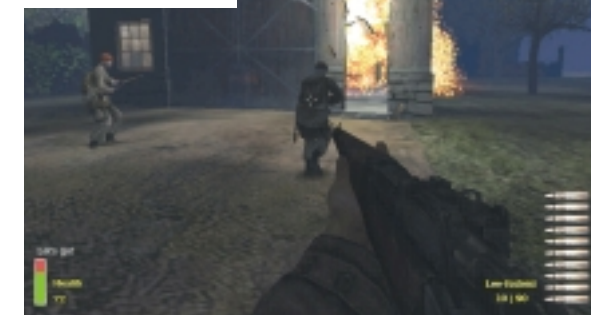
A játék az utóbbi idők leghatásosabb nyitóképével indul: 1944. június 6-án, a partaszállítás napján, amikor Lt. Mike Powell még javában a tőlünk néhány kilométerre fekvő Omaha Beach felé hajózik, Spearhead-beli hősünkkel, Sgt. Jack

Barnes-szal 3000 láb magasan repülünk a *British 6<sup>th</sup> Airborne division* társaságában az ugrászóna felé azzal a feladattal, hogy az ellenséges vonalak mögül támogassuk a partraszállást. Gépünket folyamatos tűz alatt tartják a német légvédelmi ütegek, úgyhogy nem sok időnk van tétovázásra: társainkkal elvégezzük az ejtőernyők ellenőrzését, majd sorban kivetjük magunkat az ajtón – bele a semmibe. Az élénk táruuló látvány kaotikus, elborzasztó és lenyűgöző: az ég hemzseg az ejtőernyősöktől, a csapatszállító gépektől, a légvédelmi ütegek keresőfényeitől és a jelzőlövedékek által húzott keskeny tűzcsíkok ezreitől. A káoszban azonban nem sok minden hallunk, mert a fülünkbe süvítő szél elnyomja társaink ordibálását, a robbanások és a motorok hangját... Szerencsésen földet érünk, ám nem pihenhetünk sokáig, a környék tele van német katonákkal – azon nyomban meg is kezdődik a Spearhead kampánya. A játékban kilenc új egyjátékos küldetést játszhatunk végig; ezek három nagy fejezetre vannak széttagolva. Az elsőben a normandiai előnyomulást kell elősegítenünk néhány szabotázsakcióval, a következőben Belgiumban, az Ardennek havas erdősegeiben kell helytállnunk, végül pedig a rommá bombázott Berlin szűk utcáin és

terein kell asszisztálnunk ahhoz, hogy a szövetséges erők megadják a végső dőfést a Harmadik Birodalomnak.

## ERŐS KEZDÉS UTÁN ENYHE VISSZAESÉS...

Meg kell vallanom, Normandiában a frenetikus kezdőjelenetek után kicsit lehangoló volt a több pályán keresztül történő folyamatos náciirtás, annál is inkább, mert rögtön a játék elején találkoztam néhány olyan dologgal, amely nagyon-nagyon szúrta a szememet. Itt volt mindjárt az MI: az még tetszett, ahogy a német katonák a nyílt terepről behúzódtak a fák fedezékébe, és onnan hol az egyik, hol a másik oldalon tüzeltek ki rám, azt viszont már nem vette be a gyomrom, amikor társaim egy furik mögé beszurolva egy helyben hosszútávúttal felém (egy *Iron Stormnál* még csak-csak elnézi ezt az ember, de egy MoHAA játék ne viselkedjen így). Rossz szemmel néztem a bután és értelmetlenül scriptelt eseményeket is, mint amikor egyik pillanatról a másikra olyan helyről rontottak rám ellenfelek, amit alig fél perce még üresnek találtam, de említhetném azon társamat is, aki egy telepített löveg felé ordította hozzám intézett szavait, ahonnan ekkorra már rég eljöttem, és uszkve két lépésre



álltam tőle. A legdurvább bug azonban mégis az volt, amikor egy istálló ajtaját berobbantva társamat a bent lévő náci nem tekintették tüzelési objektumnak, és csak akkor kezdtek el löni, amikor én is beértem... Ekkor olyan 70%-on állt nálam a játék...

A kissé gyengére sikeredett normandiai kampány befejeztével azonban „magára talál” a program, és sokkal inkább az eredeti MoHAA-színvonalat idéző küldetéseken vehetünk majd részt. Az Ardennek szabadon bejárható, hangulatos téli területin például részünk lesz egy olyan adrenalinpumpáló „teherautós-üldözös” jelenetben, amely szvsz minden eddigi próbálkozást fölülmúl saját kategóriájában. A MoHAA partraszállós pályáját idézi az a szintén Belgiumban játszódó rész, amelyben az 1944 szentestéjén békésen teázgató osztagunkat tüzérségi támadás éri, és sérülten fekvő felettesünkhöz sür-

össességében szemlélve a dolgokat, a küldetések végül is magukban hordozzák mindazt, ami az eredeti játékot naggyá tette: élvezetesekek, változatosak, pörgősek. Tulajdonképpen a normandiai „ballépéseket” leszámítva csak egyetlen probléma akad velük: nevezetesen, hogy „Hard” nehézségi fokozaton kerek négy óra alatt teljesítettem őket. No comment, a Spearhead félelmetesen rövid, ehhez nem lehet túl sok mindent hozzáfűzni.

## FÉNYE AZÉRT MÉG A RÉGI...

A MoHAA grafikája 2002 elején maga volt az etalon. Amióta azonban láttuk a *Doom 3*-at mozogni, nem könnyű visszaszokni a mai „színvonalhoz”, pedig ehhez viszonyítva a Spearhead – annak ellenére, hogy a látványt nem nagyon csiniosította az Undyingot megalkotó EA Los Angeles – még mindig nagyszerűen megállja a he-

„Az élénk táruuló látvány kaotikus, elborzasztó, és lenyűgöző: az ég hemzseg az ejtőernyősöktől, a csapatszállító gépektől és a légvédelmi ütegek keresőfényeitől...”

gősen szanitécet kell kerítenünk. A folyamatosan becsapódó lövedékek fákat fordítanak ki helyükről, a fűlsikített robbanások mindent és mindenkit letarolnak, aki az egymástól néhány méterre kiásvott lövészárkokon kívül tartózkodik – mi is csak ezekből ki-be ugrálva tudunk mozogni a támadások hullámainak néhány másodperces szüneteiben. Tetszett az a küldetés is, amikor a frontvonalat folyamatosan rohamozó németeket kellett néhány társunkkal feltartóztatni, de szintén kellemesre sikeredett a romos Berlinben zajló tankcsaták megvalósítása.

lyét! A hangok már az eredeti játékban is tökéletesek voltak, ehhez a részhez – immár szerencsére – szintén nem nyúltak a fejlesztők, ám a zenei aláfestést néhány nagyon pörgős trackkel frissítették fel – már ha komolyzenei műre lehet olyat mondani, hogy „pörgős” ☺. A játékmenet szempontjából szintén találhatunk néhány üdvözlendő újítást, mint amilyen a „lean”, azaz a „kihajolás” bevezetése az egyjátékos módban is (nagyon hasznos tud lenni magasabb nehézségi fokozaton), vagy a német mesterlövészek érezhetően magasabb hibaszázaléka. Az

interaktív szint is kapott egy kis boostot a kidönthető fákkal vagy szétlőhető kerítésekkel (persze ez utóbbi még így is messze van a tökéletestől, hiszen a házak berendezési tárgyaiban például még mindig nem tudunk kárt tenni).

## MULTI-MÓKA

Az eredeti játék többjátékos módja a döcögős indulás után egész szép sikereket ért el az interneten játszó FPS-mániások körében, ám végül néhány hónap után alábbhagyott a játékosok lelkesedése, lévén, hogy az EA nem nagyon foglalkozott a háttérfejlesztéssel, és így az egyre inkább elszaporodó cheatereket nem lehetett kiszűrni a szerverekről. Újra lendületet adhat viszont a MoHAA scene-nek a Spearhead 12 új pályája, a brit és a szovjet haditechnikát feldolgozó, húsnál is több új fegyver, az okosabb multis interfész és az olyan újítások, mint a megnövelt mozgássebesség (az persze rajtunk áll, hogy ezt a lehetőséget használjuk-e, vagy sem). Sőt: ha ez nem lenne elég, egy teljesen új játékmódot is kapunk, „tug of war” néven. Ez gyakorlatilag az „objective mode” továbbfejlesztése, ahol a pályákon több megszerzendő „object” található, s csapatunk csak akkor győzelmeskedhet, ha mindegyiket egyidejűleg birtokolja. A mód érdekessége, hogy az ellenség respawn helyei véglegesen elpusztíthatók ☺!

## ÖSSZEGEZVE

Bár a játék multis része érezhetően ment át, mi több, a nem túl impresszív kezdés után az egyjátékos kampány is nagyszerű szórakozást nyújt, az eredeti MoHAA feelingjét a Spearhead az összes pozitívuma ellenére sem éri el. Ahhoz túl gyors, túl pörgős és sajnos túl rövid.

Boe

## HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PII 450 MHz,  
128 MB RAM,  
16 MB-os 3D-s  
kártya,  
eredeti MoHAA,  
+800 MB HDD
- **Testzkonfiguráció**  
PIV 1,6 GHz,  
256 MB DDR,  
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**  
„800x600-ban jól  
néz ki, és tökéletesen  
fut, 1024x768-ban  
max grafikával  
néha már szaggat.”

## ÉRTÉKELÉS

- ejtőernyős ugrás
- pörgős akció
- jó ötletek
- hiányzik a MoHAA-feeling
- MI-bugok
- NAGYON rövid
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészathóság

**83**  
százalék





ROSSZ VICC SZŐKE NŐVEL

# KITTY HAWK

## – SURVIVAL INSTINCT

■ KATEGÓRIA: lopkodós kommandó ■ KÖRNYEZET: jelenkor ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**A nemek egyenjogúságáért folyó harcban új mérföldkőhöz értünk. Kitty Hawk személye az új bizonyíték, hogy a szőkék sem csupán a szoláriumokban és a kozmetikusoknál állják a sarat: ha kell, kommandósként is.**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Similis

■ KIADÓ  
JoWood

■ WEBOLDAL  
www.k-hawk.com

■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems

■ MEGJELENÉS  
má kapható

### HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
GeF2 MX

### ÉRTÉKELÉS

■ senki sem kényeszerít, hogy játssz vele

■ unalmas sztori  
■ gyenge grafika  
■ ostoba MI  
■ rossz irányítás

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játékozhatóság

**61**  
százalék

Nem is értem, hogy maradt ez ki eddig: szőke bombázó a fronton, ellenséges vonalak mögött, gerillaharcokba bonyolódva irtja a gonoszokat számolatlanul. Persze nem mintha különösebben hiányzott volna (nekem biztosan nem) – de ez van, ne féljünk az újtól. Szívából jövő gratulációk és rózsacsokrok a készítőknél, hiszen sikerült lecsapni egy eleddig kiaknázatlan klisére. Különdíj jár annak az ötletmesternek, aki kitalálta a „Kitty Hawk” nevet, melyet bártorkodtam „Cica Sólyom”-nak magyarítani... Kis ráfordítással érhető a név mögött rejlő elképesztő metaforikus tartalom: hősnőnk helikopterpilóta, ezért biztosan olyan a szeme, mint a sólyomnak, továbbá macskaügyességű is. Van kérdés? Nincs kérdés? Mehetünk tovább. *(Az amcsi hadseregben van valami cucc, amit K. Hawknek hívnak, asszem repülőgép-hordozó, de ha Trau megöl, akkor sem tudom pontosan, mi az... – ender)*

### „CICA SÓLYOM” VÉGVESZÉLYBEN

A történet szerint hiába a sólyomszem, Kitty Hawk helikopterét lelövik, ő pedig ellenséges területen ér földet. Ez a kisebb baj, mert a Nagy és Erős Amerikának sok helikoptere van, csak hogy a baleset során a fedélzeten tartózkodott hősnőnk szerelme is, aki sajna nem úszta meg a malört... Kitty Hawk tehát frissen megözvegyülve vág a kalandnak, gondolom azért, mert a fejlesztők szerint facéran tán még szexisebb lehet, mint annak előtte.

Belopózva az ellenséges bázisra, rádión kapja az infót, hogy egyelőre üsse el az időt valahogyan, mert nem tudnak érte menni. Kitty beleveti magát az akcióba, és *rettentő* dolgokra jön rá: van a szigeten egy *Nagyon Gonosz Tábornok*, akinek a vezetésével *borzasztó* kísérletek folynak a föld alatti laboratóriumokban. A Tábornok valószínűleg nem egyszer nyomta végig a *RtCW*-t és a *NOLF 2*-t, mert ő is kedvet kapott a szuperkatonák gyártásához. Sőt, ezzel nem ér véget az ördögi terv!

## „A dzsungelben ‘ammófa’ is terem? Ez még nem volt a Spektrum tévén”

(Aláfestő zenének, ha kérhetném a Carmina Buranát.) Ezekkel a katonákkal nem az esőerdőket mentené meg, még csak nem is hóvirágot szeretne ültetni a Holdra... ha nem le akarja igázni a világot! De hogy a külsőségekről is essék néhány szó, az engine nagyon gyenge közepesnek mondható, és ezt csak tovább rontja az irányítás. Külső nézetből láthatjuk az eseményeket, de ugyanaz a helyzet, mint az *Archangelnél* – vagy még rosszabb – ugyanis ennek itt végleg semmi értelme. Talán jó, hogy Kitty hátsóját szemlélhetjük akció közben (nem úgy értem), de ezt is megunja az ember kb. két másodperc után. Semmi speciális mozdulat, ami miatt indokolt lenne a külső nézet, viszont a gyengébb FPS-ekből ismerős imbolygás megmaradt, ami teljesen érthetetlen. Ha hozzá sem érünk az egerhez, a kép akkor

is lágyan hullámzik, amitől nagyon hamar tengeribeteg lehet az ember – ha nem dobta ki a taccsot a grafikától, ez beviszi a kegyelemdőfést.

### MACSKAÜGYESSÉG ÉS SÓLYOMSZEM

Központi szerepet kap viszont a lopkodás. Beépített térképünkön láthatjuk az ellenséges katonák, szenzorok látó- és hallótávolságát, ennek segítségével kell elosonnunk mellettük. A baj csak az, hogy amint fegyvert húzunk, ez a térkép azonnal eltű-

nik, így kizárólag fegyvertelenül érdemes böklászni. Ha viszont lebukunk, túl sok ideig tart előmálháznai az arzenált – mely mindössze három (!) igen komoly fegyverből áll... Gondolom, el akarták tolni a hangsúlyt a lopkodás felé, mert a fegyverek alig érnek valamit, nagyon keveset sebeznek, és nemigen találunk hozzájuk löszert. Realisztikus? Persze, csak akkor nem bokrok alján kéne véletlenül rábukanni kisebb doboz töltényekre... Vagy a dzsungelben ammófa is terem? Ez még nem volt a Spektrum tévén.

Tömören összefoglalva, ez a játék nem jó. A grafika gyenge, a MI neveltséges, a sztori úgyszintén. Az irányítás idegesítő, akár csak az egész játékmenet. Persze lehet, hogy Kitty Hawk személye miatt sokan belevágnak. Sok sikert nekik.

**Mazur**





## TANULJ HARRY, MERLIN LESZ BELŐLED! HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

■KATEGÓRIA: TPS ugribugri ■KÖRNYEZET: Harry Potter-univerzum ■NEHÉZSÉG: könnyű ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**Kicsi, szemüveges, és tud varázsolni! Hogy ki ő? Hát persze, hogy Harry Potter, aki a második mozifilm sikere után a PC-s képernyőkre is visszatért. (Szittyó Jimmy őszinte sajnálatára... ☺)**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
EA Games  
■ KIADÓ  
Electronic Arts  
■ WEBOLDAL  
www.ea.com  
■ FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.  
■ MEGJELENÉS  
már kapható

**H**acsak nem éltél az elmúlt három évben remete módjára egy barlangban, biztos hallottál az elképesztően sikeres Harry Potter jelenégről. Annak idején egy férje által elhagyott, elszegényedett írónő, J.K. Rowling fantáziájából kipattant gyermekregényként indult, és majdnem a Csillagok háborúja módjára megdöbbentő sikert aratott. Játékok, kártyapaklik, minden formátumra elkészülő számítógépes játékok és persze egy hatalmas kasszasikert aratott film készült az aranytojást tojó Harryból. A második film a második regény fonalát követi, ahol Harrynek ki kell derítenie, ki vagy mi támadja és dermeszti meg varázslóársait, mielőtt még túl késő lenne. A sztoriból nem szeretnénk sokat elárulni, arról viszont annál inkább, hogy a rengeteg konzolverzió mellett a PC-s Harry Potter hogyan állja meg helyét...

### NEM MESE EZ, GYERMEK

A Harry Potter sorozat sikerének egyik alapvető okát az jelenti, hogy egyáltalán nem csak a gyerekek élvezik. A regények

nagyon jól megírt fantasztikus és mágikus kalandok, amelyek az idősebb korosztály képzeletét is megragadják. (Vagy nem: lásd Szittyót, a lá hivatásos Potter-gyűlölő ☺.) Sőt, egyes kritikák szerint a legutóbbi Harry Potter a túlértékény gyerekek számára még félelmetes is lehet. Azért az aggodó szülőknek nem kell lerágnuk a körmüket: a játék természetesen nem okoz senkinek álmatlan éjszakákat (*erre Bad Sector, Mazur és jómagam részeg hortyogásba fulladt Harry Potter-ezése a legjobb példa – ender*). Legtöbb időnként Roxfort folyosóin fogjuk tölteni, és a Chambers of Secret aránylag pontosan követi a könyv és a film sztoriját.

Maga a játék tulajdonképpen nem sokban különbözik az első résztől: ugyanolyan Tomb Raider-szerű máskálós-ügyességi stuffal van dolgunk. Egy kicsit bosszantó és fásasztó is volt viszont, hogy a Harry Potter 1-gyel ellentétben sokkal több „oktató” típusú küldetéssel van dolgunk, sőt még a *nem* oktató küldetéseknek is training feelingje van, ahogy a különféle tanárok feladatait megoldjuk, és a „tanuló-

csillagokat” összeszedjük. Ezek a missziók sajnos kicsit „lelketlenek”, és emiatt sokáig nem igazán tudjuk magunkat beleélni Harry szerepébe. Voltak ilyenek az első Harry-ben is, de lényegesen kevesebb, nem is értem, itt miért kellett annyira erőltetni őket... A tényleges missziók végén különféle varázslatokat tanulhatunk meg. Az első rész-szel ellentétben ezeket nem olyan „Black and White-os” stílusban, a formát követve kell kirajzolnunk, hanem a megfelelő pillanatban le kell nyomnunk a kurzorgombokat. Nekem a rajzolás módszer sokkal jobban bejött a nyomkodásnál, de később már itt is automatikusan fogunk varázsolni, úgyhogy végül is nem zavart annyira...

### „MINDIG A SÁRGA ÚTON?”

Az új Harry Potter előnye viszont, hogy nem annyira lineáris, mint az előző rész. Gyakorlatilag Roxfort bármelyik részébe elnézhetünk – az természetesen más kérdés, hogy sok értelme nincs, ha egyszer nem oda szól a küldetésünk. Itt is feldobja viszont az alapjátékok

a kviddicsmeccs, amelyben nemcsak részt kell vennünk, hanem győznünk is kell a cikesz elfogásával. (Aki nem ismerné: a kviddics egyfajta seprűn repülő labdajáték, amelynek során többek között egy szárnyas, szintén repkedő teniszlabdaszerűséget kell elkapnunk.) Egy másik „minijáték” alkalmával Malfoyjal kell párbajozni és az addig megtanult mágikákat bevetni ellene. (Enyhén szólva nem lesz nehéz...) Az egész játék során különféle ládákba, hordókbá, páncélokba és egyéb különálló tárgyakba is belelőhetünk, az így kipattanó cukrokat bekebelezve. Ezekből jobb, ha minél több van, mert Roxfort mágusanoncai között cserekereskedelmet folytathatunk vele: cukorért cserébe mindenféle speci eszközöket vásárolhatunk. (Például

Az irányítás is a végtelkéig le van egyszerűsítve: elég nyomkodni a gombot, mire Harry fiú automatikusan kiválasztja magának a megfelelő varázslatot, és Harry terelgetése is hasonlóan... szimpla. Az egészben csak az az elszorító, hogy ez a PC-s játék a végtelkéig leegyszerűsített, konzolos cucc, míg Xboxon lényegesen összetettebb, érdekesebb, és jóval nagyobb kihívást is jelent...

### „HERMIONE, MI EZ A RÉMES POLIGONCSÖKKENTŐ VARÁZSLAT RAJTAD???”

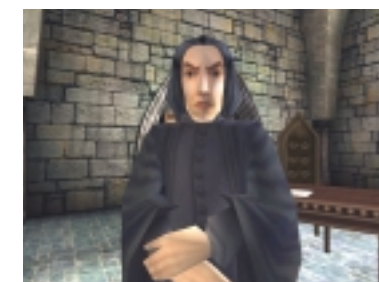
Sajnos ez igaz a két verzió közötti grafikus különbségekre is. Az xboxos fantasztikusan jól néz ki minden szempontból, és hatalmas élményt jelent minden

„Szerencsétlen Hermione-ra valami poligoncsökkentő átkot szórhattak, mert tavaly még helyesebben nézett ki.”

egy Nimbus 2000-es seprűt a kviddicsmeccs előtt, hogy előnyre tegyünk szert, vagy különféle kártyákat, létyókat.) A cukrokból még alaposabban is feltanulhatunk, ha elég „házpontot” gyűjtünk össze. Ugyanis Dumbledore főmágus szabályos időközönként gyűléseket rendez, ahol a legtöbb pontot gyűjtő háznak lehetőséget ad, hogy saját „bajnokát” elküldje egy kis bónusz cukorvadászatra. Ha mi győztünk, akkor Harryvel nyomulhatunk, és a kastély elhagyott részéin futkosva szedhetjük össze a nagy darab edességeket. Végül kártyákat is összegyűjthetünk, amelyeken híres mágusok képei vannak.

Igazából egyik ilyen aljátékok sem szükséges végigvinni, de legalább feldobják a kicsit száraz máskálásokat. Ráadásul a főjáték nagyon rövid, és amúgy is egy délután alatt be lehet fejezni, úgyhogy nem tudom, mi lenne, ha még ezek sem lennének...

Harry-rajongónak, de még a Potter-univerzum iránt csak felületesen érdeklődőknek is. A PC-s verzió viszont echte Unreal-motor, amely jelen esetben megfelelő textúrákat, de még a nagy klasszikus FPS-nél is jóval elnagyoltabb karaktermegjelenítéseket jelent. Harry még csak-csak kinéz valahogy, de a mellékszereplők már elég rémesek: szerencsétlen Hermione-ra például valami poligoncsökkentő átkot szórhattak, mert tavaly még helyesebben nézett ki. OK, azt még csak-csak megértem, ha a rövid fejlesztési idő miatt *ugyanúgy* néznek ki a karakterek, de az elfogadhatatlan, hogy még rondábbak legyenek. (Kint az ECTS-hez kötődő EA Play rendezvényen elbeszélgettem egy őszintébb marketinges fickóval, és ő frankón bevallotta, hogy direkt vették lejjebb a poligonszámot, hogy minden gépen jól fusson... Amikor a lényegesen szebb xboxos verzióra sandí-



tottam, akkor sajnálkozva megjegyeztem, hogy „hát igen, ott csak egy hardver van, ezért nem kell lebutítani a grafikát...” No comment...)

Szerencsére a hangok és a zene már sokkal jobb. Bár arra nem volt pénz, hogy az eredeti színészek adják a hangjukat, de legalább kellő beleéléssel beszélnek, és hasonlítanak is a filmbélikéhez. A zene egész hangulatos, feldobja a játékot, és általában véve nincs gond a zörejjel sem.

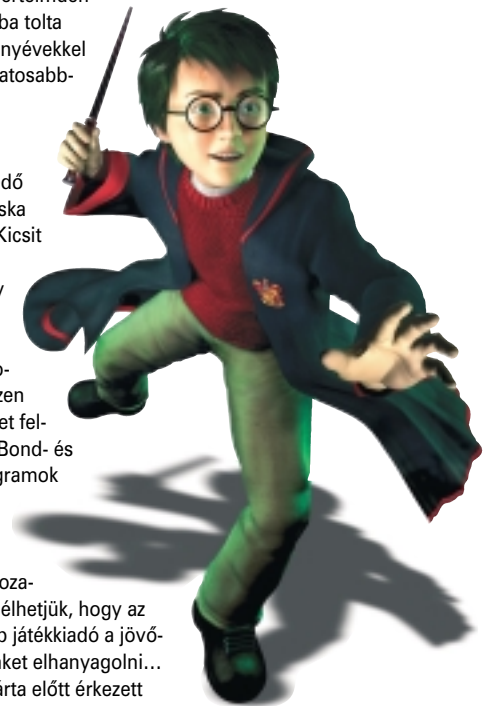
### HARRYX BOX

Szóval az EA egyértelműen az xboxos verzióba tolt a pénzt, amely fényekkel jobbra és hangulatosabbra sikerült, míg mi, PC-sek csak egy korrekt, de nem túl kiemelkedő és kissé csúnyácska játékot kaptunk. Kicsit az az érzésem, mintha az EA egy hangyányit lekezelné mostanában a PC-s játékosokat: a sok pénzen vásárolt licencüket felhasználó James Bond- és Harry Potter-programok mind érezhetően gyengébbek és kevesebbek konzol alapú változataiknál. Csak remélhetjük, hogy az egyik legnagyobb játékiadó a jövőben nem fog minket elhanyagolni... Nem sokkal lapzártá előtt érkezett a hír, hogy készül egy magyar nyelvre fordító patch a játékhoz, amelyet a mi weboldalunkról ([www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)) tölthettek le! Így azért a fiatalabbak számára tényleg tetemesen megnőtt a játék élvezeti értéke...

Mimóza és Bad Sector

### CHART

- American McGee's Alice 96%
- HP and the Sorcerer's Stone 89%
- HP and the Chambers of Secrets 75%



### HARDVER

- Minimumkonfig.  
PII 300,  
64 MB RAM,  
16 MB-os 3D-s  
videokártya
- Tesztkonfiguráció  
AMD 1800+,  
512 MB RAM,  
ATI 8500
- Tapasztalatunk  
„Sebességond,  
az nincs...”

### ÉRTÉKELÉS

- korrekt, konzolszerű játékmélet
- a filmhez és regényhez hű sztori
- magyar patch
- nem túl nehéz...
- ...sőt, túl könnyű
- konzolon sokkal szebb és jobb

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

**75**  
százalék





„ANGYALBŐRBE JÓL ÉRZEM MAGAM“ (?)

## ARCHANGEL

■ KATEGÓRIA: TPS-akció RPG elemekkel ■ KÖRNYEZET: fantasy, jelen, jövő ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Nem veszélytelen az élet. Beülünk a kocsiba, feltekerjük a hangerőt, és odalépünk a gázra, szaggatunk az országúton. Aztán rosszabb esetben előfordulhat, hogy egy kanyarban kivág elénk egy kamion, mi pedig – „latiatuc feyleym zümtüchel” – jól kirepülünk a szélvédőn.

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Metropolis

■ KIADÓ  
JoWood

■ WEBOLDAL  
www.archangel-online.com

■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems

■ MEGJELENÉS  
már kapható

CD  
DVD  
WEB

Az Archangel ezzel a zavarba ejtő felütéssel indul, de csak, hogy aztán még furcsább dolgok egész sora következzen. Hősünk ugyanis, miután orrával törölte le az éjjeli bogarakat a motorháztetőről, egy kolostorban tér magához. Sehol egy karcos... mázli. Amikor viszont a derék szerzetesek azzal ébresztik, hogy no-sza, ideje munkához látni, mert a Sötétség Ura (ki más...) újra szabadon garázdálkodik, és a néhány NPC-n kívül már mindenki zombi vagy egyéb rém lett a környéken, akkor kezd gyanús lenni a dolog. Ez bizony

tartja: szélvédőn kirepülni nem tréfadolog. (Vagy nincs ilyen közmondás?)

### FÉÉENYES KARDOT HOZTAM...

Michael egész könnyedén fogadja a hírt, kicsit ugyan össze van zavarodva, főleg amikor a kezébe nyomnak egy kétméteres spádát (nevezetesen a Fény Kardját) azon oknál fogva, hogy majd ezzel irtsa az ellent. Nem tudja még, amit mi tudunk, vagyis hogy ő maga Mihály arkangyal, a Harcos. (Az angyalok ugyanis voltaképpen egészen békés lények, de persze köztük is van, aki bedurvul, ha kell

még hosszú, fekete hajjal, izompulcsiban és farmerban érkezik, de ahogy kilép a szabadba, egy angyal – aki angyalnak is néz ki, van szárnya meg minden – a Fény Ura elé vezet, ahol máris megkezdődik az átalakulás.

### „OSZT A SZKILLEKKE' HOGY ÁLLSZ?”

A Fény Ura tömören vázolja Michaelnek a direktívákat (gyakni a gonoszt) majd felajánlja neki, hogy különleges erővel áldja meg. Örülhetünk, jönnek a spellek, de itt az ideje, hogy döntsünk afelől is, milyen formát ölthessünk szükség esetén: választhatunk a Ghost (szellem) és a Warrior (harcos) között. Előbbi szinte láthatatlan, és viszonylag nagy körben elég durva armageddondot teremt maga köré, ha kell. Bónuszt kap a varázslatokra, de minden sebzés duplán is éri. A Harcos épp az ellentéte: ebben a formában egyik karunk végére kard nő (tényleg, nagyon durván néz ki) a másik kezünkbe paj-

„A Fény Ura tömören vázolja Michaelnek a direktívákat: gyakni a gonoszt”

nem a mi univerzumunk, Michael úgy váltott teret és időt, hogy a Star Trek összes csillaghajója (és persze Picard kapitány) elsárgult volna az irigységtől. Hiába, ahogy a mondás

– ezért a munkakörért felel Mihály arkangyal.) Sok idő (és XP) kell még, mire rádöbben az igazságra, ahogy a történetben előrehaladva fokozatosan ölt arkangyalokulást. A kolostorba

zsot kapunk, és közelharc gyilkológéppé válhatunk. Varázsolni nem tudunk, de alig sebződünk, és a karddal bárkit leformázunk pillanatok alatt. Ez a két forma ugyanúgy működik majd, mint bármilyen varázslat: ha kiválasztjuk, hősünk néhány másodperces agónia után átalakul, és addig marad turbó-módban, míg a mana szépen lassan el nem fogy. Ahogy a többi varázslattal, ezekkel is léphetünk szintet (minden varázslatot magasabb szintre tolhatunk némi XP-ért cserébe). Összesen három szint van, magasabb szinteken általában erősebb lesz a varázslat, és tovább is tart. XP-t a feladatok teljesítéséért kapunk, és persze a legyártott monszterek cserébe. Az, hogy mikor kapunk új varázslatokat, a sztoritól függ. Vannak bizonyos pontok a játékban, ahol nagy villámok és egyéb pirotechnikai vagánykodások közepette hősünk új képességekkel gazdagodik, néha még a külseje is tovább „angyalosodik”. Vicces figyelni, hogy mi sül ki belőle...

### A MANA, AMI SOSEM ELÉG

Most jön a feketeteleves. Manát újratölteni nem tudunk (nincs potion, nincs „mana well”, nincs SEMMI) meg kell várunk, amíg iszonyú lassan újra nem töltődik magától. Először azt hittem, ez csak az elején ilyen zavaró, de majd ha szintet lép a karakter, akkor több lesz a mana – hát nem. Nincs szintlépés, az XP csak arra jó, hogy a varázslatokat nyomjuk magasabb szintre. Például ha kifogyunk az elsősegélyes dobozokból, akkor a Regeneration spell-lel tudunk csak gyógyulni: ez hármas szinten is csak kb. negyedéig tölti az életerőt (miközben teljesen lemeríti a manát) – és négyszer végigvárni a kék csíkot, csak hogy bátran ronthassunk egy új helyiségbe, rettenetesen idegesítő. Vagy vannak teljesen sötét helyszínek, például barlangok, ahol csak a Nightvision segít: ilyenkor, ha elfogy a mana, idegesen ácsoroghatunk

a koromsötétben, míg újra nem tudjuk használni a varázslatot, anélkül ugyanis az orrunkig sem látunk. (Rádásul térkép sincs, ezért is utáltam rettenetesen a barlangos pályát.) Persze, több spell esetén pedig még gyorsabban fogy a mana. A hab a tortán: a Fény Kardja minden suhintásnál jó nagyot szív a manából, így egy szuszra összesen kb. hatot-hetet tudunk vele csapni. Lesznek olyan főbb gonoszok, akik annyira gonoszok, hogy csak ezzel a szerszámmal tudjuk őket likvidálni: nem is mondom, milyen érzés hisztérikusan rohángálni egy ilyen képernyőnyi rém körül, fél szemmel a kék csíkra meredve, hogy mikor csaphatunk oda megint. Teljesen hülyét csinálunk magunkból.

### SZÁRNYAKAT ADUNK VÁGYAINAK (...)

Fáj a szívem, hogy ezt kell mondanom (egyébként nem), a grafika alulról súrolja a középet, elsősorban a röhejesen alacsony poligonszám miatt. Pár éve még elment volna, de most előőrülni ilyen kockafejű emberekkel... siralmas látvány. Rögtön a játék elején elkövezték azt a hibát a készítő, hogy betettek egy kopasz szerzetet is – az ő feje jó kis minibenchmark: úgy néz ki oldalról, mint egy stoptábla. Komótosan megszámtoltam a sarkokat a bucián, hümmögtem, és szemrebbentés nélkül levontam tíz száza- lékot. (Tervezzük, hogy az értékelődobozba berakjuk a „kopasz szerzetes feje” 1-5-ig terjedő értékét is... ☹ – Bad Sector) A textúrák és fények miatt néha azért jól is nézhet ki egy-egy helyszín (főleg az elején, pl. a mocsaras pálya a gomolygó köddel), de itt is akad hiba bőven. Látszanak az illesztések, és hogy milyen gyakran ismétlődik egy-egy textúra. Hősünket egészen jól megcsinálták, persze talán azért is, mert az ő kidolgozott felsőtestét kell az egész játék alatt néznünk (nem lehet FPS-módba kapcsolni). Mivel

a játék eleve TPS, hiányoznak a speciális mozdulatok is. Nem a Lara Croft-féle „oldalra ugrok-szaltózkodok-de közben is lövök” hiányzik, hanem... bármi. A kardozás sem nagy élmény, mivel összesen kétféle módon lehet suhogtatni – meg sem merem említeni a Jedi Knight II-t –, úgyhogy annyi a kihívás, hogy szemben álljunk a monszttal, ha ütni kell. Nem sok. Az irányítás nem nehéz (nem volt rajta mit elrontani), de amikor hirtelen a jövőben találjuk magunkat, mivel majd több időskiban is bizonyítanunk kell, bizony, akkor válik nyilvánvalóvá, hogy mennyire béna: lesz egy kazal fegyverünk, de akármilyen tűzpárbajba is keveredünk, mindenképpen fájni fog. Nem lehet kioldalazni a lövéseket, hanem mindig eltalálnak... mondtam is néha olyat játék közben, ami méltatlan volt egy arkangyalhoz. (Netán a Főnököd szívtad ☹ – Bad Sector) Nem tudom, a JoWoodnak hogy volt képe hivatkozni bármiféle szuper MI-ra, mivel a berlini pálya gengszterei még a démonoknál is butábbak: egy helyben állva lőnek ránk, csak ha már nagyon le vannak amortizálva, akkor futnak el – hogy pár méterrel hátrébb megint lecövekeljenek, és onnan folytassák – de talán ettől okos a MI, hogy jól céloz? Na persze...

### MONDHAT-E CSÚNYÁT EGY ANGYAL?

El lehet szórakozni az Archangellel, mert van egy-két jó pillanata, a sztori zavarosságát akár „csavarosnak” is titulálhatjuk (jóindulat kérdése), és maga a játékidő is meglepően hosszú. Csak kellett volna egy bátrabb teszt, aki felhívja a készítőket figyelmét, hogy nem rossz az ötlet, a sztori is elmegy... de inkább kezdjék újra, esetleg az új UT engine-nel. Esetleg FPS-ként. Esetleg MI-val. De talán lesz olyan is egyszer, majd más cég kiadja, más néven, máskor. Mazur

### CHART

■ Drakan  
92%

■ Messiah  
91%

■ Blade of Drakness  
86%

■ Requiem  
71%

■ Archangel  
64%

### HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PII 300 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s videokártya

■ Tesztkonfiguráció  
PIII 1 GHz,  
256 MB RAM,  
GeF4 MX440

■ Tapasztalatunk  
„A grafika minőségéhez képest túlságosan gépigényes”

### ÉRTÉKELÉS

■ néhány jó varázslat

■ hangulatos fantasy-helyszínek...

■ ...rettenetes jövőbeli helyszínek

■ rossz engine

■ nincs MI, csál a gép

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játékoság

64  
százalék





## ÉS AZ SE BAJ, HA MÁR FELFEDEZTÜK AMERIKÁT... ANNO 1503

■ KATEGÓRIA: menedzselős háborús ■ KÖRNYEZET: középkor ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**Az Electronic Arts – szokásához híven – fogta és megszerezte a tavalyi év egyik európai sikerprogramját, a fejlesztők pedig felvarrtak egy-két ráncot. A kérdés, hogy fiatalítás ez, vagy valóban valami újat kapunk.**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Sunflowers
- KIADÓ  
Electronic Arts
- WEBOLDAL  
www.anno1503.com
- FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.
- MEGJELÉNÉS  
2003. 03. 07.  
(magyar verzió)

### WEB

Mindig is érdekelt, hogy egy játék mitől igazán sikeres. Különösen furcsállottam, hogy az Anno 1602 rekordeladásokat tudott produkálni Németországban és az egész világon is. Hiszen ez a program nem volt semmi több, mint egy kereskedéssel megtűzdelt Caesar III-klón. Be kell hogy valljam, nekem nem is ragadta meg akkor annyira a fantáziámat. Mégis, amikor elkezdtek az első infókat csöpögtetni a folytatásról, rajongva szívtam magamba minden cseppet. Amikor pedig a német verzió megérkezett a szerkibe, örömjongva rohantam körbe az igencsak patinás dobozát mutogatva.

### ÖRÖM ÉS BÁNAT

Az első találkozásom abszolút pozitív volt, hiszen mint az ideális szerető, ezen program is igencsak bájos külsővel rendelkezett. Ezután már csak a mélyebb, vagyis tartósabb megismerés volt hátra. Mivel nem szeretem az ilyen dolgokat túlcif-

rázni, egy gyors telepítés és pár gyakorló-küldetés mellett döntöttem. Az előző részhez hasonlóan itt is remekül el lehet sajátítani hajónk irányítását, az építkezés és kereskedés legalapvetőbb fortélyait. A legfontosabb pedig, hogy megismerkedhetünk a régi-új kezelőfelülettel, amelyen a Caesar-rajongók körülbelül egy másodperc alatt kiismerik magukat. Valamint nem elhanyagolandó módon szembeesülünk a régi-új grafikkával. Igazából semmi különleges, jellemezhetném egyszerűen, s ezzel el is mondtam mindent. Egyszerű 3D-s izometrikus grafikáról van szó, a te-reptárgyak, épületek kelően részletesek, és minden egészen a helyén van. Ha szószálhasogató akarok lenni, akkor csak néhány kivételről találtam, egyrészt hogy a zoom nem konfigurálható az egér gőrgetőjére, valamint hogy nem lehet szabadon körbeforgatni a pályát csak negyedes osztásokkal (sajnos ez az ára az ál-3D-nek). Csak, hogy még pár másodpercig a felszint kapargassuk, a játék ze-

néje és játék közbeni videói is jó iparosmunkának mondhatók, hiszen az alap-hangulatot képesek megteremteni, de azért nem éreztem eufóriát a vizuális és hallható „dömping” hatására. De mivel az élet (és a Bad Sector által kiosztott játékok) már megtanították nekem, hogy ez alapján nem szabad ítélni, így mélyebbre ástam egy kicsit.

**A HŐSSZERELMES ÉS A TÜRELEM**  
Mindenképpen elengedhetetlen a játékhoz sok-sok idő és egy „kis” türelem. Pedig az ismerkedés egy rövid kis kalandnak tűnt a specifikációk alapján, hiszen a kampány során végigjátszható 11 küldetés és egy bónuszmisszió nem tűnt túl soknak. Azt a tényt, hogy fejlesztők 100 óra játék-időt ígértek, enyhe költői túlzásnak éreztem. Be kell vallanom: tévedtem. Jelenleg a harmadik küldetésnél tartok, és eddig közel 35 óra tiszta játékidőt feccöltem bele a programba, igaz, igencsak szeretek szöszmötölni. Ha ehhez hozzáveszem

a nem kampánnyal töltött időt – az egyszerű egyszemélyes játékokat – akkor már közel ötven óránál járhatok. Így biztosan állíthatom, hogy a játék szerintem olyan 120-150 játékorát is elbír. A kérdés már csak az, hogy érdemes-e rááldozni ezt a tömegtelen sok percet (s no persze a pénzt a programra).

Az Anno 1503 az előző részhez képest legtöbbet komplexitásában fejlődött. Rengeteget nőtt a játéktérület – az oldalon látható képen (első kampány térképe) egy viszonylag normál méretű pályával van dolgunk –, ezáltal rengeteg időt fogunk tölteni felfedezéssel és kereskedelmünk kialakításával. Ezúttal több néppel is van dolgunk (vannak eszkimók ☺):

azaz ha sikerül kielégítenünk a lakosság alapigényeit – amit a házakra kattintva tudhatunk meg, a kedélyállapotukkal egyetemben – akkor szépen fejlődni kezd a város (szépülnek a házak, gyarapodik a nép ☺), persze ekkor újabb igényeik lesznek, és így tovább. Az egészet a terjeszkedési és kereskedelmi kényszeren kívül tovább lassítja az, hogy minden termelőegységnek elég borsos fenntartási költsége van, tehát aki nem akar eladósodni, annak igencsak szemlélni kell a havi összesítést, és minden beruházás előtt ajánlott néhány számítást végezni. A rendszer sokkal következetesebb, és így nehezebb is, mint a Caesar III, így mindent jobb háromszor is

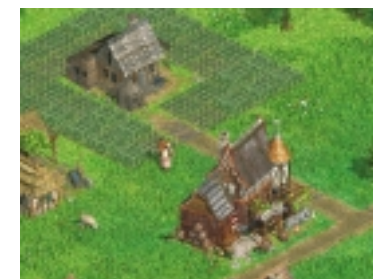
## „Az Anno 1503 megérdemelte volna, hogy az év építgetős stratégiája legyen!”

mind saját kultúrával és saját területükön jól termelhető növényekkel, valamint árukkal rendelkeznek. Így, ezáltal ha népünket minőségi életre szeretnénk nevelni, akkor bizony elengedhetetlen lesz a szomszédokkal kereskedelmi szövetséget kötni, vagy esetleg elfoglalni területüket (kinek-kinek vérmérséklete szerint). Szerencsére a kereskedelem sem maradt meg régi unalmas formájában, igaz, még mindig csak vízen szállítmányozunk – a karaván még csak manuálisan navigálva a felfedezőnk lehet – de ezen túllépve találkozzunk kalóztámadásokkal és váratlan rajtaütésekkel is. Egy másik újdonság a rengeteg új áru megjelenése, ezek jól illeszkednek a középkorhoz. A program ugyan nem valószínűsíti a történelmi eseményeket dolgoz fel, de szerencsére nem találkozhatunk feltűnően nagy logikatlanságokkal, így kicsit már-már valóságosnak is hihetjük a történeteket. (Mekkorát ütne ez a játék, ha megvalósították volna benne az Europa Universalis történelmi hűségét). Egy kellően bonyolult, de azért még átlátható termelési fa biztosítja azt, hogy ne unjuk meg a játékot egykönnyen. Az előző részből vagy a Caesar sorozatból ismert fejlődési rendszerhez hasonlít ez,

átgondolni, különös tekintettel az épületek elhelyezésére. Összességében tehát a program gazdasági része nálam jelesre vizsgázott. Jobban átgondolt, mint a hasonló építgetős játékokban (pl. Settlers 4), a hajós kereskedelem és a hatalmas pályák pedig valami igazán egyedi ízt adnak az Annónak.

### A KÖVETKEZŐ SZERETŐRE VÁRVA (Szittyó! A barátod el szokta olvasni az alcímeidet ☺? – Bad Sector)

Sajnos azonban az összkép nem ilyen rózsás, hiszen azért néhány vesztese lett ennek a fejlődésnek (legalábbis nagyon úgy néz ki, hogy ezekre nem maradt idő). Talán a legfontosabb, hogy hiába van öt fajta saját egység, négyfajta ostromgép és még három, nem fejleszthető katonatípus, a csaták elég sármalmasak. Ez köszönhető a félelmetesen buta MI-nak, ami beakad, nem tüzel, és még sorolhatnám az RTS-ekben megszokott dolgokat, de inkább nem töltöm vele ezt a szűkös helyet. Az egészben az a legdühítőbb, hogy ez a bug már az előző részben is megvolt, és bizony elég sok német fórumon is anyáztak miatta, aminek hatására a készítőik megígérték, hogy dolgoznak rajta. Ami látszik is, hiszen a bevezető



kampányban láthatjuk, hogy melyik egység melyik ellen jó, meg egyéb kuriózumokat, de mikor ez egy nagyobb csatában megpróbál megvalósulni, akkor oda minden igyekezet, hiszen pl. az út-keresés hiánya miatt megbukik minden stratégia. Az, hogy a gép teljesen logikátlanul cselekszik a harci szituációkban, már meg sem lepett.

A következő, kicsit idegesítő dolog a bugyuta sztori, amire a missziók fel vannak fűzve. Ez még hagyján, de a küldetések közben teljesítendő feladatok is klisészerűek, és néha teljesen irreálisak. Egy ilyen lassú folyású játéknál nagyon meg tudná dobogtatni az ember szívét valami igazán izgalmas kis kaland, de hát ehhez persze el kellene olvasni egy-két történelmi vagy netán fantasy regényt, és onnantól koppintani... A multi rész „természetesen” teljesen kimaradt, azt hiszem, ezt kommentálni sem érdemes.

Ha így a végére egy kis összgezést szeretnék, akkor annyit írhatnék, hogy győzött a marketingosztály. Hiszen a fejlesztők a szívüket-lelküket belerakták a játékba (ez érződik rajta), csak valahogy az a karácsony előtti megjelenés nagyon itt volt, és be kellett fejezni. Így majd egy kiegészítő keretben, amely biztos vagyok benne, hogy megérkezik három hónap múlva, megvehetjük a multirészt, pályaszerkesztőt, az egységeink is megtanulnak harcolni, és talán kapunk pár értelmes küldetést vagy kampányt (Te kis naiv... Szvsz lesz néhány új pálya, oszt' szia... – Bad Sector). Így másfélszer annyit lesz egy tökéletes játékunk, a kiadónak meg egy rakat pénze.

Elnézést a rossz hangulatomért, de az Anno 1503 megérdemelte volna, hogy az év építgetős stratégiája legyen! Nekem pedig az az érzésem, hogy csak ezen hiányosságok választottak el attól, hogy örökre a szerelmese legyek. Így csak egy futó kaland maradt.

Szittyó

### MIT HOL KELL TERMELNI, ÉS MI HOL TALÁLHATÓ?

Fű: Bor, gyógynövény, só, vasérc  
Préri: Bor, dohány, gyapjú, vasérc  
Szttyeppe: bor, fűszer, arany, vasérc, kő  
Dzsungel: gyapjú, cukornád, arany, vasérc  
A jégen: vasérc

### CHART

- Anno 1602  
82%
- Anno 1503  
79%
- Stronghold  
78%

### HARDVER

- Minimumkonfig.  
PIII 600 MHz,  
128 MB RAM,  
850 MB HDD
- Tesztkonfiguráció  
PIII 600 MHz,  
512 MB RAM,  
GeForce3 TI 200
- Tapasztalatunk  
„A gépemen 1024x768 felbontásban tökéletesen futott, egyedül a 256 MB RAM az, ami mindenképpen ajánlott a futtatásához.”

### ÉRTÉKELÉS

- nagy térkép
- jól átgondolt rendszer
- jól eltalált nehézség
- nagy játékszabadság
- buta MI
- buta sztori
- gyengus harc
- buta multi (nincs ☺)

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

**79**  
százalék





## A CÉH SZENTESÍTI AZ ESZKÖZT

# EUROPA 1400: THE GUILD

■ KATEGÓRIA: középkori életűjáték ■ KÖRNYEZET: európai városok ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Rablóból lesz a legjobb pandúr. Helyes meglátás. Igaz, a népi bölcsesség fordítottja sem teljesen hülyeség ☺. Számunkra viszont ebből csak annyi lényeges, hogy a JoWood izgalmasan eredeti, középkorba kalauzoló programjával mindkét életutat bejárhatjuk.

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
4 Head Studios  
■ KIADÓ  
JoWood  
■ WEBOLDAL  
www.the-guild.com  
■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems  
■ MEGJELENÉS  
már kapható

### TIPP

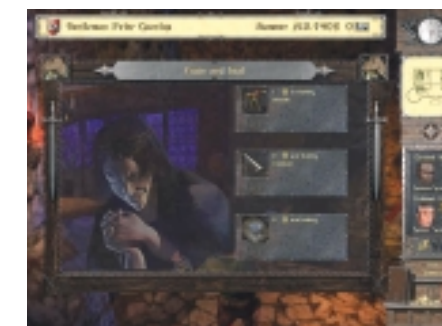
**T**udni lehetett, valami újszerű készül az egyre jobb minőségű termékeket produkáló műhelyben. Kereskedelem szerepjátékelemekkel ötvözve, erős politikai hálójával körülfonva. Az igényes kikapcsolódásra vágyó egyedek számára ez szinte muzsikaként hat. A veszélye persze fennállt annak, hogy a sok különböző szöveg nem lebilincselő koncerttől, hanem élvezhetetlen ricsajj áll össze. Nem így történt. A kicsit körülményes elnevezésű Europa 1400: The Guild előadására érdemes jegyet váltani.

### MESE, MESE, MÁTKA...

Sok játék esetében már a felvezető képsorok eldöntik, van-e értelme a hamarosan felbukkanó főmenüben a *Start Game* gombot keresni. Az ilyesmi azonban, mint az előítélet általában, rossz következtetések levonásával járhat. A Guilddel például el sem kezdtem volna a játékot, ha pusztán a gyermeked, heveny történelmi csúsztatásuktól sem mentes intróra hagyatkozom. Az még szódával elmegy, hogy bájos bajor vidéki településnek állít be egy középkori falut, ahol a kerítés is Mozart-golyóból van. Amikor azonban a degenerált vonásokkal bíró szülők egy zacskó arany kíséretében útnak indítják 12 éves fiúcskájukat a nagyvilágba, na itt már folytak a könnyeim... a röhögéstől. De hagyjuk gyorsan magára a legkisebb királyfit, és koncentráljunk a játék érdemi részére. Őt középkori város lakossága várja, hogy sikeres kereskedőként, kimagasló tudású egyházi méltóságként, ne adj' isten a helyi alvilág vaskezű keresztapjaként „tisztelhessen” minket. Sőt, mindezt akár ugyanazzal az emberrel is elérhetjük, bizony ám! De mielőtt elszédülünk a lehetőségektől, szánjunk néhány percet a kezdeteknek. Az erős kalandjáték-színezet leginkább a karakteralkotásnál érhető tetten.

Nemcsak középkori alteregónkat, de annak szüleit is meghatározhatjuk. Felmenőink foglalkozása induló képességeinkre lesz jótékony hatással. Azaz egy tolvaj apa és egy kereskedő mama „folyománya”, minő meglepetés, egy higanymozgású ifjú, aki mellelleg tehetséges alkusz is. Ezután fontos döntés következik: mik legyenünk, ha már egyszer nagyok lettünk? József Attila nagy bánatára, sem tűzoltónak, sem vadakat terelő juhásznak nem csapatunk fel, de azért nincs ok a panaszra. A korcsmáróstól kezdve az alkimistán át egészen a haramiáig terjed a választék. Más programokkal ellentétben itt nem lényegtelen apróságokban tér el a különböző pályát választó játékosok élete. A tolvajok fejedelme érthető módon nem nyersanyagért, hanem teletömött bugyellárisokért keresi fel a piacleret. A papnak viszont jó esetben a templomból sem kell kivennie a lábát. Vígán megél a perselypénzből,

meg bűnbocsánatot garantáló cédulák „terítéséből”. Ellenben miséket kell celebrálni, folyamatosan szepitennie templomát, meg egyébként az Úrnak tetsző cselekedeteket végrehajtania. Na jó, de miként zajlik mindez a képernyőn? – jön a természetes kérdés.



Röviden úgy mondhatnám: tetszetős. Hosszabban: a stílushoz képest tetszetős. A Guildben ugyanis felülnézetből bejárhatjuk az egész várost. A tereken (mármár túlságosan is) apró emberek nyüzsgönek, adnak, vesznek, lopnak, esznek. *(Különös, Budapest utcái az eltelt hatszáz év*

### TISZTESSÉGES MESTERMUNKA

Kezdetben nemigen jut másra időnk, mint induló vállalkozásunk (legyen az egy kovácsműhely vagy a városi őrsg vezetőse) életben tartására, a későbbiekben pedig

„Nem tudom miért, de a városi tanács valahogy nem iparkodik polgárai sorába fogadni a tolvajbandát működtető egyéneket ☺...”

Kezdetben nemigen jut másra időnk, mint induló vállalkozásunk (legyen az egy kovácsműhely vagy a városi őrsg vezetőse) életben tartására, a későbbiekben pedig

Kezdetben nemigen jut másra időnk, mint induló vállalkozásunk (legyen az egy kovácsműhely vagy a városi őrsg vezetőse) életben tartására, a későbbiekben pedig

a fejlesztésére. A legtöbb foglalkozás esetén folyamatosan gondoskodni kell a nyersanyagról, valamint a készáru piacra juttatásáról. Felvehetünk segédeket, akik a fizetésnek és a bánásmódnak megfelelően járulnak hozzá a Fusi Bt. sikeréhez. Ha már fut a szekér, akkor megengedhetjük magunknak egy helyettes kinevezését, aki akár a teljes üzletmenetet képes lebonyolítani. Ideértve a logisztikai (szekerek vétele, szállítások megszervezése), a humánpolitikai (munkásfelvétel) és a hosszú távú stratégiai (fejlesztések) kérdéseket egyaránt. Lám-lám, 600 évvel ezelőtt is léteztek ezek a teendők, maximum nem tudták, hogy így kell hívni őket ☺. Megszabadulva a napi tennivalók monoton nyűgétől már lesz időnk és energiánk a városban zajló élet alaposabb megismerésére, kis szerencsével a befolyásolására is. Első teendőnk a polgárjog megszerzése lesz. Bizonyos foglalkozások esetén már az is csodával ér fel, ha életünk végéig sikerül megkapni a titlust. Nem tudom miért, de a városi tanács valahogy nem iparkodik polgárai sorába fogadni a tolvajbandát működtető egyéneket ☺... A tisztességes iparosok azonban egy-két éven belül megszerezhetik a jogot, – és ezzel egyidejűleg az esélyt – arra, hogy zsiros hivatali tisztsegeket töltsenek be. Tényleg megszerezhető az összes fontosabb poszt. Börtönőr, kincstárnok, várkapitány, inkvizítor? Minden csak a tehetségünkön, meg persze a kapcsolatainkon múlik.

### HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
PII 400 MHz,  
64 MB RAM,  
16 MB-os 3D-s videokártya  
■ **Teszt konfiguráció**  
Celeron 850 MHz  
(kb. 1150-re húzva),  
256 MB RAM,  
GeForce2 Ti  
■ **Tapasztalatunk**  
„Teljesen jól futott a fenti gépen is”



## A CECHET A CÉH ÁLLJA!

Biztosan akad olyan köztetek, aki... hogy is mondjam, más irányú elfoglaltsága miatt (alvás, GS-olvasás, levelezés stb.) lemaradt a történet azon szakaszáról, amely a céhek kialakulásával és a középkori gazdaságban betöltött szerepével foglalkozott. Lehet örülni, most korrepetálás következik.

A céhek eredetileg magánjellegű társulásként bukkantak fel, sacc per kábé a XI-XII. században, elsősorban az olasz városokban és Flandria területén. A céh szerepköre idővel jelentősen kibővült. Tagjai felett például bíráskodási joggal is bírt. Monopóliumot biztosított bizonyos termékekre, minőségi és mennyiségi korlátozásokkal szabályozta az egymás közti versenyt. A céhek, amellett, hogy szigorú szakmai követelményeket támasztottak a belépni szándékozó ifjú legényekkel szemben, az erkölcsi tisztaságot is megkövetelték. Mi több, mester csakis nős ember lehetett. Érdekes módon eme apróság felett könnyedén átsiklik a játék. Lehet, hogy a készítőkre is ráfért volna egy kis ismétlés ☺?

## CHART

- Patrician 2  
88%
- Europa 1400  
85%
- Capitalism 2  
71%



## ISMEREK VALAKIT, AKI SEGÍTHETNE...

A funkciót birtokló egyedek, ismerőseink, veltársaink mind kialakítanak valamilyen véleményrőlünk. A szimpátia, rosszabb esetben antipátia mértékét cselekedeteink és néhány véletlen esemény befolyásolják. Ha a társadalom számára hasznos tevékenységet végzünk, az a többségnek tetszik, de lehet, hogy valakit pont a sikereink töltenek el irigységgel. Egy-egy használati tárggyal, ideig-óráig növelhetjük presztízsünket. A drága ékszerek, a divatos frizura viselete a ranglétra bizonyos fokain ácsorgó emberkékből elismerést vált ki. Így szerezhetünk tisztességes úton előnyt egy közelgő választásra.

A város életére kihatással lévő tisztségeket ugyanis kizárólag szavazással lehet elnyerni. A program előzékenyén gyűjti nekünk azokat a polgárokat, akik döntési jogkörrel bírnak, illetőleg azokat is, akik ugyanarra a munkára aspirálnak. Szóval, ha durvább eszközökhöz akarunk nyúlni, akkor a célpontok keresésére már nem szükséges külön energiát pazarolni. Számítatlan módja van annak, hogy számunkra kedvező irányba változtassuk a szavazati arányt. Lefizethetjük a szavazásra jogosultakat, boszorkánykonyhában kotyvasztott szérumokkal elérhetjük, hogy esélyes ellenlábásunkat zsigerből utálja valamelyik döntőbíró. A keményebb módszerek kedvelői a zsarolástól a megvertetésen át egészen az emberrablásig bezárólag gondolkodhatnak.

## ÉRTÉKELÉS

- nagyon sokrétű
- „még ezt a kört lenyomom” effektus
- hangulatos
- a kereskedés hajlamos unalmassá válni
- logikai hibák, történelmi tévedések

## ■ Grafika

## ■ Zene

## ■ Hangok

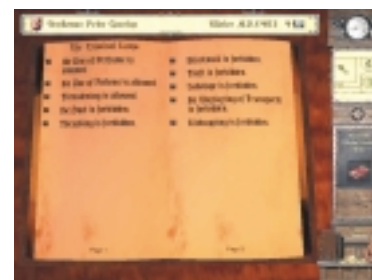
## ■ Játékoság

**85**  
százalék



## DRÁGA EGYETLENEM! EZ NAGYON DRÁGA...

Miközben gőzerővel hágnak a szakmai és társadalmi sikerek csúcsaira, gondoskodnunk kell családi hátterünkről is. Ha megvan a helyre a jelöltünk, akkor szépen elkezdhetjük az udvarlást. Sajnos egy gazdag és/vagy befolyásos társat hosszú évekig kell ostromolnunk, mire végre elhiszi, hogy nem szoknyavadászok vagyunk. Pedig de... A túrelmetlenebbek olajozottabbá tehetik az „ügyintézés” egy szép nyakék, egy értékes könyv, esetleg egy háziszolga ajándékozásával. Mondanom sem kell, ezek egyenként is vagyontokat emésztnek fel, hatásuk ellenben bizonytalan. Hiába, vannak dolgok, amelyek évszázadok alatt sem változnak... Mit kezdjünk az asszonnyal (te jó ég, női karakternél nem tudom, hogy alakul a procedúra)? Használjuk arra, amire való: a jobb oldalunkon hordott mutatók kiegészítőként (társadalmi elismertség), valamint utódképző eszközként. Kéretik nem komolyan venni az előző mondatot, de anyni igazságtartalma azért van a provokatív kiszólásnak, hogy egy jól választott párral az oldalunkon eddig elérhetetlen állásokra is eséllyel pályázhatunk. A gyermekáldás pedig valóban áldás, hiszen szavatolja klánunk fennmaradását. Ha eredeti karakterünkkel kihúzzuk első gyermekünk nagykörűségéig, onnantól kezdve nincs gond, elhalálozásunk esetén az ifjú titánnal folytathatjuk a játékot. Azon azért kicsit fennakadtam, amikor pappal játszva simán összead-

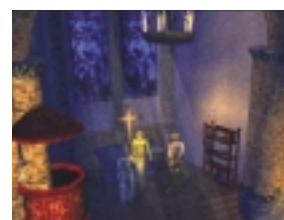
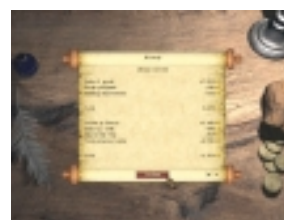
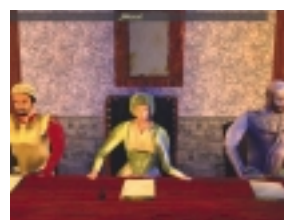


tak egy szemrevaló hajadonnal, ráadásul a saját templomomban. Utánanézttem: a cölíbatús intézményét VII. Gergely pápa vezette be, valamikor a XI. század vége felé. Paplagzi 1420-ban? Kicsit durva?!

## CÉLEGYENESBEN

A játék célja a fentiek tükrében kicsit homályossá válik. Induláskor ugyan kiválaszthatunk egy végső feladatot. Ez lehet x ezer arany felhalmozása, egy politikai, egyházi titulus megszerzése, de akár olyan érdekes cél is, mint adott számú hölgygel frigyre lépni. Az „adott szám” egynél mindenképpen többet jelent ☺. Lényeg a lényeg: ha teljesítettük a bevállalt feladatot, akkor elvileg lőhetjük a pizsamát, mehetünk csicsikálni, *mission accomplished*. De ha kívánjuk, játszhatunk tovább. Akár újabb, keményebb célokat tűzve ki magunk elé, akár csak merő passzióból, tét nélkül. Mint látható, az Europa 1400: The Guild nem szokványos program. Igaz, van mit javítani a remélhetőleg hamarosan kijövő *patch*-ben. Azonban a tucatnyi foglalkozásnak köszönhetően a játék már most is biztosítja a sokszori újrajátszás élményét. Szépnek mondható grafikája, professzionális zenei aláfestése pedig gondoskodik a középkori hangulat megteremtéséről. Így csak azon vesszük észre magunkat, hogy a képernyő előtt töltött órák majdnem olyan gyorsan telnek, mint az évek a játékban.

## -csonti-







## ELSZABADUL A ZÖLD POKOL PLATOON

■KATEGÓRIA: háborús stratégia ■KÖRNYEZET: Vietnam (1965–1968) ■NEHÉZSÉG: választható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

**Az 1965 és 1968 közötti időszak az amerikai történelem egyik legvitatottabb pontja, máig élesen megoszlanak róla a vélemények. Ebben a háborúban igazán senki nem volt ártatlan, és ezt a háborút senki nem is nyerte meg – csak az USA vesztette el.**

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Digital Reality  
■ **KIADÓ**  
Monte Cristo/  
Strategy First  
■ **WEBOLDAL**  
www.jowood.com  
■ **FORGALMAZÓ**  
Digital Reality Kft.  
■ **MEGJELENÉS**  
már kapható

### WEB

Sokáig tabunak számított, és filmen is csak közvetett módon mertek foglalkozni a vietnami háborúval. Oliver Stone 1986-os filmje, *A szakasz* ezért is volt „történelmi” jelentőségű: a rendező, aki maga is harcolt Vietnamban (sőt Bátor Szívvel is kitüntették) saját élményei alapján hiteles képet tudott festeni mindarról, ami a dzsungelben zajlott. Nem azt az igazságot mutatta, amit a propaganda sulykolt az emberekbe, hanem egy értelmetlen háború áldozatainak igazságát; hogy a háború nem vicc. Hogy a háború valóban pokol.

### A GONOSZ VIETKONG ESETE A RÉMÜLT AMERIKAIVAL

Kényes tehát a téma, nem véletlen, hogy ezzel a háborúval kapcsolatban kevés említésre méltó játék jelent meg eddig. A Digital Reality részéről viszont mindenképpen jó ötlet volt a témához a film kapcsán közelíteni. Ez egyrészt sok vád alól mentesíti őket, másrészt lehetőséget kaptak arra, hogy a vietnami háborút elfogulatlanul, több oldalról mutassák be. A bevezető animáció után ugyan rossz érzésem támadt – a „gonosz vietkong” és a „rémült amerikai katonák” sztereotípiák miatt – de a játék közben kibontakozó történet során már sokkal árnyaltabb lett a kép.

A játék sztorija egyébként alig érinti a filmet – ami nem is baj –, inkább csak hasonlóságokat találunk. A filmben egy újonc, Chris szemszögéből látjuk az eseményeket, a nagyszüleinek írt levelein keresztül. A mi főhősünk Martin Lionsdale, frissen kinevezett őrmester, akinek a gondolataiba a naplója segítségével nyerünk bepillantást – sajnos az igazsághoz tartozik, hogy amint ez volt a film mélypontja is, mivel a rendező túl direkten akarta megmondani a „Nagy Tűt”, ugyanebbe a hibába esik a játék is: a napló ugyan jó ötlet, de valahogy mégis erőltetett. Nincs igazán jól megírva, suták a mondatok, és a szóhasználat sem tűnik hitelesnek. Kicsit olyan, mintha Lionsdale stikában rózsaszínű tollal írogatna egy macis-szívecskés naplóba... brrrr... Nem is beszélve a Mitchells őrmesterre vonatkozó sorokról...

### „REMÉLEM, NEM LESZ SOK A SEBESÜLT!”

A szövegek egyébként néha a dialógusokban is furán hangzanak: a jó Whitmore hadnagy például kiképzés közben azt találta mondani, hogy „a térképen minden felfedezetlen terület fekete színben *tündököl*”. A fejemet fogtam, amikor Lionsdale

huszadszor közölte, hogy „a West Point a legjobb katonai főiskola!”, vagy mikor a szanitéc könnyed társalgási stílusban jelentette ki: „remélem, nem lesz sok a sebesült.” Ezeket miért? És sajna a profi (szinkron)színészek sem mindig mentették a menthető, egy kicsit mindenki szenvtelen. Tán ki kellett volna vinni őket egy Paintball-pályára, és két-három meccs után ott felmondatni velük a szöveget... Csak egy ötlet volt ☹️. Látszik, hogy a Digital Reality büszke az új engine-jére, melynek egyébként „Walker” a becsületes neve, és a Haegemoniában is találkozhattunk a módosított verziójával. Már a főmenü képernyőjén megcsodálhatjuk a maga teljes pompájában, a háttérben ugyanis a kamera egy amerikai bázis repülő körbe. A sarokban néhány katona cseverészik, ők így kicsit elnagyoltnak tűnnek (afféle „egyszerű katonák”), de játék közben az egyáltalán nem fog szemet szúrni, sőt. A célnak ez tökéletesen elegendő – amilyen átgondoltan illeszteni stratégiánkba: az utász gránátkészlete például hathatós segítség lehet, hogy egy „rajtunk ütés” ne fájjon olyan nagyon, de öt gránátot okosan kell beosztani. Utánpótlást ugyanis nem találunk, és sajnos a hullákat sem lehet átkutatni. Vagy késsőbb, amikor Lionsdale már légi csapást is



díg csak emeli a kiváló zene, amely dinamikus követi az eseményeket. A hangok már kicsit szegényesebbek, a léptek zaja és a dzsungelhangok kicsit hiányoznak.

### EGYSÉGEKBE AZ ERŐ

Előre definiált egységeink vannak, amelyek állhatnak akár egyetlen emberből vagy járműből is, de például hú M16-os lövészlajuk esetében az egységben belül nem jelölhetünk ki külön embereket. Ez először zavart, de aztán rájöttem, hogy sokkal kényelmesebb így. Náluk jól működnek a különféle formációk, például ha felderítő módban – szétszórva – mennek, sokkal könnyebben látják meg a lapulót ellent.



kérhet, szintén érdemes óvatosságnak lenni. Én elbohóckodtam a dolgot, és örültem a Nagy Vörös Lángoszlopoknak, de aztán szídtam is magamat, amikor gépfegyverrel kellett bunkerek ellen mennünk...

### FUSS, FOREST, FUSS!

A terepet a program dinamikus osztja fel különböző szegmensekre: részletes információkat kaphatunk a talajtípusról és a növényzetről, ez határozza majd meg százalékos védettséget és látótávolságunkat is. Persze az sem mindegy, hogy éppen futunk, állunk, vagy hasalunk (kúszunk). Mindegyiknek megvan az értelemszerű előnye és hátránya is: például a futó

**„Nem ám beklíkelni a nagy feketeség közepébe és kiosonni a konyhába, míg szerencsétlen embereink a susnyásban másznak!”**

Küldetésenként változó, hogy milyen egységeket kapunk: sajnos végül kimaradt az ígért és sok reklámban jól beharangozott tapasztalati pontrendszer, amelynek révén katonáink legtöbb életérőt és sebést nyerhettek volna, hiszen többek között Lionsdale is minden küldetésben felbukkan – bár őt aztán elől is léptetik. Szinte minden küldetésben kapunk újfajta egységet, amit érdemes átgondoltan illeszteni stratégiánkba: az utász gránátkészlete például hathatós segítség lehet, hogy egy „rajtunk ütés” ne fájjon olyan nagyon, de öt gránátot okosan kell beosztani. Utánpótlást ugyanis nem találunk, és sajnos a hullákat sem lehet átkutatni. Vagy késsőbb, amikor Lionsdale már légi csapást is

embert könnyebb észrevenni, de nehezebb eltalálni, fekeve nehezebben látnak meg, de bogarak mászhatnak a fülünkbe... és így tovább. Az M16-osok univerzálisak, mivel egyformán jól lehetünk velük állva és fekvésben is, de nem szabad elfelejteni, hogy az M60-ast cipelő bajtárs csak hasalva tüzelhet, az utász és a rakétavető viszont épp hogy így nem... Egységeink sajtósságait tehát ki kell tapasztalunk, nehegy a csata hevében érjen kellemetlen meglepetés. Főleg, amikor egyszerre adunk utasítást több osztagnak, hiszen nem mindenki reagál majd egyformán. Komoly szerepe van az állóképességnek is. Kúszás és futás közben jobban fáradnak ka-



tonánk, a BFG-sek (minden nehéz fegyver) viszont eleve lassabbak. Ha az állóképesség veszélyesen csökken, katonáink nyavalyogni kezdenek, hogy pihennének már – és nem segít a „Tovább, disznók!” –, ilyenkor csak gyalog hajlandók továbbmenni. Fennáll annak a veszélye is, hogy a lassabb lemaradnak: kár, hogy egyszerre kijelölt több egység esetén nem a leglassabb tempójában halad a banda. Ha rajtunk ütnek, nem segít a három domboldallal hátrébb lihegő gránátvetős kolléga...

### MINDAZ, MI LEHETETT VOLNA...

Két dolog talán hiányzik: az egyik a küldetések közötti mentés lehetősége (vagy legalább autosave az egyes feladatok teljesítése után) – hiszen egy-egy pálya akár bő másfél-két órát is igénybe vehet. A másik egy afféle auto-pause, mint például a *Baldur's Gate*-ben – hiszen amúgy is bármikor leállíthatjuk a játékot. Amikor ugyanis embereink meglátnak egy ellenséges egységet, azonnal jeleznek, hogy gáz van, de azért vígan csörtetnek tovább, mint a Mókus órs Hűvösvölgyben. Az még rendben is van, hogy ha meg is támadják őket, embereink nem lónek vissza a parancsunk nélkül – de legalább hasra vágódhatnának, amikor észlelik az ellenséget. Szóval nem ám beklíkelni a nagy feketeség közepébe (ami ugye „fekete színben tündököl”) és kiosonni a konyhába, míg szerencsétlen embereink a susnyásban másznak!

Van ezeken kívül is néhány zavaró apróság, de ez már csak kukacoskodás. Például az embereink néha kicsit lassan reagálják le parancsainkat, vagy hadtudományi ismereteim ugyan homályosak azzal kapcsolatban, hogy a tankok ki tudják-e dönteni a fákat (igen, beszorultam!), de a MoHAA-ban nyert Bátor Szívemet természet fel, hogy egy APC (páncélozott személyszállító) át tud roncsolni egy deszkakerítésen. Vagy hogy szegény APC-t miért is lehetik szét kalasnyikovval... Épp azért lenne APC, nem? De ezeket már meg sem kell hallani, hunyjunk szemet, rázzunk kezét: új magyar játékkal büszkélkedhetünk. **Mazur**

### CHART

- Close Combat IV 92%
- Close Combat V 82%
- Battle Realms 81%
- Platoon 77%
- Squad Leader 32%

### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
P III 500 MHz,  
64 MB RAM,  
32 MB-os 3D-s  
videokártya
- **Tesztkonfiguráció**  
PIII 1 GHz,  
256 MB RAM,  
GeF4 MX440
- **Tapasztalatunk**  
„Stabil, de nálam a videók valamiért nem futottak...”

### ÉRTÉKELÉS

- szép grafika
- jó dzsungelátmoszféra
- eredeti zene
- apró hiányosságok
- sok jó ötlet kimaradt
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

**77**  
százalék





VAE VICTIS!

## THE GLADIATORS OF ROME

■ **KATEGÓRIA:** gladiátormenedzser ■ **KÖRNYEZET:** római kori arénák ■ **NEHÉZSÉG:** nem túl nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Spartacus óta tudjuk, a gladiátorviadal intézménye nemcsak a résztvevőkre, de az „üzemeltetőkre” is veszélyes tud lenni. Szerencsére a Gladiators of Rome-ban nincs esély a lázadásra. Itt csak harc van, az viszont kemény és halálos!

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Cat Daddy Games  
■ **KIADÓ**  
Activision  
■ **WEBOLDAL**  
www.activisionvalue.com  
■ **FORGALMAZÓ**  
még nincs  
■ **MEGJELENÉS**  
N/A

### HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
P II 450 MHz,  
64 MB RAM,  
16 MB-os  
videokártya

### ÉRTÉKELÉS

■ jó alapötlet  
■ változatos feladatok  
■ nehezen szokható irányítás  
■ rövid  
■ kimaradt lehetőségek

■ **Grafika**  
■ **Zene**  
■ **Hangok**  
■ **Játszhatóság**

**77**  
százalék

Az Activision Value elnevezésű sorozatában jelent meg a Gladiators of Rome. Ezt azért fontos már az elején tisztázni, hogy tudjuk, mit várhatunk el a programtól. A Value játékokat ugyanis nem azért nevezik így, mert egytől egyig roppant értékesek lennének. Sokkal inkább azért, mert a normál szoftverek áránál jóval kedvezőbb áron kerülnek a boltokba. Így pedig már lehet, hogy megéri megvenni őket, annak ellenére, hogy nemritkán átlag alatti színvonalal „örvendeztetik meg” a nagyjerműt. Az elgondolás rokonítható azokhoz a filmekhez, amelyek premierjét a videotékák polcain tartják.

A kis költségvetés, a szerény háttér azonban nem kötheti gúzsba a szárnyaló fantáziát. Így történt ez a GoR esetében, hiszen az ötlet, hogy egy gladiátorcsapatot irányítsunk – valljuk be –, meglepően triviális, egyúttal rendkívül érdekes gondolatnak tűnik. Annál érthetlenebb, hogy mind ez ideig kihasználatlan maradt. Szóval a fejlesztők ott gyúrtak rá a programjukra, ahová a legkevesebb forrást kellett allokálni. Mit mondjak, jól tették!

### A HALÁLBAN MENŐK KÖSZÖNTÉ-NEK, CÉZÁR!

A játékban gladiátorokat vásárolunk, felkészítjük őket az összecsapásokra, s ha minden jól megy, végiggyakjuk a fényes birodalom majd minden arénáját. Haladjunk csak szépen sorjában! Gladiátoraink használati értékét négy főtulajdonosság, valamint a fegyvercsoportokban szerzett jártasság alapján tudjuk belőni. Ezeket minden megharcolt küzdelem után (legyen az győztes vagy vesztes) tovább csiszolhatjuk. Persze

a procedúra némi pénzmag feláldozását is megköveteli, de a tehetségért az ókorban is meg kellett fizetni. Minden fegyverkategória három harcieszközt rejt, melyeket tovább tagol a minőségi különbség. Talán az egyszerűség kedvéért, utóbbiakból is három szint akad. A képet tovább árnyalja a pajzsok és páncélok vásárlásának a lehe-

„Kezdetben csak lepukkant germán szórákkoztatóközpontokban léphetünk fel, de később esélyt kapunk a bizonyításra magában a Colosseumban is.”

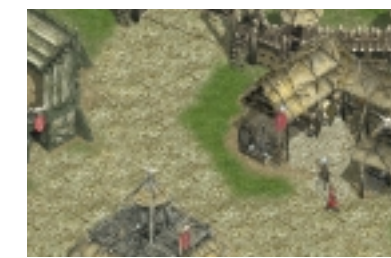
tősége. Igen, a páncélok is háromfajta minőségben szerepelhetnek be, de pajzsból (figyelem!) négy méret van ☺. Ha beöltöztettük a sporttársakat, irány a grund, akarom mondani az aréna! Kezdetben csak lepukkant germán szórákkoztatóközpontokban léphetünk fel, de később esélyt kapunk a bizonyításra az afrikai homokban, majd – tessék nagy levegőt venni! – magában a Colosseumban is. A pályák többségénél nemcsak a nyers erőszak dominál. Nem árt valamilyen blikkfagot előhúznunk a hátizsákból, mert az agyatlan zúzás után gyakran csak az (el)húzás opció marad. Van, ahol a fegyverek trükkös megválasztásával; van, ahol ügyes helyezkedéssel; és van olyan helyszín is, ahol szintiszta gyávasággal érhetjük el a legjobb eredményt.

### KÖTÖTT IZOMZATÚ EGYEDEK

Sajnos a látványról már nem tudok ilyen pozitívan nyilatkozni. Bár azt sem merném mondani, hogy rondára sikerült a program. Az azonban biztos, hogy animációk

tekintetében nem fog úttörő szerepet betölteni a GoR. Harcosaink meglehetősen szögletesen, ráadásul nem túl változatosan akcióznak az arénában. Külön ajánlom mindenki figyelmébe azt a jelenetet, amikor egy oroszán kidől a sorból – szó szerint, mint egy farönk ☹... A készítő mentésére húzom alá: nem verekedős játékról

van szó, ahol ennek az elemnek kiemelt fontosságot kellene tulajdonítani. A GoR az arénában sem enged a menedzserleletből. Nincs szükség bonyolult kombinációk betanulására, villámgyors reflexekre. (Szegény Russel Crowe-rajongók, ezt buktátok ☹ – Bad Sector) A szököre bőve megáll az idő, mi pedig nyugodtan kiválaszthatjuk a nekünk tetsző akciókat minden gladiátorunk számára. Parancsokból nincs túl sok, említett csak a fegyverenkénti két különleges támadás érdemel. Okos felhasználva ezeket, könnyen megfordíthatjuk a vesztesnek látszó küzdelmeket is. Minden cselekvés után várunk kell, amíg újra akcióképes állapotba kerül emberünk. Így legalább a körökre osztott stílus kedvelőinek sem szükséges firtorogva elfordulni a játéktól. Meg egyáltalán senkinek, mert egy pengéváltást azért mindenkinek melegen ajánlok, annak ellenére, hogy a circus maximusra még várunk kell (én toltam PS2-n, az egy rettenet – ender). -csonti-



VEGYESEN TÁLALVA

## A KELTÁK KIRÁLYA

■ **KATEGÓRIA:** RTS-RPG ■ **KÖRNYEZET:** kelta, germán, római harcok idején ■ **NEHÉZSÉG:** állítható ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán

Büszkén jelenthetem, hogy jelen programunk a Rage of Mages óta talán az egyetlen, amely valóban szerepjáték és stratégia keverékének nevezheti magát.

Igazából nem gondoltam volna, hogy pont ez a program bizonyítja be számomra, hogy a 600 MHz-es procim immár a múlté, mégis jelen boncalnyunk igencsak két vállra fektette a gépem. Ami, mondjuk, nem is csoda, hiszen egész szép 3D-s terepet reszelték hozzá a készítő, és bizony nem csak egy-két egység vánszorog a pályán. Miután sikerült leküzdennem hardveres problémáimat, már biztosan vettem kezembe a szerencsétlen kelták irányítását. A be-

eríteni, pedig érdemes mindenhol jól körülnézni, hiszen az egyes fák és romok varázstárgyakat rejtene. Ezen kis csebecbecsék a szokáshoz híven különböző pluszképességeket vagy extra életerőt adnak a hősünknek, valamint esetenként a vezérhez rendelt csapatunknak. A játék RPG jellege szerencsére nem csak egyszerű varázstárgyakban és hősünk XP-ződésében merül ki, a történet elmesélése közben gyakran kapunk mellékküldetéseket, és általában az egyes pályákon

egységeinknek, vagy a termelésnek adhatnak pluszokat. Csak arra kell vigyáznunk, hogy legyen mindig elég élelem és arany, valamint, hogy hülyeséget ne fejlesszünk. Mint a fentiekből is látszik, itt bizony nem egy gazdasági szimulációval van dolgunk.

Ez a „kevesebb: több”-féle mentalitás a csatákon is érződik, hiszen egységeinket nagyon egyszerűen hősünkhöz csatolhatjuk, ekkor pedig elég az ideális alakzatot kijelölnünk, és már támadhatunk is. Sajnos ezen harci formáknak meglehetősen kevés szerepük van. Itt már általában a „több: jobb”-elv érvényesül. Igaz, lehet taktikázni, amolyan hun módra elcsalni egy-egy támadót, és egy nagy sereggel szépen legyakni, de szerintem ez inkább a mesterséges intelligencia hibája.

A hét különböző egység típus egy kicsit kevésnek tűnik, de szerencsére elég különbözőek, így ténylegesen mindre szükségünk van. Sajnos ez a különbözőség nem jellemző az egyes népekre. A római-

ak, kelták és germánok a grafikán kívül elég kevés dologban térnek el egymástól. A játék legnagyobb hibája pont ebben rejlik, hiszen a végtelenül élvezetes egyjátékos missziók után a multihoz már nem sok kedve lesz a játékosnak, vagy ha ki is próbálja, tuti meg fogja unni, hiszen tényleg nincs túl sok lehetőség a taktikázásra. Pedig próbálkoztak a készítő várakozással és egyéb mókákkal, de ehelyett inkább az egységeken kellett volna finomítani. Summa keltikum a játékot mindenképpen ki kell próbálni, hiszen a kampány biztosan magával fog ragadni mindenkit. Én pedig örömmel nyugtázom, hogy újra tudott valaki jó kocktelt keverni. Szittyó

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Haemimont Games  
■ **KIADÓ**  
Strategyfirst  
■ **WEBOLDAL**  
www.strategyfirst.com  
■ **FORGALMAZÓ**  
Travelbox  
■ **MEGJELENÉS**  
már kapható

### HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
PII 400 MHz,  
64 MB RAM,  
8 MB-os  
videokártya

### ÉRTÉKELÉS

■ szép grafika  
■ jó hangok és zene  
■ a népek nem különböznek  
■ a MI-án még lehetett volna finomítani

■ **Grafika**  
■ **Zene**  
■ **Hangok**  
■ **Játszhatóság**

**76**  
százalék





## VILÁGOK VILÁGA

# CIV3 – PLAY THE WORLD

■KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia ■KÖRNYEZET: Föld ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**A mikor tavaly megjelent a Sid Meier-legenda harmadik része, alaposan megosztotta a játékosokat. Abban azonban egyetértettek, hogy a multiplayer mód kihagyása nem tolerálható apróság a fejlesztők részéről. Szerencsére ezt ők is belátták, így már semmi sem állt útjába egy kiegészítő megjelenésének.**

### ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Firaxis
- **KIADÓ**  
Infogrames
- **WEBOLDAL**  
www.civ3.com
- **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**  
már kapható

### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PII 300 MHz,  
64 MB RAM

### ÉRTÉKELÉS

- hálózati játék
- néhány újítás
- kevés jelentős változtatás
- sok hiba továbbra is benne maradt
- a multiplayer lehetőség nem okoz áttörést

- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

**79**  
százalék

**T**ermészetesen a PTW többet nyújt egy sima hálózati játéknál: új népek, néhány új épület, csoda és mod is helyet kapott a CD-n. Az új civilizációk nemcsak változatosságot hoznak a világalomért folyó harcba, de izgalmasabbá teszik a játékmenetet is. Legtöbbjük ugyanis a despotizmusban virágzik, ezért e népek kiválóan alkalmasak a korai rusholásra, különösen multiplayer csatáknál. A félelmetes hírű mongolok Dzsingisz Kán vezetésével indulnak a világ meghódítására, a spanyolokat Izabella királynő képviseli – aki egész kellemes kinézetű a lapos képű Erzsébethez és az örökké dühös Katalinhoz képest ☺. Mellettük választ-

lamint egy új világcsoda, az internet wonder, amely a kontinens minden egyes városába tesz egy research centert. A CD-re felkerültek a rajongók által készített térképek és modok is, amelyek sokkal szebbé teszik az alap Civ3-at is, és érdekes scenáriókat kínálnak fel. (Persze a GameStar-olvasók ezekhez már korábban is hozzájuthattak, ha leszedték az októberi GS-CD „Kiegészítők” rovatából ☺!)

### SZÓKE HERCEG FEHÉR TANKON

Új játékmódokkal is találkozhatunk a PTW-ben, ilyen a regicide: itt a népek vezetői személyesen is részt vesznek a játékban, de amennyiben meghalnak, az adott nép elpusz-

ti pontokat kapunk. A princess esetében egy bebörtönzött hercegnőt kell kiszabadítanunk és biztonságban hazaszállítanunk fővárosunkba. A hálózati játék újítása a turnless mód: ilyenkor folyamatosan megy a játék, de a gép számolja a köröket, és eszerint menedzseli az összecsapást. A simultaneously már érdekesebb, a két fél egyszerre lép, és mikor befejezte, nyom egy okét. Ez utóbbit játszva még esélyünk is van arra, hogy ne napokig tartson egy Civ3-parti ☺. Sajnos azonban mindezen újdonság és plusz mellett elég halovány kiegészítőt készített a Firaxis: a legfontosabb hibák – a kiszámíthatatlan csaták, a sok nép esetén szörnyen belassuló program – továbbra is megmaradtak. Ráadásul a kiadott PTW-verzió annyira bugos volt, hogy már meg is jelent az 1,04f-es patch, ami igyekszik orvosolni a hibákat. Ennek ellenére csak a Civ3-rajongóknak tudom ajánlani a programot, mert sem a hálózati játék, sem a kiegészítések (amelyek ráadásul máshonnan is megszerezhetők) nem hoznak akkora áttörést, ami miatt érdemes lenne beruházni a PTW-be.

**Uhu**

„Simultaneously módban játszva még esélyünk is van arra, hogy ne napokig tartson egy Civ3-parti ☺.”

hatjuk még az arabokat, a karthágókat, a skandinávokat, keltákat, ottománokat és koreaiakat. Néhány új épület és munkásokkal készíthető fejlesztés is bekerült a játékba, va-

tul. A mass regicide-nél több vezető van, és mindet meg kell ölni a győzelemhez.

A dominationben a térképen lévő zászlókat kell elfoglalnunk és megtartanunk, amiért







## ROBIN, A HÓD

## ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

■ KATEGÓRIA: valós idejű taktikai ■ KÖRNYEZET: középkori Anglia ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Sokan és sokféleképpen próbálták már feldolgozni Robin Hood kalandjait, a nagy sikerű *Desperados* fejlesztői mégis úgy gondolták: ha valami, akkor a „*Commandos*” stílus tudná a legjobban visszaadni az igazság bajnokainak harcát. Mostanra készült el a nagy mű, lássuk hát, mire leszünk képesek János herceg ellen...

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Spellbound Studios  
■ KIADÓ  
Strategy First  
■ WEBOLDAL  
www.robinhood-game.com  
■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems  
■ MEGJELENÉS  
már kapható

CD

DVD

WEB

Akor és a helyszín igen, az alapelvek azonban mit sem változtak a *Desperados* óta; az egyik oldalon adott egy cél és egy maroknyi csapat, a másik oldalon pedig elképesztő mennyiségű katona a kis csapat levadászására. Az esélyek kiegyenlítésére embereink a legváltozatosabb trükköket vehetik be, hogy aztán a cél elérése után épségben (és jó esetben észrevétlenül) hagyassák el az országlánfészeket. Közben persze az sem baj, ha segítünk néhány szerencsétlennek megszabadulni „felesleges” aranyaitól...

Az eltérő helyszín mellett néhány érdekes újítás is helyet kapott a játékban, a leglátványosabb talán a kardforgatás. Az egyszerű klikkelgetés mellett egerünkkel egy félkör vagy egy fekvő nyolcast rajzolva egész szép mozdulatokra bírhatjuk rá katonáinkat, és bár a játék alapvetően a lopakodásra épül, alkalomadtán elkél némi vagdalkozás is. A háztetőknél ugrálva új

perspektívák nyílnak meg előttünk, és az örök is sokkal értelmesebbek lettek. Furcsaságok láttán például azonnal rohannak jelteni hadnagyoknak, és ettől a pillanattól kezdve a környék leginkább egy felbolydult méhkashoz hasonlít majd. Ugyancsak újítás a koldusok megjelenése, akik néhány aranyért cserébe hasznos tippeket adnak – e nélkül a legtöbbször igen elvesztettnek érezhetjük magunkat az óriási várfalakon bolyongva.

## A „DREAM-TEAM”

Akárcsak a *Desperados*nál, húséges segítők mind-mind eltérő tulajdonságokkal bírnak, így egyedül Robint irányítva a legtöbbször reménytelen sikerre vinni küldetésünket. Ettől függetlenül persze ő a legügyesebb a társaságban, remekül bánik a karddal és az íjjal, képes egyetlen ütéssel leteríteni valakit, ráadásul egy arannyal teli erszény odavetésével másodpercek alatt

hatalmas csóddületet generálhat. A kapzsi örök egymáson taposva vetik rá magukat a földön heverő érmékre, és ilyenkor bizony aligha fordítanak figyelmet a hátuk mögött elosonó betolakodókra. Csapatunkban persze Robinon kívül is akad olyan, akit a figyelemelterelés nagymestereinek nevezhetnénk; ilyen például Stuteley, aki amellelt, hogy hálóval béníthatja meg az öröket, képes magát ártalmatlan koldusnak álcázni, ha pedig ez sem lenne elég, egy almával fejbödjébe az öröket. Ők ezt általában gyerekesínynek vélik, és így minden figyelmüket a környéken rohangáló gyerkőcök felé fordítják. Will Scarlet paritásával teríti le az ellent, mások összekötözik, vagy kivégzik az elkábitott áldozatokat, netán vállra kapják és elrejtik a hullákat, gyógyítják a sérüléseket, Lady Mariann pedig (merthogy néha ő is segít szerelmének) képes „belátni” egy közeli szobába anélkül, hogy belépne. Van tehát miből választanunk, a gond csak az, hogy



egy ember mindössze háromféle dolog elvégzésére képes; csapatjáték nélkül tehát nincs győzelem...

## EGY CSIPETNYI SZEREPJÁTÉK IS KELL BELE...

Küldetéseik befejeztével hőseink a sherwoodi erdő rejtekébe térnek vissza, itt pihenek ki fáradalmaikat, és itt tervezik meg a következő rajtaütés részleteit is. A látványosan kialakított titkos tábor azonban ezáltal lényegesen többre hivatott, mint a küldetések közötti átvezető animációk hiányának pótlására, hiszen itt képezhetjük ki embereinket, és a rajtaütésekhez szükséges felszerelést is itt állíthatjuk elő. Hiába ugyanis a helyesen megválasztott taktika, ha harcosunk a saját lábában is elbotlik. Mielőtt tehát a következő bevetésre indulnánk, a táborban maradó embereinknek feladatot adha-

Miután mindenkit megfelelően beosztottunk, nincs is más dolgunk, mint a térképre klikkelve kiválasztani, hol szeretnénk legközelebb borsot törni János herceg orra alá. Alapvetően kétféle küldetéstípussal találkozhatunk a játékban, ezek közül az első a „mezei” rajtaütés. Erre az erdő mellett elhaladó utak kereszteződéseiben kerülhet sor (egészen pontosan három alkalmas hely közül választhatjuk ki a nekünk éppen szimpatikus), ilyenkor általában a galádul begyűjtött adók vagy a katonák zsoldájának megszerzése lehet a cél, de előfordulhat olyan helyzet is, amikor valakit ki kell szabadítanunk fogvatartói markából. Mindig szabadon választhatunk, hogy a felkínált lehetőségek közül melyikre mozdulunk rá, de egy mindig közös ezekben a küldetéseken: pörgősebb kalandra számíthatunk, ahol a gyors döntéseknek és reflexeknek

„A táborban maradó embereinknek feladatot adhatunk, és így láblóga helyett célba lönek, almát szednek ☺.”

tunk, és így láblóga helyett célba lönek, almát szednek (hehe... király lehet, ahogy a nagydarab Little John almát szed ☺ – *Bad Sector*), gyógyító füveket gyűjtenek, vagy éppen egy védőruhába bújtatott öregurat püfölnek igen lelkesen a kardforgatást gyakorolva. Az elvégzett munka eredményéről a küldetések után mindig tájékoztat a program, és ennek alapján dönthetjük el, hogy kit milyen feladatra osztunk be a következőben. Dolgos kezekből szerencsére soha nem lesz hiány, ahogy javul a megítélésünk és ismertségünk, lelkes önkéntesek hada csatlakozik lázadócsapatunkhoz. Küldetésre ugyanakkor legfeljebb öt embert vihetünk magunkkal, így háromszor is érdemes átgondolni, hogy kikre lenne leginkább szükségünk egy-egy feladat teljesítéséhez.

A „tucatszereplők” persze mind-mind a központi karakterek klónjai – legalábbis ami a képességeiket illeti – igaz, szakértelmük a gyakorlással töltött idő függvényében változhat.

## KEVIN COSTNER UTÁN SZABADON...

A második küldetéstípus tekinthető a játék igazi lelkének, hiszen – rajtaütés ide vagy oda – igazi kihívást és élményt mégiscsak az jelent, ahogy embereink beosonnak a gárdistáktól hemzsegő várkastélyokba. Többnyire ezekben a küldetéseken alakul a kerettörténet is, és ellentétben egy néhány perces rajtaütéssel, itt akár órákig is „elmolyholhatunk” a helyes stratégia kiöltéséig. A helyzetünk ugyanis nagyon nem



egyszerű, az órség létszámát elnézve minden második pályának szinte biztosan azzal a felkiáltással állunk majd neki, hogy „na neeee, ezt nem lehet megcsinálni...”. Pedig meg lehet, csak éppen óriási türelem és persze jó adag logika szükségeltetik hozzá! Ami a program tényleges megvalósítását illeti, a *Desperados* grafikus motorjának átdolgozásával készült Robin Hood látványvilága határozottan kellemesnek mondható. Nem állítom, hogy lélegzetelállító lenne, de összességében megfelel a kor és a stílus elvárásainak. Főleg a várkastélyok szépek, és ugyanígy dicséret illeti a fejlesztőket, amiért megpróbálták az egyébként statikus tájat minél inkább élővé varázsolni (patakok, madarak stb.). Nagyjtani igen, forgatni viszont továbbra sem tudjuk a képet, ami azért szomorú, mert az előbbiek soha nem vesszük hasznát (hacsak nem akarunk pixelvadászni...), utóbbira viszont rendszeresen szükségünk lenne, hőseinket keresgélve a sarkok mögött. Ezt a problémát ugyan idővel meg lehet szokni, annál jobban zavart viszont az ajtók kérdése. Soha nem lehet tudni ugyanis, hogy egy ajtó hová vezet, és ami még inkább zavaró, hogy nem tudhatjuk, meddig tart, amíg valaki a túldalton felbukkan.

Mindez az időzítés miatt kiemelt fontosságú kérdés, és bár sok gyakorlással ezt is ki lehet tapasztalni, a rengeteg ajtó és a lassabb visszatöltöttség miatt a türelmetlenebb játékosok rövid úton „morcosossá” válhatnak. Maga az irányítás egyébiránt szinte teljes egészében megegyezik a *Desperados*-nál látottakkal (leszámítva persze a kardforgatást), továbbra is hódít a programozható „Quick Action” gomb, és sajnos továbbra sincs „Pause”. Ez utóbbi miatt aztán néha igen gyors reflexekre lesz szükségünk, de ettől még ne higgye senki, hogy pusztán karddal és íjjal végigverekedhetjük magunkat a játékon. Komoly taktikai érzékre, nem kevés ügyességre és még annál is több türelemre lesz szükségünk a pályák teljesítéséhez, de a stílus kedvelőinek mindenképpen kellemes időtöltést jelenthet a játék. Harcra fel tehát, nyomjatok oda néhányat a nottinghami bírónak ☺...

Del

## CHART

■ **Commandos 2**  
95%  
■ **Commandos**  
91%  
■ **Desperados**  
85%  
■ **Robin Hood**  
81%

## HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
PII 233 MHz,  
64 MB RAM,  
900 MB HDD,  
4 MB-os  
videokártya  
■ **Tesztkonfiguráció**  
PIII 833 MHz,  
384 MB RAM  
GF4 Ti 4200 64 MB  
■ **Tapasztalatunk**  
„A harcoknál kicsit belassult (talán szándékkal), a scroll se kapkodta el a dolgot, de amúgy nem volt vele gond”

## ÉRTÉKELÉS

■ határozottan kellemes hangulat  
■ remek ötlet a szerepjátékelem beépítése egy ilyen jellegű stratégiába  
■ látunk már ilyet máskor is  
■ idővel nagyon monotonná és ismétlődővé válik

■ **Grafika**  
■ **Zene**  
■ **Hangok**  
■ **Játszhatóság**

**81**  
százalék





„EGYEDÜL NEM MEGY?”

## SIMS ONLINE

■ KATEGÓRIA: MMO éleletsimulátor ■ KÖRNYEZET: virtuális közösség ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Két éve töretlenül ott ül a toplistákon. Minden egyes kiegészítője a legelső helyre kerül, úgyhogy alig lehet lepaterolni onnan! Olyan – szintén best-seller – klasszikusok „vérezték el” mellette, mint a Medal of Honor vagy a Warcraft III! És most itt az online verzió... Örülünk, Vincent?

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Maxis  
■ KIADÓ  
Electronic Arts  
■ WEBOLDAL  
www.maxis.com  
■ FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.  
■ MEGJELÉNÉS  
2003. 01. 31.

DVD

WEB

**T**ermészetesen tisztában vagyok avval, hogy a magyar hardcore játékosközösség leplezetlen gyűlölettel és megvetéssel tekint a *The Sims*-re. Mintha legalábbis ez az ártatlan (ám megdöbbentően sikeres) játék tehetne arról, hogy kedvencüket két hónap múlva már el is felejtették, miközben a Sims még mindig ott trónol a toplistákon. Ugyanakkor biztos vagyok abban, hogy a nem fanatikus játékosok közösségében, a nemzetközi örület mellett kis hazánkban is hódít ez a leginkább „éleletsimulátornak” nevezhető cucc, és abban is, hogy a hardcore-osok között is van jó néhány „zugszimzes” ☺.

Jómagam utoljára valamikor 2000-ben és még egy kicsit 2001-ben toltam a *The Sims*-et, aztán az újabb és újabb kiegészítőket inkább átpasszoltam Mimózá-nak, aki továbbra is töretlen lelkesedéssel nevelgette virtuális családját...

### ONLÁNYOK ÉS OFFIÚK

Az Online verzió azonban rögtön felkeltette érdeklődésemet, úgyhogy amikor megkaptuk a forgalmazótól a tesztváltozatot,

első dolgom volt, hogy egy GS-megbeszélés alkalmával (Boe-nek háttal van a monitorom... ☺) feltöljöm a cuccot... Nos, az első tapasztalataim kicsit felemásak voltak... Miután áttemem a szokásos patchelgetési procedúrán, amely minden MMORPG-re jellemző, rögtön bejött a karaktergenerálás menü, amely a *The Sims*-nél sokkal leegyszerűsítettebb volt. A Sims Online-ban már sajnos nem tudjuk tulajdonságpontjainkat RPG-szerűen elosztani, vagy beállítani, hogy milyen jegyben szülessünk. Így az offline játékkal ellentétben igazából nincs jelentősége, hogy alaphoz rendetlen vagy rendszerető, játékos vagy komoly karaktert irányítunk. Újdonság viszont, hogy megadhatjuk kedvenc zenénket, filmünket, idézetünket, illetve azt is, hogy mitől indulunk be, vagy mit utálunk. Hogy megmondjam a frankót, ennek igazából nem sok értelmét láttam, mert ha valakivel beszélgetek, akkor ezek a témák amúgy is előkerülhetnek, egy tők idegen sim pedig minek lássa az infókat? Mind-egy, végül is nem zavart, csak sajnáltam az RPG-s tulajdonságok hiányát... Külsőnk, vagyis a fejformák és öltözékek

tekintetében aránylag nagy a választék: a szokásos bűrák mellett, ha akarsz, akár gredoo-sat vagy koponyásat is felhasználhatsz, a gúnyák között pedig olyan lökött-ségek is megtalálhatóak, mint a középkori páncéling, a skótszoknya vagy a robotest. Ha ez nem lenne elég, akkor játék közben is ruhát tudunk váltani (fejzet azért nem ☺).

### KI ALUDT AZ ÁGYACSKÁMBAN? KI EVETT A TÁNYÉRKÁMBÓL? KI NÉZTE A TÉVÉCSKÉMET?

A játékba belépve a bohó kis játékos rögtön otthont teremtené magának, amely először egy telek megvásárlását jelenti (érdekes államforma lehet, ahol csak telek vásárolva lehet otthont találni...), majd a szokásos lakásépítés, bútorgyártás és így tovább... „Az élet azonban nem egy habosztorta!” – figyelmeztet a játékok (legalábbis ez az értelme ☺...): a 6000 dolláros indulótőkénk arra sem elég, hogy egy szerényebb vityillót felhúzzunk, és bele egy nyamavadt ágyat vagy hűtőt megvegyünk! (Hmm... ez a játék jól jellemezné a magyar valóságot, ehhez képest valószínűleg nem lesz



túláságosan elterjedt nálunk... Sebaj, hadd tapasztalják meg a jóléti társadalomban, elkényeztetett óvodások módjára élő amerikaiak, milyen is az, amikor össze kell húzni a nadrágszíjat ☺!) Komolyra fordítva a szót: a kezdőtöke nagyjából semmire sem elég, úgyhogy rögtön a játék elején meg fogjuk tapasztalni a Sims Online lényegét: itt a pénzszerzéshez, evéshez, pihenéshez bizony „szomszédolni” kell! Ez többek között azt jelenti, hogy mások kacsalábon forgó lakáscsodáiban fogunk lézengeni, az ő vendégházukban fogunk aludni, a tévéjükkel nézzük, az uszodájukban úszunk, és a feleségüket... (na jó, azt nem ☺)



### „MUNKÁT, KENYERET!”

Nos, ez a tézis egy kicsit megváltozott a *The Sims* óta... Ott ugyebár az első és legfontosabb feladatunk volt, hogy pénzeseret után nézzünk, különben emberként szép lassan éhen halt. Nos, a Sims Online-ban ugyan nem nagyon lehet éhen pusztulni (vagy legalábbis nagyon lamernek kell ahhoz lenni, mert rengeteg kérésben van ingyen vagy olcsó kaja – én még sohasem jutottam el ilyen állapotba), viszont a szó szoros értelmében vett, mindennapos munkát sem lehet találni. Mun-

„Mások kacsalábon forgó lakáscsodáiban fogunk lézengeni, az ő vendégházukban fogunk aludni, a tévéjükkel nézzük, az uszodájukban úszunk, és a feleségüket... (na jó, azt nem ☺)”

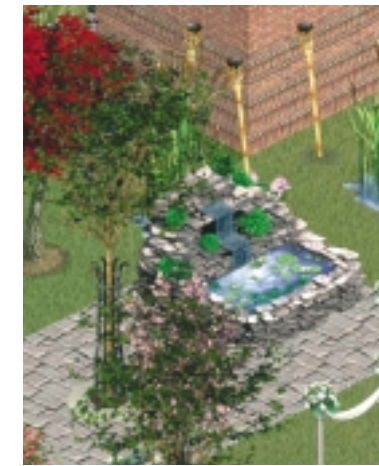
dégházukban fogunk aludni, a tévéjükkel nézzük, az uszodájukban úszunk, és a feleségüket... (na jó, azt nem ☺) Hogy ez hol éri meg a tulajoknak? Nos, egyrészt a Sims Online lényege a Barátkozás (csak így, nagy B-vel): másokat megismerni, chatelni velük iszonyú móka, pláne, amikor rengetegen választanak csinos női avatárokat (karaktereket) ☺. Másrészt egyes tevékenységeket (egyelőre leginkább az evésért, de ez még később változhat) fizetünk kell: a lakástulaj például megszabhatja, hogy a svédasztalért mennyit pengessünk ki, ami nagyszámú vendég esetén tekintélyes bevételt jelent neki. Végül itt van a munka és a fejlődés kérdése...

### HÍRESSÉGEK A SIMS ONLINE-BAN!

A valóságban is élő hírességek kerülnek be a Sims Online-ba. Az biztos, hogy az egyes virtuális bulikon összefutathatunk majd a következő sztárokkal: Avril Lavigne, Beyonce Knowles, LL Cool J valamint Ludacris. A dolognak egyetlen szépséghibája van, hogy ezek a virtuális hírességek elméletileg csak és kizárólag az Amerikában élő játékosoknak adhatnak majd meg... ZeroCool



kához ugyanis eleinte csak szomszédolás közben juthatsz (vagy a saját otthonodban, ha már van ilyened), különféle tárgyak révén. Az írógép használatával például regényt írhat, az iskolai táblákon matematikai feladványokat oldhatsz meg, a kémcsöves asztalon különféle vegyületeket állíthatsz elő, és így tovább. Ezekért pedig mind pénzt kapsz, ám a bevétel mértéke sok dologtól függ! Egyrészt ha a nem a saját lakásodban végzed őket, akkor mindjárt csak a töredékét kapod meg, a tulaj ugyanis leszedi érte a sápot. Másrészt számít az adott munkához szükséges tulajdonság szintje is: értelemszerűen a kis zöldfülék csak a minimálbért kapják, a profik pedig a többszörösét. Sajnos itt egy kis intermezzóban hangot kell adnom az első komolyabb kritikámnak is... A folyamatos és *életszerű* munkák elhagyásával ugyanis nagyon sokat veszített a játék sims-es realizmusából, pedig ez



### MEKI A SIMSBEN ☺

A világ egyik legnagyobb gyorsétterem-hálózata betámadott a Sims Online hamarosan elkészülő világába. Az EA és a McDonald's érdekes megállapodást kötött. Nemcsak, hogy kajolhatunk majd a már jól ismert étkezőkben, hanem akár mi magunk is vezethetünk egyet! Szóval aki eddig nem volt tisztában azzal, hogy hogyan is működik a „rendszer” az most minden bizonnyal megtudhatja ☺. ZeroCool



### CHART

■ Matrix ☺  
98%  
■ Anarchy Online  
90%  
■ Neocron  
86%  
■ Sims Online  
81%  
■ Mimesis Online  
80%

### HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
GYORS  
internetelés  
■ Tesztkonfiguráció  
AMD 1200,  
256 MB RAM,  
ATI Radeon 8500  
■ Tapasztalatunk  
„A benti gépen kicsit kevés volt a 256 MB RAM, pláne amikor ablakban akartam futtatni a játékot. Modellem pedig inkább be se töltsd a játékot...”

### ÉRTÉKELÉS

■ élő emberekkel poénosabb, élvezetesebb  
■ ha már gazdag vagy, saját szolgáltatásokat működtethetsz  
■ kifejtettebb interakciók  
■ poénos animációk  
■ eszméletlen lag  
■ nem elég életszerű  
■ rengeteg bug (még sokat javulhat)

■ Grafika  
■ Zene  
■ Hangok  
■ Játékosítás

**81**  
százalék

számomra anno nagy vonzeró volt. Remek ötlet viszont, hogy mind a munkavégzés, mind a tulajdonságok fejlesztéséhez szükséges tanulás (olvasás, kutatás stb. – a melókkal is fejlődünk, csak sokkal lassabban) sebessége másokkal együtt lényegesen gyorsabb. Tehát minél többen okosodunk és dolgozunk egymással szolidárisan vállalva, annál tempósabban haladunk!

### UNDER CONSTRUCTION

Szóval ez a játék MMOG a javából (ez a hivatalos elnevezés is): a lényeg a másokkal való interakción van. Sajnos, amikor igazán sokan vagyunk, épp akkor jelentkezik az ilyen típusú cuccok legrémezebb mumusa; a „lag” nevű rém... A Sims Online valami hihetetlenül be tud lassulni a szerverek túlterheltsége miatt: időnként kb. olyan feelingje van az egésznek, mint ha 486-oson, S3 Virge videokártyával, 32 mega RAM-mal tolnád a *The Sims*-et! Ugyan a fejlesztők hihetetlen energiával, Dávidként próbálnak harcolni a lagból és bugokból formálódott Góliát ellen, de küzdelmük igazi Don Quijote-féle szemalomalharccá válik, ahogy az új frissítések új hibákat is okoznak... (Bocsi a kicsit túlzottan irodalmias hasonlatokért ☺). Noha az MMORPG-kben megszokhattuk, hogy folyamatosan javítják (hogy az EA-nál maradjunk: a *Motor City Online* már szinte tökéletes), ám a lag problémája sajnos nem nagyon változik, mert a gyengus netkóddal nem nagyon lehet mit kezdeni... Ha jól szűrtem le a különböző Sims Online-os fórumokból, a lag még az amerikaiak virtuális életét is megkeseríti, akkor meg mit szóljunk, mi európaiak? (Magyarországot már meg sem merem említeni...) Túltéve magam a csigasebesség és bugok okozta frusztrációkon, engem kicsit zavart a már említett életszerűség hiánya is: azért azt nehéz elképzelni, hogy az emberfia máskor lakásában dolgozzon, tanuljon, aludjon, partizzon – OK, ideális lenne, de azért lásuk be, egy kicsit utópisztikus, nem ☺? Bosszúság még, hogy bár a készítő „optimalizálták” a napi szükségleteink (evés, vécézés, mosakodás stb.) elvégzéséhez kellő időmennyiséget (tehát nem megy el vele a napunk fele), viszont nehezítésképpen most meg a kifejlesztett tulajdonságok csökkennek állandóan! Azért ez a 81%-os végeredmény ezúttal egy kicsit hozzávetőleges, hiszen a játékot folyamatosan fejlesztik, és egy kis bizalmat szavazva a fejlesztőknek, talán még sokat javulhat. Azért nem egy Matrix, az biztos. Talán majd a Sims Online 5 ☺... Bad Sector





## LÉZERÁGYÚÚÚÚT TÖLTÉS! TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON

■ KATEGÓRIA: 3D-s „űr-hajós” stratégia ■ KÖRNYEZET: techno-fantasy ■ NEHÉZSÉG: választható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**A legújabb Disney-rajzfilmből készült játék mindenképpen kellemes meglepetést okozott. High-tech kalózok az űrben, lézerágyúkkal felszerelt háromárbócos vitorlásan?! Ráadásul nem is énekelnek benne!**

### ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Barking Dog
- **KIADÓ**  
Disney Interactive
- **WEBOLDAL**  
www.disney.com
- **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**  
2002. 12. 15.

### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
P III 600 MHz,  
128 MB RAM,  
32 MB-os 3D-s  
videokártya

### ÉRTÉKELÉS

- hangulatos univerzum
- nem túl egyszerű, nem túl bonyolult
- van multielehetőség is
- kár hogy statikusak az átvezetések (mesekönyv-feeling)
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

**86**  
százalék

A rajzfilm (és így a játék) ötlete is Robert Louis Stevenson klasszikusán, a *Kincses sziget*-en alapul. Említett regényről annyit illik tudni, hogy ez az összes kalózos-kincsvadászos történet őse, és talán máig etalonja. Disney-ék persze csavartak az egészen egy jó nagyot: kihelyezték a múlt századi históriát az űrbe, létrehozva ezzel egy teljesen egyedi és nagyon hangulatos univerzumot. Ebben a világban egyáltalán nem meglepő, hogy az űrben levegő is van, és a bolygók között utazó hatalmas hajókat (melyeken jól megfér egymás mellett az árboc és a lézerágyú) a „napszél” hajtja... Új értelmet nyert tehát az „űr-hajó” fogalma. High-tech kalóz-feeling – persze érthető, ha valaki sikítani fog tőle, (*én a film elővetítésén már be is rekedtem... Bad Sector*), de legalább ilyet nem láttunk még. Az alaposan kidolgozott világ elemei mind visszaköszönnek a játékban is: hol meteorzápor vagy napvihar elől kell menekülni hajónkkal, de olyan is akad, hogy egy ragyogó nebulába tévedve különös, bálnaszerű lények úszásában (repülésében?) gyönyörködhetünk. Az engine egyszerű, de szép színes: tökéletesen megfelel a cél-nak. A távoli szigetek, objektumok néha elnagyoltak, de például a hajók és a különféle természeti jelenségek nagyon aprólékosan vannak kidolgozva.

**„JIM HAWKINS A KAPITÁNY, HÚSZÉVES SEM VOLT TALÁN...”**

Hőszünk, Jim Hawkins egy ifjú kapitányjelölt, éppen utolsó vizsgájára készül az aka-

démián. Minden sinen is halad, amikor váratlanul kalózok bukkannak fel, és a gyakorlat immár élesben folytatódik. A későbbiekben kiderül, hogy a kalózok valahonnan gyanúsán fejlett technológiák birtokába jutottak, melyek komoly előnyt jelentenek számunkra a Királyi Flottával szemben. Talán ez is összefügg azokkal a zavaros pletykákkal, amelyek mindenféle keringenek azokról a rejtélyes, szinte elpusztíthatatlan hajókról, melyek a semmiből tűnve elő tizedelik a flottát – hogy kik ezek, és mit is akarnak valójában, egyelőre senki sem sejtí. (Csak nem a zergek ☺?! (*esetleg a Borg? Vagy 8142-es faj? – ender*) ) Titok tehát akad bő-

**„Kik lehetnek a titokzatos idegenek, akik a flottát tizedelik? Csak nem a zergek?!”**

ven, és Jim Hawkinsra vár a feladat, hogy kibogozza a szálakat. Ha pedig mindez nem lenne elég: előkerül még valahonnan egy régi térkép is, amely az űrkalózok kincsét jelöli, és elindul a kincsvadászat.

### EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

A játék kellemes keveréke az akciónak és a stratégiának. Nagyon egyszerű a kezelőfelület – mindenki azonnal beletanulhat a navigálásba –, és mégsem gagyi. Első pillantásra a *Homeworld* ugrik be (bár minnek azzal példálózni, mikor itt van a *Haegemonia!*), de alapvető különbség, hogy hajóinkat itt csak vízszintesen irányíthatjuk – elvégre tengeri járgányok ezek, akkor is, ha az űrben úsznak. Rajtunk iga-

zán csak a navigálás múlik, de akár ez is lehet izgalmas, például egy aszteroidamezőben. Mindig látjuk a kijelölt nyomvonalat, és azzal is meg kell tanulnunk ügyeskedni, hogy mikor milyen sebességre váltunk – ha gyorsabban megyünk, sokkal nagyobb ívben tudunk csak fordulni, és ez akár veszítünk is okozhatja. Az akcióhoz tartozik még, hogy minimális mértékben átvehetjük az irányítást a hajó ágyúi, lövegei felett is, de hagyhatjuk ezt a legénységre is. Győzelmi pontjainkért cserébe ugyanis alkalomadtán bérelhetünk különféle szinten képzett legénységet a hajó megfelelő pontjaira – de akár új lövegekre,

speciális fegyverekre is költhetünk. Ha már egész kis flottát vezetünk, akkor azokat is építhetjük-szépíthetjük, ahogy kedvünk tartja. Csatában viszont csak alapvető parancsokat kell adni társainknak (ide-oda menj, ezt öld), hogy hogyan oldják meg, az már saját kapitányaink múlik. Szerénységemnek az összes Disney-játék közül tán ez tetszett idáig a legjobban, a jól eltalált hangulat és a szórakoztató játékmenet miatt. Úgy tűnik, most tényleg komolyan vették a fejlesztést – jó arcom vannak a Barking Dognál – és nem csak marketinget érez az ember az egész projekt mögött... És végre itt egy Disney-játék, amit tényleg nem csak a kis ribizlik fognak élvezni!  
**Mazur**





**NÉGYES JOBB, SZIGORÚ...**

## RALLISPORT CHALLENGE

■ **KATEGÓRIA:** autóverseny ■ **KÖRNYEZET:** ralis pályák ■ **NEHÉZSÉG:** egyre durvuló ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** szinte tuti

**Xboxon már hónapok óta terjed egy vírus. A fertőzött egyedek odaragadnak a képernyő elé, grimaszoktól torzított arccal dülöngélnék, miközben olyasmiket motyognak, hogy: „Úgyis megdöntöm a pályacsúcsot!”, vagy „Engem ugyan meg nem előz senki...”. Vigyázat, legfrissebb híreink szerint a kór immár PC-n is terjed!**

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Digital Illusions  
■ **KIADÓ**  
Microsoft  
■ **WEBOLDAL**  
www.microsoft.com  
■ **FORGALMAZÓ**  
Microsoft  
■ **MEGJELENÉS**  
már kapható

CD

DVD

WEB

**H**át igen. Amit egy játék elismerés szintjén elérhet, azt a Rallisport Challenge mind besöpörte. Csak úgy repkedtek a „Hónap legjobb játéka” címek, a 90 feletti százalékok dicshimnuszokkal körítve – Xbox-on... A konzol-PC útvonalról azonban régóta tudjuk, nem mentes a bukkanóktól. Így az is benne volt a pakliban, hogy a „mi” verzióknak nem lesz versenyképes a magasztalt testvérkével. A tesztelés végeztével kiderült: ha ászk vagy dzsókert nem is, de egy királyt azért sikerült felmutatnia a Microsoft dédelgette játéknak.

### BEPERELLEK, „KICSIPUHA”!

Ha már Bill Gates vállalatbirodalmánál járunk, nem állom meg, hogy ne szúrjak oda egyet korunk hősének. A drágalátos program ugyanis – nemes egyszerűséggel – kérdés, kérés nélkül telepíti az RC-t a prog-

ram files könyvtárba. Az, hogy én speciális körülményekre kihelyezett gépszörnyeket (Toyota Tacoma Hill Climb). Szükségünk is lesz a különleges kocsikra, hiszen az RS tulajdonképpen négy játékot rejt magában (lásd kiemelt doboz). Nem hiszem, hogy bizonygatni kéne, más vezetési stílust, eltérő menettulajdonságú járművet igényel egy hegyi szakasz, mint egy jégpályán megrendezett körverseny. A rendszer a zárolt pályákkal, autókkal úgy van kiokumálva, hogy szinte minden járgányt és az összes stílust ki kell próbálnunk, mire valamelyik csúcsragadozóig eljutunk. Ráadásul kezdetben meglehetősen könnyen érünk el sikereket. Ám amint pontjaink száma kezd örvendetes mértékben növekedni, rögtön rájövünk, még annyira kevesek vagyunk, mint sűnben a dauer. Mindegy, így legalább van kihívás.

dákat (Audi Quattro S 1, Lancia Delta S4) és speciális körülményekre kihelyezett gépszörnyeket (Toyota Tacoma Hill Climb). Szükségünk is lesz a különleges kocsikra, hiszen az RS tulajdonképpen négy játékot rejt magában (lásd kiemelt doboz). Nem hiszem, hogy bizonygatni kéne, más vezetési stílust, eltérő menettulajdonságú járművet igényel egy hegyi szakasz, mint egy jégpályán megrendezett körverseny. A rendszer a zárolt pályákkal, autókkal úgy van kiokumálva, hogy szinte minden járgányt és az összes stílust ki kell próbálnunk, mire valamelyik csúcsragadozóig eljutunk. Ráadásul kezdetben meglehetősen könnyen érünk el sikereket. Ám amint pontjaink száma kezd örvendetes mértékben növekedni, rögtön rájövünk, még annyira kevesek vagyunk, mint sűnben a dauer. Mindegy, így legalább van kihívás.



### SZÉP VAGY, SZÉP VAGY, SZÉP RALLISPORT!

Az RC-vel futott első etapjaink nagy valószínűséggel nem produkálnak világregető eredményeket. Erről nemcsak a tapasztalat hiánya, hanem a gyönyörűen kidolgozott



pufogós pirománia alatt eldőrdülő robbanás megmelengeti a száguldásért rajongó füleket (szori a képzavar miatt). Hatásosan borzolja az idegeket a „fém csikordul fém” effektus is. Ellenben a visító motorok extra magas hangfekvése nekem kicsit

„A nézők nem „kartonlap” stílusban, hanem élőnek tetsző, csápoló szurkolóként jelennek meg.”

környezet is „gondoskodik”. A Digital Illusions gárdája a *Battlefield 1942* után ismét megmutatta: látványvilág tekintetében a szakma elítéléshez tartoznak. Nemcsak a pompás részletességgel megalkotott négykerekűkről vagy a pályacsíkok borító felület (legyen az aszfalt, jég, homok vagy sár) finom kidolgozásáról kell beszélni. Külön mondatot érdemel a körítés (ebbe beletartozik az itt-ott felbukkanó kerítés is ☺ – bocsánat...). A nézők például nem „kartonlap” stílusban, hanem élőnek tetsző, csápoló szurkolóként jelennek meg. Szokatlanul gondos kezekre vall az is, hogy a bokrok, fák 3D-s valójukban pompáznak. Extra piros pont jár azért, mert a növényvilág oszlopos tagjai nemcsak károkozóként, de szenvedő alanyként is szerepelnek. Mert ha nekijutunk valamelyik fának, az ugyebár nem csak nekünk fáj. Ezt igazolandó a természetes törzs szépen beleng az ütközés folyamánként. Ez igen! Az is igen, hogy amikor levesszük a lábunkat a gázpédálról (micsoda meggondolatlanság!) a kipufogó egy lángnyelvet okádva közli nemtetszését. Meg az is igen, hogy a számtalan kameraállítás közül mi választhatjuk ki, melyikre tartunk igényt az éles bevetésen, illetőleg melyikre nem szeretnénk értékes töredék másodperceket pazarolni a váltások alatt. Az viszont már nem, mi több, nagyon nem, hogy nincs belső nézet. Igen, jól hallottatok, egy szimulátor, ahol nem láthatjuk a kormányt, a műszerfalat és egyéb „jelentéktelen” apróságokat. Ez bizony durva hiányosság, amit kár volt lespórolni.

túlsziláztak. Nem beszélve arról, hogy a kocsi többsége gyanúsán hasonló módon vonít. Persze akit nyúznak, az nem nagyon tud odafigyelni az önállóságára ☺... Meg az sem, aki RC-zik. Tudniillik a sebességérzet valami fenomenálisra sikerült. Előfordul ugyan, hogy megmelegessen a kép, de ennek ellenére a játék nem veszít lendületéből. Félelmetes élmény bőven száz föltt autózni egy keskeny hegyvidéki ösvényen, miközben balról fák, jobbról sziklafal gondoskodik arról, hogy tartsuk a jó irányt. Ha véletlenül mégis sikerül valahol kiszabadulnunk a természetet látó ölere, akkor nyomban észhez térít a számítógép, és egy szimpla mozdulattal a pálya közepére pottyantja

### VISÍTIS, TE DÖG!

A dobhártyánkat érő hatások sem sikerültek egyértelműen jóra. A már említett ki-



### NÉGY KERÉK, NÉGY STÍLUS

A Rallisport Challenge-ben négy eltérő jellegű versenymód biztosítja, hogy egyhamar ne jöjjön ránk az ásthatnék.

A szimpla Rally elnevezés a hagyományos WRC-s futamokat takarja. Lezárt útszakaszokon kell a legjobb idővel célba érni, lehetőleg úgy, hogy maradjon valami ép alkatrész a kocsin a következő etapra is.

Rallycross-t választva annyiban lesz nehezebb dolgunk a sima ralihoz képest, hogy három derék kolléga is indul velünk egy időben. Ráadásul mindannyian elsőként szeretnének áthajtani a cél felírat alatt...

A Hill Climb nevében hordozza a lényegét. Itt nem az arrogáns vetélytársak képviselik a kihívást, hanem maga a természet. A szűk, hajtókanyarokkal dúsított pályák talán a játék legkeményebb részét képviselik, de megéri küzdeni, mert a hangulat kárpótol az izzadságcseppekért.

Ice Racing, mi másról sólna, mint örült korcsolyázásról egy körpályán. A közösségi szellem „megidézéséről” három ellenfél gondoskodik. Vigyázat, könnyen elcsúszhat az első helyünk!

versenyautókat. Ennyit a realitásról. Azaz még egy dolgot érdemes a témakörben feljegyezni, ez pedig a talajtípusok drasztikusan eltérő hatása. Aszfaltról poros mellékútra tévedve majdhogynem irányíthatatlanná válik a jármű. Csak csetlünk-botlunk, és a jégpályánál megszokott piruetteknel is nagyobbakat produkálunk. Újabb hiba? Nem egészen, mert a téli körpályára csak kifejezetten jeges felületre fejlesztett karmos abronccsal merészkedünk. Ezzel szemben a poros úton nem talál stabil tapadást az aszfalt, esetleg vízes pályára fejlesztett kerék. Ezért válik annyira bizonytalanná a kocsi. A végére hagytam minden szimulátor legfontosabb ismervét, a sérülések kérdését. Ebben a tekintetben félünkát végeztek a programozók. Egyfelől be tudjuk törni a szélvédőt, behorpad a karosszéria, a lámpák sem ússzák meg. Mégis, az egész nem ér semmit, mert hiába megyünk neki a betonfalnak szemből, mondjuk 150-nel, ha ennek összes következménye egy elferdült lökhárító lesz. Szóval a játék feladhatna egy hirdetést: Csinosnak mondott játék, kis szépséghibával játszótársat keres. Aki akar, jelentkezzen rá!

**-csonti-**

### CHART

- Colin McRae Rally 2 88%
- Rallisport Challenge 86%
- Rally Championship Extreme 77%
- Paris Dakar Rally 76%

### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
Celeron 933 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s videokártya
- **Tesztkonfiguráció**  
AMD XP 1800+  
256 MB DDR RAM  
GeForce4 MX440
- **Tapasztalatunk**  
„Mind 800x600-ban, mind 1024x768-ban, maximális részletességgel is tisztességesen futott, leszámítva néhány kőszá megakadást.”

### ÉRTÉKELÉS

- több játékmód
- szép grafika
- verhetetlen sebességérzet
- kicsit arcade-osra sikerült
- gyenge sérülésmodell
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

**86**  
százalék





MINT A VILLÁM...

# NASCAR THUNDER 2003

■ KATEGÓRIA: NASCAR-szimuláció ■ KÖRNYEZET: valós oválpályák ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**Több száz tomboló lóerő, úthengernyi papucsock, 200 mérföldes átlagtempó és az összes technikai sport közül a legfinomabb idegjáték az aerodinamikával – a NASCAR versenyek kvintesszenciája szinte megérint bennünket az NT2003-ban!**

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Tiburon
- KIADÓ  
Electronic Arts
- WEBOLDAL  
www.ea.com
- FORGALMAZÓ  
még nincs
- MEGJELENÉS  
N/A

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
32 MB-s 3D-kártya,  
240 MB HDD

## ÉRTÉKELÉS

- kimunkált aerodinamikai modell
- kifinomult irányíthatóság
- nagyon jó versenyélmény
- puritán körítés
- sok apró hiányosság

### ■ Grafika



### ■ Zene



### ■ Hangok



### ■ Játéthatóság



**83**  
százalék

**P**ersze megszokhattuk már, hogy ha az EA valahova „beteszi a lábát”, akkor abból túl sok rossz nem sült ki. NASCAR-játékot fejleszteni PC-re azonban akkor sem hálás feladat, hiszen a Papyrus ilyen témájú sorozata nagyon magasra tette a mércét az évek folyamán. Ráadásul jelen esetben a fejlesztést nem is házon belül végezte az EA Sports, hanem kiadta azt a Madden NFL sorozatot jegyző Tiburon

Entertainmentnek. Aki otthon van az amerikai fociban, az most elismeréssel csetinhet, ám a benzingözös betonkatlanok világa elég messze áll a modernkori gladiátorokétól, így a kezdetekben némi fenn tartással vettem kézbe a programot.

## MOTOROK

A grafikai motor már bizonyított az *F1 2002*-ben, ám ettől függetlenül itt még 1024x768-ban, maximális grafikai részletesség mellett sem vág hanyatt bennünket a látvány. Minden a helyén van, a kidolgozás korrekt, de a pályamenti területek kissé sivarak, a textúrák picit mosotak, a beton megjelenítése, illetve a fényárnyék kezelés sem az igazi. Pusztán a grafikát szemlélve a Papyrus által fejlesztett *NASCAR Racing 2002* valahogy jobban visszaadta a versenyek hangulatát. Két dologra nem lehet panaszunk: magukra az autókra (szépen modellezettek és jól kidolgozottak), valamint a speciális effektusokra (nagyon élethű és folytonos [!] füstfelhőt generálhatunk, ha a gázon felejünk jobb lábunkat, de az is meggyőző, amikor verseny közben beborul az ég, vagy előbújik a nap a felhők mögül).

A hangokkal nem vagyok megelégedve százszázalékosan, mert bár *nagyon* jól szólnak, kevés minta van belőlük (a közönség itt is néma kussban üli végig a versenyeket, csakúgy, mint a Papyrus legutóbbi játékában – *legyünk jóindulatúak: nyilván csak túl sokszor használták a „döbentcsend.wav” hangeffektust* ©... – *Bad Sector*), a verseny közbeni „technikai zörejek” pedig közel sem annyira informatív, mint az említett konkurens esetében. Azonban, ha már a versenyenél tartunk...

## IGAZI SZIMULÁCIÓ

... menjünk végig az összes aspektusán, hiszen a játék lényegét adó körkörös szárguldas szimulálásában igazán nagyot alkotott a Tiburon!

Az első és legfontosabb dolog, hogy bár az előre definiált gombok töredékén változtatunk csak a menüben, ez nem fog meggátolni bennünket abban, hogy verdánkat

digi próbálkozásnál jobban éreztem a drafting (kvázi „vonatozás”) nyújtotta előnyöket, a szélárnyékból való kilépés hátrányait vagy a bizonytalanabbá váló úttartást, amikor kanyarban értem utol valakit.

A pályán jól érezhető a boxban elvégzett változtatások, melyeket a kezdők egy butított, a profik pedig egy minden részletre kiterjedő Car Setup menüpont segítségével hajthatnak végre, de nagyon jól használhatóak a pre-made beállítások is. A verseny hangulatát tovább javítja a scriptmentes, reálisan viselkedő, agresszív, de hibázni képes MI, illetve a „normálisan” hibásodó technika, rontja azonban az összképet a nagyon zsenge törési modell és a boxolás szerény kimunkálása.

## ÖSSZEGEZVE

Nem esett szó még a „driving school” sajnálatos hiányáról, a szegényes visszajátszási lehetőségekről és a feltűnően kevés addi-

**„A versenyélmény ugyan fenomenális, ám a dobogós hely megszerzéséhez ez még nem elég.”**

hihetetlen precizitással terelgessük a rendkívül kifinomult irányíthatóságnak köszönhetően! Ha billentyűzettel próbálkoznánk, több fokozaton keresztül állítható segítségeket kapcsolhatunk ki-be, ám az igazi élményt „forszos” kormányval élhetjük csak át (a játéknak egyébként is nagyon profi a force feedback-támogatása). Végleteig kimunkált az aerodinamikai modell is: a NASCAR Thunder 2003-ban minden ed-

cionális információról a pályákat és a versenyzőket illetően, magyarul a kissé összedobott körítésről. Ha a tiburonos srácok meg egy-két hónapot rászának a progira, és orvosolják ezeket (illetve a korábban említett hiányosságokat), klasszissal jobb játékot tehetnek volna le az asztalra. A versenyélmény ugyan fenomenális, ám az első hely megszerzéséhez ez még nem elég.  
**Boe**





## SZÁRNYAS FEJVADÁSZOK

## COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

■ KATEGÓRIA: harci repülőgép-szimulátor ■ KÖRNYEZET: II. vh. ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztos

**A STURMOVIK kihívására a Jane's Attack Squadron után a Microsoft is csatába küldte CFS sorozatának harmadik tagját. Várható volt a kíméletlen dogfight hangulat, ráadásul a közel egy évvel későbbi megjelenés némi helyzeti előnyt kínált...**

## ADATOK

- FEJLESZTŐ: Microsoft
- KIADÓ: Microsoft
- WEBOLDAL: www.microsoft.com
- FORGALMAZÓ: Microsoft
- MEGJELENÉS: már kapható

CD

DVD

WEB

A CFS3 színtere, akárcsak az első részé, Nyugat-Európa. Sokan szerették volna, ha a játékban helyet kap az észak-afrikai és a keleti front is, de ez most nem fért bele a fejlesztők elképzeléseibe. Az első résztől eltérően a történet 1940 nyara helyett 1943-ban kezdődik. Ezzel letudták az angliai légi csatát, ugyanakkor egy olyan időszakban ültetnek gépbe, amikor a légi hadviselés mérlegének nyelve még viszonylagos egyensúlyt mutat. Karrier kezdetén tehát a szembenálló felek nagyjából egyenlő erőt képviselnek azzal a különbséggel, hogy a németek jóval tapasztaltabbak, míg a szövetségeseknél egyelőre csak a létszámfőlény dominál. A Luftwaffe 1943-ban még uralta Európa légterét, aztán ahogy az erőforrások és a tapasztalt pilóták lassan elfogytak, úgy szorult a játékban is egyre hátrébb és hátrébb...

A játék egyik különlegessége, hogy nem feltétlenül ér véget 1945-ben. Tőled függ, hogy lerövidül, vagy az elkövetett bakik miatt meghosszabbodik-e a háború. Ez ugyan nem jellemző a szimulátorokra (és az életben sem egy emberen múlik a dolog), de most kapsz egy lehetőséget arra, hogy megváltoztasd a háború menetét – legyél akár az angol-amerikai, akár pedig a német oldalon.

## TAKTIKAI ELEMEK

A fent említett rugalmasság tehát lehetővé teszi, hogy megváltoztasd a történelmet. Azért található a játékban sugárhajtású vadászgép is, hogy a technika fejlődését követni tudja a program. Csapatod a küldetések tapasztalataiból okulva egyre harcedzettebb lesz, egyre jobban és változatosabban képes megoldani a feladatokat.

Minden pilótád képességét 3 fő adottság határozza meg: „sasszem” (vision), „terheléstűrés” (G-tolerance) és „életerő” (health). Chuck Yeagert pl. az éles látása emelte az átlagpilóták fölé (ne feledd, ez még nem a lokátorok korszaka!). A terhelés hatásait jobban elviselő fordulókban élesebben húzhatja a gépét, lassabban szűkül be a látása, később veszíti el az eszméletét. A nagyobb „életerővel” megáldottak a bekapott találatokból származó sebességekkel tovább bírják. A tulajdonságok beállítására van lehetőség, persze nem tudsz mindent 100%-ra felhúzni! Gondosan mérlegelt kompromisszumot kell kötnöd. A sikeres visszatérés után pontokat kapsz, amelyekből fejlesztheted majd a gyengébb adottságokat is. A küldetés fajta függ az általad éppen berepült típustól, az állomáshelyedtől és attól, hogy melyik

időszakában tart éppen a háború. A feladat végrehajtása közben forró események zajlanak körülötted, láthatsz tűzvérségi támadást, páncélos útközetet, találkozhatsz utánpótlást szállító teherautószloppal, vonatszerelvényel (sín nélkül), a repülőteret ért támadás utáni tüzeket oltó tűzoltóval... Természetesen billegthetsz is nekik, de ha elkapod a frakkjukat, lehet, hogy a szárazföldiek győzelme múlik segítőd, de legfőképp eredményes beavatkozásodon. Ez a szimulátor egyébként sem a veszett légi harcokról szól, hanem a nyilvánvaló *Sturmo*-hatásnak köszönhetően a szárazföldiek légi támogatásáról. A küldetések sikere egyébként nem biztos, hogy csak rajtad múlik. A nyilvánvaló „veszett fejsze nyelére” kár elpazarolnod erőidet! Karriered rögzös útját vadász- és/vagy bombázótisztként is taposhatod. A vadászok is kapnak vadászbombázó-feladatokat, míg a közepes bombázókban lehetsz pilóta, géppuskás vagy bombázótiszt is.

## FELHŐK KÖZT HASÍTVÁ

A játék teljesen új engine-t kapott, ami nekem nem volt egyértelmű, inkább tűnik a *CFS2* továbbfejlesztésének. A *Jane's*

sághoz viszont hozzátartozik az is, hogy 1024x768-as felbontásban sem szaggat, tartja a „kicsit sokszor néha megfagy” formáját. 32 bitre átkapcsolva vagy a környezet kidolgozottságának feljavítási kísérleténél (!) nálam színek és menük tűntek el, a visszaállításhoz ki kellett lépnem a programból és lefuttatni a *cfs3config.exe* fájlt. A Microsoft által ajánlott minimumkonfiguráción elképzelhetetlenek tartom, hogy értelmes programfutásról lehetne beszélni!

## CSAPONGÁSOK

Apró figyelmesség a fejlesztők részéről, hogy a gépek matricája, festése – korlátozott mértékben ugyan, de – általunk is alakítható. A repülőgépek külső nézeti képe nem rossz, bár túlzottan steril, sehol egy olajfolt (karcolódás van), márpedig a háborúban nem a technika mosdatása volt a legfontosabb elfoglaltsága a szerelőknek. A *Sturmovik*ban eszembe nem jutott ezen elmélkedni – és nem véletlenül! A műszerfalak itt elképesztően gyengék! A *CFS2*-ben is nagyságrendekkel jobb volt, a *Sturmovik* pedig beleszakadna a röhgésbe, ha csak ebben kellene megmérgetniük. Talán azzal a magyarázattal enyhít-

„Zúgzs lefelé, farba pörköld azt a szemét disznót, és amikor elkezdened kiemelni a géped, akkor az csak zúg, csak zúg tovább lefelé, hiába kapod le a gázt és passzírozod gyomorszájadbba a botot!”

*Attack Squadron*, de a *Sturmovik* külső környezete is meggyőzőbb volt a számomra, holott a Microsoft a reklámszövegeiben éppen erre fókuszált. Sétarepültem London fölött, és láttam a nevezetes épületeket, de a fák és felhők kivételével nálam összességében nem jött be, mint ahogy a *FS 2002*-ben sem. 800x600-as felbontásban időnként (pl. amikor tüzet nyitysz) egy rövid pillanatra hajlamos a megfagyásra, ami éles helyzetben életveszélyes, támadás közben pedig, mire ismét mozgásba lendül, addigra régen köddé vált az ellenfeled! Az igaz-

hető ez az elnagyolt blödség, hogy a másik két vetélytárs esetében is rendszeresen ki volt kapcsolva légi harc közben a kilátást zavaró cockpit, tehát „minek”! Jó és használható ötlet viszont a célkereszt alatt látható átlátszó műszerek megjelenítése. Ezekre szükség van, mert a légi harc fordulójában szinte folyamatos a figyelmeztetés az átesés előtti állapotról. A valódi átesés már a Force feedback joysticket is meglengeti, a kormányzervek hatástalanul lefegnek, mire zúgunk lefelé, akár egy kicsi gesztjenye az ágról, miután kipottyan bur-



## „CHUCK” YEAGER

„A németek részéről zömében csak gyakorlatlan pilóták jöhettek ellenünk. Ezt tudva, már nem lehet meglepő a statisztika, miszerint '44 végén egy repülőgép-vezetőjük átlagosan 3 bevetést ért meg. Ráadásul nekünk már akkor volt „g-ruhánk”. Vigan húzhatunk hát bele akár 6 g-t is, nem lett tőle semmi bajunk. A hosszan tartó terhelést szintén gond nélkül átvészeltük. A harc hevében a németek természetesen megpróbálták gépeinket követni az ilyen túlszúkkított fordulókban is. Persze, hogy egymás után ájultak el. A 15 másodpercig fenntartott 4 g bőven elég volt hozzá. Ha üldöztek is, ők húzták a rövidebbet, hiszen a terheléstől „beszűkülve” vagy „szürkevakásban” nem is láthatták, mit művelünk elől, milyen manőverrel ráztuk le őket.”

kából. A motorteljesítmény egyébként is kritikus pontja a programnak, az I. világháborús szimulátoroknál már megszokhattuk, hogy egy-egy bukfenchez kevés a teljesítmény, de azért egy Musztángnál nem ezt várni az ember. Az átesés ismert jelenségén túl, egy újabb rémálommal ismerkedhetsz meg a *CFS3*-ban. Fentről elindítasz egy támadást, mert az öregek beléd sulykolták, hogy magassági fölényből tudsz felgyorsulni és sólyomként lecsapni ellenfeledre... Szóval zúgzs lefelé, farba pörköld azt a szemét disznót, és amikor elkezdened kiemelni a géped, akkor az csak zúg, csak zúg tovább lefelé, hiába kapod le a gázt, és passzírozod gyomorszájadbba a botot! Paff, Jenőke ismét gazdagabb lett egy életérezéssel!

## A FŐSZEREPLŐK

A *CFS3*-ban a már jól ismert II. világháborús veteránokkal (BF109, P-51, P-47, P-38, Fw190, Spitfire...), néhány ritkábban modellezett típussal (B-26 Marauder, B-25 Mitchell, Ju 88), valamint a tényleges II. világháború után megjelent harci géppel (P-80, Do335, P-55a, Vampire, Go229) repülhetünk. Sajnos a repülési tulajdonságokban nem igazán érezhető a különbség, majdnem mindegy, hogy melyik gép kormánya mögött foglaltam helyet. A sérülések és meghibásodások látványa elmarad a *Jane's Attack Squadron*tól, ugyanakkor nem lehet nem észrevenni, hogy a fékszárny, a csűrő és a magassági kormány a megszokottól gyakrabban esik tűzcsapás áldozatául. Az ellenséges gépben ülők mesterséges intelligenciája elfogadható. A neten olvastam, hogy nehezményezték a farokban ülők mesterlövész-képességeit! Szándékosan kóstoltattam őket, de nem éreztem természetfeletinek a célzó tudományukat (eltaláltak, de nem lőttek le) ☺!

## ÖSSZEKÉP

Bár az eddig leírtak alapján úgy tűnhet, hogy a *CFS3* majdnem mindenben alulmaradt a vetélytársakkal szemben, a különbségek közel sem olyan élesek, hogy a *Microsoft*nak szegyenkezve kellene visszavonulnia a szimulátorok színpadáról. A hangulat az, amit a legnehezebb megfogalmazni, hogy milyen. A jó hangulatú játékok azok, amelyek hosszú hetekig fent maradnak a gépen, és akár még hónapok múlva is szívesen játszik velük az ember. Úgy gondolom, hogy a *CFS3*-mal a hibái ellenére is ez fog történni, kár lenne kihagyni a benne rejlő számtalan lehetőséget! (—Sz.JVC.—)

## CHART

- **IL2 Sturmovik**: 93%
- **Jane's Attack Squadron**: 91%
- **Combat Flight Simulator 3**: 89%
- **Combat Flight Simulator 2**: 86%

## HARDVER

- **Minimumkonfig.**: PII 400 MHz, 64 MB RAM, 900 MB HDD
- **Tesztkonfiguráció**: PIII 900 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 32 MB, 52xCD ROM, 1,5 GB HDD, Microsoft Force feedback 2 Joystick
- **Tapasztalatunk**: „A legbosszantóbb a kép időnkénti kimerevedése volt.”

## ÉRTÉKELÉS

- eltalált hangulat
- hosszú távú játszhatóság
- nagy számú lehetőség
- nagy gépigény
- hiányosságok, amikkel az etalonban (*Sturmovik*) már találkozhattál...

- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

**89**  
százalék





## ... AVAGY KERESD A LÁDÁT! KNIGHT RIDER

■ KATEGÓRIA: autós akció ■ KÖRNYEZET: valós ■ NEHÉZSÉG: könnyű ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: minden negyedik szökőévben ☺

Ugrik, gyorsul, perdül, és egyben elegáns is. Nem, még csak véletlenül sem egy újabb cipőreklámról van szó, hanem a 80-as évek egyik meghatározó sorozatának főszereplőjéről. K.I.T.T. egy csodaautó, melynek kalandjait talán még ma is sokan ismerik. Ezúttal azonban akár Te is a volán mögé csücsülhetsz...

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Davilex
- KIADÓ  
Koch media
- WEBOLDAL  
www.knightrideronline.com
- FORGALMAZÓ  
még nincs
- MEGJELENÉS  
N/A

### HARDVER

- Minimumkonfig.  
AMD 1.2 GHz,  
128 MB RAM,  
GeForce2

### ÉRTÉKELÉS

- a történet, illetve az alapötlet
- a csodaautó volánja mögé ülhetek ☺
- gyenge kidolgozás
- síttes effektek
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészhatóság

**57**  
százalék

M anapság elég nagy divat, hogy különféle játékokat megfilmesítenek, és azok a moziban köszönnek vissza. Nos, a helyzet fordítva sem ritka. Vagyis vegyél egy csipetnyi sikersorozatot, győzz meg egy fejlesztőcsapatot, hogy milyen jó móka, és máris készen van a Knight Rider PC-s változata. A játék természetesen az eredeti sorozat alapjaiból merít, így több ismerős személy is feltűnik majd. Megjelenik az angol úr, Mr. Devon Miles és a nem éppen bombanő, ám mindig is szemrevaló Bonnie Barstow is. Feltűnik még legnagyobb ellenségünk, maga Garth Knight is. Lényegében tehát adott egy remek történet, mely már évtizedek óta – egészen a mai napig – rabul ejti a fiatalságot. Sajnos azonban azt kell mondanom, a történet nem elég ahhoz, hogy egy élvezetes játék születhessék...

### KERESSD A LÁDÁT! MI EZ A HÜLYESÉG?

Nos, joggal kérdezhetnétek, hogy milyen indítástól adtam a címben szereplő játéknak ezt az alcímet. Hmm... sokáig azon gondolkodtam, hogy pontosan milyen cél vezérelte a fejlesztőket, mikor megalkották ezt a játékot. Jómagam is hatalmas Knight Rider-rajongó voltam (és vagyok is, akárcsak Bad Sector és a többiek (*Tiltakozom! Én rühellem – ender*)), így megpróbáltam pozitívan hozzáállni a játékhoz. Kezdetben nem is volt vele semmi bajom, hiszen a grafikát

leszámítva úgy éreztem, hogy egy egész jó középkategóriás alkotást tartok a kezemen. Ám rövid játék után rá kellett döbennem, hogy maga a valóság igen sivárra sikeredett. Nem elég, hogy eszméletlenül rövid a játék, a megadott küldetések sem jelentenek különösebb nehézséget. Az egyetlen, igazán „gondolkodást” igénylő feladat, hogy rájövünk: miként lehet eljutni bizonyos célobjektumokhoz. Itt jön be a képbe a cikk alcím-

piruettet, majd miután fejfelé ér a talajra, kisértetve talpra is áll.

### MIÉRT, Ó, MIÉRT?

Most már napok óta csak ezt tudom kérdezgetni magamtól. Miért? Egy remek ötlet, egy kiváló sztori, egy jól bejáratott név volt a játék fejlesztőinek a kezében. Amikor bejelentették, hogy készül a Knight Rider PC-s változata, nagyon megörültem. Miután megtudtam, hogy a Davilex keze van

„Napok óta csak ezt tudom kérdezgetni magamtól: Miért?”

ében szereplő „ládás dolog”! A nem is kicsit monoton pályák legtöbbször ugyan is különféle ládákra felugrálva (!) kell megtalálnunk a megadott helyre vezető utat. Ezt úgy kell érteni, hogy kedvenc K.I.T.T.-ünk Turbo Boost képességét ezúttal amolyan szöcske módjára alkalmazzuk, és ugrálunk, mint a bolondok. A játék fizikáját sem nagyon tudom dicsérni. Mindamelllett, hogy az „ellenfelek”, illetve a civil autósok teljesen bugyuták, még saját járgányunk irányítása is kibirótt. Jobban csúszkál ez a csodaautó, mint egy korcsolya a jeges banánon... Még ha úgy érezzük is, hogy egész jól vezetjük a járgányt, akkor is szembejöhethet egy darab kavics, és akkor aztán kész a katasztrófa. K.I.T.T., amolyan cirkuszi mutatványosként, vet néhány látványos

a dologban, reménykedtem, hogy nem követik el ugyanazokat a hibákat, mint mondjuk korábbi alkotásuk, a London Racer esetében. A mellékelt ábra azt mutatja, hogy tévedtem ☹. Mindent összevetve úgy gondolom, hogy el lehet vele játszogatni egy darabig, ám nem hinném, hogy bárkiben maradandó nyomot hagy majd a program (legalábbis nem pozitív oldalon). Én is csak azért játszottam végig, mert reménykedtem, hogy jön még valami egészen jó dolog. Sajnos az eredeti sorozat hangulatát csak minimálisan adta vissza, azt is csak azért, mert egy fekete sportautóval száguldozhattam, amely azonban az eredeti tulajdonságainak a töredékével sem rendelkezik... ☹.

**ZeroCool**





HIP-HOP, JÖN VUK!

## NBA LIVE 2003

■KATEGÓRIA: arcade kosárlabda ■KÖRNYEZET: NBA ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nagy örömmel

Bár az aranyos mesehőshöz, a bájos rókafighoz igen kevés köze van az NBA Live 2003-nak (a játékosok fürgék és surrannak azért 😊), a hip-hop feeling azonban máris elkap mindenkit, aki látványos kosárlabdára vágyakozik.

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
EA Sports
- KIADÓ  
Electronic Arts
- WEBOLDAL  
www.easports.com
- FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS  
már kapható

CD

DVD

WEB

Miért is ezzel kezdem a cikket? Mert amint a jó kosárlabda-fiesta elindul, azonnal az arcunkba robban Busta Rhymes, Snoop Dogg és Fabolous. Én, aki a rockzenét imádom, a civil életben ilyesmit meg nem hallgatnék, azonban ehhez a cucchoz hihetetlenül illik, azonnal érződik, hogy valami nagy dolog van készülődésben.

### STATISZTIKUSOK, GO HOME!

Nos, mielőtt bárki azt hinné, hogy itt egy kosárlabda-szimulációról van szó, azt máris megnyugtatom: nem így van. Ugyanis az NBA Live 2003 igazándiból egy arcade kosárlabdaprogram, amelyben a fő hangsúly nem a statisztikai hitelességen, hanem az adrenalinövelő akciódömpingen van. Például: kedvenc csapatommal, a Boston Celtics-szel nyomtam egy bajnokságot, ahol 6 mérkőzés után jóval 80% fölötti dobóátlaggal vezettem a ligát, csapatom 12 tagja a liga dobóátlag-táblázatának első 12 helyét foglalta el, míg büntetőzésben messze az utolsók voltunk, ugyanis 6 meccsen körülbelül 10 büntetőt dob-

hattunk összesen. Mindemellett támadólepattanóink száma hat mérkőzésen 1 volt (ami nem csoda, hiszen szinte mindent dobottunk), magasan utolsók voltunk ezzel a ligában. Arról nem is beszélve, hogy az általunk egyébként hihetetlenül szétvert ellenem igen jutott támadólepattanóhoz. No, ez utóbbi azért nemigen zavart ☹. Külön érdekesség, hogy 5 perces negyedeket játszva könnyedén át lehet jutni a 100 pontos határon (ha a valódi NBA-ben ez így lenne, akkor meccsenként 200-250 pontot dobhatnának a csapatok): De miket is fecsegnek itt a statisztikákról! Kit érdekelnek? Induljon az örület inkább!

### LOS ANGELES LOOK VS. NEW YORK DUNKS

Hát igen. A lényeg odaát van. Azaz a tengerentúlon. Ugyanis az NBA Live esszenciája ez: hihetetlen gyors, pörgős akció, döbbenetesen látványos, a Best of NBA Dunks and Actions (Legszebb NBA-zsákolások és -akciók) kazettasorozatra emlékeztető játékmenet jellemzi a meccset. Magyarán: a készítőik egyértelműen arra kon-

centráltak, hogy a támadáson legyen a hangsúly, amitől egy-egy meccs hihetetlen király lesz (bár nagyon jól tudom, hogy az NBA játékosai a világ legjobban képzett védekezői is, ez az NBA Live 2003-ból nemigen derül ki). Tehát miből áll a dolog? Egy-egy leszedett lepattanó után már lehetőleg a levegőből indítsunk, s ha valaki megkapta a labdát, és előtte már fut egy csapatárs, azonnal passzoljunk tovább, s ha az a csapatárs a büntetőterületen belül van, azonnal nyomjuk a dobás gombot. (Az okos arcade MI pedig azonnal eldönti, hogy közeli dobás, horog, pincérdobás vagy valamilyen látványos zsákolás következzék.) Ezzel az akciótipussal a támadásaink 30-40%-át máris leírtam. Abban az esetben, ha kosarat kaptunk, az ellenfélnek van ideje visszazárni saját térfelére. Ilyenkor kicsit módosítanunk kell, bár igazán nem túl sokat: ha gyorsan akarunk játszani, érdemes a felhozott labdával azonnal egy-egyezni. Ez azért hasznos, mert rengeteg gomb áll a segítségünkre a különböző labdavezetési cselek, gyorsítások, lassítások, láb között vagy hát mögött pat-

tintott labdák, lefordulások végrehajtására. Így a világ legjobb hátvédje sem lehet az ellenfelünk, ha egy jó labdavezető támadóval megütközünk egy-egybe, szinte tuti a siker. Ha kicsit lassabban szeretnénk játszani, akkor türelmesen adogassunk, amíg valamelyik játékosunk be nem sodródik a palánk alá, passzoljunk neki, azonnal nyomjuk a dobás gombot, és gó! Egy kis mázival akár alley-up is lehet (ez az, amikor a beívelt passzt a levegőből zsákolják be). Szóval a látvány nehezen múlható fe-

(hiszen a futásból történő függőleges felugráshoz a futás irányával ellentétes izommozdulatokat kellett kifejtenie). Magyarán: az akció utáni mozdulatok is igencsak hitelesek és jól kigondoltak. Ugyanígy egy látványos pontszerzés után a játékosok ünneplik magukat, kimutogatnak a közönségnek, vagy a hármas dobó a magasban hagyott dobó kezével ünnepel. Maguk a játékosok az óvodás korban beléjük vert szabályok alapján játszanak: azonnal a védőtől távolabbi kézzel kezdik vezetni a labdát, megfelelően reagál-

„a betörő játékos jobb kézzel felteszi a labdát, majd a levegőben repülve visszahúzza bal kezébe, és úgy rakja a palánkra”

lul: például a hosszú passzt a rohanó támadó a levegőben úszva húzza vissza társának, aki ezt azonnal a gyűrűbe húzza. Hmm ☺ az ilyesmit ismétlik az NBA-összefoglalók hetekig, esetleg évekig. A ziccer felteszi a labdát, a betörő játékos jobb kézzel felteszi a labdát, majd a levegőben repülve visszahúzza bal kezébe, és úgy rakja a palánkra. Hmm... S akkor még nem beszéltem a többi döbbenetes látványelemről, például az igencsak továbbfejlesztett lepattanószedési rendszeréről, amitől még látványosabb lett minden.

### SAN ANTONIO MOTION CAPTURE VS. MIAMI FEELING

Kezdjük a számomra igencsak fontos, a kosárlabdát hitelesítő elemekkel: ha valaki a palánk alatt viszi át a labdát, majd félfordulattal teszi fel a palánkra, a teste óhatatlanul kifordul. Szerencsére az EA Sports fejlesztői figyeltek erre is: miután az ugrásból földet ér a támadó, a teste a fizikai törvényeknek megfelelően természetesen mozog tovább. Ugyanez igaz a dobások utáni leékezésre. Jól látható, hogy a lendületből végrehajtott 3-as dobás után hátrafelé mozog a játékos

va egy-egy adott helyzetre. Döbbenet. Például egy balról végrehajtott ziccert nem látam még jobb kézzel dobni (kivéve a pincérdobást, de az úgyis a gyűrűvel szemben történik). A hangulat pedig? Amennyiben labdát szerzünk, a közönség felüvölt a gyönyörűségtől, s cserepadunkon mindenki felállva őrgyongy egy látványos akció után. Természetesen cserejátékosaink minden kosarunkat megtapsolják, amíg a zord edző gondoktól terhelten rója köreit a pad előtt. Emellett ne felejtjük el, hogy különböző testalkatú játékosaink hogyan mozognak: a Bostonban a „macis” center Vin Baker például nehézkesen „totyog” fel, míg a hávéd, Tony Delk macskaüggyességgel fut, dob, ugrik. S ez jó! Az első néhány meccsen még jópofák lesznek a véletlenszerű animációk is, azonban a későbbiekben ezeket hamar megunjuk, mert elég kevés van belőlük, és sűrűn ismétlődnek egy idő után. S ha már animáció, akkor egy rövid megjegyzés: Antoine Walker ellen befűjtak egy faltot. Eddig rendben is volna a dolog, a program lejátszott egy rövid animációt, ahol Antoine tiltakozott a bírónál. Azonban a háttérben senki és semmi nem látszott,



pedig az animáció után a Boston erőcsatára már ott állt vagy 5 másik játékos mellett. Hmm és hmm... Ha ezen még tudnának változtatni az NBA Live 2k4-ben, az királyság lenne. Szerintem bátran lehetne használni a játék saját engine-jét erre a célra is. A filinghez azért hozzátartozik a számomra nem túl sok újdonságot hozó játékoskreatör és -menedzser rész, illetve a franchise mód, amelyben egész csapatokat lehet menedzselni. Az amcsik biztos szeretik ☺.

### UTAH SOUNDS VS. ORLANDO ERRORS

A közvetítés és a kommentár nagyon kellemes: semmi extra, azonban feltűnés nélkül követi a játékmenetet, s ez benne a jó. Korrektül számol, szépen elmondja, hogy ki mennyi pontot dobott, ki mennyivel vezet stb. Kiabálva dicséri meg a különböző látványos pontszerzéseket (sokszor emlegeti a windmill dunkot – malomzsákolás, illetve a Fingerrollt – ez a pincérdobás). A játékosok és a játék hangjai korrektek, a palánknak palánkhangja, a gyűrűnek gyűrűhangja van. Külön érdekesség, amikor két játékosal védekezünk az ellenfél támadóján (double-team), akkor beordítják, hogy „double-team!”. Nagyon tuti! Szoros állásnál, ha az otthoni csapat védekezik, a közönség ütemesen kiáltja: Defense, defense! Szóval a hangok korrektek, s tökéletesen illeszkednek a programhoz.

Ha már az elején emlegettem, hogy ez egy arcade kosárlabda, amelynek statisztikai realitása kevés, akkor ki kell jelentenem, hogy az nem a program hibája. Az NBA Live-tól el kell fogadni, hogy a látványra, a támadásra megy, és nem a 100%-os realitásra. Ennek ellenére azonban sikerült egy igencsak érdekes hibát találnom a programban: ha a palánk mögül ugrik fel egy zsákoláshoz, akkor mondjuk egy windmill dunk esetén a játékos szivbaj nélkül keresztülzsákol a palánkon ☺ Érdekes... Gyu

### CHART

- NBA Live 2003  
90%
- NBA Live 2001  
80%
- NBA Basketball  
2000  
60%

### HARDVER

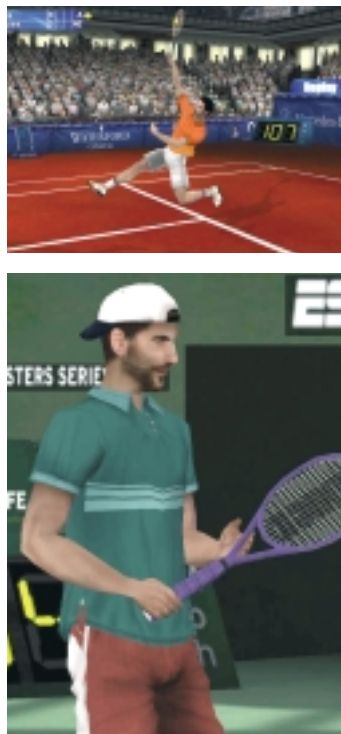
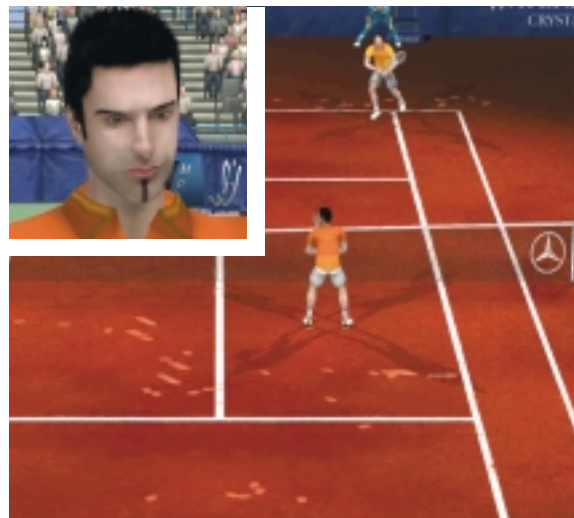
- Minimumkonfig.  
PII 450 MHz,  
128 MB RAM,  
16 MB-os  
videokártya
- Tesztkonfiguráció  
Athlon XP 1.8+,  
512 MB RAM,  
ATI Radeon 8500  
64 MB
- Tapasztalatunk  
„1024x768-as felbontásban látványosan, akadály nélkül fut.”

### ÉRTÉKELÉS

- döbbenetesen látványos
- szuper Motion Capture
- igazi NBA-filing
- zsákolás a palánkon át
- nem túl reális
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészathóság

90  
százalék





## MESTEREK TORMÁJA...IZÉ, TORNÁJA TENNIS MASTERS SERIES 2003

■KATEGÓRIA: tenisz ■KÖRNYEZET: valós stadionok ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: legalább hetente

**Csípős, vagy nem? Ez a torma legfőbb jellegzetessége. De egy tenisz-programtól ki várna el ilyesmit? Én biztosan nem. Csak annyit, hogy könnyen játszható és élvezetes legyen. Mint egy jó torma...hmm, torna ☺**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Microids  
■ KIADÓ  
Microids  
■ WEBOLDAL  
www.masters-series-  
videogame.com  
■ FORGALMAZÓ  
még nincs  
■ MEGJELÉNÉS  
N/A

### HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PII 350 MHz  
64 MB RAM  
16 MB-os 3D-s  
videokártya

### ÉRTÉKELÉS

■ sokkal gördülékenyebb, mint elődje  
■ tévés prezentáció  
■ nagyon jó hangok  
■ jól etalált kontroll  
■ homorított palacsintaközönség  
■ joypadkezelési bug  
■ nem mozdulnak a vonalbírók

■ Grafika  
■ Zene  
■ Hangok  
■ Játzhatóság

**89**  
százalék

A Microids nem először próbálkozik azzal, hogy megalkossa minden idők egyik legjobb teniszprogramját. A legelső TMS-sel még annak idején az E3-on barátkoztam össze, a második tavaly jelent meg (egynémely apróbb bakiktól eltekintve nem is volt olyan rossz), a harmadik pedig máris itt fut a gépemen. Mit lehet még nyújtani ebben a témakörben?

### AZ A JÓ ÖREG KONTROLL

Hadd kezdjem ezzel az igen fontos ponttal. Ugyanis a játék igen furcsa tulajdonságára figyeltem fel (okát sajnos nem tudom).

**„Ebben az esetben a Microids feltalálta a homorított palacsintaembert! Két oldalán kicsit be van hajtvva, így előrefelé domborodik, mint egy henger”**

Logitech Wingman Cordless joyppaddal tesztelek mindent, működik is becsülettel, sőt, ez egy igencsak fantasztikus kontroll. Azonban a TMS2003 esetén fellépett egy általam nehezen megérthető gond: ugyanis a játékosomat nem a bal kezemre eső kis botkormánnyal kell irányítanom (ahogy ez logikus lenne), hanem a jobb oldalival. Ez nem is lenne baj, csak hát a jobb oldalon vannak a gombok, amelyekkel ütni kell. Hmm. Egyszerre irányítani és gombokat nyomogatni nem lehet. Az pedig igen idétlen, ha a jobb oldali karocskákat a bal hüvelykujjammal irányítom, mert nem ér el odáig. Szóval elég izgi volt a kérdés, többszörös kalibráció és állítgatás után sem javult meg, így jelentsük ki bátran, hogy

programhiba. Na ettől még persze egész jókat lehet játszogatni a programmal. Miért is? Azért, mert a kontroll nagyon jól átgondolt. Az elején elég csak nyomogatni a gombokat, úgymint nyerhetünk, de ahogy nehezedik a szint, úgy kell egyre inkább odafigyelni a csavarásokra, az időzítésekre. Magyarán így jó, ahogy van. Főleg azoknak, akiknek két jobbkezü van ☺.

### 3D MINDENHOL

Az előző TMS-ekből megszokott színvonalat most is megkapjuk. Gondosan modellezett stadionok (még hozzá 9 darab pontosan), akkurátus motion-capture (ez

a labda a mozgó objekt), a közönség is igazi 3D-s legyen végre. Mert hát ez már kicsit kezd túl furcsa lenni. Ja, és picit uncsi. Mindenesetre a játék élvezeti szintjét nem csökkenti, azonban az esztétikai érzékemet eléggé zavarja. A kis szidalmazás után a dicséret: a közönség megfelelően reagál a helyzetekre: egy-egy szép labdamenet után lelkesen tapsol, ahogy jobb helyeken illik. Én már csak azt nem értem, hogy a felső karéjkon miért nem tapsol senki, amikor az alsón igen. Ott persze biztos a vesztes szurkolói ülnek, csak emiatt lehet. Egyébként pedig a játék prezentációja szinte tökéletes: olyan, mintha a Eurosport közvetíténé a mérkőzést, a visszajátzások tényleg a szebb jeleneteket tartalmazzák, a vitatott out esetén pedig közeli kamerafelvétel bizonyítja, valóban kint volt-e a labda. Csak a vonalbírók is megmozdulhatnak néha. Mondjuk akkor, amikor egy 100 mérfölddel száguldó labda épp feléjük tart. Hmm, hát mégsem lehet tökéletes az a prezentáció...

### VOX POPULI, AVAGY A NÉP HANGJA

Nos, ez egy nagyon fontos fejezet a TMS2003 megítélésének történetében. Ugyanis az előbb már emlegetett hangulati elemek legfontosabbja a hang. Döbbedes hangulatot áraszt, ahogy követi az eseményeket. Pedig teniszmérkőzésről van szó, ahol csak a játékvezető mondja be néha az állást, nincs kommentátor, mégis szuper az egész. Főleg az, ahogy a közönség egy adott izgalmas helyzetben felhördül, ahogy a hölgyek felsikoltanak, amikor kedvencük bajba kerül, vagy ha megpattan a labda a hálón. Dicséret érte. Gyú



## A KÁOSZ HADMŰVELET G.I. COMBAT

■KATEGÓRIA: valós idejű taktikai harc ■KÖRNYEZET: II. viágháború ■NEHÉZSÉG: nincs rá szó ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

**Egy jó tanács: soha ne ítéljete meg semmit pusztán az első benyomás alapján! Kellemetlenségek sorát kerülhetjük így el. Én például nem feletem volna le többször a klaviatúrát, ha tudom: hiába tetszetős játék a G.I. Combat, nem nyújt több élvezetet, mint egy rothadt déligyümölcs. Például egy citrom...**

Pedig milyen szépen indult minden! Úgy tűnt, a kiadók ráébredtek: nyitni kell a nagyvilág felé. Az igaz, hogy a fanatikus tábornokok kicsiny seregére akkor is számíthatnak, ha négyzetek és hatszögek képezik a látványorgazmus csúcspontját, de ebből azért kevesen tudnak megélni. Meg kell tehát győzni újabb és újabb egységeket, hogy próbálják megszeretni ezt a kicsit nehezen emészthető műfajt. Mi a megoldás? Természetesen az, hogy felturbózzuk a grafikát, miközben megpróbáljuk nem feláldozni a realizmust a vizuális megközelítés vértől lucskos oltárán.

### ISMÉT HOSSZÚ LESZ AZ A BIZONYOS NAP

Ezt vártam a G.I. Combat fejlesztőitől is, akik többsége egyébként az 5 részt megélt Close Combat születésénél is ott bábáskodott. A helyszín természetesen megint

pest két markáns dologban érhető tetten. Az egyik a háromdimenziós csatater, a másik az irányítás. Ezer bocsánat! Irányíthatatlanságot akartam írni. Stratégiai programhoz képest katonáink példátlan részletességgel lettek megmunkálva. Nemcsak a fegyver, de a gyalogsági zásó és a háromnapos borosta is jól kivethető. A járművek sem rosszak, bár körülbelül ezt a színvonalat a *Combat Mission* is hozza. A tereppel már akadnak gondok. A textúrák nem elég részletesek, és a domborzati különbségek ábrázolása sem érdemel különösebb dicséretet. De bár csak ez lenne a játék legnagyobb hibája...

### INTÉZMÉNYES FEJTELNSÉG

Már akkor gyanakodnom kellett volna, amikor kiderült, a program oktatóküldetesei nem állnak másból, mint egy nyúlfarknyi bevezetőből, ami után a játékost szé-

próbálunk elkezdni játszani. Az egységek felhelyezése még megy. Szépen felpakolunk, rácsapunk a start gombra, és azt hiszszük, most kezdődik csak a haddelhadd. És tényleg... Az idő folyamatosan telik, nincs idő a gondolkodásra. Tíz-tizenöt csapatot kell(ene) összehangolt támadásra ösztökélnünk, miközben néha egyetlen alakulat megtalálása is percekbe telik. Embereink mindeközben önállóan is tevékenykednek, ami gyakran abban testesül meg, hogy felállnak, és hagyják magukat lelövetni. Ha szeretnénk egy bokorcsoport mögé húzódnunk, akkor tutira lesz két-három katona a rajban, akik a túlsó, azaz az ellenség felé néző oldalon kívánnak elhelyezkedni. A páncélosokkal sem jobb a helyzet. Ezek néha körbeutazzák a fél térképet, csak hogy teljesítsék a hűszerméteri előretörési utasításunkat.

### TANÁCSALAN VETERÁN

Miután a sokadik csatám is irányíthatatlan öldöklésben csúcsosodott ki, elkezdtem gondolkodni. Lehet, hogy 15, stratégiai játékokkal eltöltött év után nem tudok megbárátkozni egy játék kezelésével? Lehet, hogy én vagyok béna, a játék pedig kiváló? Nem akartam elhinni, hogy ennyire játszhatatlan legyen egy hivatalosan kiadott program. Aztán netezés közben rábukkantam egy online magazinnra, ahol több száz játékos nyilatkozott lesújtóan a programról. A hozzászólásokból most inkább nem idéznék. Nem tűrné meg a nyomdafesték...  
-csonti-

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Freedom Games  
■ KIADÓ  
Strategy First  
■ WEBOLDAL  
www.strategyfirst.com  
■ FORGALMAZÓ  
még nincs  
■ MEGJELÉNÉS  
N/A

### HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PII 600 MHz,  
128 MB RAM,  
16 MB 3D-s  
videokártya

### ÉRTÉKELÉS

■ versenyképes grafika  
■ ez a hely a negatívumok tizedének sem lenne elég

■ Grafika  
■ Zene  
■ Hangok  
■ Játzhatóság

**38**  
százalék



## ANNO 1602 GOLD EDITION

■ **KATEGÓRIA:** városmenedzsment ■ **KÖRNYEZET:** XVII. század eleje  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium 100 MHz, 16 MB RAM

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Sunflowers  
 ■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
 ■ **WEBOLDAL**  
www.anno1602.de  
 ■ **FORGALMAZÓ**  
Ecobit Kft.  
 ■ **ÁR**  
3 990 Ft

Amióta megjelent az első birodalom-építő és forrásmenedzselő program, a kiadókat folyamatosan foglalkoztatja a kérdés, hogyan lehetne az ilyen programokat minél szebben, minél igényesebben elkészíteni. Több próbálkozás és siker (például a Settlers sorozat) után újabb és újabb fejlesztőcégek kaptak rá arra, hogy ilyesmit készítsenek. Az Anno 1602 nem is lóg ki a sorból. Szemben versenytársaival, az el-

kerülhetetlen fegyveres konfliktus csak a játék későbbi szakaszaiban következik be, amikor már jó néhány szigetet felépítettünk és benépesítettünk. Szerencsénkre azonban ez a játék nemcsak az állandó háborúskodásról szól (mint például a Settlers). Itt jóval több diplomáciai lehetőség áll a ren-



### ÉRTÉKELÉS

■ még lassú gépeken is szép  
 ■ jó hangulatú  
 ■ kellemes sebességű  
 ■ a kezelőfelület kicsit ósdi  
 ■ az MI messze áll a tökéletestől

**82**  
százalék

## NBA LIVE 2001

■ **KATEGÓRIA:** sport ■ **KÖRNYEZET:** NBA  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
EA Sports  
 ■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
 ■ **WEBOLDAL**  
www.easports.com  
 ■ **FORGALMAZÓ**  
Ecobit Kft.  
 ■ **ÁR**  
3 990 Ft

Ebben a lapszámban esik szó az NBA Live 2003-ról is, amely a sorozat igencsak továbbfejlesztett, legújabb „gyermeké”. Érdemes tehát egy régebbi verzióra is visszatérni, egyrészt az összehasonlítás miatt, másrészt pedig azért, mert ez a két évvel ezelőtti NBA ma már olcsóbb árfekvésben is elérhető és játszható. Furcsa lesz tehát erről írni, hiszen a 2003-hoz képest nem olyan jó, de így mégiscsak össze lehet hasonlítani egy olcsóbb és egy drágább árfekvésű játékot ugyanabban a témakörben.

Az NHL2001 már a maga idejében is kitént azzal, hogy grafikai fantasztikusan nézett ki, még mai szemmel nézve is megle-

hetően jó. Azonban a játékkontrollal már voltak bajok annak idején: néha hajlamosak vagyunk egyszerűen elhagyni a labdát menet közben, vagy simán csak kiszaladni a pályáról labdával a kézben. No persze az ellenfél is hajlamos erre, tehát egy szót se szóljunk ☺.

Ami azóta jócskán feljavult, az itt még problémát okozott: ugyanis a gépi ellenfél nagyon lassúcskán támadgat. Szépen felhossa a labdát, szituációtól függetlenül elpepecselgetnek vele, majd 5-6 másodperccel a támadóidő letelte előtt valaki rádobja. S ha eldobta, jön a lepattanózás: Hmm, ez pedig a játék legfrusztrálóbb része, ugyanis a labda összeviszsa pattog le a gyűrűről.

S ez még nem elég, sokszor a védekező csapat tagjai csak bambán állnak, miközben a lepattanóért



### ÉRTÉKELÉS

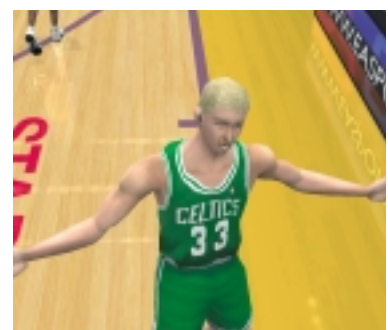
■ nagyon szép  
 ■ jó hangulatú  
 ■ rémes lepattanózás  
 ■ elhagyott labdák  
 ■ néha mintha csalna

**80**  
százalék

delkezésünkre, érdemes kereskedni, illetve kikísérletezni, mi a városépítés optimális formája. Merthát ugye egy város minél gondosabban van felépítve, annál jobb ☺ S ha már a harcokról volt szó: okos stratégia ebben a játékban nem a szárazföldi csapatokra koncentrál, hanem a haditengerészetre. Egy jópofa blokáddal sokkal hasznosabb lehet, mint számtalan szárazföldi csata vagy nagy szárazföldi sereg. Ha az ellenfél nem képes a csapataival eljutni hozzánk, akkor ugye nem kell félni tőle. Ha folyamatosan támadjuk az ellenfél dokkját, akkor megbéníthatjuk vele haditengerészetét (bár újraépíti, de akkor megint lenyomhatjuk). No persze szárazföldön egy kis tüzérségi támogatás nem fog ártani, akkor senki sem állhat meg előttünk.

Nagyon hasznos az editor, amelynek segítségével (egyébként igen könnyen és egyszerűen kezelhető) magunk is elkészíthetjük saját kis világunkat, térdpünket. Ez azért jó, mert ha végetérték a küldetések, akkor is megmaradhat az Anno 1602-filing. A játék még mai szemmel nézve is gyönyörű, s még kisebb gépeken is nagyon jól fut, ezért bárkinek ajánlható, akinek az erőforrás-menedzselés és birodalomépítés játékok a kedvencei. Talán kevesen ismerik az Annót, pedig megérné ☺.

Gyu



kéne harcolniuk. No persze az ellenfél rámozdul a labdára, a saját csapatodból pedig csak Te. El tudjátok képzelni a lepattanószerzés esélyeit. S akkor még nem beszéltünk arról, milyen csodadobásokra képes a gép (mondhatni az embernek az az érzése, hogy a mesterseges intelligencia csál). Persze lehetne azt mondani, hogy egy fontos pillanatban a dobójátékos jól összeszedi a koncentrációképességét, de gyakorlatilag az ilyen csodakoszarokat nekem is szerezni kéne. Nekem azonban nem szokott bejőnni. Hmm...

Viszont az egész nagyon-nagyon szép. Shaq vagy „Postman” Malone már 2001-ben hasonlított magára, a prezentáció és a stadionok csodaszépek, a büntetődobások prezentációja hangulatos, a hip-hop és rap zenék a játékhoz illőek. Félretéve a rémes lepattanózást egész jó kis játék ez az arcade kosárlabda híveinek.

Gyu

## ALICE

■ **KATEGÓRIA:** akció ■ **KÖRNYEZET:** rémálom  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D

Lewis Carroll klasszikus gyerekrege-nyének alternatív, rémálomszerű folytatása ez. A híres meséből ismert címszereplő lány szülei szörnyű tűzvész áldozatai lesznek, és a bánatában teljesen bekattant Alicet egy viktoriánus kori ideggyógyintézetbe kerül. Láttatok már viktoriánus kori ideggyógyintézetet? Itt sem sokat fogtok, ugyanis American McGee játéka nem valószínűsítő helyszíneken, hanem Alice borzalmas képzeletében játszódik. A játék elején ismét a fehér nyuszit fogjuk követni (á a Neo ☺), ezáltal azonban nem

ugyanarról az aranyos kis fehér lényről van szó, amelyet a Carroll-könyv rajzairól ismerhettünk meg, hanem egy sunyi képű, vámpírszerű rágcsálóról. A nyúl külseje jól példázza azt a rettenetes átalakulást, amelyen Csodaország keresztülműt: mesés vidám rétek, mezők, vicces helyek helyett azok groteszk megfelelőit láthatjuk. Alice-szel 15 pályán kell végigküzdenünk magunkat, hogy mindent visszahozunk a régi kerékvágásba, vagyis tulajdonképpen „helyre állítsuk” a lány józan esztét. A szörnyek a helyszíneknek megfelelően



### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
EA Games  
 ■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
 ■ **WEBOLDAL**  
www.ea.com  
 ■ **FORGALMAZÓ**  
Ecobit Kft.  
 ■ **ÁR**  
3 990 Ft

### ÉRTÉKELÉS

■ nagyon eltalált hangulat  
 ■ mai szemmel nézve is király grafika  
 ■ egyeseknek nyomasztó lehet

**92**  
százalék

a könyvből ismerős „negatívabb” szereplők elferdítése: lesznek itt agresszív kártyafigurák, gonosz sakkbábuk, egy olyan erdei boszorka, aki mintha az Evil Dead-ből szökött volna meg, a főellenség pedig maga a „Vörös Királynő”...

A grafikus motor a Quake 3: Arena alaposan felturbósított változata és még mai szemmel nézve is rendkívül látványos: a textúrák élessége vagy a karakterek kidolgozottsága rengeteg vadonatúj játékkal felveszi a versenyt, pedig az 2000 elején jelent meg...

Maga az Alice voltaképpen hagyományos külső nézetes akció, képileg azonban annyira eredeti, hangulata oly magával ragadó, amilyenhez foghatóval azóta is kevés találkoztam.

Bad Sector

## COMMAND & CONQUER

■ **KATEGÓRIA:** RTS ■ **KÖRNYEZET:** C&C világ  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** 486 DX4-100, 16 MB RAM

Létezik olyan számítógépes játékos, aki legalább ne hallott volna erről az RTS-klasszikusról? Bár korántsem a „szcienszi” volt a műfaj legelső darabja, mégis a Westwood klasszikusa óta váltak örülten népszerűvé a valós idejű stratégiák. A felállítás roppant egyszerű: adott a Global Defence Initiative (a jó fiúk) és a Brotherhood of NOD (a rossz fiúk). Természetesen mindketten világalomra törnek, és ezt a céljukat leginkább egymás kiirtásával szeretnék elérni. A hatalom kulcsa

az energiaként felhasználható, tiberium nevű anyag, amely egyre jobban megfertőzi a Földet, beborítva falvakat, városokat. Mint minden tisztességes RTS-ben, eleinte itt is mezei bakákat és egyszerű tankokat fogunk irányítani, aztán ahogy sikert sikerre halmozunk, a parancsnokság újabb és újabb egység típusokkal halmoz majd el. Anno a C&C egyszerű VGA grafikát használ, ez a verzió azonban a később kiadott Windows 95 alapú, amely feljavított SVGA megjelenítést jelent. Persze nagy csodára azért nem szabad számítani, de egy ilyen idős játékhoz képest a C&C egész „szépen öregedett meg”. Az átvezető mozik még most is látványosak és helyenként poénosak – persze azért nem egy Francis Ford Coppola rendezte őket, az biztos ☺... Nekünk, öreg rókáknak e több mint hét éves játék betöltése igazi nosztalgiát jelent: biztosan sokaknak átvirrasztott éjszakák, rég elhagyott barátok, örült single és multi-partik, tanklövészek dörrenései és



### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Westwood  
 ■ **KIADÓ**  
Electronic Arts  
 ■ **WEBOLDAL**  
www.ea.com  
 ■ **FORGALMAZÓ**  
Ecobit Kft.  
 ■ **ÁR**  
2 990 Ft

### ÉRTÉKELÉS

■ a klasszikus, jól bejáratott játékmenet  
 ■ némileg feljavított (Win95-ös) SVGA grafika  
 ■ aki már ismeri, annak már csak nosztalgiát jelent  
 ■ mai szemmel nézve néhány ósdiság

**86**  
százalék

EVA, az érzéketlen hangú női számítógép jutnak eszükbe.

Aki pedig RTS-fannak tartja magát, és még nem nyomta a C&C-t, annak mindenképpen érdemes megvennie ezt a klasszikust, ha másért nem, hát azért, hogy ne éjjen be a haverok előtt tudatlansága miatt ☺!

Bad Sector







## A DIGITÁLIS KÉP, AZ INTERAKTÍV MOZI ÉS A TÖBBIÉK JÁTÉK ÉS FILM – MODERN IDŐK

Szeptemberi számunkban a játékok filmszerűbbé tételére tett legkorábbi csetlő-botló kísérletekről írtunk. Most vegyük szemügyre, hogyan nőtte ki magát – elsősorban a PC-s korszakban – a műfaj, hogyan próbált felzárkózni egyre sebesebb iramban a hollywoodi film mellé.

A kilencvenes évek elejére, vagyis a PC-k nagyarányú elterjedésével egy időben kialakultak és megszilárdultak azok az alapállások és megközelítések, amelyekre ráépíthették a játékok filmes formanyelvüket. Az intrók, az outrók és a movie-betétek elsősorban a történetcentrikus, grafikai kísérletező kedvű kaland és akció-kaland játékokban, valamint a Cinemaware ihlette stratégiai játékokban terjedtek el. A zseniális *Another World* újfajta, művészi vágástechnikával, valamint a movie-k történetbe való szerves beillesztésével kísérletezett, a H. P. Lovecraft-regényeket idéző *Alone in the Dark* pedig a folyton változó, meghökkenítő kameraállások néha kissé öncélú alkalmazásával hozott kisebbfajta forradalmat. Rengeteg olyan kalandjáték született ekkoriban, amely a Walt Disney-rajzfilmek harsogó képi világát próbálta „point and click”-esíteni, ilyen volt pl. a *Sierra King's Quest V*-je, a *Curse of Enchantia* című program. Mindez azonban valahogy nem elégítette ki a programozókat: csillapíthatatlan vágy fűtötte őket, hogy játékaikat még filmszerűbbé tegyék, elsősorban digitális képek alkalmazásával.

### DIGITÁLIS IRRITÁLIS

A digitális kép már a nyolcvanas évek vége felé „megfertőzte” a játékok világát. A *War in the Middle Earth* című stratégiai kalandjáték egyes jeleneteiben pl. átfestett digitális háttérben mozogtak a Mordor felé igyekvő Frodóék, és ugyanilyen digitális-rajzolt hibrid környezetben érezkedtek a föld mélyére a Verne regényéből készült *Journey to the Centre of the Earth* kalandorai, vagy ostromolták az erődítéseket üdvívalgások és sikoltozások közepette a *Joan of Arc* páncélos vitézei. Míg ezekben a programokban rajzolt szereplők mozogtak filmszerű (pontosabban filmszerűnek álcázott, valójában azonban inkább fényképszerű) háttér előtt, addig más játékok épp fordítva azzal kísérleteztek, hogyan lehetne festett környezetben digitalizált színészeket alkalmazni: az egyik legelső ilyen program a H. G. Giger ihlette világban játszódó, *Dark Seed* című horror-kalandjáték volt. Ezen játékok nagy hátrányaként nemcsak az óriási memóriaigény említhető, hanem az is, hogy egészen ritkán sikerült harmonikusan összeilleszteni a digitalizált és a festett képet: úgy éreztük, mintha egy albumból kivágott kartonfigurát mozgatnánk valamilyen statikus díszlet előtt.

A digitális movie-k alkalmazása még nagyobb feladatnak bizonyult, és az alkotók eleinte csak pár másodperces jelenetekkel próbálkoztak. Az Infogrames 1990-es *Eternam* című, zseniális képi gegekkel teli játékában egy intergalaktikus ügynököt alakítottunk, aki mobil monitora révén állandó kapcsolatban állt nőnemű földi öszszekötőjével: a dekoratív hölgy rövid érzelmi reakciókkal kommentálta sikereinket és kudarcainkat. (Ha pl. lepuffantottak minket, kétségbeesve szájához kapta a kezét.) Hasonlóan rövid, elsősorban „hangulatjavító” funkciójú filmbetéteket tartalmazott az 1990-es *Prophecy of the Ween* című fantasy játék, a távoli egzotikus szigeten játszódó *Lost in Time* vagy a film noir műfajt idéző nagyszerű *Heart of China*.

### AZ INTERAKTÍV MOZI TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

A kilencvenes években a CD-ROM technika végre lehetőséget adott a hosszabb, kidolgozottabb filmepizódok tárolására: a kalandjátékok és a filmek ekkor egy új műfajban találtak egymásra, melynek szülőatyái az „interaktív mozi” nevet adták a digitális keresztszékben. Az egyik legelső CD-ROM egyben az első interaktív mozi is

volt: az Icom cég 1991-es *Sherlock Holmes*-ában mintegy kilencvenpercnyi interaktív movie mesélte el a legendás Baker streeti nyomozó kalandjait. A *Myst* ősenek számító 1993-as *The 7th Guest*-ben különféle logikai feladványokat kellett megoldanunk egy kísértetházban: az előretűrés során sűrűsödő mozik fokról fokra tárták fel előttünk az épület sötét titkait. Az interaktív mozik készítői érdekes módon mániákusan vonzódtak a klauszrofóbiás, sötét világokhoz: a játékok főhősei általában eszelős orvosok vagy szörnyek (*Frankenstein*), ámokfutók (*Ripper*), nyomozó bűnügyek szemtanúi (*Urban Runner*) vagy felgöngyölítői (*Sherlock Holmes*, *Black Dahlia*). A műfaj egyik csúcsa és leginkább vitatott alkotása a Mark Hamill szármalvas alakításáról elhíresült *Wing Commander 3* mellett valószínűleg a *Sierra Phantasmagoria* című kalandjáték volt. A Stephen King *Ragyogás* című regénye és a Lovecraft művek ihlette játék hősnője, egy ifjú írónő újdonsült jegyesével és újdonsült laptopjával egy elhagyott kastélyba költözik, ám a termékeny szexuális és intellektuális munkát ígérő mézeshetek hamarosan befuccsognak, mivel a férj begolyózik. Hősnőnk nyomozni kezd, és emiatt nemcsak az épület egykori tulajdonosa által elküvetett szörnyű sorozatgyilkosságokra, de az iszonyú természetfeletti erők közelgő ébredésére is fény derül. A program monumentalitásában minden addigi elképzelést felülmúlt: a hét fejezetre osztott játék hét CD-lemezt emésztett fel, a pazar, festett háttér, a Carmina Burana kórusait megszegényítő szimfonikus zenék sem voltak azonban képesek elpalástolni a hibákat.

Az interaktív mozi eleinte zseniális ötlenek tűnt, hiszen látszólag megvalósította mind a játékkészítők, mind pedig a filmesek régi álmát, hamarosan azonban kiderült, hogy képtelen beváltani a hozzá fűzött reményeket. A cégek által alkalmazott olcsó, B kategóriás színészek nevesítéses módon túljátszották a szerepüket, de furcsa mód

az olyan profik sem tudták beleélni magukat a szerepbe, mint a horrorjátékokban gyakran alkalmazott Tim Curry vagy a *Toonstruck* című félrajzfilmformében megmondhatatlanul szerepet vállalt Christopher Lloyd. Ezen játékok csúfos bukásához általában a pocské dramaturgia is hozzájárult, valamint az, hogy a filmes élmény a játékos szabadságának erős korlátozásával járt. Az interaktív mozik végül is játéknak túl játszhatatlannak, filmnek pedig túl nézhetetlennek bizonyultak. Csak egészen ritka esetekben sikerült az alkotóknak olyan maradandó művet alkotni, mint pl. az ex-Monty Python-osok közreműködésével készített 1996-os *Holy Grail* vagy a húszas évek Orient Expresszét életre keltő, rajzfilmes grafikájú zseniális *The Last Express*.

### ÉS MOST HOGYAN TOVÁBB?

Az évtized második felére az interaktív mozi gyakorlatilag az olyan pornójátékok szintjére silányult le, mint pl. a *Space Sirens*, ahol egyetlen feladatunk – önmagunk felajzásán túl – az idegen börtönbolygó rabnőinek szexuális kielégítése volt. A Westwood *Blade Runner*-e ugyanakkor bebizonyította, hogy a filmszerűség titka nem a színészek alkalmazásában, hanem sokkal inkább a motion capture technikában rejlik. A kalandjátékok ekkorra már megtanították a többi játékműfajt is arra, hogy mennyire fontos hangulati ereje van a movie-betéteknek: ma már a legbugyutább játékot sem tudnánk elképzelni inzerterek nélkül. Az engine moviek gyorsasága és a játékmenetbe való könnyű beilleszthetősége további lökést adott a filmes elemek alkalmazásának, az olyan bravúrosan megkomponált mozibetétek pedig, mint amilyeneket az Index *Dracula Resurrection*-jében, a Blizzard *Diablo 2*-jében és *Warcraft 3*-jában vagy a konzolokra írt *Ominusha*-ban láthatunk, egyértelműen bebizonyították: a játékok rohamos ütemben kezdik behozni egykori lemaradásukat.

Míg a nyolcvanas években a legmerészebb programozó sem remélhette, hogy életre kelti Hollywood legújabb technikai vívmányait, addig a *Max Payne* már alig pár évvel a *Mátrix* után a monitorokra varázsolt a mostanra legendássá vált lassítási technikát. Sorjában készülnek a filmadaptációk a sikerjátékokból, és egyre több jel bizonyítja, hogy a két műfaj közti hierarchiának hamarosan vége. Cronenberg *eXistenZ* című filmje az egyik leginkább látványos erejű mű a játékok jövőjéről: olyan – nem éppen utópikus – világot vázol fel, ahol a számítógépes játékok válnak vezető szórakoztató-iparággá. A rendező, akire saját bevallása szerint hatalmas hatást tett a *Myst*, egy olyan új műfajt lát körvonalazódni, amely a film és a játék egymásra találásából születik meg.

Ki tudja, lehet, hogy tényleg közeleg az új korszak, és végre sikerül megvalósítani azt, amivel annak idején oly ügyetlenül kísérleteztek az első inzerterek és az interaktív mozik megálmodói. Addig is azonban emeljük meg kalapunkat azok előtt a neves-névtelen programozók előtt, akik megtették a kezdeti lépéseket a játék és a film egymásra találásáért, és megmozdították az első intro első pálcicaemberkéjének lábát, becsempészték a játékokba az első inzerter, az első digitalizált hangot, és az első elmosódott, elkapkodott digitalizált mozdulatot.

Berr





# TIPPEK & TRÜKKÖK



**92**  
Age of Mythology  
Multizunk egyet?



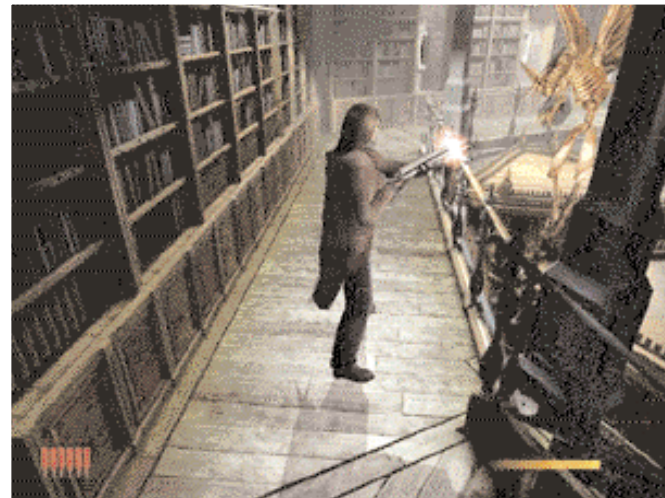
**94**  
Europa 1400  
Céhesek vagyunk



**95**  
Combat Mission: BTB  
Make war not peace

## ALONE IN THE DARK 4

**Cheatek** **Tipp:** Kikélikeljük jobb egérgombbal a Windows Desktop-on a játék ikonjára, majd a Tulajdonságok menüpontot kiválasztva, egészítsük ki a Célnál lévő sort a „-wizardmaster” szóval. Ettől kezdve a játékban a hátizsáknkban megjelenik egy cheatlista, amelyből kedvünkre válogathatunk – akár pályák választásáról, akár sebezhetetlenségről van szó.



## DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER

**Cheatek** Játék közben nyomjuk meg az <ESC>, majd az <L> billentyűt. Ezután gépeljük be azt, hogy „tell”, majd a kívánt csalás kódját.

Cheat	Hatás
godmode	Sérthetetlen
ammo	A fegyverekhez ezután nem kell lőszer
stats	Statisztikák megjelenítése
fly	Repülés
invis	Láthatatlanság
winmission	Küldetés megnyerése
losemission	Küldetés elvesztése
give # (0-44)	Megkapjuk a megadott számú tárgyat
fovs	Az ellenség szemével látunk ezután

## BATTLEFIELD 1942

**Látótávolság növelése** **Tipp:** Amennyiben zavar, hogy a csatákban nem látunk elég messzire, könnyen megnövelhetjük a látótávolságot. Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a VIDEO.CON nevű fájlt, amely a \SETTINGS\PROFILES\XXX könyvtárban található. Az XXX helyén az általunk korábban választott név áll. Keressük meg a „game.setMenuViewDistance 100” sort, majd írjuk át 300-ra, ha könnyű kódot akarunk, illetve 400-ra, ha teljes látótávolságot. Az állítgatásnál ne feledkezzünk meg arról, hogy minél messzebbre látunk, annál nagyobb teljesítményre lesz szüksége a játéknak, ezért ha gyengébb géppel rendelkezünk, inkább hanyagoljuk a dolgot – hacsak nem akarunk diaképekben gyönyörködni...

## BEACH LIFE

**Cheatek** **Tipp:** Ha úgy érezzük, valami hiányzik még, hogy megvalósítsuk a tökéletes üdülőhelyet, írjuk be a játék közben a következő cheatek valamelyikét – és sorsunk máris jobbra fordul ☺.

Cheat	Hatás
costa del dosh	Végtelen pénz
quick quick quick!	Gyors építkezés
all buildings	Az összes épülettípushoz hozzáférünk

## FIFA 2003

**Cheatek** Keressük meg a játék mappájában található SOCCER.INI fájlt, nyissuk meg egy texteditorral, és írjuk bele a következő sorokat:

Cheat	Hatás
AUTO_TACKLING=1	Automatikus szerelés bekapcsolása
ONE_ON_ONE=1	Egy-egy elleni játékmód engedélyezése
WINDOWED=1	A játék futtatása ablakban
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1	A kapusok nagyon ügyesek lesznek
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1	A csapatok erőssége egyforma lesz
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1	Agresszív szerelés bekapcsolása
PRACTICE_MODE=1	Gyakorló mód engedélyezése

## NO ONE LIVES FOREVER 2 (ÚJABB KÓDOK)

**Cheatek** Előző számunkban már közöltünk kódokat ehhez a remek játékhoz, most két újabb következnek. Játék közben nyomjuk meg a <T> gombot, és gépeljük be a kívánt csalást.

Cheat	Hatás
Baddaboom	A robbanások ereje nagyobb lesz
rosebud	Hójárót kapunk (csak a havas pályán)

## DESPERADOS

**Cheatek** **Tipp:** E remek kis játék nem mai gyerek, mégis érdemes foglalkozni vele. Némelyik küldetés ugyan nehézre sikeredett, de a cheatjeink segítségével minden megoldható ☺. Nyomjuk meg a játék közben a egyszerre a <SHIFT> és az <F11> gombot, majd írjuk be valamelyik kódot.

Cheat	Hatás
HOLLOW MAN	Láthatatlanság
CLINT	Megnyerjük a küldetést
SHOW ME ALL	Minden tárgy láthatóvá válik
POWERMAN	Új fegyvert kapunk
JACKAL	Utánpótlást kapunk lőszerből
ZEUS	Az ellenfelekre rákikkelve, miközben az <ALT> billentyűt nyomjuk, megöli őket
MEDIC	Tippeket kapunk a megoldáshoz
TIMELESS	Megáll az idő
SUPERSONIC	Megváltoztathatjuk a hangerőt
EPITAPH	Győzelmi feltételek

## WARCRAFT III (ÚJABB KÓDOK)

**Cheatek** A Blizzard nagyszerű játékát egyszerűen nem lehet megenni! Éppen ezért közlünk hozzá újabb és újabb kódokat. A következő csaláshoz keressük meg a játék könyvtárban lévő \Save\Profile1 mappában található CAMPAIGNS.W3P fájlt, és egy text editorral módosítsuk a tartalmát a következőre. Ezután az összes pálya és átvezető animáció választható lesz.

[Campaign]  
Tutorial=-3458764513820540927  
Human=-1152921504606842881  
Undead=-6917529027641080833

Orc=-6917529027641079809  
NightElf=-6917529027641081601  
PlayerName=All Enable  
ShowScreen=1  
TutorialCleared=1  
Difficulty=1

[NOTE TO HACKERS — Changing this file may be hazardous to your progress]  
Magic=494714587

## HITMAN 2

**Cheatek** **Tipp:** A bérgyilkosok élete sem leányálmom, hiszen nemcsak ő vadászik másokra, hanem az ő bőrre is vadásznak. Hogy ne kámpicsorodjon el emberünk, néhány csalás segítségével vi-díthatjuk fel. Nyissuk meg a játék könyvtárban a HITMAN2.INI nevű fájlt, majd írjuk be, hogy „EnableConsole 1”. Mentsük el, majd indítsuk el a játékot. A „” gombot lenyomva megjelenik a konzol, ahol beírhatjuk a kedvünkre való csalást.

Cheat	Hatás
god 1	Sebezhetetlenség
giveall	Minden fegyver megkapunk, optimális mennyiségű lőszerrel
infammo	Végtelen lőszer
invisible 1	Láthatatlanság

## AGE OF MYTHOLOGY

**Cheatek** Játék közben nyomjuk meg az <ENTER>-t, képeljük be a kívánt csalás kódját, majd üssük le ismét az <ENTER>-t. Figyeljünk a nagybetűkre!

Cheat	Hatás
JUNK FOOD NIGHT	100 kaját kapunk
TROJAN HORSE FOR SALE	100 fát kapunk
ATM OF EREBUS	1000 aranyat kapunk
LAY OF THE LAND	Megmutatja a térképet
UNCERTAINTY AND DOUBT	Elrejti a térképet
THRILL OF VICTORY	Pálya megnyerése
IN DARKEST NIGHT	Éjszaka lesz
SET ASCENDANT	Megmutatja a állatokat
CONSIDER THE INTERNET	Lelassítja az egységeket
PANDORAS BOX	Új, véletlenszerű erőt kapunk
DIVINE INTERVENTION	Újra használhatjuk a régi erőket
GOATUNHEIM	Kecskévé változtatja az ellenséget
FEAR THE FORAGE	Sétáló bokrok
BAWK BAWK BOOM	Csirkék
I WANT TEH MONKEYS!!!!	Majmok
WUV WOO	Repülő lila víziló
O CANADA	Lézer-medve
RED TIDE	Piros színű víz
CHANNEL SURFING	Az egységek tudnak vízben járni
L33T SUPA H4X0R	Gyors építés
WRATH OF THE GODS	Vihar, földrengés, meteorok, tornádó

## PRISONER OF WAR

**Cheatek** **Tipp:** Hadifogoly lenni rossz, még akkor is, ha tudjuk hogy hamarosan megszökünk a táborból. Szabadulásunk pillanatát előrehozhatjuk ezen cheatek segítségével.

## Cheat Hatás

FARLEMYDOG	Minden rejtett dolog megjelenik
DINO	Végtelen jó cuccunk lesz
GER1ENG5	Minden fejezet játszhatóvá válik
FATTY	Megnövekszik az ellenállásunk
QUINCY	Megváltozik az órök figyelme
MUFFIN	Megváltozik az órök mérete
BOSTON	FPS nézetből játszhatjuk a progit
FOXY	Minden a feje tetejére áll

## THE SIMS

**Pénzkeresés könnyen** **1. tipp:** Amennyiben rendelkezünk ezüstrakétákkal, egy halom pénzre tehetünk szert a segítségükkel. Vásároljunk egyet, majd lőjük fel, és várjuk meg a robbanást. Most váltsunk át azonnal eladásmódba, és adjuk el a robbanást. Általában leg-alább 2000 dollár úti érte a markunkat.

**Miért jó a két telefonkészülék?** **2. tipp:** Egy minimum kétfős családban nyugodtan tarthatunk a házbán két telefont is. Ügyes időzítéssel fel tudjuk venni egyszerre a két kagylót, ha csörög. Ennek olyankor van előnye, ha valamilyen pozitív eseményről tájékoztatnak: pl. kapunk valami bónuszt vagy pénzt, ami így duplán jelentkezik.

## MEDIAVAL

**Tartományaink felügyelete** **1. tipp:** Ha el akarjuk kerülni, hogy az elfoglalt tartományokban lázadások törjenek ki, akkor mindig hagyjunk ott egy parasztközből álló sereget. Négy-hat, 133 fős csapat komolyabb ráfordítások nélkül vigyáz provinciánk biztonságára.

**Verjük szét a gyengélkedő frakciókat!** **2. tipp:** Azokat a frakciókat, amelyek már a megsemmisülés határán állnak, mindenképpen számoljuk fel. A későbbiekben ezzel sok bosszúságtól kíméljük meg magunkat.

**Mit csináljunk a „rossz” területekkel?** **3. tipp:** Ha egy olyan területet foglaltunk el, amelynek gyenge a gazdasága, és a lakói utálnak minket (mint pl. Portugália), akkor tartsunk ott egy sereget, 300 gyalogoskatonával és egy tábornokkal. Állítsuk az adókat nagyon magasra. Emiatt a lakosok minden körben fel fognak lázadni, de mivel sokan vannak, ám gyengék, ezért nem okoz gondot a leverésük. Ugyanakkor tábornokunk vezetési képessége igen gyorsan nő. Ha parancsnokunk elérte a hetedik szintet, helyezzük át máshová és hozzunk a helyére egy zöldfülű vezetőt – hadd fejlődjön ő is.

Uhu + Caris





## MULTIZUNK EGYET?

## AGE OF MYTHOLOGY

**Bevezetőnek szánt tippözönünkben az Age of Kingshez képest történt nagyobb változtatásokat nézzük meg, pár multi-orientált, de single-ben is hasznos ötlettel kiegészítve, ami jó alap lehet egy netes játékhoz. Ne feledjétek, most még mindenki kezdő, most kell elkezdeni gyakorolni...☺!**

**Megfelelő harcmodort a megfelelő néppel**  
**1. tipp:** A multis (lásd: Random Map) alaptaktika nem változott jelentős mértékben az Age of Kingshez képest, csak bonyolódott pár új lehetőség miatt. A görögök felelnek meg legjobban a régi AoK-es rendszernek, az egyiptomiaknál ki kell használnunk azt, hogy rabszolgáink ingyen építenek sok mindent, a vikingeknél viszont még ha akarnánk se tudnánk védekező-építkező harcmodort alkalmazni, így erre ne nagyon apelláljunk..

**Villámgyors Heroic Age elérés**  
**2. tipp:** Jelen pillanatban olybá tűnik, hogy a korai rushról eléggé átveddött a hangsúly a 3.-4. korokra, köszönhetően a Town Center körüli védelemnek, és annak, hogy bár ugyanúgy Heroic Age-be elérve tudunk újabb TC-eket felhúzni, mint AoK-ban, de már csak az előre megadott helyekre. Mivel ezek az új városházak növelik a létszámkorlátot is, itt már különösen nagy a jelentősége annak, hogy mielőbb meglépve az első két kort elfoglaljuk ezeket a stratégiailag értékes helyeket.

**TROLLOK HELYETT GAZDASÁG?**  
**3. tipp:** A harmadik kor eléréseig itt sem javallott tehát semmilyen upgrade, kivéve a vadászatot és az állatok hizlalásának segítőit, de ez utóbbit is csak akkor, ha majd tucatnyi állatot sikerült összeterelelni, egyébként egyszerűen nem éri meg. Az így megtakarított nyersanyaggal rekordidő alatt átugorhatjuk az első két kort, feltéve, hogy nem kell védekeznünk a második korban a korai rush ellen, amiről gondos felderítéssel szerezhetünk tudomást. De ne essünk a ló túloidalára, felesleges arra gyúrunk, hogy egyből meglépjük az összes kort, mert gyakorlottabb ellenfelekkel szemben a védelem hosszabb feladását úgysem élénk túl.

**Farmok és halászat csak később**  
**4. tipp:** Bár Egyiptommal már az első korban használhatnánk a farmot, a „királyok korához” hasonlóan azonban itt is jobban járunk, ha inkább vadászunk és gyűjtögetünk. A halászat és a földművelés itt lassabb, de kifogyhatatlan erőforrások, így csak és kizárólag akkor vegyük őket igénybe, ha már minden létező egyéb élelemforrást szorgalmasan letaroltunk közel s távol.



**Szaporítható állatokat a végére**  
**5. tipp:** A terelhető állatok kissé híznak egy idő után, így elsőként a bokrokat és a vadászsákmányt rohanjuk meg, azokból is az ellenfél és köztünk félúton találhatóakat, kihasználva azt, amíg harc képtelenek, és csak a végén éljük fel a TC-közeliakat. Ezek megkopsztása után ugorjunk csak az addigra már remélhetőleg maximumra, vagy annak közelébe hízott mozgó hústartalékunkra – és csak ha minden elfogyott már, akkor maradnak a farmok és a halak.

**Falazni csak mértékkel**  
**6. tipp:** Mivel Kína nem szerepel a játékban, ezért hanyagoljuk a végtelenbe nyúló falak építését, csak a korán kezdett, szűk átjárókra épített falaknak van értelme, azoknak is csak lassításra – az első upgrade még rámehet. A játékban egyébként is sok varázslat van, ami kártyavárként dönti össze a fal védelmi értékét, így építeni nem lehet rá.

**NEM ÁRTANA NÉMI SEREG IS...**  
**7. tipp:** Heroic Age-be érve ne kezdjük fejleszteni egyből az összes elmaradt dolgunkat, elég lesz tartalékunknak a TC-foglalásra, egy közepes sereg összeállítására, esetleg első szintű armory-fejlesztésekre, de legeslegfőképp a seregünket alkotó egységek szintjének upgrade-jére. Úgy is mondhatnánk, hogy a legfontosabb egy kisebb sereg összeállítása és a velük megtámadott terjeszkedés.

**A sereg összeállítása**  
**8. tipp:** Görög vagy viking színekben, csoportokban fejleszthetjük seregeinket (pl. gyalogság, lovasság), az egyiptomiak ezzel ellentétben egységenként nyomják az upgrade-eket, így itt különös fontossággal bír, hogy felderítsük az ellenfél sereg-összeállítását, és csak akkor véglegesítsük a maximumig kifejlesztendő harcospusainkat, ha már tudjuk, hogy mi az, ami nem lesz hátrányban velük szemben. Egyébként, mint minden RTS-ben, itt is kb. fele-fele közelharcos és távolsági egységekből álló hadtesteket érdemes alkotnunk, és ostromgéppel nélkül teljesen felesleges épületek ellen vonulni.

**A sereg erőforrás elosztása**  
**9. tipp:** Próbáljuk meg úgy kisakkozni a sereg elosztását már előre (pl. a beépített fejlődési fát szemlélve), hogy ne minden egység egy alapanyagra épüljön, hanem egyenlően oszljon el a kaja, fa és arany közti gyártási igényük. Gondoljuk tehát át, hogy mi alkotja majd a sereg gerincét, és a nem használt alapanyaghoz keressünk magunknak azt a használt mitológiai szörnyet.

**Létszámmal pótoljuk a minőséget**  
**10. tipp:** Soha ne építsünk csak a mitológiai lényekre és a hősökre, mert eléggé korlátozott számban állnak csak rendelkezésre. Egyiptomnál ez például azt jelenti, hogy kismillió egységünk lesz, hiszen itt a gyengébb, de olcsó tucatserg az általános harcmodor. A vikingeknél pedig szinte adja magát az AoK-ben is már bizonyított „a csata közepén várat húzok fel” taktika, hisz majd minden harcos oldalán ott fityeg a kalapács meg a szeg is.

**HA BAJ VAN, CSAK IMÁDKOZZ... ☺**  
**11. tipp:** A görögök imádkozás általi – eleinte hátránynak tűnő – varázspontnyerését könnyen a javunkra fordíthatjuk: mivel mi szabályozhatjuk, hogy mennyi ember gyűjti buzgón az isteni favort, akár sokkal erősebben is ráállhatunk egy mitológiai lény támogatású seregére. Az alacsonyabb korokban elérhető mitikus

harcosaink egyébként általában gyengébbek, így az ekkor összegyűlemlő kis mennyiségű pontot tartogassuk az upgrade-ekre.

**Alkalmos varázslat a megfelelő időben**  
**12. tipp:** Az Isis-monumentumok sugarán kívüli részen ugye bárhol becsapódhat varázslat, ezért a legmagasabb korban lelkileg legyünk felkészülve arra, hogy a legalkalmatlanabb pillanatban fog megérkezni egy meteoreső vagy egyéb szépség, ami seregeink gyors átcsoportosítását igényli majd. Taktikánkhöz érdemes nekünk is úgy választani a mitikus kori istenünket, hogy varázslata legyen alkalmas – ha nem is a csata megfordítására, de – egy döntő csapás mérésére biztosan. Legyen a mérce Thoth meteorja, vagy az ennél is alacsonyabb szintűnek számító Apolló föld alatti átjárója.

**A fáraó mint harcos**  
**13. tipp:** A fáraó kis időn belül feltámad a Town Centerben (érdekessé, mindig van örökös... ☺), így nyugodt szívvel vethetjük

#### RA Bast/Ptah, Hathor/Sekhmet, Horus/Osiris

- A papok is empowerölnék, a fáraó pedig még hatékonyabban teszi
- A szekerek és a tevék gyorsabbak, és több életerejük van
- A monumentumok olcsóbbak és masszívab-  
bak

**Rain:** a térképen mindenkinek gyorsul a földművelés, de használójának a legjobban  
**Skin of the Rhino** (50 kaja/5 hit): a parasztkok támadása és mindkét páncéltípusa javul

#### SEKHMET

**Citadel:** egy választott TC-nk lerombolásig átváltozik egy masszív nagy erődde  
**Scarab** (300 kaja/20 hit / 5 fő): 670 HP-s skarabeuszbogár, fő erőssége ostromgépként üzemelni  
**Bone bow** (250 fa/20 hit): íjászszerkeinek lőtávolsága megnő  
**Slings of the Sun** (200 arany/20 hit): paritýásaink többet sebeznek gyalogság ellen  
**Stones of Red Linen** (300 fa/25 hit): katapultjaink és harci bárkánk jobban sebeznek épületek ellen  
**Ram of the West wind** (400 arany/20 hit): ostromtornyaink életerejéé és zúzóátadása megnő

#### ANUBIS

**Plague of serpents:** kígyók védenek meg a betolakodóktól egy kis területet  
**Anubite** (100 kaja/15 favor/3 fő): 200 HP-s vilámgyorsan ugráló sakálembert  
**Feet of the Jackal** (225 arany): az anubite HP-ja, támadása és ugrása nő  
**Serpent spear** (225 kaja): a lándzsások fegyveré mérgezett (nő a támadás)  
**Necropolis** (225 arany): a monumentumok gyorsabban gyűjtik a favort

#### HORUS

**Tornado:** barát vagy ellenség, épület vagy lény, ez felporszívózza. Porzsák nélküli kivételben.  
**Avenger** (250 kaja/30 hit/4 fő): 600 HP-s elég gyors egység, időnként a fél környéket támadja  
**Axe of Vengeance** (300 fa/25 hit): baltásaink jobban sebeznek épületek ellen.  
**Greatest of Fifty** (300 kaja/40 hit): lándzsásaink közelharcos páncélya és lovasok elleni sebessége nő  
**Spear on the Horizon** (200 arany/25 hit): lándzsásaink támadását és életerejét növeli

#### ISIS Anubis/Bast, Hathor/Nephthys, Osiris/Thoth

- A monumentumok hatósugarában nem varázsolhat az ellenség
- A Town Center kapacitása +3 fő
- Olcsóbb minden fejlesztés és obelisztk, utóbbi gyorsabban is épül

**Prosperity:** nagyon felgyorsul a bányászat egy időre  
**Flood of the Nile** (180 arany): szépen csordogál befele némi pluszkaja

#### NEPHTHYS

**Ancestors:** az ellenséges sereg vagy flotta alatt felkel pár élőholt  
**Leviathan** (200 arany/20 hit/4 fő): 1020 HP-s tengeri szállító, harcol is  
**Scorpion Man** (150 fa / 25 hit / 4 fő): 500 HP-s skorpiókirály, hangulatos ☺  
**Spirit of Ma'at** (180 arany): a papok olcsóbbak, és jobban gyógyítanak  
**Funeral rites** (180 arany): a papok és a fáraó(k) többet sebeznek mitikus lényekre  
**City of the Dead** (270 fa): a fáraók erősebbek, és halál után hamarabb jön új

#### BAST

**Eclipse:** a napfogyatkozás alatt mitológiai lényeink támadása és sebessége javul  
**Sphinx** (120 kaja/20 hit/4 fő): 300 HP-s homokvár formájában támadó szfinx  
**Sacred cats** (99 arany): farmok gyorsabban termelnek  
**Adze of Wepwawet** (90 arany): a parasztkok gyorsabban vágják a fát  
**Criosphinx** (225 fa): több életerő és támadás a szfinxnek  
**Hieracosphinx** (360 fa): nagyobb sebesség és támadás a szfinxnek

#### OSIRIS

**Son of Osiris:** fáraónk villámokat eregető félistenné válik, nem tud gyógyulni, a halálával véget ér  
**Mummy** (200 arany/35 hit/5 fő): 350 HP-s múmia, aki élőhalottként átállítja az ellent  
**Atef Crown** (270 arany): Erősebb múmiák, és a követőik tovább élnek  
**Desert wind** (360 arany): Javítja a tevék támadását és sebességét  
**New Kingdom** (180 kaja): ezentúl két fáraónk lesz  
**Funeral barge** (450 fa): a kebenitek jobban sebeznek az íjászhajókra

be harcokban, s ha Ra a főisten, akkor még az értékes empowerje sem hiányzik majd, mert a papok is bírnak ezzel a képességgel. Osiris félistenné tevő varázslatát viszont csak teljesen felgyógyult fáraóra nyomjuk, vigyázzunk rá, mint a szemünk fényére, és fejlesszünk ki előtte minden fáraót támogató dolgot (pl. Nephthys különféle tápjait). Osiris fiát védeni kell, egyébként csak egy elpazarolt varázslattá válik, és jobban járunk volna Thoth vagy Horus választásával (különben pedig érdekes, hogy Horus, Isis fia miért épp apja gyilkosánál, Seth-nél van, de ez megint más lapra tartozik... ☺).

**Az egyiptomi pantheon**  
**+1 tipp:** Táblázatos formában mellékelve megtalálhatjátok itt a jelen pillanatban legnépszerűbb népcsoport, az egyiptomi pantheonját, amelyből kényelmesen kinézhető egy-egy jó kombináció.  
 Jó szórakozást ☺!  
**Kecske**

#### SET Anubis/Ptah, Nephthys/Sekhmet, Horus/Thoth

- A papok tudnak vadakat konvertálni, a fáraó pedig idézni tudja őket
- Az íjások gyorsabban képezhetőek, és a paritýások erősebbek
- Az erőd olcsóbb

**Vision:** felfed a térképen egy területet egy kis időre  
**Feral** (100 arany/10 hit): a saját vadállatok erősebbek (életerő, támadás és védelem)

#### HATHOR

**Locust Swarm:** sáskaraj pusztítja el a célpontnak kijelölt farmokat vagy halászhajókat  
**Petsuchos** (200 arany/20 hit/4 fő): 480 HP-s krokodil napsugárral lövöldözik  
**Roc** (150 arany/15 hit/3 fő): 350 HP-s szállítómadár, támadni nem tud  
**Medjay** (225 kaja): a zsoldosok tovább tartanak  
**Crocodopolis** (360 fa): Petsuchos nagyobb lőtávot kap, így már húzó...  
**Sun-dried mud brick** (270 fa): az épületek masszívabbak és olcsóbbak

#### PTAH

**Shifting Sands:** saját vagy ellenséges sereg becélzása után azt kell megadni, ahova átrakjuk..  
**Wadjet** (150 fa/15 hit/3 fő): 240 HP-s mérget köpködő (azaz "íjász") kígyó  
**Shaduf** (200 fa/10 hit): a farmok olcsóbbak és hamarabb épülnek  
**Scalloped axe** (100 kaja/10 hit): baltásaink támadása megnő  
**Electrum bullets** (150 arany/10 hit): a paritýások sebessége megnő  
**Leather frame shields** (200 fa/20 hit): lándzsásaink lőfegyver elleni páncélya nő

#### THOTH

**Meteor:** meteoreső a célterületre: épületek ellen végzetes, de lényekre sem túl egészséges  
**Phoenix** (200 arany/30 hit/5 fő): 400 HP-s főnixmadár – lassú, de jó...  
**Sea Turtle** (300 kaja/20 hit/5 fő): 960 HP-s tengeri bebüntetés  
**Book of Thoth** (360 fa): az élelem, a fa és az arany termelése gyorsul  
**Tusks of Apedemak** (270 arany): harci elefántjaink életerejéé és támadása nő (akinek kevés lett volna... ☺)  
**Valley of the Kings** (540 arany): Tevék, elefántok és harci szekerek gyorsabban képződnek. De ennyiért?



# SEGÍTŐ KÉSZSÉGEK

## EUROPA 1400: THE GUILD



A középkori céhmester élete olyan, mint rossz tanulóknak a vizsgaidőszak: buktatókkal teli. Az akadályok többségére azonban akad ellenszer, de ehhez tudni kell, hol keressük a segítséget. Ki-gyűjtöttük hát a hasznosítható tárgyakat, hogy ne kelljen sokat téblábolnotok a piactéren.

### Képességeket, tárgyakat fejlesztő eszközök

Tárgy neve	Átlagár	Leírás	Hatás az érintettek	Időtartam
Fenőkő (Grindstone)	134	Minden, az épületeinkben tárolt fegyver állapota javul.	+20 százalék javulás	Egyszeri
Sétapálca (Walking Stick)	151	Használatával könnyebben végezzük napi dolgainkat.	+1 AP	4 év
Energiaital (Drink of Endurance)	174	Szááárnyakat ad...	+2 AP	Egyszeri
Szakkönyv 1. (Talents I)	312	A könyv elolvasása megnöveli egy taláalomra kiválasztott képességünket.	Fél csillag növekvés az adott képességre	Egyszeri
A halhatatlanság itala (Faust's Elixir)	668	Életünk fonálát toldhatjuk meg, ha szerencsénk van.	40%-os eséllyel nő az életünk hossza	Egyszeri
Mesterlevél (Handicraft Certificate)	1170	Megszerzésével javul munkásaink hozzáállása.	Valamelyest nő a belénk vetett bizalmuk	Egyszeri
Szakkönyv 2. (Talents II)	1606	Elolvasása megnöveli két taláalomra kiválasztott képességünket.	Fél csillaggal nőnek az adott képességek	Egyszeri

### Megítélésünket javító tárgyak

Tárgy neve	Átlagár	Leírás	Hatás az érintettek	Időtartam
Ezüstgyűrű (Silver Ring)	158	Az alacsony rangú előljárókat lenyűgözi a viselete.	Hírnevünk +10 százalékkal nő	3 év
Költemény (Poem)	250	Az ellenkező nem valamely tagjának dedikálhatjuk a művet.	Hírnevünk valamelyest nő	Egyszeri
Ezüstlánc (Silver Chain)	534	A közepes rangú előljárókat lenyűgözi a viselete.	Hírnevünk +10 százalékkal nő	3 év
Fésű (Comb)	827	Az alacsony rangú előljáróknak tetszeni fog a hajviseletünk.	Hírnevünk +10 százalékkal nő	5 év
A nemes botja (Nobleman's Staff)	963	A közepes rangú előljárókat lenyűgözi a használata.	Hírnevünk +8 százalékkal nő	4 év
Pézsmailat (Musk Scent)	985	Az első három ellenkező nemű előljáró jobban kedvel minket.	Hírnevünk valamelyest nő	Egyszeri
Aranylánc (Golden Chain)	1251	A magas rangú előljárókat lenyűgözi a viselete.	Hírnevünk +7 százalékkal nő	3 év
Szerencsehozó kő (Lucky Stone)	1265	Kis időre megnő hírnevünk a legmagasabb rangú hivatalnokok között.	Hírnevünk +15 százalékkal nő	1 év
Gyémánt (Diamond)	1304	A magas rangú előljárókat lenyűgözi a viselete.	Hírnevünk +7 százalékkal nő	3 év

### Az ellenfelek megítélését rontó eszközök

Tárgy neve	Átlagár	Leírás	Hatás az érintettek	Időtartam
A romlás virága (Bloom of Discord)	166	A két kijelölt személyben ellenszenvet ébreszt egymás iránt.	Valamelyest megromlik a viszonyuk	Egyszeri
Gyűlölettiráda (Tirade of Hatred)	616	Mint az előző, csak sokkal erősebb hatással.	Nagyon megromlik a viszonyuk	Egyszeri
Levél Rómából (Letter from Rome)	873	Három, azonos vallású személy megutálja a célpontot.	Erős ellenszenv a célszemély iránt	Egyszeri

### Védő, gyógyító tárgyak

Tárgy neve	Átlagár	Leírás	Hatás az érintettek	Időtartam
Kereszt (Protective Cross)	415	A kereszt hatalma megvéd minket a hecckampánytól	Védettség a gúnycéduálak ellen	3 év
„Igazi” ser (Drunkard Brew Beer)	580	Az itókát elfogyasztva kellemes alkeszszagot árasztunk	Nem verhetnek meg/raolhatnak el	1 év
Szent szag :o) (Sacred Scent)	1034	Bírósági tárgyalások előtt érdemes bepermetezni magunkat.	A bírák engedékenyebbek lesznek	Egyszeri
Gyógyfűves likőr (Herbs Liquor)	1269	Ha nyavalya gyötör...	Jó eséllyel kigyógyít a betegségből	Egyszeri

### Ajándék a család kedvencének

Tárgy neve	Átlagár	Leírás	Hatás az érintettek	Időtartam
Pörgettyű (Spinning Top)	314	A szakmunkás első „szerszáma”.	Kézművesség +fél csillag (max. 3)	Egyszeri
Játékkatona (Stone Soldier)	706	Elvan a gyerek, ha játszik.	Fegyverforgatás +fél csillag (max. 3)	Egyszeri
Tábla (Slate Board)	1190	A tanulást nem lehet elég korán kezdeni.	Retorika +fél csillag (max. 3)	Egyszeri

### Tárgyak vitás esetekre

Tárgy neve	Átlagár	Leírás	Hatás az érintettek	Időtartam
Erős sör (Strong Beer)	539	Párbaj előtt invitáljuk meg egy italra ellenfelünket.	A harci és lopakodóképesség leromlik	Egyszeri
D'Artagnan illata (Dartagnan's Scent)	539	Egy kis segítség párbaj előtt. Ellenfelünk félni fog.	A harci képességek csökkennek	Egyszeri
Varangyköpet (Toad Slime)	814	Csak kenjük fel rosszakaróknak házára...	Csúnya kört kap el a lakó	Egyszeri
Antigrav. öv (Belt of Metaphysics)	1144	Felcsatolva nem hatnak ránk a fizika törvényei.	Harci képességünk valamelyest nő	3 év
Béka (Unkendung)	1218	A „kedves” csomagot az ellenfél manufaktúrájában kell elhelyezni.	A munkások elhagyják a helyet	Egyszeri
Koponya (Schadelbrand)	1797	Lenni, vagy nem lenni...	Retorika, tárgyalási képesség csökken	1 év



GRÁNÁTOT NEKIK!

# COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

**Könnyű abba a hitbe ringatnia magát az egyszeri német parancsnoknak, hogy Tigri-se megnyugtatóan vastag „bőrének” fedezékében semmi baj nem érheti. Aztán csak azon veszi észre magát, hogy ezerrel próbálja elhagyni a tüzes koporsóvá változott járművet. Ugye, Ti nem szeretnétek így járni ☺?**

**Időjárás-jelentés**

**1. tipp:** Amennyiben magunk dönthetünk, milyen erővel vonuljunk csatába, alaposan mérlegeljünk a csapat kiválasztásakor. Egyik fontos szempont a körülményeknek maximálisan megfelelő összeállítás. A „ha borús az idő, esernyőt viszünk” mintájára a csatatéren is akad néhány arany szabály. Városi ütközetet ideális módon sok gyalogsággal (ha módunk van rá, utászokkal) lehet megvívni, néhány géppuskás, plusz egy-két könnyű páncélos jármű támogatásával. Nyílt terepen a páncélosok, a légierő és a tüzérség az úr. Ide csak mutatóba csomagoljunk talpasokat. Ha ismerjük ellenfelünk hozzávetőleges összetételét, még könnyebb a dolgunk. Tudjátok, sárkány ellen sárkányfű...

**A luxuscikkek veszélye**

**2. tipp:** Ami a vásárlásnál még megszívlelendő, az az egységek ára. Utóbbi NEM egyenlő a harci eszközök katonai értékével. Az alapár mellett ugyanis felárért számít a program minden olyan esetben, amikor egy, az adott egység számára a valószínűleg ritkán kiutalt járművet, fegyvert szeretnénk bevetni. Így járt pórul szegény Uhu mester, aki egyetlen magyar Párducra a fele pontját elköltötte, utána meg csodálkozott, hogy T-34-eseim széjjelszedték ☹.

## TEREPSZEMLE

**Négyzetcentiméterről négyzetcentiméterre**

**3. tipp:** Amint megpillantjuk a csatateret, azonnal járjuk is be! Ne csak felületesen, madártávlatból, hanem földközlelől, alaposan körbeforogva. A finom domborzati különbségek csak így fedezhetők fel a maguk teljességében. Mindezt – elhamarkodottan – nevezhetnénk időpazarló pepecselésnek is, ahelyett hogy már a fegyverek roponognának. Ám az alapos előkészületnek hála olyan pontokat, útvonalakat térképezhetünk fel, amelyeken járva abszolút biztonságban közelíthetjük meg a hadműveleti célokat, ez pedig a végső győzelem szempontjából nem mellékes körülmény.

**„Nem, nem a 112-es magaslatra kértém zárótűzet, hanem a 117-esre!!!”**

**4. tipp:** A CMBB-ben, elődjétől eltérően, sokkal nehezebb (pontosabban hosszadalmasabb) tüzérségi támogatást kérni. Ezt a készítők az orosz technika „kifinomultságával” magyarázták. Mindegy, a lényeg, hogy egy kikaput azért hagytak. Ha az első körben kijelöljük az elpusztítandó célterületet, akkor az azonnal (!) megérkezik, s nem kell hosszú köröket várnunk. Ez amolyan csata előtti tüzérségi puhításnak fogható fel. Különösen hasznos ezt kihasználni a mérete-sebb lövegeknél, mert ezekre „normál esetben” 10-15 kört is várnunk kell.

**Füstölögjünk!**

**5. tipp:** A tüzérség azonban – ide értve a nagyobb kaliberű gránátvetőket is – nem csak sérülések okozásával válhat hasznunkra. Mind támadó, mind védő akciók közben jól jöhet egy füstfal, amely biztosabb védelmet nyújt a legvastagabb páncélnál is. Ne feledjük, amit nem lát az ellenség, arra lőni sem tud! Korlátozott mennyiségben még a páncélosok többsége is képes tűz helyett füstöt okádni, szóval ne szégyelljünk robbantás helyett kódósítani.

## TÜZFÉSZKÉK

**Koncentrálj! Tűz!**

**6. tipp:** A játék egyik leglényegesebb elemének a koncentrált tűz elsöprő erejét tartom. Hiába van néhány tökéletesen felszerelt, haláltapasztalt, lőszerezet bőségesen ellátott rajunk, ha

**Sorozatos kellemetlen-ségek**

az ellenfeleink többen vannak, akkor egyszerűen addig szórják ránk az ólmot, míg utolsó emberünket is át nem lyuggatja egy precíz sorozat. A legkellemetlenebb az egészben, hogy egy-két lövés leadása után hasra vágják magukat embereink, és behúzott farokkal várják, hogy elmúljon a rémálom. Ezért mindig ügyeljünk arra, hogy legalább kétszeres túlerőben támadjunk. Ha senki nem támogatja a rohamot, akkor veterán német katona ide, zöldfülű muszka oda, Vaskereszt helyett fake-reszketek fogunk termelni.

**8 óránál német páncélos, zászlós antennával!**

**7. tipp:** A fedező tűz generálásában a géppuskás egységek járnak az élen. Velük a legjobb egy, a frontvonaltól némiképp hátrébb lévő helyet elfoglalni. Ideális esetben úgy, hogy onnan keresztűz alá tudjuk venni a misszió kiemelt célterületeit, és ahonnan a küzdelem túlnyomórészt követhető, azaz belátható. Ennek a célnak egy emeletes (lehetőleg téglala) ház, egy domboldalon fekvő rom, végső esetben egy kráter is megfelel. A géppuskának megvan az a jó tulajdonsága, hogy messzire lő. Ekként eshet meg az a kellemes szituáció, amikor mi vígan sorozzuk az ellenség bakáit, miközben ők maximum szórványos puskalövésekkel válaszolnak. Az idilli helyzetnek természetesen gyorsan véget vethet egy felbukkanó páncélos ☹.

**Itt vagyok! Hol vagyok?**

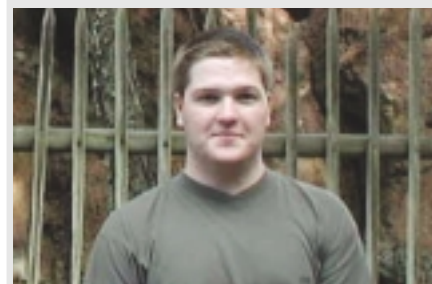
**9. tipp:** Használjuk sokat az új Shoot&Scoot parancsot, mert avatott kezekben aranyat ér! -csonti-





# MÉLYVÍZ

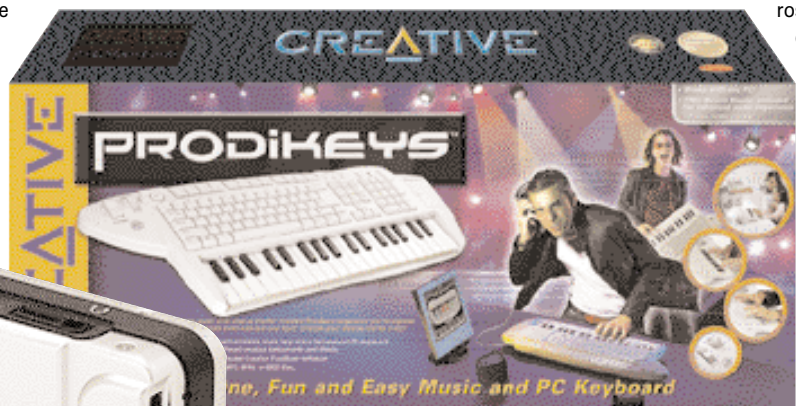
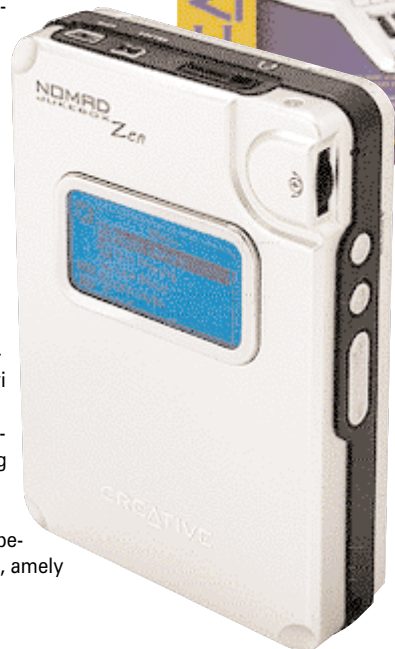
## Szerkesztői jegyzet



Ebben hónapban, ha lehet azt mondani még inkább felgyorsultak az események, az elmúlt fél évhez képest. Történt egy igen fontos bejelentés az NVIDIA háza táján, amely sokkal jobban megbolgogatta a játékvilágot, mint ahogy azt a cég várta. Megérkezett továbbá a 3 GHz-nél is gyorsabb Intel processzor, mely egyelőre ugyan megfizethetetlen, de ha berakod a gépedbe, mindjárt „kettő lesz belőle”. Az AMD-seknek is szolgálhatunk jó hírrel: minden idők leggyorsabb Socket A platformját tesztelhetjük le az nForce2 személyében. Végül féltetve a hardveres témákat, ezúton is szeretnék minden kedves olvasónknak Kellemes Karácsonyt, és rém boldog Új Évet kívánni! ZeroCool

## A ZENEI VILÁG ÚJ ÜDVÖSKÉI

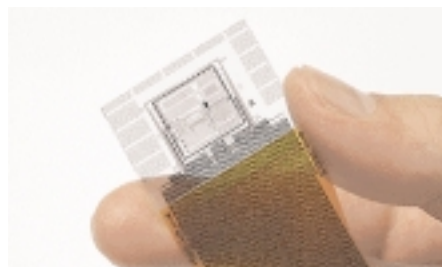
Nemrégiben jelentették be a Creative NOMAD Jukebox Zen nevű MP3-lejátszóját. Önmagában ebben a hírben semmi szenzáció nincs, azonban ez a készülék durván 8x12x2 centi méretű, magyarul meglehetősen kicsike, s mindezek ellenére a beépített 20 GB-os memóriával segítségével akár 333 óra zenét tárolhatunk rajta 128 kb/s tömörítéssel. Valljuk be, ez nem semmi, hiszen ez körülbelül két hét! USB 1.1 és FireWire csatlón át is képes kommunikálni PC-ekkel, a beépített és újratölthető elem körülbelül 12 órányi lejátszási időt tesz lehetővé. Jelenleg itthon még nem kapható, az ára Amerikában 350 dollár (körülbelül 83 ezer forint), amely



úgyan nem kevés, de egy ilyen készülékért teljesen korrektnek mondható. Ugyancsak a Creative új terméke a Prodikeys, amely a világ első egybeépített zenei és PC-s billentyűzete. Mire is jó ez? Egyrészt helytakarékos megoldás, másrészt igencsak megkönnyíti a PC-s zenészek életét, a 37 billentésérzékes billentyűvel. Természetesen a normál billentyűzfunkciók mellett a készülék MIDI vezérlőként is működik, és tartalmaz hangerővezérlést, valamint Pitch Bend tekerőt is. Ára 100 dollár környékén mozog majd (ez kicsit kevesebb, mint 24 ezer forint).

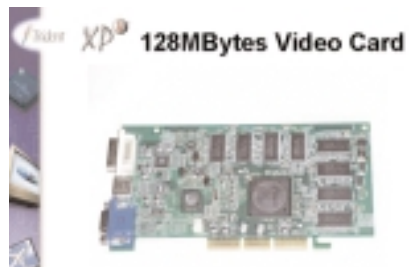
## SZÁMÍTÓGÉP AZ ÜVEGBEN

A Sharp, amely a világ legnagyobb LCD-gyártója, újítja a monitortípust jelentett be. Ebben a képernyőben a számítógép elemeit közvetlenül az üvegbe építik bele, így a megjelenítő maga a számítógép is. Ennek a technológiának rengeteg érdekes hasznosítását láthatjuk majd a jövőben, hiszen egy ilyen, hitelkártya méretű készülék vezeték nélküli kapcsolattal és érintőképernyős funkciókkal igazi csoda-zsebszámítógépként működhet. Persze a PC-k tulajdonosainak egyelőre még nem kell rettegniük az új, egybeépített PC-től, hiszen a prototípusban egy 25 évvel ezelőtti PC-processzor működött (amelyben akkor még csak 13 ezer tranzisztor volt található – vö.: egy Pentium 4-ben 55 millió a tranzisztorok száma). Ismerve a modern kor fejlődési irányát, hamarosan itt lesz a hitelkártyába épített PC ©.



## ÚJ VIDEOCHIP TERMÉS

Ahogy élesedik a verseny a különböző videomegjelenítők piacán, egymást érik az új lapkákról szóló bejelentések. Elsőként a legeslegfontosabb az NVIDIA NV30-as chipje, amely a keresetségekben a GeForce FX nevet kapta (erről a szenzációs újdonságról külön cikkben olvashattok nálunk!). A versenytársak sem aludtak, így két újabb terméket jelentettek be: először a Trident XP4-et, amely a ma piacon levő csúszklapok teljesítményének 70%-át ígéri az árak 25%-áért. A 30 millió tranzisztorból álló lapka DirectX 8.1- és 9.0-kompatibilis, 128 bites DDR RAM-ot támogat. A 64 MB-os, XP4 alapú kártyák már 80 dollár körüli áron (19 ezer forint) kaphatóak lesznek. A másik új érkező a piacon a SIS Xabre600, amely bár nem támogatja a DirectX 9.0-t az 533 MHz-es FSB-t és az AGP 8x-et igen. Ennek áráról jelenleg nincs információnk.



## DRÓT NÉLKÜLI MONITOR

A Comdexen jelentette be a Microsoft azt a készüléket, amely drót nélküli monitorként funkcionál. Ez nem azonos a sokat emlegetett Tablet PC-vel, hiszen ez a kijelző nem egy komplett számítógép, azonban Windows XP-t futató gépekkel képes kommunikálni. A Microsoft Mira technológiáját természetesen nemcsak ez a készülék, hanem egyéb gyártók (például a ViewSonic) drót nélküli monitorai is használják, illetve használni fogják majd a közeli jövőben. A kijelző érintőképernyőként is funkcionál, így kétirányú a kommunikáció: egy megjeleníthető virtuális billentyűzet segítségével akár gépeln is lehet vele. Körülbelül 100 méteres körzetben hurcolhatjuk magunkkal monitorunkat, így nagyon kényelmes, hogy a „csetelést” akkor sem kell abbahagynunk, ha ne adj’isten! véccére kellene mennünk – vagy netán le kell szaladni a kutyat pisilteni, vagy valami hasonlóan fontos dolog történik a PC használatában. Állítólag ez a lehetőség igencsak bővíti PC-nk felhasználhatóságát, hiszen egy lakás vagy iroda számtalan pontjáról el lehet majd érni ugyanannak a PC-nek az adatait. A monitor ára jelenleg 1000 dollár körül kezdődik (ez az aktuális árfolyamok szerint 235 ezer forint körül mozog).

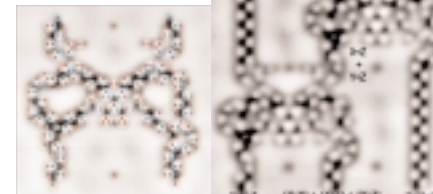
## MEGJELENT A LINDOWS 3.0

Nemrégiben számoltunk be a „Windows-kompatibilis” Linux-disztribúció 2.0-s változatáról, s már itt is a 3.0! Legfőbb érdekessége, hogy már önállóan is kapható, s a 129 dolláros (30 ezer forintos) árértékű operációs rendszer mellett a StarOffice 6.0 irodai szoftvercsomagot, valamint egy egyéves hozzáférést tartalmaz a Click-n-Run Warehouse nevű szoftvercsomaghoz, amelyben több mint ezer ingyenesen letölthető program található. Újdonság a több felhasználó támogatása, s említésre méltó az a tény is, hogy az oprendszer CD-jén több olyan program is megtalálható, amit a lassú internetes eléréssel rendelkezők nehezen szerezhetnének meg. S ha már a letöltés: aki a [www.lindows.com](http://www.lindows.com) címről tölti le a CD-t, annak csak 119 dollárba (28 ezer forint) kerül az új rendszer. Azt még nem lehet tudni, hogy ez a változat meddig lesz még elérhető, hiszen a Microsoft már több esetben kifejezte nemtetszését a projekttel kapcsolatban... szerencsére sikertelenek voltak az első próbálkozásai...



## A VILÁG LEGKISEBB SZÁMÍTÓGÉPE AZ IBM-TŐL

Biztosan hallottatok már a nanotechnológiáról. Ez voltaképpen a lehető legminiatürőbb alkotóelemek használatát jelenti. Arról van szó, hogy atomi szintű számítógép létrehozásán fáradoznak a kutatók és tudósok. A felfedezés szerint a karbon-monoxid atomjai tökéletes mintázatban „állnak”. Ha ezeket egy ultraerős pásztázó csőmikroszkóppal megpiszkálják, akkor más mintázatokba állnak be. Ennek segítségével a kutatók olyan „áramkört” hoztak létre, amely 12x17 nanométer méretű. A felfedezés fontosságát a tranzisztor feltalálásával hozták párhuzamba, hiszen ebben a méretben egy működő számítógépet hoztak létre. Ez még mai szemmel is óriási fejlődést jelent, és ha belegondolunk, hogy mi volt itt kb. 15-20 éve... akkor maga a tudományos fantasztikum!



NVIDIA GeForce FX Odaver a Voodooanak!!



AMD tuning Vajh, meddig húzhatod?



P4 Hyper-Threading Intel P4 2in1

## REPÜLŐ EGÉR

Nem, itt nem a GameStar állatismereti órájáról lesz szó, hanem az amerikai Gyration cég legújabb egeréről, amely igen érdekes újdonságokat tartalmaz. A zsinór nélküli eszköz egy asztallapra helyezve normál optikai egerként működik, azonban a levegőbe emelve az optikai funkciókat felfüggeszti, és működésbe lép az egerbe épített giroszkóp (ez egy olyan szerkezet, amely adott tárgy térbeli elmozdulását képes észlelni; ehhez hasonló szerv található az emberi fülben is). Az eger olcsóbb változata 25, míg a drágább 100 láb távolságról képes kommunikálni (8, illetve 33 méter). Már a kisebb érték is elég soknak tűnik, hisz 8 méterrel nem is nagyon lehet látni a monitoron a kurzort (a 33 méterrel nem is beszélve). Mire jó a térbeli mozgás? Ha a térben felfelé mozgatjuk az egeret, akkor felfelé megy a kurzor, ha jobbra mozgatjuk, akkor a kurzor is jobbra megy. Jelenleg 80 dollár körüli áron kapható (ez majd 19 ezer forint). Magyar forgalmazóiról egyelőre nincs tudomásunk.



## VEGYÉL VADÁSZGÉPET AZ EBAY-EN!

Nemrégiben az árveréseiről híres eBay oldalain igencsak különös tárgyat kínáltak eladásra: egy MiG 21 PF típusú vadászrepülő (gyártva 1965-ben, gyári száma: 761811). Végző eladási ára 231100 dollár volt (kb. 55 millió forint). Természetesen nemcsak a repülőgépet, hanem a hozzá való alkatrészeket (tartalék hajtóművet például) az eladási ár, és ráadásul még

egy 5 órás kiképzést is, amellyel olyan pilóták élhetnek, akiknek engedélyük van szuperszonikus gépek vezetésére. Mielőtt bárki rácsapna az ilyen ajánlatokra: a gépen nem működik a fegyverzet, és a pótalkatrészek között sincsenek rakéták sem. Mindenesetre lottómilliomosoknak (ha lesz ilyen) megéri majd benézni az internetes aukciós oldalra.





## ITT A ROBBANÓ TELEFON!

Ez nem termékbejelentés, csak egy furcsaság: Norvégiában egy 15 éves fiú, Niklas Eivik készüléke telefonálás közben füstölni kezdett: a fiú ettől megijedt, eldobta a készüléket, amely a földhöz csapódott és felrobbant. A kárvallott elmondta, hogy nemrégiben vásárolt új akkumulátort telefonijához, amelyet két évvel ezelőtt



vett. Az új alkatrész nem a készülék eredeti gyártójának terméke volt, hanem egy internetes csomagküldő helyről rendelt, olcsó darab. Állítólag a robbanást követően az egész osztálytermet elárasztotta a füst, ami miatt pánik tört ki és a diákok menekülni kezdtek. Az egész hír tanulsága az, hogy valóban: olcsó húsak híg a leve – érdemes gyári alkatrészeket venni készülékünkhöz...

## INTEL A GRÁNIT ÖBÖLBE

A furcsa földrajzi név nem egy ismeretlen kontinens még ismeretlenebb partját jelenti, hanem az Intel E7205 kódnevű új chipkészletét. Az utóbbi időben a chipgyártó óriás egyre inkább veszíteni látszott pozícióit az alaplapok piacán, azonban a Gránit Öböl kódjelű új megoldása ismét rengeteg gondolkodásra sarkallja majd ellenfeleit. Az Intel első kétszatos DDR kezelésére képes Pentium 4 lapkakészlete az RDRAM alapú Intel 850E utóda, amely a legjobb teljesítményű volt a P4-piacon. Mit is tud ez a lapkakészlet? Kezeli a kétszatos



DDR 266-os memóriát, támogatja a 400/533 MHz-es FSB-t; természetesen AGP 8x-os grafikai csatlót és USB 2.0-s támogatást is tartalmaz. Aki persze máris lecserelné alaplapját Granite Bay-esre, annak rossz hír, hogy egyelőre még nem az otthoni felhasználók piacát célozták meg vele, hanem a szerverek vagy a csúcskategóriájú gépek rendelkeznek majd ilyen lapkakészlettel. Mielőtt az igazi szakértőben felmerülne a kérdés, miért nem támogatja az Intel a kétszatos DDR 333 szabványt, elárulom a titkot: ezt a lépést akkorra tervezik, amikor az FSB (Front Side Bus) sebessége eléri majd a 667 MHz-et.

## OLED, AZ ÖSSZETEKERHETŐ

Még nem ismeritek az OLED betűszót? Akkor fellebbentem a fátylat a titokról: Organic Light Emitting Diodes (Szerves fénykibocsátó diódák). Az angol Cambridge Display Technology ennek a speciális diódafajtának a felhasználásával 2005-ben jeleníti majd meg első, fekete-fehér feltekerhető monitorait. Miért is jó ez a technika? A mai LCD-



ket hátról meg kell világítani, amíg az OLED-et nem. A fény csak egy irányba halad kifelé belőle, sokkal kevesebb energiát fogyaszt, és nagyon vékony felületként is használható, mindemellett sokkal kevesebb hőt bocsát ki, arról nem is beszélve, hogy a monitorok mérete tovább csökkenthető. Az csak hab a tortán, hogy a monitort össze lehet majd tekerni és zsebre vágni. Az otthoni felhasználóknak ennek ellenére türelmesnek kell lenniük, néhány évig még nem várható, hogy nagyon elterjedne ez a technológia, vagy ha mégis, biztosan nem lesz túl olcsó az első néhány képviselő...

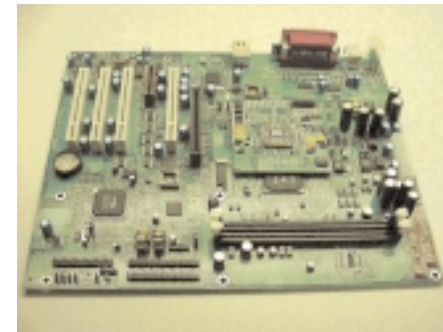


## KARÁCSONYKOR ITT AZ ÚJ AMIGA-SZOFTVER!



Szép karácsonyi ajándék lesz az Amiga iránt lelkesedőknek, hogy decemberben megkezdik a PowerPC 7451-es chipet használó AmigaOne alaplap forgalmazását. Miért is jó hír ez? Hát csak azért, mert amióta a Commodore csődbe ment, nem készült új Amiga-design: a rendszer hardvere nem fejlődött. Az angol EyeTech

által forgalomba hozandó alaplap 3 változatban jelenik majd meg: 700 MHz-es 750FX, 800 MHz-es PowerPC 7451 és G4 proceszoros változatban. Az alaplapok (+proci) árai 580 és 800 euró között mozognak (140-190 ezer forint), tehát nem lesz olcsó multság egy új Amiga. A rendszer igazi képességeit kihasználó AmigaOS 4.0 azonban csak jövőre, tavasszal várható, addig PPLinuxszal szállítják az AmigaOne egységeket. Magyarországi forgalmazásáról és áráról egyelőre nincs adatunk, de amint lesz, azonnal megtudjátok tőlünk.



## WINDOWS LONGHORN 2004-BEN?

Van még világ az XP után is. Ezt jelzi, hogy a Windowsnak lesz következő változata, amely jelenleg Longhorn kódnéven fut. Szakértők és elemzők szerint 2003-ban már béta változatban elérhető lesz, míg 2004-re teljesen elkészül. Ezzel szemben a Microsoft nemrégiben bejelentette, hogy 2005-ben jelenik csak meg az operációs rendszer legújabb változata. Talán különösnek tűnik az ellentmondás, miszerint egy évet kellene várni a teljesen elkészült rendszer megjelenésére, azonban egyes források szerint a Windows XP SE 2003-as megjelenése is hozzájárulhat az eltoltnak megjelenéséhez. A Microsoft cáfolta a Windows XP SE megjelenését, a szükséges változtatásokat a Windows XP jelenlegi verzióján végzik majd el javítócsomagok (service pack - SP) segítségével. A helyzet tehát elég kacifántos. Egy biztos: készül a Longhorn.





...AVAGY AZ ÚJ GENERÁCIÓS CSODA!

# NVIDIA GEFORCE FX

Mint azt már megszokhattuk, minden egyes évnek megvan az a periódusa, amikor a legújabb grafikus megvalósítások elárasztják a hardver piacot. Eleddig csak az ATI volt a középpontban, ám az NVIDIA egy huszár lépéssel előrántotta meglepetését... Köszöntsük hát az új GeForce-ot!

A kártszak a számítástechnika bármely területén, itt is igaz: a grafikus kártyák fejlődése sem állhatott le. Az eddigi csúcstartó, ám még mostanra sem igazán elterjedt Radeon 9700 vezető pozíciója ugyan meggingani látszik, mindazonáltal távolról sem mondhatjuk, hogy elbukott volna. Ezen cikk keretében megpróbálok összefoglalni mindazon technológiai és egyéb érdekességeket, melyekkel az NVIDIA csapata felszerelte a legújabb vezérlőt.

Ahogy már jó néhány éve, idén is megrendezték Las Vegasban a Comdex nevezetű kiállítást. Ez – akárcsak a „játékos” E3 – egy hatalmas rendezvény, ahol több 10 ezer négyzetméteren lehet megcsodálni a technika legújabb vívmányait, érdekességeit (csak ebben az esetben főleg hardver-, illetve kommunikációs eszközök kerültek bemutatásra). Az idei show-nak két igazán nagy szereplője volt. Az egyik tulajdonképpen egy fogalom: „Cordless”, vagyis minden drót nélkül... A másik igazán érdekes – és a játékvilág szempontjából elég fontos – bejelentés az NVIDIA háza tájáról érkezett. Mindeddig csak annyit tudtunk, hogy készül egy új chip, amely minden ediginél jobb lesz. Pontos adatokat nem kaptunk róla, csupán találgatni lehetett. Az egyetlen biztos pont volt, hogy NV30 a kódneve.

Az NVIDIA története egészen pontosan időszámításunk szerint 2002. november 18-án új fordulatot vett, hiszen kiderült, hogy a legújabb gyöngyszem a GeForce FX névre hallgat. Miért lett FX az eddigi számozás helyett? A történet igen egyszerű. Bizonyára tudjátok, hogy az NVIDIA teljes egészében felvásárolta az egykori 3dfx-et. Nos, az új chip megszű-

letésében már a 3dfx maradék fejlesztőcsapata is részt vett, és úgy döntöttek, hogy igazán méltó nevet találjanak ki, amely mindkét félnek tetszeni fog. Így aztán megszületett a GeForce FX, amely ma még teljesen elérhetetlen. Az első termékeket csak a jövő év elejére, sőt inkább csak az első negyedévre ígérk... de erről majd később szövegek bővebben.

## A KÜLSÍN ÉS AMI MÖGÖTTE VAN!

Ha olvastátok a GeForce 4-es technológiai beszámolókat, akkor jól tudjátok, hogy az NVIDIA bizonyos tekintetben ballépést könyvelhetett el a negyedik generáció megjelentetésekor. A sebességbeli növekedésen és néhány igen fontos apróságon kívül nem volt igazán óriási



## A FEJLESZTŐK SZEMSZÖGÉBŐL...

Megkérdeztünk pár játéfejlesztő csapatot is (Invictus – Street Legal; Stormregion – Panzers), hogy miképpen vélekednek a GeForce FX-ről!

Melyek az előnyei a teljes DirectX 9-kompatibilitásnak?

**Invictus:** Újítás a lebegőpontos textúrák kezelése, melyek 16, 32 bites floaton vannak tárolva. Ez jobb képminőséget, színhűbb textúrákat eredményez, és eltűnnek a lépcsős, szaggatott színtáblák.

**Stormregion:** A DX9-es kártyák nemcsak sebességben, hanem a megjelenítés minőségében is rengeteget javultak. Bár 16 millió szín bőven elég a végleges kép megjelenítéséhez, valós fényviszonyok mellett azért sokkal szebb lesz a végeredmény, ha a belső számítások nagyobb precizitással, lebegőpontosan történnek, mert így sokkal korrektebb lesz a végeredmény!

Mikor fogjátok kihasználni a D9 előnyeit?

**Invictus:** A következő projektünkben, mivel épp most fejeztük be a Street Legalt.

**Stormregion:** Elképzelhető, hogy a DirectX 9 egy-két újítását már a Panzersben is élvezhetitek majd. Viszont addig még el fog telni néhány év, mire teljes mértékben ezen kártyákra támaszkodhatunk.

Milyen új effekteket lehet előállítani a megújult vertex és pixel shaderrel?

**Invictus:** Példának okáért: hullámzó és tükröződő vízfelületek, élethűbb bump mapping, environment bump mapping, glow effektek, amelyek egyfajta tündöklő fényt eredményeznek a tárgy körül, two tone mapping (amit az ATI a sportkocsin látható kétszínű festéssel mutatott be), high dynamic range effektek, amelyek a túlégő, kiégett megvilágított felületeknél néznek ki gyönyörűen.

**Stormregion:** Lehetővé válik például a valós idejű soft shadow megjelenítés, vagy a HDRI előnyeit kiaknázva létrehozható egy olyan effekt, amely a nagyon fényes felületek körül egy finom glow-t eredményez.

Milyen hardverkörnyezetbe (CPU, RAM stb.) tennétek ezt a kártyát?

**Invictus:** P IV 2,5 GHz, 512 MB RAM  
**Stormregion:** Úgy 3 GHz-es processzorral és 512 MB RAM-mal már elég jól ki lehet majd használni a kártya lehetőségeit.

Az NVIDIA állítása szerint a filmekben látható effekteket is létre lehet hozni vele való időben. Ez mennyire fedi a valóságot?

**Invictus:** A lebegőpontos Frame buffer mellett ezek a hollywoodi effektek egy-egy demóban illetve tesztkörnyezetben gyönyörűen működnek ugyan, egy teljes játékterben azonban egyelőre nem igazan fogunk még ilyesmivel találkozni.

**Stormregion:** Azt kell mondanunk, hogy ez a mostani minőségi ugrás elég nagy mértékű ahhoz, hogy valóban a „moziszerű számítás hajnaláról” beszélhessünk. De ne feledkezzünk meg arról, hogy minderre a már kapható Radeon 9700 is képes!

a fejlődés (mint mondjuk egykor a GF2 és 3 közötti ugrás esetében). Az NV30 esetében nem is egy nagyobb lépésről beszélhetünk, hiszen egészen a chip legalapvetőbb tulajdonságaihoz is visszanyúltak, és amit csak lehetett, átalakítottak a fejlesztők. Ennek a megújulásnak az alapjait képezi a 0,13 mikronos gyártási technológia bevezetése is, amivel az ATI nevezetű „főellenséget” megelőzték ugyan, mégsem elsőként lépnek a piacra ezzel a megoldással (hiszen a jelenleg már elvileg kapható Trident XP4-es sorozat egyes képviselői hasonló alapokon nyugszanak). Fontos lépés ez, de hogy miért is? A chip méretét „papíron” sikerült 25%-kal kisebbre, és szintén 25%-kal gyorsabbra megalkotni. Az NVIDIA állítása szerint az energiafelhasználás 36%-kal csökkent, amiből elvileg az következik, hogy sokkal kevesebb hőt kellene leadnia a GFFX-nek. (Ha megnézik a kártya egyik, ventilátorral is felszerelt fotóját, akkor biztos kacagtok majd egyet ☺).

Nemcsak gyártásában, hanem kialakításában is változott az NV30. Az eddigi – általában a grafikus chipenél használt – design-t felcserélték az úgynevezett Flip-Chipre, amely sokkal korszerűbb, mint amilyen az elődje volt. Lényegében arról van szó, hogy a legjobban melegező komponensek nem az alaplapon, hanem a hűtő rész felé állnak, vagyis sokkal jobban hűthetőek (aminek köszönhetően még nagyobb sebességet lehet kicsalni a chipből). Maradjunk még egy kicsit a számoknál! Azt észrevehettétek már, hogy az egyes bejelentések alkalmával büszkén mutogatja minden egyes cég, hogy mennyi tranzisztor is található legújabb „gyermekében”. Nos, a GeForce FX az eddig toronymagasan vezető R300-ast ezen a téren mintegy 15 millió tranzisztorral megelőzte, ami hatalmas fejlődésnek számít.

Mint említettem, a 0,13 mikronos gyártási technológia elvileg abban is segíthetne, hogy kisebb legyen a chip hőleadása. Namármost ez abban az esetben igaz is lenne, ha nem volna ilyen sebes a kártya. Mivel azonban hatalmas sebéségen számolódna az adatok, bizony sokkal jobban melegszik az NV30, mint a korábbi megvalósítások. Ennek eredményeképp megszületett az a „szörnyeteg”, amit mostantól a GeForce FX hűtésének nevezünk. Ez egy külön bővítő helyre szerelhető hűtő- és bordarendszert jelent, amely ezúttal már a gépből is kivezeti a keletkező hőt.



Még külön nevet is adtak ennek a szüleménynek, amely egész egyszerűen Flow FX lett (nos, egyelőre ugyan nem volt módunk kipróbálni, de a pletykák szerint sajnos kegyetlenül hangos lett).

A következő fontos újítás, hogy ez az első olyan GeForce kártya, melyre már DDR II-es memória került. Ez annyit tesz, hogy 500 MHz-en is képes kegyelni (ami ugyebár a Double Data Rate miatt

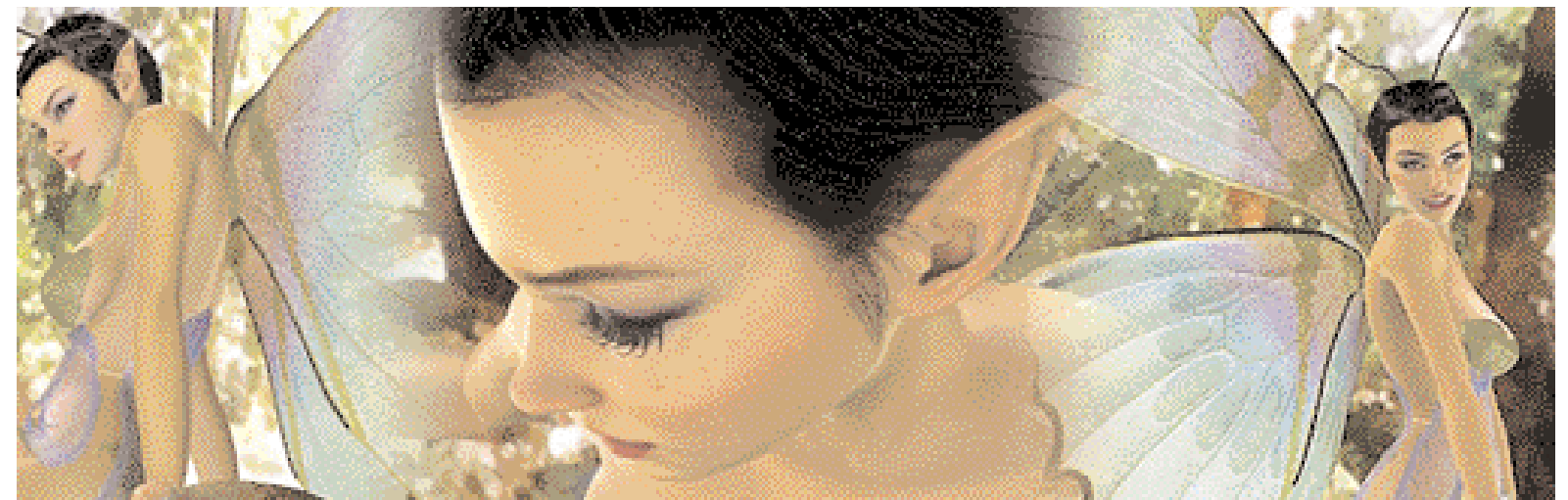
1 GHz!). További érdekesség, hogy az eddigi 2,5 V-ról 1,8 V-ra mérséklődött az energiafelhasználás, míg az elérési idő a DDR esetében tapasztalható 2,9 ns-ről 1,8-2,2-re csökkent! Mindent összevetve gyorsabb, és kevésbé melegszik.

## A BELBES SEM KEVÉSBÉ IZGALMAS!

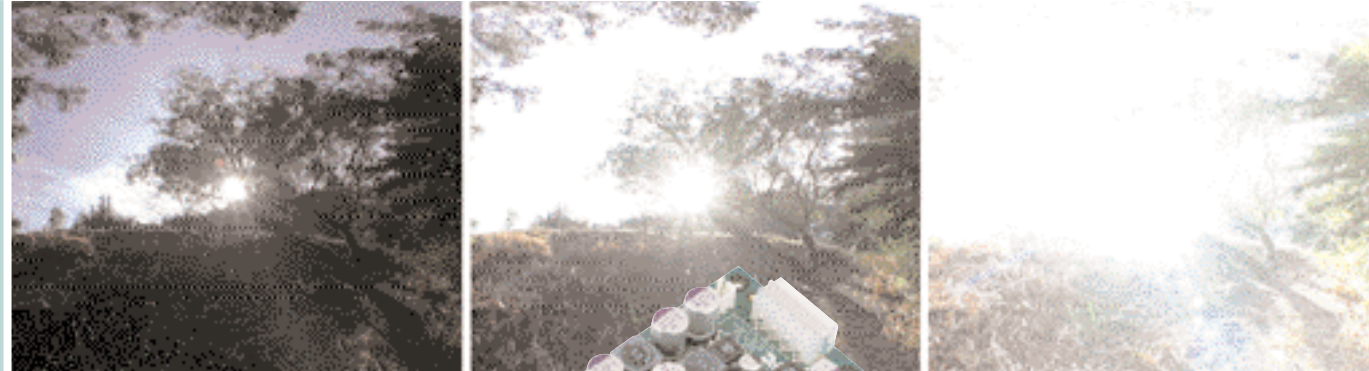
Az eddig elhangzottak mind szépek és jók, mindazonáltal semmit sem érnének megfelelő „belső” támogatottság nélkül. Először is fontos előrelépés (amit az ATI már a 9700-as sorozat idejében elért), hogy az NV30 már teljes mértékben támogatja a DirectX 9.0

## Technikai adatok

	GeForce4 Ti 4600	Radeon 9700 PRO	GeForce FX
<b>Gyártási technológia</b>	0,15 mikron	0,15 mikron	0,13 mikron
<b>Mag órajela</b>	300 MHz	325 MHz	500 MHz
<b>Memória típusa</b>	128 bites DDR	256 bites DDR	128 bites DDR2
<b>Memória órajela</b>	2x325 MHz (DDR)	2x310 MHz (DDR)	2x500MHz (DDR)
<b>Memória sávszélessége</b>	10,4 GB/mp	19,8 GB/mp	16 GB/mp
<b>Támogatott memóriaméret</b>	128 MB	128/256 MB	128/256MB
<b>DirectX-generáció</b>	8.0	9.0+	9.0
<b>Pixel-futószalagok száma</b>	4	8	8
<b>Pixel fillrate</b>	1,2 gigapixel/mp	2,6 gigapixel/mp	4,0 gigapixel/mp
<b>Texel fillrate</b>	2,4 gigatexel/mp	2,6 gigatexel/mp	4,0 gigatexel/mp
<b>Háromszögsebesség</b>	69 millió/mp	325 millió/mp	350 millió/mp
<b>Vertex-áryalók száma</b>	2	4	FP (lebegőpontos)
<b>Vertexek verziója</b>	1.1	2.0	2.0+
<b>Pixel-áryaló verziója</b>	1.3	2.0	2.0+
<b>AGP-támogatás</b>	1x/2x/4x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x
<b>Integrált RAMDAC</b>	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz
<b>Szincsatorna (bit)</b>	8	10	10
<b>Integrált tv-kimenet</b>	nincs	van	van
<b>Tranzisztorok száma</b>	63 millió	110 millió	125 millió

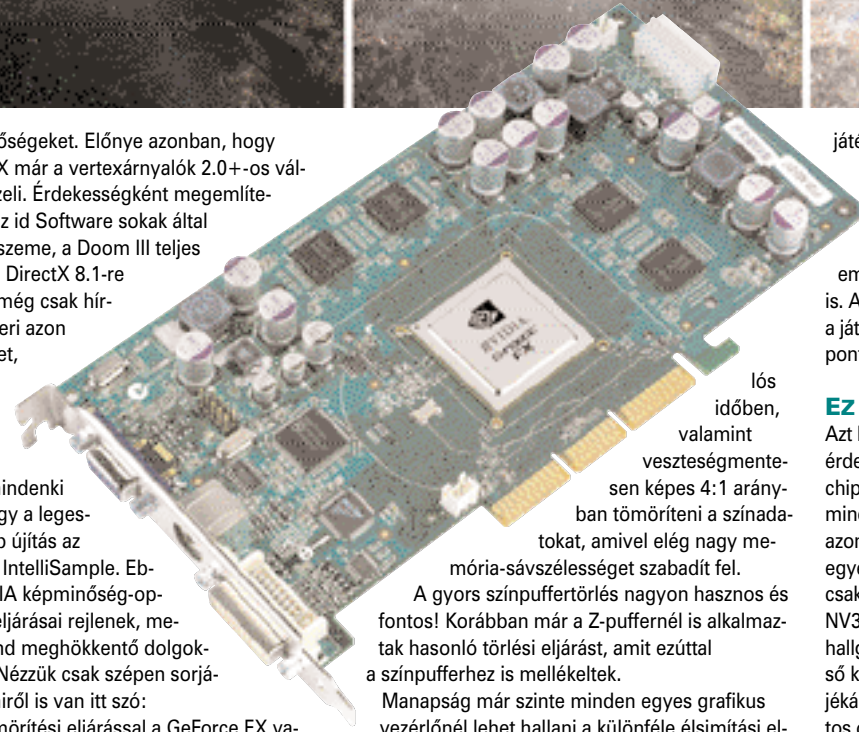






kínálta lehetőségeket. Előnye azonban, hogy a GeForce FX már a vertexármánylók 2.0+-os változatát is kezeli. Érdekességként megemlíteném, hogy az id Software sokak által várt gyöngyszeme, a Doom III teljes egészében a DirectX 8.1-re épít, vagyis még csak hírből sem ismeri azon lehetőségeket, amelyeket az új FX kínál.

Abban valószínűleg mindenki egyetért, hogy a legegyszerűbb és legfontosabb újítás az úgynevezett IntelliSample. Ebben az NVIDIA képminőség-optimalizálási eljárásai rejlenek, melyek úgynevezett megdöbbentő dolgokra képesek. Nézzük csak szépen sorjában, hogy miről is van itt szó: Az új színtömörítési eljárással a GeForce FX va-



lós időben, valamint veszteségmentesen képes 4:1 arányban tömöríteni a színdatákat, amivel elég nagy memória-sávszélességet szabadít fel.

A gyors színpuffertörítés nagyon hasznos és fontos! Korábban már a Z-puffernél is alkalmaztak hasonló törlési eljárást, amit ezúttal a színpufferhez is mellékeltek.

Manapság már szinte minden egyes grafikus vezérlőnél lehet hallani a különféle élsimítási eljárásokról. Az új NVIDIA-megoldás is bővelkedik bennük, ám ez még mindig nem volt elég. A korábban már megismert 6XS mellett megjelent a 8-szoros mód is. Amennyiben igaz a fejlesztők állítása, a villámgyors Z-és színtömörítés segítségével az összes módot lehet majd használni a játékokban anélkül, hogy az FPS-szám nevetséges szintre süllyedne. A dinamikus szinkorrekció célja, hogy a lehető legtöbb terhet vegye le a

játékfejlesztők válláról. Ezt akképpen teszi, hogy a programozóknak nem kell foglalkozniuk a gamma-szintekkel az árnyaló számításokban.

Végül, de nem utolsósorban fontos még megemlíteni az adaptív trilineáris/anizotropikus szűrést is. A meghajtóprogram lehetőséget ad arra, hogy a játékos választhasson egy pontos és egy kevésbé pontos (ám annál gyorsabb) szűrési mód közül.

**EZ MÁR A DIADAL LENNE?**

Azt láthattatok, hogy rengeteg újítás és megannyi érdekes képesség fért bele a legújabb NVIDIA-chipbe. Természetesen nem mondhatjuk, hogy minden kívánságunkat teljesítették a fejlesztők. Azt azonban szem előtt kell tartanunk, hogy ez a termék egyelőre még csak álom. A cikk írásának pillanatáig csak egyetlen gyártó árulta el, hogy már készül az NV30-cal megáldott üdvöskéje, de a többiek még hallgattak. Az is kiderült menet közben, hogy az első kézzelfogható termékek csak valamikor április tájékán érkeznek majd meg. Ennek nem tudjuk a pontos okát, de valószínűleg az áll mögötte, hogy ha most hoznák ki ezeket a cuccokat, akkor az eddigi legdrágább grafkártyákat köszönhetnénk. Újabb kérdéseket vet fel a jövő év eleje. 2003 februárja-márciusa tájékán ugyanis már több, mint fél éve lesz annak, hogy az ATI bemutatta jelenlegi csúcstartóját, a Radeon 9700 PRO-t. Azt egyelőre még nem tudhatjuk, hogy az NVIDIA legnagyobb riválisa mit tartogat a számunkra, illetve min dolgozik ezekben a percekben is. De mivel már bizonyított a cég, hogy képes felvenni a versenyt bárkivel, biztosak lehetünk abban, hogy valami hatalmas meglepetés lesz. Amíg meg nem érkezik ez a bizonyos meglepi, illetve az első NV30-as chippel ellátott termékek sora, feltétlenül szemléljétek meg a CD és DVD mellékletünkön is megtalálható NVIDIA-összeállítást (utóbbira egy kicsit bővebb felhozatal került)! **ZeroCool**

**Internetezz rakétasebességgel!**

**KRONet ADSL**

384 kb/s letöltési sebesség  
1 e-mail postafiók 25 MB tárterülettel  
ajándék hálózati kártya  
korlátlan forgalom

**10 700 ft/hó**

most kiépítési díj nélkül!\*

1054 Budapest, Alkotmány u. 20.

**KRONet**

Tel.: 302-8888, fax: 302-8890

**www.kronet.hu**

\* A felhívított ár az ÁHÉ nem tartalmazza és a Start díjcsomagra vonatkozik. Az ajánlat egy éves szerződéses kötés esetén érvényes.





## FREECOM BEATMAN MP3 64 MB

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 39 992 Ft+áfa  
 ■WEBSITE: http://www.freecom.com/

Mini-CD-s készülékei után a Freecom megjelent is memóriakártyás MP3-lejátszóval. 64 MB belső memóriát tartalmaz a miniatűr különlegesség, az alapképesség SmartMedia kártyával bővíthető (maximum további 128 MB-tal). Nemcsak a szabványosnak számító MP3 formátumot kezeli teljesen körűen a készülék, hanem a Microsoft támogatta WMA állományokat is. A Windows XP által tömörítő- és lejátszóeszközökkel támogatott formátum mintegy 20%-kal kisebb állományokat eredményez ugyanazon minőség mellett. Mindössze egy elemmel (Duracell Ultra M3 AAA ajánlott) kilenc óra műveletet ígér a prospektus, aminek minőségéhez nagyban hozzájárul a Sennheiser fülhallgató is. Négyesoros, két háttérvilágítású grafikus kvarckijelző jeleníti meg a feltöltött felvételek ID3 információit, emellett sok mindent – egy kicsit túl sok mindent is – mutat

még, például az éppen használt hangszínteremtő beállításokat. PC-s kapcsolathoz szoftvert és speciális USB kábelt mellékelnek, így külön kártyaolvasó beszerzésére nincs szükség. Két dal a cég ajándékaként már gyárilag ott vesztegel a memóriában, ezeket jogvédelmi okokból csak törölni lehet, PC-re másolni nem (lévén marketingdalok, ez azért annyira nem nagy csapás). Diktafonként is használható a Beatman Flash, alappemóriája 17 óra hanganyag rögzítésére biztosít kapacitást. Lényeges előnye minden memóriakártyás lejátszónak a CD-s MP3-szerkezetekkel szemben az ütésállóság – kocogáshoz ideális –: mivel egyáltalán nem tartalmaznak mozgó alkatrészt, így nincs szükség rázkódásvédelmi mechanizmusra. Mint manapság minden, a Beatman is cserélhető elő-



lappal néz szembe a minden-

napok marketingkihívásaival, bár e nélkül sem lehet panasz a külsejére. Ha futáshoz, kocogáshoz keresel jó minőségű lejátszót és van ennnyi a bukszában, nem kell tovább kutnod.

<b>Beatman MP3 64 MB</b>	<b>95</b>
■ kicsi, kiváló hangzással	■ bonyolult kijelző
■ WMA-t is játszik	

## SAMSUNG SYNCMASTER 765MB

■CÉG: Samsung Magyarország Kft. ■TELEFON: - ■ÁRA: 52 800 Ft+áfa  
 ■WEBSITE: http://www.samsung.hu

DXF sorozatát váltja le az ismert gyártó MB szériájával: a kétféle rövidítés az újonnan bevezetett MagicBright technológiára utal. Mint a névből sejtethető, ezáltal nem képességre, felbontásra koncentráltak a fejlesztők – ami a DXF-vonalon is jó –, hanem a fényerőre, amely a képcsonvas monitorok egyik gyenge pontja. A lapos felszínű képcsonvas megnövelt teljesítményű elektronagyú rója a pixeleket a belül enyhén ívelt, lyukmaszkos aktív felületre – az eredmény 320 cd/m<sup>2</sup> körüli fényerő; ez már televíziókészülékekével is összemérhető érték. Korunk alkalmazásainak megfelelően szöveges, internetes és multimédiás célokhoz három sablonból választhatunk gyárilag optimalizált szín- és fényerő-beállításokat, az egész képre vagy meghatározott területre. A kiemelt területet az OSD menü nyomógombjaival állíthatjuk be, sajnos ez elég kényelmetlen. Automatikus megoldást csak a kará-

csnyra esedékes USB vezérlésű változat ígér. Kézenfekvő alkalmazás például így kiemelni a normál fényerőn üzemelő szövegszerkesztő ablakon úszó tv-tuner vagy médialejátszó ablakot: a mozi-terület nagy fényerővel élvezhetőbb. 1600x1200 pixeles felbontásig mehetünk el, a 765MB ajánlott felbontása 1280x1024, maximálisan 79 Hz-es képfrekvenciával. Az ernyő lyukmaszkmérete 0,25 mm (vízszintesen 0,20 mm), így képélessége ebben az üzemmódban is kiváló; alkalmazható nagy kezelőfelületet felvonultató programokhoz – például weblap szerkesztőkhöz, multimédiás tervezőrendszerekhez – is. Meghajtó programokat és Natural Color színkalibrációs alkalmazást is mellékelnek a készülékhez. Garanciaideje három év. Tény, hogy léteznek ennél valamivel nagyobb fényerőt nyújtó Diamondtron M<sup>2</sup> alapú monitorok, ám a képük nem sokkal jobb – az áruk viszont lé-



nyegesen magasabb. Ha nem vagy Diamondtron M<sup>2</sup> hívó, nem rossz választás a 765MB.

<b>Samsung SyncMaster</b>	<b>87</b>
■ extra fényerő ablakban is	■ idegesítő belőni az ablak pozícióját

## TOSHIBA SD-R5002

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 92 728 Ft+áfa  
 ■WEBSITE: http://www.toshiba.com

Igazán full extrás képviselője a DVD-írók világának a Toshiba belső, IDE (ATA) csatlakozású DVD-R/RW meghajtója, mely kétszeres sebességgel égeti a DVD-R, egyszeresen az újrairható korongokat. Nem jelent problémát számára a CD-írás és -újrírás sem, a tízszeres, illetve tízszeres tempó a legtöbb igényt kielégíti. Ellátták a ma már nélkülözhetetlen a pufferkürről megelőző technológiával, ezenfelül azonban az igazi extrákat a mellékletek jelentik. Hardveroldalról minden szükséges megtalálunk a beszereléshez: csavarokat, IDE és hangkábel, alkoholos rostíró, illetve mindenféle írható nyersanyagot is: egy-egy DVD-R, DVD-RW, egy tízszeres és egy négyesoros CD-RW és két CD-R lemez jó indulókészletet jelent. Minden kapcsolódó felhasználási területet igyekezett lefedni a gyártó szoftver mellékleteivel. CD- és DVD-írásához az igen széleskörűen használható

VOB InstantCD/DVD 6.5 Toshiba kiadásával élhetünk, mely mindenféle lemez készítésére alkalmas. Érdemes odafigyelni erre az egyre több teret hódító programra, majd minden megtalálható benne, amit szeretünk a Nero-ban. Remélhetően kiadnak még azért hozzá néhány javítókiegészítést, mert a beépített MPEG2 encoder nem a legjobb minőségben dolgozik. A DVD-írás erősen kötődik a videószerkesztéshez; a Pinnacle Studio 8 szoftverrel ezt otthoni szinten nagyon igényesen végezhetjük el, profi áttűnésekkel, mozgó DVD menükkel és más látványos elemekkel ékesítve videóinkat. Asztali DVD-lejátszó hiányában a PC-n is megnézhetjük műveinket a WinDVD 4 segítségével, hiszen a készülék tízszeres DVD-olvasóként is funkcionál.



Kaphatsz ennél is olcsóbban DVD-író, de a mellékelt szoftverek árát összeadva horribilis összeg jönne ki, ezért komplett megoldásnak nem túl drága. Amennyiben nincs szükségünk a bőséges szoftver mellékletre, ugyanez az író megvásárolható magában is, mintegy 21000 forint olcsóbban.

<b>Toshiba SD-R5002</b>	<b>90</b>
■ igen jó szoftver-együttes	■ kicsit drága
■ kiváló kompatibilitás	■ van még javítanivaló az írószoftveren

## NOKIA 7210

■CÉG: - ■TELEFON: - ■ÁRA: Szolgáltatótól függ  
 ■WEBSITE: http://www.nokia.hu/

A Nokia az elmúlt hetekben bemutatta 2003-as kollekciójának egy részét, amelyben jó néhány érdekesség akadt. Ám nem szabad megfeledkeznünk az eggyel azok előtti típusokról sem, melyek éppen a napokban kerültek kereskedelmi forgalomba. A Nokia 7210-est már egy jó fél éve meg lehetett szemlélni, mindazonáltal egészen mostanáig várunk kellett rá. A mérete 106x45x17,5 mm, súlya pedig mindössze 83 gramm (az akkumulátorral együtt). Első ránézésre rögtön feltűnik a billentyűzet kialakítása, amivel a mobilpiacon méltán kaphatna meg az egyedülálló címet. Ez első próbára bizony elég nehézkesen kezelhető, de néhány nap alatt hozzá lehet szokni. Aki szereti a nem mindennapi dolgokat, annak biztosan tetszeni fog. A következő különlegessége a 7210-esnek, hogy a képernyője színes. Ezt legfőképpen MMS és egyéb multimédiás alkalmazásokban használhatjuk, de az sem utolsó

szempont, hogy a benne található játékok is sokkal élvezetesebbek ilyen módon. Összesen 4096 színt képes megjeleníteni a 128x128 pixel nagyságú kijelzőjén. A fényerősség a menük színe természetesen állítható, így mindenki kedve szerint testre szabhatja a kezelőfelületet. A beépített WAP és GPRS segítségével könnyedén tölthetünk rá különféle alkalmazásokat, logókat, hangokat, illetve újabb és újabb játékokat is. A fejlesztők még egy FM-rádiót is beleépítettek, mely



a mellékelt headset segítségével elég szépen muzsikál. A számítógéphez, notebookhoz infraporton vagy kábellel tudjuk csatlakoztatni. A készülék háromnormás, ami annyit tesz, hogy 900-as, 1800-as valamint 1900-as hálózatokban működik. Készletileg ideje elég hosszú, ám drasztikusan lehet csökkenteni folyamatos rádiózással. Mindent figyelembe véve remek készülék ez, amelyet mindenkinek csak ajánlani tudunk!

<b>Nokia 7210</b>	<b>91</b>
■ kicsi	■ meg kell szokni a billentyűit
■ rengeteg funkcióval látták el	
■ újszerű kidolgozás	

## LABTEC AXIS-712

■CÉG: HERTA ■TELEFON: 322-2232 ■ÁRA: 12 000 Ft+áfa  
 ■WEBSITE: http://www.labtec.com/

Manapság egyre többen akarnak különféle multiplayer játékokkal nyomulni. Ezt a legjobban meg is teszik, ám anélkül hogy tudnák, milyen remek lehetőségek adtak internetezés közben. Példának okáért tegyük fel, hogy neked és a „vonal végén” lévő ismerősödnek is van egy mikrofonja. Ha ez és egy közepes minőségű fejhallgató is adott, máris tudtok egymással csevegni, anélkül hogy az terhelné a telefonszámlát. Még jobb, ha be tudsz szerezni egy Labtec féle Axis-712-t, amely a mikrofonos fejhallgatók Cadillacje! Lényegében egy remek fejhallgatóról van szó, melyre még egy mikrofont is rácszerelték. Utóbbi egy flexibilis karon található, így bárki könnyedén alakíthatja a helyzetét. A fejhallgató rész is tökéletesen beállítható, hiszen még a hangszórókat is elforgathatjuk egy bizonyos szintig. Ennek a típusnak a különlegessége, hogy USB porton keresztül képes a számítógé-

pedhez csatlakozni, aminek az az egyik előnye, hogy hangkártya nélkül is üzemel. Továbbá azért sem utolsó dolog, mert ahogy rádugjuk a gépre, azonnal működésbe is lép. Nem kell beállítani (bár lehet), minden tökéletesen működik. Még egy kis „távírányítót” is adnak hozzá, amellyel a hangerőt állíthatjuk, illetve elnémíthatjuk az egész készüléket. Ha esetleg nem tudnád, a Windows XP-ben alapból megtalálható (egyébként teljesen ingyenes) Messenger teljes mértékben támogatja! Játékokhoz inkább a Roger Wilco-t ajánlanánk, melyet ezúttal megtalálhattok CD és DVD mellékleteinkben. Az biztos, hogy amíg ki nem próbálsz, nem tudod elképzelni, mennyire jó móka. Nemcsak játék közben lehet nagy segítségére, hanem mondjuk egy kisebb konferenciabeszélgetésnél is hasznosnak. Ha erre vágysz, a Labtec ugyan nem a legolcsóbb



megoldást ajánlja ezen megvalósításával, de ha a minőséget is szem előtt tartod, ennél jobbat keresve sem találhatnál...

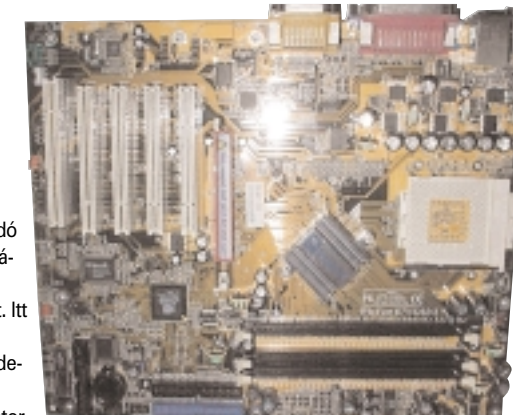
<b>Labtec Axis-712</b>	<b>90</b>
■ jó hangminőség	■ kicsit drága
■ kényelmes	

## WINFAST K7N420DA

■CÉG: Még nincs forgalmazó ■TELEFON: - ■ÁRA: bevezetés alatt  
 ■WEBSITE: http://www.leadtek.com.tw/

A Leadtek nevét nem az alaplapjai, hanem elismerésre méltó high-end grafikus vezérlői kapcsán ismerhettük meg. Mostanság másfelé is kacsingat a gyártó, amit mi sem bizonyíthat jobban, mint hogy az előző számban tesztelt TwinForce kombó után ismét egy alaplapot mutathatunk be tőle, mégpedig a K7N420DA típusút. Ugyanúgy, mint a TwinForce esetében, ezt a lapot is az NVIDIA nForce-ának első generációs változata hajtja meg, a különbség csak annyi, hogy erre a megoldásra a 420-as típusjelzésű lapkakészlet került (amely magában foglalja az integrált GeForce2 MX grafikus vezérlőt is). A K7N420DA egy jól szerelhető, egyszerű felépítésű alaplap. Csomagolásában ugyan nem találunk annyi különlegességet, mint az MSI-ok vagy ASUS-ok esetében, de a beüzemeléshez mindent mellékelnek, ami csak szükséges lehet. Az egyedüli komolyabb problémánk a driver CD

használatok adódhat, ez ugyanis nem hajlandó elvégezni automatikusan a szükséges változtatásokat Windows-unkon. A BIOS-ban találhatóunk néhány érdekes opció. Itt van mindjárt az O.T.S. elnevezésű rendszerfelügyelő eszköz, melyet jobban megvizsgálva kiderül, hogy semmiben sem különbözik a minden alaplapon megtalálható, hőmérsékletet, ventilátorfordulatszámot stb. ellenőrző funkcióktól. Valódi értéke viszont a lapnak az XBIOS II: ezzel valóban könnyen és gyorsan végezhetjük el azokat az alapvető tuningbeállításokat, amelyekkel az utolsó csepp megahertzeket is kifacsarhatjuk processzorunkból. Rádásul a gyártó a szokásos nForce-os „tulajdonosságok” mellett olyan extrákkal is felruházta a lapot, mint az integrált 10/100-as LAN vezérlőt „kiegészítő” csatlakozó vagy a 6 csatornás hangchip teljesítményének kiaknázásához szükséges extra audiopanel.



Az alaplap tuningolhatósága egyébként kiváló, a vele azonos időben megjelent VIA KT266A-s chipsettel szerelt lapokat minden sebességtesztben megveri.

<b>WinFast K7N420DA</b>	<b>85</b>
■ még mindig „naprakész”	■ kevés extra a dobozban
■ jó teljesítmény és tuningolhatóság	■ a GeForce2 MX mag ma már nem ér semmit



# AMD ATHLON XP 1800+ ÉS 2200+ HOGYAN TUNINGOLJUK ATHLONUNKAT?

Mit tegyen az ember, ha van egy gyors procija? Csináljon belőle még gyorsabbat ☺! Ami persze nem olyan egyszerű, de annyira bonyolultnak sem mondható, ezért a bátrabbak nyugodtan belefoghatnak a tuningolásba.

## FIGYELMEZTETÉS!

A processzor tuningolásával elvesz a garancia. A büttykölést mindenki a saját felelősségére végezze! Az esetleges károkért semminemű felelősséget nem vállalunk!

Úgy gondoltuk, hogy ebben a hónapban néhány, nem éppen teljesen egyértelmű trükköt mutatunk be nektek, amelyek segítségével meggyorsíthatókat gépek teljesítményét. Mindenekelőtt azonban érdemes figyelembe venni a cikkben elhelyezett kis piros dobozka tartalmát. (Fontos!) Lássuk hát, mit lehet kihozni egy AMD processzorból...

Az AMD processzoraira általánosságban jellemző, hogy hagyják magukat húzni. Így pl. egy 1600 MHz-en futó Athlon XP 1900+ vigan elbírná az 1667 MHz-et, amely az XP 2000+ valódi sebesség.

ITT AZ IDEJE, HOGY RENDEZZE  
VIDEÓFELVÉTELEIT!

Különböző  
amatőr és profi  
videószerkesztők  
széles választékban

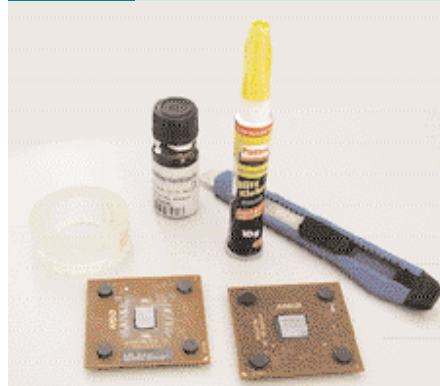
Pinnacle  
PixelView  
FAST  
ADS

WIN Computer

1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.  
Telefon: 353-4304, Telefax: 317-2834  
www.win.hu, win@win.hu

ge. Az, hogy a gépünk hány herten fut, a Frontside Bustól (FSB) és a szorzótól is függ. A fenti példánál maradva, az Athlon XP FSB-je 133 MHz-en fut, (FSB266) míg az XP 1900+ szorzója 12. Így a végeredmény 12x133 MHz, ami hozzávetőlegesen 1600 MHz. Az 1667 MHz eléréséhez felhúzhatnánk az FSB-t 139 MHz-re, ami viszont háttással van az alaplapra és az AGP-re is. Jobb a szorzó módosítása – ez azonban az újabb prociknál le van tiltva. Kevés ügyeskedéssel azonban ki lehet iktatni a gyári tiltást, és ezzel gépünket nagyobb teljesítményre ösztökélhetjük. Két processzorcsaládnál mutatjuk meg a tuning módját: a Palominónál (az XP 2100+-ig bezárólag), valamint a Thoroughbrednél (XP 2200+-tól).

## Kellékek A művelethez szükséges eszközök



A gyári tiltás kiiktatásához szükségünk van celluxra, szőnyegvágó késre (snitser), pillanatragasztóra, ezüstlakkra (amely vezeti az elektromosságot), valamint egy vékony ecsetre. Ezeket 1-2 ezer forintért könnyedén be lehet szerezni.

## PALOMINO

### 1 Előkészületek



Miután kiszedtük a gépből a processzort, távolítsuk el a zselét, amely a termelt hő jobb továbbve-

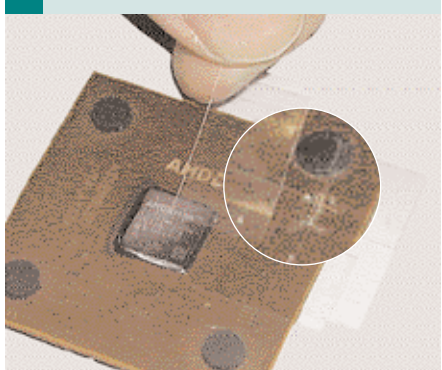
zetését szolgálta. Keressük meg az L1-hidat a proci felületén és tisztítsuk meg egy gyapjúkendővel.

### 2 Távolítsuk el a tartólábát



A könnyebb munka végett szedjük le a fekete tartólábát az L1-híd mellett. Körmünk segítségével viszonylag könnyen leszedhetjük, az alatta található ragasztóréteget viszont ne bántsuk. Ha befejeztük az egész tuningot, vissza fogjuk ragasztani, e nélkül ugyanis a hűtő akár tönkre is teheti a procit (vagyis semmiképpen se dobjátok ki ezeket a kis tappancsokat).

### 3 Cellux a védelemhez



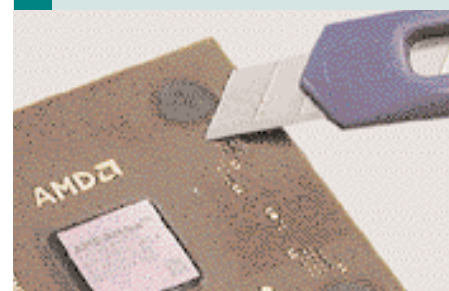
A forrasztási pontok között sötét rovátkák vannak, amiket pillanatragasztóval kell kitöltenünk. Ragasztuk le precízen a rovátkák körüli részt celluxszal, beleértve az L1-pontokat is. Figyeljünk arra, hogy rendszeren odanyomjuk a celluxot, különben a többi részre is átfolyik alatta a ragasztó (ami ugyan nem feltétlenül végzetes hiba, mégis elég nehézkes eltakarítani).

### 4 Töltsük fel a rovátkákat pillanatragasztóval



Töltsük fel óvatosan a rovátkákat a ragasztóval, és várjunk legalább 15 percet, amíg megszárad. Ha túl sok ragasztó folyt ki, várakozunk tovább (a lényeg, hogy teljesen megszáradjon!). Ezután távolítsuk el a celluxot.

### 5 Ragasztómaradványok eltávolítása



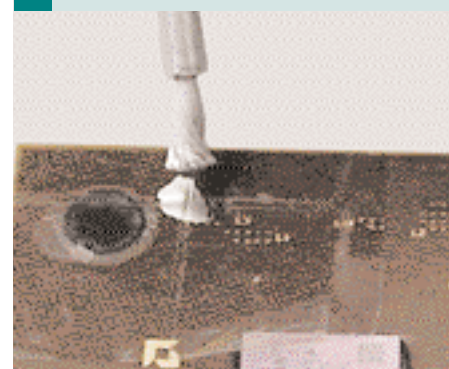
A szőnyegvágó késsel finoman kaparjuk le a ragasztó maradvékát (figyelve arra, hogy a felületet ne sértsük meg). A művelet után a processzor felületének és a ragasztóval feltöltött rovátkáknak egy síkot kell alkotniuk.

### 6 Ragasszuk le az L1-hidat



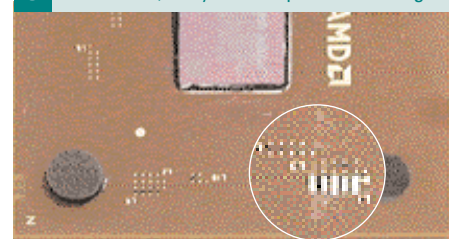
A komoly munka csak most következik: az egymással szemben lévő L1-pontokat kell összekötnünk. Kezdjük a legelső pontpárral (egy háromszög jelzi őket a procin). Ragasszuk le rendszeren a környéküket celluxszal, és figyeljünk, hogy a többi ponttól megfelelő távolságban legyünk.

### 7 Iktassuk ki a szorzótiltást



A gyári tiltást úgy tudjuk megszüntetni, ha az egymással szemben lévő L1-pontokat ezüstvezetővel összekötjük. Hordjunk föl a felületre egy csepp lakkot, és hagyjuk öt perccig száradni. Ha ezzel készen vagyunk, folytassuk a többi L1-ponttal, azonos módon, mint itt. (Ismételjük meg 6., 7. lépéseket.)

### 8 A Palomino, mely visszakapta a szabadságát



Ragasszuk vissza a tartólábát, és rakjuk be a processzort a helyére. A képen láthatjuk, hogyan néz ki egy jól sikerült tuning: az L1-kötések nem érintik egymást!

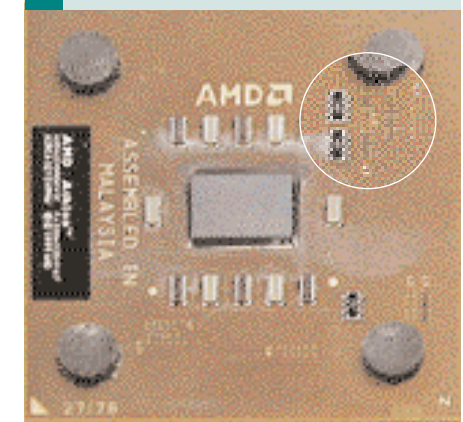
### 9 A feladat befejezése a BIOS-ban



A proci felhúzását végül a BIOS-ban állítjuk be, a szorzóknál („Multiplier” vagy „CPU Ratio”). Amennyiben a rendszer instabillá válik, állítsuk a Vcore feszültséget 1,75-ről 1,775-re, de egészen 2,0 voltig elmehetünk. A Palominók elbírnák minimum a következő leggyorsabb proci frekvenciáját. A mi XP 1800+-unkat 1,95 voltra állítjuk, egy XP 2200+-osat hoztunk ki (15x133 MHz). A két processzor ára közti különbséget bárki megnézheti a boltok árlistáján...

## THOROUGHbred

### 1 Egyszerűbb kiiktatás

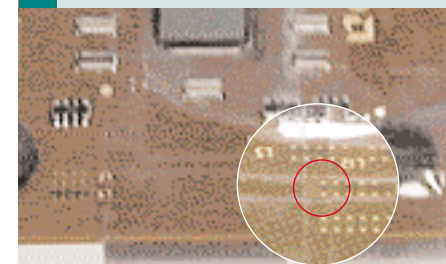


A Thoroughbrednél a szorzók felszabadításáért az L3-híd a felelős. A Palomino L1-hídjával szemben itt csak az 5. pontpárt kell összekötnünk. A munka amiatt is könnyebb lesz, mert a pontok mellett szabad hely található, ezért nincs szükségünk pillanatragasztóra – hiszen a rovátkákat ki tudjuk kerülni a másik irányból.

## Teszteredmények

Benchmark	CPU	XP 1800+		XP 2200+		
		alapfrekvencián	1800 MHz-en	alapfrekv.	2000 MHz-en	
3DMark2001	Default	11 277	12 030	12 032	12 564	3DMarks
3DMark2001	Dragothic High	115,6	121,0	121,6	125,2	3DMarks
3DMark2001	Nature	77,4	77,6	77,6	77,8	3DMarks
PCMark2002	CPU	4.680	5.434	5.434	5.907	point
Quake 3	1024x768x32	210,7	213,3	213,6	216,2	fps
Quake 3	1280x1024x32	195,8	199,9	200,6	207,1	fps
UT	1024x768x32	57,5	60,3	61,7	64,5	fps
UT	1280x1024x32	54,2	56,1	56,2	59,0	fps
Comanche 4	1024x768x32	37,8	40,2	42,3	44,5	fps
Comanche 4	1280x1024x32	37,1	42,8	41,6	43,8	fps
Aquamark	1024x768x32	65,1	66,7	66,9	68,0	fps
Aquamark	1280x1024x32	44,0	45,4	45,1	45,9	fps
Serious Sam 2	1024x768x32	97,4	108,3	108,5	119,4	fps
Serious Sam 2	1280x1024x32	88,5	96,3	96,1	106,5	fps

### 2 Ragasszuk le az L3-hidat



Ragasszuk le az L3-híd környékét celluxszal, úgy, hogy a szabadon maradt részen a két pont, a mellette lévő szabad helygel együtt egy négyszöget alkotson.

### 3 Hordjuk fel az ezüstlakkot



Tegyünk a négyszög területére egy kevés ezüstlakkot. A rovátká jelen esetben nem akadályozó tényező, mert az érintkezés a másik irányból – a szabad területen keresztül – jön létre a két pont között. Öt perc múlva, ha megszáradt a lakk, lehúzzhatjuk a celluxot, és a procit a gépbe visszahelyezve, beléphetünk a BIOS-ba.

### 4 Magasabb frekvencia

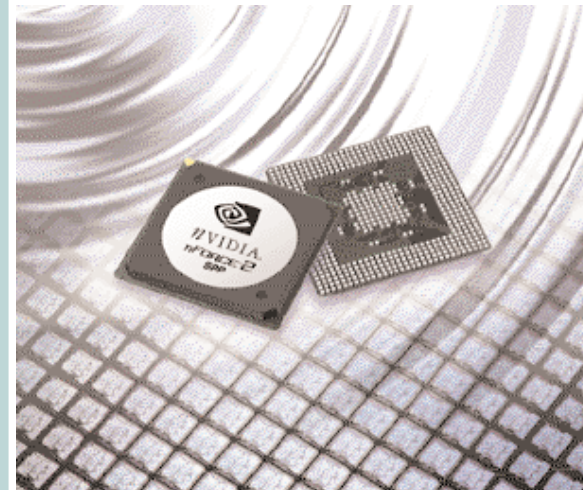


A BIOS-ban, a „CPU Settings” menüpontban állítsuk át a szorzót 13,4-ről 14-re. Ha a rendszer instabillá válik, növeljük a VCore feszültséget 1,65-ről 1,675-re. A képen egy felszabadított proci láthatunk, egy A7V8X-es alaplapon. A tesztközpontban a felhúzott processzor 1800 MHz (13,5x133 MHz) helyett 2000 MHz-en (15x133 MHz) muzsikált, ami tekintélyes előrelépést jelent.



## AZ ERŐ MÁR VELÜNK VAN, LUKE! NVIDIA NFORCE 2

A 3D-iparág „élő” legendája, az NVIDIA egyszer már tett egy kirándulást az alaplap lapkakészletek világába. Az nForce 2001-es debütálása azonban minden innovatív technikai vívmánya ellenére sikertelen maradt. Az újabb változat viszont ott erősít, ahol az előd kudarcot vallott!



Előző számunkban vettük nagytitkot a VIA legújabb, AMD processzorokhoz kínált lapkakészletét, a KT400-at (a legújabb 400 MHz-es DDR memóriákkal egyetemben). Míg ez utóbbiakról túl sok jót sajnos nem tudunk elmondani (teljesítményük helyenként még a 333 MHz-es modulokét sem érte el, mivel az egész technológia szabványosítása még mindig várat magára), a KT400-as lapkakészlet meggyőző bennünket a képességeiről. Nem elégeztünk azonban bizalmat neki túl hosszú időre, hiszen tudtuk: heteken belül debütál az NVIDIA nagy elánnal beharangozott új lapkakészlete, mely az előzetes technikai specifikációk tükrében teljes joggal pályázik majd a KT400-as babérjaira.

### RÉGES-RÉGEN, EGY TAVALYI SZÁMBAN...

2001 novemberében a GameStar az akkori élővonal képviselőit csatasorba állítva mélyreható vizsgáló-

dásokat végzett a Socket A platform megoldásainak körében. A SIS 735 és a VIA KT266 társaságában szemügyre vettük a frissen kifejlesztett nForcet is. A már akkor is félelmetes mennyiségű extra tudás birtokában lévő alaplap azonban hiába ért el bámulatos teszteredményeket, nem jósoltunk számára nagy jövőt. Ebben nem csak az játszott közre, hogy vetélytársaihoz képest zavarba ejtően magas áron vesztegették. Nem szabad megfeledkezni az integrált, GeForce2 MX teljesítményét leadó grafikus processzorról sem, mely pont azon réteg számára tette nagyon rövid időn belül használhatatlanná az ilyen alaplapokat, amelyek szánták: a játékosoknak. Elterjedését az sem tudta elősegíteni, hogy készültek integrált grafikus mag nélküli változatok is. S hogy ennek ellenére miért van nagyobb esélye a sikerre az utód nForce 2-nek?

### ISMERD MEG AZ ERŐT, LUKE...

Először is azért, mert az NVIDIA nem követi el még egyszer azt a hibát, hogy rosszul pozicionálja, esetleg akarva-akaratlanul leszűkíti terméke potenciális piaci felvevőbázisát. Éppen ezért már a kezdetektől kétféle North Bridge-dzsel és kétféle South Bridge-dzsel kínálja a lapkakészletet az alaplapgyártóknak, amelyek így – gyors fejszámolás – kerekben négyféle nForce 2-es alaplapot „tömeggyárthatnak” kedvüknek, illetve az igényeknek megfelelően. A két North Bridge abban tér el egymástól, hogy az egyik tartalmazza a mai igényeknek megfelelően kiköszített, GeForce4 MX számítási teljesítményét garantáló grafikus magot (IGP, Integrated Graphics Processor), a másik azonban nélkülözi ezt (SPP,



System Platform Processor a neve), és vele együtt a hozzá dukáló TV-Out és DVI interfészt. A South Bridge NVIDIA-éknál használatos elnevezése MCP (Media and Communications Processor), illetve MCP-T (Turbo) lehet, annak megfelelően, hogy tartalmazza-e az alábbi extrákat: IEEE 1394 csatlófelület, DualNet, illetve APU. S hogy mi a másik oka annak, hogy az nForce 2-nek nagyobb az esélye a sikerre, mint az elődjének? Az a rengeteg egyedülálló technológiai megoldás és extra feature, amely „helyet kapott” a lapkakészletben (mint például a fent említett Dual LAN és APU). A teljesség kedvéért fussuk át ezeket!

### ÉN VAGYOK AZ APUD, LUKE...

Az, hogy az nForce 2 ismeri és támogatja az AGP 3.0-t (ismertebb nevén AGP 8x), nem meglepő, már az előző számban tesztelt KT400-as alaplapok is fel voltak szerelve vele. Természetesen vesszük a 166 MHz-es FSB-t, az USB 2.0-t és az ATA 133-as szabványú IDE csatlókat is. Az azonban már jóval érdekesebb, hogy az nForce 2-es lapkakészlet hivatalosan is támogatja a DDR400-as memóriamodulokat (ráadásul nem csak akkor, ha egyszerre csak egy modult használunk, mint a KT400). Teszi ezt annak ellenére, hogy a szabványosításuk körüli hercehurca miatt mind a SiS, mind a VIA visszavonta saját új generációs chipseteinek specifikációjából a „DDR400-támogatás” pontot. Persze ennek ellenére a már megjelent és az ezután legyártandó SIS 746-os és VIA KT400-as alaplapok kezelik majd a 400 MHz-es DDR modulokat, csak épp nem a gyártó ajánlásával. Szintén érdekesség, hogy az nForce 2 MCP-je alaphelyzetben rendelkezik IEEE 1394 csatlófelülettel: ha az alaplapgyártó nem rest beépített vagy panelen „szállított” csatlakozót biztosítani lapjához, erre sem lesz több gondja a kedves vásárlónak, ami a nagy sávcsélesztés-igényű eszközök és alkalmazások korában nem egy hátrány. Tovább ecsetelve az MCP Turbo változatának előnyeit, meg kell említenünk a Dual LAN-t, amely nem más, mint az MCP-T-re integrált 3Com és NVIDIA LAN vezérlők együttese. Ezek segítségével gépünkkel egyszerre csatlakozhatunk széles sávon (DSL) az internetre és normál UTP kábelben keresz-

### PC Mark 2002

	CPU	Memória
ASUS A7V8X (KT400), 1 modul	5283	3474
ASUS A7N8X, 1 modul	5454	3788
ASUS A7N8X, 2 modul, duálvezérlés nélkül	5434	3760
ASUS A7N8X, 2 modul, duálvezérléssel	5440	3828

### HA NEM INDULNA ÚJ ALAPLAPOD

Érdekes dolog történt mindkét alaplap esetében a tesztelés során. Amikor az összeszerelést követően be szeretnénk indítani őket, fél másodperces „müködés” után azonnal leálltak. Az első pillanattól fogva a hűtésre gyanakodtunk, hiszen elvileg a legújabb AMD-s alaplapok mindegyikének rendelkeznie kell BIOS-független hővédelmi rendszerrel, amely esetünkben talán nem találta kielégítőnek a 4400-as percnkénti fordulattal üzemelő normál tesztítőnk teljesítményét, így bekapcsolás után azonnal „lelőtte” a rendszert. Legalábbis erre enged következtetni az a tény, hogy egy extrabrutál 7000 rpm-es réz Cooler Master hűtővel azonnal indult a masina. Mivel azonban az alaplap dokumentációjában semmilyen, erre a jelenségre való utalást nem találtunk, nem állíthatjuk 100%-osan, hogy ez volt a hiba forrása (csak 99%-osan). Mindenesetre új szeriájú alaplap vásárlásánál (KT400, nForce 2) nem kell rögtön a kardunkba dőlni, ha nem indul a gép: adjunk neki még egy esélyt, és próbáljuk ki a rendszert egy 7000 rpm-es rézhűtővel!

tul a helyi hálózathoz. De segítségükkel gateway-nek is beállíthatjuk nForce 2-es gépünket két hálózat közé, hogy kedvére figyelhesse az adatforgalmat. Még bizarrabb dolgokra használhatjuk gépünket, ha egy PCI-os hálókártyát is belegyömöszölünk, és vállalati mainframe szervert csinálunk belőle (persze az NVIDIA nem pont ilyen területre szánta az nForce 2-t, de a lehetőség azért még adott). Az utolsó jegyzett különbség a sima és a Turbo MCP-változat között az APU (Audio Processing Unit) hiánya, illetve megléte. Előbbi esetben a han-

## „Ha a legtöbbet akard kihozni Athlon processzorból, egyértelmű a választás: nForce 2.”

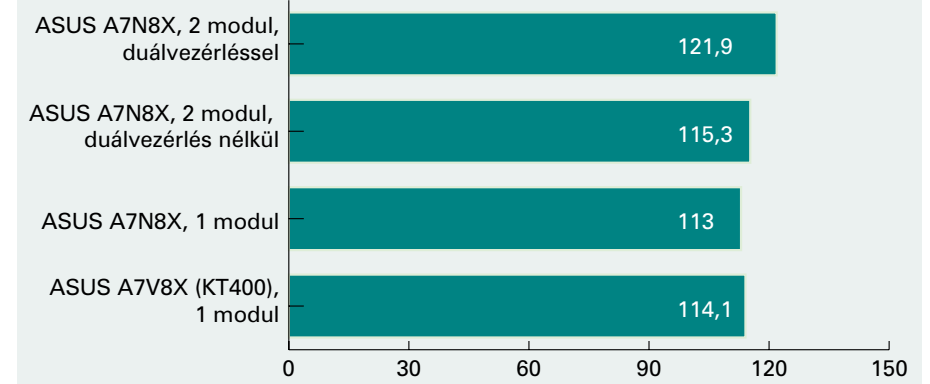
gok megszólaltatását egy 2, 4, vagy 6 csatornás, esetleg SPDIF kimenettel rendelkező, szabványos AC'97-es hangchip végzi, utóbbiban azonban az APU, amely ezeken felül képes 5.1-es Dolby kódolásra, 256 hang egyidejű megszólaltatására (ebből 64 3D-s) és ezek 32 bites mixelésére. Persze az sem mellékes, hogy egy külön proci foglalkozik-e a hangokkal, vagy mondjuk az MP3-hallgatás is a CPU-t terheli (ami például e-mailek letöltése közben nem tesz jót az adott zenemű folytonosságának, hacsak nem a legújabb, hyper-threadinges, 3,06 GHz-es P4-es CPU-val rendelkezünk). Végül, de nem utolsósorban illenék néhány szót ejtenem a lapkakészlet két legérdekesebb strukturális sajátosságáról is, nevezetesen a duálcsatornás memóriakezelésről és az IGP/SPP-t az MCP-vel összekötő HyperTransportról. Utóbbi „különlegesége”, hogy 800 MB/s-os áteresztőképességével még mindig ez a leggyorsabb hub a piacon, előb-

### SiSoft Sandra

	CPU		Multimédia		Memory	
	ALU	FPU	Integer	FPU	Integer	Floating
ASUS A7V8X (KT400), 1 modul	4988	2493	9776	11495	1927	1827
ASUS A7N8X, 1 modul	4991	2506	9779	11489	1995	1902
ASUS A7N8X, 2 modul, duálvezérlés nélkül	4990	2510	9781	11493	1998	1904
ASUS A7N8X, 2 modul, duálvezérléssel	4996	2528	9789	11490	2035	1939

Megjegyzés: Jól látható, hogy az alaplapok és a beállítások közötti különbségek a Sandra szerint is a memóriakezelésben ütköznek ki leginkább.

### Unreal Tournament 2003 (Citadel, 1024x768, 32 bit; fps)



bi pedig azzal büszkélkedhet, hogy két DDR modul használata esetén képes azokat egy párként egyszerre kezelni, megduplázva ezzel az aktuális sávcsélesztést (a 333 MHz-es DDR-ek 2,7 GB/s-jából 5,4 GB/s-ot varázsol).

Papíron tehát nagyon ütős chipset az nForce 2. A kérdés csak az, mire képes valójában?

### HASZNÁLD AZ ERŐT, LUUUUUK!

Egy ASUS A7N8X típusjelzésű nForce 2-es vendégeskedett szerkesztőségünkben, a KT400-ast a szintén ASUS A7V8X képviselte. Az nForce-os ASUS-ról azt kell tudni, hogy SPP+MCP-T felállásban dolgozik rajta a chipset, azaz nincs rajta integrált grafika, ám ezenkívül minden extrával rendelkezik a turbós MCP-nek köszönhetően (sőt, még egy kicsit annál is többel, lévén ASUS-ék meg egy

kül, és végül csak a 256 MB-os modult használva. Érdeklődésünk középpontjában az állt, hogy maga a duál memóriavezérlés mekkora valós teljesítménynövekedést eredményez?

### MIT VÁLASSZAK?

Bár a sok-sok extra képesség és technológiai innováció tükrében én nagyobb különbségre számítottam, a legtöbb tesztprogramban végül is szignifikáns előnyre tett szert az NVIDIA lapkakészlete a VIA KT400-zal szemben. Persze ez a megállapítás leginkább akkor érvényes, ha az alaplapot két modulal, a duál memóriavezérlést aktivizálva használjuk! Duális vezérlés nélkül is gyorsabb a KT400-nál, de csak jóval kisebb mértékben. Ezzel együtt is ügyelnünk kell azonban, ha nForce 2 vásárlására adjuk a fejünket: mindenképp olyan alaplapot válasszunk, amelyik illeszkedik igényeinkhez! Az IGP-t csak akkor részesítsük előnyben az SPP-vel szemben, ha nem kifejezetten játék céljából vesszük a gépet, ellenkező esetben ugyanis nagyon hamar kidobott pénznek fog tűnni a GeForce4 MX teljesítményű integrált grafikus mag fejében kipengedett pluszpénz. Arról nem is beszélve, hogy maga a grafikus mag számítási teljesítménye elérheti ugyan a fent említett kártya szintjét, ám rendszerünk mégsem lesz olyan gyors, mint egy különálló grafkártya vásárlása esetén (mivel az integrált mag a rendszermemória egy 64 MB-os szeletét használja számítási elvégzéséhez, ami nem túl szerencsés, hiszen manapság már ennek a duplája is előfordul a különálló kártyákon, sokkal gyorsabb eléréssel, teljesen elszeparálva a rendszermemóriától). Jól gondoljuk meg azt is, hogy kihasználnánk-e az MCP-T extra képességeit (IEEE 1394, Dual LAN, APU), és csak akkor válasszunk ezzel szerelt alaplapot, ha valóban szükségünk van rá. Ezeket a szempontokat szem előtt tartva elfogadható áron juthatunk hozzá a jelenlegi csúcsteljesítményű AMD-s lapkakészlethez.

Boe

A teszt elkészítésében a GameStar partnere az AMP Computers volt.

### MEMÓRIA-SÁVCSÉLESTÉSEK

Rambus, 800 MHz:	3,2 GB/s
Rambus, 1066 MHz:	4,2 GB/s
DDR, 266 MHz:	2,1 GB/s
DDR, 333 MHz:	2,7 GB/s
DDR, 400 MHz:	3,2 GB/s
Dual DDR, 400 MHz (nForce):	6,4 GB/s



## WINDOWS XP-FINOMHANGOLÁS – II.

# TUNING ÉSSZEL

Immáron egy éve velünk van a Windows XP, mégis sokan vannak, akik ilyen vagy olyan okok miatt eddig vártak az átállással, és csak most szánják rá magukat. Szeretnénk ebben egy kis segítséget nyújtani, hiszen az XP új felülete első pillantásra meglepően más, mint a régiek.

**E**lőző hónapban megkezdtük Windows XP-tippeket rovatunkat, melyben néhány alapvető tuningolási eljárással ismerkedhettek meg. Ahogy akkor ígértük, a cikknek megérkezett a folytatása, további érdekességek kíséretében...

### AMIKOR A TÁLCÁRÓL ELTŰNTEK A DOLGOK...

Ha problémákat kell keresni a kezelői felületben, a fejlesztőknek remek ötleteik vannak. Itt van például a Tálca, amelyen az éppen futó alkalmazások látszanak kis felirat formájában. Igen ám, de ha túl sok ablak van nyitva, a sok felirat csak úgy fér el, ha a Windows lekcicsinyíti őket, és így már olvashatatlaná válnak. A Windows XP új kezdeménye-

tési területen (ott, ahol az óra és a kis ikonok megjelennek), mely ikonok legyenek láthatóak, és melyeket rejtse el egy idő után automatikusan az operációs rendszer.

### RENDSZER-VISSZAÁLLÍTÁS: KELL, NEM KELL?

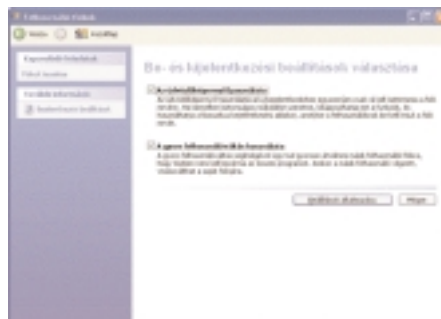
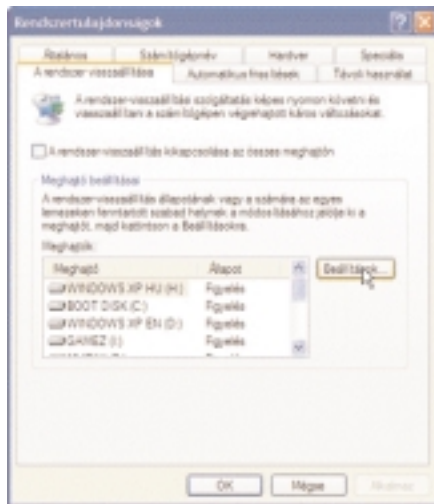
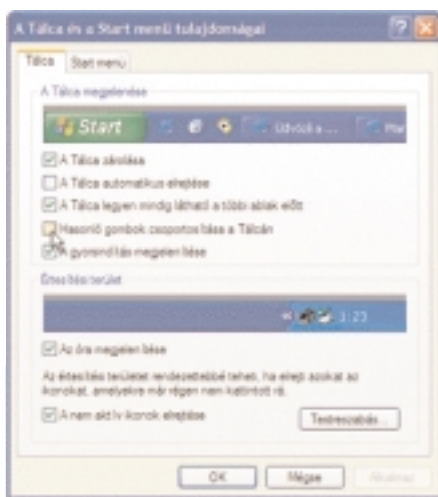
A rendszer-visszaállítás a Windows Millennium Editionben mutatkozott be, az XP-ben pedig már mint komoly rendszervédelmi eszköz működik. Bizonyos időközönként „pillanatképet” készít a Windows aktuális állapotáról, hogy bármilyen baj esetén vissza tudjon állni arra a korábbi stabil állapotra. Nincs is ezzel semmi gond, sőt nagyon hasznos szolgáltatás, csak egy kicsit túl komolyan veszi magát, így például minden partícióból lefoglal ma-

gának 10%-ot (ha nem többet), ami adott esetben teljesen felesleges, ráadásul elég nagy méretű elérhetetlen terület.

Kattints a jobb gombbal a Sajátgép ikonra, válaszd a Tulajdonságokat, majd A rendszer visszaállítása fület. Itt akár teljesen ki is kapcsolhatod a rendszer-visszaállítást, ezt azonban határozottan nem javasolnám! Inkább az alatta levő listán vedd sorra a lemezegységeket, és ha szükséges, változtasd meg a beállításokat. Például az összes olyan merevlemezen kikapcsolhatod a rendszer-visszaállítást, amelynek semmi köze az XP-hez. Azon a partíción, amelyre az XP-t telepítetted, ellenőrizd, hogy ne gigabájtokat egyen meg a védelem, és ha szükséges, csökkentsd a rendelkezésére bocsátott területet. Azért pár száz megabájtot nem árt neki meghagyni!

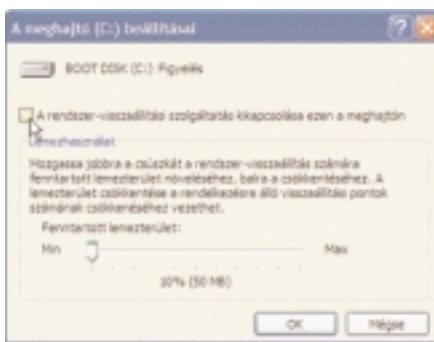
### A KIREKESZTETT RENDSZERGAZDA ESETE

A Windows XP indulásakor új üdvözlőképernyő köszönt ránk (kivéve, ha tartománykörnyezetben futtatjuk), felsorolva a felhasználókat és megjelenít-



„Nincs is ezzel semmi gond, sőt nagyon hasznos szolgáltatás, csak épp minden partícióból lefoglal magának 10%-ot (ha nem többet)...”

zése a túlszűfoltóság elkerülésére, hogy az azonos programok feliratait összegyűjti egy bejegyzés alá. Például ha az Internet Explorerrel több weboldalt nézegetünk külön ablakokban, egyszer csak azt vesszük majd észre, hogy a Tálcán csupán egy Internet Explorer-bejegyzés látható, az ablakokat pedig az abból kigördülő menüből érhetjük el. Nyilván ez sem nyeri el majd mindenki tetszését; íme a kikapsolási módja: kattints jobb gombbal a Tálcán, válaszd a Tulajdonságokat, majd a megjelenő ablakban, a Tálca fülön kapcsold ki a Használó gombok csoportosítása a Tálcán kapcsolót. Ugyanennek az ablaknak érdemes szemügyre venni az alját is, ahol azt állíthatod be, hogy az értesí-



ve a hozzájuk rendelt kis piktogramokat. Egy gond van: a listán nem szerepel a rendszergazda, pedig előfordulhat, hogy az ő nevével kell bejelentkezni. Két megoldás is van a problémára. Az első és egyben legegyszerűbb, hogy az üdvözlőképernyőn kétszer megnyomod a <Ctrl> + <Alt> + <Del> billentyűkombinációt, és máris megjelenik a Windows 2000-ből ismert, régi bejelentkezőpanel. A másik megoldást a Vezérlőpult Felhasználói fiókok ablaka rejti. Válaszd A felhasználók be- és kijelentkezési módjának megváltoztatása sort, majd a megjelenő oldalon kapcsold ki Az üdvözlőképernyő használata kapcsolót. Mint látható, a gyors felhasználóváltást fel kell áldozni, ám innentől kezdve mindig a klasszikus bejelentkezőpanel fogad majd. Figyelem! A Windows XP telepítéskor minden felhasználót rendszergazdának hoz létre, ami komoly biztonsági problémákat vethet fel, és komoly családi perpatvar forrása lehet! Érdemes telepítés után a felhasználói fiókok típusát korlátozottra módosítani!

TRf



## INTEL PENTIUM 4 3,06 GHZ-EN

EGYET FIZET,  
KETTŐT KAP

Kezdünk belefásulni a gigahertzek számolgotásába, meg abba, hogy kihámozzuk, mennyit számít a teljesítményhez az órajel, meg hogy egyáltalán eldöntsük, melyik cég marketingcsapatának higgyünk.

Olyan régen volt már, amikor egy technológiai újítás bejelentése után elismerően csettintettünk, mondván, hogy „Hú, ez igen!” Az IDF-ek kapcsán már beszéltünk arról a technológiáról, amelyet most személyesen is kipróbálhattunk. Ha velünk tartotok, akkor megtudhatjátok, hogy a Hyper-Threading kipróbálása után miért is szaladt ki a számonk az a fentebb idézett mondatnak egy némileg „nyomdafesték-képtelenebb” változata.

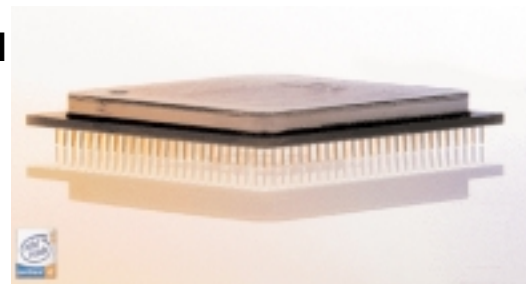
## LÁTHATATLAN FEJLŐDÉS?

Jó nagy ostobaság lenne azt állítani, hogy a hosszú ideje dúló CPU-háborúban nincsenek technológiai újítások. Vannak bizony szép számmal – csak éppen valahogy mindig olyan megfoghatatlan dolgok. Például utasításkészletek, amelyeket ha nem

lyen az, amikor a lebegőpontos segédprocesszor a CPU része. A 3,06 GHz-es Pentium 4-ben olyan újdonságot vet harcba az Intel, mely ezt a régi érzést hozza vissza.

## MIT NEKÜNK GIGAHERTZEK...

Rögvest egy kisebbfajta szentségtöréssel indítanánk: az újdonságban nem az órajel az izgalmas! Persze, ez a jelenleg leggyorsabb PC-s processzor, tekintünk akár pusztán az órajelet – mely elsőként lépi át a 3 GHz-es átlomhatárt –, akár a tényleges műveletvégzési sebességet. A PC-s processzorok órajeleivel kapcsolatban manapság kialakult helyzet arra emlékeztet, mint amikor Chuck Yeager és társai az ötvenes években a hanghatárt feszegettek, és néha csak napokig volt valamelyikük „a világ leggyorsabb embere”. Szinte pont ennyire ké-



Csak éppen az idő múlásával vagy a költségek alábbszállása, vagy a gyártástechnológia fejlődése lehetővé teszi, hogy azok beköltözzenek az asztali PC-kbe is. Bizonyos szempontból a Hyper-Threading is ilyen. A „hiper-többszállás”-ként tükörfordítható kifejezés mögött – ígérjük, többet nem is használjuk ezt a borzalmat – rejtőző technológia olyasmiről szól, amit könnyű megérteni, és akik találkoztak már többprocesszoros géppel, azok számára nem is kell különösebben bizonygatni az előnyeit. Ugyanis ennek révén a gépben lévő egyetlen processzor az operációs rendszer és az alkalmazások felé kettőnek látszik. Természetesen balgaság lenne azt gondolni, hogy a logikailag kettős processzor – hiszen nem arról van szó, hogy két CPU van egy tokban – százszázalékos teljesítménynövekedést jelent. Ez még a „valódi” multiprocesszoros gépek esetében sincs így.

## MIRE JÓ?

Egyrészt azok a programok, amelyek képesek kihasználni a többprocesszoros rendszer nyújtotta előnyöket, gyorsabban futnak. Melyek ezek? Általában a professzionális feladatokra szánt szoftverek: kiadványszerkesztő programok, mint az Adobe Photoshop, CorelDRAW, 3D-s modelllezőalkalmazások, mint a Discreet 3D Studio Max, a NewTek Lightwave és így tovább. Ezeknél 7 – 30%-os gyorsulás érhető el. Ami viszont nekünk sokkal izgalmasabb, az az, hogy a több processzor kihasználására nem alkalmas szoftverek futtatásakor is jelentős előnyhöz juthatunk. Napjainkban, ahogy a PC-t használjuk, az a multitaskingról, azaz a több feladat egyidejű elvégzéséről, több



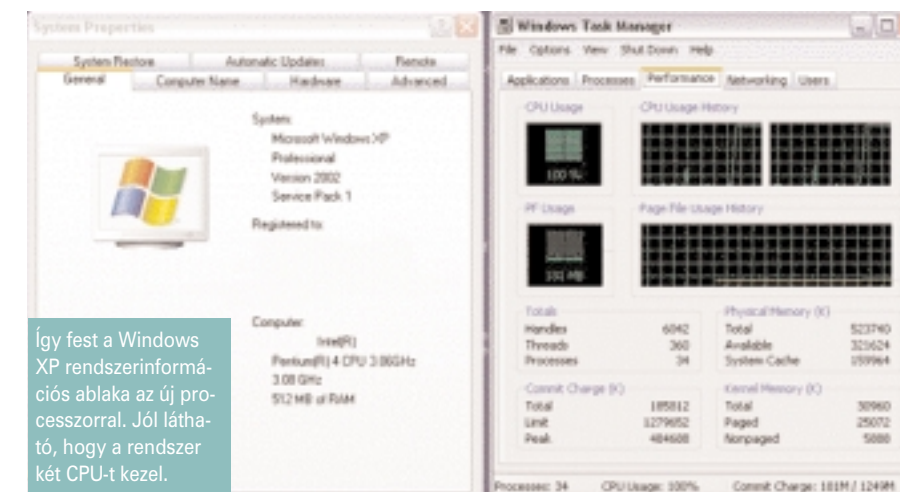
felhasználás egyidejű futtatásáról szól. Ha elindítunk egy operációs rendszert, és nem nyúlunk hozzá, akkor azt gondolhatnánk, hogy az nem csinál semmit. Ez közel sincs így! A háttérben, számkunkra gyakran láthatatlanul, fut és tevékenykedik antivirusprogramunk – ellenőrzi a jövő-menő adatokat, frissíti adatbázisát az interneten keresztül –; tűzfalunk nagyjából ugyanezt műveli; csöndben figyel letöltésmenedzserünk; s maga az operációs rendszer is el-elrúccan megnézni, hogy nincs-e hozzá frissítés. Felsorolni is sok, és még tényleg nem csináltunk semmit, nem indítottuk el azt az alkalmazást, amit ténylegesen használni szeretnénk. A modern operációs rendszerek kivétel nélkül képesek arra, hogy kihasználják a két CPU-t, és a „hagyományos” alkalmazásokat is „elosztva” futtassák. Ezek az oprendszerek a Windows XP Professional és Home változata, illetve a 2.4.x kernelváltozatú, no és persze annál frissebb Linuxok. A gyakorlatban ott jelentkeznek a Hyper-Threading előnye, hogy általa olyan dolgok is elvégezhetők a gépen, amelyeket amúgy az ember meg sem próbálna, mert pontosan tudja, hogy csak szánalmas akadozás és bolondul kerregő merevlemez lenne az eredmény. Például eszünkbe sem jut a teljes merevlemez tartalmának vírusellenőrzése közben valami mást is futtatni, mert annyira „elfogynak” az erőforrások, hogy egyáltalán egy ikonra rákattintani is lehetetlen. A Hyper-Threading segítségével ennek vége – és annak is, hogy az ebédidő alatt indítsunk el egy vírusellenőrzést. Megy szépen a háttérben, miközben mi – mondjuk – nézegetjük az e-mailjeinket. Vagy egy másik példa: játszunk az interneten kedvenc játékunkkal, miközben szintén a neten át, a Roger Wilco élőbeszédű kapcsolattartó program segítségével kommunikálunk játszótársainkkal, és közben még kedvenc MP3-aink is szólnak. A legelvezetesebb az egészben, hogy nem kell az új, hyper-threading Pentium 4-hez feltétlenül új gépet venni. Az i845-ös lapkakészlet egy korai változatának kivételével valamennyi 533 MHz-es külső órajelet szolgáltató P4-es lapkakészlet kompatibilis vele. Persze az operációs rendszerek meglévő kompatibilitása sem kevésbé kellemes.

## MIRE NEM JÓ?

3,06 gigahertz ide vagy oda, csodát nem tud tenni az új processzor. A karácsonyi kínálatban meglehetősen népszerűek azok a gépek, melyeken Pentium 4-es logó díszel, de PC 133-as SDRAM-ot találunk bennük. Természetes, hogy kedveltek, mert olcsóak. Csak éppen azzal nincsenek sokan tisztában, hogy az alacsony sávszélességű RAM-ok nagyon lerontják a Pentium 4 teljesítményét. DDR 266-osnál, de inkább DDR 333-asnál lassabb memóriájú géphez nincs értelme 3,06 GHz-es Pentium 4-et venni.

## HOL VANNAK A GRAFIKONOK?

Valószínűleg mostanra már sikerült jól felcsigánunk mindenkit, és alig várjátok, hogy „lássátok a medvét”. Mi mégsem szolgálunk most a jól megszokott grafikonokkal és táblázatokkal, hogy kézzelfogható FPS-ek és másodpercek segítségével mérjük meg ökelmét. Nem! Ezt elhalasztjuk későbbre, a lassacskán már szokásossá váló CPU-összehasonlító teszttünkre. Amit abban látni fogtok, azok úgyis csak a szokásos gyorsulást kifejező „csikkülönbségek”. A Hyper-Threading esetében azonban közel sem ezen van a hangsúly, hanem az általunk lefuttatott „gyakorlati” teszten. Ennek so-



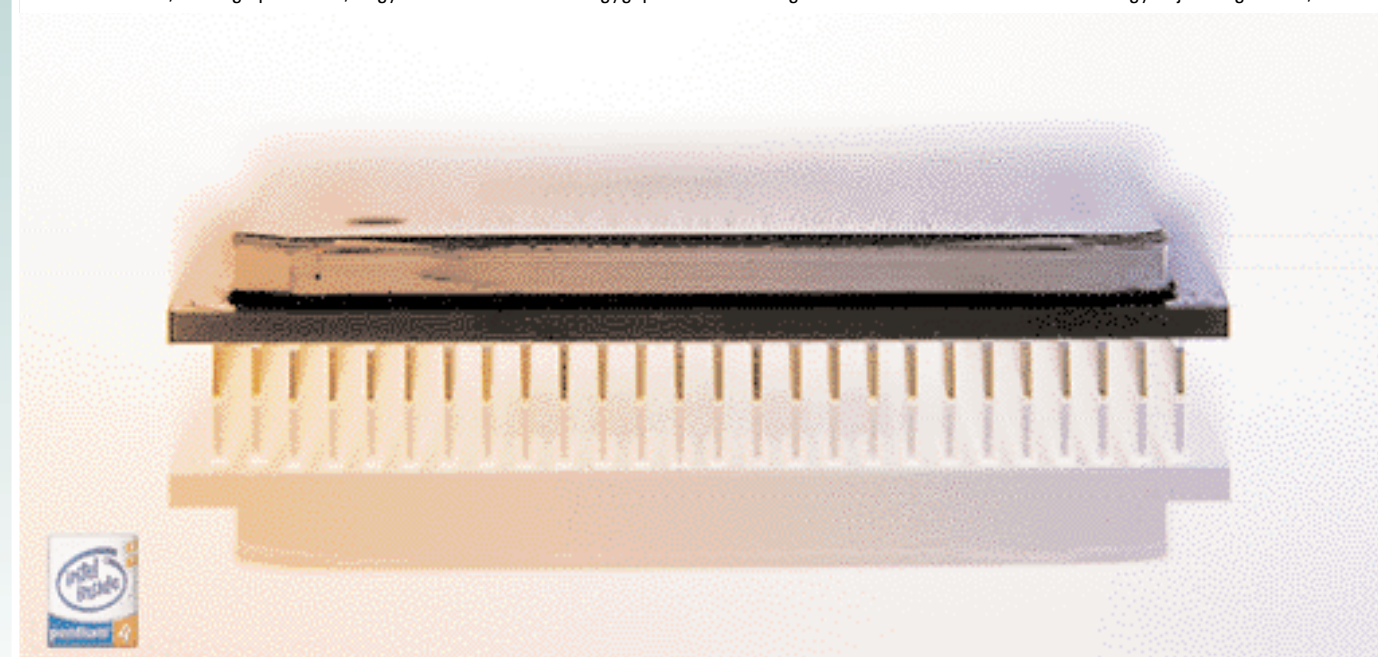
## A hyper-threading P4 kb. 7 másodperc alatt végzett a feladattal, ötször gyorsabban, mint HT nélküli társa!

támogatnak a szoftverek írói, akkor csak kihasználatlanul ácsorognak, vagy műveletvégrehajtó futószalagok, melyeknek hosszáról és szervezéséről jókat lehet vitatkozni, de – valljuk be – megérteni a működésüket nem egyszerű feladat. Nagyon régen volt olyan újítás a PC-s processzorok történetében, ami annyira magától értetődően hasznos, és annyira nagyot dob a teljesítményen, hogy rögvest az új processzor beszerelése után az ember csak néz, és nem is ismer rá a saját gépére. Talán akkor éreztünk utoljára így, amikor az Intel piacra dobta a 486DX-et, és megtapasztaltuk, hogy mi-

részletül az AMD vagy az Intel valamelyik processzorának kiosztható „leggyorsabb” cím. Tehát az új Pentiumnak nem a 3,06 GHz-es órajel biztosítja majd a leggyorsabbnak kijáró trófeát – noha kétségkívül már csak ettől is a legsebesebb PC-s CPU, amit jelenleg pénzért kapni lehet –, hanem egy benne megbúvó technológia, amelyet Hyper-Threadingnek neveznek.

## KETTŐ AZ EGYBEN

Régi „trükk”, hogy az asztali gépekben frissen bemutatott a nagygépekben már ósrégi elemek.



**Nem elég gyors a géped?**

**Neuro2000**  
Számítástechnika felsőfokon

- Házhozszállítás
- 2 és 3 év garancia
- Mérsékelt árak

Minőségi, nagy teljesítményű számítógépek igazi játékosoknak!

1085 Bp., József krt. 22. Tel.: 210-3712

AMD Intel

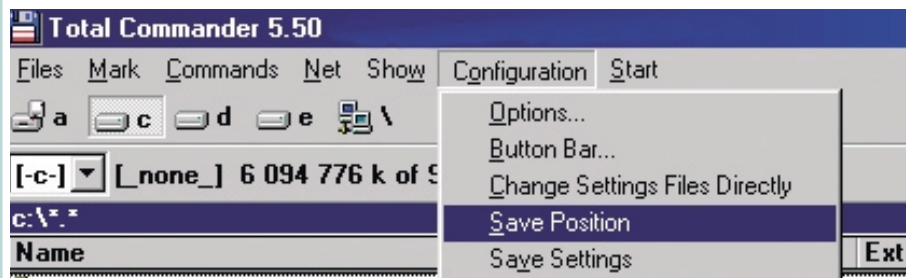
www.neuro2000.com



## A NAGYOK ÍGY CSINÁLJÁK 2

TOTAL  
COMMANDER 5.50

Ebben a hónapban úgy gondoltam, hogy néhány billentyűkombinációval ismertetek meg titeket, amelyek sokkal gyorsabbá tehetik a Total Commander használatát. Ezek elsősre olyan bonyolultnak tűnnek majd, mint az egykori, igen sikeres, Mortal Kombat nevezetű játék mozgáskombinációi ☺.



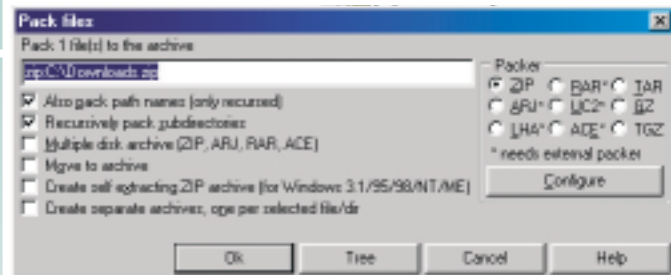
**K**is gyakorlással persze valóban meg lehet ezeket tanulni, és megláthatjátok, hogy igencsak hasznosak. Én a program angol nyelvű modulját használok, de ettől kicsit eltérnek a magyar változat kombinációi. Utóbbi, amennyiben különbözne, zárójelben jellem!

## KEZELÉS, MOTOLLA MÓDRÁ

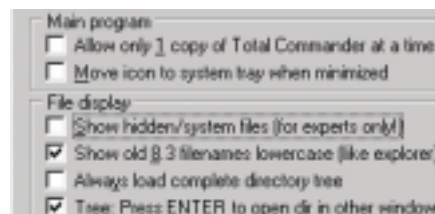
Nos, a múlt hónapban elfelejtettem megemlíteni egy igencsak fontos kombinációt, amelynek segítségével elmenthetjük az aktuális beállításokat, illetőleg a kezelő kurzor kezdeti pozícióját. Lássuk csak, ha lenyomjátok ezt a kombinációt – F10; O; S; F10; O; V – (F10; B; P; F10; B; M) akkor biztosra vehetitek, hogy a program ugyanolyan állapotban tér vissza, amilyenben utoljára hagytuk! Ezzel

elkerülhetők bizonyos kellemetlenségek: tegyük fel, hogy kedvünk szerint beállítottuk a kezelőfelületet, a könyvtárakhoz tartozó adatokat beméreteltük, és lazán kiléptünk a programból. Ha nem hajtottuk végre az imént említett kombinációt, akkor máris visszatértünk az alapbeállításokhoz, és kezdhettünk mindent előlről.

A mindennapi élethez hozzátartozik, hogy kedvenc állományainkat cipeljük. Ezt a legkönnyebben úgy tehetjük meg, ha tömörítjük azokat a bizonyos materiákat, és máris másolhatunk. Nos, a tömörítést igen egyszerűen megkezdhetjük a TC-ben. Egyszerűen álljunk rá a tömörítendő könyvtárra vagy állományra, és nyomjuk meg az ALT+F5 kombinációt. Kisvártatva megjelenik egy menü, ahol egy egyszerű Enter lenyomásával meg is kezdhettük a tömörítési folyamatot. Ennek



lezajlása után érdemes tesztelnünk az újonnan létrejött állományt. Álljunk rá, majd nyomjuk meg a SHIFT+ALT+F9-es gombokat egyidejűleg. Ekkor egy gyors CRC hibaellenőrzés fut le, amelyből megtudhatjuk, hogy ép-e az archívunk. A könyvtárak méretének meghatározása néha-néha gondot szokott okozni. Nos, ezt villámgyorsan megtehetjük, „két egyszerű kombináció” segítségével. Amennyiben csak egy könyvtár méretére vagyunk kíváncsiak, egyszerűen álljunk rá, és nyomjuk meg a SPACE billentyűt. Ezt követően máris megjelenik annak mérete. Abban az esetben, ha minden egyes könyvtár méretét meg szeretnénk szemlélni, egyidejűleg nyomjuk meg a SHIFT+ALT+ENTER billentyűket. A



merevlemez eszeveszett munkába kezd, és amint teheti, szépen folyamatosan megjeleníti a pontos méreteket. Arra figyeljünk, hogy alapértelmezésben ez a jelölő nem mutatja meg a rejtett fájlok és könyvtárak méretét! Azokat is érdemes hát előcsalni, hiszen több 100 MB-ot is foglalhatnak az elrejtett Temp, illetve internetfájlok! Bárhol a TC-ben, ha a most következő kombinációt végrehajtjuk, rögvest megjelennek a rejtett állományok és könyvtárak: F10; O; ENTER; 5xJobbra; 3xTAB; SPACE; ENTER – (F10; B; ENTER; 5xJobbra; 3xTAB; SPACE; ENTER). Nagy levegő... ☺ Ezt megismételve eltűnnek a rejtett dolgok.

Végül, de nem utolsósorban még egy gyorsbillentyűt akarok megmutatni nektek. A CTRL+F11 megnyomásával csak azok a fájlok jelennek meg a képernyőn, amelyek futtathatók. Ilyen az .exe, a .com, a .bat és így tovább. Erre akkor lehet szükség, ha mondjuk a Windows főkönyvtárban akarunk megtalálni valami futtathatót. Ha a CTRL+F10 kombinációt megnyomjátok, újra láthatóvá válik az összes állomány.

Remélhetőleg emészthető volt az aktuális tippmennyiség. A következő hónapban, azt hiszem, hogy már egy másik programhoz adok hasznos tanácsokat, de még majd megvizsgálom, hogy a Total Commander további lehetőségeit érdemes-e részletesebben áttekinteni...

## ZeroCool

## AZ ÁTALAKULÁS TÖRTÉNETE

Időszámításunk szerint 2002 november 2-án érdekes dolog történt: az eddig csak Windows Commander néven ismert, jelen pillanatban is tárgyalt program nevét megváltoztatták. Mostantól kezdve Total Commander néven kell majd keresnetek, amelynek a belépő szintje 5.50-es lett (lehet, hogy mire ezen sorokat olvassátok, már ki is jött egy újabb változata). A változásnak nyilvánvalóan egyszerű oka van. Levélben szólították fel a program megalkotóját, hogy a „Windows” név bejegyzett márkanév, és mint ilyen elképzelhető, hogy használatba veszik majd a Windows Commander nevet. Így aztán, annak érdekében, hogy a Ghisler ne keveredhessen jogi bonyodalmakba, jobbnak látta megváltoztatni programja nevét. Így született meg a Total Commander, amelyet minden CD és DVD mellékletünkön megtalálhattok!

**CD tartó**

Jól használható újságmelléklet CD-tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

Rendelhetők: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok  
Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.

**Kedvezmények:** +Postaköltség!  
3db termék vásárlása: 50 Ft/db árkedvezmény!  
5db vásárlása: Nincs postaköltség!  
10db vásárlás: Nincs postaköltség és 100Ft/db árkedvezmény!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közepeskék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, narancs, sárga, narancssárga.

www.gyenis.hu

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, faxon, sms-ben E-mail-ben vagy levélben.

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvethető!

7396 Magyarok, Kossuth u.74.  
Tel: 72/ 719-132 Fax: 72/ 390-770  
20/991-6621  
E-mail: gyenis@gyenis.hu



# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

**Sziasztok! Ebben a hónapban szokásos havi vásárlási tanácsadó rovatunk „Socket A alaplap” szekciójában történtek a legszámottevőbb változások, lévén leteszteltük a legújabb lapkakészletekkel szerelt alaplapokat. Konfigurációajánlónkat is átpofoztuk kissé, hiszen kivettük a „High-end” gépet, s helyette egy sokkal nagyobb érdeklődésre számot tartó inteles belépő konfigurációt állítunk össze. Kellemes bogarászt!**

## 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Abit Siluro GF 4 Ti4200 64MB	88%	32 500 Ft	2002*09	www.abit.com.tw	A kategória leggyorsabbja
	2. Inno3D GeForce 4 Ti4200	87%	33 900 Ft	2003*01	www.inno3d.com	Gyors, Video-In
	3. Club 3D Radeon 9500 64 MB	85%	44 900 Ft	2003*01	www.ati.com	Viszonylag gyors
	4. Club 3D Radeon 9000Pro 64 MB	81%	27 100 Ft	2003*01	www.ati.com	Jó sebesség
	5. Club 3D Radeon 9000 LE 64 MB	79%	19 900 Ft	2003*01	www.ati.com	Új technológia, jó áron
Ártipp	Inno3D GeForce 4 MX440 8X AGP	79%	18 100 Ft	2003*01	www.inno3d.com	Olcsó, kielégítő sebesség

## 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Club Radeon 9700	97%	94 990 Ft	2002. 10.	www.ati.com	Ma ez a legjobb kártya a piacon
	2. ASUS V8460 (GeForce4 Ti 4600)	95%	68 400 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Tekintélyt parancsoló teljesítmény
	3. Leadtek Winfast GeForce4 Ti A250 Ultra TD (Ti 4600)	94%	72 900 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	Remek, egyedi hűtés, jól tuningolható
	4. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92%	73 800 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
	5. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90%	65 500 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Jó ára van
Ártipp	ASUS V8440 (GeForce4 Ti4400)	90%	53 200 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei

## Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Terratec DMX6 Fire 24/96	94%	59 400 Ft	2002. 05.	www.terratec.de	Drága, de ez a top
	2. Terratec DMX 6 Fire LT	93%	30 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Minden szabványt ismer
	3. Terratec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
	4. InnoAX Pro Audio DV 5.1	91%	14 400 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Gazdag felszereltség, nagyon jó ár
Frissítés	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	14 900 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	Sound Blaster Live 5.1 PCI OEM	85%	7 400 Ft	Belső teszt	www.creative.com	5.1 hangzás olcsón

## Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. ASUS P4T533-C	95%	34 980 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
Frissítés	2. GigaByte GA-8IHP	94%	40 400 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Felszereltsége egyedülálló
Frissítés	3. Abit TH7-2	91%	31 900 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Mindenre felkészített RD-s lap
	4. EPoX 4BDA	88%	23 700 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja
	5. ASUS P4B266	87%	27 200 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Jó képességek, DDR, USB 2.0
Ártipp	ASUS P4S333	84%	17 600 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Olcsó, de minőségi

## Socket A-s alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. ASUS A7N8X	97%	Bevezetés alatt	2002. 12.	www.asus.com.tw	Teljesítménykirály
	2. ASUS A7V8X	96%	26 900 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Gyors, stabil, sokat tud
Frissítés	3. MSI KT4 Ultra	94%	28 100 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Bámulatos felszereltség
	4. ASUS A7V333	93%	23 400 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
	5. Aopen AK77-33	92%	22 700 Ft	2002. 05.	www.aopen.com.tw	Rengeteg egyedülálló extra
Ártipp	ECS K7S5A	81%	14 100 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/tejesítmény viszony

## DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	11 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
Frissítés	2. Pioneer DVD A06s	91%	13 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Frissítés	3. ASUS DVD E616	89%	11 500 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megegyező minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	9 800 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
	5. Creative DVD1610E	71%	9 900 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	11 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache

## CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Yamaha CRW-F1	94%	29 100 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	24 900 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
Frissítés	3. Teac CD-W5404E	91%	16 900 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
	4. TDK 161040X	90%	23 800 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
Frissítés	5. ASUS CRW2410S	90%	17 900 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	11 900 Ft	-	www.lge.com	Szolidabb megoldás, de olcsó

## 17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Philips 107T	97%	43 990 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
	2. iiyama HM704UTC	95%	65 150 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	53 990 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	44 600 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	61 990 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	34 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

## 19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Eizo Flaxscan T765	96%	128 900 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
	2. iiyama Vision Master Pro 452	95%	83 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
	3. Sony CPD-430	94%	94 800 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	96 600 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957p	90%	73 900 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	66 800 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

## Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Logitech MX700	95%	Bevezetés alatt	2002. 11.	www.logitech.com	Az új etalon
	2. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
	3. Microsoft Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
	4. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
	5. Logitech iFeel Mouse Man Optical	88%	13 800 Ft	-	www.logitech.com	Kitűnő forma, Force Feedback
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megegyező minőség olcsón

## BELÉPŐSZINT – AMD

Alaplap:	ECS K7S5A	14 100 Ft
Processzor:	AMD Duron 1200 MHz	8 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	15 300 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	17 100 Ft
Hangkártya:	SB Live Value	7 300 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	34 600 Ft

**ÖSSZESEN: 138 520 Ft + áfa**

**MEGJEGYZÉS:** Belépőszinten, AMD-s rendszer esetében még mindig az ECS K7S5A alaplap a leginkább költségkímélő megoldás. Kellőképp gyors, DDR RAM-mal megbízható is. Az 1200-as Duron majd akkora teljesítményt ad le, mint egy 1,7-es Celeron – néhány ezrelékkel olcsóbban. Mindez – megtámogatva egy 9000 LE-s Radeonnal és 256 MB RAM-mal – elég kell hogy legyen a mai játékok futtatásához. Ezeknél gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, a teljesítményben viszont hatalmasat zuhanhatunk!

## BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	ASUS P4S333	17 200 Ft
Processzor:	Intel P4 Cel. 1700 MHz	12 800 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	15 300 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	17 100 Ft
Hangkártya:	SB Live Value	7 300 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	34 600 Ft

**ÖSSZESEN: 146 100 Ft + áfa**

**MEGJEGYZÉS:** Amint azt láthatjátok, belépőszinten egy inteles konfigurációért némileg többet kell fizetni, ha ugyanazt a teljesítményt szeretnénk megkapni, mint az AMD-s rendszer esetében, ám vannak olyanok, akiket nem lehet eltántorítani az Intel-érettől. Nekik állítottuk össze ezt a gépet, mely az alaplap-proci-hűtő kombón kívül nem sokban különbözik AMD-s rokonától. A teljesítményszint közel azonos, a kicsit gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, a teljesítményben viszont hatalmasat zuhanhatunk!

A gép perifériái az alapszínvonalat képviselik, kiemelendő azonban, hogy 17"-es monitort ajánlunk hozzá!

## OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	ASUS A7V333	23 400 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2000+	19 800 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 333 MHz	15 300 Ft
Videokártya:	Abit GF 4 Ti4200 64MB	30 500 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	13 700 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	11 200 Ft
Merevlemez:	Maxtor 80 GB 7200 RPM	25 400 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	43 990 Ft

**ÖSSZESEN: 204 310 Ft + áfa**

**MEGJEGYZÉS:** Ez az a gép ma a piacon, amellyel semmilyen körülmények között nem kell félve betöltenünk a játékokat, mert biztos, hogy találnunk olyan felbontást, ahol szélsébeben, de mégis látványosan élvezhetjük majd a gameplayt, ugyanakkor mégis a megfizethető kategóriában maradtunk. Ezen a szinten az AMD tűnik jobb választásnak. A konfigurációba komolyabb hangkártya, DVD-ROM és egy játékra kifejezetten alkalmas egér is került. Az „Optimális szint” alkatrészeinek ára az elmúlt hónaphoz képest jelentősen csökkent, így már majdnem nettó kétszáz ezer alatt juthatunk egy ilyen összeállításhoz.





## A Skorpiókirály The Scorpion King

Ezt a filmet sokan a Múmia sorozat leszármazottjának tekintik (ugyebár a készítő stábok között vannak áthallások). No persze ahhoz, hogy sikeres akciófilmet készíthessen valaki, kell egy sztár (a a pankrator Rock), egy csinos, ázsiai vonású hölgy (Kelly Hu) és a Halálsoron című filmben már megismert gonosz ellen, Clarke Duncan. Mindez megpékelve egy jó kis fantasy sziruppal, amolyan igazi Conan, a barbár hangulatot árasztó mozivá teszi a Skorpiókirályt. A megnövelt képformátumú DVD változatban, megnézhetünk jó néhány bakit, a főbb jelenetek alternatív változatait, és azt, hogy a designerek hogy készítették el a Skorpiókirály világát. Emellett van rajta játék is, és PC DVD-olvasóban extra DVD-ROM tartalom található rajta.



## A sárkány csókja Kiss of a Dragon

Eleve szimpatikus film, amelynek a nevében Dragon szerepel, s még szimpatikusabb, ha a női főszereplő Bridget Fonda. Ezek után ha a főszereplő nevét is megtekintjük (Jet Li), akkor máris kiderül, hogy nem egy Shakespeare-feldolgozás, hanem igazi akciófilm kerül DVD-lejátszónkba. S ha még azt is elárulom, ki a forgatókönyvíró s egyben producer, akkor egészen biztos lehet mindenki abban, hogy egy pörgő akciójelenetekkel, egyedül humorral teli filmet láthat majd. Ez az emlegetett úr nem más, mint Luc Besson: kínai szuperrendőrként hozza Párizsba Jet Lit, akinek az élete üldözésből úzótté



válík, s meg kell óvnia a szép Bridget életét is. Az extrák a szokásosak: interjúk, a film készítése, a forgatókönyv, több mozi és DVD-előzetes egészíti ki ezt a jó kis akciófilmet.

## Vissza a jövőbe Back to the Future – Part I

Amíg a Shrek meg nem jelent a piacon, ez volt a kedvenc filmem. Hosszú évek óta várom, hogy olyan formátumban is elérhető legyen, aminek semmi köze a szalaghoz (sosem szimpatizáltam a VHS-sel). Szerencsére most eljött az én időm, és Marty McFly (Michael J. Fox) kalandjait újraélhetem, amint Calvinnek szólítják, amint apja fejére helyezve egy Van Halen-nótát UFÓnak adja ki magát, amint Biff fejére omlik a trágya, s amint Marty előadja a Johnny B Good-ot, és még sorolhatnám. Igazi kultuszfilm ez, kihagyni botoság lenne!

A főbb extrák: kimaradt jelenetek, eredeti sminkeszték, gördeszkás üldözés és a toronyórás jelenet vázlatai, archívum a forgatásról (DeLorean terve, az időutazás terve, Marty McFly-fotóalbum) s még egyéb Universal Pictures-ös anekdoták.



## E.T. – A földönkívüli E.T.

A négy Oscart és két Arany Glóbuszt – köztük a legjobb film díját – nyert E.T. mulatságos, meghatározó és felejthetetlen élmény. S igaz ez akkor is, ha valahogy engem sosem tudott meghódítani, talán azért, mert túl idétlenül néz ki a lény, kitálháltak volna valami dögösebb formát is neki. No mindegy, ettől még igazi világsiker, ez tagadhatatlan. A 2 lemezes kiadás hihetetlen mennyiségű extrát tartalmaz. Először is E.T. – A földönkívüli ebben a különleges kiadásban korábban soha nem látott jelenetekkel, felújított vizuális trükkökkel és digitálisan újrakevert hanggal található az 1. DVD-n, míg a 2. korongon hemzsegnek a különlegességek: E.T.-játék, John Williams zenéje, promóciós tervek s per sze DVD-ROM trackce PC-vel is rendelkezők részére.



## Támad a Hüllő Yonggary

Ha létezne valaki, aki nem tudná: Yonggary a koreaiak Godzillája. (Gondolom, kívülről fűjtök ezt mindnyájan ©). Egy ugyanolyan méretes óshüllő, amely mindenféle városokat rombol, emberek ezreit tiporja össze, autókkal dobálózik, mint egyébként egy jó szörnyénél ez szokás. No persze erről az edibédi hüllőcskéről Koreán kívül még sosem hallott senki, így a XX. század végén, amikor a nemzetközi filmipar újabb Godzilla-filmre készült, a koreaiak el-érkezettnek látták az időt, hogy piacra lépjenek egy látványos, számítógépes animációkkal vastagon ellátott szörnyifilmmel. Mivel úgy vélem, a Godzillát sokan láttátok, ezzel szemben



Yonggary-ról még nem is hallottatok, úgy tűnik, nem jött össze a srácoknak a dolog, pedig valóban látványos és szép nagy szörnyek vannak benne. Godzillához képest ajánlott!

## Judas Priest Live in London

Egy legendás zenekar, amely már az én gyermekkoromban is létezett és nyomult, most egyre erőteljesebben tér vissza a piacra (ahogy a rockzene igencsak örvedentes nemzetközi előretörése is egyre szembetűnőbb). Ez a koncertalbum (egy 1999-es Brixton Academy-beli koncert felvétele) sajnos csak másfél órányi, kristálytisza hangminőségű, 10 kamerával profin felvett előadást mutat be, amelyet leginkább úgy érdemes meghallgatni, ha nincsenek otthon a szomszédok, mert akkor fel lehet nyomni a hangerőt. A régi nagy slágerek mellett a Demolition című lemeze-ről is játszanak nótákat. Az extrák: 25 perces fekete-fehér felvétel a beállásról (majd fél tucat nótát le-nyomnak így is), 18 perces, szintén fekete-fehér felvétel a Brixton Academy koncert backstage-éről. Metálra-jongóknak kötelező!



## Halj meg máskor! Die Another Day

„Másik nap”, másik Bond-film... Kamaskorom óta óriási James Bond-fan vagyok: az összes Ian Fleming-regényt rongyosra olvastam, mindegyik filmet megnéztem, úgyhogy gondolhatjátok, hogy tükön ülve vártam a legújabb részt. És... nem csalódtam ☺. Pedig ez a Bond kicsit más, mint a többi... Sokkal dorkosabban kezdődik: a szokásos „repülő tetején fejen állva egyensúlyozva egyszerre négy ellenséget lövök le egy golyóval” extrém bevezető helyett a nyitóakció rész hihetőbb, és ezúttal Bond sem ússza meg olyan könnyen a küldetés... Bizony, végre megbillen Bond legyőzhetetlen image-e is, és ez határozottan jót tesz neki! Nagyon ütősek az akciójelenetek – meghozzá a legtöbbjük anélkül, hogy elcsépeltek éreznék őket. Bond többek között szőrölni fog, egy kitűnően kivitelezett vívójelenetben szétver egy elegáns klubot, vagy egy izlandi jégmezőn szuperautós párbajban vesz részt. (Bond egy Aston Martin V12 Vanquish vezet, amely a klasszikus „repülő” anyósülés, beépített géppuskák és kutyák mellett láthatatlanná is tud válni.) A szupermilliomos, egyszerre agresszív és kellően nyálas fejű rossziút az



## Fullasztó ölelés Swimfan

E film rendezője valószínűleg arra számított, hogy még senki sem látta a Végzetes vonzerőt, mert nemcsak gát-lástalanul lopta el az alapötletet, hanem egy rendkívül gyenge thrillert is rettyintett belőle. Az alapszitu a klasz-szikus Michael Douglas-mozi ismerői számára lerágott csont: a „végzetes” szőke bombázó beleszeret hősünkbe, utóbbi viszont nem kér belőle, mert már van barátnője. Persze a szőke nem tűri a visszautasítást, bosszút áll, és bajt kavár jobbra-balra, míg furfangos hősünk ki nem deríti, hogyan veheti fel a harcot vele... Persze kiderül, hogy szőkének van egy testvérét gyű-lőlő, megalázott, szellemi fogyatékos bátyja és egy régi szerelme, aki... de pszt ☺! A színészek olyan gyengék, továbbá a sztori annyira kiszámítható és ostoba, hogy az egész film alatt csak arra tudtam gondolni, hogy mekkora lamer ez a Ben gyerek: nekem az erotikus kisugárzású Erika Christensen (ő a szőke rosszlány) fényekkel jobban bejött, mint a sótlan Shirí Appleby (ő pedig a barátnője), Erika lehetne az én „writerfanom” ☺!



Bad Sector

aránylag ismeretlen, de tehetséges Toby Stephens játssza, és méltó ellenfele Brosnannek, aki ezzel a filmmel igazán bebizonyította az eddig kétkedő rajongóknak is, hogy van annyira jó Bond, mint Sean Connery. (Roger Nyulat már nem is említem ☺.) Másrészt ez a Bond-film egy kicsit – végre – „kémfilmesebb” is: 007, bár a saját szakállára, de nyomozni is fog, és az extrém akciójelenetek leginkább a film második felére maradnak. Unatkozni azonban az elején sem fogunk: erre a jól megírt sztori mellett garancia a kubai tenger hajjai közül megjelenő Halle Berry, aki nemcsak izgatónan erotikus jelenség, de nagyon jó színésznő is. A sötét bőrű „rosszlány” ellentéte pedig a porcelánbaba szépségű, hideg Rosamund Pike, a jéghideg (Miss Frostnak is hívják ☺) angol ügynök. Figyelemre méltó még a Goldfingerre elég gyengén hajazó „zuhanó repülő” jelenet, amelynek során mindenki csépel egymást, a gépmadar meg tíz percen keresztül csak zuhan, zuhan és zuhan...

Ez az egyik legjobb James Bond-mozi: igazi kötelező darab.

Bad Sector



## Bazi nagy görög lagzi My Big Fat Greek Wedding

Mihez kezdhet az ember leánya, ha kicsit csúnyácska, rosszul öltözik, már elmúlt harmincéves, és férjhez szeretne menni, de nincs kihez, mert a gyökereig görög családja szinte fogva tartja? (Persze a papa mindig megjegyzi, hogy „házasodj” má’ lányom, olyan öregnek nézel ki!) Nos, változ-on szexivé (egy kis smink és a szó-dácsszemüveget helyettesítő kontakt-lencse csodákra képes), szabaduljon el a családjából, és aztán keresse meg külön tanfolyamokra járva az igazit! Persze ez komplikációkhoz (a görög papa csak görög férjet engedne leányának) és rengeteg mulatságos szituációhoz vezet, amelyek ebben a vídám, könnyed, családis filmvígjátékban nagyon jól érvényesülnek. Az az igazság, hogy az ilyen stílusú film pont nem az én esetem, de a mellettem lévőknél szinte mind rendkívül jól szórakoztak, úgyhogy aki szereti az ilyesmit, az ne hagyja ki, és vigye el rá a barátnőjét, gyerekeit, kutyáját, macskáját is! A kis költségvetésű film egyébként hatalmas bevételt hozott, úgyhogy biztosan van benne valami, amit én nem vettem észre...



Bad Sector





**Toto**  
Through a Looking Glass

Bármilyen hihetetlenül hangzik is, a Toto zenekar immáron 25 éves. Az ilyen hosszú életkor általában csak a rockzenével foglalkozó egyletekre jellemző, így dupla öröm, hogy születésnapján a banda egy renthagyó lemezzel lepte meg híveit. Ugyanis a Through the Looking Glass nem más, mint egy feldolgozáslemez: egyrészt a zenekar saját kedvenc dalait játszhatja, másrészt méltóan fejezheti ki tiszteletét azok előtt az előadók előtt, akik saját zenei fejlődésüket is befolyásolták. Tehát készüljünk fel arra, hogy nem épp mai nóták cover változatait hallhatjuk. A feldolgozott „áldozatok” listája pedig elképesztő: Bob Marley, George Harrison, Stevie Wonder, Herbie Hancock, Elton John, Eric Clapton, Elvis Costello, Bob Dylan és még sokan mások. Toto-híveknek, a felsorolt nagyságok rajongóinak és a kellemes, lágy rockzene szeretőinek is ajánlott.

**California Guitar Trio**  
CG3+2

Három fiatalember a világ három különböző tájékról: Bert Lams Belgium szülőtte, Hideyo Moriya Tokióból származik, míg Paul Richards Salt Lake Cityből való. Egy dolog közös ezekben a fiatalemberekben: mesterei az akusztikus gitárnak, s mindemellett két neves zenész is csatlakozott hozzájuk, hogy elkészíthessék legújabb lemezüket. Virtuóz saját dalok mellett egy feldolgozást is tartalmaz az album: a Heart of Sunrise című dal eredetileg a Yes zenekar előadásában látta meg a napvilágot. A legérdekesebb, hogy ott Jon Anderson éneklő, ez pedig egy instrumentális változat! (Ez a zenekar egyébként a Queen örökzöldjét, a Bohemian Rhapsodyt is eljátszotta egy régebbi lemezén így.) A CG3+2-n több stílus is keveredik: a flamencós Melrose Avenue vagy a japános Hanagasa mellett az érdekes hangvételű Dance of Maya érdemel említést.



**Glenn Hughes**  
Different Stages

Szerencsére mostanában egyre több Glenn Hughes-lemezt hallgatok, s talán azzal a mondattal tudnám a legjobban jellemezni őt, amellyel a lemez kezdődik: "The voice of Rock – Glenn Hughes!". S ez az első nóta egyből libabőrössé tesz (a koncertet hallgató tömeget is), ugyanis a Deep Purple örökzöldjét, a Burnt éneklő Glenn. S máris itt a lényeg: mint egykori Deep Purple-tagot, szinte kötelezi őt, hogy a Purple halhatatlan nótáit is játssza (a 2. CD-n még van két nóta, a Lady Double Dealer és a Stormbringer). No persze emellett Glenn Hughes saját slágerei is hallhatóak, hol koncert, hol stúdiófelvételben. Akárki szerkesztette is ezt a válogatást, nagyon okosan tette: a Deep Purple keretbe foglalja Glenn Hughest, aki talán a mai hard rock muzsika legnagyobb alakja. Aki nem ismeri ezt a fantasztikus zenészt, ezt a kiváló énekest, azonnal ismerkedjen meg vele ☺.



**Ryo Okumoto**  
Coming Through

Szó volt már ezeken a hasábokon billentyűsökről és japán zenészekről is: Ryo mester ezen két tulajdonságot egyesíti magában. A kiváló japán származású billentyűs a Spock's Beard nevű progresszív rockzenekar tagja (a banda Snow című korszakalkotó albumáról nemrég írtam), s mint ilyen a billentyűk igazi virtuóza, ezt saját lemezén jócskán be is bizonyítja, hiszen a Godzilla vs. King Ghidrah című kezdő tracken Keith Emersont alázó módon zongorázgat és Hammondozgat. A stílusok itt is széles skálán mozognak a jazz, a rock, a blues, a soul elemei mind megtalálhatóak az albumon, amely nem csak instrumentális. Többek között a már emlegetett Glenn Hughes és Bobby Kimball (a szintén emlegetett Toto énekes) is dalra fakad az albumon. Neal Morse hangját szintén megcsodálhatjuk, bár azóta ő sajnos abbahagyta a zenélést. Ez egy szuper album, ajánlott.

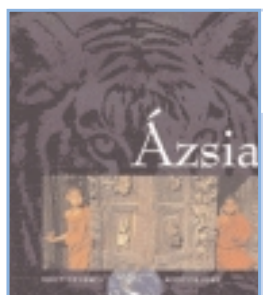
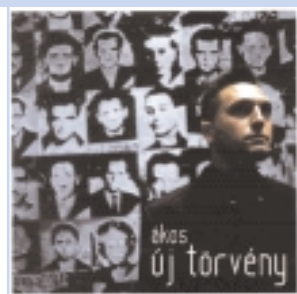


**Tomas Bodin**  
Pinup Guru

Ez a svéd billentyűs a The Flower Kings nevű kiváló progresszív rockzenekar tagja. Lemezének címe elég különösnek tűnik első látásra. A kíváncsiaknak elárulom, hogy nem egy laprtársunkra, hanem a Genesis zenekar The Battle of Epping Forrest című eposzának dalszövegére utal. A lemez hihetetlen módon templomi orgonaszóval kezdődik, a Sodium Regale a későbbiekben igazi Emerson, Lake and Palmer-es nótává fejlődik, amelyben Rick Wakeman és a Yes hatása is jól érezhető. Egyébként az ELP- és The Nice-hatások végigkövetik a lemezt, ami ezáltal igazi progresszív zenei remekművé válik. Ami miatt nagyon megszerettem, de mégsem ez, hanem a Hammond orgona erőteljes használata. Ez egy olyan hangszer, amelynek a hangját mindennél jobban kedvelem. A lemez egyébként koncepció album, és Tomas Bodin életéről szól. Nem könnyű hallgatnivaló, de igen hálás.

**Ákos**  
Új törvény

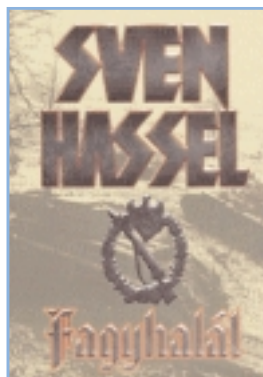
Régi és kedves személyes ismerősöm Ákos, aki nek a pályafutását az első napoktól (a Bonanza Banzai-időktől) figyelemmel kísérem. Több telt ház BS-beli koncertjén is ott voltam, és igen csak kedvelem. Bár a legújabb korszaka nem annyira szimpatikus, mint az Esőkirály volt, ennek ellenére két dolog minden Ákos-lemezen állandó: a verseknek is felfogható, hihetetlenül igényes dalszövegek, illetve az Ákos saját stúdiójában végzett kiváló stúdiómunka. Egyre inkább elektronizálódik, technokratásodik a megszólalás, amely a designváltás óta alakult ki. Kedvencem a Majom a Ketreben, amely kemény megszólalásával és dalszövegével is a szívemhez szól. S bár nem politikai szándékkal született (vagy ki tudja), mégis igen aktuális a Bosszú Népe, amely elég kemény dal, minden szempontból. Összefoglalva: Ákos ismét kiváló albumot készített, jó zenével és mondanivalóval.



**Miczek György**  
Ázsia  
Kossuth Kiadó, 2002

A legmagasabb és legmélyebb, a leghidegebb és legmelegebb s nem utolsósorban a legsűrűbben lakott földrész – a fűszerek és a selyem földje, a világvallások bölcsője – már évezredek óta izgatja az európaiak képzeletét. A kontinenseket bemutató sorozat ötödik kötete a jól bevált szerkesztési elv alapján tárgyalja a legnagyobb szárazulat kialakulását és főbb tájegységeit. Mindez megannyi színes képpel kiegészítve: növények, állatok, emberek, tájak és épületek fotói szakítják meg minduntalan a szöveget. A fejezeteket felvezető, sárga alapszínnel kiemelt szöveg pedig annyira gazdag tudományban, hogy még az idézeteket és a szelvényeket sem érdemes kikerülni. Az albumhoz jár egy CD-ROM is, amelyen nemcsak egy komplett térképtár található (kiegészítve a kontinens országainak adataival), hanem néhány itt élt őslény és egy rakat videó is.

- Cromwel -



**Sven Hassel**  
Fagyhalál  
Aquila Könyvkiadó, 2002

Az 1944-es varsói felkelés (lásd: Pokoljárás) után visszalépünk az időben, és 1942 nyarán találjuk magunkat. Hitler hadserege lerohanja Sztálin birodalmát, és megállíthatatlanul nyomul előre Moszkva felé. Ahogy azonban egyre közelebb jutnak a csapatok, egyre nagyobb ellenállást kell leküzdeniük, a veszteséglista pedig mind hosszabbra nyúlik. Nincs ez másként a 999-es büntetőhadosztálynál sem, ahol, mire beköszönt a tél, nemcsak az emberek fogynak el, hanem a tankok is. A siralmasan kevés életben maradt katona gyalog folytatja tovább az előrenyomulást, meleg holmi és lelkesedés nélkül. Pedig az igazi keservek még csak ezután jönnek. Hassel könyvéből az ideológiai blablától mentes, a látottakat és az átélteket (hiszen a szerző tagja volt a 999-eseknek) csupán elmesélő, a kölcsönös kegyetlenségeket nem titkolt háború ismerzik meg.

- Cromwel -



**Jack Higgins**  
Az ördög fizetsége  
Alexandra Kiadó, 2002

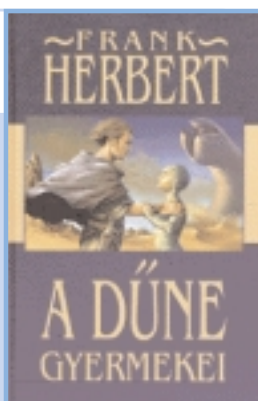
A szerző eddigi művei alapján modern akció-krimi-t vártam (mint amilyen például leghíresebb könyve, a "Sas leszállt"), helyette azonban majd százötven évet visszalépve az időben, az amerikai polgárháború végén találtam magam. A történet főhőse, Clay ezredes ír léte a déli oldalán harcol, majd a kényszerű békekötés után úgy dönt, békét és nyugalmat keresve hazatér ősei földjére. Egyetlen apróságot nem vett figyelembe: az ír sziget ez idő tájt angol gyarmatként tengeti nyomorúságos mindennapjait. Az ezredes becsületessége nem képes sokáig tétlenül nézni az angol földbirtokosok zsarnokságát és kíméletlenségét. Így aztán szó sem lehet a nyugalomról, főleg amikor felbuknak egy fiatal leányzó is... A cím egyébként egy ír közmondásra utal, mely szerint, ha felébreszted a gonoszt, akkor meg is kell fizetned a járandóságát. Ebben lehet valami.

- Cromwel -

**Frank Herbert**  
A dűne gyermekei  
Szukits Könyvkiadó, 2002

Herbert klasszikusára is igaz a megállapítás, miszerint egy eredeti alapötlet képes tartósan foglalkoztatni az embereket. Ennek köszönhetően a fűszerben gazdag sivatagos bolygó nemcsak nyomtatásban lett sikeres, hanem a mozivásznon, és természetesen számítógépes játékként is (az idők során több verzió is napvilágot látott). A tartalomhoz méltó megjelenésű újrakiadásban – ahogy azt már megszokhattuk a kiadó keménykötésű sci-fi regényeinél – megszüntették az eltérő fordításokból eredő különbségeket. A sorozat harmadik kötetében a birodalom trónjának megszerzése a tét, hiszen Paul Atreides az előző részben meghalt, ikrei pedig egyesek szerint még túlságosan fiatalok az uralkodásra. Mások (főként az érintettek) ezt nem így gondolják, és már bele is csöppentünk a hatalomért folytatott ármánykodásba.

- Cromwel -



**Michael A. Stackpole**  
Kényszerű szövetség  
Beholder Kiadó, 2002

Ez a könyv szakít a megszokott Battletech hagyományokkal, és a politikai kavarást helyezi a középpontba, szinte teljesen mellőzve a mech-csatakat. Biztosan lesznek, akiknek éppen ezért nem fog tetszeni a sorozat második kötete, de szerintem ez illik jobban a regény témájához, hiszen a Belső Szféra az utóbbi pár száz év legfontosabb döntése előtt áll. Az utódállamok vezetőinek azt kell eldönteniük, hogy képesek-e közösen szembe szállni a klánok fenyegetésével, vagy egyenként behódnak. A válasz egyetlen józanul gondolkodó ember számára sem lehet kétséges, de mivel itt politikuskorokról van szó, nehéz lenne előre borítékolni a végeredményt. A történet cselekménye egyébként a csaták nélkül is mozgalmas, az események középpontjában egy kivételes egyéniséggel: Victor Steiner-Davionnal.

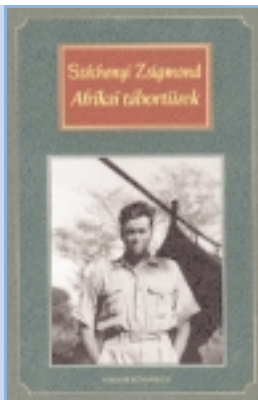
- Cromwel -



**Széchenyi Zsigmond**  
Afrikai táborúzek  
Magyar Könyvklub, 2002

Táború. Az éjszaka csendjében halkan pattogó, az ég felé szikrákat szóró melegforrás, ami körül a legkülönfélébb emberek gyülekeznek, s a meghittség sejtelmes bársonyán elhelyezkedve megosztják egymással történeteiket. Ebben a kötetben az Afrika-rajongó Széchenyi invitál bennünket a képzeletbeli tűz mellé, hogy megossza velünk emlékeit. Úgy, ahogyan azok eszébe jutnak: apró forgácsok a számtalan vadászatról, a személyesen átélt és hallomásból ismert esetekről. Szerényen megemlíti a fekete kontinensen zsákmányolt trófeáit (egyik elefánt-agyara világranglistás 10. helyezett), és kitárgyalja a flóbertpuska előnyeit. De nemcsak az örömteli esetek idéződnak fel, hanem a balesetek, sáskajárások is, valamint kimerítő ismereteket kapunk az elefántcsontorról. A zárzóban megismerjük a szerző hitvallását a természetéről és a vadászatról.

- Cromwel -





**Tanulságos volt ez a hónap, hiszen állítólag egyre inkább potyognak kifelé a valóságok szereplői (ettől nekik biztos jó vagy rossz, nem tudom). Mellesleg megtudtam, hogy igencsak pocsék Arénát írok (sajnos a levelet nem találtam meg, pedig nagyon tanulságos, hetekig bögtem utána – na jó, ez csak vicc volt), így most bosszúból ebben a hónapban minden eddiginél rosszabb Arénát kaptok! Mi van, kezdek füllentős is lenni ☺? Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.**

## → Dile WC&BF

Egy átlagos nap a szerkesztőségben... Gyu az arénás levelekre válaszul, Szittyó lapokat izgat, Uhu pedig újságot olvas (közben leplezetten figyel). A többiek nincsenek benn, talán megéreztek, hogy valami rossz közeledik(vagy csak a melegfrontot)... Így múlatják az időt, amikor meghallanak egy hangot, ami leginkább egy béótvenkettes motorzajára emlékeztetett. Hirtelen valami becsapódott a falon, és magával ragadta Gyut. Uhu, aki ebből nem sokat vett észre, rávetette magát a megürült gépre... Gyu fájó fejjel ébredt leláncolva egy terem közepén. Ott ült körülötte Dile, aki Lich, Pete Croft, a Hitmen, Pyrogate, a Bunkó Fradisták(BF) elnöke, Baboy alias BugsBunny, Osmium a nekromanta és egy halom xcite, és az, aki elhozta őt ide. Felismerte őt, Málucsi volt a vészhelyzetből, ámde nagyon hasonlított egy Ghoulra. Hirtelen megszólalt Dile Lich, a Vízilovak Vagy ándeked Csoportjának (WC) elnök-helyettese: -Gyu elítél! Mit tud felhozni a mentségére?

Kedves Málucsi, ne bántson, nem én voltam. Az úgy kezdődött, hogy sétáltam az utcán, és megszólított Alice a Csodaországából, épp vele volt Toto, a kutya is. Egy nagy, görkorsolyás lovon ültek. Egy apró staniciben piros és kék tablettákat nyújtottak felém. Egy pirosat be is kaptam, azután kétszer láttam egy macskát, mert déja vum volt, de azóta abból kigyógyítottak.

Szóval ott voltam egy nagy teremben, ott volt velem Hannibal Lecter, aki voltaképpen ősi karthágói hadvezér volt titokban, mellette ült Spock a hegyes fülével, épp T. J. Hookernek magyarázott valamit, egy Scottie nevű pasinak ordibáltak valami sugárzásról. Egy kukkot sem értettem arról, hogy hova kerültem, amikor hirtelen elém került Lúdas Matyi, aki hetet ütött egy csapásra, ebből már tudtam, hogy vacsoraidó van, hiszen jobb helyeken hétkor már esznek. Én is éhes lettem, kértem is enni a pincértől, de aztán kiderült, hogy nem szmoking van rajta, csak egy pingvin. Vele volt egy svájci néger is nagy hűtőszekrényrel a hátán, kértem, adjon valami kaját, de nem volt nála, így érezni kezdtem, hogy ebből vészhelyzet lesz. Na így kezdődött minden, drága Málucsi doktor...

## → B. András Viktor <no konkret subject>

Mélyen tisztelt aligazgató főszerkesztő kisisten GYUUUU!!!

Úgy érzem megérdemled ezt a rangod. Nyíregyházán gyűjtést kezdtem a Saab-od ra 1 pár rocker haverommal.kiültünk a Kossuth-térre gitározni.és képzeld: 315 ft-ot gyűjtöttünk!!! na most Örülj!!! komolyabb témák:szép az újság, jók a cikkek az értékelődoboz nekem bejön és a teljes játékok is királyok. de:nincs elég demo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! A poszter különösebben nem izgat de ha kezdő black metal együttesek hirdethetnek rajta akkor megcsörgetek 1-2 haver együttest!!!!

Ohh, ez a megszólítás @! Azt hiszem, valaki jól ismeri a dörgést errefelé. Aligazgató nem vagyok, főszerkesztő sem, meglegszem a kisisztenel. Mert hát ugye mindnyájan jól tudjátok rólam, hogy roppant szerény vagyok (még akkor is, ha rémesen gyenge Arénát írok, akkor is. Talán pont ezért). Egymilliószor elmondtuk: sajna a két CD-re nem fér ennél több. Az elmúlt években sokkal hosszabbak lettek a demók, de a CD mérete nem változott. Ezért jobb a DVD-s GameStar, azon sokkal több demó elfér. A gityózásról: legközelebb készítenek róla filmet, feltesszük a DVD-re. De csak akkor, ha az én Saabomra gyűjtötek. Úristen, milyen lehet egy kezdő black metal banda? Még halvány-black @? Küldhetsz tőlük valamit, alig értek a metálzenéhez is, majd jól meghallgatom @. Bár én inkább a power és prog metál irányzatokat kedvelem.

## → morcoshaver Age of Empires

Hello Gyu!

Már rég írtam neked (de gondolom nem is nagyon érdekel) de most nagy segítségre lenne szükségem. (annyira nem nagy) Earthquakere hány éves kortól lehet jelentkezni. És hol? Másik kérdés még meddig lesz az Earth quaken az Age of Empires 2? Hogy kell Interneten Age of Empirezni? Veltek hogy játszhatnak, már ha szoktatok. Na ennyi vótam.

Helló Morcos!  
Miért vagy Te morcos? Ne legyél, kérlek... Nem hiszem, hogy lenne alsó korhatár az Earthquake-en, a gond inkább az, hogy kevés versenyző jelentkezhet, így hamar betelik a nevezés... A legközelebbi Earthquake jövő ősszel lesz, addig edzhetes.  
Nem tudom, meddig lesz AOE2, szerintem jövőre még igen.  
Úgy, hogy valaki indít egy szervert, mások pedig rácsatlakoznak. Legalábbis nekem így rémlik.

Nem szoktunk játszani Age of Empires 2-t, így sajnos lemaradunk arról, hogy Veled játszhasunk.

## → matchman hahahapci

A lak  
R ém  
E lefánt  
N unci  
A ntik

na szó egy danrocker nevű egyén ezt írta:én tudom! írj vissza!!!!!!!!!!!!!! az én nevem: good sector!!!(vagy mégse)? szó arról van szó...hogy semmi! ja igen! írj nekem egy jó viccet!!!!!!!!!!!!!!

Helló Matchman, aki Good Sector is egyben. Te is leborotváltad mostanában a szakállad? Kissé semmitmondó a leveled, de hát ilyesmi előfordul. Ez a danrocker egy elég érdekes arc lehet, saját erejéből is képes volt ilyen nemtommit írni, amelynek az első betűiből jön ki valamilyen értelmezhető dolog. A későbbiekben azt a rémületét... izé, akarom mondani művét is leközöljük.

A vicc: Megy a motoros ezerrel az autópályán, és elüt egy verebet. A motoros megsajnálja, és hazaviszi. Otthon berakja egy kalitkába, ad neki kenyeret és vizet, majd elmegy dolgozni. A vereb egy idő után felébred a kómából, lát egy rácsot, kenyeret, vizet, hirtelen felkiált: bakker, megöltém a motorost!

## → zathar nem kell betenni

Hi!

Ezt nem kell betenni az arénába,mert csak egy dolgot írok.  
1.,Az ONBÉKE és az OFFHÁBORÚ egy és ugyanaz. mert ha béke lesz (on béke), akkor a háborúnak vége(off háború). Szal ez egy súlyos-súlyos tévedés tőled:)

Mivel előző hónapban megfogadtam, hogy nem teszem be azokat, akik ezt kérik, így most be kell tennem olyan leveleket, akik nem kérik @. Viccet félretéve, valóban tévedtem, s ezt be is látom. Magyarán az ONBÉKE az OFFBÉKE (vagy az ONHÁBORÚ) ellentéte, és az OFFHÁBORÚ szinonimája. Elnézést kérek ezúton minden ONBÉKE és OFFHÁBORÚ-szakértő olvasónktól az apró bakiért.

## → A. Alex kérdés

Hi GYU!!!!!!

Lenne egy kérdésem tőletek.

Azt írja a gépem amikor telepítem a GTA3-mat Hogy Unhated Expexisien és hogy a telepítés megszakad.Kérlek segítsetek mret nagyon szeretnék evel a nagyszerű játékkal játszani.

Hi Alex!  
Nyelvészeti konzíliumot hívtam össze, hogy megfejtjük a hibáuzenetet. Az előzetes eredmény a következőt mutatja. Unhated = angol szó, a Hated (utált) ellentéte, azaz nem utált. Expexisien = na, ezzel már bonyolultabb volt a helyzet. Az Ex-pex jelentése volt (ex-) csomagok (packs); külön érdekessége ennek a szónak, hogy a kiejtésre hajt rá, hiszen az isien az y chien, tehát spanyolul „és”, és franciául „kutya”, magyarán a hibáuzenet jelentése: Nem utált volt csomagok és kutya. Ennek biztos valami köze lehet valami GTA3-pályához. Hmm, ezt a rejtélyt is megfejtették! S mi lenne, ha jobb Arénát tudnék írni @?

## → Dundee GS rulzz! most megkapjátok ☺

csá gyu! tisztellek nah. AZ ÚJSÁG q jó, mindenki jó fej meg minden, de hát ezt már úgyis tudjátok. csak 1 gondom van. tudod mindig vannak az előfizetési akciók. nah. nekem minden évben decemberben jár le és akkor hosszabítom meg. és pont akkor nincs semmi ajándék. végülis nem nagy gond csak nem én vagyok ezzel egyedül.én már a PC-x óta előfizető vagyok és még mindig semmi. most jönnek a dicséretetek, amelyeket már oly sokszor hallottatok de hát nincs más ami eszembejut AZ újságról: a hardverteszt-összesítő nagy jó dolog.jól fel tudtam használni gépcserénél.játékok is mindig frissek.jóval előbb írtok róluik mint az pl az 5\*\* K\*\*\*\*.a szövegek is kellőképp poénosak.a design is faxa.szóval minden a helyén van.így tovább!nah most ennyi talán majd írok egy fikázó levelet is de az biztos rövidebb lesz még ennél is. :-)

Hali Dundee!  
A fikázó levél olyan rövid lett, hogy el sem küldted @? Lényeg, ami lényeg: ilyen természetűek az előfizetési akciók, sajnos csak a meghirdetés időszakára érvényesek. De majd meglátod, a régi és hűséges előfizetőinket más jutalom várja majd. Ami holmi ajándéknál is sokkal kellemesebb lesz! Na, nem Natalie Portman, mert rajtam kívül pasira rá sem tud nézni, hanem valami jópofa dolog. Egyébként köszi a dicséretet.

## → Mailman szerki

szia Gyu és Kémsztár!  
most elmondom, am múltkor kimaradt :)  
1. na tehát: azért akartalak dicsérni, mert jó arc vagy, és azért akartalak szidni, mert egyes játé-

kokat nagyon szubjektíven értékelsz (pl.Phantom Menace, Hitman, FIFA2002),és ez zavar.

2. nagyon ász a szerkesztő-ismertető!
3. Bad Sec-nek jobban illett a szakáll :DD!
4. remélem TRF nem fog megsértődni,ha megkérdézem, hogy fiú-e vagy lány (szegényt előnytelenül mutatja a kép)?
5. Caris elég rejtélyes alak(hiszen csak a 3Dfx-es sapkáját lehet látni)
6. remélem a múltkori levelemből rájöttél, hogy már 3 éve előfizetem a GS-t(csak a legelső nincs meg).
7. léééegyszi árucl mán el mi lesz a Warcraft 2 utáni teljes játék (ha már úgyis ilyen jó haverok vagyunk:))!

Hali MailMan

1. Emlékszem, többször panaszkodtál a Phantom Menace miatt. Sajnos a helyzet akkor is az, amit leírtam: nem túl jól sikerült játékról van szó, amelynek kétségtelenül megvannak a rajongói, de nemcsak idehaza, hanem külföldön is igen csekély sikert aratott.
2. Szerintem is jó lett, remélem, a mostani is tetszik majd.
3. Megmondtam neki.
4. TRf fiú.
5. Valóban. Kezében vizes üveggel szokott itt bolyongani, s mind azt hisszük, azért jön be, mert akar valamit, pedig nem. Csak bolyong.
6. Igen, örökké tartó hála érte.
7. Nem mondom meg, mert titok (úgyis megtudod, ha ügyes vagy).

## → Neo Hova küldjem a roncsot

Hello Gyu!

A CD-t meg azért nem küldtem el, mert nem tudom hogy hova kell kuldenem, es meg a mode-mem is rossz volt es nem szedte le az uj uziket, es azt sem irtad meg, hogy mi a posta cimetek, oda kell kuldenem aho-va a Haegemonia-nak a megfejteseit. Es azt a kerdest hogy ertitek hogy hany single-ben jatszato faj van a jatekban. Ooo... Mitcsinaltok a felrobbant CD-vel?Nagyon szeretnem tudni.Ja, boccs de akkor en lehet hogy nem olvastam el azt a reszt, amikor azt irtatok, hogy nem jelenik meg a Tachyon.Tenyleg, milyen technikai okokbol nem jelent meg a Tachyon? Ooo.Mikor kapunk ertesitest arról, hogy nyertunk-e vagy sem egy Haegemonia-t.Meg valami: A multkori levelemben nem valaszoltal arra a kerdesemre, hogy miért nem jelennek meg a Gamestarban az uj CHEATCODEKek.Elore is koszonom a valaszokat:

Hello Kuprin!  
Az újság postacíme minden egyes példányban benne van. Ajánlom az utolsó oldalon az Impresszum nevű rovatot, ott minden ilyen információt megtalálsz. A felrobbant CD-t kicseréljük. A Tachyonnál a CD legyártása körül voltak a műszaki bonyodalmak. Ha nyertetek a Haegemonia-játékban, akkor addigra tudni fogsz róla, mire ezeket a sorokat olvasod.

Az új Cheatcodex azért nem jelenik meg, mert egy másik lapból átvett cikket tartalmazott, és ez kissé bonyolította a helyzetet.

## → Spapp Tennis Master

Tiszteltem Gyu!

Most hogy lezajlott Shanghai-ban, az új nemzetközi expo centrumban a Tennis Master Cup, gondoltam megkérdzem, hogy az újságban ugyan azért nincs tenisz demó, vagy teljes játék, mert mivel nem olyan sok az érdeklődés iránta, mint egy FPS-ért, vagy azért, mert mostanában nincs piacon ilyen program?

Ugyanis szívesen játszanék ilyen programmal, legalább kicsit fel eleveníteném a régi szép tenisz időszoakat.

Zerocoolt idézem: válassz ezek közül „Csak”, „100 megánál nagyobb”, „Nem populáris”, „Nem éri meg felrakni”. Azt mondja, ezek közül bármelyik szabadon választott. Szerencsére nekem otthon van egy-két jó kis teniszem (bár most NBA-ezem), és egyik kellemesebb, mint a másik. Szóval a helyzet nem reménytelen, de tényleg igaz, hogy nem egyszerű.

## → D. Tamás eyesonme

Tisztelt Uram!

Előljáróban el kell mondanom, hogy kedvenc játékom nem valamelyik többszáz megteherjedelmű virtuális csoda, hanem a Tetris.

Ennek ellenére körülnéztem az 1999. októberi dátumú Gamestar CD „ELOZETESEK” mappájában, és megtaláltam az eyesonme.mpg című videót, amit nyilván már három számjeggyel kifejezhető alkalommal néztem meg. A kiadása régen volt, de kérem, hogy ha lehetséges szolgáljanak számomra részletekkel. Ez iránt a mű iránt lelkesedésem töretlen! Ha az előzetesek között szerepelt, minek az előzetese? Kik az alkotók? stb. Előre köszönöm, ha segíteni tudnak egy rajongónak!

Tisztelt Tamás!  
Hatalmas öröm számomra, hogy valaki manapság is kedveli az egyszerűbb játékokat, amelyben nemcsak a 3D meg a tökéletes motion capture a lényeg. Az eyesonme.mpg nyomozásaim szerint a Final Fantasy VIII-hoz készült animáció. Készítői valószínűleg a Squaresoft animátorai, sajnos a nevüket sehol sem találtam meg külön felsorolva, de a sok japcsi névvel úgysem mennék sokra @.

## → Gute spieles gyerek <no subject>

Hello Gamestar! A Gute spieles gyerek vagyok! Lenne néhány kérdésem, meg a múltkori problémámról ejtenék 1-2 szót! A kérdések:

1. Nelkem fel van kötve a videókartyám a TV-re! Azt meg lehet-e csinálni, hogy gépről mondjuk filmet átveszek VHS kazettára?



- Az Need for Speed HP2 elindul-e egy 400MHz-es Celeron procis, Nvidia Riva TNT 2 Pro-s gépen?
- Hallottam egy olyan dolgot, hogy a DirectX 8 egy év után hazavágja a Videó kártyát! (Kapszolódik a problémámhoz) Ez igaz?
- Tudtok olyan Internet címekeket ami kocsi tuninggal kapcsolatos? Lehet külföldi is! Én ismerem a [www.tuning-stereo.hu](http://www.tuning-stereo.hu)-t, meg a [www.nostuning.com](http://www.nostuning.com)-ot.

A problémám:

A story arról szól, hogy berakom a gépbe a CD-t (mondjuk a GTA 3-t), előkészíti az installálást, tehát végigfut az Install Shield és utána, pontosan ezt írja ki a gép:

Unhandled Exeption; Error Number: 0x80070725  
Description: Az RPC stub nem kompatibilis verziója.  
Setup will now terminate. OK  
Mondtátok, hogy próbáljam meg feltenni a DirectX-et újra! Én felraktam a 8.1-t és még mindig kiírja! Feltettem a Windows újra és még mindig (WIN 98 SE-m van!) Mi a FUCK van a géppel???

#### Helló Gute Spieles Gyerek!

- Ha a videokártyát a videomagnóddal kötöd össze, akkor van esély. Egyébként elég komplikált lesz ☹ (Én már csináltam ilyet, és gond nélkül sikerült! DVD filmekre nem érvényes, azokat kód védi. - MS)**
  - Elindulni elindul, de nem hiszem, hogy nagyon élvezni fogod.**
  - Persze, a monitor pedig tönkremegy a hangrezgéstől, ahogy csapkodod a billentyűzetet. Emellett külön veszély lelkesedik a merevlemezre, mert amikor nem megy a gép, annyira lehülhet, hogy megfagy teljesen. Másik rizikós PC-alkatrész az egér, baja lehet, ha a közelben egy macska. Magyarán butaság az egész: a VGA kártyát a hűzés vághatja haza, nem a DirectX 8. Ha nincs túlhűzva, akkor elvileg hosszú évekig kell bírnia. No persze Murphy óta ami elromolhat, az el is romlik, ugye.**
  - Milyen tuning? Hogy lehet több lóerőt kihozni meg ilyesmi? Egyszerű: állítsd feljebb az autó órajelét ☺**
- Az RPC Stubbal sokaknak meggyűlt már a bajuk, a megoldás itt:  
<http://support.installshield.com/kb/view.asp?pcode=CLASS630PEE&articleid=Q105810>  
Remélem, ez megfelel.



Hellósztok!

A következők miatt vettem rá magam egy ilyen e-mail megírására. Jómagam üzemeltetem a <http://fifa.rulz.hu> honlapot, amelyről annyit kell tudni, hogy az EA Sports által fejlesztett focis játék, a FIFA 2003-al foglalkozik. Mégpedig nem a szokványos módon, tehát letöltésekkel, mezekkel, miegymás, hanem egy FIFA Multiplayer bajnoksággal. A nevezők egy jól összeállított sorsolás, fordulók szerint játszanak, mint egy valódi foci bajnokságon. Ez az bajnokság már 3. éve működik. Namost az jutott eszembe, hogy mi lenne, ha ti - mint Magyarország legszínvonalasabb PC-s játékokkal foglalkozó magazinja - neveteket adnátok a bajnoksághoz (pl. GameStar FIFA 2003 Liga), illetve az 1. helyezetteknek, tehát a bajnoknak valamiféle ajándékot, pl. póló, bögre, vagy egyéb ajánlanátok fel. Az oldalam a <http://fifa.rulz.hu> címen található, a bajnokság előreláthatólag február elején kezdődik (a kupa után, amely decemberben). Ha benne lennétek egy ilyen dologban, légszí írjatok vissza, ha nem, akkor is.:)

#### Helló BaIO!

**Először is hajrá GS liga! Megnéztem a honlapot, még egy icipicit fejlődnie kell, de remélem, ezzel a kis arénás segítséggel is hozzá tudtam járulni ahhoz, hogy sokan nevezzenek és megismerjék mind a honlapot, mind a ligát, amit létrehoztál. Szóval BaIO hajts bele, majd nézegetem, hogy áll a honlap ☺**



Hali!

Újabb hónap telt el, újabb GameStar jelent meg, újabb levelet írok. (...) Ide tartoznának első kérdéseim is.

- 1: MW4 Merc.-ről miért nem írtok? Csak ne nagyon dicsérjétek. Az MW2 Merc. máig jobb.
- 2: Akkor a Combat Mission 2-t átnevezték simán Barbarossa to Berlin-nek, vagy ez csak egy add-on és a CM 2 most is készül?
- 3: Az animációk alá mondott szövegeitek kifejezetten fejlődtek. Még mindig hülyén hangzik, de azért már egész jó. csak így tovább...
- 4: A helyesírási hibák száma jelentősen csökkent, de azért még vannak.
- 5: A csapat tagjait bemutató rész nagyon jó. Esetleg meg lehetne oldani részletesebben? Engem speci-el az érdekel, hogy milyen végzettség kell az újságírásához és hogyan kéne elkezdni...és mikor :) Végül következzenek a javaslataim...illetve egyelőre csak egy. Ha egy játék egy már létező világban játszódik (Lord of the Rings, Star Wars, Star Trek, BattleTech...stb) akkor a tesztelő külön értékelhetné azt is, hogy a világhoz mennyire hű a dolog. Például MechWarrior 4 legyen mondjuk 88% (nem néztem meg mennyi volt). Ide például oda lehetne írni, hogy viszont a világhoz (és a tábláshoz) semmi köze (gyakorlatilag), szal rajongóknak csak 65% :) Ugyanez vonatkozik a Star Wars-ra vagy más létező világokra is.

#### Hali Thomas!

1. Adott hónapban anyagtorlódás volt, így kimaradt.
  2. Ez a CM2 magában.
  3. A jövőben még tovább fejlesztjük az animációk szövegeit. Ebben a hónapban fel sem mondtuk. Na, ehhez mit szólsz ☺? Viszont azt, hogy fel sem mondtuk, nagyon jól csináltuk!
- A tesztelő általában össze szokta hasonlítani a játék hitelességét egy elképzelt világgal, azt viszont ne feledjük el, hogy egy képzelt világhoz képest semmi sem lehet igazán hiteles.**



Csá gyu!

Az újság király. Kéne bele egy oldal konzol, és egyoldal jövőkép.(új technológiák...) A jan. teljesgame? Lesz StarCraft? A Broken Sword könnyű vót, a kecske is csak öt percbet telt. Aggyatok stratégiákat tömegével. Mit tucc az új Earth 2150-ekről? hehehe, elő vagyok fizetve, ráadásul van otthon netem. jobb cikkeket írok, mint te, és jobban EU-zok mint te. übereljél.ha tudsz.mellesleg király az újság, és a további sablonok:) tényleg..

Happy birthday to You Happy birthday to You  
Happy birthday to You, GameStar,  
Happy birthday to You.

#### Hi Chronos!

**Miért kellene neked egy oldal konzol az újságba? Mi egyelőre nem érezzük ennek szükségszerűségét, bár igaz, hogy a konzolok nagyon törnek előre. A jö-**

**vőkép a Mélyvíz hírei között mindig ott van: ott írunk az új technikákról. StarCraft egyelőre nem lesz, örülök a kecskének, Neked öt perc alatt megvolt? Mint róptében a legyet ☺? Ügyes vagy. Lesznek majd stratégiák, de más is. Új Earth2150 készül. Na mutass egy jobb cikket! (Nem lesz nehéz, hisz én pocsek Arénát írok). Az EU-t aláírom bármikor. Köszí a szülinapi jókívánságokat.**



Tisztelt Gamestar, kedves Gyu!

Előrebocsátva, hogy a legpocsekabb levélírókhoz tartozom nagy örömmel ragadtam tollat(akarom mondani billentyűt), hogy megosszam véleményemet veletek. Az öröm mámor már akkor elragadt amikor a korábbi gyakorlattal szemben nem kellett egy hetet várnom a DVD-s újságra hanem a CD-s változattal egyidőben jutottam áhított lapomhoz. Az öröm pedig csak fokozódott a címlap megtekintése után. Tudom, hogy nem lehet olyat csinálni ami mindenkinek tetszik, de nekem nagyon bejött. Eleve kedvenc színemhez tartozik az ezüst és a kék, valamint ezek kombinációja, de a némi arany vegyítéssel és a tónusok megfelelően eltalált kombinációjával percekig bámultam a kezdőlapot, mint kamasz gyerek az első sexlapot. Szóval látszott, hogy már az első perctől sok melót fektettetek bele. (...). Persze akad néhány észrevételem, ami már nem ennyire pozitív, de tényleg csak jóindulattal teszem, hogy még jobb legyen a lap. (...) Másik észrevételem, hogy bár nagyon aranyosnak és jópofának tartottam a barkács rovatot, nekem őszintén szólva annyira nem hiányzik, sajnálom rá a helyet, annyi mindent lehet még odatenni. A posztert sokan hiányolják, biztos tele van már a hőcipőtök ezzel, de három éves gyerekeim mindig kíváncsi tekintettel várja, hogy kisseik-e valami az újságból, később várható e-téren változás?

Hát nagyjából ennyi még egyszer kívánok nektek további sok erőt és kitartást ebben a kiélezett piaci helyzetben, hogy sokáig olvashassuk a Gamestart! Ja és még egy a Jazz And Fausthoz hasonló izgalmas kaland, ne adj isten magyarul, tervbe van véve a „Full gamák” között?!

Na mostmár tényleg abba hagyom, mert nem szeretném az idődet rabolni, valami jó kis játéktól.

U.I.: Nagyon örülök, hogy megismerhettük végre a munkatársakat is közelebről, Bad Sectornak üzenem, hogy én is Mafiával nyomulok, mint aktuális kedvencel. (Gondolom ez őt nagyon érdekli?!)

#### Tisztelt Zotyi!

**Gratulálok! A bórítónkról készült műelemzés után hihetetlenül meghatottnak éreztem magam. A Barkács rovat momentán pihen, majd ha lesz jó ötletünk, esetleg betesszük . Poszter, mint már egyszer írtam, reklámfüzet. Ha van rá hirdető, van poszter. ha nincs, akkor nincs. Egy darabig nem lesz most kalandjáték, más stílusok következnek most.**

Nos, ez az Aréna is a végéhez ért. Remélem, kellőképp pocsek volt, hogy még a legkifinomultabb olvasóknak is megfelelően, én igyekeztem itibizi. A tanulság ezúttal sem maradt el: megtudhattuk, mi az összefüggés a vészhelyzet és a jövőben megjelenő játékok között. Találkozhattunk egy hardcore Tetris-rajongóval, egy igazi borítókritikussal s néhány nyelvújítóval is. Magyarán: ez az Aréna is izgi volt ☺  
Legközelebb már csak 2003-ban találkozunk Arénával, addig mindenkinek szeretnék a lehető legcsodálatosabb karácsonyi ünnepeket és mindennél boldogabb új évet kívánni, amiben majd magam is maradok változatlanul maximális tisztelettel,  
Gyu



# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



**Sziasztok! Örömmel konstatáltam, hogy sokan imádják előző teljes játékunkat, az Europa Universalist. Csak szegény Csontit kellett zaklatnom állandó jelleggel az olvasói kérdések miatt ☺. Sebaj, itt a legfrissebb kávé-szünet, most daráltuk és főztük, csak most, csak Nektek ☺!**

**András**  
Europa Universalis

Hellóztok András vagyok!  
Szerintem a mostani Gamestar a legjobb, (amióta veszem). Na és a játék, az maga a csúcs (Europa Universalis)! Ezzel kapcsolatosan lenne egy kérdésem: ha elfoglalok egy ellenséges Provinciát, akkor azt csak én irányítom, de nem jön belőle adó és nem is csatolja hozzám. Hogyan lehet teljes mértékben az ényém? Ha lehet minél hamarabb írjatok. Köszökök!!!

**Csak a háború lezárásával lehet a határokat változtatni, és a provinciát követelni, különben csak megszállod az adott provinciát. Ha békét kötsz velük, akkor lehetnek követeléseid.**

**Phantom**  
Lord of the Rings

hi láttam hogy te tesztelted a LOTR fellowshipet gondolom akkor tudsz segíteni nekem.  
amikor már a bány végén vagyok (film szerint) akkor jön egy izom szörny valami B betűs vékony híd van gandalfal kell valamit csinálni és a szörny tűzgolyót lehel rám ha közel megyek lecsap, fireblast-al valamit mond hogy neki erősebb a tűz atakja hogy tudném kinyirni? Előre is köszi a segítséget

Szia!  
**A balrogot úgy tudod legyőzni, ha villámmal megszóród, ettől elalél a kis drága. Utána gyorsan közel rohansz hozzá, és karddal megcsapkodod. Amikor megint felébred, akkor visszaro-hansz, és megint villámot szórsz rá. A műveletet addig kell folytatni, amíg a balrog jobblétre nem szenderül.**

**Ádám**  
Arx Fatalis

Csá Bad!  
Lenne egy hozzád egy kérdésem. Az Arx Fatalis-hez szükséges olyan nyelvtudás mint a Morrowind-hez. Mert Mikor elkezdtem játszani a Morrowind-del rögtön le is töröltem ugyan is egy szót sem értem abból amit az emberek beszéltek velem és Végigjártást meg nem találtam. Tehát az a kérdésem hogy morrowind stílusú-e az Arx Fatalis vagy inkább Baldur's Gate stílusú mert a BG-vel tudtam játszani ha Morrowind-es akkor küld már el nekem a VÉGIGJÁTSZÁSÁT vagy küld el azt az internet címet ahonnan letölthetem magyarul.

Szia!  
Az Arx Fatalisban van ugyan angol szövegelés, de messze nem olyan „vészes”, mint a Morrowindben. (Bár engem nem zavart annyira.) Szerintem a Baldur's Gate 1-2-nél is kevesebb a „duma”, hiszen az sem egy néma levante volt...☺

**Yozkesa**  
Mafia

Please help!!!  
Segítsetek a Mafia-you lucky bastard küldetésnél mert nem tudom megcsinálni és nincs más cool játékom amivel játszhatok. Már mindenkit kicsináltam de nem tudok bejutni a raktárba ami előtt a zöld autó áll. Mondjátok meg hogyan lehet bejutni. Kööööööönyiiiiii írjatok vissza

Szia!  
**A Lucky Bastard-os küldetést a következőképpen lehet megoldani... Először cammogj oda a kikötő hátsó részében található vagonokig és vasútpályáig. Állítsd be úgy a váltókat, hogy vezessen ahhoz a raktárajtóhoz, amely előtt a gengszterfőnök kocsija áll. Menj oda a vagonokhoz, és vedd ki a kerekeknel található faéket. A kocsik nekigurul az ajtóhoz, és nekiütözik. Utána csak oda kell menned, és Tommy magától felrobbantja a cuccot.**

**Thomas**  
Mafia

Hi Bad!  
hol van pete a pályán, akitől fegyvert lehet venni?  
előre is kössz

Szia!  
Egy Hobokenben lévő lepukkant mozi mellett van a csóka és a fegyverboltja.

**Thomas (még egyszer ☺)**  
Mafia

szia bad!  
a mafiában, annál a küldetésnél mit kell csinálni amikor bombát kell rakni sergio kocsijára? nem tudom rárakni a bombát, pedig nálam van. please help!

Szia!  
**Csak oda kell menni a környékre óvatosan, megvárni, míg bemegy a fickó a házba, majd odaoldalogni a kocsikhoz, aztán megnyomni az akciógombot.**

**Supers**  
Europa Universalis

Hello GYU!  
Lenne egy-két kérdésem. A jelenlegi teljes játékhoz kapcsolódik. Elég fontosak ezek a kérdések!  
1. Hogyan lehet katonákat hajóval szállítani. Tudom van valami súly, meg a hajók teherbírása, de hogy kell beirányítani a katonákat a hajóba?  
2. Hogyan lehet kiirtani egy népet. pl.: az ukránok fővárosát én kontrollálom, de ők „own”-ják. Ez mit jelent?  
3. Miért jelennek meg olyan népek a játék közben, amelyek még az elején nincsenek benne a kiválaszthatók között?  
4. Mire jók a Merchants-ok? Hogy lehet új lerakatokat létrehozni, és azok mire jók?  
5. Mire jó az, hogy valamit a vallásokkal lehet állítgatni? Honnan lehet papokat szerezni?  
6. Az nem baj, hogy a „native”-okat teljesen kiírtom?  
7. Az időlimitet nem lehet 1792 fölé állítani? pl.:2002  
8. Miért nem magyarul adtátok, amikor a boltban magyayrul lehet megvenni?

1. Csak ki kell jelölni, és behúzni őket a hajóba. A lényeg, hogy beférjenek a raktérbe.  
2. (Idézem magam ☺) Csak a háború lezárásával lehet a határokat változtatni, és provinciát követelni, különben csak megszállod az adott provinciát. Ha békét kötsz velük, akkor lehetnek követeléseid.  
3. Mert ilyen a történelem: különböző népek keletkeznek, jönnek-mennek ☺. A játék követi a történelmet.  
4. A kereskedőkkel – meglepő módon ☺ – kereskedni lehet. A kereskedői „lerakatokat” pedig a telepésekkel lehet létesíteni. Olcsóbb, mint a kolónia, nagyobb eséllyel lehet megcsinálni, és több pénzt is hozhat. Viszont az ellenség egy mozdulattal felégetheti. Tehát jól lehet vele keresni, de veszélyes.  
5. A papokkal a vallási toleranciát lehet állítgatni. Minél több vallás felé vagy a lehető legtoleránsabb, annál jobban fognak szeretni. Viszont minél több vallás van egy felségterületen, annál kevesebb pontot van rá. Nem könnyű a szentélet sem ☺.  
6. Nem. Csak keményen ☺!  
7. Nem. 2002-ben elég hülyén venné ki magát, ha lovas hadsereggel harcolnál, nem ☺!  
8. Azért, mert az angol verziót licencltük a játékot eladó cégtől. A szerződés az angol verzióra vonatkozott. Egyébként, ha láttad volna azt a remek „magyar” változatot, akkor szvsz csak áldanánk minket, hogy Shakespeare nyelve mellett maradtunk...

Bad Sector



# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HARDVERES PROBLÉMÁK



**Sziaztok! Lassacskán az év utolsó KV rovatában is kezd érezhetővé válni az ünnepek előtti pánikhangulat, amikor is mindenki vásárlással, gépfejlesztéssel kapcsolatos kérdésekkel bombáz. Már kezdem azt hinni, hogy idén megint csak én leszek az egyetlen, aki az utolsó pillanatban fog bevásárolni ☺. De lássuk most az e havi KV-adagunkat!**

**Katona Bálint**  
GF4 MX440 vs. Radeon 9000Pro

Game szörfös vagyok!!! Elsőnek el szeretném mondani, hogy a GAMESTAR király!!!!!!!!!!!!!!! Nekem egy nVIDIA GeForce2 MX 400 64MB-os grafikus kártyám van! (béna, mi?) És ezt lecserélném!!!!!!!!!!!!!! Melyikre érné meg jobban: nVIDIA GeForce MX 440MB-osra vagy egy AtiRadeon 9000 PRO 64MB-osra??? Nagyon szeretném, ha segítenétek!! És nagyon szeretnék benne lenni az újságban!! Élőre is köszönöm neked Mady!!!!!!!!!!!!!!

**Először is köszi!!! Én az ATI Radeon 9000 PRO-ra szavazok 64 MB RAM-mal!!! Igaz, egy picit drágább mint a GF4 MX 440, de szerintem jobban is teljesít egy erős procival!!! 3Dmark 2001 1024x768x32 Radeon 9000 PRO :7514 pont GF4 MX 440: 5669 pont!!! Benne vagy!!! Szívesen ☺!!!**

**Tótha Attila (Ati)**  
Kérdések

Örülnek, ha tudnál nekem segíteni egy-két témában, mert nem igazán vágom a dolgokat. 1. Pár hete széles vigyor kíséretében sikerült azt a konfigot megvennem, amit ajánlottál. Minden szép és jó volt, leszámítva, hogy némely oldalt nem akar megjeleníteni. Most nem tudom, hogy a net nem jó azokhoz az oldalakhoz (56k) vagy a Windows? (WinXP) Szerinted? Vannak chates oldalak, ahova most nem tudok belépni, és a video chat sem működik L 2. Olvastam az egyik számban az mp3 lejátszókról szóló tesztet, és ehhez kapcsolódóan is lenne kérdésem. Egy 8cm-es mini CD lejátszót szeretnék megvásárolni, de nem tudom, hogy a most meglévő CD írómmal meg tudom-e írni azokat a mini CD-ket. Kell valami spéci progi az írásukhoz, vagy valami külön írásmód? Az íróm egy külső Toshiba 8x cd író, tudom nem egy mai darab... segítségem köszönöm!

Nem az internetkapcsolatoddal van a gond, hanem – ha jól sejtem – a böngésződdel! A WinXP egyik nagy hiányossága hogy a Javá-t tartalmazó oldalakkal nincs kibékülve. A megoldás egyszerű: az XP SP1 javítócsomagot kéne fölrakni, az tartalmazza a Virtual Java Machine-t...és még sok más! A mini-CD-ket pedig ugyanúgy meg tudod írni, mint a normál 12 cm-es társait, semmi spéci nem kell hozzá. A sebesség meg nem mérvadó, 8x-os sebességgel is tökéletesen megírja neked a zenéket, ennél sokkal gyorsabban meg élből nem ajánlott.

**Varga Tamás**  
GeForce4!!!!

Mielőtt belétyölnél még egy kis kávé, jó lenne, ha válaszolnál nekem egy sürgős kérdésre. Először is, hogy mivel iszod a kv-t, tejjel vagy és cukorral vagy csak üresen? A másik kevésbé fontos kérdés, hogy van nekünk két gépünk, amiket kicsit fel szeretnénk újítani az ünnepekre, hogy tudjunk há-lózatban nyomulni. Na mármost ehhez kéne a segítség, ugyanis mindkét gépbe szeretnénk új videokártyát vásárolni. A régiek felett már elszállt az idő, de nem tudok dönteni. A kiszemelt két kártya: Abit GeForce4 MX 420-as 64MB SDR vagy egy GF4 MX460-as 64MB DDR-el. Mivel és mennyivel tud többet a 460-as a 420-nál, érdemes-e megvenni az egyikbe inkább a 460-ast annak ellenére, hogy 15E drágább? A gépeim: Duron900, 96MB SD, nVidia Vanta VGA. illetve, AMD XP 1.4-es, 256MB DDR, Noname GeForce2 MX200 32MB. A választad előre is köszönöm, az újságba meg tudom, hogy úgy sem raksz be. Soha nem szoktál, pedig oszlopos kv-s tag vagyok már ☺ Ha jók lesztek, karácsonyra mindekinek küldök majd kv-t!

**Akkor most engedjétek meg, hogy jóvátegyem bűneim, és eláruljam azt a titkot, ami miatt sok tízmillió kedves GameStar-olvasónak okozok forgolódásokkal teli, álmatlan éjszakát: tejjel és cukorral ☺. De hogy úgy tűnjön, csinálunk is valamit, ezért ebben a rovatban válaszolok a kevésbé fontos kérdésekre is. A két kártya között elég nagy különbség van. Mivel a gyártási technológia és a felhasznált tranzisztorszám is megegyezik, ezért a fejlesztők a már jól bevált módszerrel az órajel-sávészélesség megemelésével fokozták a teljesítményt. Vagyis a mag órajele 250/300, a memória órajele 166/275, a memória sávészélessége pedig 2,6/8,8 (GB/mp) természetesen a 460-as javára. Igazából azt tudom mondani mindenkinek, hogy a 460-ast érdemes leginkább megvenni, igaz, hogy jóval magasabb az ára, de egy erősebb procihoz azért ez dukál. Én a helyedben a Duronnal felszerelt gépembe egy 420-as kártyát tennék, ezenkívül még 128 MB memóriát, az XP-s konfigba pedig egy GF4 MX 460-ast. Tudom, hogy oszlopos kv-s tag vagy, és mivel mindenkinek jól fog jönni egy kis kv, ezért beraklak ☺ (csinján a szexuális utalásokkal... – ender).**

**Mészáros Zoltán**  
Bluetooth!

A segítségemre lenne szükségem. A napokban vettem egy notebook-ot, amiben van Bluetooth. Azt viszont nem tudom, hogy hogyan lehet megoldani azt, hogy az otthoni géppel is tudjam használni ezt

a rendszert? Kell valami kártyát venni a gépbe, ha igen, mit és mennyibe kerül? A gépem egy Celeron 900-as 256MB SD memóriával és egy Ati Radeon 7000-es kártyával van felszerelve és hálókártyával. A másik kérdésem, hogy van egy Bluetooth-t támogató headset-em. Az lenne a kérdésem, hogy ezt tudom használni internetes élő beszélgetésre? Köszönöm előre is a választadot!

**A gépedet nagyon egyszerű módon teheted Bluetooth-kompatibilissé. Lehet kapni USB-re dugható Bluetooth egységet, amit csak rádugsz a gépedre, és máris képes kommunikálni a többi kékfogúval! Ennek az ára olyan 18 ezer pénz. A headsetet is felismeri, és ugyanúgy tudod használni, mint a normál headsetet, akár csevegés közben is. Arra viszont vigyázz, hogy ha XP van a gépeden, akkor töltsd le hozzá a Windows XP SP1 javítócsomagot, mert e nélkül nemcsak a mosoly fog lefagyni az arcodról, hanem a géped is ☺.**

**Fecó**  
Új gép

Jóóók vagytok! Talán te is észrevetted, hogy kicsit több mint négy hét múlva karácsony. Na ebből az apropóból szeretném végre számúzni a régi 466-os Celeron gépemet végérvényesen a lakásból és venni egy újat. Azt szeretném megtudni tőled, hogy milyen gépet érdemes most venni, hogy elfussanak rajta jól a játékok, de ne kerüljön egy vagytonba. Olyan 160e körül gondoltam, monitor nélkül, egy AMD konfigra. Persze nem kell max. felbontás full részletességgel, hanem olyan közepes minőségben. Elsősorban szimulátor progikkal szeretnék nyomulni, meg FPS-el. UT2003 stb. Szerinted érdemes még várni egy-két hetet a vásárlással?

**Igen tudom, most, hogy mondod ☺! Én egy AMD XP1700+, ASUS A7V333es, 256 MB DDR, GF4 MX 460 64 MB DDR-t, Maxtor 40 GB (7200 RPM) összeállítású gépet ajánlok neked. Ezt olyan 120-130 e nettóért megkaphatod. Ezzel már azért lehet játszani nagyobb felbontásokban is. A vásárlással kapcsolatban szerintem nem várj, mert nem lesznek alacsonyabbak az árak, ráadásul nem is lehet már mindent kapni az utolsó hetekben. Ezt tapasztalatból tudom!**

Ennyi volt a 2002-es év utolsó KV-szünete, jövőre ugyanitt találkozunk, és ne feledjétek, bármi hardverrel kapcsolatos kérdésetek, problémátok van, csak bátran írjatok a kv@gamestar.hu címre! És hogy kedves Kornél olvasónkat idézzem: További byte-okban gazdag évet mindenkinek!  
Mady



## A TI OLDALATOK

## MÁSİK OLDAL



**Érdekes hónapot zártunk ezúttal is. Egyrészt már megint újabb szobába költözünk (erről majd a későbbiekben), másrészt megszaporodtunk (no persze nem úgy, ahogy gondoljátok, de azért nagyon örültünk neki, hogy így alakult). Itt az élet sosem áll meg (pedig nem is egy ismert bank vagyunk ☺).**

**A**kkor kezdjük a költözéssel. Amióta ebben az irodaházban dolgozunk, igazán megszokhattuk, hogy nem fog pattanás nőni az ülepünkön az egy helyben ülés miatt. Én még csak másodszer költöztem, de Zerocool már valahol az 5. felé tart. Mindegy, a dolog lényege az, hogy a komplett szerkesztőség két, egymásba nyíló szobába került, így mindenki kéznél van, aki csak kell. Mármint ha épp itt van, mert ha nincs, akkor már komplikálódik a helyzet. Mindenesetre kellemes meglepetés a hely, mert növeli a csapat-szellemet. Az a kicsi levegőtlenység, meg sötétség és bezártság meg úgysem számít ☺). Remélem, a legközelebbi költözéskor kapunk ablakot is, friss levegővel! Ha nem, akkor szólunk a nagy és erős Malachitnak, adunk a kezébe egy nagy és erős ütfefúrót, és bontunk magunknak ablakot. Aki karácsony táján itt a Révay utcában kolbászol, az vigyázzon majd, nehogy a lehulló törmelékek összeborzolják a haját.

## ÚJ JÖVEVÉNY

Mielőtt azt hinnétek, Uhuról vagy valamilyen új kollégáról van szó, azonnal tisztázom a félreértést. A jövevény ugyanis egyelőre még nem dolgozik a szerkesztőségben (legalábbis még egy darabig), sőt, a számítógépek mibenlétéről sincs semmi fogalma (egy ideig arról sem lesz ☺). Akkor ki ő? Elárulom a titkot, Fülöp Csengének hívják a leányzót (vagy ahogy mi szoktuk hívni, Ender Csenge). Ugyanis a GameStar fennállásának történetében először az egyik kollégánknak gyermeke született! Fantasztikus, döbbenetes, lenyűgöző hír és felülmúlhatatlan öröm mindnyájunknak, legfőképpen a büszke apának. Az egész szerkesztőség és a GameStar komplett olvasótábora nevében is gratulálók Ender kollégának és gyönyörű nejének az elbűvülő gyermekekhez. S itt át is adnám a szót Endernek, meséljen kicsit gyermekéről: Adatok: 4150 gramm, de a tördelés pillanatában már háromhetes, 58 centi, világosbarna haja van és világoskék szeme, de ez persze változhat hat hetes koráig. És természetesen ami a legfontosabb: nagyon jó csaj! S azért, hogy osztozni tudjatok velünk a közös örömben, hadd szerepeljen itt egy sztárfotó Fülöp Csengéről.



Persze érdemes lenne mesélni egy kicsit arról a zenés-táncos mulatságról is, melynek keretében szerkesztőségünk „nem hivatalosan” is elbúcsúztatta endert a legényélet szépségeitől egy neves budai szórakozóhelyen. Az alaphangulat megteremtése néhány üveg, nyomokban alkoholt tartalmazó „üditőital” segítségével zajlott le úgy fél kilenc tájban. Ezután mindenki magvas gondolatokkal halmozta el az ifjú apát, aki azonban újabb és újabb rundok megrendelésével próbálta tudatosítani a társaságban, hogy mi inni jöttünk ide, nem pedig szórakozni. A hangulat úgy 11 óra tájban hágett a tetőfokára, amikor is ender felhívta a Digital Reality-s srácokat, és elmondta nekik: épp most teszteljük a Platoont, és ez a nagy zsvijaj csak annak tudható be, hogy ennyire tetszik mindenkinek, végül pedig biztosította őket afelelől, hogy a játék értékelése jelenleg 103%-nál tart, és még mindig emelkedik. Másnap sűrű bocsánatkérések közepette biztosítottuk a DR-es srácokat, hogy a tegnap estit nem gondoltuk egészen komolyan, és természetesen a tőlünk megszokott szigorú, de korrekt értékelésre számíthatnak a Platoonnal kapcsolatban. Többre igazándiból senki nem emlékszik, úgyhogy ezúton is szeretnénk elnézést kérni mindenkitől, akit aznap éjjel néhány furcsán egyensúlyozva beszélő fiatalember azzal hívott fel, hogy épp Platoont tesztelnek, és jó lesz-e rá a 103% ☺...

## LEGÚJABB ÓRÜLET

Nagyon sok mindent csináltatok már, amióta világ a világ, s mindig elképeszt az a hihetetlen



kreativitás, az a döbbenetes tenni akarás, amelyel Ti, olvasók rendelkeztek. A versek vége láthatatlan sorokban ömlenek, az Arénába egyre szellemesebb levelek érkeznek, azonban ki gondolta volna, hogy megihlet benneteket a mi bevezető oldalunkon látható montázs, amely mindig az adott hónap kiemelt témájához csatlakozva ábrázol minket. Sok olyan olvasónk van, aki hangyaszorgalommal kivagdosta, bedigitalizálta a fejünket, s maga is létrehozott hasonló műveket. El is határoztuk, hogy a következő havi számunkban közlésezzünk egy olyan kis összeállítást, amelynek segítségével egyéni montázsokat készíthettek, többféle fejet fölrakva mindenkitől. Remélem, sokan éltek majd a lehetőséggel, és jó kis montázsokat csináltak majd rólunk valamelyik dögös játékban. Addig is okulásképpen itt látható két kiemelkedő alkotás (Azért nem semmi vagyok talpig hokiszerezésben, valljuk be).

## SZÓLJ BE TE IS!

Aránylag friss örület a honlapunkon a beszélés lehetősége. Ezen egyszerű funkció révén rövid, frapárs és szellemes beszélésekkel lehet turbósítani a GS-honlapot, amely ezek után halhatatlanná teszi a szerzőt, ugyanis megfelelő elbírálást követően a beszélés-adatbázisban levő mondatokat a honlap véletlenszerűen kirakja a felső sorba. Következzenek most e havi perszonális kedvenceim ☺:

Mit fog a néger a takaró alatt? Aludni... (Tusi)

A hangya súlya 10xesét felemeli, és Kemotox hatására mindig jobbra dol el...

(Quikee)

Az Ero a GameStar-ral van (de nagyon!) (MacGeri)

Hogyan írjuk a nullát római számokkal? (Zotyá123)

Ha már felállsz megpofozni, legalább hozd ide a Gamestaromat! (Sophiaso)

A nőkkal való érvelesnek két fajtája van. Es egyik sem működik. (Sam. Joe)

Úgy bederivállak, hogy a Jóisten sem integrál ki! (mirc)

Olyan egyszerű vagy, hogy hozzád képest a szász-szög integrált áramkör. (Satan\_papa)

Itt az idő, hogy Ti is beszéljatek! Irány a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) honlap, és mondjátok csak a magatokét! A halhatatlanság vár rátok! (No és persze ha valami igazi gyöngyszemet sikerül elkövetni, itt is közöljük)

Ennyi volt ebben a hónapban a Másik oldal, sikerrel, örömmel, fotókkal és beszélésekkel! Boldog karácsonyt nektek, és jövőre találkozunk! (Addig küldjétek nekünk sok montázst, verset, beszélést és rengeteg karácsonyi meglepít!)

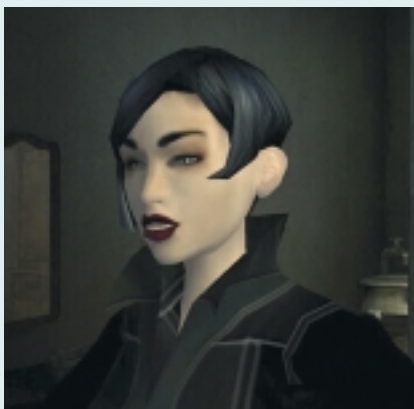
Gyu



# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## POST MORTEM

A hagyományos logikai kalandjáték – szerencsére – minden károkozás ellenére csak nem akar meghalni: ennek legékesebb példája a beszédes című Post Mortem, amely a kiváló Syberia-t kiadó Microïds újabb nagy dobása lesz! Aki szereti a sötétebb hangulatú krimiket, az valószínűleg a mennyben érzi majd magát, hiszen ez a játék a film noir stílus igazi képviselője. A húszas évek Párizsában játszódó sztori főszereplője egy magádetektív, és a játék rögtön véres gyilkosságokkal kezdődik. Vérbeli nyomozós kalandjáték – reméljük, nem fogják elszúrni...



## INQUISITION

A középkor legkegyetlenebb szervezete a Szent Inkvizíció volt, amely többek között páratlan kincsekkel győzte meg a „pogányokat” és hitetleneket, hogy Isten szelíd és jóságos... Ebben a „szent” erőszakszervezetről szóló akció-kalandjátékban egy XIV. századi tolvajt alakítunk, akivel a templomos lovagok titkos, rejtegetett kincsét kell megtalálnunk, mielőtt még a szintén a kincsekre utazó Inkvizíció kapna el minket.



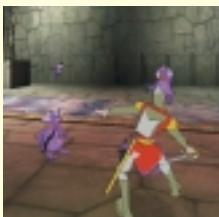
## SHADOWS OF DESTINY

Hogy milyen az élet a halál után? E kalandjáték főhőse tudna mesélni róla, miután páratlan lehetőséget kap: meggyilkolását követően több évszázadon át nyomozhat az után, mi vezetett a halálához. A konzolon nagy népszerűségnek örvendő Konami végre PC-re is megjelentette sajátos hangulatú kalandjátékát: hogy milyen lesz, azt a következő számból megtudhatjátok...



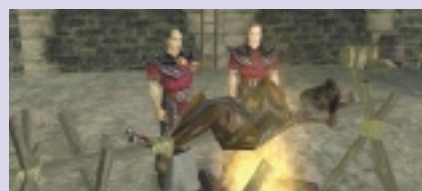
## DRAGON'S LAIR 3D

Az idősebbek biztosan emlékeznek még az Amiga egykori akciósztárjára, a „sárkányölő” Dirkre, akivel több pályán keresztül kellett egyfajta interaktív rajzfilmszerűségben nyomulni. Ez az újabb verzió egyszerre jelent majd nosztalgiazását és friss élményeket, ugyanis egy teljesen 3D-s, látványos külső nézetű akcióról van szó.



## KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK...

... jelen pillanatban még bizonytalan. Történt ugyanis, hogy a Gothicra (lásd a képeket) vonatkozó aláírt szerződésünkkel gondok adódtak. A tárgyalások ezzel kapcsolatban jelenleg is folynak. Ezzel párhuzamosan azonban gőzerővel dolgozunk, hogy biztosan ne maradjatok teljes játék nélkül a jövő hónapban sem. Sőt még azt is elárulhatjuk, hogy a teljes játék mellett lesz még egy-két exkluzív meglepés is, ha minden jól megy. Addig is jó játékot a Warcraft II-vel!



## MORROWIND: TRIBUNAL

Megérkezett a tavalyi év RPG-sztárjának, a Morrowindnek az első hivatalos kiadása. A Tribunalban Morrowind fővárosába fogunk eljutni, és leginkább különféle katakombákban bolyonghatunk. Így egy kicsit az Arx Fatalis riválisa is lesz ez a kiegészítő: hogy mennyire állja meg a helyét, azt a következő számból megtudhatjátok.



## MEGJELENÉSEK

kék GameStar: 2003. január 10.  
ezüst GameStar: 2003. január 10.



