

Teljes játék:

# Rainbow Six: Rogue Spear

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar

# GameStar



576 KByte

Trust  
500.000 Ft  
ÉRTÉKŰ NYEREMÉNY

2003-04

4

A lap ára: 1596 Ft

Előfizetve: 1197 Ft.

2003. április

Delta Force:

## Black Hawk Down

Rainbow Six:

## Raven Shield

## Vietcong

12 oldalon az év legjobb kommandós játéka!

Master of Orion 3

TOCA Race Driver

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

## CeBIT 2003-beszámoló

Az év legnagyobb hardverkiállításáról 5 oldalon

Előzetesek: Shade - béta teszt, Deus Ex: Invisible War, The Hobbit, X2: The Threat, Bemutatók: Enclave, Line of Sight: Vietnam, Blitzkrieg Mélyvíz: Játékvezérlők tesztje, Tuning lehetőségek a BIOS-ban, ATI vs. NVIDIA - előtekintő



# OLVASD EL!!! FONTOS!!!

Nyugi, ez még mindig a Bevezető. Azért a furcsa, mondhatni figyelemfelkeltő cím, mert a GameStar legújabb, saját eszközökre támaszkodó, széles körű felmérése nyomán (Gyu végezte az arénás levelek olvasgatása közben) bizonyossá vált, hogy becses olvasóinknak (azaz Nektek) mintegy 60, uszkve 65%-a nem szokta volt elolvasni a főszerkesztői bevezetőket. Egyáltalán.

Leszámítva azt az egyeseknek tán jelentősnek tűnő, ámde valójában totálisan lényegtelen, nüansznyi is csak bajosan nevezhető problémát, hogy ilyenkor tengermély személyes válságba, mondhatni a nihil szélére sodródva kezdek el gondolkodni ereim felmetszésén (hosszában persze), szembesülnöm kell azzal a jóval nagyobb horderejű ténnyel is, hogy a főszerkesztői bevezetőben közölt fontos információk (lásd: teljes játék serial száma, előfizetői ár-változás, oldalszám-változás, speciális tudnivalók a DVD-vel kapcsolatban, teljesjáték-változás stb., stb.) süket fülekre találnak.

Például – hogy ne menjünk túl messzire – ebben a hónapban itt van ez:

Többen jelezték, hogy a februári DVD lemezeket egyes forgalomban lévő DVD-olvasók (márkát és típust nem írok, ez itt nem a reklám helye) nem hajlandók olvasni, míg mások igen. Mi természetesen – a DVD-gyárral közösen – azonnal rávetettük magunkat a problémára, amelyre hamarjában sikerült is megoldást találni, így az utángyártott lemezeket már a problémás drive-ok is gond nélkül olvassák, és fogják is olvasni, ezentúl mindig. Ezeket a DVD-eket magától értetődően postázzuk az érintetteknek, és minden olyan Kedves Olvasónknak, aki problémát tapasztalt februári DVD mellékletével kapcsolatban, de eddig valamiért nem értesített bennünket erről. (Tegye meg mielőbb!)

Látjátok? És ez csak egy a sok fontos és érdekes dolog közül, melyekkel a főszerkesztői bevezetőkből hónapról hónapra foglalkozunk. Úgyhogy tessék szépen elolvasni, mert az jó a hazának, jó nektek, jó a GS-nek, és jó nekem is ☺. Boe

u.i.: Kellemes Húsvéti Ünnepeket!



# TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Rainbow Six: Rogue Spear	8

## ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
-------	----

## ELŐZETESÉK

Shade béta-teszt	18
Brainfactor-interjú, 2	20
Will Rock	21
Deus Ex 2: Invisible War	22
The Hobbit	24
Colin McRae Rally 3	26
X2: Wolverine's Revenge	27
X2: The Threat	28
Milia 2003	30

## FÓKUSZ

Indiana Jones and the Emperor's Tomb	34
A világ legvagányabb régésze	40

## JÁTÉKBEMUTATÓK

Enclave	42
Line of Sight: Vietnam	46
Vietcong	48
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	52
Delta Force: Black Hawk Down	56
Blitzkrieg	60
Master of Orion 3	64
Championship Manager 4	68
High Heat Major	70
League Baseball 2004	70
Harbinger	72
TOCA Race Driver	74
F1 Challenge '99-'02	78
Il2 Sturmovik: Forgotten Battles	80
Budget	84
Játékmúzeum: Dr. Jones emlékiratai	92

## TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek	88
Blitzkrieg-tippek	90
C&C Generals: haladó multitypek	92
Indiana Jones-tippek	94

## MÉLYVÍZ

CeBIT 2003	98
Piactér	104
Shuttle XPC SN41G2-teszt	106
Kontrollerteszt	108
ATI vs. NVIDIA – előtekintő	112
BIOS A-tól Z-ig	114
Windows XP-tippek VI. rész	116
Hardverteszt-összesítő	118

## MÁSVILÁG

StarMusic	120
StarMovie	121

## KÖZÖSSÉG

Aréna	122
KV-szünet – Szoftver	125
KV-szünet – Hardver	126
Másik oldal	127



## 34. OLDAL FÓKUSZ INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

„No és az elképesztően jól kivitelezett verekedés mellett ott vannak a különféle fegyverek. Elsőként Indy hatlövetű Coltját említeném, amely egy az egyben olyan hangot ad ki, mint amilyenek először hallottam *Az elveszett frigyiláda fosztogatóiban!*”



## 48. OLDAL – VIETCONG

„Tartottam attól is, hogy minden pálya egyforma lesz – de nem csupán a küldetések változatosak, hanem a tájak is. A dzsungelen kívül rengeteg izgalmas helyszínen megfordulunk majd, például a több kilométernyi (!) vietkongalagút már-már Arx Fatalis-hangulatú ☺.”



## 74. OLDAL – TOCA RACE DRIVER

„Első dolgunk az állunk után történő kutatás lesz! A játék grafikája ugyanis nem sok kívánnivalót hagy maga után: a pályaversenyeket feldolgozó programok örök mumusai, az aszfalt menti objektumok olyan igényes kidolgozással kerültek a játékba, hogy le a kalappal a készítőik előtt!”

# CD-TARTALOM

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

## TELJES JÁTÉK!

Tom Clancy szoftvercége, a Red Storm Entertainment forradalmasította az FPS műfajt 1998-ban megjelent játékkal, a Rainbow Six-szel. A hangsúly az „agyatlan“ lövöldözésről átkerült az alapos tervezésre, a precíz csapatmunkára és a tervek pontos kivitelezésére. Sok-sok türelemre lesz szükségünk, amíg belerázódunk a szuperkommandós szerepébe, hiszen azok számára, akik még nem játszottak taktikai real-FPS-sel, szokatlan lehet, hogy egy lövéstől is meghalhatunk – de ha egyszer ráérzünk a terroristavadászat ízére, nagyon nehezen fogunk elszakadni a játéktól!



## JÁTÉKDEMÓK



### Freelancer (154,01 MB)

A Microsoft már nagyon régen elhintette az infót, mely szerint a Digital Anvil egy igen ígéretes űrhajós játékon dolgozik. Nos, a hosszú hónapokig-évekig tartó találgatások után, nemrégiben hirtelen napvilágot látott a Freelancer. A nem kicsit eseménydús alkotásban rengeteg feladatunk lesz, köztük az univerzum felfedezése, harcok, és még sorolhatnánk. Nem csak azoknak érdemes kipróbálni, akik sokat gondolnak a csillagos égre...



### TOCA Race Driver (92,26 MB)

Elegend van a söpredék autósjátékokból? Unod már a gyenge próbálkozásokat? Esetleg az igazán nagy sikervárományosokra koncentrálsz? Nos, akkor itt a te játékd! A TOCA Race Driver (avagy Pro Race Driver vagy V8 Challenge) ebbe a kategóriába tartozó versenyprogi. Remek a grafikája, ám ez még persze nem lenne elég a sikerhez. Sok lehetőség, kiváló játékmenet – e jellemzőkkel szintén rendelkezik a Codemasters legújabb PC-s megvalósítása. Kár lenne kihagyni...

## MÉLYVÍZ

### KaZaA Media Desktop v2.1

A fájlcsere szolgáltatások történelmében a Napster megjelenésétől számoljuk. Azóta már nagyon sok változáson esett át a számítástechnika ezen területe. A sokat támadott programoknak jelen korunkban egyik vezetője a KaZaA Media Desktop, amely rengeteg meglepetést tartogat. Ha megfelelő internetkapcsolattal rendelkezel, szinte bármilyen zeneszámba bele tudsz hallgatni a segítségével, nem is beszélve arról, hogy akár ismerősödnél is átküldhetsz vele kisebb-nagyobb állományokat. Az új verzióknak már a küllemét is meg lehet változtatni, így még egyedibbé válhat ez a barátságos progi...



## EXTRA

### Freeware játékok

Ebben a hónapban ismét jó néhány ingyenes teljes játékot válogattunk ki nektek. Ezúttal 8 alkotásra esett a választásunk, melyek lényegében elég különböző stílusúak – vagy reményeink szerint mindannyian találtak legalább néhány olyat,

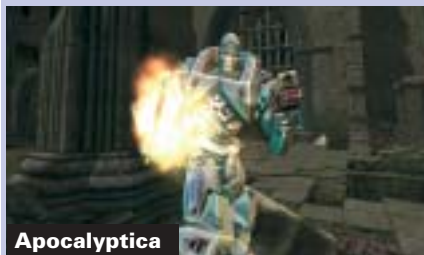


amely kedvetekre való lesz. Figyelmetekbe ajánljuk az egyik legötletesebbet, nevezetesen a SheepDog Challenge-et. Ebben a birkaterelgetés tudományát kell elsajátítanunk, és időre a karrámba terelgetnünk a butuska jószágokat ☺.

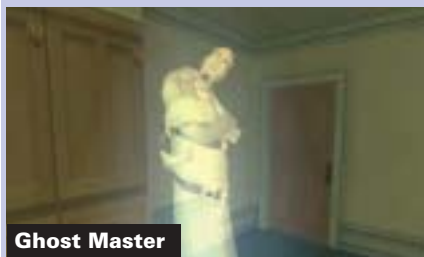
### Csalások és trainerek

A nagy érdeklődésre való tekintettel ebben a hónapban is megannyi csalást és trainer programot tettünk fel mellékletünkre. Az előző hónaptól megtalálható a korongon a DLH 98 Cheat gyűjtemény, mely több ezer játékhoz tartalmaz kisebb-nagyobb trükköket. Adatbázisa természetesen frissült, így az aktuális nagygűjtyűkhöz is található segítség. Mindemellett jó néhány trainer is felpakoltunk, amelyek a csalás fogalmát tovább tárgítják. De ne feledjétek, hogy ezek használata sokszor elronthatja a játékelményt...

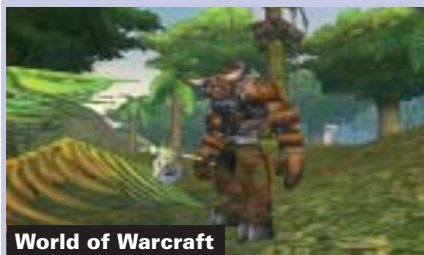
## ANIMÁCIÓK (9 DB)



Apocalyptica



Ghost Master



World of Warcraft



XIII

## ROVATOK (9 DB)

Aktuális GTA rovatunk legszembetűnőbb változása, hogy átalakult a külleme. Szerintünk elég jól sikerült, és ugyebár sosem árt egy kis változatosság ☺. E hónapban sem maradnak el a meglepetések, természetesen a megszokott találás is adott. Hamarosan megérkezik a GTA: Vice City is, mely újabb meglepetéseket tartogat a rajongók egész hadának.

**Rovatalkotó kerestetik!** Amennyiben van egy eredeti ötleted, esetleg rovat formájában szeretnéd viszontlátni mellékletünkön, jelentkezz Madynál ([mady@gamestar.hu](mailto:mady@gamestar.hu)), aki majd felváltja a lehetőségeket. A megalkotásban sokat segítünk, Neked legfőképpen a tartalmat kell szolgáltatnod...



# DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

## EXKLUZÍV ANYAGOK

### CeBIT 2003

Idén is megrendezésre került az immár a világ legnagyobb hardverkiállításának számító CeBIT. Ezúttal is a márciusban még igen hideg Hannover adott neki otthont. Jó szokásunkhoz híven mi is ellátogattunk a rendezvényre, és rögzítettünk is sok mindent a látnivalókból. Ez egészen pontosan 182 képet jelent, melyeket csak nálunk láthatok. Érdekes elolvasni hozzá cikkünket is, melyben további érdekességekre is fény derül!

### ATi Tech Demók

Az nVIDIA legnagyobb riválisa, az ATi manapság óriási dolgokat produkál. Egyre inkább képeses tökéletesíteni termékeit, és alig egy év leforgása alatt lasscskán teljesen átírta a hardvertörténelmet. Legújabb megvalósításai (a Radeon 9800-at is beleértve) mellé is készültek különféle demók, amelyek amolyan „teljesen lélegzetelállító” kategóriába tartoznak. Ezeket a demókat videón és futatható .exe formátumban is megtalálhatjátok DVD mellékletünkön. Érdekes megismerlni őket, és nem csak azoknak, akik a legújabb trónkövetelő termékek birtokában vannak (ezek ugyanis a korábbi típusokon is hajlandók futni, igaz, nem éppen felhőtlenül ☺).

### Mátrix-egyveleg

Bizonyára sokan tudjátok, hogy már csak alig néhány hét, és vetítésre kerül minden idők egyik

legjobb mozifilmje, a korszak- és stílusalkotó Mátrixnak a folytatása.

Mindemellett készül egy Animatrix nevezetű, csak videón és DVD-n megjelenő történet is, amely szintén eléggé ígéretes. Ez lényegében kilenc különféle feldolgozású animációs filmet foglal magában, amelyek különféleképpen mesélik el a film körüli eseményeket. E szépséges alkalom előtt tisztelgetve két Mátrix-videót is feltettünk a korongra. Mindegyik lejátszásához telepítened kell a QuickTime nevezetű programot (melyet szintén fellelhetsz a lemezen)!

### Exkluzív játékanimációk:

Ebben a hónapban sem voltak restek, és készítettünk ismét néhány olyan játékanimációt, amelyeket csak nálunk láthattok! Ezúttal a Devastation, a Rainbow Six: Raven Shield, a Sabotage 1943, valamint a Sacred című alkotásokban gyönyörködhetek. Előbbi kettő már a boltokban van, így ha megtetszenek, máris rohanhatsz beszerezni őket. Ezzel szemben az utolsó kettővel még nem nagyon találkozhattál, sőt főleg csak képek szívárogtak ki róluk...



## DEMÓK

### Devastation



### Raven Shield SP



### Restaurant Empire



### Warrior Kings



### + a továbbiak:

Casino Inc., Echelon: Wind Warriors, Harbinger, Praetorians MP, Shadow of Memories, War and Peace

## ANIMÁCIÓK

### Enter the Matrix



### Planetside

### + a továbbiak:

Casino Inc., Devastation, Downtown Run, Final Fantasy X-2, Humvee Assault, Lock On: Modern Air Combat, Max Payne Kung Fu 3.0, MotoGP 2, Praetorians, Rainbow Six: Raven Shield, Red Shark, Robot Arena, Shadowbane, Star Ancestor, Strike Fighters: Project 1 Movie, Touchdown Tech Movie, Ufo: The road to Aftermath, Yager

## EXTRA

### Kiegészítések 8 játékhoz!

Aktuális számunkban nyolc különféle sikerjátékhoz válogattunk nektek modokat (módosításokat, vagy ahogy még ismerjük, kiegészítéseket ☺). Ezúttal a Battlefield 1942, a Diablo 2, a Grand Theft Auto 3, a Half-Life, a Quake 3, a Return to Castle Wolfenstein, az Unreal 2, valamint az Unreal Tournament 2003 kedvelői ismerkedhetnek meg néhány újdonsággal. Mindezek közül is kiemelnénk a BF1942 alá készült G.I. Joe modot! Fergeteges ☺!



## TOVÁBBI ÉRDEKESSEGEK

Most pedig lássunk egy kis összefoglalót a DVD-n található érdekességekből!

**Játékerem:** 34 csalás/trainer 32 játékhoz, 149 screenshot 11 játékról, 20 háttérkép 11 játékról

**Rovataink:** Battlefield 1942, Elasto Mania, FIFA, Grand Theft Auto 3, Hungarian Sim World, HTML programozás, Humor, Játék Honosítások, Ti küldtétek!, Örültek u[T]cája

**Extra:** 36 játékhiba, 39 vicces Windows-kép, 4 általatos küldött érdekesség

**Mélyvíz (programok száma kategóriánként):** Driver (7 db), Audió (4 db), CD-író (2 db), Egyéb (7 db), File Manager (2 db), Grafika (5 db), Internet (3 db), Lejátszó (4 db), Tömörítő (2 db), Videó (1 db), Víruskereső-frissítés (4 db). Ezek között található 17 korlátozott ideig használható, valamint 11 ingyenes program (a drivereket és a vírusadatbázisokat nem számolva).

**Most is, mint mindig, elmondjuk, hogy a DVD természetesen tartalmazza mindkét CD anyagát is, így nem maradsz le semmiről!**  
**FIGYELEM:** Az újságban található CD- és DVD-tartalom tájékoztató jellegű. Ha technikai okok miatt (például egy demó megjelenését lapleadás után eltolják) az itt leírtak nem egyeznek a lemez mellékletek valós tartalmával, azért felelősséget nem tudunk vállalni. Megértésüket köszönjük!



## ELIT ALAKULAT

## RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

■ KATEGÓRIA: taktikai FPS ■ KÖRNYEZET: valós válsághelyzetek ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban

**Azok az emberek, akik játszottak már a Ghost Reconnal, a Splinter Cell-lel vagy egyéb, Tom Clancy nevével fémjelzett programmal, biztosan tudják, miért is kell örülni e havi teljes játékunknak. Akik még csak hallottak róluk, de arra nem „vetemedtek”, hogy ki is próbálják valamelyiküket, azoknak most itt a nagyszerű lehetőség!**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Red Storm  
Entertainment

■ KIADÓ  
GameStar

■ WEBOLDAL  
www.redstorm.com

■ FORGALMAZÓ  
GameStar

## HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PII 300 MHz,  
64 MB RAM

Annál is inkább, mivel aktuális teljes játékunk nagyon szorosan kapcsolódik a játékipar e havi kínálatához: talán a csillagok kedvező állásának hatására, talán valamilyen más okból, de ki sem látsunk a különböző taktikai shooterekből (ahogy azt később a bemutatók között saját szemetekkel is láthatjátok majd), ráadásul megtalálható köztük a Rainbow Six sorozat harmadik epizódja, a Raven Shield is!

## LEGENDA SZÜLETIK

Az 1998-ban megjelent Rainbow Six-szel Tom Clancy szoftverfejlesztő cége, a Red Storm Entertainment egy addig ismeretlen stílust honosított meg a PC-s játékok között a csapatorientált taktikai FPS-ek „személyében”. A főszerepben ugyanúgy a szupertitkos, nemzetközi antiterrorista elit alakulat, a Rainbow Six (R6) és persze

a világ különböző pontjain rendetlenkedő gonosz terroristák voltak, mint az írózseni hasonló témájú regényében. Ám a játék igazi különlegességét nem ez adta, hanem egyrészt az abszolút valóságosság (mind a fegyverek, mind a környezet terén), másrészt az addig teljesen szokatlan játékmenet, amelyben a tervezés, a taktikázás, a lopakodás és a csapatmunka sokkal nagyobb hangsúlyt kapott, mint bármely más játékban annak előtte. Az ötlet zseniális volt, ám a megvalósítással akadtak gondok. Ezért számítják a stílus elkötelezettjei a valódi kezdetet a második rész, az újság mellett található Rogue Spear megszületésétől, amely kiköszörülte a hibákat, kiteljesítette a játékmenetet, és megalapozta a stílus sikerét a tömegpiacon is.

## TÖBBET ÉSSZEL!

Aki még nem játszott hasonlórú játékkal, annak legfontosabb feladata az arcade-vonulatban (*Serious Sam, Quake, Unreal*) megszokott szabályok mielőbbi elfelejtése. Mivel a Rogue Spearben valóság a fizika, a környezet és a fegyverek, a „két méterről szétkenlek raksival” hozzáállás nem célravezető. Aki eme alapszabályt mégis figyelmen kívül hagyja, az hamar rá fog unni a folyamatos elhalálózásra és töltögetésre:

ez a játék nem a tömény akcióról, hanem a pontos tervekről, a precíz kivitelezésekről és az elegáns megoldásokról szól. Annál is inkább, mivel az R6 csapat tagjaként nem csak saját magadért felelsz, hanem csapattársaidért is. Az ő útvonalukat is meg kell tervezned, az ő bőrükre is vigyázni kell – érdemes tehát az egyes küldetések előtt bekészíteni a kólát és a csipszet a gép mellé, és kellő odafigyeléssel megtervezni az akció minden részletét: saját és embereid élete múlhat minden rossz döntésen! Az újoncnak szintén kötelező a kissé ugyan unalmas, de kivételesen hasznos tutorial rész végigjátszása: sok kellemetlen halálesettől kímélhetjük meg magunkat, ha az éles küldetések előtt rászánjuk azt a félóráskat...

A kulcsszó tehát a türelem: idő és odafigyelés kell ahhoz, hogy belemerülj a kommandósok izgalmas világába, ám a fordulatossági sztori, az abszolút nonlinearitás és szabadság (itt egy feladat, amott meg adott mennyiségű eszköz és emberi erőforrás, és oldd meg, ahogy tudod), valamint a változatos küldetések (hozd ki a túsokat, ölj meg mindenkit, menj be, helyezd el egy kamerát, és gyere ki észrevétlenül stb.) segítenek majd benne. Jó játékot mindenkinek!

Boe

„A kulcsszó tehát a türelem: idő és odafigyelés kell ahhoz, hogy belemerülj a kommandósok izgalmas világába, de aztán minden percét élvezni fogod!”

## TIPPEK AZ INDULÁSHOZ

- 1. tipp:** Ha mozgatsz, növekszik fegyvereid szórása (minél gyorsabban, annál inkább). Ezért ne rohanj sehová, a sarkokon lassan fordulj be, esetleg be is leskelődhetsz, hogy tudj, mi vár rád.
- 2. tipp:** Ne hagyatkozz a gép által irányított társaidra, Te vagy a legjobb, vállald magadra a munka nagy részét. Ha magukban küldöd előre őket, biztos ott maradnak néhányan.
- 3. tipp:** Próbáljunk hátsó bejáratokat keresni, és 1-2 ember élén kicsit legyengíteni a bentit gonoszokat, mielőtt kiadjuk az utasítást a többieknek a frontális támadásra (persze a mi hathatós hátsó segítségünkkel)!

- 4. tipp:** A küldetések előtti, gép által felajánlott bevetési terveket inkább hanyagoljuk! Vessük be inkább mindig egy csapatot a saját vezetésünkkel, és vállaljuk be a piszkos munka nagy részét. Amikor elvégeztük feladatunkat (teszem azt, biztonságban vannak a túsok), akkor hívjuk csak be a többieket „sepregetni”.

- 5. tipp:** Mielőtt belevetnéd magad a játékba, minden egyes irányítási fogással tisztába kell jönnöd (tutorial!) – rutinból kell guggolnod, futnod, zoomolnod, ajtót nyitnod, létrára másznod stb., hogy majd az akció hevében ne ezekre kelljen figyelned.
- 6. tipp:** Szűk tereken kis fegyverekkel operálj, mert sokkal gyorsabban lehet velük célozni! Extrem esetben egy pisztollyal sokkal hatékonyabb lehetsz, mint egy gépkarabéllyal.

# ÚJDONSÁGOK

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Egy kedves olvasó megjegyezte, hogy penetránsan sokat használom a penetráns szót, biztos most néztem ki a Magyar Értelmező (Penetráns) Kéziszótárból. Ebben a válaszom: nem!

Alapvető, és azt hiszem, történelmi változáson esik át a Hírek: ezentúl a játékok címe **vastag betűvel** szedődik Malac által (mert rendes). Ennek oka fölöttébb prózai: a rengeteg magas ívű poén között így könnyebben megtaláljátok, hogy végül is miről van szó. A hónap híre természetesen, hogy a GameStar-team szinte teljes létszámban (na jó, ez nem igaz) képviseltette magát Cannes-ban, a Milia nevű kiállításon. Igazán hangulatos kis összefoglalónkat pár oldallal hátrébb olvashatjátok...

Ebben a hónapban nagyon igyekeztünk elnényeztetni Titeket előzetesek terén: az úrkereskedelmi játékok koronázatlan királyának, az Elite-nek méltó utódját tisztelhetjük az X Beyond Frontier második részében. Felmérésünk alapján az egyik legjobban várt játék a Colin McRae Rally 3, szerencsére nyáron már olvashattok is róla a GameStarban. Azért a múltkori interjú óta bekövetkezett fontosabb eseményeket Csonti összefoglalta, természetesen nem avégett, hogy még jobban csorogjon a nyálunk... Szerkesztőségünk hivatalos Deus Ex-szakértője, Uhu is hozzájutott bizonyos infókhoz (hála kiterjedt nemzetközi kapcsolatainknak), így a második résszel kapcsolatban ő is megosztja Veletek, amire csak lehetősége van.

Akkor jó olvasgatást, szép napot, tojjon sokat a nyuszi (vagy ki)!  
**ender**

## ÜZLETI HÍREK

### Everquest-menetelés

Bizonyára senkinek nem újdonság az Everquest neve, amely az egyik első online szerepjáték volt, és már négy éve messze a leglátogatottabb. A Sony most újabb rekordról számolhat be, mely szerint egy adott pillanatban mintegy 118000 játékosok voltak (az összes előfizető száma



## Újabb nindzsás játék!

A lengyelek ugyebár közismert nindzsaszakértők, már csak történelmi gyökereik okán is. Ezért sem váratlan, hogy a City Interactive nevű lengyel fejlesztőcsapat elkezdte készíteni a **Nina – Agent Chronicles**-t. Ja most látom, hogy ez Nina... Szóval a lengyelek ugyebár közismert „jó csaj”-szakértők, már csak történelmi gyökereik okán is. Egyik modelljükről, Iza Czameckáról (szép név, annak ellenére is, hogy a „-ról” már csak egy rag) mintázták a nevezett FPS főhősnőjét, akivel majd csúnya, gonosz emberek emlékeit kell leszívniunk, és az így szerzett infók alapján feladatokat megoldanunk. A grafika a fejlesztés jelen fokán még hagy némi kívánnivalót maga után, de higgyétek el, jó lesz! Ráadásul már idén tavasszal.



## Affene

Megjelent pár új kép az **UFO: Aftermath**-ből, és felette belelkesedtem, már el is terveztem, hogy a következő számban írunk róla egy jó kis előzetest, amikor eszembe jutott, hogy egy számmal ezelőtt már írtunk róla. Kár,

430000, amibe természetesen csak a jelenleg is aktív karakterek tartoznak bele). Mivel az elmúlt pár hónapban többször is sikerült megdönteni a százezres álomhatárt, ezért a szervezők úgy döntöttek, hogy új szervereket állítanak szolgálatba, hiszen tulajdonképpen a rekorddöntésnek eddig is inkább hardveroldalról, mintsem a játékosok számát tekintve voltak akadályai.



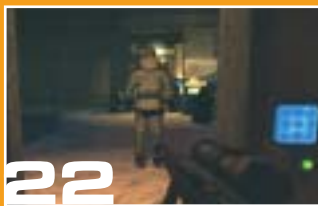
úgyhogy marad a hír, meg a pár új shot. Egyikük tanúsága szerint a fejlesztők betartják azon ígéretüket, mely szerint nemcsak le-pattant városokban kell majd nyomulnunk, hanem a természet lágy ölén is! Cool!

### Készül az Arx Fatalis II

Mint hogy már eddigi eladásai alapján is elég szép üzleti siker lett az Arx Fatalis, ezért a kiadó úgy döntött, hogy kihasználják a sikert, és mindenképpen belevágnak a második rész készítésébe, illetve erre kéri a fejlesztőket is.

### Új játékprogram-árusítási módszer

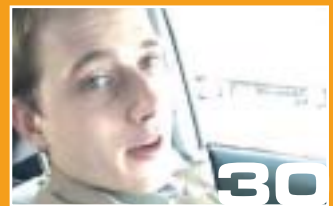
A chicagói székhelyű Aladdin Knowledge System Ltd. olyan új módszert fejlesztett ki



**Deus Ex 2**  
Egynek jó. Kettőnek is.



**Colin McRae 3**  
Újabb érdekes adat



**Millia 2003**  
Mongyó!

## Már a Rubik-kockát is ellopták...

Még szerencse, hogy senki nem lopta el a készülő magyar játék, az Alcatraz ötletét. A nagynevű Schanz Interactive legújabb gyöngyszemében egy űrhajó kapitányát alakítjuk, aki kényszerleszállást hajt végre egy börtönbolygón. (Innen a játék címe: **Planet Prison**. Jaj!) Most jön a meglepő csavar a sztoriban: innen kell majd megszöknünk. És a legjobb hír az egészben az, hogy ez a szuper kis játék karácsonykor már meg is jelenik. Na, lelkesedjete már!



## „De nehéz az iskolatáska...”

...ilyen szép napos délelőtt. Emlékszem, péntekenként technika óra helyett a Warlords című király kis fantasy-stratégia első részével töltök egy 286-oson a suliban. Nos, az élmény immáron Nettek is megadatik (nem nem nem, nem sorsolunk ki előfizetőink között CGA monitorokat!), ugyanis lassacskán elkészül a sorozat negyedik, ismétlem: 4. része, a **Warlords IV**! A játék egyik újdonságaként harangozták be, hogy újfajta harcrendszer lesz, amelyik felgyorsítja az egyes összecsapásokat, sokkal pergőbbé téve a játékot. Ez tök jó, mivel a minicsatákat a harmadik részben vezették csak be, addig csupán kiírta, hogy melyik oldal mekkora veszteséget szenvedett, azt szevasz. Ennek fényében különösen értékelendő a hatalmas előrelépés.



## Ide egy szellemes cím kéne

Nem írom le megint, hogy készül a Ghostbusters játékadaptációja, a **Ghost Master**, amelyben feladatunk egy házat megszálló szellemcsapat irányítása. Ennél többet a szemét fejlesztők nem árultak el, pedig már lassan fél éve alfa-állapotban van a cucc, és kb. óránként bombázom őket (cseppet sem) fenyegető hangú e-mailekkel. Na mindegy, legalább pár új képet kinyomtak belőle, élvezzük azokat.



játékprogramok terjesztésére, amely gyakorlatilag minden programhoz adaptálható, és a felhasználótól mindössze egy internetkapcsolatot követel meg. A módszer lényege, hogy a játék csupán egyetlen CD-ből áll, nem feltétlenül van szükség díszdobozra, és a segédkönyvek is valamilyen fájlformátumban vannak rajta. Az egyszerű vásárló, aki megvette a szoftvert, csupán korlátozottan használhatja a programot (ez

lehet időlimit, bizonyos pálya teljesítése stb.), a tulajdonképpeni vásárlás pedig akkor következik be, amikor ezek után interneten regisztráltatja magát. Ekkor használhatóvá válik az egész játék. A dolog nagyszerűsége abban rejlik, hogy az adott CD-t nyugodtan lemásolhatja barátainak, és ők is ki tudják próbálni a cuccot. Ha megtetszik nekik is a játék, akkor szintén regisztráltatják magukat, persze kifizetve a vé-

telárat. A rendszer előnyei nyilvánvalóak: a megszokott szürke csatornákon keresztül nagyon gyorsan terjednek a programok, mindenki kipróbálhatja az adott terméket, amelyet meg szeretni vásárolni. Egy másik nagy előnye, hogy sem a kiadónak, sem nekünk nem kell kifizetnünk a szállítás, dobozolás stb. költségét, és ennek köszönhetően a játékszoftverek radikálisan olcsóbbá válnának, mint ma.



# A szoftverfejlesztés pápája alkot! Csendesebben, ne zavarjuk!

Peter Molyneux, az a drága jó ember, az a géniusz, a játékfejlesztés apostola újabb fantasztikus ötlettel lepte meg a játékvilágot. A **The Movies**-t ugyan már egy ideje bejelentette, de most dönt el, hogy az Activision adja majd ki. A játékban saját hollywoodi filmstúdiókat fogjuk menedzselni, szereplőket és forgatókönyveket vá-

logathatunk, rendezőket instruálhatunk, producerként is dolgozhatunk, egyszerűen: tök jó. Természetesen az ötletéről, ahogy azt ettől a szellemóriástól megszokhattuk, kb. negyedórás gondolkodás és némi Turbo Pascal programozási ismeretek birtokában megállapítható, hogy tökéletesen lehetetlen számítógépre vinni, de

ez Molyneux-t még soha nem zavarta. Elképzelését tűzön-vízen keresztül végigviszi, hiszen azt ő találta ki, tehát definíció szerint zseniális, aztán majd a cégében dolgozó 21 éves programozólángelmék megpróbálnak belőle valami ép-kézláb dolgot kiszervenni. Kíváncsian várom az eredményt, én már megtettem tétjeimet.



## Kedves ufonauták!

Mostanában nagyon szezonja van a posztapokaliptikus FPS-eknek. Megjegyzem, az iraki háború árnyékában ez különösen feeling-es... ha esetleg ezeket a sorokat nem olvasná már más, csak egy idegenekből álló régészeti kutatócsoport 4563-ban, akkor innen is üzném nekik: „Live long and prosper!”.

De ha esetleg mégsem, akkor ajánlom figyelmükbe a legújabb képeket a **Psychotoxic**-ből, a Nuclear Vision fejlesztőcsapat (pfff... LOL) játékából. A cuccról már a 2003-as előrejelzésben is írtunk, úgyhogy biztosan jó lesz: egy FPS, amelyben keverednek a korok és a feelingek, csak jó lehet.



## KIS HÍREK

### Már biztosan lesz Thief 3

A Thief annak idején elég szép sikereket ért el, és amellet, hogy üzletileg is eredményes volt, szinte minden szaklap magasztalta egyedi játékmenetéért. Egyéb fejlesztései miatt azonban a készítő Looking Glass Studios sajnos csődbe ment, ezért kérdésesé vált a harmadik rész megjelenése. Aztán

a fejlesztést végző alkalmazottak és a jogok az Ion Stormhoz kerültek, amely sajnos szintén nem stabil helyzetéről híres. Azonban fény az éjszakában, hogy a projekt stabilizálódni látszik, és az idei E3-tól már a reklámkampány is beindul, tehát a megjelenés közel!

### Commandos 3-megjelenés

Most már száz százalék, hogy idén nyáron kezünkbe kaparinthatjuk végre a lövöldö-

zős-lopakodós játékok koronázatlan királyának újabb részét. Többek között már az is kiderült, hogy a program alcíme Destination Berlin lesz, bár ezzel nem is kicsit lőtték le a poént, hogy mi lesz a játék végső célja...

### Új névvel a Sea Dogs II

A régóta várt kalózos játék, a Sea Dogs II új címet kapott, azzal a nem titkolt szándékkal,

## Egy újabb világvége-lehetőség

Gőzerővel folyik az **IndyCar Series** fejlesztése. Ezt onnan tudom, hogy maguk a készítők közölték. De itt még nem ér véget az információk hőmpölygő áradata! Az autóverseny-programban állítólag úgy tesztelik a mesterséges

intelligenciát, hogy egymás ellen játszadják a különböző verziókat. Tök jó lehet, csak arra kell vigyázni, nehogy pár év múlva a robotok átvegyék a hatalmat, mint a Terminátorban. Szóval vigyázzunk, akkor nem lesz baj.



## Anyu!

Mother3D a neve a **Hybrid** nevű új, nemrég bejelentett FPS játék motorjának. A Vulcan Software volt az a kedves, amely nekilátott a fejlesztésének. A cucc egyébként sci-fi környezetben fog játszódni, és a készítők szerint (!) nagyon színvonalas lesz, mert a sztorielemezeket a legjobb fantasztikus filmekből lopkodták össze. Ja, akkor jó...

## USA-invázió

A GSC nevű ukrán csapat nem is tolja rosszul, ipari méretű S.T.A.L.K.E.R.-fejlesztés közben még arra is marad idejük, hogy elkészítsék nagy sikerű stratégiai játékuk, az **American Conquest** folytatását. Lesznek benne új nemzetek (szám szerint öt), új küldetések, illetve egységek – ahogy azt a folytatásoktól már megszokhattuk.



## A törvényesség talaján állunk

Nem is olyan régen már volt szerencsénk előzetest írni a **Judge Dredd vs. Judge Death**-ből. Azóta kiderült egy-két újdonság a grafikus motorról, nevezetesen a teljesen újszerű folyadékkezelési rendszerről (persze, persze...), a legutolsó pixelen is ott feszítő bump mappingról, a „komplex időjárás szisztémáról” (vagyis lesz esőeffekt). Na meg persze az UT2003-ban is használt modellkezelésről, amelybe beletartozik a csontváz alapú karaktermozgatás, illetve a halottak és sérülések valóságos kezelése (*csak ne olyan legyen, mint a Raven Shieldben, az már a ló túlsó oldala – Boe*). Az újdonságoknak még nem értünk a végére, de felesleges is lenne továbbmenni, hiszen egy esomó olyan dolgot sorolnak fel, amely egy mai FPS-ben, hogy is magyarázzam ki maguknak, alapkövetelmény. De sebjaj, azért az összehátás még mindig meggyőző!



hogy reklámkampányát összekössék a **Pirates of the Caribbean** című filmmel. Így a játék is hasonló címmel fog kijönni, ráadásul nemcsak PC-re, hanem minden létező platformra (na jó, GC-re és GBA-ra nem...). A program egyébként a Bethesda Softworks és a Disney Interactive közös projektje, így a minőséggel nem lesz gond, ráadásul kéni sem fog, mivel tartaniuk kell magukat a mozipremierhez.

### Nexagon-bejelentés

A nívós játékaikról híres Strategy First már régóta harangozgat a Nexagonról, és most kitoltak róla egy-két infót is. Például a játék alcíme Deathmatch-re változott, illetve a kiadás dátuma úgyszintén biztossá vált, miszerint idén májusban tutira kijön. Egyébként pedig a program weblapját is felújították, ahonnan nagyon érdekes új infókat is szerezhetünk.

### Újabb Duke Nukem-játék

A 3DRealms finoman szólva is nagyon optimista a Duke Nukem-játékokat illetően. Miután 7 (!) éve nem bír megjelenni a Duke Nukem Forever, bár már többször bejelentették a kijövetelét, korántsem estek pánikba, és közölték, hogy már gondolkodnak a következő hasonló jellegű programon. Ez a DN 3D egy felújított verziója lesz, ha jól számolom, valószínűleg 2010-ben jön ki.

## Még egy vámpíros-gyakós!

A közismert fejlesztőcsapat, a Hot Head Studios bejelentette legújabb játékát. Ez a mostanában divatos fantasy FPS-ek nem csekély táborát fogja gyarapítani, és a szintén nem csekély mennyiségű vámpír főszereplős programok közé fog tartozni. Mindenesetre a képek eléggé meggyőzőek, akinek tetszett a BloodRayne, annak a **Shadow of the Sun** is fog. Legalábbis remélem.



## Szebb, kékebb Földet!

Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem nagyon tetszett annak idején a **Project Earth** című űrstratégia első része (ha jól emlékszem, végül Starmageddon címen futott). A fejlesztő bácsik összekapták magukat, és nekiláttak a második rész készítésének (nagyon dicséretes!). Állításuk szerint kijavítanak minden bugot, átlátható kezelőfelületet és pörgősebb játékmenetet is implementálnak bele. Egy gond van csak: előreláthatólag 2003. év végére készülnek el...



## A kapitalizmus árnyoldalai

Egy ideje fejlesztik már ezt a **Cold War** nevű, lopakodós elemekkel megtűzdelt akcióprogit, csodálkozva hallottam, hogy még mindig nem sikerült kiadót találni hozzá. Most elkészült egy demó, amellyel a fejlesztők megpróbálják maguk mellé állítani a kérges szívű pénzeszsákokat. Mivel a sztori elég érdekes (a játék a Szovjet-unióban játszódik, ahol a KGB elől kell menekülnünk), ráadásul a kinézettel sincs komolyabb gond – reméljük, megszárja őket valaki.



## Befejezik végre?

Biztos ismeritek már a **Chrome** nevű gammát. Aki nem, annak nagy vonalakban elmondanám a lényegét: ez egy FPS. Na, most már fogtatók a fontosabb dolgokat, a sztoriról nem is akarok többet elárulni, mert lelőném a poént. A lengyel illetőségű Techland fejleszti, és egy implantokkal megtűzdelt superkatona bőrébe bújhatunk majd. Még nincs teljesen kész, ám akit érdekel a dolog, illetve azon fiatalok nem csekély számú táborába tartozik, akik már remegő térdekkel várják a játékot, annak elárulom, hogy beindult a béta-tesztelése. Magyarán: ezek szerint közeleg már a megjelenés dátuma!



Mindenesetre az információ a cég egyik fejlesztőtől, George Broussard-tól jött, úgyhogy biztosan úgy lesz. Azért is gondolom így, mert DN4E fronton is nagyon mozgolódnak a srácok, nem múlik el hét anélkül, hogy valamilyen morzsácskát el ne hintenének róla.

### IG3-átnevezés!

A sajnálatos céges hírek ellenére a kiváló magyar sorozat legújabb darabja mégis fel-

támadt haló poraiból, és megjelenése immár bizonyossággá vált. A fejlesztőket most Mithisnek hívják, a játék címe pedig minden valószínűség szerint Galaxy Andromeda lesz. Úgyhogy ezentúl mindenki ilyen néven keresse a hírek, exkluzív előzetesek között ☺.

### Empire of Magic megjelenés

Úgy látszik, a tavasz a megjelenések évszaka,

természetesen a rügyfakadás, valamint bizonyos mezőgazdasági munkák mellett. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy a Mayhem Studios is bejelentette fent már ismertetett programja végleges színre lépésének a dátumát. Szóval, az Empire of Magic 2003 május elsején fog megjelenni. Ez mondjuk azért elég érdekes, mert május elseje az egész világon munkaszüneti nap, de sebaj, ezek szerint lesz olyan, aki túlórázik...

## Pusztuljon a Káosz!

Természetesen Szlovákia is ott van a szoftverfejlesztő nagyhatalmak között, és vitán felül áll, hogy legfényesebb állócsillaguk a Mayhem Studios. Ők párhuzamosan gyártogatnak egy-két cucot, amelyekről már a 2003 Legjobb Játékaiban is hírt adtunk. E fejlesztések egyike az **Empire of Magic**, amelyben a Mágia Birodalmát kell megvédenünk a Káosz hatalmaitól. A Heroes sorozathoz hasonló, hagyományos fantasy-szerepjáték-stratégia lesz a drága, természetesen annyira azért nem komplex kivitelben ...

## Megjelenési lista

America 2	Data Becker	nyár
Breed	Bart Designs	április
Call of Chtulhu	Headfirst	július
Commandos 3	Pyro Studios	ősz
CS: Condition Zero	Gearbox	nyár
Doom 3	id software	november
GTA Vice City	Rockstar	május 16.
Halo	Gearbox	június
Imperium Galactica 3	Philos	július
Maddrax	Soft	ősz
Rome: Total War	Creative	nyár-ősz
Sacred	Ascaron	nyár
Star Wars: KotOR	LucasArts	nyár
Tron 2.0	Monolith	június

## Persze, Pityu, persze!

Ismét megjelent pár csávó, akiknek fogalmuk sincs a játékfejlesztésről, ennek ellenére hatalmas lelkesedéssel alapjaiban reformálják meg az ipart. Az ilyenekre mondják azt, hogy ha három hónap múlva keressük őket, akkor azt mondja a telefonoskissasszony, hogy „sajnos már nem dolgozik itt”. Ezek az arcok ugyanis úgy gondolták – egyébként jegyezzük meg a nevüket, érdemes ☺: Mutable Realms – hogy a mostani MMORPG-k

egyik legnagyobb hibája, hogy túl kevés játékost képesek kezelni. Óriási felfedezés, ezek szerint elfelejtettek nekik szólni, hogy a legtöbb ilyen játék azért megy csódbbe, mert a kutya nem játszik vele... Na mindegy, ők azért feltaláltak egy újszerű klaszterrendszert, amelynek a segítségével akár több tízezen is játszhatnak majd készülő gamájukkal, a **Wish**-sel. Nagyszerű! Azért annyit fűznék hozzá: a helyükben ettől nem félnek...



## TOPLista

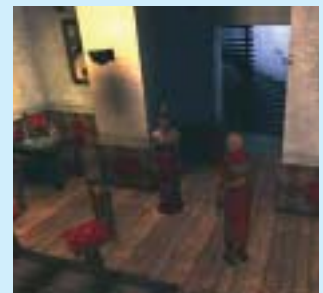
Becsületszavamra, **nem** a múlt havi Toplistát másoltam be véletlenül újra, tényleg nagyon hasonlóak a helyezések, ráadásul az élen továbbra is a Generals tanyázik (úristen, hozzátok a szenteltvizet!). Mindenesetre érdekes, hogy a Battlefield milyen jól tartja magát, annak ellenére, hogy a netes szervei javarészt üresek... Aztán ugye itt van a mindenki által bukásnak kikiáltott Unreal 2 (csak mi mondtuk azt, hogy nem is olyan rossz), és még mindig a negyedik... Meg vannak ugye Simek is... Áh, nem magyarázom itt tovább a dolgokat, hiszen olvasni Ti is tudtok!

1. C&C: Generals – Electronic Arts
2. Battlefield 1942: Road To Rome – Electronic Arts
3. Sim City 4 – Electronic Arts
4. Unreal II – Infogrames Entertainment
5. Ultima Online: Age of Shadows – Electronic Arts
6. The Sims Deluxe – Electronic Arts
7. The Sims: Unleashed – Electronic Arts
8. Master of Orion 3 – Infogrames Entertainment
9. Battlefield 1942 – Electronic Arts
10. Splinter Cell – Ubisoft
11. Zoo Tycoon – Microsoft
12. Roller Coaster Tycoon 2 – Infogrames Entertainment
13. MoHAA: Spearhead – Electronic Arts
14. NASCAR Racing 2003 Season – Vivendi
15. MS Age of Mythology – Microsoft
16. Warcraft III: Reign Of Chaos – Vivendi
17. AoE2: Age of Kings – Microsoft
18. The Sims: Vacation – Electronic Arts
19. Sponge Bob Square Pants – THQ Inc.
20. Harry Potter 2 – Electronic Arts



## Fantasy szerepjáték!

Az Arxel Tribes nyomott ki már egy-két jó cuccot az életben, és szemmel láthatóan most is pont ugyanerre készülnek. A **Mistmare**-t már elég régen bejelentették, de most már a demója is kijött, ami egyértelműen annak a jele, hogy közel a megjelenés. Ez jó hír, nagyon hiányzik már egy kis 3D-s fantasy szerepjáték!



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

### Jedi Knight III készül!

Német kollégáink jóvoltából tudtuk meg a hírt, hogy az Activision teljes titokban dolgozik már a nagy sikerű sorozat harmadik részét. A program már 60%-ban készen van, és a Quake 3-motor egy erősen módosított változatát fogja használni. A sztori

szintén Kyle Katarn egyik tanítványának a bőrébe bújunk majd, és a történet más-más karakterekkel eltérően fog bonyolódni.

### The Great Escape-trailer

A régi klasszikus felújításáról már írtunk pár keserűen szót, most azonban az eddig szűken

adagolt screenshotok (4 darab) mellett az alkotók végre kidobtak egy elég meggyőző mozt is a készülő műről. Az már csak a hab a tortán, hogy voltak olyan kedvesek, és a megjelenés dátumát is pontosították, így most már tudjuk, hogy csak idén júniusig kell várniuk a kiváló szökéses-lopokodós akció-kalandra.



## The Simpsons

Nem túl nagy hír, de érdekes és aranyos, hogy egy egészen aranyos simpsonos modellgyűjtemény jelent meg UT 2003-hoz. Homert akár már sasolhatjátok is... (Aranyos ©... -Boe)

## Újabb WC3-patchek

Megjelent a legújabb patch a Warcraft III-hoz. Jobban mondván egyből kettő is, de az 1.05-ös természetesen kiváltja az 1.04-est. A változások főbb vonalakban: ha ázsiai ellenfél ellen játszunk, akkor már képes megjeleníteni az ot-

tani betűtípusokat chateles esetén is. Kevésbé fontos újítás, hogy számítógépünk rendszeróráját használja a játék, lényeges azonban, hogy az embereknél elérhető „sebezhetetlen Kastély” bugot sikeresen kijavították.



## Fantasy-mod Q3-hoz

A Gods of War egy érdekes mod Quake3-hoz. Ebben a tisztelt játékosok varázslókat alakítanak, akiknek a célja a pályákon fellelhető mana begyűjtése. Aztán a begyűjtött manát kell minél pusztítóbb varázslatokba fektetni (pl. tűzeső, fagyasztás, stb.), így irtva ki ellenfeleinket az utolsó szálig. Rém aranyos!



## Új Q-mod

Mostanában már nem jellemző, hogy a Quake első részéhez új mod jelenne meg, ezért is érdekesség a Ultimate Devastation. Az újdonságok, tényleg csak címszavakban: 20 új fegyver, radar (tudjátok, mint az Alien vs. Predatorben), lépcsőzetek, új típusú HUD, többféle bot támogatása, valamint egy rakat új modell.





# NEM BÁNTAM MEG SEMMIT SHADE

**H**a a spájzban még nem is, de a csehek már a szórakoztatóinformatika irdatlan piacán vannak. Bár a „pfesszionalistaaa” játégyártás a kilencvenes évek végéig fejlesztésre, sőt piacterítésre egyaránt képtelen Kelet- és Közép-Európát tart számon, a régió szellemi s gépi potenciálja miatt már az ezredforduló előtt megszülethetnek az első EU-, sőt „világkomform” közép-európai játékok. Cseh szomszédaink szerepe mindebben úttörő jelentőségűnek mondható: szorgos elmék s kezek munkája itt hívja életre a *Hidden&Dangerous* mítoszt, egy játékot, mely mind koncepció, mind megvalósítás szintjén gigászi fricska a beidegződésekkel, önnön korlátaival büntetett világpiac számára. Évekkel később, a szintén cseh Bohemia Interactive által fejlesztett *Operation Flashpoint* értelmezi újra a realisztikus taktikai FPS fogalmát, míg az oroszok ezekben a pillanatokban is önnön örökségük letaglózó erejének ígérkező adaptációját viszik katódcsőre – *S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost*, Arkagyij és Borisz Sztrugackij apokaliptikus víziói nyomán. Kérem: a verseny- és a nemzetközi helyzet fokozódik! A megint csak cseh Black Element teljes körű technikai támogatást élvez a Bohemia Interactive részéről, létrehozandó vészteherben s misztéri-

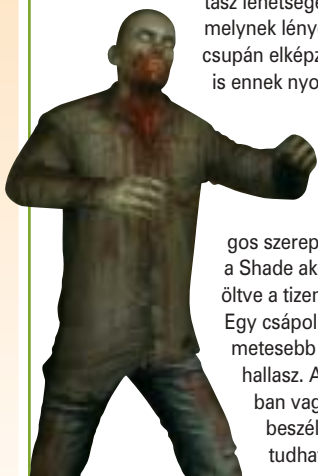
„... arccsontozatom átformálódásának örjítő fájdalma is elmúlt. Megszűnt, mintha soha nem lett volna, mintha a rém förtelmes paktumot ajánlana cserébe testemért. Egyszerre vagyok rémült s hatalmas, mikor birtokába kerít. Nem köti béklyóba sem józanság, sem erkölcs. Mikor rám telepszik, már alig ellenkezem. Erősebb. Sokkal erősebb. Hagyom, hogy tegye. S tudom jól: ölnék.,,

## Miniinterjú

### SZELETEM A HOLLOLT!

**GS:** A Shade kaland-, akció- és horrorelemeket vegyít. Kérlek, beszélj ezek kapcsolatáról, egyúttal indokold meg, mitől lehet a Shade több, egyszersmind hihetőbb horrortapasztalás, mint a konkurencia.

**Radek Wolf:** Nem hiszünk a vizuális terrorban – illetve igen, ám a rémisztgetés roppant direkt, alapvetően olcsó eszközként tartjuk. Tapasztalataink szerint félelmetesebb, mikor az ismeretlennel állsz szemben, mikor ösztönszerűen társítasz lehetséges tulajdonságokat valamivel, melynek lényegéről nincs konkrét tudásod, csupán elképzelésed. A Shade horror jellege is ennek nyomán kerül ábrázolásra. Bár találkozhatasz zombikkal, szörnyekkel is a játékban, az atmoszférához, a Shade-et sújtó átok természetéhez képest ezek csupán másodlagos szerepet élveznek. Mondhatjuk, a Shade akcióelemeit reprezentálják, karöltve a tizennégy hozzáférhető fegyverrel. Egy csápoló zombihoz képest jóval félelmetesebb azonban, amit nem látsz, de hallasz. Amit nem ismersz, de tudatában vagy a létezésének. Hogy miről is beszélünk? Pár hónap múltán megtudhatod – már, ha mered.





umban fürdőző horrorrepszukat, a Shade-et. A Benned Lakozó hajszája számtalan időben s számtalan térben. Minden energiát a kávéfőzőnek – béta-teszt indul!

#### DIABOLI-KUSS!

Noha a Black Element – elvi síkon – a legszigorúbb titoktartás közepette szövi a filmszerűnek mondott történet vonalvezetését, az esszenciális információk megszerzéséhez elég volt elrabolunk egy gyanútlan effektprogramozót. Elmondotta: Shade, a játék főhőse diabolikus praktikák áldozata, egy fensőbb, Sötét Erő által szolgált Sötét Úgy szentségtelen, egyszersmind tehetetlen (?) eszköze. Itt vágtunk

lek legmélyebb bugyraiba! Racionalitás: a játék folyamán egyre szövevényesebb, egyszersmind rémisztőbb arculatot nyerő történetnek mersze s leleménye van több idősík s így több térdimenzió érintésére, egyúttal azok kiaknázására. Radek Volf vezető tervező s forgatókönyvíró óvatosan, ám informatív jelleggel magyaráz: „A történet egy évszázadok óta lakatlan hegyi falucska, illetve egy, a középkorra datálható borzasztó átok kapcsolatáról szól. Egy átokról, egyszersmind egy Csodáról, melyeknek Shade akaratlanul is részesévé válik. Időutazásai során a főhős nem csak elkárhozott dimenziókban fordul meg, jóllehet az őt sújtó átok mindenhol kihát szere-

szemlélőben. Akadozásnak, textúrákötvetlenségeknek nyomát sem látjuk, az egész egyben, ráadásul nagyon egyben van. Bár ez lenne a normális, mégsem az – emlékezz a Gothic-ra, majd eskü terhe alatt jelentsd ki, hogy nem szörnyedtél el az egyébként kítűnő játék „technocool rapid”-szerű textúrákezelésétől. A Shade már béta-változatának kapcsán is hihető módon tolmácsolja a felvállalt képi világokat, legyen az – a rosszfiúkat leszámítva – elhagyatott gyártelep, középkori apátság, avagy a már az ECTS-en is látott szabadtéri, nyugis, kisvárosi miliő. Remek színvilág, túlhalmozottságtól tartózkodó, biztos kezű, ízléses pályaszerkesztés. A játék alapvető „képi hangvételének” sommázásakor olyan címek ugorhatnak be, mint a *Resident Evil*, a Clive Barker-féle *Undying*, megfűszerezve egy csipetnyi *Hetedikkel*, mint ahogy Shade fehér inges, mellényes alakja is elegáns módon hajbókol a „noir” nyomvonalnak. Ugyanakkor, akárhogy nyomkodtam is a klaviatúrát, akárhogy tanulmányoztam is a billentyűzetkiosztást, démonná válni nem sikerült – a hírek szerint még csak vázlat, koncepció szerint létezik Shade Sötét Oldala, annak megtapasztalásához vélhetően meg kell várunk a kereskedelmi változatot. Shade béta-ugrása borzasztóan gagyi, egyszersmind használhatatlan, az animáció remélhetően nem képezi majd a kereskedelmi verzió potenciális porcióját. A játék többek között a felvehető, majd adott helyszínen használandó tárgyak szerepeltetésével szorgalmazza a kaland jelleget, míg fontosabb feladataink helyszíneiről célzatos videobejársások, illetve szöveges üzenetek tájékoztatnak minket. Hogy Shade hová formálódik, az év legizgalmasabb kérdései közé tartozik. A cseh piac újabb, minden valószínűség szerint alapvető jelentőségű letéteményére érdemes számítanunk – alább nem adjuk, ahogy remélhetőleg a létrehozók sem.

#### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Black Element
- KIADÓ  
Cenega
- WEBOLDAL  
www.shade-game.com
- MEGJELÉNÉS  
2003. nyár

#### ELŐREJELZÉS

- 1001 érvem van
- egyetlen érvem sincs

## „Hogy a Démon Shade sötét oldalának voltaképpen kivételése-e, netán a már megemlített blaszfém érdek által ráruházott természetes képesség, nem tudhatjuk még.”

először a szavába – állítása megerősítést nyer, mert Shade ezen erőt s hatalmat szabályozni képes. Utoljára a *Soul Reaver* mondakörben találkozhattunk ehhez foghatóan izgalmas ötlettel – míg Raziel vámpírfatty könnyedén lépte át a fizikai s asztrális síkok közötti határvonalakat, addig Shade bárhol s bármikor kész szabadjárja engedni a Benne Lakozót, az Istentelent. A Démont. Hogy a Démon Shade sötét oldalának voltaképpen kivételése-e, netán a már megemlített blaszfém érdek által ráruházott természetes képesség, nem tudhatjuk még. Az ötlet ilyen, s olyan formában egyaránt remeknek hangzik. A történet konkrét felépítését, mozgatórugóit a létrehozók – gyanakvásainknak megfelelően – nem véletlenül tartják titokban. Filmszerű sztorit, sőt rendezést ígérnek, így több szempontból is érthető a konkrétumok elkerülése. Kódosítás: a Shade sátáni, tér s idődimenziókra fittyet hányó, rémálomszerű utazás az emberi lé-

pére s persze cselekedeteire is. Összerakván a más-más időkből s dimenziókból származó információkat, a történet mind teljesebbé, mind érthetőbbé válik, míg fény nem derül Shade elátkozottságának okaira is.”

#### ...AH!...

Foglalhatnám össze tapasztalataimat, midőn lehetőségem nyílt megtenni az első, egyben a legfontosabb lépéseket a béta-Shade béta-bőrében. Hisszük, vagy nagyon is: egy játék – különösen a külső nézetes mászkák – már az első másodpercekben is sok mindent elárulnak magukról. A konzolok fontosabb ütőkártyája, hogy a fix hardver miatt a fejlesztők pontosan tisztában vannak a lehetőségekkel, egyúttal e támpont révén a lehető legstabilabb kivitelben képesek ötleteik megvalósítására. A Shade ehhez hasonlóan bomba-, sőt bugbiztos kód benyomását kelti mind játékosban, mind

by gyz



EXKLUZÍV

ÚJDONSÁG



## A FAGGATÁS FOLYTATÓDIK

# BRAINFACOR-INTERJÚ 2

**Előző számunkban olvashattatok egy interjút a hazai Brainfactorral, készülő alkotásukról. Mint mondtam, most folytatjuk a faggatást! Lásuk, milyen érdekességek derültek ki azóta...**

**G**rób Attila (Phelan) természetesen ezúttal is készségesen követte akarunkat, és vállaltunknak eleget téve újabb infókat bocsátott rendelkezésünkre...

**GS: Készítettetek más játékokat korábban?**

BF: Természetesen, ám eddig csak kisebb projekteket, amelyek Németországban és az USA-ban jelentek meg. Első nagyobb munkánk ez az RPG lesz (további részletek előző számunkban).

**GS: Folytassuk is a játék feltárását: milyen nézőpontból szemlélődhetünk?**

BF: Alapjában véve úgy kell elképzelni, mint a PS2-es Baldur's Gate: Dark Alliance nézőpontját, azzal a különbséggel, hogy

## „A játék egy magyar szerepjátékrendszerre épül”

a kamerát bármikor elforgathatjuk, illetve zoomolhatunk is. Vagy PC-s hasonlattal élve olyan, mintha a Diablo 2-ben lehetne forgatni és zoomolni a kamerát.

**GS: Milyen szabályrendszert használtatok?**

BF: A játék egy elég összetett, hagyományos formában is hozzáférhető magyar szerepjátékrendszerre épül, amelyet egyelőre szintén nem szeretnék megnevezni. Azt mindenestre garantáljuk, hogy nem egy szimpla hack & slash lesz a végeredmény...

**GS: Mondj valamit a játék szereplőiről!**

BF: Lássuk csak. A főhős áll a történet középpontjában (*mily meglepő @... - Boe*), értelemszerűen őt irányítjuk a kalandok során, de a csapat további 3 taggal bővíthet. Mindenki megvan a saját jártasságai, és persze máshogy fejlődnek, különféle képességeik lesznek kiemelkedők. Különlegesség, hogy csapatunk tagjainak

személyisége is fontos szerepet kap a játékban. Közöttük ezáltal konfliktus is kialakulhat, vagyis akár meg is ölhetik a másikat. Ha tehát nem tesszük meg a megfelelő óvintézkedéseket, komoly gondokba ütközhetünk... Többek között ezért is jóval életszerűbb lesz a program, mint az átlag RPG-k. A játék során 60-féle jártasságot ismerhetünk és tanulhatunk meg, ám ezek közül egy végigjátszás alatt valószínűleg nem fogjuk mindet kitanulni. Persze nem maradnak ki a különféle varázslatok sem, ezekből körülbelül 250 lesz elérhető.

**GS: Milyen stílusú zenéje lesz a játékoknak?**

BF: A játékhoz szimfonikus, nagyzenekari jellegű betétek készülnek. Igyekszünk elkerülni, hogy a zene hamar unalmassá váljon, ezért szeretnénk minél változatosabb dallamvilággal aláfesteni a kalandozást. Már most több mint 90 percnyi zene van készen, amelyet a fejlesztés végéig szeretnénk legalább megduplázni. Természetesen a mennyiség jelen esetben nem megy majd a minőség rovására.

**GS: Említetted, hogy saját magunk is készíthetünk majd küldetéseket. Ezek szerint mellékeltek egy szerkesztőt is a játékhoz. Tudnál erről mondani pár szót? Mennyire lesz összetett, és mi mindent tehetünk meg a segítségével?**

BF: Igen, a végleges változat mellé adunk majd egy szerkesztőt is, amelyben mennyi lehetőséget biztosítunk a játékosoknak. Nemcsak a szörnyeket helyezheti el, hanem megadhatja majd azok járőrözési útvonalát is, meg úgy általában megtehet majd mindent, amit a designereink most. Maga a szerkesztő elég egyszerű, mivel az egyik alapvető cél volt az elkészítésénél, hogy még az is tudjon vele dolgozni, aki nem szokott napi 6-7 órát gép előtt csücsülni.

**GS: Milyen verziókat terveztek? A különféle platformokra és nyelvekre gondoltok!**

BF: Egyelőre a PC-s változat készül, de a kiadó kérésére felkészülünk az esetleges konzolos portolásra is. Annyi biztos, hogy lesz angol, német és francia változat, illetve mindent megteszünk azért, hogy hazánkban magyar feliratokkal és szinkronnal jelenhessen meg a játék.

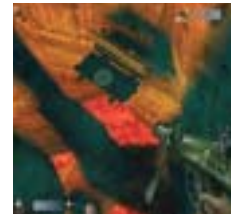
**GS: Hogy épül fel a Brainfactor csapata? Meséj kicsit magatokról!**

BF: Szabó Miklós (Árnyék) a legfőbb főnökünk, aki összefogja a munkálatokat, és igyekszik megteremteni minden feltételt. A programozók csapata 4 emberből áll, név szerint Major Imre (imajor), Benke Zsolt (Cuczy), Kulcsár Tamás (KuLT) és Kőhegyi Csaba (kcsaba). Sok kézi grafikusunk van, akik zömmel freelancerként dolgoznak nekünk. Ők tervezik meg az egyes helyszíneket, szereplőket. Vezetőjük Szendrei Tibor, az ismert magyar fantasy illusztrátor, festő. A 3D-s grafikai részlegnek két nagyobb területe van. A helyszínek megalkotói Nagy Róbert (Robi-One), Simon Tibor (Simca), Sághegyi Péter (SP), Tujner János (TJ) és Fuchs Norbert (Obi). A karaktereket Grób Attila (Phelan) és Kecskeméti Zoltán (Steone) készíti. Kézi animátorunk Fábos György (Fabi). A MOCAP-felelősök Józsa Szabolcs (Kutya) és Szabó Gergely (Wolverine), akik cégünk saját VICON8-as Motion Capture berendezésével dolgoznak. Zeneszerzőnk Török Zoltán (Zo-Lee). A történet íróinak nevét egyelőre még titokban tartanám, mert neves és közkedvelt magyar fantasy írók, és ha elárulnám, kik ők, azonnal rájönne a játék címére, ami egyelőre még titok ☺.

**GS: Köszönjük az interjút!**

BF: Miénk volt a megtiszteltetés! Lapzárta után érkezett: szépen csendben kiszivárgott, hogy a játék címe Word of Chaos lett ☺...

**ZeroCool**



## A SZIKLASZILÁRD SZIKLA SZILÁRD WILL ROCK

**Akár a Horvátországból előtörtetett Komoly „Sam” Karesz, úgy Will Rock bácsi is zúzni jött. Vassal, plazmával, nukleáris rakétával. Will bácsi nem mindig volt ilyen überhyper: a – tévesen – Utolsó Titánként aposztrofált Prométheusz esszenciája szállta őt meg!! Megint csak: !! A Hihetetlen Melák roppant nyomában ajánlom Önöknek: Szikla „Will Rock” Szilárdot!**

**A** játék hivatalos honlapjáról ez idő szerint már letölthető egy rövidebb videó, amelyek – leszámítva a háttérben cinkelődő metálcsúfolatot – egész előnyös színben tüntetik fel azt, Aki Jó Fog Lenni. Körülbül ennyit tesz ugyanis a játék címe. Magyarázat angolul nem, avagy gyengén értők számára: a „will” jelentése „akarat”, egyben a jövő idő megjelölésére szolgáló segédigéként is használjuk. A „rock” sem sziklát jelent csupán, elragadtatásunk nyílt kifejezésére is pompásan megfelel – „this rocks!” – „ez királyosság!” Will Rock polgári neve tehát egyszerre utal a főhős sziklakemény mivoltára, egyszerűen kendőzetlen formában hozza a fogyasztó tudomására: ez Jó Fog Lenni, Botond! Az angol nyelvleckének ezennel vége – azért iktattuk csupán, mert eszünk ágában sem volt/van sort keríteni a lagymatag kerettörténetet teljes ismertetésére. Dióhéj kivételben: Will Rock régész, szerelmi érdeklődésének tárgyával, Emmával vonul ki az Elveszett Olümposzhoz, ahol rajtuk ütnek az önmagukat békés diákoknak álcázó Olümposz Kultisták. Emmát elrabolják, Will bácsi ló, de vesztére Prométheusz szobrát találja el – jaaaajajaj! Hihetnénk, hogy Prométheusz éktelen haragra gerjed, de nem: hála a szubmolekuláris konvergencia diffúziós

transzformációjának, Will bácsi Prométheusz erejével, gyorsaságával, leleményességével felvértezvén roskad a talajra. Szuperhős született! Meglep ez még valakit? (Egyébként üdvözítő fejlemény, hogy az ókori Prométheusz a futurisztikus nehéztüzérség kitűnő tudója.) Akárhogy is, Will Rock konstatálja: páratlan, új adott-

ságai folytán a világ színe előtt bizonyíthatja rátermettségét! Siet is szerelme mielőbbi kiszabadítására. Affene – végül mégis elmondtuk az egészet.

### MIÉRT JÁTSZOD ÚJRA, SAM?!

Az érdeklődő szomorúan veszi tudomásul, hogy a Ubi Soft semmiféle kockázat felvállalására nem volt ezúttal hajlandó. Unalmas megállapítás, sajnos mégis tényszerű: ami egyszer eladható volt, jó eséllyel adható el újra. Vegyük észre: míg Serious Samnek bátorsága volt az alapkonceptióhoz képest idegenszerű helyszíneken végezni világmegváltó tevékenységét, addig Will Rock már nem tesz mást, mint a másolatot másolja.

Akár Sam egyiptomi/trópusi kalandjai, úgy Will ámokfutásai is hasonló környezetben játszódnak. Sőt, ilyenkor szembeesülünk csupán a felismeréssel, mely szerint Sam kalandjai önnön jogukon is eredetiséggel bírnak, dacára a kendőzetlen Duke Nukem-behatásnak. Will Rock azonban már „dupla kópia”: mérget is

„Üdvözítő fejlemény, hogy az Ókori Prométheusz a futurisztikus nehéztüzérség kitűnő tudója.”

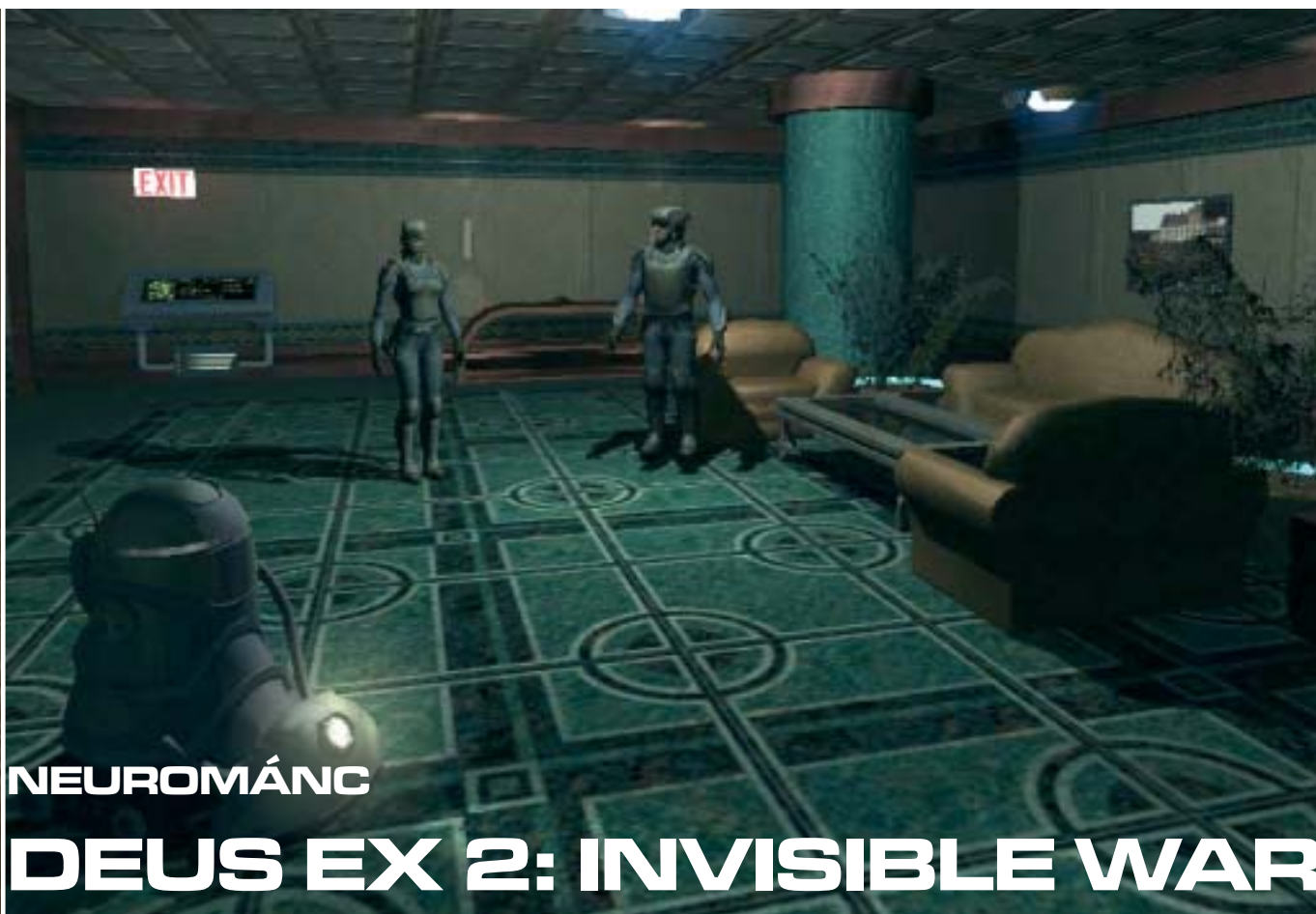
vehetünk rá, hogy Szikla Szili minden felmerülő igényünk kielégítésében jeleskedni igyekszik majd, úgymint: állati nagy fegyverek, állati nagy mézszárlások, állati nagy állatok, no s persze a tanult, jó képességű kolléga szellemes, akcióérzékeny kommentárjait sem úszhatjuk meg. Nyeeehheh, jaj de vicces, jaj de gonosz a bácsi! Beszélhetnénk a szörnyek ígért eredetiségéről, „sokféleségéről”, ám ez sem lehet hírérték a Serious Samekben látott, ötletes rémségek hada után. Mindez nem jelenti, hogy Will Rockot nem várjuk. Annyit jelent csupán, hogy már bemutatkozása előtt ismerjük őt, mint a tenyerünket. Bahh!  
**by gyz**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Saber Interactive
- KIADÓ  
Ubi Soft
- WEBOLDAL  
www.will-rock.com
- MEGJELENÉS  
2003 nyár vége

### ELŐREJELZÉS

- lehet gyakni
- „Duke-kópia”  
kópia



NEUROMÁNC

## DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

**Amikor 2000 őszén megjelent a DX első része, szinte senki sem sejtette, hogy a mindenféle komolyabb beharangozás nélkül piacra hozott játék mérföldkővet jelent az FPS-ek fejlődésében. A történet, a játékmenet és az általunk irányított karakter kidolgozása is tökéletesre sikerült – egyedül a grafika volt átlagos. A második részben azonban már ilyen problémáink sem lesznek.**

**E**rre garancia az Unreal grafikus motor, amelynek a szépségét már megcsodálhattuk egy hálózati küzdelmekre és egy egyszemélyes kalandra kihegyezett játéknál is (*UT 2003, Unreal 2*). Talán nem túlzás azt mondani, hogy a DX 2 látványvilága még ezeket is felülmúlja – ha másban nem, annyiban biztosan, hogy földi környezetben, ismerős közegben mozoghatunk. Kiemelkedőek a fény-árnyék effektusok, amelyek nemcsak félelmetes hangulatot árasztanak, de komoly szerepük van az ellenfelek előli rejtőzésben is (*lásd a keretes szöveget*). A Deus Ex világában különösen nagy jelentősége van az Unreal-motornal együtt debütáló „Havoc” fizikai modellnek is, hiszen nem kizárólag a lelövöldözött ellenségek haláltusájának részletei tanulmányozhatóak így, hanem minden egyes tárgy a valóságos fizikai törvényeknek megfelelően viselkedik. Miután pedig már a DX első részében is minden létező tárgyat megmoz-

gathattunk, ezzel a funkcióval további lehetőségek nyílnak meg előttünk. A fejlesztők bemutatnak egy rövid videorészletet, ahol egy gumiabroncs és néhány üres üveg segítségével tekézték. Az érdekes az volt, hogy az elgurított kerék kis híján elkerülte a célt, csak mert a lökési szög nem volt tökéletes. Végül némi tévelygés után a megfelelő irányba állt, és eltrafálta a flaskákat.

**AZ ŐR ESETE A MACSKÁVAL**

Újítást fedezhetünk majd fel a textúrák kezelésében is: az Ion Storm-os fejlesztők az úgynevezett „Normal Mapping” eljárással készítették a textúrákat, amik ezután sokkal térbelibb hatást keltenek. Az utunkba akadó NPC-k viselkedése is jóval élettelibb lesz – ennek titka az arcmozgások részletes kidolgozásában rejlik. Beszélgetőpartnereink képesek lesznek örömlüket, dühüket vagy csalódottságukat is kifejezni, aminek külön jelentősége van a velük való kommunikáció során. Akár segítséget is nyújthat nekünk, ahogyan mimikájukkal beszédünkre reagálnak. A semleges vagy



barátságos karakterek mellett ellenfeleink viselkedése is változott: sokkal intelligensebben reagálnak a környezet változásaira. Magyarra fordítva ez azt jelenti, hogy tevékenységük nincs előre beprogramozva, bizonyos esetekben önálló döntéseket hozhatnak. Konkrét helyzetben, ha egy őr meghall valami zajt, rögtön elindul a hang irányába. Ott azonban mondjuk csak egy macskát talál, mire kissé megnyugodva

hozzánk, és időnként más megoldásokat is kell találnunk a továbbjutáshoz. Az események 15 évvel az első rész befejezése után játszódnak: hősünk semmit sem tud „apjáról” és az akkori történekekről. Hamarosan azonban két hatalom – a „WTO” nevű világméretű, aljas kereskedelmi szervezet és a „The Order” elnevezésű titokzatos szekta – játszómájába csöppenünk. Ennek során hallunk először elődünkről, akinek

## „Minden város rendelkezik egy alsó és felső szinttel is: a felszín felett a gazdagok, az alatt pedig a szegények élnek.”

valami olyat dünnyög, hogy „Á, csak egy macska.” Ha a történetbe a kandúr helyett egy kutyát teszünk, az őt természetesen „Á, ez csak egy kutya” – kijelentéssel fogja nyugtáznai a szituációt.

A különböző feladatok megoldására ezúttal is számtalan lehetőségünk lesz. A készítőik külön kiemelték, hogy akár úgy is végig lehet vinni a játékot, hogy egyáltalán nem keveredünk harcba. Ennek biztosan mindenki örül, bár őszintén szólva, kíváncsi vagyok, hányan fogják az FPS műfaj kedvelői közül ezt a megoldást választani ☺.

### ÖSSZEESKÜVÉS MINDENHOL

A Deus Ex-rajongók hosszú ideig találgathatták, vajon hogyan fog folytatódni a történet, hiszen az első rész három befejezéssel is rendelkezett. Az Ion Storm-os arcok csavarosan oldották meg a feladványt, bár túlságosan sokat még nem voltak hajlandók elárulni ☺. Az biztos, hogy J.C. Denton helyett Alex Dentont fogjuk irányítani, aki J.C. fia – lehetne, de a Deus Ex cyberpunk világában valószínűleg J.C. klónja. Az ígéretek szerint férfi vagy női karaktert is indíthatunk *(utóbbi pedig vagy J.C. transzvesztita ikertestvére lesz, vagy egyszerűen csak egy selejtes klón. Ki tudja... ☺ – Boe)*. A fejlesztők már az első részben is meg akarták adni ezt a lehetőséget, de a beszélgetések szövegét ez esetben kétszer kellett volna felvenni, amire már nem jutott elég idő. Érdekesség, hogy szebbik nem képviselőjével játszva bizonyos NPC-k másként viszonyulnak

a keresésére indulunk. Végül persze utunk során kiderül, hogy az egész emberiség megmentése is a mi feladatunk lesz – s bár a világmegváltás más játékban talán klisé-szagú lenne, itt azonban bizhatunk abban, hogy Warren Spectorék meszterien fogják a történetbe szőni ezt az „aproságot”.

### BEÉPÍTEK, TEHÁT VAGYOK

Arra a kérdésre, hogy az Invisible War eseményei hogyan kapcsolódnak az előző részhez, a fejlesztők a következő homályos utalást tették: kalandjai során Alex kideríti, hogy elődje az Area 51 területén kapcsolatba került a földönkívüliekkel. Állítólag ez világos kijelentés azok számára, akik végigjátszották mind a három befejezést – ők tudni fogják, miről van szó. (Ugyan én is ide tartozom, és emlékszem a befejezésekre, nem teljesen világos, mire célozhattak a fejlesztők...) Az Ion Storm azonban mindenkit megnyugtatott – egyáltalán nincs szükség az első rész ismeretéhez ahhoz, hogy elboldoguljunk a DX 2-vel. (Azért ez az ufós dolog fúrja az oldalamat... ☺)

Ellenfeleink továbbra is állig felfegyverzetek, magas technikai felszereltséggel rendelkeznek, ráadásul most már telepáciát is használnak életünk megkésézésére. Szerencsére azonban hősünket sem kell féltetni: míg J.C.-nek a Ex első részében csak sebészrobotok tudták beépíteni az implantátumokat, Alex most már egyedül is megbirkózik ezzel a feladattal. A választék is sokkal szélesebb lesz. Különösen ér-

dekesek azok a kütyük, amelyeket a feketepiacon, különböző sötét alakoktól vásárolunk. Sokszor ezek a cuccok maguk is „sötétek” (hogyan lehetne másképp jellemezni egy olyan eszközt, amely a hullából energiát kiszívva gyógyít minket ☺?) A tervek szerint karakterünk fejlődésében is történik némi változás. A megszerzett pontokat továbbra is képességeink – célzás, zárnyitás, hackelés stb. – javítására fordíthatjuk, de minden egyes szint elérésekor kapunk valami extra kis cuccost, ami lehet akár egy fegyverre rakható távcső vagy egy lézeres célmegjelölő is. (Ez utóbbin ugyan nem igazán látom értelmét, hiszen sokkal jobb, ha mi magunk találjuk/szerezünk meg utunk során a cool szerkókat, és azt sem tudom, mennyiben reális az, ha a semmiből előkerül a hátizsákunkba egy távcső, de remélhetőleg ezt a dolgot is okosan megoldják a fejlesztők.)

### PIRAMISJÁTÉK

A helyszínek változatosságára ezúttal sem lehet panasz: a Föld számos pontján fel fogunk bukkanni. Kiemelendő ezek közül a németországi Trier mellett lévő Porta Nigra római kori településrom, ahol az ókori ásatások mellett a modern kort jelző lepusztult kocsmában is megfordulunk. Útba ejtjük többek között Kairót és Seattle-t is. Minden város rendelkezik egy alsó és felső szinttel is: a felszín felett a gazdagok, az alatt pedig a szegények élnek.

A cyberpunk műfaj rajongóinak a nagy álma is teljesülhet, mert bejutunk egy gigantikus tech-piramisba. Lesznek azonban ennél kellemetlenebb helyek is – Kairóban a föld alatt például légzőmaszkot kell viselni a rettenetesen szennyezett levegő miatt. Amint látható, minden együtt van egy szuperhangulatos, történetközpontú FPS-hez, ami ezúttal talán nem hoz annyi újdonságot, mint az elődje, de tökéletesített játékmenetével, valamint pompázatos grafikájával lemos minden konkurenciát a porondról. Ennyi pozitív előjel láttán már szinte félni kezd az ember, hogy mivel rontják majd le a fejlesztők ezt a remek összképet, de azért bízunk az Ion Stormban – talán nem véletlenül gyűjtötték be a Deus Ex első részével a játékfejlesztői díjak tucatjait...

Uhu



### ADATOK

#### ■ FEJLESZTŐ

Ion Storm Austin

#### ■ KIADÓ

Eidos

#### ■ WEBOLDAL

www.deusex2.com

#### ■ MEGJELENÉS

2003 harmadik negyedéve

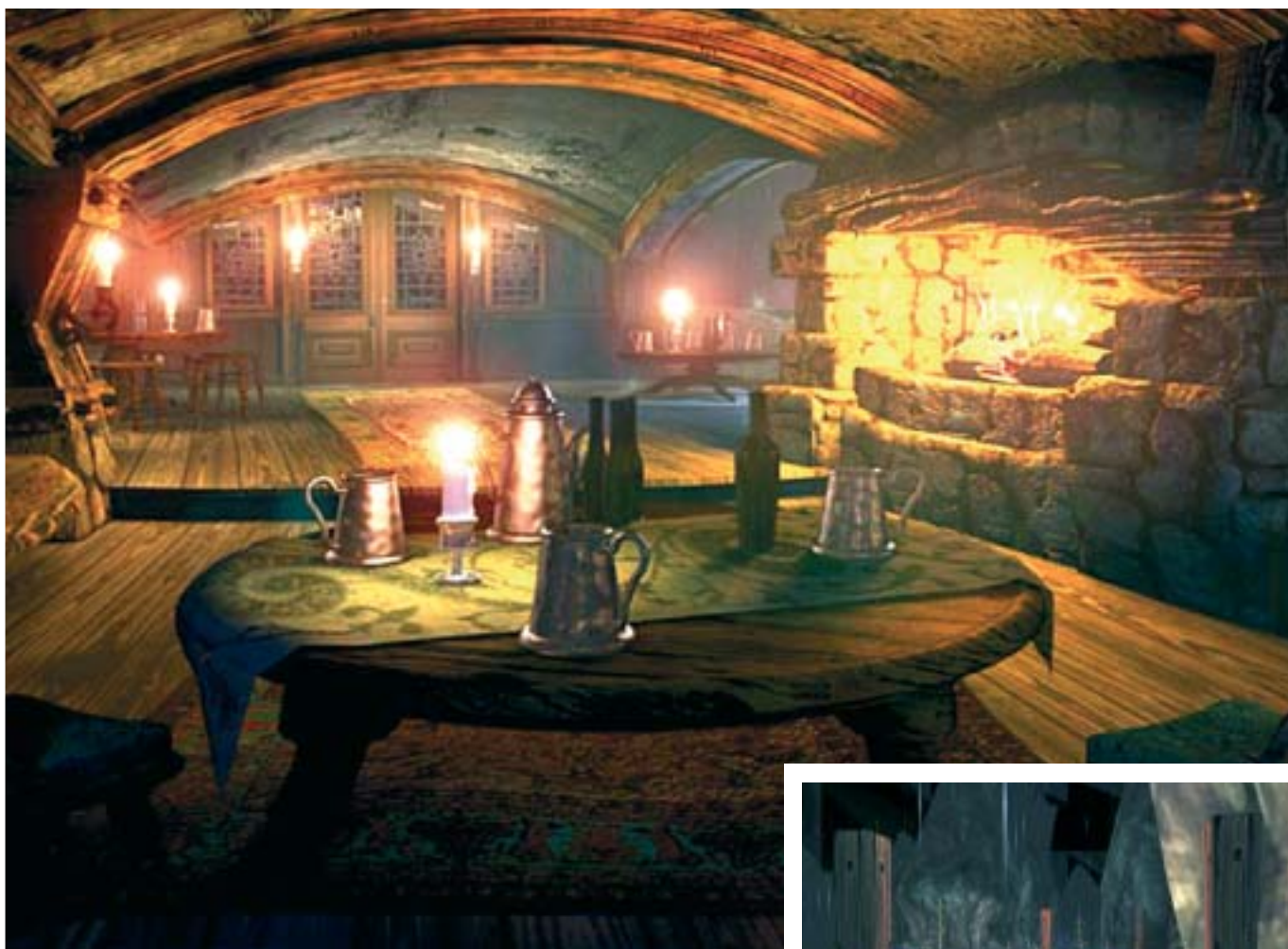
### ELŐREJELZÉS

■ grafika

■ játékmenet

■ hangulat

■ olyan nincs ☺



## BILBÓ, FÉNYKORÁBAN THE HOBBIT

**Az igazi Tolkien-rajongók tudják, hogy a Mester A Gyűrűk Ura előtt írt még egy másik regényt, amely ugyanabban a világban játszódott. A Hobbit egy bizonyos Zsákos Bilbóról szól, amikor őkelme még fitt volt, fiatal, és nem tette tönkre az Egy Gyűrű rontó ereje...**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Inevitable
- KIADÓ  
Sierra
- WEBOLDAL  
www.vivendi.com
- MEGJELÉNÉS  
2003. nyár

**A**mikor a Sierra még jó régen (jóval a film elkészülte előtt...) megvette a Tolkien-regények licencét, valószínűleg még nem is sejtette, hogy igazi főnyeremény boldog birtokosává vált... Bár a maximálisan a regény fonalát követő *Fellowship of the Ring* végül is nem lett rossz, nem teljesen váltotta be a hozzá fűzött reményeket (nem mint ha ez az elég jó eladásokat befolyásolta volna...), ám a cég „nem adta fel”, és nekifogott a második Tolkien-regényen alapuló játéknak is. A Gyűrűk Ura előtt írt *The Hobbit* (vagy Göncz Árpád fordításában, „A babó”) Zsákos Bilbó ifjúkori kalandjait dolgozza fel...

#### BILBÓ TÉNYLEG BABÓFEJŰ...

Akik most A Gyűrűk Ura láttán lementek alfába, és elképzelik, milyen lehetett lan Holm fiatalon, azok jobb, ha elhessegetik ezt a képet, és valami nagy szemű mangagyereket képzelnek a helyébe.

(Akik pedig nem szeretnek fantáziálni, azok sandítsanak a képekre...) Nem akarok senkit hiú ábrándokkal kecsgetetni: a *The Hobbit* igen-igen messze van attól a katarzisélménytől, amelyet a regény és az eddigi két film okozott... Egy platform-ügyességi-akció játékról van szó, amely részben az előző *Lord of The Rings*-re, részben pedig a *Harry Potter*- vagy *Rayman*-szerű stuffokra hasonlít. „Keményvonalas”, kérelhetetlen Gyűrűk Ura-fanok, arrébb lapoztatok? Platformjáték-rajongók, itt vagytok? OK, akkor folytathatjuk...

Szóval a *Hobbit* tipikus konzolbuli – nem véletlen, eredetileg csak GameCube-ra jelent volna meg. A Sierra fejesei azonban hosszú, kreatív megbeszélések során végül – zsenialitásukkal magukat is megdöbbenve – a fejükre csaptak, hogy: „És mi lenne, ha a *Hobbit* mindegyik konzoltípusra megjelenne?” – Elismerő bólogatások, ám ekkor az egyik bátor PR-os feláll, és le-

inti a többieket... Minden tekintet rászzegeződik... – Igen, ez nagyszerű ötlet! De egy ennél is korszakalkotóbb dolog jutott eszembe... – Néma, feszültséggel teli csend. Hatásszünet... – „Mit szólnátok a PC-hez...?” – Kirobbanó tapsvihar... A grandiózus terv végül is formát öltött, és ennek öröme olvashattok a GameStar hasábjain a PC-s *The Hobbit*-ról... OK, kissé cinikus vagyok, pedig tényleg nagyon jól tesz a PC-nek, ha jellegzetesen konzolos játékok is készülnek rá, hiszen akkor nem érezzük hiányát egy játékgépnek és a szomszéd pléjsztésőnös Pistike arcába tolhatjuk például a PC-n leglátványosabb *Rayman 3*-at vagy *BloodRayne*-t. (Más kérdés, hogy nekem is van Xboxom, de hát az ember nem akar kimaradni semmiből... ☺) Mint minden platformcuccban, a *Hobbit*-ban is különféle ékszereket kell összegyűjtenünk. A kevésbé fontosakat szinte bárhol megtaláljuk, az értékesebbeket viszont



fel kell kutatnunk, mert alaposan elrejtették őket. A szintek végén az összegyűjtött gyémántokkal javíthatjuk Bilbó egészségügyi állapotát, úgyhogy ebben a játékban több értelme van kajtatni utánuk, mint más platformerekben, ahol általában csak pontokat szoktunk kapni érte.

A Hobbit a hagyományos szörnygyakós, kulcsgyűjtőgetős játékművet mellett állítólag kaland- és szerepjátékelemeket is tartalmaz, de pontos infó még erről nincs.

## „Természetesen az Egy Gyűrű a Hobbitban is szerepel, és hasonlóan a Fellowship-hez, ezt a hobbitot is védeni és erősíteni fogja.”

(Valószínűleg a Vivendi Fellowship of the Ring-jéhez képest nem lesz sokkal több kaland és RPG a játékban...)

### VAN ÁM GYŰRŰ ITT IS...

Természetesen az Egy Gyűrű a Hobbitban is szerepel, és hasonlóan a Fellowship-hez, ezt a hobbitot is védeni és erősíteni fogja. Hogy ne legyen túl könnyű a játék, minél többet használjuk, annál jobban elfogy az ereje, és így egyre rövidebb ideig hat. Ezzel a készítőkhöz arra szeretnék sarkallni a játékost, hogy takarékoskodjon az „energiával”.

Persze Gyűrű ide vagy oda, Bilbó mellette még a fegyverek nyers erejét is használja. Apró természetű hősünk a játék első részében egy egyszerű sétabottal csépel az ellenséget, ami azért elég gáz, úgyhogy nagyjából a közepe felé megszerzi az „orkijelzős”, veszély közben képes fényvel csillogó Fullánkot. Mágikus erejű kardja



mellett Bilbó különféle egyszerűbb vagy bűvös parittyákat is találhat, amelyek különbözőképpen sebesíthetik meg az ellenséget.

### DRÁGASZÁGOK

A Hobbitban – mint már említettem – kaland- és RPG-elemeket is találunk. A sztori tíz fejezetre bomlik, és a készítőkhöz 20-30 óra játékidőt ígérnek: húszat, ha gyorsan végig akarjuk tolni, és harmincat, ha az ösz-

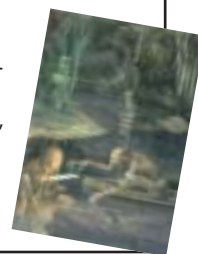
szes mellékküldetéssel is végezni akarunk. Amúgy érdemes az utóbbiakkal is elszószólni, mert a főjátékra is hatással vannak. Ha például egy sebesült elfet meggyógyítunk a sztori egyik részében, akkor később előkerül, és a főjátékban is segíteni fog nekünk.

A helyszínek ismerősek lesznek a Tolkien-fanonk számára: többek között Hobbitfalvára, Völgyzugolyba és más híres helyekre juthatunk majd el. Az eddig látható demó verzióban egyes helyeket nagyon szépen kidolgoztak, mások viszont még eléggé sivarak – reméljük, a végső verzióban ezeket is helyreporcozzák.

A grafika mellett a hangok már előrehaladottabb állapotban vannak. Általában még egy sok szöveget használó kalandjátéknál is – nemhogy egy akciónál – alig néhány színész szolgáltatja a hangokat, és ezeket többször is felhasználják. Na itt aztán szó sincs ilyesmiről: a Hobbit szink-

## A BABÓ (THE HOBBIT – 1937)

Tolkien első regénye 1937-ben jelent meg. Némileg mesésesebb, mint a későbbi A Gyűrűk Ura, ezért a fiatalabbak jobban is élvezik, de persze az idősebb Tolkien-rajongók számára is alapmű. A Hobbitban Középfölde még nincs annyira kidolgozva, de már megtalálhatóak benne Tolkien világának legfontosabb szereplői: Gandalf, a mágus, a tündérek, a törpék, és itt kerül elő először a félelmetes erejű Egy Gyűrű is. Aki átragta magát a Gyűrűk Urán, és kíváncsi az előzményekre, annak feltétlenül ajánlott!



### ELŐREJELZÉS

- konzolos játékmenet (aki szereti)
- a helyszínek egy része nagyon jól kidolgozott
- ha követik az eredeti regény fonalát
- konzolos játékmenet (aki nem szereti)
- néhány helyszín még csúnyácska

ronjához több mint száz embert kértek fel! A talpalávalót is egy, az USA-ban ismeretesebb együttes, a Slackmates szolgáltatja, és a Seattle zenekar adja őket elő. Amúgy igazi keltás dallamokat hallhatunk majd, amelyek egy kicsit A Hegylakó, és A Rettenthetetlen zenéjére hasonlítanak.

### GOLLAM IZ BEKK

Az akció részeket különféle típusú átvezetők kötik össze: láthatunk majd előre renderelteteket, a játék motorját felhasználó és „lapozgatósát” is (utóbbinál egy könyv oldalait lapozva alakul a sztori – ilyenrel találkozhattunk például az Icewind Dale-ben is). Ezekben a jelenetekben egyébként olyan jól ismert karaktereket láthatunk majd, mint Gandalf, a Hobbit regényben szereplő törpék és végül, de nem utolsósorban Gollam! A készítőkhöz és a Sierra egyelőre még hétpecsés titokként őrzik, hogy a rosszarculó, ám annál népszerűbb lényecskének pontosan milyen szerepe lesz, de a Két Torony mozi óta akkora rajongói bázisa van, hogy sokan biztosan már miatta is megveszik a játékot. ☺

### GYŰRŰK URACSKÁJA

Azért tisztában vagyok azzal, hogy a képekre ránézve a „komolyabb” Gyűrűk Ura-fanonk fenntartásokkal kezelik a Hobbitot, vagy röhögnek rajta, de akiknek tetszett a Fellowship, és elfogadják a kicsit gyerekes grafikát, azok szerintem jól fognak szórakozni vele. Nem fogja forradalmasítani a játékipart, és nem fogunk könnyeket morzsolni az átvezetőkhöz, de a műfaj rajongói szerintem nem csalódnak majd benne!

**Bad Sector**





## MÁR NEM CSAK A HALÁL BIZTOS COLIN MCRAE RALLY 3

**A Codemasters március idusán döntő lépésre szánta el magát: megjelenési időpontot tűzött ki hányatott sorsú ralis programjának, a Colin McRae 3-nak. Ha minden a tervek szerint alakul, a nyarat nem a tengerparton, hanem a képernyő előtt töltjük ☺!**

### ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Codemasters
- **KIADÓ**  
Codemasters
- **WEBOLDAL**  
www.codemasters.com
- **MEGJELENÉS**  
2003. június

### ELŐREJELZÉS

- brutális grafika
- kitűnő törésmo-  
dell
- realiztikus irányít-  
hatóság
- ha netán nyáron  
sem jelenik meg

**T**avaly novemberi számunkban már beszámoltunk a CMR3 körül uralkodó áldatlan állapotokról. Akkoriban még az sem tűnt elképzelhetetlennek, hogy a skót meszes (ez nem a foglalkozása, hanem a vezetési stílusa McRae-nek) átigazolási manőverei miatt végleg szemétkosárba kerül a program. Szeren-

kevésnek tűnhet a nemritkán harmincas, negyvenes nagyságrendekkel büszkélkedő „kollégák” között. A CMR3 pályái azonban borzasztóan hosszúak. Ugyanazokkal a szakaszokkal kell megküzdenünk, mint a valódi versenyzőknek. Ők pedig kelleme- sen hosszú hétvégeket töltenek egy-egy verseny helyszínén...

**„A szélben vadul lobogó zászló például olyasmiről, amivel számítógépes ralis nemigen találkozhatott eddig.”**

csére győzött a józan ész, a kiadó nem hagyta veszendőbe menni a sokezernyi munkaórát.

### A TÜRELEM KÉT PLUSZPÁLYÁT TEREM

A fejlesztés lefújásának veszélye egyébként csak a PC-s változatot fenyegette, hiszen konzolra akkoriban már készen is volt a harmadik generáció. Igen, a személyi számítógépes közönség így jó féléves hátrányba került, ám a várakozásnak akad pozitív hozadéka is. Míg konzolon 6 pálya várja a játékgépek megszállottjait, addig a PC-re írt CMR3-ban 8 (!) hivatalos világbajnoki versenysorozatot találunk majd. Talán első hallásra még ez a nyolc darab is

A már említett 2002-es beharangozónkban felsoroltuk a széthajtásra ítélt kollekción, de nem is lenne autóverseny a CMR3, ha nem lehetne rejtett autót ellopiskálni a játékból. A jó eredmények gyümölcseként régi, legendás járműveket kapunk. Nem szeretném minden titokról fellebbenteni azt a bizonyos fátylat, de egyszerűen képtelen vagyok megállni, hogy az egyikről ne beszéljek. A Citroën 2 CV típusnév talán nem mindenkiben vált ki pavlovi reflexeket, de ha azt mondom: Kacsza, akkor már sokan maguk előtt látják a francia autógyártás egyik leghíresebb képviselőjét. Kacsával ralizni? Ez kábé olyan, mint Trabantra „No Fear” matricát ragasztani. Mindenesetre jó mókának ígérkezik.

### KÉPES CSEPPEK

A megjelenésig hátralévő hosszú időszakot azért a Codemasters igyekszik kellemesebbé tenni, és időről időre képeket, trailereket, videojeleneteket bocsát az érdeklődők rendelkezésére. Ezeket aztán lehet csámcsogni, nyálat csurgatni, hogy jobban teljen az idő. És bizony van mit csurgatni, hiszen amit látunk, az több mint reménykeltő. A szélben vadul lobogó zászló például olyasmiről, amivel számítógépes ralis nemigen találkozhatott eddig. De ilyen alapon említhetném a szélvédő sérüléseit, csakúgy, mint a vörösen izzó féktárcsák megkapó látványát. Lesz még eső, por, hó, meg porhó. Egyvalami már most biztosnak tűnik a hozánk eljuttatott anyagok alapján: a CMR3 az eddigi legaprólékosabb sérülésmodellel kapar a boltok polcára. Ajtók szakadnak, lökhárító lóg, kasztni deformálódik egy-egy „jól sikerült” manőver után. Az sajnos még kérdéses, hogy ezek az események mennyiben változtatják a jármű vezethetőségét. Ha például durvább repülések után azt tapasztaljuk, hogy a váltó időnként kidobja a sebességből a váltókart, akkor már bizonyosan „jó helyen járunk”. Nyárig azonban nem jó helyen, hanem egy helyben járunk. Mindegy, ha eddig kibírtuk, ezt a néhány hetet is elűtjük valahogy. Megyek is gyakorolni a körútra...  
**-csonti-**



I AM AN ATOMIC MUTANT!

## X2: WOLVERINE'S REVENGE

Filmet készíteni a nagy víz túloldalán legendásan népszerű képregényhősök mindennapjairól: nagyon jó üzlet (lásd Batman, Spiderman, X-Men). A filmekhez kapcsolódóan játékot megjelentetni a bemutató napján: még jobb üzlet (lásd Batman, Spiderman, X-Men).

A kinek a fenti képlet alapján a róka nevű állat és az ő bőrei jutnak eszébe, az nagyon messze jár az igazságtól: jelen cikkben ugyanis az X-Men című mozifilm játékadaptációjáról, illetve annak főszerrelőjéről, Rozsomákról (állati formájában Észak-Amerika legveszedelmesebb ragadozója) lesz szó. A különböző mutánsok életét feldolgozó X-Men képregénysorozat legkedveltebb figurája az áprilisban bemutatásra kerülő mozifilm egyik összegabalyodott mellékszálát próbálja majd kibogozni: mi is történt valójában „akkor régen”, azokban a titkos katonai laboratóriumokban, ahol felruházták kedvenc hősünket szuperképességei egy részével? Érdekes a téma, főként annak tükrében, hogy – amint azt a rajongók bizonyára tudják – az államokban már-már hisztérikus rajongással övezett Rozsomák múltja akkora titok, hogy még maga az eredeti képregényeket kiadó Marvel Comics sem ismeri ☺.

### VILÁG MUTÁNSAI, EGYESÜLJETEK!

A Wolverine's Revenge egy harmadik személyű akció-kaland játék, melyben természetesen nem a kulcskeresés lesz a hangsúly. A játék sokkal inkább a főszerplő szuperképességeire, illetve ezek harcban történő gyakorlati alkalmazására lesz kihegyezve. Magyarán adva léssen ugye a sztóri (az Activision nem aprózta el, az egyik leghíresebb eredeti x-menes képregénygurut, Larry Hamat kérte fel a egírására), mely szerint Rozsiban társai (a jó mutánsok) egy vírust fedeznek fel, és 48 órája van visszamenni a titkos kormány-

kísérletek helyszínére, hogy ott megtalálja az ellenszert, mielőtt jobb létre szenderülne. Ennek fényében kell majd megütköznie sok-sok ellenségével (a rossz mutánsokkal és azok hú csatlósaival), akik különböző okok miatt az életére törnek majd, ám nem számolnak vele, hogy emberünk rendelkezik néhány speckó tulajdonsággal!

### MUTÁNS VOLT A PAPÁM IS...

Ezek közül mindenki kedvence Rozsi kvázi sérthetetlensége, melyet a titkos kísérletek során a csontozatába épített adamantiumváznak köszönhet. Ennek mellékhatásaként képes alkarjából előpattintani szupererős karmait (szintén

mindezt a réginél sokkal gyorsabban teszi. Itt van ezenkívül még Rozsomák természetfölötti regenerálódási képessége, mely lehetővé tette, hogy túlélje az adamantiumműtétet, és a játékban is kiválóan funkcionál, ám csak akkor, ha karmaink nyugalmi állapotban pihennek kezfejnünkben (magyarán, amikor nem harcolunk). Végül, de nem utolsósorban, használhatjuk a legendás szuperérzékeket is. Ebben a módban infralátásunknak köszönhetően lábnyomokat, ujjlenyomatokat, föld alá temetett tárgyakat szúrhatunk ki, a környező hangok felerősödnek, sőt ha force-os kontrollerral játszunk, Rozsomák híres veszélyérzetét lemodellezve,

„Rozsomák természetfölötti regenerálódási képessége, mely lehetővé tette, hogy túlélje az adamantiumműtétet, a játékban is kiválóan funkcionál”

adamantium, és nem acél!), melyekkel a játék során rá háruló piszkos feladatok nagy részét abszolválja.

A verekedések során két sávot fedezhetünk majd fel a képernyőn, az egyik Rozsi életerejét mutatja, a másik a dűhszintet. Minden egyes bekapott sebzéssel csökken a health, de nő a dűhszint – amikor pedig ez utóbbi teljesen feltöltődött (nem nehéz kitalálni, hogy ebben az esetben már erőnlétünk sem a régi) mintegy utolsó mentsvárként átválthatunk „berserk” módba, melyben emberünk a megsokkottnál is erősebbeket rúg/üt, ráadásul

a program annak rezegetésével hívja fel figyelmünket a közelgő fenyegetésre! Kellemes szórakozásnak ígérkezik tehát a program az akciójátékok kedvelői számára: a 6 fejezetre osztott 23 küldetés, a mellettünk és ellenünk felbukkanó egyéb X-ek (mint Magneto, Vadóc vagy Sabretooth), a sok mozibetét és a főhősöknek hangjukat kölcsönző neves színészek (Mark Hamill Rozsomák, illetve Patrick Stewart Xavier professzor szerepében) garantálják, hogy tovább emlékezzünk majd az X-Men 2-re a mozi röpké két órájánál!

Boe

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Livesay Technologies
- KIADÓ  
Activision
- WEBOLDAL  
www.activision.com
- MEGJELÉNÉS  
2003. tavasz

### ELŐREJELZÉS

- X-Men hangulat
- instant akció
- jó sztóri
- profi szinkronhangok
- az irányításon sok múlik...
- ha nem lesz kellőképp változatos





GALAXIS SOHA NEM VOLT MÉG ILY GYÖNYÖRŰ...

# X2: THE THREAT

Sokan próbálták már leutánozni az 1984-ben megjelent Elite gondolatvilágát, mégis úgy tartják, legközelebb az X: Beyond the Frontier (XBTF) járt Braben mester remekművéhez. A kérdés, hogy vajon a hamarosan megjelenő folytatás, az X2: The Threat lesz-e az a program, amelyre már oly régóta várunk. Az előjelek egyelőre biztatóak... ☺

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Egosoft

■ KIADÓ  
N/A

■ WEBOLDAL  
www.egosoft.com

■ MEGJENÉS  
2003. nyár

A kereskedős-lövöldözős űrszimulátorok legújabb üdvöskéjének megannyi újítása közül elsőként kezdeném azzal, amelyik biztosan nem csak ígéret marad, hiszen már most is gyönyörködhetünk benne. A program teljesen új 3D-s motort kapott, így aztán a látványvilág is megújult. Úgy gondolom a mellékelt képek magukért beszélnek, így talán felesleges is külön kiemelnem a színpompás csillagködöket, részletesen kidolgozott hajótesteket, állomásokat, hogy a lélegzetelállítón szép bolygókról és naprendszeréről már ne is beszéljek. Anál inkább fontos viszont megemlíteni, hogy - az XBTF-es hagyományokat megtartva - minden hajónak eltérő pilótafülkéje lesz, ami azért különösen érdekes, mivel erről - az egyébként nem elhanyagolható - tulajdonságról a stílus egyéb képviselői az utóbbi időben rendre elfelejtkeznek... A játékban közel 80 eltérő hajótípussal találkozhatunk, és ebből - minő öröm - kb. 70

berepülhető, illetve a legváltozatosabb eszközökkel tuningolható. Egyszerre akár több hajót is birtokolhatunk, így aztán mindig az elvégzendő feladat jellegétől függően választhatunk közülük. A flottánkba egészen nagy hajók is bekerülhetnek, sőt ez esetben akár azt is megtehetjük, hogy míg a hajó irányítását a legénységre bízuk, addig mi az egyik lövegtoronyból irtjuk az ellent. A bárkák mellett természetesen továbbra is építhetünk magunknak saját gyárat, amit aztán vagy mi magunk üzemeltetünk, vagy ezt a feladatot is rábízuk beosztottjainkra. Egész kereskedőflottákat hozhatunk létre, amelyek aztán a játékos utasításai alapján szállítják a működéshez szükséges nyersanyagokat vagy az elkészült végtermékeket. Remek ötlet, hogy mindezt nem kell folyamatosan felügyelnünk, hiszen a műveletek koordinálásához speciális scripteket készíthetünk egy kifejezetten e célból létrehozott, könnyen kezelhető, menüvezérelt rendszer segítségével.

## A NAGYBETŰS „X UNIVERZUM”

A fentiek ellenére az X2 lelke továbbra is az „X Univerzum” jól ismert dinamikus, folyamatosan változó világa marad - természetesen rengeteg izgalmas kiegészítéssel megtámogatva. Ahogy azt már korábban is említettem, a világ a közreműködésünk nélkül is remekül „működik”, fontos viszont kiemelni, hogy csak a játékos cselekedetei kavarhattak igazán nagy hullámokat (gondolok itt például arra, hogy néhány jól kiválasztott kereskedőhajó kiiktatásával komoly hiányt - és ezáltal krízishelyzetet - lehetett előidézni egy-egy bolygón). Az X2-ben szakítottak ezzel a hagyománnyal, és megjelent a „konkurencia” fogalma! Nem egyedül tevékenykedünk hát odakint, hozzánk hasonlóan ugyanis más szabadúszók is rámozdulnak az igazán zsírosnak tűnő üzleti lehetőségekre. Igyekezünk kell, hogy mi legyünk az elsők, ellenkező esetben előfordulhat, hogy mások fölözik le a hasznot...

# AZ „X” SOROZAT

Első tagja (X - Beyond The Frontier) a német Egosoft gondozásában látott napvilágot még 1999-ben.

A program a hagyományos elite-i elvekre épült, vagyis a játékos mindvégig egy „élő, lélegző” világban érezhette magát, ahol az ő tényleges közreműködése nélkül is zajlottak az események. A különböző bolygórendszerek lakói végezték mindennapi teendőiket, a gyárak folyamatosan termeltek, a kereskedők elszállították a kész portékákat, a katonaság járőrözött, a kalózok pedig úgyszintén azt tették, amihez a leginkább értenek – fosztogattak. Ez az X univerzum, ide csöppent hősünk egy szerencsétlen balesetet követően, és a történet szerint innen kellett megtalálnia a haza vezető utat. A program teljes szabadságot kínált a játékosnak, a rendszer komplexitását pedig mi sem jellemzi jobban, mint hogy a hagyományos elemek – vagyis harc, kereskedelem, küldetések teljesítése stb. – mellett ezúttal akár saját gyárat is építhetünk magunknak.

Az XBTF szép lassan népes rajongótáborra tett szert (ennek köszönhető a két évvel ezelőtti X-Tension címen megjelent kiegészítő lemez is), bár kezdetben sokan elpártoltak tőle, lévén, hogy a játék stílusa

nem annyira pergő és mozgalmas, mint mondjuk az előző számban bemutatott *Freelancer*-é (bár harc azért így is akadt benne bőven). Az Egosoft fejlesztői az előbbi tapasztalatot is felhasználva kezdtek hozzá a folytatás, az „X2: The Threat” fejlesztéséhez és amennyiben sikerül mindazokat az ígéreket megvalósítaniuk, amelyeket a cikkben olvashattatok, úgy jó esélyünk van rá, hogy imáink meghallgatásra találjanak és végre egy olyan „Elite-klónt” kapjunk, amely minden szempontból méltó a Nagy Öreghez.



Az idő előrehaladtával a különböző fajok egymás közti kapcsolatai is változhatnak – közreműködésünkkel vagy akár anélkül is. Ha sikerül egymásra haragítanunk két népet, akkor egy háború sem kizárt, amelyben aztán könnyedén sérülhetnek olyan állomások is, amelyek egyébként a saját gyárunk működéséhez létfontosságúak.

## „Az X2 lelke továbbra is az 'X univerzum' jól ismert dinamikus, folyamatosan változó világa marad.”

gú nyersanyagok forrásai. Ugyanakkor persze az is igaz, hogy a háború kedvez az üzletnek, így ha van hozzá elég merszünk, bizonyos árucikkeket háromszoros haszonkulccsal is értékesíthetünk a harci övezetben. A szemfülesebbek tehát mindenképpen előnyben lesznek, a nagyobb haszon azonban – akárcsak a való életben – itt is nagyobb kockázattal jár...

### A „KHAAK” MINT „ULTIMATE GO-NOSZ”

Azt hiszem, mindenki egyetért abban, hogy az előbbi környezet már önmagában is elegendő lenne egy igazi Elite-rajongónak, az X2 azonban még ennél is többet kínál; nevezetesen egy meglehetősen összetett, iz-

galmas és hosszú kerettörténetet kapott a játék, amelyen azonban nem kötelező végigmenni. Bizonyos események az idő múlásával mindenképpen megtörténnek, az viszont már csak a játékoson múlik, hogy aktívan részt vesz-e ezekben, vagy sem. Néhány izgalmas csillagrendszerbe ugyan csak a történet által lehet eljutni, de ha va-

laki ennek ellenére mégis inkább a teljes szabadságot választja, úgy is bőven akad majd számára rengeteg küldetéssel felvértezett „minisztori” a galaxisban. Maga a történet egyébként nem titkoltan egy eleddig ismeretlen, meglehetősen agresszív faj – a Khaak – felbukkanása körül bonyolódik (innen a „The Threat” alcím), a végső cél pedig mi más is lehetne, mint az univerzum megmentése... Időben 25 évvel az XBTF után járunk, így aztán sok minden megváltozott, de persze legalább ennyi ismerős helyet is találkozhatunk majd az „X-veteránok”. Egy biztos, a játékban az X univerzum sokkal hatalmasabb darabját járhatjuk be, mint tehetjük azt akár az XBTF, akár az X-Tension esetében.

### PÖRGŐSEBB, DE MÉG MINDIG

#### A RÉGI...

Az ígéretek szerint az űrharcon is változtatnak, így az új verzió sokkal pörgősebb lesz, mint ahogy azt az első részben megismertük, ugyanakkor a fejlesztők mindent elkövettek annak érdekében, hogy az eredeti értékek se csorbuljanak túlzottan. Az egyik X fórumban nyilatkozó fejlesztő megjegyzése alapján egyértelműen az derül ki, hogy az X2-ben legalább olyan meghatározó szerep jut majd a harcnak, mint a gazdaságnak, és ez mindenképpen biztatóan hangzik. Teljes egészében újraírták a gép által irányított hajók mesterséges intelligenciáját, mindemellett pedig számíthatunk rá, hogy a Khaak hajók a legtapasztaltabb pilótákat is megzassztják majd.

Üröm az örömben, hogy az X2 szigorúan egyjátékos programnak készül, habár pletykák keringenek egy készülődőben lévő online verzióról is. A látvány ellenére egyébként a hardverigény igencsak visszafogottnak tűnik, a hivatalos verzió szerint P3 700 MHz körül már gond nélkül fut a játék. És hogy mindezt mikor próbálhatjátok ki? Nos, a demó elméletileg hetek kérdése, a megjelenés pedig jelen információk szerint nyár eleje körül várható. Tökéletes időzítés ©...

Del

### ELŐREJELZÉS

- dinamikus univerzum
- konkurencia megjelenése
- bámulatos látványvilág
- „Elite”-hangulat és szellemiség
- ha az átalakított harcrendszer nem váltja be a hozzá fűzött reményeket

EXKLUZÍV



GAMESTAR LIVIN' LARGE

## MILIA 2003

**A Milia Franciaország legnagyobb játékiállítására. Mint minden évben, a GameStar nem is olyan kicsiny csapata idén is ott hemzsegett a rendezvényen. Ennek és a háromnapos útnak (Grasse–Cannes–Nizza–Monte Carlo) örökítettük meg a hiteles krónikáját.**

**A**z utazás egyik legfontosabb momentumja az volt, hogy az utat az IDG gépkocsiflottájának legújabb zászlóshajójával, egy 150 LE-s Mazda 6-ossal sikerült abszolválnunk. Jelentős előnye a járműnek, hogy egész Olaszországban és Franciaországban nincs Mazda, így eléggé feltűnő jelenség voltunk, szinte mindenki megnézte az autót magának, sőt olyan is volt, aki a piros lámpánál kiszállt (!), és úgy vette szemügyre.

### „...sikerült behatóbban megismerkednünk a francia borokkal”

Az első állomás Sopron volt, ahol szüleimnél töltöttük az éjszakát, és – atyám unszolására – nem kevés soproni kékfrankossal alapoztuk meg a hangulatot (a bor jellemzői: száraz, nagyon savas, magas alkoholtartalmú). Ebből a finom nedűből természetesen az útra is vittünk magunkkal, nem akartuk ilyesmire költeni a drága valutát (bár atyám szerint Franciaországba bort vinni legalább öt év fegyházzal büntetendő vétek). Szóval, másnap reggel hétkor indultunk a határ felé, majd hét óra öt perckor meg is érkeztünk oda. Itt kisebb bonyodalmakkal szembesültünk, ugyanis Platypusnak (ex-Morningstar törzselőnk) mint ausztrál–magyar kettős állampolgárnak ad egy: lejárt a magyar útlevél, ad kettő: nem volt magyar vízum az ausztrál útlevelében, ami a visszautazáshoz úgymond elengedhetetlen. Tehát az országot csak elhagynia volt szabad, elvileg nem volt olyan úti okmány, amellyel vissza is jöhetett volna. Így meg kellett várnunk, hogy megérkezzenek a magasabb rangú határőrök (nekik nyolckor kezdődik a munkaidejük), akik aztán közölték, hogy alanyi jogon vissza kell hogy engedjék az országba. Ezt egyesek jó hírként értékelték, és folytathattuk utunkat. Az odaút folyamán francia nyelvleckét vettünk Bad Sektortól (na nem úgy, nem ezzel akartuk elújni a hosszú kilométereket... hanem például zső ne krompompá: nem értem), illetve egy par-

kolóban szimpatikus ivararányú olasz osztálykirándulókkal ismerkedtünk. Szintén ugyanott figyeltük meg, hogy bizonyos vietnamiak – valószínűleg a szállodából – lopják a takarítónő szövetpapucsát. Este nyolc körül már el is foglaltuk a szállásunkat (amelyet érzéseim szerint spirál alakban közelítettünk meg), nyakára hágtunk szerény borkészletünk felé, és erősen a Miliára koncentráva álomba szenderedtünk.

#### MILIA 2003

Másnap természetesen első dolgunk volt, hogy a világhíres francia parfümökbe bevásároljunk magunknak és asszonyainknak, majd hatványozott lelkesedéssel indultunk a rendezvénynek otthont adó cannes-i NOGA Hilton irányába. Itt, miután a regisztráció után kb. három méter sikerült megtennünk, természetesen Sasába ütköztünk, aki egy konkurens magazint képviselt a kiállításon. Ő gyorsan tájékoztatott minket a Milia 2003 főbb érdekességeiről (nagy büdös semmi), majd együtt indultunk felfedezőútra. Eredményeink, röviden összefoglalva: a „kiállítás” egy pincehelyiségben volt, ahol kb. 10 stand körül lézengett pár érdeklődő. Mindössze egy kiállító volt valamilyen szinten a játékokhoz köthető, egy xbox autóverseny fejlesztőcsapata volt kinn, de nem tűnt nagy durranásnak a darab. Ezenkívül lehetett volna még francia nyelvű előadásokat hallgatni a számítástechnika jövőjéről. Köszi. A fesztiválpalota felé vettük az irányt, ahol éppen televízióssorozat-börze volt, olyan örökbecsű alkotásokat vásárolhattunk volna meg országos terjesztésre, mint például a „The real gay Mafia”, illetve a „The spanish angel from Venezuela”. Oltári nagy mákotokra nem tévénél dolgozunk, így megkímélünk benneteket a sokktól. A sajtóterem kólakészletének elpusztítása után érzékeny búcsút vettünk Sasától, és elindultunk Nizza felé.

#### HAVEROK, BULI, KÉKFRANKOS

A város főutcáján, a Promenade de Anglais-n kétszer is végigláztunk alig

20 km/h átlagsebességgel, csontig letekert ablakokkal, és tökig hangosított Timo Maas-albummal, majd elindultunk várost nézni. Ez abból állt, hogy megkerestük az H&M nevű ruházati boltot, majd szemérmetlenül alacsony árakon szemérmetlenül király cuccokat vásároltunk. Ezután elindultunk visszafelé a szállásra.

Rövid kupaktanács után meglátogattunk egy éttermet, ahol Bad Sector ötlete nyomán sikerült behatóbban megismerkednünk a francia borokkal. Természetesen ez nem akadályozott meg bennünket abban, hogy a szállodában nyakára hágjunk a maradék kékfrankosnak.

Másnap, miután elhagytuk a szállást, Boe beralizott velünk Monte Carlo szívébe, útközben többször megdöntve a Taxi 3-ban felállított sebességrekordokat. Aki még nem járt Monacóban, annak elárulom, hogy nem viszonylagos szegénységéről híres, az utcáról (ahol a járdát mindenütt műkövel burkolják) szinte enni lehet, illetve a helyi közlekedési vállalat nemcsak buszokat üzemeltet, hanem mozgólépcsőket és lifteket is (mivel az egész ország egy tengerbe nyúló hegyoldalra épült), természetesen ingyen. A legalacsonyabb ház 15 emeletes (kicsit drága a telek), és az autók között az SL500-as sportmerci fel sem tűnik, mert – Boe szávaival élve – „rejtőszínevel belesimul a környezetébe”.

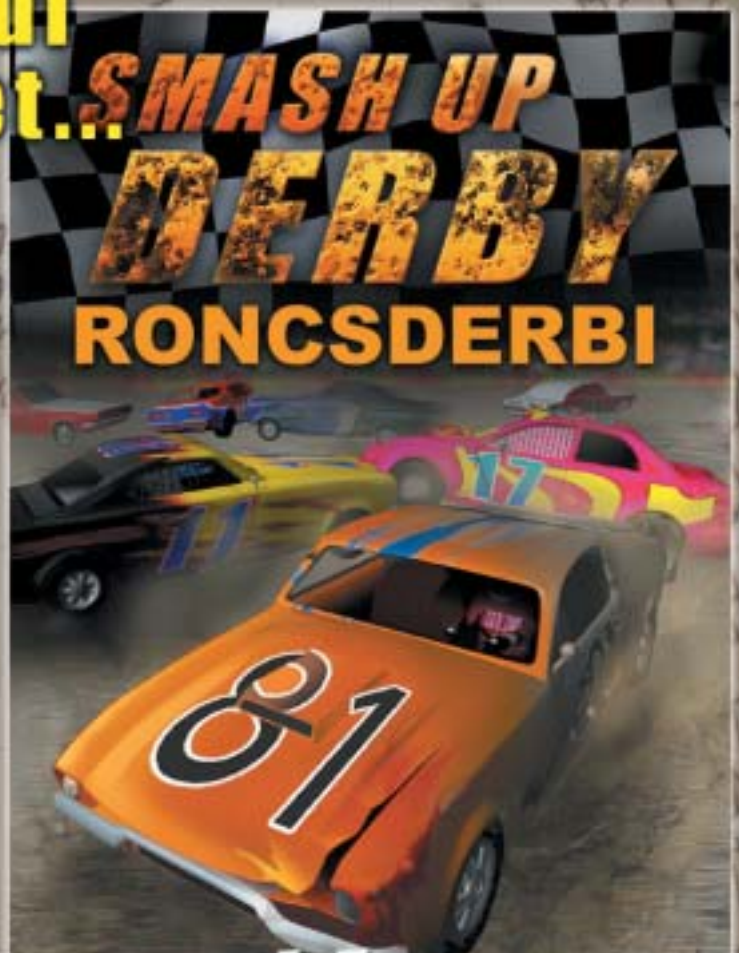
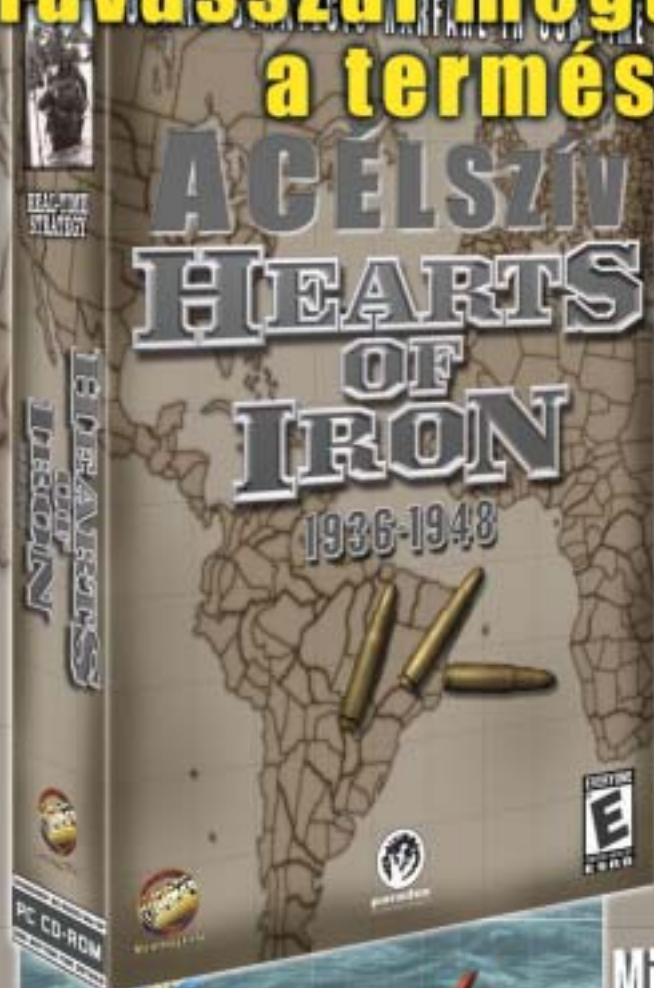
Láttunk egy iskolát is, ahol a tanáriban minden pedagógusnak külön gépe volt, 19 hüvelykes TFT monitorokkal, illetve ahol kémiaszertár felszereltségével a paksi atomerőműre emlékeztetett.

Miután körbepaloztunk az egész várost, újból autóból vágunk magunkat, és hajnalra már Magyarországra is értünk...

Akit jobban érdekelnek a részletek, annak ajánlom a következő CD mellékletünkön lévő videót, illetve a következő DVD-n szereplő extra hosszú és extra látnivalókkal (az a csaj Nizzában, fődetlen hátsójával... nem volt semmi ☺ – Boe) megtűzdelte üti beszámolót.

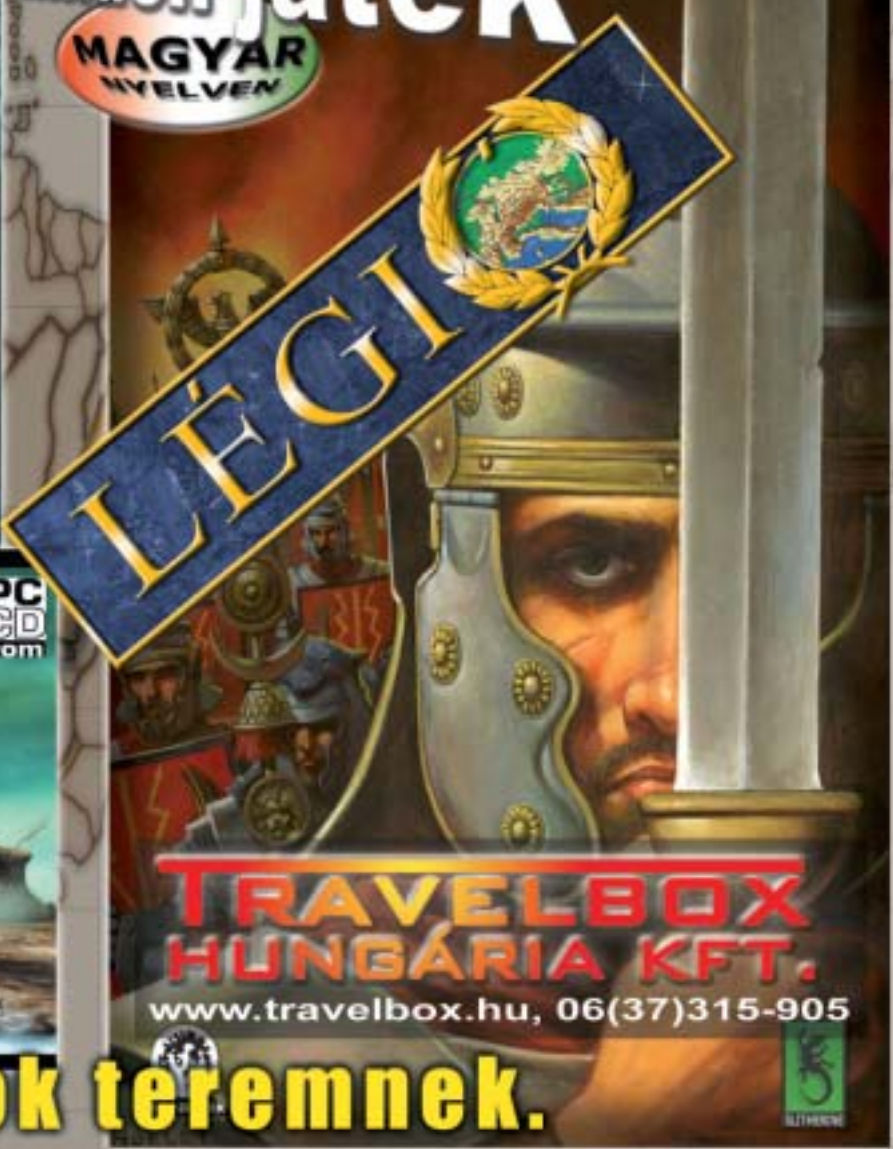
ender

Tavasszal megújul a természet...



Minden játék

MAGYAR NYELVEN



...és magyar nyelvű játékok teremnek.



# BEMUTATÓK

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

**Bengaboy** küldte be, aki ezúttal nemes egyszerűséggel arra kérdezett rá, hogy éppen mivel játszunk, amikor nem az újság szerkesztésével, a cikkek megírásával foglalkozunk. Természetesen az összes cikkíró a következő tesztelendő játékot tolja! Ugye... ☺

## SZERKESZTŐI JEGYZET

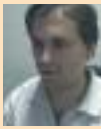


„Ma háború van, holnap béke” – ez egy régi Kontroll Csoport szám, amelyet az akkor még (1983-ban) selymes hangú Bárdos Deák Ági énekelt, de most vált igazán aktuálissá... Természetesen mi is aktuálisak szeretnénk volna lenni, ezért – mivel nem politikai vagy közéleti magazin vagyunk – olyan játékvivatott állítottunk össze Nektek, amely a legjobban tükrözi napjaink háborús eseményeit: azt hiszem, ennyi kommandós játékról nem olvashattok még egyetlen játék-magazinban sem... És nem is akármilyen címe-ről beszélünk: a nagyon várt Vietcong-ról Magyarországon mi mondhatjuk el először, hogy 94%-ot érdemel: a Mafia cseh készítői ismét megbizonyították, hogy a legjobbak közé tartoznak. Aztán itt a *Black Hawk Down*, amely az azonos című Sóllyom végveszélyben film alapján készült. Ha nem is sikerült tökéletesre (a Novalogic a szokásos buta hibáitól csak nem tud megszabadulni), azért a Delta Force sorozat legjobb darabja, és a film hangulatát is maximálisan sikerült visszaadni, úgyhogy ha nem vonulnék el azonnali hatállyal vietcongogni, miután leadtuk ezt a lapszámot, akkor azért a Novalogic FPS-ével nyomulnék ☺. Mazur mellett Boe is nagyon jól járt ennél a lapszámánál, hiszen a *Rainbow Six: Raven Shield*, de leginkább a *TOCA Race Driver* meglepően jól sikerült stuffok: őfőszerkesztősége alig tudott lekattanani róluk, amikor kimentünk Franciaországba, Cannes-ba a Milia 2003 kiállításra ☺. Tényleg, erről még nem is meséltem! Nos, maga a kiállítás nem volt egy nagy szám (és még finoman fogalmaztam...), de mi nagyon jól elvöltünk a Cote d'Azur-on: gyönyörű tengerpart, hullámok, csinos lányok, Ferrarik tömkelege ☺... Ja, hogy dolgozni nem sokat dolgoztunk? Nos, Boe ismét letesztelte a monacói futamot az autónkkal, így teljesen hiteles képet fest majd egy Forma-1-es autóversenyéről, ha netán neki adom ☺. Ki is futottam a helyből, úgyhogy nincs más hátra, mint előre: lapozzatok, és szórakozzatok!

**Bad Sector**

### Bad Sector

Az Indy-t épp végigtoltam, egész jó volt, de most valami különlegesebbre vágyom... Valószínűleg Mazurral együtt irtom majd a „vietkongokat”, mellette pedig az Xboxon folytatom a félbehagyott Shenmue II-t. Egészen addig, amíg neki nem állok Metal Gear Solid 2-őzni: már megint annyi jó stuff, idő meg semmi ☺...



### Boe

Teljesen rápörögtem a TOCA Race Driverre és a Raven Shieldre, a cikkek megírása óta egyfolytában ezeket tolom felváltva. Előttük a Baldur's Gate: Throne of Bhaal-os és a Diablo 2-es paladinjaimat fejlesztettem néhány hétig, a következő projekt pedig a Vietcong lesz, mert láttam, hogy jó (főleg Mazuron, amikor magyarázott róla).



### Csonti

Ez kérdés? Amikor kijött a Championship Manager 4??? Jelenleg próbálom a Herkentyűjenőpáti FC angol megfelelőjét bejuttatni a Bajnokok Ligájába. Nehéz főállású hentesből, brókerből, orvosból ütőképes csapatot gyűjteni. Azért jól haladok, elkerültem a leggyengébb osztály utolsó helyéről!



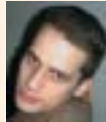
### ender

Nem győzők eleget hálálkodni Szilinek, mivel egy igazán ütős kis Doom-motora hívta fel a figyelmemet, méghozzá a Doomsdayre. Ezért napi nyolc órában tolom a Doom2-t, természetesen pisztoistolystarttal kezdve, egyesével a pályákat...



### GyZ

Ezek nem heccelgetnek, testes fegyverekkel mellette vernek! Ellenszenvem helyett egy csecse, remek fegyver! Rengeg szerverre megyek vele fel. El veled, szemem keserves leve! Engedj hentesem, ellennem velem! Egyetlen hegyecske, mert nem lehetsz éber: I Love You So Much, Adrenaline Gamer! [www.planethalflife.com/agmod](http://www.planethalflife.com/agmod)



### Sam

Otthon a gigászi Celeron 300 MHz-en a Civilization 2-t tolom, mivel megint nagyon rákattantam a körökre osztott stratégiákra, de muszáj vagyok a MoO3 okozta sebeket egy régi klasszikussal kezelni ☺... A szerkiben belefér egy kis GTA3 újrajátszás és Black Hawk Down ismerkedés.



### Del

Esténként a TOCA Race Driverrel. Vasárnap délután a syberiaival. Focimeccsek után a FIFA 2003-mal jól elverem, akiktől éppen kikapott a válogatott. Forma-1 közvetítés alatt éjlen a Kyodai. Éjszaka pedig (lévén ez a kedvenc napszakom) az aktuális sláger Vietcong van műsoron (már ha hagyják ☺...).



### Gyu

Jelenleg a Rubies of Eventide nevű MMORPG bétájával játszom. Ez azért jó, mert még igencsak kezdeti stádiumban van, és így hihetetlen mókás, amikor elszáll a szerver. S azért is jó, mert mire majd megjelenik, én leszek a legüberebb benne ☺. Karakterem egy törpe baltás gyilkos: Utok Verek a neve! See you in Kaj Blood ☺.



## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. A GameStar csak és kizárólag abban az esetben értékeli egy játékot százalékkal, ha a 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 kőritése, 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!

## KÜLÖNDÍJAK ÉS IKONOK



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



**Citromdíj:**  
No comment.

CD

DVD

A játékhoz kapcsolódó anyagot tartalmaz a lemez mellékleten.

WEB

A játékhoz kapcsolódó anyagot tartalmaz a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon.

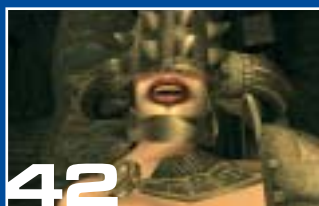
TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket tartalmaz a tipprovatban.



34

**Indiana Jones at ET**  
Irodalmi lépegető



42

**Enclave**  
Üss még, baby, most jó!



48

**Vietcong**  
De hisz ez Wu Chung Chen!

### Mazur

Az utóbbi néhány napom a Vietcong jegyében telt, mivel erről írtam cikket. Azonban sikerült úgy rákattannom, hogy szívem szerint akár most is azzal nyomulnék – ha épp nem a Windows XP nevű másik remek játékkal kellene az „ügyis lefagyok, bármit csinálsz” című műsort közösen előadni.



### Mady

A napokban sikerült beszereznem egy ATI Radeon 9700 Pro kártyát, ezért mostanság egész sok időt szentelek a játékoknak. Ahhoz képest, hogy a régi voxelgrafikát használó DeltaForce sorozattól felállt a pixel a hátamon, most a Delta Force: Black Hawk Down az egyik kedvencem ☺!



### Kecske

A munkahelyi Moonbase Commandert és Day of Defeatet leszámítva otthon a BF1942:R2R és a Raven Shield megy felváltva, hogy mindkét divatos témának (WWII és tenoristák) adjak ☺... Lazításképpen pedig SC4-ben egyengetek a csőd szélén egy nagyvárost, két webservice leprogramozása közben.



### SZJvc

A telefonod éppen egy küldetés közben ért! Milyen küldetés? Hát egy titkos küldetés! A nyolcadik légi győzelmem szakította meg a berregésem! Dehogy haragszom! Most engem lőttek le, miatt itt beszélgetünk! Hogy-hogy mivel? Egy vacak bombázó farlővése véletlenül elkapott a Forgotten Battleban. Nagyon szívesen! Hívj csak bármikor, amikor az eszedbe jutok!



### Szittyó

Mostanában leginkább az Excel nevezetű pénzügyi szimulációs és tervező-programmal játszom, hogy valahogy ki tudjam kalkulálni az egyre ütősebb és drágább teljes játékok árát ☺, no meg az új lapokat: jaj, elszóltam magam ☺. Ezenkívül, ha már szétvet az ideg, akkor egy kis Serious Sammel csillapítom ez irányú hajlamaimat ☺.



### TRf

Bemelegitek a májusban érkező Vice Cityre, ezért éppen újrarájtszom a GTA 3-at. Másodszorra nyomom végig a Splinter Cellt – állítólag meg lehet csinálni úgy, hogy csak egyetlen embert öl meg az ember, na, ezzel próbálkozom. És persze közben néha egy kis Age of Mythology és Age of Kings is bejárt, lazításképpen ☺...



### Uhu

Mostanság a Blitzkrieget zújom. Hamarosan befejeződik az aktuális kampány, és egységim már egészen ultratáposak ☺. Ha befejezem, akkor ismét nekikezdek a Silent Hill 2-nek és a Warcraft 3-mal is van még multiban némi elszámolnivalóm.



### ZeroCool

Jelen korunkban, mikor a virtuális holokauszt igyekeznek bekebelezni bennünket, régi nagy neveket játszogatok. Közéjük tartozik a Black & White, a Max Payne és hasonló finomságok. Persze nem vetek meg egy kis munka közbeni Quake 3-at sem ☺, de azt csak amolyan feszültségvezetőnek használok...



52

**Raven Shield**  
Pajzs a résen



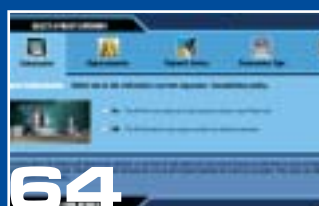
56

**Black Hawk Down**  
Mockosz kisz hobbitok...



60

**Blitzkrieg**  
Derült égből villámcsapás



64

**Master of Orion 3**  
Csúnya, de legalább rossz...



74

**TOCA Race Driver**  
Adj gázt, életet adsz!

## 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 voltal 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 szégyenpadból.

**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:** teszterünk véleménye a játékról; ha állítható, általában azt tüntetjük fel

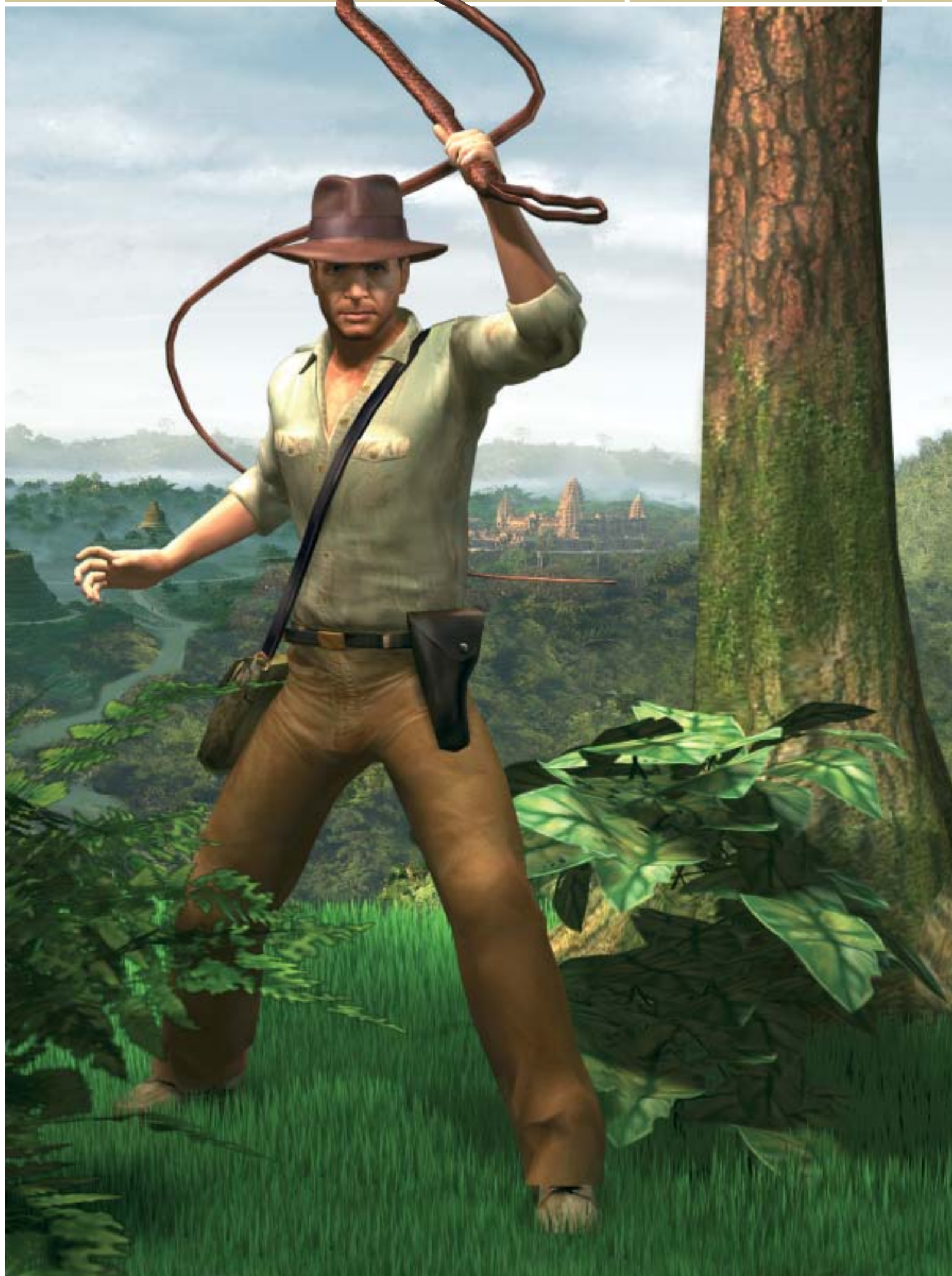
**Újrarájtszanád-e:** ez jelzi, hogy a játék egyszeri vagy hosszú távú szórakozást ígér-e

**Forgalmazó:** a játék hazai forgalmazója, náluk érdeklődhetsz a kereskedelmi jellegű információkért (elérhetőségüket a hirdetésekben megtalálod)

**Megjelenés:** mindig a hazai polcra kerülés dátumát adjuk meg

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

AKCIÓ





## CHART

- **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**  
84%
- **BloodRayne**  
82%
- **Batman: Vengeance**  
81%

a gyomorszájon vágástól kezdve különféle jobb- és balegyenesekkel sorozhatjuk, lefejelhetjük, a földön fekvőket is rugdoshatjuk őket, és ha elég ügyesek vagyunk, akkor különféle combókat is előhozhatunk. Hál'istennek ebben a játékban nincs

*Matrix*-féle lassítás, mert elég hülyén venné ki magát... Van viszont tárgyhasználat: bunyó közben széket, asztalt és ezek lábait, lapátot, valamint mindenféle egyéb tárgyat vehetünk a kezünkbe, hogy még nagyobb nyomatékot adjunk a rosszfiúkkal szembeni ellenszenvünknek.

Persze ellenfeleink sem tétlenkednek, és hozzánk hasonlóan változatosan osztanak ki minket. Ha nem vigyázunk, akkor a mezei ütések mellett extra trükköket is alkalmaznak: például a karjukkal satuba fogják a fejünket, és a különféle felületeknek löknek. Ők is előszeretettel ragadnak meg tárgyakat, ezenkívül az isztambuli katonák alapfelszerelése a hosszú tőr, amellyel darabokra hasítanak, ha nem vigyázunk.

A gyepa közben kiverhetjük kezükből fegyverüket, de ha nem vigyázunk, akkor mi is hasonló sorsra jutunk.

### MI CSÍP JOBBAN: A GOLYÓ, VAGY AZ OSTORVÉG?

No és az elképesztően jól kivitelezett verekedés mellett ott vannak a különféle fegyverek. Elsőként Indy hatlövetű Coltját említeném, amely egy az egyben olyan hangot ad ki, mint amilyenek először hallottam *Az elveszett frigyláda fosztogatóiban!* De a régész-kalandor kedvenc

pisztolya mellett az ellenség kezéből különféle fegyverek egész tárházát verhetjük ki, és használhatjuk: hangtompító Lügereket, Mausert, dupla csöves puskát, félautomata géppuskákat és még sok egyebet zsákmányolhatunk. Mindegyik másféleképpen viselkedik, sebez, és különféle hangokat ad ki.

No és a fegyverek mellett ott van Indy kedvenc hosszú bivalyostora, amellyel nemcsak nyakon csördíthetjük az ellent, de ki is verhetjük a kezükből a fegyverei-

ilyen cucc van a közelben, amelyet használnunk is kell a továbbjutáshoz.

Az ostor mellett a másik kultikus eszköz Indy „macsétája”: az a hosszú tőr (vagy rövid kard ☺) féleség, amellyel nemcsak leborotválhatjuk a húst az ellenségről, hanem az utunkat álló különféle liánszöveteket is szétzabolhatjuk vele. Sajnos közelharca azért nem annyira hatékony – látszik, hogy a készítőink inkább a verekedést akarták hangsúlyosabbá tenni. Nagyszerűen használhatjuk viszont a víz alatt cápák és krokodilusok el-

„Bunyó közben széket, asztalt és ezek lábait, lapátot, továbbá mindenféle egyéb tárgyat vehetünk a kezünkbe, hogy még nagyobb nyomatékot adjunk a rosszfiúkkal szembeni ellenszenvünknek.”

ket, sőt magunkhoz is ránthatjuk őket a nyakuknál fogva! Hogy ne legyen túl könnyű a játék, azért a készítő az ostor használatát (egyébként reálisan) lassabbra vették, tehát közelharcnál Indy kedvence szinte használhatatlan, és nagyon sokat kell rászógni az ellenre, hogy jobblétre szenderüljön – akkor már az ökölcsepások hatékonyabbak. Az ostort természetesen a különféle akadályokon való átlendüléshez is használhatjuk, csak szükség van valamilyen kiszögellő tárgyra vagy épületrészre, amelyre a vége rátekeredhet. Ilyenkor a játék egy kis zöld ikonnal jelöli, hogy

len: amikor a dög arra úszik, hogy megébedeljen belőlünk, akkor a hasa alá úszva mi szelelhetjük fel haleledellé. Ha már a víz alatti harcoknál tartunk (amúgy Indy elég sokat úszik ebben a játékban...), akkor érdemes még megemlíteni a cool szigonypuskákat, amelyekkel nemcsak a víz alatti monszátokat, hanem a náci búvárebereket (mert ilyenek is vannak ☺...) szintén könnyedén elintézhethetjük.

### LARA CROFT BALJÓS ÁRNYA

Szóval a bunyót és a lövöldözést kiválóan oldották meg a készítő, a nagy kérdés



már csak az, hogy hasonlóképpen megfelelőek a szokásos tömbradírelemek: a logikai részek, illetve a kötelező platformugrándozások. Utóbbiról csak annyit, hogy akkor lenne a legtokéletesebb, ha egyáltalán nem is létezne: nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de – ami engem illet – a külső nézetes akciójátékokban már egy életre „kiplatformgráltam” magam... Nos, olyan szerencsénk nincs, hogy ezt az örökös játékelemet megússzuk, de legalább a leküzdendő, átszökkenendő akadályok egy fokkal érdekesebbek a megszokottnál. Az ugrabugrást ugyanis a készítők általában vegyítették valamilyen logikai feladattal: például a lelógó láncokat, amelyeknél egyikről a másikra át kell libbennünk, előtte le kell eresztenünk valamilyen karral. Nem állítom, hogy ettől frenetikus élménnyé válik az itt is gyakori ugrándozás, de legalább egy fokkal változatosabb... Viszont legalább a veszélyérzeted megvan, ugyanis elég egy rossz mozdulat, és

Indy elpatkol. De tényleg. Sajnos itt kell ugyanis megemlítenem az Emperor's Tomb legnagyobb szarvashibáját: mint Xboxon, PC-n sem lehet benne menteni. Ez még eleinte nem is tűnt akkora tragédiának, mert a pályák között automatikusan save-el egyet a program, és az elején még rövid szintekkel volt dolgunk, de később már egyre hosszabbá váltak. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, mennyire iszonyúan frusztráló, amikor már egy ilyen pálya vége felé jársz, és egy rossz lépés miatt a mélybe zúgysz, vagy egész egyszerűen már csak fáradt vagy, ki szeretnél lépni a játékból, de az istennek sem találsz a kijáráshoz szükséges utolsó tárgyat. Újra és újra sem tudom felfogni, hogy miért nem lehet már ezt a mentési mizériát normálisan megoldani?! OK, megértem, hogy a készítők nem szeretnék, ha úton-útfélen állandóan visszatölné a játékos az előző állást, mert éppen kapott egy maflást, de könyörgöm: legalább pályák közötti auto-

matikus mentések miért nincsenek, vagy esetleg save-pontok?! (Előbbire a *Splinter Cell*, utóbbira a *Silent Hill* konzolos verziói jellemzőek – na ezen játékok PC-s verzióinál tényleg meghiúsították volna ezt a megoldást...) Másik hasfájásom a PC-s irányítással van, amely billentyűzetről sajnos enyhén szólva nagy kíváncsiságot magától... Sajnos, ezen a téren nagyon érződik, hogy leginkább konzolra készült a játék, ugyanis Indy vezetgetése Xboxon lé-





### HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
GeForce4 MX

■ **Tesztkonfiguráció**  
Athlon XP 1800+,  
512 MB RAM,  
Radeon 8500  
64 MB

■ **Tapasztalatunk**  
„1024x768-on  
nem volt gondom,  
de 1600x1200-on  
már durván be-  
szagattott a játék,  
pedig annyira  
nem szép  
a grafika...”

nyegesen jobban kézre esett. Szerencsére azért egy PC-s gamepad valamennyire megoldja a dolgot, de az irányítás még így sem tökéletes. Egyébként sokat ront a helyzeten a nem egészen tökéletes kamerakezelés: bár elvileg egyetlen gombnyomással bármikor Indy háta mögé kerülhetünk, de valahogy ez sem működik teljesen fájtosan, ugyanis derék hősrünk néha olyan flegmán, ferdén képes posztolni, hogy képtelenség pont arra állnunk, amerre szeretnénk.

A logikai feladatok a szokásos Lara Croft-ügyek: húzd meg ezt a kart, hogy kinyíljon a tulsó teremben az ajtó, használd azt a tárgyat a szobor nyílásán, hogy megnyíljon a kőpadló, és így tovább. Túlsgosan nem fogjuk megerőltetni a szürke agysejtjeinket, de ez végül is nem egy kalandjáték, úgyhogy annyira nem vészes a dolog. Egyes internetes magazinok emiatt nagyon leszólták a játékot, de én speciel utálok, amikor egy *ilyen* típusú játékban óráig kell kavarni,

hogy valami nyakatekert baromságra rájöjjenek, úgyhogy én kifejezetten örültem neki...

„Egy rejtélyes, kultikus műtárgy, melyet megkaparintva a gonosz világalomra... blablabla...”  
Eddig nem írtam még a sztoriról, de gondolom, sejtitek, hogy nem véletlenül hanyagoltam ☺...

Nos, ha nem is sikerült annyira lémerre, mint amire számítottam, azért a filmkének a közelébe sem ér. (Pedig azok sem Golden Globe-díjas alkotások...) Indy mostani kalandja egész pontosan 1935-be repít minket vissza, amikor még nem járt a Végzet Templomában, és nem itatta meg apját a Szent Grál vízzel. Hősrünknek ezúttal a „Sárkány szíve”

nevű (rendkívül fantáziadús...) ősi kínai tárgyat kell megkeresnie. Ezt persze csak akkor tudjuk meg, amikor már hazatértünk a ceyloni dzsunglelekből, ahol persze megint gonosz náci ügynökökkel akadunk össze. Miután egy rejtélyes kínai fickó és asszisztense, a csinos és egzotikus Mei Ying megbiznak minket, hogy szerezzük vissza a tárgyat, kalandjaink (elég erőltetett módon) Prágába, majd Isztambulba visznek, hogy végül Kínában kössünk ki, ahol pengeéles legyezőket használó, combig felskiccelt helyi lánykakkal verekedhetünk...

Összességében azért annyira nem gáz a sztori, mint amennyire elsőre hallatszik ☺: végső soron egész tűrhetőek a különf-

igaz, Max Payne-éhez képest azért nem annyira ütős...

Indy mellett a fontosabb szereplőket is szépen kidolgozták: a náci főellenség például kellően gusztustalanul árja szeméttáda, no meg a csinos Mei Ying finom keleti-es vonásai is igazán bájosak – ezt az átvezetők közben figyelhetjük meg. Egész pofásra és aránylag változatosra sikeredtek az ellenségek is, bár a készítőik kicsit trehányak voltak, mert néha egy helyre gyűjtötték az ugyanolyan külsejűeket. Nagyon tetszettek az olyan részletek, mint például a náci ügynökök nyakkendőjén lévő gusztustalan nyakkendőű – ilyen apró nüanszokat is csak PC-n figyelhetünk meg, konzolon nem vettem észre...

## „Időnként a rosszfiúk csak állnak, néznek ki a fejükből, gondolom, arra várva, hogy mister Spielberg rendezői utasítást adjon nekik...”

le karakterek, és ha megfeledezünk arról, hogy a készítők mennyire izzadságszagúan próbálták a különféle indys kliséket és fordulatokat belezsúfolni a játékba, akkor aránylag jól fogunk szórakozni. (Egy *BloodRayne* után mindenestre igazi felüdülés...)

### „MONDTÁK MÁR, HOGY HASONLÍT HARRISON FORDRA?”

Elsőként Xboxon teszteltem az Indy-t, ahol a grafika aránylag kellemes volt, de kicsit mosottas, ezért boldogan konstataáltam, hogy a PC-s verzió, ha nem is mérföldkövekkel, de valamivel szebbre sikeredett. Indy-t nagyon szépen kidolgozták: az arcvonásai részletesek (bár egy kicsit jobban is hasonlíthatna Fordra, de még így sem rossz) az inge, nadrágja, öve, válltáskája és pisztolytartója egy az egyben úgy néznek ki, mint a filmekben. Külön tetszett, hogy bőrkabátja szépen csillog, és látszanak rajta a gyűrődések,

A környezet megjelenítése terén már nem annyira egyöntetűen pozitív az összkép... Bár a helyszínek kellően egzotikusak és változatosak, azért a textúrák lehetnének egy kicsit élesebbek, és ha már a készítőik olyan sokszor szerepeltetik a vizet, akkor nem ártott volna valamilyen fejlettebb, *NOLF 2*-szintű H<sub>2</sub>O-val elkápráztatni minket, mert ez bizony olyan szimplán néz ki, mint mondjuk a *Tomb Raider 2*-ben...

Emellett helyenként találkozunk még textúra-összeillesztési problémákkal is, és az ellenség hullái is kötelességszerűen belebelegnának a falba: mikor fogják már végre ezt a buta hibát kiküszöbölni...?

A megfelelő, de nem kimagasló grafika mellett sokkal ütősebbek a különféle zenéirészek és hangeffektusok. A tényleg fantasztikusan hangulatos muzsika természetesen echte John Williams: részben magától a Mestertől vettek át részeket, részben ezekhez hasonló dallamokat vezényeltetek a soundtrackbe.





A hangsinkron is elképesztően jól sikerült. Bár Indy hangját nem a jó öreg Harrison Ford szolgáltatja, azért sikerült találni egy olyan fickót, aki szinte egy az egyben ugyanazon a jól ismert mély baritonon szólal meg. (Persze ezt csak azok értékelik, akik eredeti nyelven nézik a Harrison Ford-filmeket ☺.)

Indy mellett kiváló munkát végzett a többi szinkronszínész is: a fontosabb szereplők mellett még a náci katonák is igazi beleéléssel üvöltik, hogy „most ellátom a bajod, te jenki!”, vagy „Erősítést, erősítést ☺!”

### „A MEGFELELŐ DOKTOR JONEST VÁLASZTOTTUK?”

Végso soron élveztem Indiana Jones legújabb kalandját, de kicsit még kukacoskodnom kell, mielőtt a végső konklúziót levonom... A mesterséges intelligencia például helyenként egész okos: az ellenség félregurul, elrohan, hogy távolról lőjön ránk, miközben a társak ránk rontanak,

hogyan feltartsanak, fedezékbe vonul, és onnan előbújva lövöldözik (egyébként ezt mi is megtehetjük). Máskor viszont olyan szinten debil módon viselkedik, mintha szellemi fogyatékosokat szimuláltak volna: ilyenkor a rosszfiúk csak állnak, néznek ki a fejükből, gondolom, arra várva, hogy mister Spielberg rendezői utasítást adjon nekik...

De egyéb kiábrándító eseménnyel is találkoztam... Egyes „jeleneteket” ugyanis kivesznek a kezünkéből, ahelyett hogy mi magunk „játszhatnánk le” őket. Az még hagyján, hogy amikor Indy először találkozik az őt üldöző, a sztori szempontjából fontosabb német ügynökökkel, akkor egy átvezető során *végignézhethetjük*, ahogy leveri őket... De azon már végképp felkaptam a vizet, amikor az egyik prágai helyszínen találtam egy siklórepülő, és már előre dörszöltem a tenyerem, hogy mekkora királyság lesz repkedni vele, sőt a készítőket dicsérő szavakkal is illettem, erre mi történik: Indy itt is kiveszi

### Karakterek

## ÉS A FŐBB SZEREPEK BEN...

### A szép...

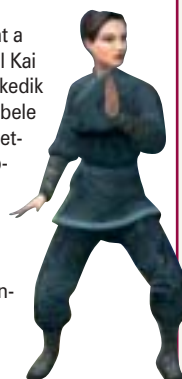
Indy először Mei Ying lábait figyeli meg, amint a gyönyörű belép irodájába, a rejtélyes Marshal Kai oldalán. Ying először persze arrogánsan viselkedik Indy-vel szemben, pedig már itt tudjuk, hogy bele van zúgva hősünkbe ☺... A kínai harcművészetben igencsak jártas nőszemély figurája egyébként erőteljesen a Tigris és a Sárkányra hajaz és tehetségét később is megcsillogtatja hősünk oldalán.

### A rossz...

Albrecht Von Beck tipikus náci gazfickó: kalandor, kincsvadász és a Gestapo tagja. Természetesen szívből gyűlöli hősünket.

### A „csúf”...

A kínai kulturális miniszter vezetője azzal bízta meg Indy-t, hogy szerezzen vissza egy elloptott kínai relikviát. Állítólag csak Kína érdekeit védi, ám igazi indítékai rejtve vannak...



a kezemből az irányítást, magától repül át az egyik toronyból a másikba! Bukta...

Szóval találunk hibákat és hülyeségeket az Emperorban rendesen, de azért hazudnék, ha azt állítanám, hogy nem fogott meg annyira, hogy több estére a képernyő elé kössön. Az eléggé siralmas előző 3D-s próbálkozást mindenki felejtse el: ez egy nagyon jó Indiana Jones-rész, amely ugyan valószínűleg nem fog a készülő *Tomb Raider: Angel of Darkness* nyomába érni (hacsak valamit nagyon el nem szűrnak a Core-nál...), de amíg Lara cica legújabb kalandja meg nem érkezik, addig a derék Indy jól tartja a frontot...

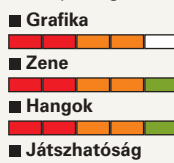
### Bad Sector

## ÖSSZEHASONLÍTÁS

	INDIANA JONES	BATMAN VENGEANCE	
<b>SZTORI</b>	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>	
	Ahhoz képest, hogy az előzetesek alapján mekkora LOL-nak hangzott a keretsztori, a végső játékban egész szórakoztató lett. Nem kap Golden Globe díjat, de egy átlagos Indy film szintjét megüti – ha nem is mentes a kliséktől...	A rajzfilmekét idéző történet meglepően igényes egy Batman játékhoz képest. Bár a kliséket itt sem ússzuk meg teljesen, de találkozzunk meglepő fordulatokkal, árulásokkal is. Batman figurája kellően kidolgozott és érdekes.	
<b>TÁLALÁS</b>	<b>9/10</b>	<b>8/10</b>	
	A magas eredményt John Williams fülbemászó muzsikái miatt kapta az Indiana Jones, mert a grafika határozottan kellemes, de nem keresgéljük miatta leesett állunkat. Egy-két effekt azért nem ártott volna (a víz ronda).	A játék tökéletesen átvette a rajzfilm darkos, kicsit stilizált képi világát, úgyhogy olyan érzésünk van, mintha a tv-sorozatba kerültünk volna bele. Az átvezetők csúnyácskák és elég közepes a zene rész is, de a szinkron elsőrangú.	
<b>AKCIÓ</b>	<b>9/10</b>	<b>7/10</b>	
	A közelharcot zseniálisan oldották meg a játékban: rendkívül sokrétű a sok bevezethető tárgy és a pisztolyok, puskák használata miatt és a készítőik elérték, hogy a verekedések a filmekét idézzék. Kár a kicsit gyengus kamerakezelésért.	Batman sok extrát tud, élvezetes vele verekedni, még különféle járművekbe is be tud pattanni, de a hangyányit gyengélkedő irányítás és súlyosabb kameranézetek-problémák miatt sajnos az összkép nem tökéletes.	
<b>HANGULAT</b>	<b>8/10</b>	<b>8/10</b>	
	Az élinget nem is olyan könnyű visszaadni, de a készítőknél ez mégis maximálisan sikerült. A zene és a grafika ott van a topon, gond csak a kicsit monoton platformugrásokkal és a save hiányával van.	A rajzfilmes feeling maximálisan átjön, egész igényes a sztori is és bunyók is ott vannak a topon. Király, hogy Batman járműveibe is be lehet pattanni. A gyengus kameranézetek és irányítás rontják csak a hangulatot.	
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>33/40</b>	<b>31/40</b>	

### ÉRTÉKELÉS

- az Indy-feeling nagyon ott van
- kiválóan kidolgozott verekedések
- egzotikus, változatos helyszínek
- jól szerkesztett pályák
- nem lehet menteni
- a textúrák kicsit mosottak, csúnya víz
- kicsit LOLka sztori (azért nem gáz)
- irányítási gondok



**84**  
százalék



## INDIANA JONES KULISSZÁK MÖGÖTT A VILÁG LEGVAGÁNYABB RÉGÉSZE

**1981-ben járunk. Steven Spielberg és George Lucas már megszilárdította hírnevét a Star Wars-zal és a Cápával. Legújabb közös munkájukban valami egészen másféle filmet szerettek volna. Egy vagány, borostás hőst találtak ki, aki a legelképesztőbb veszélyeket is kiállja, csak hogy mások előtt happoljon el ősi kincseket. Megszületik Indiana Jones...**

**M**indenkinek másféle emlék kötődik a legelső Indiana Jones-filmjéhez... Én gyerekkoromban a Corvinban láttam először *Az elveszett frigyáda fosztogatóit*, még az „átkos” cocializmusban, amikor két üveg kólába került egy mozijegy, viszont ilyen filmekért hosszan kígyózó, tömött sorokban ácsorgott a mozik előtt a jó nép. Az egész filmet átjáró misztikus hangulatnak, a mai szemmel is nézve zseniálisan koreografált és hajmeresztő akciójeleneteknek és egyáltalán a Frigyáda megfoghatatlan varázsának köszönhetően a mai napig az Indy-filmek rajongói közé sorolom magam. A következő két oldalban a legendás filmekről és születésükről szeretnénk írni Nektek...

### A SZUPERHÓS ALAKOT ÖLT...

Bár Steven Spielberg rendezte a filmet, a kalandor-régész figurájának ötlete először George Lucas agyából pattant ki – még az első Star Wars-film előtt. Az ihletet az USA-ban látható szombat esti rajzfilmekből nyerte, amelyeket gyermekkorában látott. A dolgot aztán alaposan átbeszélte barátjával, a forgatókönyvíró és rendező Philip Kaufmannel, aki a Frigyáda szerepeltetését

találta ki, és lefektette a sztori alapjait is. Végül Lucas mégsem az Indiana Jonest rendezte meg elsőként, hanem valamilyen noname sci-fit, amit Star Warsnak hívtak, és a mai napig sem hallott róla senki ☹... A Star Wars döbbenetes sikere után Lucas és barátja, Steven Spielberg a hawaii tengerparton süttették a hasukat a nappal, és két koktél szürcsölése közben Lucas megemlítette régi ötletét. Mivel Spielberg rajongott a James Bond-mozikért, és mindig is szeretett volna egy hasonló kalandfilmet rendezni, ezért azonnal fellelkesítette az ötlet. Többek között az első Indiana Jones-film kivitelezése miatt is döntöttek úgy, hogy a *Birodalom visszavág* forgatókönyvének megírását Lawrence Kasdanra, a rendezést pedig Irvin Keshnerre bízzák...

### ÁCSBÓL SZUPERSZTÁR

Bár Harrison Ford a *Csillagok háborúja* után hatalmas népszerűségnek örvendett, elsőként mégsem ő szakította volna le doktor Jones szerepét, hanem Tom Selleck. A bajszos színész azonban nem tudta elvállalni a munkát, ugyanis akkoriban szigorú szerződés és állandó munka kötötte a Magnum tvsorozathoz. (Gondolom, szegény fickó azóta is veri a fejét a falba ☹...)

Végül Lucas régi barátját, Harrison Fordot kérte fel, aki nemcsak a *Star Wars*-ban, hanem előtte még az *American Graffiti*-ben is bizonyított. Fordról tudni kell, hogy kamaszkorában egyáltalán nem volt akkora májer, mint a filmekben... Nemcsak hogy gátlásokkal küzdött, de fizikuma közel sem volt annyira atlétikus: tornaórán például pocskék jegyeket szerzett. Bár már a hatvanas évek elején is próbálkozott a színészetrel, de csak másodlagos szerepeket kapott, és azokban sem remekelt, úgyhogy inkább ácsnak tanult, és filmek díszleteinél segédkezett... Később egy fiatal, meglehetősen kezdő rendező, George Lucas összebarátkozott vele, és felkérte, hogy játssza el Bob Falfa szerepét az *American Graffiti*-ben. Bár a film kedvező kritikákat kapott, még nem ez volt az az ugrópalánk, ami Fordot a sztárok közé repíthette volna... Négy évet kellett várnia, hogy Han Solo szerepét megkapja a *Star Wars*-ban, amely, bár nem volt egyértelműen főszerep, mégis érezhetően a vagány úrcsempész figurája volt a legkidolgozottabb és amúgy a legkedveltebb is az egész filmben. (Nem véletlen, hogy a *Star Wars*-sztárok közül egyedül Harrison Ford futott be igazi karriert...) Furcsa módon Fordnak mégis további

négy évet kellett várnia arra, hogy Indiana Jones szerepével igazán berobbanjon a köztudatba. A kemény öklű, sármos régész figuráját azonban annyira tökéletesen alakította, hogy Ford neve örökre összeforrt Indyével...

### LAZASÁG GYOMORRONTÁSSAL?

*Az Elveszett frigyláda fosztogatóit*

Spielberg egész pontosan 73 nap alatt forgatta le 18 millió dollárból. A csapatnak a legnehezebb dolga a tunéziai jelenetekkel volt a pokoli hőség miatt. Az időjárás és a környezetet a 38 éves Ford is nehezen bírta... A film egyik leghíresebb jelenete, – amikor Jones egy laza mozdulattal előveszi pisztolyát, és nemes egyszerűséggel lepuffantja az őt hatalmas szabállyal fenyegető, vigyorgó arabot –, például meglehetősen „próza” módon készült... Azon a napon ugyanis, amikor ezt a részt forgatták, Harrison Fordnak pokoli hascsikarása volt, és a színész egész egyszerűen képtelen volt még csak akár megszólalni is, úgyhogy aznap egyedül ezt az egyetlen mozdulatot vették fel tőle ☺...

A film forgatókönyve egyébként a forgatás alatt állandóan változott: negyven százalékát teljesen átírták a végére... A változtatások enyhén szólva nem ártottak a filmnek: a Frigyláda döbbenetes sikert aratott, és az USA-ban 242 millió dollárt, a egész világon pedig 384 milliót hozott a konyhára!

### MAJDNEM „VÉGZETES” TEMPLOM...

Az első rész hatalmas sikere után a „kötelező” folytatáshoz a készítőknak azt az ukázt adták ki, hogy egyrészt Indiana Jones figurája legyen még hangsúlyosabb, másrészt a második epizódnak sokkal darkerabbnak, erőszakosabbnak kellett lennie. Ezt a két jellemzőt már a címben is erősíteni akarták: az első változat *Indiana Jones és a halál temploma* lett volna, ám Lucas azt már túl keménynek érezte, ezért a „végzet templomára” változtatta. Ez a furcsa tudathasadás az ismét folya-

színész: „Én azóta három évet öregedtem, a szerepem szerint viszont egy évvel fiatalabbnak kellett volna kinézniem, tehát összesen négy évvel voltam öregebb, mint a figura, és bizony már éreztem a koromat...”

A Végzet temploma végül is nem aratott egyöntetű sikert... Bár szép bevételt hozott a konyhára, a kritikusok nem voltak elájulva tőle, a nagyközönség pedig egész egyszerűen túl erőszakosnak ítélte. Furcsa kommentárokat adtak maguk a készítőik és a színészek is: bár Spielberg némi iróniával azt hangsúlyozta, hogy nem „Rózsák temploma”, hanem „Végzet temploma” a film címe, ugyanakkor elismerte, hogy nagyon durvára sikerültek a templombelső jelenetek, sőt később óvatosan azt is hozzátette, hogy „a filmjeim közül nem erre vagyok a legbüszkébb...” Harrison Ford is kényelmetlenül érezte magát, és valami hihetetlenül buta nyilatkozatban azt hangsúlyozta: „a gonoszt látni kell, ahogy fájdalmat okoz, de a jó végül győzedelmeskedik, és ez a lényeg.” „Azért a jövőben törekszem arra, hogy ne szerepeljek olyan filmben, ahol ilyen szintű vérfürdőt láthatunk” – tette hozzá.

A vicces az egészben az, hogy a Végzet temploma nem a véres, hanem a Free Tibet-hangulatú, gyerekeket szerepeltető bárgyú jelenetek miatt lett jóval gyengébb, mint a Frigyláda. Mindenesetre a második rész címéhez hasonlóan tényleg majdnem „végzetes” lett a „cikissé” vált Indy számára, akinek hat (!) teljes évet kellett várnia, hogy a harmadik részben visszatérjen.

### „SOHA NE MONDD, HOGY SOHA!”

Harmadik részt készíteni talán a legnehezebb és leghálátlanabb feladat... Spielberg és Lucas nagyon félték attól, hogy a „lerágott csont” jelzővel illetik majd az *Utolsó keresztes lovagot*, ezért sokkal több komikus elemmel hígították a filmet, például magát „James Bondot”, vagyis Sean Conneryt kérték fel Indy apjának szerepére,

„Azon a napon, amikor a híres ‘egylövéses’ jelenetet forgatták, Harrison Fordnak pokoli hascsikarása volt, ezért ezt az egyetlen mozdulatot vették fel tőle ☺...”

matosan változó forgatókönyvet is jellemezte. Bár a fiataloknak is szóló filmben szokatlanul horrorisztikus jeleneteket vettek bele (az élő ember testéből való szívkitépés a mai napig az egyik legdurvább rész, amit ilyen típusú kalandmoziban láthatunk...), ugyanakkor Indy figurája „ligh”-osodott: blazirt kincsvadászból rabszolgasorban lévő gyerekeket megmentő hőssé változott...

Egy másik furcsaság, hogy a film eseményei a Frigyláda előtt egy évvel játszódtak, ugyanakkor az első rész forgatása három évvel korábban történt, Ford pedig már 41 éves volt... A szigorú és óvatos Spielberg ezért azt „javasolta” Harrison Fordnak, hogy szedje össze magát, kondízzon sokat, hogy fiatalabbnak tűnjön. „Egyszerűen nem értem, miért csinálták ezt velem...” – nyilatkozta a kicsit morgolódo

sót a film elején a fiatal Indiana Jonest is láthatjuk. (A nem sokkal később elhunyt River Phoenix játszotta szerepét.) Lucasék a véres második rész után mindenáron el akarták kerülni, hogy ugyanabba a hibába essenek, így egy kicsit át is estek a ló túlsó oldalára... Az Utolsó kereszteslovag a sorozat „leglightosabb” része, érezhetően kevesebb erőszakkal, és kicsit túlságosan hangsúlyos komikus jelenetekkel. Mégis, Sean Connery szerepeltetésének és az érdekes alapsztorinak köszönhetően az utolsó epizód nem sokkal marad el az elsőtől...

A címében az „utolsó” jelzőt tartalmazó film végén Indiana Jones apjával és Marcusszal ellovagol a naplementébe, bele a hatalmas „The End” logóba... Tényleg ezzel végződne a macho régész kalandjai? Olvassátok el a dobozát ☺...  
**Bad Sector**

### Szünnidei matiné Indy módra

## AZ IFJÚ INDIANA JONES KALANDJAI

A kilencvenes években George Lucas a fejébe vette, hogy komolyabban veszi a fiatalok oktatását, és ezért kedvenc hőséneke ifjúkori kalandjaiból olyan tv-sorozatokat akart készíteni, amely egyszerre „oktat és szórakoztat”. Így született meg *Az ifjú Indiana Jones kalandjainak* az alapötlete. A sorozat Indy kisgyermekkorától kezdve (amúgy Indy 1899-ben „született”) az ifjúkorát mutatja be, ahogy a történelem sodrásán keresztül különböző híres emberekkel találkozik (innen az oktató rész), és így tudtán kívül is befolyásolja a világtörténelmet. Ez így bizony elég nagy LOL-nak hangzik, és tényleg, az is. Az egész igaz szünnidei matiné feelinggel bír, bár Sean Patrick Flanery nem volt rossz a fiatal Indy szerepében, és a kaland részek is tulajdonképpen szórakoztatóak lettek volna, ha nem erőltetik ezt az oktató jelleget.



### Ford papa ismét felkapja ostorát

## INDIANA JONES 4

Harrison Ford már hatvanéves, mégis ismét elvállalta a legendás régész szerepét Steven Spielberg készülő filmjében. Az Indy 4-ről még túl sok mindent nem lehet tudni, de azért némi információzorsát sikerült összeszoperni. Az már biztos például, hogy Ford mellett ismét Indy apjaként láthatjuk Sean Conneryt és a régész régi női is rövidebb szerepekhez jutnak, köztük Karen Allen (Marion, az első filmből) és Cate Capeshow, a Végzet templomának énekesnője, aki időközben Steven Spielberg felesége lett. A forgatókönyvet az Ifjú Indiana Jones-szal bizonnyított Frank Darabont írta, és Harrison Fordnak már volt is szerencséje olvasni. A filmsztár enyhén szólva sem volt elájulva tőle, egyetlen szóval jellemezte: „Mesterkelt.”

Amúgy a film az 50-es években játszódik, hogy passzoljon Ford korához, azt azonban még hétpeccsés titokként őrzik, hogy kik lesznek Indy ellenségei. (Vagy Spielbergék sem tudják ☺) Amúgy van rá egy fogadásom, hogy a szovjetekről van szó ☺...

HŐSÖK, STAFÉTABOTTAL

## ENCLAVE



## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Conspiracy  
Entertainment
- KIADÓ  
Vivendi
- WEBOLDAL  
[www.enclave.com](http://www.enclave.com)
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELÉNÉS  
N/A

CD

DVD

WEB

TIPP

**Heretic 2, Drakan, Rune, Severance: annyi 3D-s fantasy hack'n'slashben oly sokféle hőst irányíthattunk már: lehattunk már többek között például mágussal, dögös, nagy mellű amazonnal, viking barbárral és nagydarab mezei barbárral. Vajon mi újat lehet még kitalálni ezen a téren? Mit szólnátok ahhoz, ha egyetlen játékon belül küldetésről küldetésre számtalan, újabb és újabb hőssel kavarnátok?**



„Dreg'Atar... Néha elgondolkozom rajta, hogy nincs-e az RPG/akció játékok fejlesztőinek valamilyen főgonoszok nevét véletlenszerűen generáló programjuk...”

teni, hogy ezekhez a játékokhoz miért nem képesek tisztességes fantasy írókat találni? Az Enclave sztorija is annyira bugyuta és semmitmondó, hogy még leírni is fásaszó. Az a célunk, hogy Celenheim békés városát szabadítsuk meg a gonosz Dreg'Atar karmaiból (néha elgondolkozom rajta, hogy nincs-e az RPG/akció játékok fejlesztőinek valamilyen „főgonoszok nevét véletlenszerűen generáló programjuk”...), aki a világot „Sötétségre” és „Világosságra” osztotta fel.

A sztori jelenléte később egyre kevésbé „zaklatja” a játékost: időnként megjelenik valamilyen jó, vagy gonosz hatalmasság (aszerint, hogy melyik oldalt vesszük végig – erről majd még később bővebben regélek), aki egy kicsit osztja az ést, egészen addig, amíg nem forrasztjuk a torkára a szót egy energikus „escape”-pel. Időnként kapunk átvezetőket is, de ezek a szokásos hangulatosnak szánt, ám borzasztóan unalmas könyvlapozgatásos témák –

én nem tudom, a fejlesztők miért erőltetik ezeket ennyire...

Eleinte egy kicsit zavart még, hogy nincs igazán megindokolva, hőseink ugyan mi a rákért is csatlakoznak a jó vagy gonosz ügyszóhoz, de aztán később a sztori úgy is leszűkül az „és akkor megérkeztünk xy városához, amit elleptek a démoni hordák” típusú fennkölt fordulatokra, így ezután már úgylis minden tökmindegy volt... Szóval a sztori – finoman fogalmazva – nem tartozik a játék erősségei közé...

#### PÉNZ, NO PARIPA, FEGYVER

Az unalmas bevezető után az akció részek nagyon jól kezdődnek. Mindjárt az elején választhatunk, hogy a „Fény” vagy a „Sötétség” hadjáratát játsszuk-e végig. Én mind a kettővel toltam, és a „Fény”-mísziokat azért valahogy összeszedettebbnek éreztem, míg a „Sötétség” egy kicsit ad-hoc gyakássorozatnak tűnt.

A „Fénynél” egy bebörtönzött harcossal indulunk, aki, mint később kiderült, csak azért került ide, mert nem fizette be az adóit. Fogva tartói kastélyát gonosz erők támadják meg, és míg a legtöbben hagyóznak a fenébe, ha az APEH-irodákat lerombolják, hősünk azonban jó arc, és szembeszáll az ostromlókkal. Eleinte még egy kiskés sincs nálunk, de hamarosan felszedhetünk a porból egy elhagyott kardot, egy kicsit arrébb pedig egy fáklyát, majd egy pajzsot. Meglehető módon azon-

#### ENCLAVE

- **KATEGÓRIA**  
Hack'n'slash TPS
- **KÖRNYEZET**  
Hagyományos fantasy
- **NEHÉZSÉG**  
Nehéz
- **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**  
Mondjuk

**A** Conspiracy Entertainment csapata erre vállalkozott a rendkívül látványos Enclave-vel, amely talán egész tisztességes sikert aratott Xbox-on. A PC-s megjelenésre egészen eddig kellett várni, pedig a nagyon ígéretes demó után tükön ülve ácsingóztunk utána. Most végre megérkezett vala, és elmondhatjuk, hogy az utóbbi idők legdögösebb fantasy TPS-ével van dolgunk. Hogy a többféle hősn kívül mi az extra benne?

#### HÁT, NEM A TÖRTÉNET...

Mielőtt a játék érényei taglalásába fognék, kicsit formabontóan a legnagyobb kifogásommal kezdeném... Egyszerűen nem tudom megér-



## HARDVER

### ■ Minimumkonfig.

PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB

### ■ Tesztkonfiguráció

Athlon XP 1800+,  
512 MB RAM,  
ATI Radeon 8500  
64 MB

### ■ Tapasztalatunk

„Szokásos ATI-  
élmény: tükörsi-  
ma és általában  
gyors grafika, de  
sajnos néhány  
bug ront az össz-  
képen.”

ban ez minden: később semmilyen fegyvert, vagy páncélt sem találunk, pedig ez megszokott dolog a fantasy TPS-ekben... Az Enclave azonban másféle rendszerrel működik: a pályákon heverve, vagy elhullott ellenségeink holttesténél aranyat találunk, amelyet aztán két küldetés között erősebb fegyverekre vagy páncélokra szórhatunk el. Aki RPG-ken nevelkedett, az már megszokhatta: egy idő után annyi pénzünk van, hogy a legbrutálisabb álomcuccokat is megvehetjük, és még így is dőzsölhetünk – na ezt itt el lehet felejteni: vásárláskor még a későbbi küldetések után is az lesz a legnagyobb gondunk, hogy inkább egy közepes (!) páncélra vagy egy brutális fegyverre esetleg varázspálcára költünk el nehezen összekuporgatott pénzünket.

### A „PISZKOS” TIZENKETTŐ

A játék óriási erőssége, hogy nem egyetlen, hanem összesen tizenkét (a „Fény”- és a „Sötétség”-hadjáratokra leosztva hat) karaktert irányíthatunk. A „Fény”-nél ugye a harcossal kezdünk, aztán találkozunk egy csinos vadászlánnyal, egy még csinosabb druidanővel (akinek formás hátójára láthatóan különösen nagy gondot fordítottak a grafikusok... ☺) egy mágussal, egy mérnökkel és egy félszerzettel. A gonosz oldalon egy igazi Nikitával (bérnyilkosnővel) kezdünk, aztán egy félmeztelen behemót ork harcossal nyomulhatunk, később pedig egy fehérre festett „Marilyn Manson-ös” varázslónővel, egy tűzérrrel, egy goblinnal és egy lich-csel (élőhalott mágussal) vezethetjük győzelemre a sötétség seregeit. Mivel tényleg egészen más típusú karakterekről van szó, akik saját tulajdonságokkal és képességekkel büszkélkedhetnek, ezért

gondosan kell megválasztanunk, hogy kivel hajtunk végre egy-egy küldetést.

### „EKSZÓN”

Fél évet kellett várnunk a PC-s verzióra, de megérte... A leglényegesebb változás az irányítás terén érte a játékot, ami lényegesen jobb lett, mint a kis fekete dobozon. Egérrel és billentyűvel ezúttal valahogy könnyebben tudtam vezetgetni karaktereimet, pedig az utóbbi időben ez nem jellemző a különféle konverziókra. Emellett mintha valamit javítottak volna a kamara-nézeteken is, bár ebben nem vagyok biz-

egyetlen lövéssel végezhetünk áldozatunkkal. De persze, ha folyton oldalaznak, akkor ez már nem olyan könnyű, úgyhogy ezt a taktikát inkább a lassabb ellenfelek ellen használjuk. A kétkézi harcok ugyan már kevesebbet trükköznek, viszont rendkívül agresszíven rontanak ránk, és nyílveszővel nehéz gyorsan mozgó célpontot eltalálni. Viszont az olyan karaktereknél, mint például a karcsú bérnyilkos, a közelharc szóba sem jöhet, úgyhogy muszáj lesz ügyeskednünk... Biztos vagyok abban, hogy sokan nem is akarnak szöszmötölni a nyílzással, hanem

„A leggyönyörűbbek a kastélybelsőik, ahol a falakat színgazdag festmények borítják, és lobogó, aranyló tűz világítja meg a termeket”

tos, lehet, hogy csak a kezelhetőbb irányítás számlájára írtam. Amikor embereink (vagy goblinjaink, orkjaink, élőhalottjaink stb.) bizonyos pozícióba kerülnek, akkor a kamera engedelmesen belső nézetbe lép át – ezen egy kicsit még csiszolhattak volna, mert még mindig nem tökéletes, de azért összességében túl sok gond nincs ezen a téren sem. Érdemes alaposan kitanulnunk a harci fortélyok minden csínját-bínját, mert az ellenség MI-je meglepően jó. A piszkos elég okosan harcolnak, védekeznek, félreugranak – különösen, ami a távolról ijázkodó egységeiket illeti. Gyakran hiába próbáljuk eltalálni őket messziről, mert állandóan félreugranak, miközben ők is folyamatosan lőnek ránk, de azért egy kis gyakorlat le lehet gyúrni szinte mindenkit. Ha íjat vagy varázshotot használunk, az a trükk, hogy lehetőleg fejre célozzunk, mert így

inkább a kézitusát preferálják – szerencsére jól oldották meg a játék ezen részét is. A készítő nem estek át a harci fortélyok alkalmazásánál a ló túlsó oldalára, mint egy kicsit a *Severance*-nál és nagyon a *Die by the Sword*-nél: a kardozás nagyjából a Drakan egyszerűségének felel meg. Ha már az MI-nél tartunk, akkor meg kell említeni saját társainkét is, amely sajnos nem annyira einsteini, mint az ellenségeké... Mindjárt az elején találkozunk egy íjászlánnyal, aki követ(ne) minket, miközben szorgalmasan nyilazgatja az ellenséget. Az még csak hagyján, hogy néha nem nagyon találja el őket, de sokkal bosszantóbb, hogy képtelen minket normálisan követni: folyton beragad valami-be, sőt, amikor teszem azt, bementem egy várba, akkor egyszerűen kint maradt. (Mi több, nagyot röhögtem rajta, hogy Xboxon még csak-csak megpróbált bejut-



ni és a lépcsőkön a sarkunkban haladni – persze sikertelenül, mert folyton beragadt valamibe –, de PC-n már csak bambán ácsorgott tovább, mintha túlságosan is megterhelő lenne számára ez a művelet.)

### KONZOL-NAPLEMENTE?

Szerencsére az Enclave grafikáján nem érződik, hogy egy sima konzolos átirat. Bár már Xboxon is nagyon szépen nézett ki a játék, a textúrák itt még részletesebbek, és mintha a karakterek is több poligonból állnának. Már a sztori elején megfigyeltem, amikor a kamera az őszi falevelek körül forgott, hogy sokkal részletesebben kidolgozták, és csinosabb is lett, sőt a harcok ábrázata is viharvertőbb, tetkői is hangsúlyosabbak. A környezet szintén nagyon szép: a leggyönyörűbbek a kastélybelső, ahol a falakat színgazdag festmények borítják, lobogó, aranylóló tűz világítja meg a termeket, és még sorolhatnám. A városok kidolgozottsága is ott van a szeren, talán csak az erdős részeket csapták kicsit össze: a fák például hangyányit bumfordiak, igaz, nagyon hangulatos, ahogy az őszi falevelek aláhullnak, ez egy kicsit javít az összképen. Sajnos a karakterek animációja nem tökéletes, a harcok például olyan idétlenül ugrogatnak, mintha az olimpián készülne távolugrásra, és a kardvágások során látható mozdulatai sem egy Aragornot idéznek... Az emberi modellek néhol idétlen mozgását leszámítva viszont nagyon ütősen oldották meg a készítő azokat a részeket, amikor például romos épületekben kavarunk, és néha teljes falrészek zúzódnak szét, miközben a kövek nagy robajjal zuhannak alá. (A bosszantó persze



csak az, amikor emberünk éppen alatta posztol, és fejbe kólintja egy nagyobb törmelékdarab.)

Sajnos nem tökéletes a játék ATI-támogatottsága sem: bár a felhúzott textúrák egész egyszerűen gyönyörűek, és élesek a 8500-asomon, ami amúgy is erre van kihegyezve, és a sebességgel sem volt gond, viszont a játék egyik részében nagyon csúnya grafikus bugokkal találkoztam a víz megjelenítésénél. Jó lenne, ha a fejlesztők már végre tényleg komolyan vennék az ATI-t, hiszen a 9700-as most a legjobb a piacon ár/minőség tekintetében (persze a nagykategóriára gondolok). A játék zenéjét mintha két külön csapat készítette volna, mert furcsamód egyes helyeken nagyon hangulatos, keltás dallamokat hallhatunk, máshol viszont unalmasak és semmitmondóak. Pedig az ilyen középkori témájú játékoknál az ember nagyon is igényli hallószervei kényeztetését. Érdekes módon a két legkiválóbb muzsikát, számomra érthetetlen megfontolásból, az install menübe és a credits részbe tették, pedig ezeket nem sűrűn látogatja az ember...

A hangok és zörejek terén már fényesebb a helyzet: a kardcsörgések, a szörnyek hörgései, a lezúduló kövek robajai mind

### Az Enclave fejlesztői

## KONSPIRÁCIÓ FELSŐFOKON?

Nehéz elhinni, de az Enclave készítői eddig nem véres fantasy hack'n'slash-ek, hanem... Flintstone-család és Tom és Jerry, valamint puzzle játékokat készítettek eddig Game Boy Colorra. Nem éppen az Enclave előfutára... De azért egész jól belejötték @...



nagyon élethűek, különösen, ha egy 3D-s hangkártya figyel a gépünkben.

### A „FÉNY” ÉS „SÖTÉTSÉG” OLDALA...

Sajnos kiváló megoldásai ellenére mégsem sikerült tökéletesre az Enclave... Bár mennyire élvezetes is eleinte az állandó hack'n'slash, kulcs- és aranygyűjtögetés, a sokadik pálya után már kicsit unalmasabbá válik. Bár egyes helyeken egészen eredeti ötletekkel is találkozhatunk: például a Fény hadjárat elején egy ágyút vetethünk be, később pedig egy követő gépet, amolyan Defender of the Crown módra, de ezekből a briliáns ötletekből sajnos nagyon kevés van...

Olyan apróságok is bosszantottak, mint például a kontrollertámogatottság hiánya: alig vártam, hogy kipróbáljam az Enclave-t a nálam lévő Saitek force feedbackes gamepaddal, erre kiderült, hogy a játék semmilyen ilyen eszközt nem támogat! Összességében azért az Enclave egy picit jobb lett, mint a pont két évvel ezelőtt megjelent Severance: Blade of Darkness, de sajnos ez sem került be a legjobb fantasy hack'n'slashek panteonjába...

**Bad Sector**

### CHART

■ **Enclave**  
87%

■ **Severance: Blade of Darkness**  
86%

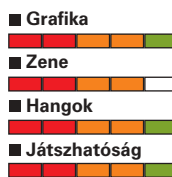
■ **Fellowship of the Ring**  
81%

### ÖSSZEHASONLÍTÁS

	FELLOWSHIP OF THE RING	ENCLAVE
<b>SZTORI</b>	<b>9/10</b>	<b>4/10</b>
	Ez talán az első akciójáték, amely maximálisan követi egy regény fonalát. Tolkien apót és A Gyűrűk Urát ugyebár nehéz lehagyni bármilyen írónak, a számítógépes játékok „fűzfapoétáinak” pedig különösképpen.	Az Enclave története rémesen gagyi és elcsépett, tényleg nem értem, hogy miért nem lehet valamilyen jobb fantasy író találni a hack'n'slash játékokhoz. Az intro végighallgatásához igazi mazochizmus kell, és a sztori később is gáz.
<b>GRAFIKA</b>	<b>7/10</b>	<b>9/10</b>
	A Fellowship grafikái téren általában a „kellemes” jelzőt érdemli meg, de azért néhány kidolgozatlanabb figura és grafikus bug sajnos lerontja az összképet. Azért a készítőknél nem kell szégyenkezniük vele.	A grafika általában véve gyönyörű: a kastélybelső, a városok, a kazamaták rendkívül hangulatosak, és igazi középkori flinget árasztanak. A textúrák gazdagabbak az Xboxéinál, és a karakterek is kidolgozottabbak.
<b>TARTALMASSÁG</b>	<b>3/10</b>	<b>9/10</b>
	Bár a játék során három különböző karaktert irányíthatunk, túl sok mindent az ellenség csépelésén kívül nem tehetünk, ráadásul a Fellowship pófátlanul rövid: hat óra alatt végezhetünk vele...	12 különböző karakter, két különféle oldal, RPG-szerű fegyver- és páncélválasztás – az Enclave a fantasy hack'n'slash játékokhoz képest szokatlanul összetett. Egy idő után azért egy hangyányit unalmas az állandó gyakás...
<b>IRÁNYÍTHATÓSÁG</b>	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>
	A Fellowship irányíthatóságát három karakterre lehet lebontani: Frodóé elégé vacak, és valahogy a kameranézetek sem tökéletesek vele, a varázsolgató Gandalfé megfelelő, de lehetne jobb is, Aragornnal azonban nincs gond.	Az xboxos verzió gyengus irányíthatóságához képest a PC-s verzió nagyon sokat javult ezen a téren. Mivel 12 különböző karakter van, azért ez szép teljesítmény. A kameranézetekkel és a belső nézettel volt csak néha gond.
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>26/40</b>	<b>30/40</b>

### ÉRTÉKELÉS

- 12 karakter, kétféle hadjárat
- látványos grafika
- megfelelő ellen-séges MI
- buta szövetséges MI
- hosszú távon kicsit uncsi
- grafikus bugok



**87**  
százalék



## VIETKONG RÓKABŐR

## LINE OF SIGHT: VIETNAM

■ KATEGÓRIA: taktikai shooter ■ KÖRNYEZET: vietnami háború ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: ki van zárva

**Deadly Dozen- és Deadly Dozen 2-játékosoknak ismerős lesz a Line of Sight: Vietnam, hiszen mindössze a helyszín változott; egy amerikai mes-terlövész bőrébe bújva vehetünk részt a vietnami háború titkos akcióiban.**

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
nFusion
- KIADÓ  
Infogrames
- WEBOLDAL  
www.n-fusion.com
- FORGALMAZÓ  
Automex Kft.
- MEGJELENÉS  
N/A

CD

DVD

WEB

**K**ommandóscsapatunk feladata mindaz, amire a reguláris seregek nem igazán alkalmasak: információszerezés, szabotázs, fogolyszabadítás és persze vietkong vezetők likvidálása. 12 küldetés ellenséges területen, ahol egyedül magunkra és társainkra számíthatunk. A kérdés csak az, vajon a nemrégiben megjelent *Deadly Dozen 2* után tud-e újat mutatni a program?

## „ELŐRE A TÖRETLEN FEJLŐDÉS ÚTJÁN...”

Az ember azt gondolná, hogy egy fejlesztőcsapat a harmadik, egy kaptafára készülő játékában már biztosan alkalmazza majd az első két résszel szemben támasztott kritikai észrevételek tapasztalatait, az nFusionnál azonban, úgy tűnik, más alapokra helyezték a „fejlődés” fogalmát. Őszintén mondom, komolyan próbáltam felfedezni az eredetiséget a Line of Sight-ban, de ez sajnos minden igyekezetem ellenére sem sikerült; ez a játék bizony feketén-fehéren egy *Deadly Dozen 2*-mod Vietnamban – a halálos 12 nélkül. Nézzük meg sorjában, hogy miért is gondolom így. Elsőként ott a játék grafikája, amely termé-

szetesen a DD2 motorját használja. Ez magában még rendben is lenne, az viszont már szomorú tény, hogy mivel a DD2 is a trópusokon játszódik, a fejlesztők nemes egyszerűséggel minden változtatás nélkül emelték át az egészet a LoS-ba. A dzsungel persze kivételesen szép volt a DD2-ben, így a látványvilággal továbbra sincs gond, az viszont bosszantó, hogy a távolabbi tereptárgyak illúziórömbölő leképezési problémáját még mindig nem orvosolták (ergo a távoli fák forduláskor hol látszanak, hol nem).

A fejlesztő oldalán azt írják, hogy „hú, most aztán még szebb lett minden”, de a valóságban csak annyi változott, hogy japán katonák helyett vietkongok szórják ránk az áldást, illetve saját embereink is átlóztak némileg.

Hasonló mértékű „fejlődésről” számolhatok be minden más fronton is, így például továbbra is változatlan maradt a sorozat „sokat méltatott” keretrendszere. A tréning még mindig pontosan olyan, mint a *Deadly Dozen*-nél, azaz mégsem, hiszen ezután a taposóaknak mellett már a két fa közé kifeszített „zsinór-bombára” is figyel-nünk kell majd (húha!).

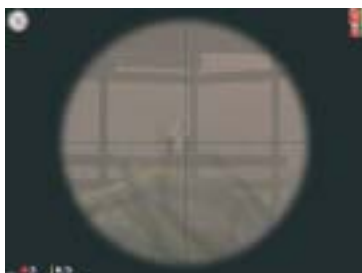
Továbbra is elfelejtkezhetünk a küldetések közti átvezető animációkról, bár a fejlesztők menségére szóljon, hogy ezúttal legalább megpróbálkoztak valami kezdetleges sztoriszerezéssel. Igaz, a prezentáció módja töretlenül az amígás időkben korszerűnek számító „háttérkép+szöveg” stílus, de ne legyünk rosszmájúak, itt legalább fejlődtek valamit a srácok. Nem úgy, mint a mesterséges intelligencia terén...

## NÉMET ÉS JAPÁN FELMENŐK...

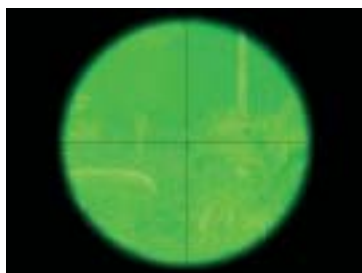
Nagyon úgy fest ugyanis, hogy a Line of Sight Vietcong (VC) harcosai egy tőről fakadnak a *Deadly Dozen* német katonáival. Minden bizonnyal ugyanattól a genetikailag felturbózott szuperhumán apától származnak, így aztán az sem meglepő, hogy három játék fejlesztői tapasztalatai után a dzsungel szörnyűséges harcosai még mindig emberfeletti hallással és látással rendelkeznek (ezek szerint a *Deadly Dozen 2* japán katonáinak „emberibbé válása” csak valami programhiba lehetett...). A sasszemű örök szinte mindig előbb veszik észre embereinket, mint mi őket, ha pedig valami véletlen folytán mégsem így történe, úgy az első kilőtt golyó után egy-

Célkeresztben...

## ...AZ ELLENSÉG



Vietkong harcos nappal...



...és éjszaka,



valamint Brady őrmester

ből minden helybéli katona – különösen az, amelyek a szomszéd domb fái közül szaladt ki éppen – tudja már, hogy merre is rejtőzködünk. Elméletileg az aljnővényzet ápol, s eltakar, a gyakorlatban viszont ez csak addig igaz, amíg nincs ellenség a közelben. Roppant bosszantó, hogy gyakran fák és sziklák takarásában is észreveszik embereinket, mi több, a vietkong katonákat nyilván egyfajta infraszem inplanttal küldik harcra, és ezért nem okoz nekik különösebb gondot kiszúrni a vaksötétben kúszó kommandósokat...

Ezt ellensúlyozandó, a zene változása mindig figyelmeztet a környéken megbú-

minden nehézség ellenére is van némi sanszunk a túlélésre.

## „REALITÁS” SZIGORÚAN ALACSONY VÉRNOMÁSÚAKNAK

Alapértelmezésben a program egy „realisztikus” sérülésmodellt használ, ami dióhéjban annyit jelent, hogy két bekapott skuló után lehúzhatjuk a rolót. A fentiek ismeretében ezt a megoldást csak a kórosan alacsony vérnomású játékosoknak tudom ajánlani, ellenkező esetben szinte garantáltan agyvérzékhez közeli állapotba kerülhet az ember. Szerencsére a fejlesztők beépítettek egy „Arcade” sérülési modellt

hogy 1 méter/perc sebességgel araszolunk előre a gízgazban, de ezzel csak a nagyon (nagyon-nagyon) türelmes versenyzők próbálkoznak, és persze ne lepődjenek meg, ha így is észreveszik őket...

A bevetésekre általában többedmagunkkal indulunk, bár ezúttal nem mi választjuk ki társainkat (nem mintha ez bármit is számítana). Akárcsak az előző részekben, játékok közben itt is szabadon váltogathatunk embereink között, irányításra pedig változatlanul a négy alapparancs szolgál (gyere, maradj, lőj, ne lőj). Arról már írtam, hogy katonáink meglehetősen jól céloznak, így erre nem panaszkodom, viszont még mindig ugyanolyan bután akadnak be egyes tárgyakba, mint az előző két részben; néha roppant könnyű elveszíteni őket a küldetés alatt. Maguktól még véletlenül sem mozdulnának arrébb, ha netán lövik őket, csak fekszenek bután, és közben szorgalmasan mondogatják, hogy „Á-Ö-Ááá” minden bekapott találat után. Ez utóbbi „ficsör” már az előző epizódokban is remekül szórakoztatott, így külön örülök, hogy a Line of Sightben is bennehagyták ☺...

Mesélhetnék még egyéb „apró” butaságokról is (mint amilyen például a fán keresztüllövő VC esete), de nem teszem, hiszen csak önmagamot ismételném; az előző epizódok kapcsán már olvashattatok ezekről. A DD2 tényleg előrelépés volt az első részhez képest, a Line of Sight viszont a legrosszabb fajtájú rókabőr esete – nulla előrelépés (sőt), nulla hibajavítás, nulla ráncfelvarrás, mindössze néhány textúra, háttérkép és fegyver kicserélésére futotta a fejlesztőknek. Egy mezei modnak jó lenne, de ha netán játszótársat már a DD2-vel, akkor igazából semmi újra ne számíts (sőt!). Nem állítom, hogy nem lehet vele ideig-óráig eljátszogatni, de a hasonló lopakodós játékok – illetve a DD2 – tükrében a Line of Sight aligha érdemel kiemelt figyelmet.

Del

„Emberek maguktól még véletlenül sem mozdulnának arrébb, ha netán lövik őket, csak fekszenek bután, és minden bekapott találat után szorgalmasan mondogatják, hogy Á-Ö-Á.”

vó ellenséges őrszemek jelenlétére (bár ez nem újdonság), sőt a VC katonák a legtöbbször jó hangosan mondanak is valamit (ne kérdezzétek, hogy mit), (meglehetősen szabad fordításban: „Piszkos amcsik! Úgysem hallotok meg ☺!” – Bad Sector) ha netán észrevettek, de persze ilyenkor ez már mindegy; néhány másodpercen belül úgyis kapjuk nyakunkba az áldást. Azt, gondolom, már magatoktól is kitaláltátok, hogy a VC kizárólag mesterlövészeket alkalmaz dzsungelharca, így aztán gyakran az esélytelenek nyugalmával szemlélhetjük az eseményeket. Ha nem mozdulunk, biztos eltalálnak, vagy a hátunkba kerülnek (fedezék ide vagy oda), de igazán akkor se járunk jobban, ha netán arrébb kúszunk (apropó kúszás: oldalirányba most már gurulni is tudunk ám!). A helyzet tehát nem túl biztató, de szerencsére a legtöbbször nem vagyunk egyedül, és mivel csapatunk tagjai elég jól céloznak,

is, amellyel némileg játszhatóbbá – sőt, esetenként élvezhetővé – válik a program. A dolog lényege, hogy így több lövést tudnak elviselni hőseink, igaz, ugyanígy az ellenfelek leterítéséhez is több találat szükséges. Ily módon esetenként akár azt a luxust is megengedhetjük magunknak, hogy a – biztonságosnak semmiképpen sem nevezhető – fedezék takarásából felpattanva, „óvatos Rambo” stílusban (ej, be szép oximoron...☺) vetjük magunkat az ellenre. Ez annál is inkább jó taktika lehet, mivel a szuperhumán VC harcosok láthatólag nincsenek felkészítve arra, hogy holmi amerikai kommandós nyíltsisakos rohamra indul ellenük, és így meg sem próbálnak fedezék mögé bújni, vagy netán arrébb szaladni (persze ha sokan vannak, akkor ezzel a módszerrel biztosan benyelünk majd néhány ólomgolyót, de összességében gyakran még így is jobban jöhettünk ki a buliból, mint ha messziről lövöldöznénk rájuk...). A másik megoldás,



## CHART

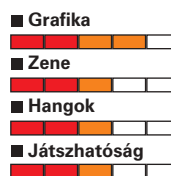
- MoHAA  
96%
- Line of Sight:  
Vietnam  
72%
- Deadly Dozen  
71%

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PII 550 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB
- Tesztkonfiguráció  
P4 2.0 GHz,  
512 MB RAM,  
GeF4 4200 Ti
- Tapasztalatunk  
„Mivel a DD2 óta semmi sem változott, akinél az jól futott, ez is jól fog futni”

## ÉRTÉKELÉS

- összefüggő küldetések
- a hibák ellenére is gyönyörű dzsungel
- szuperhumán képességekkel rendelkező vietkong harcosok
- semmi fejlődés az előző részekhez képest
- visszatérő, bosszantó, ostoba hibák



**72**  
százalék



**SZUSIT LETENNI, FEL A KEZEKKEL!**

# VIETCONG

■ **KATEGÓRIA:** háborús FPS ■ **KÖRNYEZET:** Vietnam ■ **NEHÉZSÉG:** választható ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen

**Amikor először hallottam, hogy a vietnami háborút FPS-formában is feldolgozzák, rögtön bevillant néhány háborús film, és tartottam attól, hogy ezek nyomasztó hangulata rányomja majd bélyegét az egész játékra. Elsősorban azért, mert minden háborús film legelső – így talán kissé triviális – tanulsága az, hogy ott nem volt jó.**

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Pterodom/Illusion  
Softworks

■ **KIADÓ**  
Gathering

■ **WEBOLDAL**  
www.vietcong-  
game.com

■ **FORGALMAZÓ**  
H&H '92 Kft.

■ **MEGJELENÉS**  
N/A

## WEB

**H**ogy lehetne mégis élvezni egy ilyen FPS-t? Csodák csodája, a készítők tökéletesen eltalálták a finom egyensúlyt. A Vietcong nem bocsátkozik politikai vagy ideológiai állásfoglalásba – eltekintve Hornster kolléga folyamatos „Komcsi disznók!” felkiáltásaitól –, nem próbálja „klassznak” beállítani a háborút, a katonák nem jóképű, kemény amcsi legények, hanem rossz arcú, meggyötört csürhe – és magunk között szólva a főhős, Hawkins közöttük a legromdább, a maga beesett, öreg drogosra emlékeztető arcával és lapátfogáival. (*Most mit tehettek volna a készítőik, ha egyszer Charlie Sheen nem vállalta el a beugrót @? – Bad Sector*) A vietkongokat pedig nem kell gyűlölni, nincsenek szánalmasnak vagy nevetségesnek beállítva. Kemény ellenfelek, akiket nem becsülhetünk le. A dzsungelben lopakodva érezzük helyzeti előnyü-

ket, hogy ők vannak hazai pályán, és hogy „mit keresünk mi itt?!” Átéltethetjük a félelmet és a káoszt, amint bármelyik bokor tövéből felvillanhat egy torkolatú, vagy valahol a fejünk felett felcsattanhat az AK-47 jellegzetes hangja... Leírhatatlan érzés, amikor a vastag aljnövényzetben gázolva az utolsó pillanatban vesszük észre az alig valamivel a föld felett végighúzó vékony szineget, és rémülten dermedünk meg, szemünkkel vadul kutatva a rejtett akna után. Ez persze csak egy módja a rengeteg – általában meglehetősen véres – halálnak, amit meg kell üsnünk. Persze az aknáknak mellett még kihagyozott karókkal megmarkolt gödrök, ránk csapódó dárdák és egyéb gonosz csapdák is várnak ránk.

### JÉ, ILYEN SOKFÉLE DZSUNGEL VAN?

Tartottam attól is, hogy minden pálya egyforma lesz – de nemcsak a küldetések vál-

tozatosak, hanem a tájak is. A dzsungelen kívül rengeteg izgalmas helyszínen megfordulunk majd, például a több kilométernyi (!) vietkongalagút már-már *Arx Fatalis*-hangulatú ☺. Ezenkívül falvakban, ültetvényekben, ősi templomromok közt is hajkurászhatjuk az ellent, de még a dzsungelt sem fogjuk megenni! Nem is értem, az összes dzsungelés pályát hogy sikerült teljesen egyedi módon felépíteni, egyszer sem lesz déjavu érzésem. Látszik, hogy a készítőik sok olyan dolgot szerettek volna megvalósítani, ami eddig még nem volt. Nem csupán az „egy golyó-egy halál” miatt lehet realiztikus egy játék. Van például egy mocsaras pálya (gyűlöltem, később elmondom) ahova éjjel dobnak le minket. Nos, én ugyan éjjel még nem gázoltam derékig mocsárban, de azt sejtem, hogy nem sokat látni. Itt sem. A készítőik bevállalták, hogy olyan pályára tegyenek ki min-

## VIETNÁMI HÁBORÚ A FILMVÁSZNON

Apokalipszis, most (1979)  
Francis Ford Coppola filmjében Willard kapitányt (Martin Sheen) a hadsereg elküldi, hogy keresse meg és végezze ki Kurtz tábornokot (Marlon Brando), aki kissé megőrült a dzsungelháború miatt és többek közt egyfajta istenségnek nyilvánította magát a helyi bennszülött törzs előtt. Mivel Willard Kurtz felé tart, emberei pedig egymás után fogynak el mellőle, rádöbben, hogy sok dologban egyre inkább kezd hasonlítani arra az emberre, akinek a kivégzésére küldték.



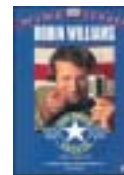
A szakasz (1986)  
A Digital Reality játékának Oliver Stone által – furcsamód korábban – készített filmfeldolgozása (J) volt az első merészebb próbálkozás a vietnámi háború őszintébb, a korabeli amerikai propaganda hazugságaitól mentes ábrázolására. Maga a rendező is megjárta Vietnámot, ezért tudott hiteles képet festeni a „zöld pokolról”, a láthatatlan ellenségről. A középpontban



leginkább az emberi jellemek állnak, és az a változás, amelyet a háború kényszerít rájuk. A háború, mint az erkölcsötől függetlenítő tényező némelyekből „kihozza az állatot” – jobbá viszont senkit sem tesz. A legjobban az jön ki a vesztes helyzetből, aki úgy éli túl, hogy mindvégig ember marad. (A film érdekessége, hogy a főszereplő Charlie Sheen, aki az Apokalipszis, most-ban játszó Martin Sheen fia – Bad Sector)

Jó reggelt, Vietnám! (1987)

Egy kissé túlzérelt és a szokásokra fittyet hányó rádiós DJ (Robin Williams) érkezik a katonai támaszpontonra, ahol kiváló humora, valamint az általa játszott zenék miatt hatalmas népszerűsége tesz szert a katonák körében – felettesei viszont nem nézik jó szemmel a „rendbontást” és hogy a dolgok nem a megszokott mederben zajlanak, ráadásul a rádióban valaki néha még igazat is mond. Néhol vígjátékba hajló dráma a vietnámi háborúról, érdekes szempontból (jó zenékkal.)



ket, ahol *tényleg* lépésről lépésre kell araszolni, és néha keresni egy pontot, ahonnan látni a Holdat, majd a holdfény felé tartva térképünket – minimap persze nincs – kislábizálni a tájolóval, hogy mégis hol vagyunk... Ezt eddig senki sem merte megcsinálni.

#### AZ „ELIT” ALAKULAT

Embereink javarészt állandóak, néhány küldetés esetében azonban nem mindenki áll rendelkezésre. Van, amikor egyedül kell végrehajtanunk egy adott akciót, de

lálra ítélem, és hisztérikusan eresztetem bele egy teljes tárat. Általában mégis nagyon hasznos, mivel ha csapdát vagy ellenséget lát, akkor némán (!), felemelt kézzel jelzi, hogy álljunk meg, és tanakodjunk egy csöppet. Amikor pedig kicsit elvesztettnek érezzük magunkat, bármikor megkérhetjük, hogy mutassa az utat. Ugyanennyire hasznos Joe Crocker, a szanitéc. Ő csata közben felváltva harcol, és látja el a sebesülteket. Ha épp a közelünkben van, és észreveszi, hogy kezdünk megrogyanni, akkor kérni sem kell, auto-

A következő harcostárs P. J. Defort, a rádiós. Az ő hátizsákját egy jól megtermett katonai telefon – nem biztos, hogy ez a hivatalos neve – egészíti ki, melynek segítségével alkalomadtán, szíves kérésünkre kapcsolja nekünk a bázist, és átnyújtja a kagylót, hogy érdeklődjünk aktuális úticélunk felől, torkunk szakadtából üvöltessük: „nos, be vagyunk kerítve, úgy-hogy kivihetne minket innen egy helikopter, persze csak ha nem gond!”, vagy esetleg hogy egyszerűen tájékoztassuk az otthoniakat a sikeres küldetésről, és hogy be lehet hűteni nekünk a sört. Multiban a rádiós tud légicsapást kérni a térkép egy adott pontjára – egyjátékos módban nekünk lehet részünk ebben az örömben. C.J. Hornster, a fegyverspecialista a mindenkori érv mellett, hogy a látszat néha nem csal: a zord külső valóban szörnyű személyiséget takar. Néhány bajtársa elmélete alapján ő már az anyateji helyett is vérrel táplálkozott, mások szerint foglalkozását tekintve vámpír (*hmm... akkor nem lehet rossz ember ☹... – Bad Sector*), aki nek az egyik karja helyett egy M60-as található. A legendáknak mindig van némi valóságalapjuk: Hornster egy terminátor. Ez nagyjából le is fedí munkakörét, mivel ő az, aki tűzharcokban üvöltve rohan előre, hogy aztán lecövekeljen, és mindaddig szórja a golyót, amíg van (vagy amíg meg nem bökjük, hogy amennyiben kiszórkotta magát, ideje lenne továbbmenni.) Csatunk utolsó tagja Thomas Bronson,

#### CHART

- MoHAA 96%
- Vietcong 94%
- SoF II 88%
- Black Hawk Down 82%
- Project IGI 2 74%

## „Nos, be vagyunk kerítve, mindenfelől lőnek ránk, úgyhogy kivihetne minket innen egy helikopter, persze, csak ha nem gond...”

többségében mégis csapatban kell gondolkodnunk. Egyik legfontosabb emberünk Le Dhuy Nut, aki ugyan „helyi érdekű”, mégis a mi oldalunkon harcol. Jól ismeri a terepet, így övé a nemes feladat, hogy a csapat élén haladva mutassa nekünk az utat, kiszúrja a rejtett csapdákat és a fák között bujkáló vietkongokat, még mielőtt túl késő lenne. Viszonylag jól végzi feladatát (az MI-ről később még ejtünk néhány szót...) bár egyszer, amikor már egy órája köröztünk deréig az éjjeli mocsárban, és rádöbbenem, hogy immár harmadszor jártuk körbe a teljes térképet, bevallom, egyszemélyes hadbírósként ha-

matikusan mellénk lép, és néhány nyugtató szó kíséretében („Jól van, ne aggódj, fél lábbal is lehet élni ☺...” – *Bad Sector*) ellátja sérüléseinket. Ez az aktuális nehézségi fokozattól függően tart hosszabb-rövidebb ideig, sőt nehezebb fokozatokon már teljesen meg sem tud minket gyógyítani. Ilyenkor a HP-t jelző csik aktív területe egyre csökken, érzékeltetve, hogy most már *valóban* jobb lesz a lábunk elé nézni. (Arról nem is beszélve, hogy ha „Vietnam” fokozaton játszunk, akkor dr. Crockernek sajna ideje sem lesz mellénk libbenni, mivel a találatok az esetek nagy részében azonnali halált jelentenek.)



Fényképekből textúrák

## AZ IGAZI ÉS A VALÓDI

A Pterodom csapata nem volt elégedett, miután végignézt tucatnyi vietnami háborús filmet és dokumentumfilmet, több ezer korabeli fényképet, és elolvasott jó néhány könyvet. Felkerekedtek, és két hétig járták Vietnámot, több ezer fényképet készítettek az épületekről, tájakról és növényekről, melyeket később gondosan beültettek a játékba. A hatás frenetikus!



a mérnök/utász, a Nagy Vörös Lángoszlopok teljhatalmú ura. Egyjátékos módban legfontosabb szerepe az, hogy szorgalmasan gyűjtögeti a likvidált vietkongoknál talált lőszert. Igazán megnyugtató, hogy ha esetleg kifogynánk, tőle bármikor kérhetünk néhány tárat. Ha találunk az ellenfélnél valamilyen komolyabb fegyvert – vagy éppen olyat, ami inkább megfelel céljainknak – azt is magunkkal vihetjük. Bronson ugyan a küldetések elején csak az otthonról hozott anyaggal láthat el minket, de előbb-utóbb az ellenséges fegyverekhez is szedeget ammót, így azok utánpótlásával sem lesz baj. Ezen rendkívül hasznos funkció mellett Bronson felel még a robbantásokért, továbbá képes kezelni a komolyabb ágyúkat, ütegeket is.

## MAUGLINAK HONVÁGYA LENNE

Az egy dolog, hogy a Vietcong nagyon szép, de ami még ennél is tökéletesebben sikerült, az a hang. Az effekteket hihetetlen gondossággal szerkesztették meg, például az összes fegyvernek teljesen egyedi hangja van, a lövésektől kezdve a golyók becsapódásáig. Utóbbi ugyanis teljesen máshogy szól az eltérő felületeken, de még a különböző vastagságú fák törzsén is! Az EAX-

támogatásnak köszönhetően „él” igazán a dzsungel. Már önmagukban a természeti hangok olyan valóságosak, mintha csak David Attenborough-val sétálnánk az őserdei pillangók szaporodási szokásait tanulmányozva. Amikor pedig elszabadul a pokol, csak kapkodjuk a fejünket a golyózáporban... De a csúcok csúcsa a közeli robbanásokat követő átmeneti süketség, amikor a légnyomás miatt már nem is halljuk a robajt, mert hirtelen minden elnémul, csak a fülünk cseng kitarótan. Vagy ha pedig végképp túl közel voltunk a robbanáshoz, akkor megdöbbenő, amint hősünket immár kívülről látjuk a halálos csend közepette összeesni. Zavarba ejtő élmény, nagyobb hangerőn könnyen fejfájást is okoz – az érzékenyebbek kedvéért ezért a menüben kikapcsolható ez a hatás.

De az effektek mellett a hangok kapcsán a zenéről is muszáj áradozni egy kicsit. Amikor először léptem be a főmenübe, teljesen megdöbbenem, mert én játékban olyat még nem hallottam, hogy valaki egy szál gitárral nyomja a bluest. Az összes zenéből süt a hatvanas-hetvenes évek hangulata, például a kezdő animáció alatt egy Jimmi Hendrix-klasszikus, a „Hey Joe” megy.

## M16-OSSAL A HÁROMPÁLCIKÁS PLÜSSMACI ELLEN

Nagyon hangulatos, hogy a küldetések között szusszanhatunk egyet. A tábornok sajnos nem mindig járhatjuk be – érdemes rögtön a megérkezésünk után alaposan körülnézni –, de mielőtt egy újabb bevetésre indulnánk, téblábolhatunk egy kicsit a szobánkban, olvassgathatjuk naplónkat, a felgyűlő taktikai és egyéb adatokat, vagy átsétálhatunk a lőtérre. Utóbbi azért is ajánlatos, mert a céllövölde mellett található a fegyverraktár, ahol lassacskán egyre több fegyver közül választhatunk, és ezeket a lőtérre ki is próbálhatjuk. Amit végül magunknál tartunk (egy nagyobb fegyver – golyószóró, karabély, mesterlövészpuska, gránátvető stb. – és egy pisztoly), azt fogjuk magunkkal vinni a következő küldetésre.

A céllövölde mindenképpen javallott, mert a Vietcongban viszonylag speciális módon kell használni a fegyvereket. Adott egyrészt az ezer éve megszokott FPS-módszer, vagyis középen a célkereszt, jobb oldalon a billegő fegyver. (Azt hiszem, ezt nem kell túlragozni.) Fel kell viszont készülni, hogy ezzel a módszerrel *nagyon* pontatlanul fogunk lőni. Ennek kivédésére való a „célzás”. Ez alából a jobb egérgomb, amit nyomva tartva eltűnik a célkereszt, és



a fegyver a képernyő közepére kerül, a FOV kicsit megnyúlik, éppolyan hatást keltve, mintha egy valódi fegyvert emelnénk fel, előredőlünk, és céloznánk. Nem annyira macerás, mint amennyire annak hangzik, még harc közben sem okoz nehézséget használni. Sőt sokkal hangulatosabb, mivel igazi kihívás az összes fegyver jellemzőjét kitapasztalni – merre hord, mennyivel kell fölé lőni különböző távolságok esetén stb. Persze nem muszáj ezzel szenvedni, felkaphatunk éppen egy M60-ast is, az ügyis összeviszsa ugrál, és Hornsterrel válllvetve szétlőhetjük az egész dzsungelt. Kinek-kinek vérmérséklete szerint.



egy apró adalék, hogy ettől függetlenül ez a víz a legéletszerűbb, amelyet valaha játékban láttam... Ha a videokártya nem is feltétlenül, de a proci mindenképpen legyen erős. Csúnya véget érhetünk, ha épp egy tűzharcban lassul be a gép, és emiatt nem tudunk célozni.

### MOSZKITÓK, KÍGYÓK, BUGOK...

A sok dicséret után muszáj valamivel elrontani a hangulatot, úgyhogy jöjjön a feketeleves. A Vietcong sajnos rettenően bugos. Emiatt sosem tudom, hogy mennyire haragudjak, mert biztos jön majd patch, és mi általában a legelső végleges verziót teszteljük, de akkor is... A tesztelőknél nem az a dolguk, hogy kiszűrjenek minden lehetséges problémát? Például a legtöbb esemény szkriptelt. Ha a trigger valamiért kimarad, gyakran kénytelenek leszünk visszatölteni egy korábbi mentést, mert nincs megoldás, a program nem tud mit kezdeni a helyzettel. Például egy fogolyszökötés küldetésnél nem a program által kitalált útvonalon lopakodtam be a bázisba (nem mentem körbe az ősvényen, hanem egyszerűen leszánkáztam a hegyoldalra), és amikor már mindenkivel végeztem, háttam mögött a boldog tússzal vígan lépkedtem kifelé, beleütköztem lesben álló embereimbe, akik jelezték, hogy készen állnak, indulhat az akció. Hiába álldogált

„A közeli robbanások utáni átmeneti süketség során a légnymás miatt már nem is halljuk a robajt, mert hirtelen minden elnémul, csak a fülünk cseng kitartóan.”

mellettem békésen a tús, ők elszánt arccal figyelték a tábor, és várták, hogy induljak: nem mozdultak, én pedig nem tudtam elkérni a rádiót, hogy hívhassam a helikoptert, és mehessünk haza. De ehhez hasonló szkripthiba volt a hosszú bolyongás is a mocsárban, nem szegény Le Dhuu Nuton kellett volna kitöltenem a dühömet. Az MI ugyanis ettől függetlenül jó, az ellenfelek nagyon okosan használják a fedezéket, kizárólag guggolva-hasalva táraznak újra, nem biztosítanak könnyű célpontot, és így tovább. Mindent összevetve a MoHAA óta nem volt dolgom ilyen kiváló FPS-sel – sőt, még meg is verte volna, mint ahogy az összehasonlításban láthatjátok, ha nincsenek azok az említett csúf bugok. A Vietcong akár egy új klasszikus is lehet: igaz ez a hangulat, a grafika és a játékmenet okán is. Kíváncsi vagyok, mennyire lesz népszerű a kiváló multirész, és leartatja-e a Vietcong azokat a bizonyos jól megérdemelt babérokat. Ha igen, remélem, hogy a fejlesztők nem ülnek rá (mármint a babérjaikra), és jön gyorsan a patch a szkript-hibákra, új pályák, kiegészítők... akkor majd minden apró vétket megbocsátunk.

mazur

### HARDVER

#### ■ Minimumkonfig.

PIII 500 MHz,  
256 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB

#### ■ Tesztkonfiguráció

PIII 1 GHz,  
512 MB RAM,  
GeF4 Ti 4200

#### ■ Tapasztalatunk

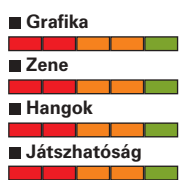
„Erős gép kell hozzá, bár alacsonyabb felbontásban is jól néz ki. (De úgy is erős gép kell hozzá ©...) Erdemes a legfrissebb GeForce driverrel próbálkozni, anélkül nagyon gyakran fagyott.”

### ÖSSZEHASONLÍTÁS

	MOHAA	VIETCONG
<b>GRAFIKA</b>	<b>8/10</b>	<b>9/10</b>
	A MoHAA a lehető legtöbbet hozta ki a Quake III-engine-ből. Még mai szemmel is nagyon szép (és még ma sem fut tökéletesen egy átlagos konfiguráción...)	
<b>TAKTIKA</b>	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>
	Egyjátékos módban nem sok szerep jut a taktikának (kivéve pl. a partraszállásnál), a MoHAA inkább egy jól pergő FPS. Az MI átlagos, nem rossz, de kiismerhető.	
<b>HANGULAT</b>	<b>9/10</b>	<b>9/10</b>
	A kiváló hangulatot leginkább a filmszerű jelenetek (Ryan közlegény megmentése, Elit alakulat) alapozzák meg. A „partraszállás” pálya örök klasszikus.	
<b>MULTIPLAYER</b>	<b>8/10</b>	<b>8/10</b>
	A MoHAA viszonylag eredeti multi-konceptiója hatalmas sikert aratott. A QIII-engine egyszerűségének köszönhetően a rajongók lelkesen készítettek kiegészítéseket hozzá.	
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>32/40</b>	<b>34/40</b>

### ÉRTÉKELÉS

- kiváló grafika
- dögös zene
- végig izgalmas
- szkript-hibák



**94**  
százalék



## A HARMADIK BEMENETEL

# RAINBOW SIX

■KATEGÓRIA: taktikai FPS ■KÖRNYEZET: valós helyszínek ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**1999-ben a Rainbow Six első részét az Év Akciójátékának választották az Egyesült Államokban. 2000-ben a folytatás, a Rainbow Six: Rogue Spear (e havi teljes játékunk) szintén kiérdemelte a megtisztelő címet. Az azóta eltelt három-négy évben azonban sok minden történt az akciójátékok piacán – a harmadik rész Raven Shieldnek nincs könnyű dolga az erős mezőnyben.**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Redstorm  
Entertainment

■ KIADÓ  
Ubi Soft

■ WEBOLDAL  
www.raven-shield.com

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
2003. április 10.

## WEB

**E**z a „sok történés” pedig különösképp igaz az R6 játékok szűkebb pátriájára, a valóságúségre törekvő csapatorientált, taktikai real-FPS-ek világára: elég csak visszaemlékeznünk a nagy sikerű SWAT 3-ra vagy épp a kelet-európai blokkból érkező nagyszerű Operation Flashpointra. Van azonban az ezt a stílust eredetileg megalkotó Redstorm játékaiknál jó néhány olyan erénye, melyet a konkurens programok nem akartak – vagy nem tudtak – lemásolni (természetesen most mindenkinek a legpróbb részletekre is kiterjedő küldetéstervezés jut eszébe, nem véletlenül), nem kell tehát féltetni őket. Erre ékes bizonyíték a Raven Shield.

### „MI VAGYUNK A VÁLASZ A FÉLELEMRE”

A játékban, az előző részekhez hasonlóan, a világ legprofibb nemzetközi antiterrorista

alakulatának, a Rainbow Sixnek az irányítását vehetjük kézbe. Magasan képzett kommandósok kicsiny hadát kontrollálva kell elminálnunk a rosszfiúkat – egyiküket közvetlenül irányíthatjuk, a többieket egyszerű parancsok, illetve egy részletes, a küldetések előtt kidolgozható akcióterv segítségével. A környezet, a fegyverarzenál, a fizika, a sebzés már az első Rainbow Six óta a maximális valóságúségre törekszik, ami többek között az is jelenti, hogy bizony egy golyó itt minden további nélkül betölti az Egy Golyó szerepét, azaz az örök vadászmezőkre küldheti a célpontot, legyen az egy mezei terrorista vagy csapatunk legjobb tulajdonságokkal rendelkező kommandósa.

### ÖRMESTER, VÁZOLJA A FELADATOT!

A bevezető animációból kiderül, hogy a II. világháború befejezésekor, 1945-ben vala-

kik valahol trükköztek egy kicsit azért, hogy egyszer majd a messzi jövőben a nemzetiszocialista nézetű erőknek legyen némi esélye az újjászerveződésre... A történet nem nagyon szakad el a jól bevált kliséktől (látszik, hogy magának Tom Clancynek sajnos nem sok köze volt hozzá), és ennek megfelelően nem is játszik túlzottan nagy szerepet a programban: a történet esetünkben inkább csak keretbe foglaló jelleggel bír, hogy azért mégse lógjanak a levegőben az egyébként baromi élvezetes küldetések. A történet *prezentálása* sem tartozik a Raven Shield erősségei közé, hiszen a viszonylag hosszabb bevezető mozit leszámítva csak nagy ritkán találkozunk nyúlarknyi átvezetőkkal. Gyakorlatilag minden lényegi információ szöveges és állóképes formában jut el hozzánk az egyes küldetések előtt, az eligazító szobában. Az alapvető tudnivalókat egy



kellemes női hang adja majd tudunkra, de lehetőségünk nyílik egy katonai és egy hírszerzési szakértő kommentárjainak végighallgatására is (előbbi értékes információkat oszthat meg velünk a küldetés jellegével kapcsolatban, utóbbi hozzászólásaiból pedig képet kaphatunk a történet aktuális állásáról).

### „MAN DOWN!”

Az egyes küldetésekre maximum nyolc embert vihetünk magunkkal, tetszőlegesen – maximálisan három csoportra – felosztva. A Rainbow Six – a világ legelítettebb

jelentkezőket válasszuk ki, ellenkező esetben könnyen azon találjuk magunkat, hogy huszadjára töltünk vissza egy küldetést, mert teszem azt, a gép által irányított csapat az lstennek nem képes az előtt likvidálni a terroristákat, hogy azok kivégezhetheték a túszoikat, vagy ha sikerült is nekik, java részük odaveszik a tűzharcban. A kezdetben rendelkezésünkre álló emberekkel túl nagy problémáink nem lesznek e téren, hiszen jórészt kiváló tulajdonságokkal rendelkeznek. Nem mondható el azonban ennyi jó a küldetések közben elvesztett embereink „pótlására” érkező

kerül valami (pl. folyton megölik a túszoikat), vagy épp a feladatot elvégeztük, de valami mégsem tetszik benne (pl. meghalt közben a legjobb emberünk), akkor egyvalamit tehetünk – kezdjük az egészet előlről. Ez első hallásra kissé rémisztően hathat, szerintem azonban ez adja meg a játék savát-borsát (kezdő játékosok viszont semmiképp ne Veteran vagy Elite fokozaton álljanak neki a Raven Shieldnek, mert menet közben már nem lehet nehézségi szintet állítani, és „megoldhatatlannak” tűnő szituáció esetén kezdenek az egész kampaányt előlről).

### CHART

■ Operation Flashpoint	90%
■ Raven Shield	87%
■ Rogue Spear	84%
■ Ghost Recon	80%

## „A feszült koncentrációs részeket elsöprő lendülettel és dinamikával törik meg a villámgyors tűzpárbajok”

alakulata lévén – csak a legjobb kommandósokat alkalmazza, amiről meg is győződhetünk, ha átlapozva a mindenkinél megtalálható biográfiát, az előéletet és az arc eddigi statisztikáit, vetünk egy pillantást a „Tulajdonságok” szekcióra. A nyolc jellemző (részletes leírásukat a keretes részben találod) mind-mind befolyásolja gazdájuk viselkedését és teljesítményét a küldetések alatt, főként akkor, ha éppen a gép irányítja őket. Nagyon fontos tehát, hogy minden feladatra a legalkalmasabb

zöldfűlűekről, akik – szó, mi szó – eléggé silány értékekkel bírnak. Persze erre mondhatnátok, hogy nem kell elveszítünk embert a küldetések alatt, de higgyetek nekem, fogunk. Sőt, lesznek olyan pályák is, ahol úgy örülünk majd a „mission successful” feliratnak, hogy gondolkodás nélkül beáldozzuk azt az egy-két ottmaradt katonát. Van ugyanis a játéknak egy szimpatikus tulajdonsága, melyről eddig még nem esett szó, nevezetesen, hogy küldetések közben nem lehet menteni: ha nem si-

### HEAVY GEAR

Ahogy minden más téren, úgy a felszereléssel kapcsolatban is az abszolút valóság-hűség és a totális részletesség jellemzi a játékot! Megválaszthatjuk – sőt, a küldetés érdekében meg is kell választanunk, mégpedig helyesen – katonáink „ruházatát” (itt az álcázó szín és a páncélzat mértéke térhet el egymástól, összesen 15-20 kombinációt generálva), az elsődleges és másodlagos fegyvereket, illetve azok kiegészítőit, végül pedig beállíthatjuk, hogy milyen „mellékes” felszereléseket (gránátok, bombák) aggassanak magukra embereink.

Az arzenál nagysága letaglózó: aki kicsit is otthon van a mai valós haditechnikában, az órákig fog bogarászni a fegyverek kö-

# RAVEN SHIELD





## HARDVER

### ■ Minimumkonfig.

PIII 800 MHz,  
256 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB

### ■ Tesztkonfiguráció

Athlon 1533 MHz,  
256 MB RAM,  
GeF4 Ti 4200

### ■ Tapasztalatunk

„Ennek a játéknak  
PROCESSZOR  
kell! A hét saját  
ember és számtalan  
terrorista mozgá-  
gatása leterheli  
a CPU-t – ezért  
húztam fel gépem  
1400-ról 1533  
MHz-re, ami látvá-  
nyos javulást  
eredményezett!”

zött, olvasgatva a leírásokat, összehasonlítgatva a tulajdonságokat (*részletes leírásuk a keretes részben*), különösképpen figyelmeztetve azokat a módosulásaira, ha valamilyen kiegészítőt (pl. egy hangtompítót) teszünk rájuk. Megéri azonban másnak is belemélyedni az öt kategóriára osztott elsődleges (nehézgéppuskák, mesterlövész puskák, stb.) és a két csoportra bontott másodlagos (pisztolyok és géppisztolyok) fegyverek kicsiny világába, mert a „Tulajdonságok” rész alatt szedett pontértékek véres valósággá válnak a küldetések során. Nagyban elősegíti az akció sikeres kimeneteletét, ha mondjuk egy szűk fordulóktól hemzsező pálya teljesítéséhez nem egy nehezen célra tartható géppuskát, hanem egy kisebb sebességű, de könnyen kezelhető géppisztolyt adunk embereink kezébe. Persze a külön betölthető, gép által készített akcióterv kiterjed a fegyverosztásra is, ám előfordult már, hogy túsmentős küldetéshez – ahol létfontosságú az észrevétlen előrenyomulás – nem minden emberem kapott hangtompítót, szóval nem árt, ha még ilyenkor is finomítunk a leosztáson.

### A HARMADIK ÖTÉVES TERV

Az előbb említett regenerált akciótervet ugyanis az esetek nagy többségében használni fogjuk – hacsak nem vagyunk annyira megszállottak, hogy minden pályán nekiállunk nulláról útvonalat tervezni. Ez teszi ugyan egyedivé a Rainbow Six so-

rozat tagjait, ám – a birkatürellemmel megáldott időmilliomos játékosokat leszámítva – nem hiszem, hogy bárki nekiáll majd saját megoldástervet készíteni – több okból. Egyrészt a gép által felajánlott akcióterv nagyszerűen használható, másrészt a 2D-s, vektorgrafikával megrajzolt „térképen”, ahol nemhogy a túsok és terroristák nincsenek jelölve, de az egyszerű tereptárgyakról se nagyon tudjuk, hogy mi micso-da, nem sok esélyünk lesz arra, hogy a pregeneráltnál jobban használható akciótervet készítsünk. Van ugyan egy 3D-s ablak, amelyben a pályát belső nézetből látva a „play” gomb benyomásával „lejátszhatjuk”, mit lát majd emberünk az éles küldetés alatt, de ez annyit ér, mint halottnak a csók, mert így tájékozódni a térképen rettentő nehézkes.

A tervezés tehát továbbra is a hardcore játékosok privilégiuma marad, pedig látszik, hogy azért itt is fejlesztettek a fejlesztők (hisz ezért vannak ☺): az egyes „waypointokhoz” például akciókat rendelhetünk („mielőtt továbbmész, dobj be a szobába egy füstgránátot”). Meghatározhatjuk azt is, hogy embereink az egyes „waypointok” között milyen sebességgel és milyen tüzelési módban („mindenre lőj”, „csak hangtompítóssal”, illetve „csak akkor, ha téged lőnek”) közlekedjenek. Személy szerint én azokban az esetekben merültem el kicsit jobban a tervezésben, amikor egy küldetés során a nem általam

irányított csapatok túl lassan, vagy túl gyorsan haladtak hozzám képest, és ezért nehéz volt velük együtt szinkronban kivitelezni a támadást. Ilyenkor kezdtem el belepizkálni a „waypointok” elhelyezkedésébe, illetve haladásuk sebességébe. A hatás persze nem maradt el, szóval mindenkinek ajánlom ezt a módszert!

### VALÓSÁG CSAK EGY VAN

Megeshet, hogy a játék eddig tárgyalt aspektusai nem mindenkinek fekszenek igazán (a *Serious Sam*-hívók például biztos nem merülnek majd el az MP5 különböző változatainak tanulmányozásában), ám maga az akció lebilincselően izgalmas. Az „egy golyó, egy halál” felállás következtében végig torkunkban dobog majd a szívünk, ahogy a szűk folyosókon lopakodunk, minél kevesebb zajt próbálva kelteni, vagy épp a hatalmas nyílt tereken akarunk szélesebben átjutni, mielőtt egy ellenes mesterlövész kiszúrna bennünket. A feszült koncentrációs részeket ráadásul elsősorban lendülettel és dinamikával törik meg a villámgyors tűzpárbajok, csak hogy a torkunkban dobogó szívünk rendszeres időközönként ki is ugorjon a helyéről ☺. Mivel a játék valóságú FPS, a fegyverünk aktuális szórását jelző szátkereszt átmérője – a műfaj eddigi képviselőihez hasonlóan – folyton változik, ahogy haladunk: minél hirtelenebb, szélesebb mozdulatokat teszünk, annál inkább. Ez egyrészt megköveteli

### Ismerd meg katonáidat!

## EMBEREINK TULAJDONSÁGAI

**Assault:** minél magasabb a pontszám, annál gyorsabban szűkül be a szátkereszt maximális méretről minimálisra.

**Demolitions:** minél magasabb az érték, annál gyorsabban telepítjük / hatástalanítjuk a bombákat.

**Electronics:** ugyanaz, csak elektromos szerkezetekre

**Sniper:** minél magasabb a pontszám, annál gyorsabban szűkül be a szátkereszt maximális méretről minimálisra mesterlövész puská esetében.

**Stealth:** azt jelzi, mekkora zajt csap emberünk mozgás közben – minél nagyobb a szám, annál kisebbet.

**Self Control:** minél nagyobb az érték, annál jobban tudja fogni magát emberünk a tüzeléstől, ha nem tiszta a célterület – ehelyett megvárja, amíg biztos nem lesz a találat.

**Leadership:** minél nagyobb a pontszám, annál rövidebb idő alatt hajtják végre társai az utasításait.

**Observation:** ha nagy a pontszám, emberünk jóval hamarabb kiszúrja az ellenséget.





a higgadt, precíz előrenyomulást (a „kihajolás sarkok mögül” gyakori használatával), másrészt maximálisan értelmet ad a fentebb említett fegyver- és emberválogatásnak: a megfelelő ember kezében egy jól kezelhető géppisztoly szálkeresztje villámgyorsan áll vissza alapállapotba, amikor is oda megy a golyó, ahová szánjuk. Kütköznek azonban a fegyverkategóriák közötti különbségek is, hiszen saját bőrünkön tapasztalhatjuk, hogy a nehezebb rohamkarabélyok mennyivel lassabban zárják a szálkeresztet, ám az *teljesen* becsukódik, ellenében a géppisztolyokkal, melyeknél még alapállapotban is találkoznak egy jókora szórással, megnehezítve ezzel a távoli célpontok likvidálását. A kimunkált fizikai mo-

lyel interakcióba keveredhetünk, de jómagunk kissé messzebb állunk az adott objektumtól, akkor a szokásos fehér árnyalatú ikon helyett egy szürkés jelenik meg. Ha ekkor nyomunk rá egy „akciógombot” (alapban a space), akkor egyik emberünk fog odamenni, és elvégzi a feladatot. Nagyon jól használható szobába történő behatolásra, ha mi – kisebb felületet kínálva az ajtó mögött várakozó terroristáknak – leuggolunk az ajtó előtt 5 méterre, célra tartjuk a fegyvert (mert előtte természetesen a falon keresztül tájékozódunk a bentiek elhelyezkedéséről a „szívhangszensor” segítségével ☺), és egyik társunkkal nyitjuk ki az ajtót. Ha pedig nem objektumra, hanem egyszerűen a földre „nyomjuk

## „...máskor meg csak sírtam, amiért 2003-ban még mindig bozótba akadt, egy helyben futó embert kellett látnom”

dell része az is, hogy ha letérdelünk, netán lehasalunk, sokkal stabilabbá válnak tüzelési mutatóink, de jól megoldottak a speciális fegyverek lövési tulajdonságai is (a mesterlövész puskákkal például szinte lehetetlen villámgyors „vadkacsavadászatot” tartani, annyira nagyot rúgnak hátra). A fizikai modell egyedüli hibája, hogy még mindig nem lehet ugrani, ám a Raven Shieldben ez nem tűnik fel annyira, mint mondjuk a Ghost Reconban, mivel itt odafigyeltek a fejlesztők arra, hogy ne térdig érő objektumokkal zárjanak ki bennünket egy pályarészről, ahová nem szabadna bemennünk.

A játékban mind a közvetlenül, mind a közvetve kontrollált embereink nagyszerűen irányíthatók. Saját repertoárunkban megjelent a „fluid peek” elnevezésű mozgás, melynek során a [Ctrl] és az egér segítségével hajolhatunk ki a sarkok mögül, oly mértékben, ahogy nekünk tetszik (használatára nehézkes, én maradtam a gombos megoldásnál), embereink kommandírozásában pedig beköszöntött az ikonos irányítás korszaka! Ennek során, ha célkeresztünkkel egy olyan felületre mutatunk,

a space-t”, akkor embereink a kijelölt helyre mennek (a fenti helyzetet megbolondítva egy füstgránáttal, ezen módszer segítségével villámgyorsan berendelhetjük embereinket a szobába, hogy a felfordulásban vágjanak rendet a terroristák között). Már a *Conflict: Desert Storm*-nál feltűnt ennek a rendszernek a használhatósága, ám a Raven Shieldben ezt tökélyre fejlesztették a redstormos srácok. Segítségével – az elődöktől eltérően – hihetetlenül könnyedén térhetünk el a tervtől, illetve adaptálódhatunk a megváltozott körülményekhez, és játék közben nem merül ki abban a többiek irányítása, hogy kiadjuk az egyébként nagyon jópofa, akciók összehangolására használatos „Go Code-okat”. (Még a tervezés résznél megadhatjuk, hogy ha egy kémenyen védett, összehangolt támadással megtisztítandó szoba egyik aijához hamarabb ér oda az egyik csapat, mint a másik, akkor helyezkedjen várakozó álláspontra, amíg meg nem kapja az Alpha, Bravo, Charlie, illetve Zulu „Go Code-ok” valamelyikét, hogy a másik csapattal másodpercre azonos időben rontsanak a szobába.)

### Ismerd meg fegyvereidet!

## FEGYVEREINK TULAJDONSÁGAI



**Range:** a fegyver hatótávolsága.

**Damage:** sebzési erőssége.

**Accuracy:** a fegyver pontossága.

**Stability:** milyen stabil a fegyver tüzelés közben (gyk. mennyire ráz)

**Recovery:** mennyire gyorsan szűkül be a szálkereszt maximális méretről minimálisra.

### VÉGSZAVAK

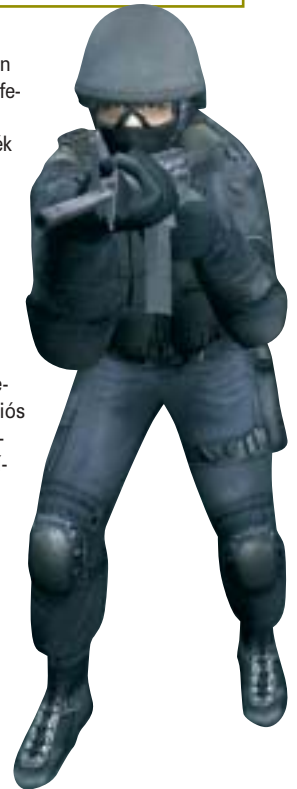
Maguk a térképek egyébként profi módon megkomponáltak, szűk folyosókkal, sok fedezéknek és lőállásnak használható zegzugaikkal maximálisan megfelelnek a játék jellegének. Környezetük változatos – a fagyos Svájctól a verőfényes Venezueláig sok helyen megfordulunk – és nem utolsósorban fölöttébb hangulatosak, sőt arra is lehetőségünk van a 15 küldetés némelyikében, hogy megváltozott körülmények között (pl. éjszaka) visszatérjünk az egyes helyszínre.

A megjelenítéssel sincs túl sok probléma, hiszen a játék a legújabb generációs Unreal-motort használja (a füst csodálatos, a rongybabaként szürreális pozíciókba összeroskadó hullák már kevésbé ☺), a hanghatások pedig egész egyszerűen a legjobbak a kategóriájában.

Egyedül két dologgal kapcsolatban merültek fel komolyabb aggályaim. Az egyik a pályacélok fantáziátlansága és egysíkúsága, mivel a nagy többségüknél tűszokat kell menteni, és az már kuriózumzámba megy, ha szimplán ki kell végeznünk minden terroristát, vagy meg kell akadályoznunk őket egy bomba felrobbantásában.

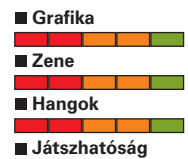
A másik a Redstorm-játékok örök vesszőparipája, az MI. Nem rossz, sőt határozott fejlődés tapasztalható minden előbbi részhez képest, de még mindig eléggé szélsőséges: előfordul, hogy ellenfeleink okosan bujdosnak, osonnak, de az is, hogy csak fel-alá sétálnak a tűzvonalban (ez utóbbi szerencsére azért nagyon ritka). Ugyanez a kettősség jellemzi saját embereinket is: néha csak néztem, hogyan fedezték egymást profi módon, máskor meg csak sírtam, amiért 2003-ban még mindig bozótba akadt, egy helyben futó embert kellett látnom (szerencsére azonban ez is ritka). A Raven Shield azonban ezen hibák ellenére is egy izgalmas, hangulatos és libelincselő játék, amely hozzátesz annyit a stílushoz, hogy minden akciójáték-mániásnak nyugodt szívvel ajánlhattam.

**Boe**



### ÉRTÉKELÉS

- izgalmas, hangulatos akció
- abszolút valóság-hűség
- magas újrajátszhatósági faktor
- MI-problémák
- egysíkú célok
- lapos körítés



**87**  
százalék



# LEPOTTYANT A NAGY MADÁR... DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

**1993-ban megtörtént, 2001-ben Ridley Scott megfilmesítette, 2003-ban pedig számítógéped segítségével Te is „átélheted” az amerikai Delta Kommandó szomáliai milicistákkal vívott ellentmondásos küzdelmét...**

**A** Novalogic Delta Force sorozatának aktuális darabja, a Black Hawk Down (BHD) március végén landolt a boltok polcain. A játék 15 egyszemélyes küldetésben dolgozza fel az amerikai békefenntartók és kommandósok 1993-as szomáliai „kalandját”, ellenfélként a hírhedt Mohammed Farrah Aidid tábornokot és mindenre elszánt magánhadserégét szerepeltetve. Az első tíz bevetés az emlékezetes 1993. október 3-i megszárlás előzményeiből építkezik (*bővebben lásd keretes írásunkat*), négy pedig az ominózus, balul sikerült akció, illetve az ebből készült Ridley Scott-film eseményeit eleveníti fel (a 15. küldetés a ráadás, háborgó igazságérzetünk megnyugtására).

A ránk váró feladatok igen változatosak (társaink biztosítása levegőből és földről, fogolyszabadítás, szabotázsakciók stb.), néha a lopakodásra, néha pedig a gyors, sebészi pontossággal kivitelezett akciókra helyezve a hangsúlyt. Küldetésenként általában hét-nyolc alfeladatot kell végrehajtanunk, de hogy ezek pontosan milyen jellegűek lesznek, az többnyire csak menet közben derül ki (nem ki-

zárt, hogy a hagyományos „gyalogos” harc mellett társainkat egy Humvee géppuskájával vagy éppen egy helikopter fedélzeti ágyújával kell majd fedeznünk). A játék alatt mindvégig érezhetjük, hogy nem magányos hősként kell megvívniunk harcunkat a mindenre elszánt milicistákkal, hiszen bajtársaink is végzik a feladatot rájuk eső részét; a Black Hawkok hozzák és viszik a katonákat, az apró Kobrák fedezettűzet biztosítanak, a konvojok és egyéb csapatszállító járművek személyezete pedig többnyire nélkülünk is adóz küzdelmet vív Aidid embereivel. Az egész környezet egy minden ízében élő világ benyomását kelti, ahol a rendkívül pörgő játékmenet néha akár a MOHAA egyes küldetéseit is eszünkbe juttathatná – már ha éppen sikerül szemet hunynunk a szomáliai fegyveresek esetenként igen butuska viselkedése felett...

## **SZOMÁLIAI MILICISTA = LELKES ÖNGYILKOSJELŐLT?**

Aidid tábornok zsoldoshadseregének tagjai a jobb életkörülmények reményében lényegében bárkire hajlandóak voltak vadászni, a „korszerű” hadviselésről azonban többnyire csak annyit fogalmuk volt, hogy melyik végén kell megfogni a Kalasnyikovot. A jól működő gerillataktikák mellett gyakran a „menjetelek, oszt lőjetelek őket” harcmódot alkalmazták, vagyis mindenféle kiképzés és szervezetség nélkül a „sok lúd disznót győz” irányelvet szem előtt tartva vetették magukat az ellenre. Az emberélet valóban nem sokat számított arrafelé, de ettől még senki se gondolja, hogy a harcban részt vevő zsoldosok öngyilkosságra törekedtek volna – márpedig a milicisták BHD-ban tapasztalt viselkedése sajnos leginkább ez utóbbi feltevélezt támasztja alá.

Ellenfeleink például a legnagyobb lövöldözés közepette is képesek halálos nyugalommal sétálgatni puskáink előtt (vagy egyszerűen csak álldogálnak, és várják, hogy elébük toppanjunk), a fedezékkere-





## 1993. OKTÓBER 3., SZOMÁLIA, MOGADISHU – A VÉRES VASÁRNAP

Mohammed Siad Barre diktátor 1991-es megbuktatását követően Szomália a szembenálló hadurak hatalmi harcának színterévé vált. A törzsek közt dúló háború hihetetlen méretű éhínséghez vezetett, így az ENSZ 1992-ben 21 ország 30 000 békefenntartóját (köztük 20 ezer tengerészgyalogost) küldött Szomáliába. A hadurakat nehéz volt féken tartani, gyakran tették rá kezüket az éhezőknek szánt segélyszállítmányokra, igazán komoly fegyveres összecsapásokra azonban csak a tengerészgyalogosok 1993. áprilisi kivonása után került sor.

A fővárost, Mogadishut ellenőrzése alatt tartó, kegyetlenségéről híres Mohammed Farrah Aidid tábornok '93 júniusában embereivel törbe csalt és lemészárolt 24 pakisztáni békefenntartó katonát, mire válaszlépésként júliusban az ENSZ-erők támadást intéztek Aidid főhadiszállása ellen. Az akciót követően a helyszínen érkező újságírókra kőzápor zúdult – mindössze egyvalaki élte túl a dühöngő tömeg bosszúját. A világ döbbenet figyelt az eseményeket, Bush elnök (persze az idősb) pedig augusztusban Mogadishuba vezényelte a Delta Kommandót és a 75. gyaloghadtest Ranger regimentjét. Feladatuk Aidid tábornok semlegesítése volt.

Hat hét múlva, október 3-án vasárnap 160 katona indult fényes nappal Mogadishu Bakara piacterére, hogy Aidid két magas rangú tisztjét kézre kerítse. Az akcióra mindössze egy órát szántak, Aidid mili-

cistái azonban vállról indítható rakétákkal lelőtték két Black Hawk típusú helikoptert, és így a támadó katonák közül sokan maradni kényszerültek. Az elkövetkező kevesebb mint egy nap alatt 90 amerikai katona sebesült meg a milicisták tömegével folytatott pokoli küzdelemben, közülük 19-en nem éltek túl sérüléseiket. A másik oldalon 1500-nál is több volt a sérültek és a halottak száma...

Aidid túlélte a mészárlást, csakúgy, mint az elkövetkező néhány hónap összecsapásait. A megtépázott becsületű amerikai csapatokat 1994 elején vonták ki a térségből, eddigre már 60-ra nőtt halottaik száma. Aidid két évvel később, 62 éves korában egy rivális törzssel vívott tűzpárbajban vesztette életét – legalábbis a hivatalos verzió szerint. A Pentagonban pedig azóta, ha valahol netán utcai harc lehetősége merül fel (a jelen iraki események pedig sajnos pont ebbe az irányba mutatnak – Boe), a katonatisztek mindig így figyelmeztetik egymást: emlékezz Szomáliára!



sést még hírből sem ismerik, ráadásul sokszor az sem zavarja őket különösebben, ha néhány méterrel arrébb az ímént puffantottuk le a haverjukat. Ha netán messziről észrevesznek, akkor jobb esetben vadul elkezdnek lövöldözni, rosszabb esetben ész nélkül (na jó, „bátran” ☺...) nyílegyenesen megindulnak embereink felé,

személyes és a tetőkön megbúvó mesterlövészeket), ergo: hacsak nem engedjük őket túl közel, nem okoz különösebb problémát a semlegesítésük. Legalábbis elméletben nem, és jelen esetben ez a lényeg; a pontatlanságot, butaságot és szervezetlenséget ugyanis iszonyatos túlerővel próbálták kompenzálni Aidid had-

Saját katonáink ezzel szemben sokkal életesebben viselkednek; figyelnek egymásra, nem rohannak utánunk ész nélkül, ha pedig netán eltalálnák őket, akkor erre önállóan is képesek reagálni (igaz, a munka oroszlánrészét azért ránk hagyják). Szakasparancsnokként egyetlen küldetésre se indulunk egyedül, általában hárman, esetenként öten segítik a bevetést. A szokásos utasítások (Lőj, ne lőj, gyere, maradj stb.) mellett nagyon jól használható a „dobj be egy gránátot” parancs, és így közösen sokkal könnyebben intézhetünk el egy-egy nagyobb ellenséges tűzfészket. Érdemes hát vigyázni bajtársainkra, nagy segítség lehet a jelenlétük!

### KI A BARÁT, ÉS KI AZ ELLENSÉG SZOMÁLIÁBAN?

A szomáliai főváros, Mogadishu utcáin nyüzsögnek a hétköznapi emberek (szerecséres gyerekek nélkül), akik persze legalább annyira utálnak minket, mint Aidid zsoldosai – csak éppen ők nem golyókat, hanem átkokat és köveket szórnak ránk. Milicista és civil között mindössze annyi

„Ellenfeleink pontatlanságát, butaságát és szervezetlenségét iszonyatos túlerővel próbálták kompenzálni Aidid hadnagyai (no meg persze a programozók)”

és csak az utolsó pillanatban nyitnak tüzet. Nem tudom, miben bízhatnak ilyenkor, hiszen tisztos távolból is játszi könnyedséggel szedegethetjük le őket – helyenként bizony kacsavadászatra hasonlít egy-egy ilyen manőver. Mindezek tetejében a szedett-vedett haderő tagjai meglehetősen gyatrán céloznak (leszámítva az utolsó néhány pályán tapasztaltakat, illetve az abla-

nagyai (no meg persze a programozók), és ahogy azt Ridley Scott is bemutatta, ez a taktika szörnyű emberáldozatok árán ugyan, de működik. Ha mindezt kiegészítjük a városi környezettel, vagyis hogy minden sarkon, minden házban és minden ablakban ellenség lesheg ránk, akkor a fenti problémák már nem is tűnnek olyan súlyosnak – vagy legalábbis könnyebb átsiklani felettük...

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Novalogic
- KIADÓ  
Novalogic
- WEBOLDAL  
www.novalogic.com
- FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS  
2003. április közepe

### DFBHD

- KATEGÓRIA  
Taktikai shooter
- KÖRNYEZET  
Szomália, 1993
- NEHÉZSÉG  
Közepesen nehéz
- ÚJRAJÁT-SZANÁD-E  
Igen

### WEB



## MULTIPLAYER LEHETŐSÉGEK ÉS A PÁLYASZERKESZTŐ

Akinek nem lenne elég az egyjátékos rész, annak érdemes szerencsét próbálnia multi vonalon, hiszen a BHD-t erre a játékmódra is alaposan felkészítették. A helyi hálózat mellett a Novalogic saját szervere, a Novaworld is a játékosok rendelkezésére áll – egy gyors regisztrációért cserébe. A szingli térképek mellett legalább 10–15 multi térkép, illetve ezek különböző variációi is helyet kaptak a játékban, ezek közül öt, kifejezetten méretes pályát a nagyobb létszámú összecsapásokhoz terveztek. A fejlesztők nem titkoltan a *BF: 1942* babérajaira pályáztak a többjátékos világ kialakításakor (mivel egy partiban akár 64-en is részt vehetnek), és bár azt csak az idő dönti majd el, hogy a „multi-társadalom” mennyire lesz elégedett a BHD

ezen részével, az első személyes benyomások kedvezőek voltak.

A karaktertípus (például mesterlövész vagy szanitéc) kiválasztása után hét különböző játékmódban mérhetjük össze képességeinket. A „Deathmatch” és a „Team Deathmatch”, úgy gondolom, nem szorul különösebb magyarázatra, csakúgy, mint a „CTF”, illetve ennek egy zászlós változata, a „Flag Ball”. A „Search and Destroy” és az „Attack and Defend” játékmódokban az ellenfél bizonyos stratégiai fontosságú létesítményeit kell a levegőbe röpítenünk (mindenképpen persze a saját épületekre vigyázva), a „King of the Hill”-ben pedig előre meghatározott ideig kell védenünk egy adott területet a győzelemhez. Kimaradt viszont a programból,

hogy az egyjátékos küldetéseknek közösen is neki lehessen ugrani, így sajnos be kell érniünk a multi pályák kínálati lehetőségekkel. A BHD fejlesztői előzékenyen a jövőre is gondoltak, és ezért a CD-n helyet kapott egy relatíve könnyen kezelhető pályaszerkesztő program is (jómagam szinte semmilyen gyakorlattal nem rendelkezem ezen a területen, mégis kb. 10 perc alatt sikerült találmra összedobnom egy sivatagi városkát, így annyira tényleg nem lehet bonyolult). Egy biztos, akinek tetszik a játék, új pályákban biztos nem szenved majd hiányt (különösen, hogy a netről minden bizonyosan rövid időn belül ömlenek majd a jobbnál jobb térképek – szerintem mindössze hetek kérdése például egy „Umm Qasr” mod megjelenése...)

### CHART

- **Rainbow Six: Raven Shield**  
87%
- **Delta Force: Black Hawk Down**  
82%
- **Ghost Recon**  
80%
- **Rogue Spear: Black Thorn**  
65%

a különbség, hogy az egyiknek Kalasnyikov van a kezében, a másiknak pedig nem, és míg az előbbit lőhetjük, addig az utóbbita vigyáznunk kell. Bizony nem lehetett egyszerű ilyen körülmények között harcolni!

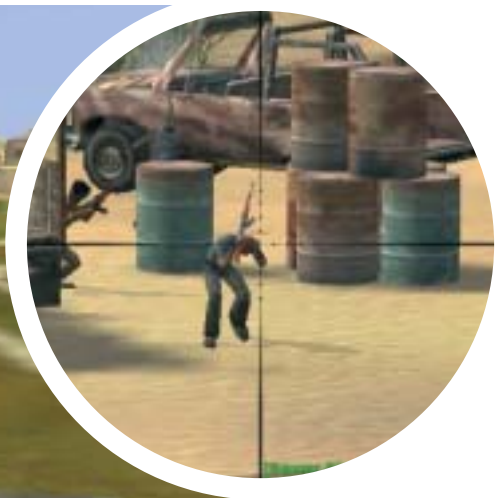
Aidid seregei általában könnyűfegyverzetel voltak felszerelve (géppisztolyok, rakétavetők és terepjárókra szerelt géppuskák), így a játékban is ilyen ellenállásra számíthatunk. Saját katonáink ellenben az amerikai fegyverek nyújtotta előnyöket élvezhetik a bevetések alatt – egy kicsit talán túlzó mértékben is. A Delta Kommandó által használt fegyverekkel ugyanis olyan pontosan lehet célózni, hogy ami

két pixelnél nagyobb és mozog, azt egy lövéssel biztosan le lehet teríteni. Ez még egy speciális mesterlövész-felszereléstől is szép teljesítmény, hát még egy hagyományos M16-os gyalogsági puskától! Fegyvereinknek mindenesetre szinte semmi szórása nincs, így aztán, bár komoly arzenálból válogathatunk, lényegében teljesen mindegy, hogy mit viszünk magunkkal a bevetésre.

Az elesett milicisták Kalasnyikovjait sajnos nem tudjuk felvenni, ebből adódóan lőszerkészletünket is csak a város különböző pontjain elhelyezett csomagokból pótolhatjuk. Általában ugyanitt lelhetünk rá az életet jelentő egészségügyi ládákra

is, amelyeket egyébként különösen érdemes megbecsülni, hiszen a küldetések alatt csak meghatározott számú mentési lehetőséget kínál fel a program. A feladattól függ, hogy pontosan mennyit (háromnál általában többet, tíznel mindig kevesebbet), de őszintén szólva soha nem hiányzott több, mint ami amúgy is rendelkezésre állt. A küldetések többsége egyébként 10-15 perc alatt teljesíthető, és így a játék valóban kicsit értelmét vesztené, ha minden sarkon engedne menteni; nem érdemes hát ezen bosszankodni, jelen esetben közel sem olyan szörnyű megoldás ez, mint ahogy azt esetleg konzolos tapasztalatok alapján gondolnátok.





### SZOMÁLIA POKLÁNAK MEGIDÉZÉSE

Aki látta a *Sólyom végveszélyben* című mozi, nyilván egyetért velem abban, hogy a kilencvenes évek szomáliai poklának hangulatát igen nehéz feladat lehetett számítógépre átültetni. Sokak meglepetésére a Novalogic fejlesztőinek kitűnően, úgy mond a „fenti hibákat elhomályosító módon” sikerült teljesíteniük az elvárásokat. Kezdeném először is a zene méltatásával, amely amellet, hogy szédületesen magával ragadó, hibátlanul adja vissza mind a film, mind pedig az akkori események – és persze Szomália – ellentmondásosan nyomasztó hangulatát. A dallam a küldetések alatt is gyakran változik, néha feszültebbé, néha lágyabbá válik. A legzseniálisabb váltást az egyik későbbi pályán éreztem, ami-

viSSzaköszön a BHD-ben, így a robbanások ezúttal is bámulatosan élethűen festenek, csakúgy, mint a szinte mindenütt jelen lévő, koromfekete füst. Egy terepjáró levegőbe röpítése után a szélrózsa minden irányába repkednek az alkatrészek, és bizony előfordult, hogy egy felém tartó gumiabroncs láttán én magam is félrekaptam a fejem. A víz fodrozódása jól megfigyelhető a helikopterek elhaladásakor vagy egy gránát becsapódásakor, az alacsonyan szálló gépmadarak keltette homokvihár pedig ötletes újítás. Ugyancsak roppant látványos a tengerbe eső lövedékek nyomán felcsapódó vízoszlop tükröződése, a golyózápor után fákrról hulló levelek pedig lassan már alapkövetelménynek számítanak egy ilyen játékban.

belülről sem vidámabbak, egy-két kivételtől eltekintve szinte minden berendezési tárgy áldozatul esett a törzsi villongásoknak. Téglával aládúcolt vaságyak, ripyitára lött közfalak és persze a nagyurakat éltető feliratok a falakon; akárcsak a filmben, itt is hamar kerít hatalmába az érzés: gyorsan végezni a feladattal, és el innen!

Az egyetlen apró negatívum ezen a fronton, hogy a BHD – jó öreg novalogicos módra – mellőzi az olyan „felesleges sallangokat”, mint például a körítés vagy az átvezető animációk, így aztán a kb. fél perces intro után már indulhatunk is a bevetésekre (a 11. küldetés előtt és a 14. küldetés után azért kapunk még egy rövid filmbejátszást, és ez – az egyéb Novalogic-alkotásokat ismerve – komoly előrelépésnek számít ☺). Karrierlehetőségről természetesen ne is álmodjatok, igaz, a játékos statisztikáit azért számon tartja a program.

### MAXIMUM FEELING

Hangulat szempontjából tehát jelesre vizsgázott a program (leszámítva az előbb ecsetelt körítés puritán mivoltát), a grafika és a zene tökéletesen passzol a témához, az akció rész pedig olyannyira változatos, pergő és élvezetes, hogy a legtöbbszor tényleg képes feledtetni az MI durva hiányosságait. Mindazok élvezik majd a programot, akik az akcióelemeket a taktikai rész fölé helyezik, hiszen a BHD a fejlesztők minden igyekezete ellenére is inkább „csak” egy lövöldözős játék, mintsem valamilyen Rainbow Six-klón Szomáliában. Az egyszemélyes hadjárat számomra kicsit rövidnek tűnt, a bevetések többsége azonban olyan remekül adta vissza a Ridley Scott-féle remekmű feelingjét, hogy ezáltal akár sokadik nekifutásra is érdekesek maradhatnak. A film rajongóinak tehát kötelező darab a BHD, de a zseniális hangulat okán talán azok is érdekesnek találhatják majd, akik eredetileg egy taktikai szimulátornak jobban örültek volna...

Del

„Az utolsó néhány száz méteren loholva önkéntelenül rajtam is eluralkodott az a ‘megszégyenítettség’ érzés, amelyet a tengerészgyalogosok élhettek át Mogadishu utcáiról menekülve”

kor is egységemmel a várost elhagyó konvojt kellett fedeznem (akárcsak a filmben), és az utolsó néhány száz méteren loholva önkéntelenül rajtam is eluralkodott az a „megszégyenítettség” érzés, amelyet a tengerészgyalogosok élhettek át Mogadishu utcáiról menekülve. A zene által keltett nagyszerű hatást remekül egészítik ki a különböző hangeffektek, így például a szomáliaiak (civiliek és milicisták) folyamatos kiabálása, a hangosbeszélőkön továbbított propagandaszóveg, a sikolyok, az üvegcsörömpölés és a robbanások, nem is beszélve a folyamatosan jelen lévő, helyenként közeli, helyenként távolabbi fegyverroppogásról. A tökéletes hangok mellé impozáns látványvilág társul, köszönhetően a Comanche 4 jól bevált 3D motorjának. A C4-ben debütált látványeffektek nagy része – ha esetenként csak rövid időre is –

A bevetések helyszínére gyakran helikopteren érkezünk, és ilyenkor derül csak ki igazán, hogy mire is képes ez a C4 motor. A levegőből hatalmas terület láthatunk be, sivatag felett repülve a távoli dűnékben, egyébként pedig egy kb. kerületnyi méretű városrész vagy település életében gyönyörködhetünk. Az utcákon helybeliek végzik mindennapos teendőiket, az ugyan-csak nagy számban jelen lévő milicisták pedig többnyire AK-47-esekkel és RPG-kkel üdvözlik a fekete madarakról földre ereszkedő „megmentőiket”. Az országot sújtó válság nyomai ugyan a levegőből is jól látszanak, közelről azonban még nyomasztóbb az élénk társul kép; mindenütt betört ablakok, a felismerhetetlenségig szétronscolódott autók, nyomortelepek, bádogviskók, szemétkupacok és alkalmi barikádok fogadják az idegeneket. A házak

### HARDVER

#### ■ Minimumkonfig.

PIII 733 MHz,  
256 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB

#### ■ Tesztkonfiguráció

P4 2.0 GHz,  
512 MB RAM,  
GeF4 Ti 4200,  
SB Live

#### ■ Tapasztalatunk

„Erős gépre lesz szükség a program tökéletes futtatásához, minél több memóriával”

### ÉRTÉKELÉS

- tökéletesen adja vissza a film hangulatát
- szuper jó zene
- Comanche 4 3D motor – gyönyörű grafika
- roppant buta MI
- rövid egyszemélyes kampány
- puritán keretrendszer, szegényes körítés

#### ■ Grafika



#### ■ Zene



#### ■ Hangok



#### ■ Játéhatóság



**82**  
százalék



ZSUKOV MESTER VISSZAVÁG

## BLITZKRIEG

■ KATEGÓRIA: valós idejű/megállítható stratégia ■ KÖRNYEZET: II. vh. ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**A tavaly megjelent Sudden Strike 2, bár közel sem aratott akkora sikert, mint az első része, még így is igazán népszerűvé vált. A német programozók „támadására” most megérkezett a válasz: az orosz Nival fejlesztőgárdájának alkotása ugyan sokban hasonlít a riválisra, de legtöbb tulajdonságában lazán übereli azt. Lássuk hát, mitől döglök a Stuka!**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Nival Interactive
- KIADÓ  
CDV
- WEBOLDAL  
www.nival.com
- FORGALMAZÓ  
Automex Kft.
- MEGJELENÉS  
2003. május 5.

WEB

TIPP

A stílus mindenképpen azonos az SS 2-ével, aminek a pontos meghatározása „második világháborús arcade” vagy „világháború-light”. Ez azt jelenti, hogy háborús környezetben játszódik, játéktól függően törekszik a történelmi hitelességre, vagy csak díszletként használja a korabeli eseményeket. A harctéri realizmus szimulálása általában igen felületes, és az egységek tulajdonságai sem fedik teljesen a valóságot. A hangsúly első sorban az élvezetes játékméneten van, úgyhogy a hardcore stratégák és a valós idejű stratégiákon felnőtt játékosok általában nem tudják meggyőzni egymást, hogy miért jók vagy nem jók az ilyen jellegű játékok. A Blitzkrieg első ránézésre egyértelműen a könnyed stílus képviselője, annak ellenére, hogy a fejlesztők részletes harci küzdelmeket ígértek. A béta-verzióban mindebből nem sokat láthattunk, emiatt

aztán kis híján el is tettem egy harckocsiárokba az egész programot, a fejlesztőket pedig büntetőszázadba utaltam. Szerencsére az első csalódást egy második követte, ezúttal azonban kellemes volt – mégiscsak bekerült számos ígéret a játékba, így, még ha nem éri is el egy *Panzer Generals* színvonalát, maradandó alkotást hozott létre a Nival fejlesztőcsapata.

### HÁBORÚ ÉS BÉKE

Nézzük először a külsőségeket. Annak idején a SS 2 is egészen jó grafikával rendelkezett, de azért semmi extrát nem nyújtott – hogy a szörnyűséges pixelkatonákról ne is beszéljünk. A BK e szempontból hatalmasat alkotott: bár maradtak az izometrikus megjelenítésnél, ez egy cseppet sem jelent problémát, mert a grafika ettől még überász. A havas, erdős és sivatagi tájak kifejezetten hangulatosra sikerültek, az épületek jól kidolgozottak

és változatosak, a gyalogság, bár elég apró, de elviselhető. A harckocsik pedig egyszerűen gyönyörűek! *(Múltkor erre jött egy lánctalpat és ágyúcsövet viselő lány. Alig lehetett Uhu levakarni róla ©... – Bad Sector)* Álcázófestékkel bevonva, tornyukat forgatva nyomulnak előre, az ellenség legnagyobb rémületére. Megemlítenédők még a repülő is, amelyek szintén lenyűgözőre sikeredtek – különösen félelmetes a hatalmas méretű bombázók megjelenése. Mind a járművek, mind a légi erők egységei 3D-sék, talán ebből is adódik, hogy ennyire látványos a kinézetük. Mivel azonban a játék a háborúról szól, a pusztítások nyoma is megjelenik, és itt is csak pozitívumokat lehet felsorolni. A romba döntött épületek legalább olyan kecsesek, mint ép állapotukban, és szegény fák is áldozatul tudnak esni a hadműveleteknek. Azonban itt is a harcjárművek viszik a pálmát: csinos kis robbanás során kiég-





nek, sőt a harckocsiknak néha még a torony is lerepül. A harc többi eseménye is igen részletes: megfigyelhetjük, ahogy a lövegek kezelőszemélyzete dolgozik – adagolják a lőszeret, forgatják a lövegcsövet, illetve irányzékát föl-le mozgatják. A harckocsik lánctalpa nyomot hagy a földön, ráadásul a kerítést is kidöntik jártukban-keltükben. Hab a tortán az időjárás változása: a zuhogó eső, a tomboló homok- vagy hóvihár láttán szinte megsajnáljuk katonáinkat, amiért ilyen időben kell harcolniuk. Ami viszont meglehetősen szájalmas, az a kilótt járművek és

stratégiáknál szinte semmi jelentősége nincs a kampánynak, (már, ha egyáltalán van benne – lásd *Combat Mission* ©) fel-újítják a *Panzer Generals* rendszerét. Ez azt jelenti, hogy vannak saját egységeink, amelyek tapasztalatot gyűjtenek, fejlődnek, így érdemes rájuk vigyázni, és buszgatni őket. Mivel nem mi vásároljuk őket, hanem automatikusan jutunk hozzájuk, a Nivalt dicséri, hogy csak a kevésbé pusztulós egységek tartoznak a magba – vagyis a páncélosok és a tüzérség. A gyalogság és a szállítójárművek nem. Csapatunkat nem bővít-

## „A harckocsik lánctalpa nyomot hagy a földön, ráadásul a kerítést is kidöntik jártukban-keltükben.”

meghalt katonák eltűnése. Nem hinném, hogy annyira megterhelné a rendszert, hogy egy-két percen belül el kéne tűnniük...

### A VILÁG NEM ELÉG

A fejlesztők egyik komoly ígérete arról szólt, hogy szakítva az utóbbi néhány év trendjével, ahol a második világháborús

hetjük önkényesen, de néha kapunk újabb alakulatokat. Ez nem is baj, mert meglévő harccsoportunkkal kell megoldanunk a feladatokat, nem pedig egy legyőzhetetlen superhadsereggel. Harci eszközeink upgrade-je viszont elég bután lett megoldva: ha megjelenik egy modernebb eszköz, minden egységünket azonnal felfejleszhet-

## VILLÁMHÁBORÚ A VALÓSÁGBAN

Talán kevésbé ismert, hogy a villámháború elméletét angol, illetve szovjet szakértők dolgozták ki, csak éppen hazájukban senki sem volt kíváncsi az új elméletekre. A németek viszont örömmel átvették, és sikeresen alkalmazták. Mi tehát a villámháború lényege? A parancsnokság, a felderítés adatai alapján, kiválasztja a front egy-két pontját, ahol a leggyengébb a védelem, majd az ellenség számára észrevétlenül felvonultatja a többszörös helyi túlerőben lévő erőit. Némi tüzérségi, esetleg légi csapás után, amivel megpuhítják a pontokon a védelmet, nagyszámú harckocsi, lövészpáncélosokon szállított gyalogság, esetleg önjáró tüzérség támad, majd a túlerő segítségével legyőzve a védelmet, továbbnyomul. A cél, hogy az ellenséges területen minél távolabbra jutva elvágják az utánpótlási vonalakat, megsemmisítsék a parancsnoki központokat, így káosz okozva, gyengítsék az ellenséget. A kialakult résbe benyomulva követi őket a gyalogság, amely jobbra-balra fordulva, sarlószerűen bekeríti a még védekező ellenséget, majd felszámolja az utánpótlástól elvágott egységeket. Mindehhez szükséges a légi fölény, amellyel egyrészt az ellenséges légi felderítést akadályozhatjuk, másrészt a saját egységek előrenyomulását biztosíthatjuk, illetve az ellenség utánpótlását vagy csapatösszevonását is akadályozni tudjuk. A szovjetek is megpróbálták alkalmazni 1944-től a villámháborús stratégiát, de közel sem értek el akkora sikereket, mint a németek. Miért? Bár kiváló volt az álcázásuk, és masszív túlerővel rendelkeztek, a parancsnokoknak túlságosan meg volt kötve a kezük – mindent pontosan úgy kellett végrehajtaniuk, ahogy az a parancsban szerepelt. A német parancsnokok számára azonban csak a feladatot határozták meg – a megvalósítás módját illetően általában szabad kezet kaptak.

jük, ami egyrészt nem túl hiteles (pl. 1942 nyarán még nem volt annyira gyakori a hosszú csövű PZ IV-es), másrészt nem is motiváló. Igaz ez a hadjáratokra és a csatákra is – mindegy, hogy hogyan teljesítünk, a háború és az offenzíva menete teljesítményünkötől függetlenül alakul. A kampányokkal amúgy nincsen probléma: német, angolszász és szovjet oldalon is vitézkedhetünk, ráadásul igen hosszasan. Az egyes hadjáratok részekre vannak bontva, időnként véletlenszerű küldetések közül választhatunk, majd történelmi csatákban kell részt vennünk. Előbbiek általában egy csöppet unalmasak és könnyűek, utóbbiak viszont izgalmasak, és igazi kihívást jelentenek még a veteránok számára is. Kellemes apróság, hogy parancsnokunk úgyszintén skilleződik a hadjáratok során: különböző tulajdonságai fejlődnek, kitüntetések kap, és néha elő is léptetik. Figyelemre méltó, hogy a program azt is számba veszi értékeléskor, hogy mennyi idő alatt teljesítettük a küldetést, és hányszor töltöttük vissza az állást. Szerencsére azonban nem túl szigorú ez ügyben ☺. Amit viszont rossz néven vettem, az a MI viszonylag gyenge szereplése volt. Semmi önálló megmozdulása





nem volt, mindig csak azt tette, amit a pályadízajnerek előírtak neki – semmi váratlan ellentámadás, semmi büntetés.

### FELE KIRÁLYSÁGOMAT EGY TIGRISÉRT!

Maguk a csaták a valóságosság szempontjából felemásra sikeredtek. Sok olyan esemény van, ami a valóságban is így történt – pl. a saját és ellenséges tüzérség párbaja – de előfordul számos olyan is, amely a *Sudden Strike*-os hagyományokat folytatja. Erre jó példa, a tüzérségnél maradvra, hogy a messze hordó lövegek viszonylag ki tudják fölülről lőni a harcokocsikat, ami a valóságban igen ritkán fordult elő. A gyalogság sajnos alapvetően itt is használhatatlan: hiába tud küszni-mászni, nagyon könnyen fűbe harap. Ráadásul még lövészárkokban kuporogva, vagy házakban lapulva is lazán kilőhető, ami jelentősen csökkenti a stratégiázás lehetőségét. Pozitívum viszont, hogy bakáink jó eséllyel semmisíthetnek meg páncélosokat gránátokkal, ha elérnek odáig. A realitást erősíti, és az irányítást könnyíti az a momentum is, hogy

gyalogságunk szakaszokból áll, vagyis nem kell minden egyes katonát külön-külön irányítani. A szakaszok jól felépítettek, azaz van tiszta, géppuskás, esetleg páncéltörő puskás is. Ezzel szemben létezik egy gyalogos egység, amelyik túlságosan is erőse sikeredett a felderítő nemcsak szinte láthatatlan, de mesterlövész puskájával könnyedén leszedi a lövegek kezelőszemélyzetét is. Ő egyértelműen az arcade vonalat erősíti, hiszen keveredik benne a kommandós, szuperkatona és a felderítő szerepe. A harcokocsik nemcsak látványban a legkidolgozottabbak, de tulajdonságaik terén is: első, hátsó, oldalsó, sőt még tetőpáncélzat értékük is van. Lövegük páncélatütő értéke éppúgy szerepel a játékban, mint az, hogy mennyit sebez – összecsapáskor több eset is előfordulhat: nem találjuk el az ellenséges páncélost; eltaláljuk, de lepattan róla; eltaláljuk, de csak kis sérülést okozunk; komoly sérülést; esetleg elsőre kilőjük (ez viszonylag ritka). Az is megeshet, hogy nem tudjuk kilőni ellenségünk páncélzatát (pl. korai német harcokocsik vs. KV-1), ilyenkor csak a tüzérség vagy a gyalogság grá-

nátaiban bízhatunk. A legfontosabb egységtípusokkal mind szembesülünk majd a játékban, bár lehetett volna ennél több is. A német szövetségesek közül pedig egyedül a finnekkel találkozunk.

### „NÓÓÓTA IN-DULJ!”

Egy világháborús játéknál egyáltalán nem fontos szempont a muzsika, hiszen általában inkább a lövöldözésre figyelünk, és nem holmi zenészekre. Itt azonban más a helyzet. A motívumok változatosak: időnként lelkesítő, máskor hátborzongatóak, de egyszerűen megunhatatlanok.

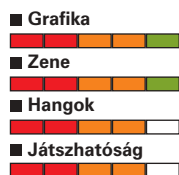
A hangeffektek sem rosszak, különösen a páncélosok zörgése-dübörgése és a katonák néha vicces, néha ijedt beszélései. Mindezt összevetve azonban nem elég ütősek, nem érezzük rajtuk a háború dohártyaszagát. Összességében nagyon kellemes csalódást okozott a Blitzkrieg: bár továbbra is hiányoltam a valós harctéri viszonyokat, de a kampány, saját egységeim és parancsnokom fejlődése nagyon lekötött, szinte abba sem tudtam hagyni a küzdelmet. **Uhu**

## ÖSSZEHASONLÍTÁS

	SUDDEN STRIKE 2	BLITZKRIEG
<b>GRAFIKA</b>	<b>7/10</b>	<b>9/10</b>
	A látvány nem mondható rondának, de nem is valami különleges. A harcokocsik és a házak szépek, de a pixelkatonák és az időjárás kiábrándítóak, ráadásul semmilyen komolyabb effektel nem találkozunk.	Bár a táj izometrikus, de a járművek és a repülő 3 D-sek, ami nagyon feldobja a játékot. Az eső, a homok- és a hóvihár káprázatos, akárcsak a szétrobbanó harcokocsik látványa. A víz is kiemelkedően szép.
<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8/10</b>	<b>8/10</b>
	Egy valós idejű vagy megállítható stratégiánál különösen fontos az egységek kezelhetősége. Ez ügyben nincs is semmi probléma, csapataink végrehajtják a kiadott parancsokat, de komolyabb manőverezésre nincs lehetőségünk.	A lánca köthető parancsok lehetőségével együtt ez különösen jól sikerült. Sajnos azonban egységeink hajlamosak néha a „táncre” (összevissza forgognak), ezért nem kap magasabb értéket.
<b>ÖSSZETETTSÉG</b>	<b>6/10</b>	<b>8/10</b>
	Bár összesen öt nemzet élén indulhatunk csatába, a küldetések semmilyen összefüggésben nem állnak egymással. Néha találkozunk pár egységünkkel a következő pályán is, de nincsen saját csapatunk, ami erősen csökkenti a motivációt.	Bár a kampány nem veri a Panzer Generals első részét, de a saját, fejlődő egységek beillesztése vidámságra ad okot, akárcsak parancsnoki tulajdonságaink javulása, valamint időnkénti előléptetésünk és kitüntetéseink.
<b>HANGULAT</b>	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>
	A játékban a második világháború csak egyszerű díszlet. Sem történelmi hitelességben, sem harctéri realizmusban nem törekszik az igényességre, ami miatt hosszú távon unalmas lesz a küzdelem.	Bár itt is inkább arcade háborúzásról beszélhetünk, számos tulajdonsága van, amely közelíti a valós harctéri viszonyokhoz. A látványos animációk szintén fokozzák a lelkesedést, akárcsak a félelmetesen szép és hangulatos háttérzene.
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>28/40</b>	<b>33/40</b>

### ÉRTÉKELÉS

- látványos és hangulatos grafika
- összetett játékmenet
- motiváló kampány...
- ...ami azért lehetett volna kidolgozottabb is
- lehetett volna még kevésbé „arcade”
- apró figyelmetlenségek



**86**  
százalék



MEL GIBSON

# jelek



## EXTRÁK:

- DD 5.1 MAGYAR HANG
- MAGYAR NYELVŰ MENÜRENDSZER, MAGYAR FELIRATOS EXTRÁKKAL
- 5 KIMARADT JELENET
- SHYAMALAN ELSŐ TALÁLKOZÁSA A FÖLDÖNKÍVÜLIEKSEL
- ÍGY KÉSZÜLT A FILM
- A FILM EFFEKTJEI
- KERESÉS A JELEK UTÁN
- A JELEK MEGRAJZOLÁSA
- A FILM ZENÉJE
- ÉS MÉG MÁS EXTRÁK

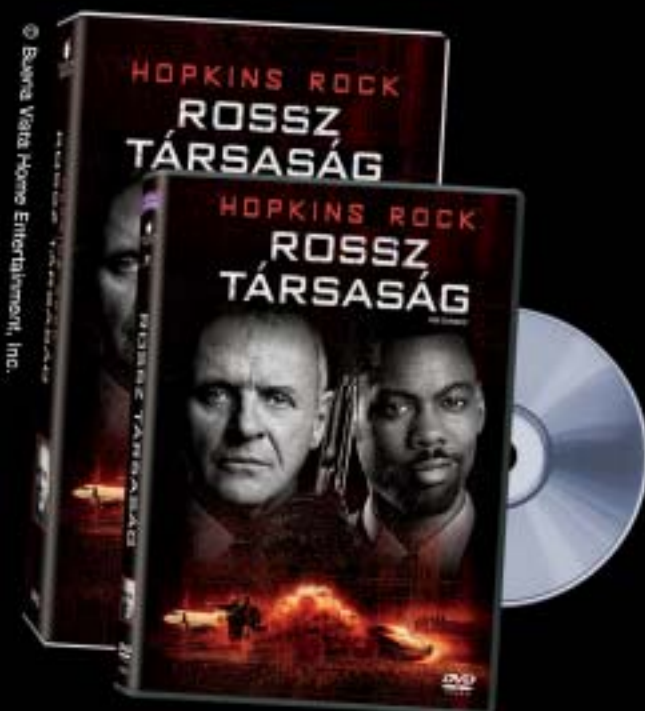
© Buena Vista Home Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva!

## Megvásárolhatók videokazettán és DVD-n!

ANTHONY HOPKINS CHRIS ROCK



# ROSSZ TÁRSASÁG



## EXTRÁK:

- DD 5.1 MAGYAR HANG
- MAGYAR NYELVŰ MENÜRENDSZER, MAGYAR FELIRATOS EXTRÁKKAL
- ROSSZ TÁRSASÁGBAN - PILLANTÁS A KULISSZÁK MÖGÉ



Forgalmazza az Intercom Rt. 1145 Budapest, Bácskai u. 29-36.  
Tel: 1-467-1400 Fax: 1-467-4242

www.intercom.hu  
www.cinematrix.hu





**AZ ERŐD MÁR NEM A RÉGI, MESTER!**

## MASTER OF ORION 3

■ **KATEGÓRIA:** körökre osztott űrstratégia ■ **KÖRNYEZET:** sci-fi ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán

**A körökre osztott űrstratégiák lelkes híveivel együtt alig tudtam kivárni azt a röpké 6 évet, amíg a quicksilveres srácok összehegesztették a stílus valaha készített legjobb játékának folytatását. Végre megérkezett, és a tesztelésbe belefeccölt hosszú idő után megpróbálom tisztázni, hogyan is sikerült a Nagy Mű.**

### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Quicksilver

■ **KIADÓ**  
Infogrames

■ **WEBOLDAL**  
<http://mo3.quicksilver.com>

■ **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**  
már kapható

CD

DVD

WEB

Az értelmes fajok eredete egészen a Központi Mag rendszeréig vezethető vissza, ahol egy rendkívül ingatag féregjárat mellett egy kivételesen intelligens faj felemelkedvén az űr irányába fordította tekintetét. A féregjáratba belépve nem volt visszaút, a faj vezetői tehát helyénvalónak találták, ha a kétes elemeket és a bűnözőket hajóra rakva azon keresztül útnak indítja őket az ismeretlenbe. A járat használata viszont elképesztő módon felgyorsította csillaguk öregedését, és ironikus módon óriási kolonizálójajók fedélzetén a „rendes” polgárok is kénytelenek voltak követni kítaszítottjajukat – el, minél messzebb a szupernovává alakuló rendszerük szívéből... (a kézikönyv nagy részét elfoglaló kerettörténet további ismertetését lásd a boxokban ☺).

### A KOMPLEXITÁS GYÖNYÖRKÖDTE?

Azt, hogy a MoO sorozat az összetett és bonyolult játékok közé tartozik, azt hiszem, nem kell sokáig bizonygatnom. Erre most sikerült rátenni még egy lapáttal, melynek eredményeképpen ember legyen a talpán, aki tovább bírja 10 percnél, miután szembesül a táblázat-, csúszka- és gomberdővel, ami a játékban fogadja. Ez igaz már az új játék indításának konfigurálására is, de persze megéri kitarónak lenni (egy bizonyos szintig ☺), és gyűrni egyre tovább. Választhatunk kezdésnek mindjárt 8-féle alapfaj összesen 16-féle egymástól nagyon különböző képviselője közül, melynek egyedei az igen hosszú játékmenetben hű alattvalóinkként a többi birodalom galaktikus porba taszításában lesznek hatékony segítségünkre. Mindenki más-más szinten jeleskedik a 12 alaptulajdonságban, de persze saját magunk is eloszthatjuk a kezdeti

pontszámot azok között a tulajdonságok között, amelyekre úgy érezzük, nagy szükségünk lehet... Ez után még következnek fél tucat egyéb beállítás, ami a játékmenetre, illetve ténykedésünk helyszínére, a galaxisra vonatkozik. Itt már csak a győzelmi lehetőségeket emelném ki: választható az „összes faj legyűrése” (erőszakos, amolyan darálós típusú) és az „Orion Szenátus vezetőjének való megválasztás” (diplomataikus, amolyan besimulós megoldás). A harmadik a legizgalmasabb és legnehezebb út: az „antari titkok felfedése”, ami őt, az egész térképen elrejtett és brutális túzerőt képviselő leviatánok által védett ősi és igen értékes tudomány megszerzését jelenti.

### LÁTVÁNYOS JÁTÉKOT VÁRTÁL? BEBUKTAD...

Az űr térképét és a menüket magunk elé tárva a MoO3 nem kápráztat el a túlzott



„ficsörösséggel”, de mondhatnánk: „most nem ez a lényeg!” Oké-oké, de azért ne tagadjuk, a kicsit egyszerű külső erősen hajaz a Star Trek filmek dizájnjára... A cél mit sem változott, tehát még mindig egy árva lakott bolygóval és harmatos kezdőflottával vágnak neki a nagy kalandnak, hogy a csillagok közötti féregjáratokon közlekedve felfedezzük és benépesítsük a környező naprendszereket. Céljainkat segíti a kifejlesztésre váró több mint 300-féle találmány: nem fogunk unatkozni tehát – gondolhatnánk. És milyen rosszul tesszük! A készítő szerették volna leküzdeni azt az ősz stratégiai gyermekbetegséget, amikor is a játékot annak kétharmada után megöli a mikromenedzsmenttel való „szötymözés”.

den a maga útján. Ki lehet kapcsolni ökelmét, de rengeteg funkciót eleve csak a gép birtokol, így magától épít a bolygón, és ami a legszörnyűbb: valamilyen módon így is elállítja az általam kalibrált értékeket (a gonosz kormányzó szerintem nem nyugszik bele az ignorálásába, és visszalopakodik egy kis adóemelésre... – viccen kívül, ez egy hajmeresztő hiba!).

**MERJÜNK NAGYOK LENNI!**

Amint az elején említettem, rengeteg állítgatnivaló van, amit ráadásul szerintem nem túl egyszerűen oldottak meg. A leggyakrabban használatos funkció, a bolygótermelési panel mélyen el van ásva, rengeteget kell kattintgatni, mire elérjük.

**„Megalkották a bolygókörmányzót, mely vállunkról levéve a csip-csup ügyeket, megtesz mindent, ami szükséges”**

Lelövöm a poént: igyekezetükkel elérték céljukat, csak éppen megölték vele a játék első kétharmadát is... Megalkották a bolygókörmányzót, aki levéve vállunkról a csip-csup ügyeket, megtesz mindent, ami szükséges. A gond csak az, hogy túlságosan is sokat. Beállítható, hogy mit részesítsen előnyben, mire fektesse a hangsúlyt, akár magától kolonizálja (!) a környező világokat, azaz csak hátra kell dőlnünk, és megy min-

A bajt csak tetézi, hogy az építési sor csak 3 férőhelyes, így nagyon előre tervezni sem lehet... A Quicksilver szerette volna, ha abszolút a nagy birodalomépítő terveinkre koncentrálnánk, így a kutatás is erőteljesen leegyszerűsödött. A kolóniáink által termelt kutatási pontok elosztásáról rendelkezhetünk mindössze, azaz hogy a hat tudományág (közgazdaság, energia, biológia, matematika, fizika és szociológia)

**Act2**

**MASTER OF ORION SZTORI**

**A polgárháború**

Az új világba érkező telepések a galaxis különböző pontjain találták magukat, közülük is – igen termékeny planétákra akadva – két nép virágzott fel: az orionok, a tudomány, illetve az antaranok, a harc megszállottjai. A konfrontáció elkerülhetetlen volt, az öldöklő háborúnak az orionok tudományos vívmányai vetettek véget: az egész Antaran rendszert egy másik dimenzióban száműzték. Az akció viszont mellékhatásként olyan mélyűri vihart eredményezett, mely hathatósan elszigetelte a naprendszereket egymástól. Beköszöntött a Sötét Kor...

**Pax Humanica**

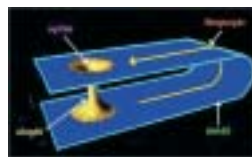
A Sötét Kor alatt egy polgárháború formájában a végzet az orionokat is utolérte: a belviszály okozta háborúk a teljes népességgel végeztek. Az általuk genetikailag módosított és tervezett fajok magukra maradtak a világegyetemben, alkotóikat több ezer év múltán már csak mítikus emlékekben őrzik. A lezúllott rendszerek anarchiájában az emberi faj vette át az irányítást, vezetésével megalakult a Pax Humanica, mely brutális eszközökkel bár, de békét hozott a galaxisra.

**Tudomány a fantasztikumban**

**A FÉREGJÁRATOK**

Már 1935-ben bebizonyította Albert Einstein és Nathan Rosen, hogy a relativitáselmélet a tér-időben „hidakat” (Einstein–Rosen-híd) engedélyez, melyeket ma féregjáratoknak nevezünk. Egy ilyen féregjáratot egy fekete lyuk tudna létrehozni, amely ezen keresztül egy fehér lyukkal vagy egy másik fekete lyukkal kerül összeköttetésbe, amely valahol messze a világegyetemben található. A féregjárat tehát egy alagútszerű rövidítést hoz létre a világegyetem távol lévő pontjai között, egyféle rövidítés megtestesítője a görbült téridőben, mely a görbületet egyszerűen megkerüli. A relativitáselmélet alapján a fényt ugyan nem lehet megelőzni, de egy féregjárat segítségével kicselezhető lenne. Elméletileg fekete lyuk nélkül is létrehozhatók a féregjáratok, amelyek még eléggé nagyok és stabilak is. Ehhez szükséges a negatív energia. A probléma csak az, hogy ahhoz, hogy egy 1 m átmérőjű lyukat megnyissunk, 10–21 m vastag negatív energiájú mezővel kellene körbevenni. Ehhez viszont annyi energia lenne szükséges, mint amennyit 10 milliárd csillag egy év alatt termel. Sőt, ha egy olyan lyukon gondolkodnánk, amelyen akár még egy űrhajó is átférhetne, akkor az ahhoz szükséges negatív energiájú mezők létrehozása több energiát igényelne, mint amennyi az egész világegyetemben rendelkezésre áll.

[www.csillagkapu.hu](http://www.csillagkapu.hu)



milyen százalékban részesüljön a forrásokból. Ezután már csak jönnek körönként az újabb találmányok, de mi nem választhatunk, hogy melyiket kutatjuk, minden az egyes ág támogatottságától függ ☹. Miu-tán minden irányítást a gép kezére játszottunk át, nincsen más dolgunk, mint olvasgatni a körről körre felgördülő „sitrep” ablakot (a situation report – helyzetjelentés szóból), ahol minden fontos történésről (termelés, kutatás stb.) értesülünk.

**CHART**

- **Homeworld**  
92%
- **Imperium Galactica 2**  
91%
- **Haegemonia**  
90%
- **Master of Orion 3**  
69%

**LEGALÁBB LÁTVÁNYOS ŰRCSATÁT VÁRTÁL? BEBUKTA...**

A fene nagy makromenedzsmentben nem maradt nekünk más, mint az űrhajók tervezgetése, a flották kommandírozása és a harc. A 300 találmány jelentős része űrhajó és fegyveralkatrész, szöszmötölő hajlamunkat kiélhetjük hát a hajók optimális összeállításában. Már itt rádöbbenhetünk, hogy az a kb. egy darab árva harmadrangú grafikai tervező, aki a csapatba tévedt, az úrbárkák megalkotásában sem alkotott világrengető csodákat. Minden faj egységei máshogy néznek ki, de hogyan! Leírni nagyon nem lehet, de boldog és harmatos gyermekko-



### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PII 300 MHz,  
128 MB RAM
- **Tesztkonfiguráció**  
Celeron 300 MHz,  
512 MB RAM,  
S3 Trio 64V+
- **Tapasztalatunk**  
„A tesztkonfigon  
simán futott, a töl-  
tési idő is elfogad-  
ható volt.”

### ÉRTÉKELÉS

- koncentrárlhatsz nagy célokra
- rengeteg változatos faj és tállalmány
- alacsony gépigény
- gagyi úrharc
- személytelen bolygómenedzsment

#### ■ Grafika



#### ■ Zene



#### ■ Hangok



#### ■ Játéshatóság



# 69

százalék

romban legóból jóval szebb modelleket alkottam... Az egységek megtermelés után a Nagy Nemzeti Tartalékba kerülnek, és mivel csak úgy magukban nem rohangálhatnak az űrben, taktikai egységekre kell tömöríteni őket. Ekkor meg kell adnunk, hogy milyen típusú (csapatszállító, felderítő, nagy hatótávolságú támadó stb.) flottát szeretnénk képezni, és válogathatjuk is bele a különféle dereglyéket. Az elv szerint a csoport-típus „névadójának” megfelelő hajót mindenképpen tartalmaznia kell a flottillának, de ezenkívül tartalmazhat támogató, csapat-szállító, felderítő és egyéb egységeket is. Óriási baklövészként ezek a típuszsztereotípiák elképesztően merevek, muszáj választanunk közülük, és előfordulhat, hogy van egy rakás csillagrombolónk, de mivel ilyen típusú egységet nem lehet alkotni (hihetetlen!), csak mondjuk „távolsági támadót”, nem tudjuk csatába küldeni a rombolókat. Termelnünk kell egy távolsági támadóhajót, amelynek a flottájába utána támogató egységként berakhatjuk a rombolókat... Ez a túlzott egységspecializálás (mindennek megvan a pontos ellenfegyvere) iszonyú idő- és ideghúzó, ráadásul a németek is valami nagyon hasonló dolgon csúsztak el a II. világháborúban... Magáról a harcról (ez igaz mind az űr-, mind a földi csatákra) való nyilatkozatomnál nagy nyugalomra kell intennem magam. Ha valami, akkor ez valóban bukásra sikeredett. Először is egy óriási zöld méhsejtekkel kirajzolt izometrikus táblán talláljuk magunkat, ahol a hajók alig nagyobbak, mint Béci, a légy produktuma egyheti

### Act 3

## MASTER OF ORION-SZTORI

#### Az antaran uralom

A másik dimenzióba száműzött nép nem adta fel a bosszútól fűtött reményt: tudósai hosszú évezredek munkája árán megalkották a dimenzió-hajtóműveket, mellyel seregeiket vissza tudják juttatni az Orion Szektorba. Az ősi, mindazonáltal sokkal fejlettebb technológiával rendelkező armadáának nem tudtak ellenállni: a Pax Humanica népei sorra behódoltak a megállíthatatlan antaranoknak.

#### Az újrakezdés

Az antaran nép gátlástalanul végezte genetikai kísérleteit a behódoltakon, ami balszerencsésükre vesztüket is okozta: egy elszabadult parazita faj iszonyú kínokat okozva, hihetetlen sebességgel vetett véget létüknek. A teljesen visszafejlődött, tucatnyi génmódosításon átesett 16 orion szektorbeli faj immár felsőbb hatalom nélkül maradvá elkezdhetette saját kis birodalmainak építését a nagy hatalmú ősi kultúrák romjainak árnyékában....

éhezés után... De ez még semmi! Csata közben semmilyen infóhoz nem juthatunk hozzá (életerőpont, pajzsok állapota, ellenfél mibenléte stb.), sőt azt sem tudjuk, hogy a hajóink pontosan melyek, hacsak nem emlékezünk arra, hogy melyik flottába miket pakoltunk bele, és azoknak a hajóknak a megtervezésekor milyen fegyvereket rakunk rá. Bár jobban belegondolva nincs is rá szükségünk, hiszen harc közben egy parancsot tudunk kiadni: azt, hogy ki kit támadjon (hogy melyik fegyverrel és az ellenfél mely részét – felejtst el!).

#### MAGASAN VAN A LÉC!

Eddig sikerült végigkeseregнем az egész cikket, de azért be kell vallani, hogy az a bizonyos harmadik harmad izgalmas tud lenni. Akkorra a játék beérik – persze csak győzd kivárni. Életben tarthat a sitrep olvasgatása, hogy az adott körben éppen mit sikerült felta-

lálni, illetve milyen bolygókat fedeztek fel a kutatóhajók. Igazából ettől tud időrablónvá válni a játék, mert azért csak kivársz még egy kört, aztán még egyet... A probléma az, hogy űrstratégiaiák terén a Haegemonia is nyújtja számunkra azt a bolygómenedzselést, amire szükségünk van, és hát grafikában közel nem lehet őket egy lapon említeni. Igaz, hogy a MoO3 rengeteg dolgot levesz a váladról, de ettől olyan személytelenné válik az egész, nem érzed igazán magadéknak a bolygókat, a felfedezéseket. Ezek alapján a hardcore stratégáknak ajánlom csak a játékot, akiknek van kedvük megtanulni játszani ezzel az igen bonyolult játékkal. A kicsit kezdőtől csak elnézést tudok kérni, de ennek a cikknek a keretein belül nem tudtam nagy segédletet nyújtani a MoO3-hoz, de azért pár jó tanáccsal a Tippek-trükkök rovatban megkönnyíthetem az életüket.

Sam







AZ ÉSZ DIADALA

# CHAMPIONSHIP MANAGER 4

■ KATEGÓRIA: focimenedzser ■ KÖRNYEZET: számtalan nemzeti bajnokság ■ NEHÉZSÉG: könnyű ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

– Halló! Főnök úr? ... – Igen, én vagyok. A helyzet az, hogy csúnyán belázasodtam, ma nem tudok bemenni dolgozni. ... – Persze, a doki azt mondta, hogy pihenjek sokat. ... – Hát, talán a jövő héten. Minden az orvostól függ. ... – Köszönöm, főnök úr. Viszonthallásra!

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
SI Games
- KIADÓ  
Eidos Interactive
- WEBOLDAL  
www.sigames.com
- FORGALMAZÓ  
Automex Kft.
- MEGJELÉNÉS  
2003. április 2.

## WEB

**H**ogy kerül a csizma az asztalra, azaz miért e furcsa bevezető? Nos azért, mert aki megszerzi a Championship Manager 4-et, az jó eséllyel elkapja a fenti „kört” is. Vagy valami hasonlót – a lényeg, hogy munka helyett is edzősködni lehessen ☺!

Aki nem ismeri a sorozatot, az valószínűleg el sem hiszi, hogy ilyesmit lehet írni egy olyan programról, amely – finoman szólva – nem égeti le a lapkákat a grafikuskátyrákról. Az igazat megvallva, a legnagyobb extázist egy élénk színekben villogó csík fogja okozni, rajta egy felirattal: X. Y. scores!

## ÉS ELJÖVE A MEGVILÁGOSODÁS NAPJA

A CM4-et sacc per kábé egy éve kellene nyűstölünk, s mostanra már egyesek (a sekélyesebbek ☺) talán rá is untak volna. Ámde a rétestészta egy rugalmatlan anyag ahhoz képest, ahogy a játék megje-

lenését sikerült elnyújtani. A kiadó arra azért ügyelt, hogy patikamérlegesen adagolt információkkal fenntartsa az érdeklődés amúgy sem alacsony szintjét. Így, amikor felröppent a hír, hogy aranykorongra került a program, erős felindultságból gyorsan be is szereztem egy teszt példányt. Azt már néhány perces ismeretség után el tudtam dönteni: a kapcsolat (mármint az, amely a CM4 és köztem körvonalazódott) hosszú távú lesz. Pedig akkor még pusztán annyi derült ki, hogy – többek között – Szingapúr és India nemzeti labdarúgó-bajnokságában is megmérgethjük magunkat, valamint az, hogy a kezelőfelület izléses átdizájnoláson (szépen, jól, magyarul ☺) esett át. Elismerem, önmagában ennyi azért gyenge magyarázatnak hatna a sok hónapos késésre. Szerencsére a két angol úriember (a játék földi helytartói) nem hagyott cserben, és olyan újdonságokkal leptek meg, hogy nem volt választásom: halálisan szerelmes lettem.

## GOMBFOCI – DE MÉG MILYEN!

A sorozat eddigi darabjait szinte soha nem „szakmai” problémák (játékosok viselkedése, taktikák használata, edzés stb.) miatt kritizálták. A gond sokak számára a grafikus megjelenítés teljes hiányában testesült meg. Való igaz, nem túl izgalmas egy szövegdobozt figyelve „lekövetni” a pályán zajló eseményeket. Ugyanakkor én azt sem tartom jó megoldásnak, ha odakennek valami sokéves motorral megrajzolt háromdimenziós pályát, és ott futballmérkőzés helyett táncos-komikus előadás zajlik. A CM4 megtalálta az arany középutat. Az összecsapások kétdimenziós rajzon követhetők figyelemmel, nagyjából olyan stílusban, mintha gombfociznánk. Első blikkre ez nem tűnik világrengető invenciónak, de ha türelmesen végignézzünk egy mérkőzést, megértjük a különbséget a CM4 és a szebb vetélytársak között. Míg utóbbiak néhány előre gyártott





akcióból vágják össze a találkozó, a menedzserek bajnokában élő, képlékeny játék bontakozik ki a még mindig nem túl látványos képernyőn. Mire gondolok? Például arra, hogy szögtrúgásnál egy-egy mezőnyjátékos siet a kapufákhoz, hogy tehermentesítsék a hálóórt. Szabadrúgásnál a veszélyességi foknak megfelelő méretű sorfal képződik, ahová a támadó csapat játékosai is igyekeznek beférkőzni, zavarva ezzel a hatékony védekezést. Sérülés esetén a pálya szélére viszik a gyengélkedő játékost, és ott heveny ápolásban részesítik. Nem akarom a többi érdekességtől elvenni a lapfelületet, ezért inkább abbahagyom a felsoro-

Az edzőmunkát lebonthatjuk akár játékosok szintjére is, de ha nem akarunk ezzel túl sokat foglalkozni, akkor elég kijelölni a tréningeket vezető segédeinket, és megkérni helyettesünket, hogy vegye kézbe a terület vezetését. Ilyenkor csak alkalmanként kell visszanezünk, hogy meghallgassuk a munkatársak véleményét a játékosok teljesítményével, hozzáállásával kapcsolatban.

### „FIAM, ÉN TÖBBET VÁROK TÓLED”

Ha túl sok panasz érkezik valamelyik titánunkra, akkor nem kerülhetjük el a személyes elbeszélgetést (ejtsd: ordenáré ordibálással egybekötött fejmosást). Ilyenkor

## „Az összecsapások kétdimenziós rajzon követhetők figyelemmel, nagyjából olyan stílusban, mintha gombfociznánk.”

lást. Az egyetlen hibája a 2D-s nézetnek, hogy lassan zajlik az összecsapás. A túrelmetlenebbek ezért beállíthatják, hogy csak a fontos momentumoknál kapcsoljon grafikus megjelenítésre a proggi.

### EDZÉSSEN

Fontosság alapján a második helyen említendő az edzésrendszert érintő változtatások köre. Nem is megfelelő kifejezés a változtatás, ugyanis a szisztéma gyakorlatilag teljes felújításon esett át. Minden nap három időszámból áll, és ezekre az időpontokra oszthatjuk ki a feladatokat. Itt nem a sablonos támadás, védekezés, védés típusú edzésre kell gondolni, hanem a való életben (nem írok világot, nehogy pereljen az RTL ☹ – *Bizony, bizony a Big Brother téged is figyel, Csonti* ☹... – *Bad Sector*) használt gyakorlatokra. Ilyen például a „Pig in the middle” (magyar hangja: cicázás – *Hmm... Én ezt máshogy ismerem* ☹... – *Bad Sector*), amikor körbepasszolgatják a játékosok a labdát, míg kijelölt társuk megpróbálja lefűlelni valamelyik gyengébb átadást. Ez a gyakorlat segíti a labdakezelést és a helyzetfelismerést, emellett a jó hangulatról is gondoskodik. Bizony, ilyen „apróságokról” sem feledkezni meg a rendszer.

döntenünk kell: elég a szóbeli figyelmeztetés, vagy rögtön a pénztárcát érintő szankciókhoz kell nyúlnunk. Játékosaink reagálása nemcsak a büntetés megalapozottságától függ, de a temperamentumuktól is. Egy megbízható, 32 éves középszintű játékos valószínűleg megértőbben viseli a jogos kritikát, mint a csapat szupertehetséges, vad, 18 éves ifjú csatára, aki meg van győződve arról, hogy a Föld nem a Nap, hanem körülötte forog.

De nem csak az edzőmunkával kapcsolatban kényszerülünk kommunikációra. Játékosaink gyakran előnyösebb szerződéseket igyekeznek kicsikarni belőlünk. Ilyenkor leülünk, és megtárgyaljuk a lehetőségeket. Szerencsére helyettesünk itt is segíti munkánkat, és javaslatokat tesz az általa helyesnek vélt döntésre.



„Ojróban” is sok...

### ...FORINTBAN MEG MÉG TÖBB

Érdekes újítása a CM4-nek, hogy nemcsak „pénzügyileg fontos” fizetési eszközökben, de például kolumbiai pezóban éééés... magyar forintban is képes kalkulálni. Így nem kell vesződnünk az átszámítgatással, egyből megtudjuk, hogy Thierry Henry, az Arsenal francia gólfelelőse havonta laza 60 milikával terheli a csapat költségvetését. Ez persze csak az alapfizu, az egyéb juttatások, prémiumok ezt még rendesen felszófolják. De most jön az igazi ingyencsés: megnézzük a hazai bajnokság gázsiját! A dolog pikantériája, hogy épp nem sokkal a cikk megírása előtt hozták nyilvánosságra a Kispest fizetési listáját. Sajnos a program csak fantomjátékosokat generál a nagy múltú (és kis jelenű) együttesnek, ezért megnéztem a Fradi „sztárjátékosainak” a CM4-ben közölt adatait. Gera Zoli 2,25 milliót, Tököli Attila 2,7 milliót számláz a játékban. Két eset lehetséges: vagy tényleg jobban keresnek az FTC-nél, mint Kispesten, vagy az angol fejlesztők becsülték túl a magyar viszonyokat. Ha az utóbbi az igaz, akkor örüljünk, hogy legalább ebben a tekintetben felértékeltek minket!

Párbeszédre egyébként nem kizárólag közvetlen módon nyílik lehetőség. A médián keresztül gyakran kapunk olyan információkat, amelyekre reagálnunk érdemes. Mondjuk, megszellezteti az egyik bulvárlap, hogy néhány játékosunk a meccs előtti napon khmm... nem a pihenésnek szentelte az éjszaka óráit. Erre mi cáfolhatjuk a vádatokat, de akár síri hangon el is ítélnék az ilyen, sportemberektől távol álló cselekedetet, és súlyos büntetést róhatunk ki a dorbozólokra. Lehet, hogy egyik esetben az ügy eltussolása hozza a legtöbb eredményt; máskor pedig a drákói szigor a célravezető.

### FINOM TAKTIKAI HÚZÁSOK

Csapatunk taktikájának kialakítása nemigen különbözik a harmadik epizódban begyakoroltaktól. Azért itt sem maradt minden a régieben, mert most már összetett, csapatunk tudására kihegyezett variációkat is kidolgozhatunk. Például szabadrúgásnál beállítjuk, hogy két jól fejelt védőnk húzódjon fel, míg a védelem biztosítására lépjen hátrébb két középpályásunk. Közben gyengén fejelt csatárunknak kiadjuk az ukázt, hogy mozgásával zavarja a védelmet. Végül a pontrúgásokban jeleskedő emberünknek elmagyarázzuk, hogy a tizenhatoson belül tülekedők fejére próbálja varázsolni a boggyót – 1:0. Na jó, nem ilyen egyszerű az élet, de jó taktikával tényleg megnő az esélyünk a mérkőzések megnyerésére. (Ez nem mondható el minden menedzserprogramról)

Ahogy az lenni szokott, csak a leglényegesebb elemek bemutatására jutott hely. Csupán remélni tudom: ennyi is elegendő volt ahhoz, hogy néhányatokat meggyőzzem arról, érdemes szánni néhány órát a játékra. Igen, néhány órát írtam, ugyanis ha addig „kibírjuk” a képernyő előtt, onnantól kezdve már úgysem leszünk képesek fölállni.

Az értékeléshez mindössze annyit szeretnék még hozzáfűzni, hogy csak azért kaptott ilyen keveset (!) a CM4, mert plusz öt százalékot még tartogatok az ötödik generációnak.

-csonti-

### CHART

■ CM 4  
93%

■ Total Club  
Manager 2003  
91%

■ CM 01/02  
83%

### HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PIII 600 MHz,  
128 MB RAM

■ Tesztkonfiguráció  
Celeron 850 MHz,  
(kb. 1150-re húzva)  
256 RAM,  
GeForce2 Ti

■ Tapasztalatunk  
„A CM4-ben az is jó, hogy egy kiöregedő laptopon is simán elfut. Igazából csak RAM-ot igényel, de abból sem vérszesen sokat.”

### ÉRTÉKELÉS

■ ez a kis hely édeskevés arra, hogy felsoroljam

■ a 3D-s grafika hiánya

■ a magyar bajnokság még mindig nem játszható

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játszhatóság

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játszhatóság

**93**  
százalék



BASEBALLÜTŐ A KÉZBE, OSZT ADJ NEKI...

# HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2004

■ KATEGÓRIA: baseball ■ KÖRNYEZET: MLB stadionok ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Nos, baseballütőt a kézbe venni jó dolog. Nem azért, hogy másokat verjünk össze vele, hanem azért, mert a világ egyik legizgalmasabb sportját lehet játszani. Mert minden baseballütővel ezt kéne tenni...

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
3DO
- KIADÓ  
3DO
- WEBOLDAL  
www.3do.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PII 400 MHz,  
64 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB

## ÉRTÉKELÉS

- sokat javult a grafika
- jó a motion capture
- izgalmasak a meccsek
- rémes menükezelés
- buta MI a franchise módban
- nincs online multiplayer ☹

### ■ Grafika



### ■ Zene



### ■ Hangok



### ■ Játékozhatóság



**80**  
százalék

Ez a játék nem más, mint az azonos című baseball Playstation 2-es játék konverziója. Az ilyesmi általában jót nem jelent, s valljuk be, nem is véletlenül.

### DOBJUK KI AZ EGERET!

Ugyanis PS2-höz nem kell egér, és a HHBB 2004 készítői úgy gondolták, minek az erőfeszítés, miért is kéne megváltoztatni a jó kis kontrollt, amikor Playstationön úgy bevált. Tehát PC-nk legfontosabb alkatrésze totálisan szükségtelenné válik. Ez annyiban zavaró, hogy automatikusan az egérhez nyúl az ember, amikor a menüben mászkálni akar. Sebaj, két-három újraindítás után majd rájövünk, hogy minden billentyűzetről megy. Csalódás? Újítás? Inkább az első. S ez igaz akkor is, ha tudjuk, mennyivel többet adnak el konzolon egy adott játékból, mint PC-n. Ugyanígy gondot okoz bizonyos beállítások megtalálása a nehezen manőverezhető menüben. Nagy kár ezért.

### ELSŐ ÜTÉS

Na jó, túl vagyunk a rémes menükezelésen, s íme: csoda történt! A múlt évben még reménytelen testi hibaként mozgó játékosaink hirtelen életre kelnek! Vadonatúj motion capture mozgatja a csapatokat, így a dolog egyből élvezetesebb lesz. Ennek ellenére azonban még mindig vannak gondjaim vele: amikor kibattyog az ütő a kispadról az alapbázisra, hogy megkezdeje a játékot, csak azért lehet felismerni, mert a képernyő alján ott a fotója. Valahogy az EA Sports emberei ezt már megtudták csinálni a FIFA-ban, a 3DO is tanulhatna tőlük. S ez különösen fontos egy

olyan sportnál, amelynek játékosait rajongói istenítik. Ezt a rövid kritikát félretéve a mozdulatok hitelesek, egy-egy vetődés vagy jobb elkapás pont úgy néz ki, mint a valóságban (igen dögös volt, amikor az egyik ütésemmel az ellenfél a 2. és 3. bázis között elvetődve, a levegőben kaparintotta meg a labdát, kiejtve ezzel ütőjátékosomat). A játéktér elemeit szokni kell, hiszen ha a labda messze száll, akkor a kis radaron (bal felső sarok) kell figyelni, hol futnak az ellenfél emberei, hova passzoljunk. No persze nem árt érteni picit a baseballhoz.

### SZINTE LEGYŐZHETLEN

Mármint az ellenfél. Hibázni a pályán egyedül mi fogunk, s emberi mivoltunk folytán nem is olyan ritkán. Ezzel szemben a gépi ellenfél egynémely silány profi csapatokat is meghazudtoló módon precízen játszik,

mérkőzéseken igen nagy buli szokott kitörni egy-egy hasonló teljesítménytől. S valahogy az ilyen apró hiányosságok miatt maga az „élet” is hiányzik a játékból. A kommentárok szimpatikusak, bár néha hülyeségeket beszélnek a fiúk, de ismerve egynémely magyar sportközvetítést, ez nekem fel sem tűnt ☺. Sőt, bárcsak minden magyar tévés ilyen jó lenne! No persze egy idő után, ha sokat játszunk, akkor visszaköszönnek ugyanazok a szövegek, de hát ez végül is egy számítógépes játék, nem igaz?

### MENEDZSER AKAROK LENNI, APU!

Ha baseball, akkor menedzselés: ugyanis az ilyen jellegű programokban az amcsik kimondottan igénylik az úgynevezett franchise módot, ami olyasmi, mint az európai focimenedzserei. Itt is lehet adni, venni játékosokat, versenyezni más klubokkal

„A kommentárok szimpatikusak, bár néha hülyeségeket beszélnek a fiúk, de ismerve egynémely magyar sportközvetítést, ez nekem fel sem tűnt annyira ☺.”

és ez azt jelenti, hogy igen nehéz lesz maga a játék. Magyarán szegény billentyűzeztünk vagy joypadünk látja majd a kárát az első néhány meccsnek. Utána viszont, ha megtanultunk mindent, akkor van egy kicsi esély. Mert kösse fel a baseballsapkáját, aki nagy akar lenni ebben a játékban. S igazándiból nem nagy hiba, amit most leírok, de érdekes: egy-egy home-runt nem követ hihetetlen ünneplés, pedig a valós

egy jó ütőért, megszerezni egy szabad ügynököt. A gond csak az, hogy a gépi ellenfelek meglehetősen limitáltak és bután játszanak, s ez elveszi a menedzselgetés élvezetét. Ettől még persze jópofa. Ja és még valami: sajnos kivették a multiplayer online részt ☹. Pedig az tavaly jó alkalmat szolgáltatott arra, hogy egynémely amcsik jól leverjenek!

Gyu

# SZOFTVERELVONÁSI TÜNETEID VANNAK? ITT AZ EGYETLEN ORVOSSÁG!



## AZ 576 KBYTE ÜZLETEIT KERESD A NAGYOBB BEVÁSÁRLÓKÖZPONTOKBAN



**Árkád Üzletközpont**  
Őrs Vezér tér Aluljáró szint  
Tel.: 434-8076



**West End City Center**  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



**Pólus Center**  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



**Campona Bev. Közp.**  
Tel.: 424-3-424



**Mammut 2 Bev. Központ**  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76

Csomagküldő Szolgálat: 1329 Budapest Pf.: 24

# www.576.hu





## ROBOT DIABLO HARBINGER

■KATEGÓRIA: hack&slash ■KÖRNYEZET: sci-fi ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**Pár héttel ezelőtt egy egyszerű „ez kell nekem” e-maillal jeleztem Bad Sectornak a program iránti igényemet: mi is tudná jobban kikapcsolni az embert, mint egy jó kis Diablo-klón? Melyben újra eljött az idő, hogy megmentsük a Földet? (Azaz jelen esetben egy másik sárgolyót ☺...)**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Silverback
- KIADÓ  
Dreamcatcher
- WEBOLDAL  
www.dreamcatcher-games.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

CD

DVD

WEB

**K**ezdem rögtön egy negatívummal: a történetet sajnos az előbbi rövid kérdésben sikerült is jól összefoglalnom. Már ebből is kiderülhet, hogy bizony a szerepjáték definíciót ráaggatni a játékra elég nagy ámtás. Ezért még az elején szeretném tisztázni, hogy aki egy *Baldur's Gate*-szerű játékra vágyik, az kénytelen lesz máshol keresgélni, mert bizony a Harbinger egy aránylag túrhatóan sikerült hack and slash, és semmi több.

### ROBOT ÁLTAL VÉSZ...

Már a két évvel korábbi GameStarban is találunk előzetest a Harbingerről. Ennek az oka egyszerű: a fejlesztők bizony három évig szöszmötöltek a programmal. Ami egyébként nem meglepő egy komplex szerepjátéknál, de azért a jelen műfajban bizony leginkább egyéves tucattermékek készülnek. Egyrészt ezen hosszú fejlesztési idő, másrészt az érdekesnek ígérkező sci-fi

világ miatt vettem rá magam a programra, és sajnos elsősre mind a kettőben csalódtam. De haladjunk szépen sorban. Azt hiszem, a grafika az egyetlen dolog, amiben még a szőrösszívű tesztelő is nehezen talál kivételt. Habár izometrikus megjelenítéssel találjuk szembe magunkat, az engine megfelel a mai követelményeknek, hiszen számtalan effekt dobja fel az egyébként sem csúnya kinézetet. Az jövőbeni világ megjelenítésében a grafikusok leginkább a Gibson bácsi által teremtett cyberpunk világot ötvözték a Diablo 2 szürreális pályáival, néhol egy kis StarCraft-feelinggel megbolondítva. Mindenesre a kókél igencsak tetszetős, igaz, az eredetiségről lehet vitatkozni. Az egyetlen kifogásom a pályákkal kapcsolatban a túlzott monotonitás. Sajnos az előbb említett turmix kevés szereplője vagy a fejlesztők ötlettelensége miatt a pályákból bár tökéletesen kivételtek, és igazán

összhangban vannak egymással ámde hiányzik az a plusz, amitől az ember az állat a földre ejtené a változatosságtól. A karakterekről és szörnyekről megint csak csupa jót tudok írni, hiszen szépen animáltak, ötletesen kidolgozottak, és remekül illeszkednek a világhoz, csak ropant kevés típus van belőlük, s a legtöbb esetben az erősebb robotokat csak egy más színű vállap különbözteti meg kistésvérétől. Ezen visszafogottság, és talán a történet az oka annak, hogy sajnos egész végig (néhány kivételtől eltekintve) robotokat ölünk. Ami alapjában rendben is lenne, hiszen a fejlesztők által megalkotott világ logikájára építkezve ezt követeli meg a program, de akkor is a vontatott robothentelések közé igazán el tudtam volna képzelni egy-két démont, á la *Warhammer 40 000*, ami néha felpörgette volna a játékos adrenalinszintjét. Azt hiszem, ez az első olyan já-

ték, ahol le kell írnom, hogy a túlzott „kitalált realitás” bizony kicsit megölte a játékélményt. De azért még ne törjünk ilyen gyorsan pálcát a Harbinger felett, hiszen a grafika szerintem – annak ellenére, hogy nem 3D-s (ennek én csak örülök)–, igencsak megfogja az embert. Ellenfeleink pedig legalább nem azok a megszokott goblinkok és csontvázak, hanem igazán újszerű, bárdos, plazmás, robotok!

#### ...KI ROBOTOT EMEL

Ha van ellenségünk, már csak egy kérdés maradt: kivel vágjunk neki a nagy kalandnak? A választ a fejlesztők a szokásos hármásban látták. Lehetünk nagy és erős robottal, távolsági vagy közelharcú fegyverekre is specializálódni képes emberrel, és amolyan varázslószerű lényvel. Szerencsére nem szűnik meg itt a specializáció, hiszen minden fajnak öt egymástól eltérő tulajdonsága van! Ez már alapban teljesen más taktikát kíván meg a fajknál, de ezeken belül is szakosodhatunk távoli vagy

lőrendszerből) az elraktározott másfajta szettet, és máris irthatunk tovább. Attól pedig nem kell félni, hogy nem lesz miből válogatni, hiszen igencsak bőven találunk különféle kacatokat. Ami rossz a rendszerben, hogy e miatt a cserélhetőség miatt nem is igazán lehet annyira kötődni a karakterhez, és valójában el sem lehet rontani a fejlesztését. Így az óráig tartó számolgatást, amelyet a Diablo 2-nél műveltünk, itt elhagyhatjuk, de vele megy a karaktergyártás öröme is.

#### ROBOTALANÍTÁS

Térjünk rá a másik fontos témára, amely az „irtani, de mivel?” kérdésre adja meg a választ. Hát, mit ne mondjak, a fejlesztők ezen a téren sem szedtek ötlettablettát, hiszen igencsak kevés a fajonként használható fegyver. Az pedig tovább ront az összképen, hogy mindig az ellentétes faj fegyvereit találjuk a pályán, amelyet természetesen karakterünk képtelen használni. A maroknyi fegyvertípus ráadásul na-

menti meg a Harbingert attól, hogy minden időök legkevesebb NPC-jét felsorakoztató szerepjátéka legyen. Ami egy kicsit javít a helyzeten: rengeteg könyvet, azaz noteszgépet és fájlt találunk, amelyek sokat tesznek hozzá az alaptörténethez, de ezeken kívül semmi extra. Sajnos a történet is lineáris: olyan, mint a kapanyél, azaz két vége van, de legalább jól hasít. (LOL! ☺ – Boe) A hasításra pedig szükség is van hiszen ha másban nem, a monstárk mennyiségében nincs hiány: állnak azok minden sarkon, folyosón és zegzugban. Vannak azonban olyan kis ötletek, melyek, ha el nem is kápráztattak, de mindenképpen említésre méltóak. Az egyik ilyen, hogy néhány pályán a falról visszapatann a lövedék, így a nagy termekben remekül felriaszthatjuk az egész bagázst, akik bizony nem restellenek felénk iramodni. Ennél egy „kicsit” lényegesebbek a pályán elhelyezett, radioaktív hőt és energiát termelő vackok, amelyek bizony igencsak ártnak karakterünknek, így jelentősen csökkentik a mozgásterünket, továbbá taktikázásra kényszerítenek minket. Attól azért nem kell félnünk, hogy Fallout szintű agymunkának leszünk kitéve – egyszerűen arról van szó, hogy jobb nem rohanni ebben a játékban.

## „Korántsem gondoltam, hogy a fejlesztők képesek lesznek a Diablo I szintjére visszamenni az NPC-k számával...”

közelharcra, és ki-ki kénye-kedve szerint lézerre, plazmára vagy egyéb fegyverekre. Ezen szakosodást azonban nem skill-fával oldották meg a fejlesztők, hanem modchipekkel, és az egyes fegyverek, páncélok (robot karakternél komplett felőstest) speciális tulajdonságaival. Azaz egyszerűen eldönti az ember, hogy közelre vagy távolra gyúr, aztán szépen elkezd használni a szimpatikus lőfegyvert, és ehhez gyűjt módosítókat. Ha pedig megunjuk előző készletünket, akkor kikeressük a ládából (az elektromos táro-

gyon is hasonlít egymásra, így karakterünket teljesen átöltöztetve sem fogunk hátra esni a döbbenettől, mikor meglátjuk új páncéljában és frissen szerzett puskájával. Így kérek mindenkit, hogy húzzon egy újabb strigulát a monotonitás pont mellé. Az utolsó strigulát pedig a mellékszereplők miatt kérem behúzni. Azt az elején tisztáztam, hogy nem szerepjátékról beszélünk, de azért azt korántsem gondoltam, hogy a fejlesztők képesek lesznek a Diablo I szintjére visszamenni az NPC-k számával. Igaz, hozzá kell tennem, még nem játszottam végig a játékot, de már túl vagyok a háromnegyedén, és eddig 5, azaz öt (!) mellékszereplővel találkoztam. Hacsak az utolsó részben az összes ellenfél nem áll le velem beszélgetni, akkor semmi sem

#### ROBOT ÁLTAL HALNI CSÚNYA DOLOG

Ezen fenti idézetet nem tudom milyen koszorús költőnk írta (*Alien Árpád Lajos* © – *Bad Sector*), de igaz. S a fejlesztők is bizony csúnyán belebuktak ebbe a robotosdiba. A legnagyobb hiba igazából az, hogy borzasztóan egysíkú programmal van dolgunk, ráadásul még a zene sem dobja fel, mert az is csak ismétlődik és ismétlődik. A videók pedig nemhogy fokoznák, hanem éppenséggel lombozzák a hangulatot. Kár, mert a világból és az alapötletből többet is ki lehetett volna hozni. A kérdés már csak az, hogy mikor kapunk végre egy *Warhammer 40 000*-es körítésű Diablo-klónt? Már nagyon itt lenne az ideje...

#### Szittyó



#### CHART

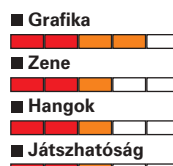
- **Diablo 2**  
88%
- **Prince of Qin**  
79%
- **Harbinger**  
68%

#### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**  
P IV 1,8 GHz,  
256 MB RAM,  
GeForce 2Ti 200  
64MB RAM
- **Tapasztalatunk**  
„Maximális felbontás mellett is recenés nélkül futott.”

#### ÉRTÉKELÉS

- tetszetős grafika
- jól animált robotok
- kellemes hangulatú világ
- monoton játékmenet
- monoton zene



**68**  
százalék



ÚJ CSILLAG SZÜLETIK

# TOCA RACE DRIVER

**Amikor az ember kézbe vesz egy NASCAR 2003-at vagy egy Grand Prix 4-et, elég nehezen tudja elképzelni, hogy bármi többet ki lehet hozni egy autós szimulátorból. Aztán amikor kezébe akad a TOCA Race Driver, olyan új távlatok nyílnak meg előtte, melyekről addig nem is álmodott...**

■ **KATEGÓRIA:** túraautó-szimulátor ■ **KÖRNYEZET:** valós pályák ■ **NEHÉZSÉG:** kellően nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** sokszor

## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Codemasters
- **KIADÓ**  
Codemasters
- **WEBOLDAL**  
www.codemasters.com
- **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**  
2003. április 10.

**WEB**

**E**gészen konkrétan nem a még tökéletesebb fizikai modellezésről vagy a megtévesztően valóságú hanghatásokról beszélnek, hiszen ezekben a dolgokban már szinte lehetetlen továbbfejleszteni a fent említett címekhez képest. Vannak azonban az autóversenyzős programoknak olyan aspektusai, melyekről egészen idáig a PC-s játékosok még csak nem is hallhattak. Hiszen ki látott már olyat, hogy egy szimulátornak, teszem azt, *története* legyen? ☺

## ELSŐ BENYOMÁSOK: EZ MIHI?

A dolog már az installálást követő első másodpercekben kezdett gyanússá válni, bár akkor még csak mosolyogtam a 15 évvel ezelőtti történéseket felelevenítő, szokatlan intrón, melyből kiderült, hogyan szenvedett tragikus balesetet a 80-as évek egyik versenyzőlegendája, és hogyan maradt árván utána két gyermeke. A kissé nyálasra sikerült bevezető rész után egy újabb animáció jön, amely azonban már sokkal érdekesebbé teszi a dolgokat: épp a Brit Túraautó Bajnokság (TOCA) egyik csapatfő-

nökét láthatjuk siránkozni napjaink versenyzői felhozatalának silányságáról, amikor szóba kerül egy név – Ryan McKane –, aki nem más, mint a 15 éve elhunyt Kyle McKane kisebbik, mára már aktív versenyzővé cseperedett fia. Azaz mi.

## A MARIANNA-ÁROK ELBÚJHAT...

A videók után a ritkamód igényesen kivitelezett „menüszobába” kerülünk. Karakterünk számítógépe előtt tesz-vesz, amelyet bekapcsolva elindíthatjuk a játék *történetét* feldolgozó karrier módot, ám még mielőtt

## Ismeretlen ismerősök

## A „SZTORI MÓD” FŐBB KARAKTEREI

**Név:** Ryan McKane  
**Kor:** 27 év  
**Foglalkozás:** Pilóta  
**Cél:** Győzelem a vb-n



**Név:** Bobby Scott  
**Kor:** 41 év  
**Foglalkozás:** Csapatfőnök  
**Cél:** Győzelemre juttatni Ryant a vb-n



Apja tragikus halála nagyon érzékenyen érintette, ám ennek ellenére versenyző lett ötévnyi „szenvedés” után. A formulaautók különböző osztályaiban lehúzott úgy gondolta, hogy apja régi versenyágában, a túraautók között próbálja meg elhíttetni a világgal – és legfőképpen önmagával – hogy több, mint apja és bátyja sikereit meglovagló amatőr.

Bobby Scott az anyatejével együtt szívta magába a motorolajat (kém, persze ezt csak képletesen kell érteni). 25 éve dolgozik a különböző versenyosztályokban csapatfőnökként, ám csak nemrégiben tért vissza a túraautókhoz. Jó csapattal rendelkezik, amihez jó pilóta is dukál. Ezért választja Ryant a következő szezonra.

**Név:** Donnie McKane  
**Kor:** 30 év  
**Foglalkozás:** Pilóta  
**Cél:** Győzelem a vb-n



**Név:** Melanie Sanchez  
**Kor:** 21 év  
**Foglalkozás:** Asszisztens  
**Cél:** Még keresi



Ryan bátyja – öccsével ellentétben – befutott versenyző: a legjobb csapatok kínálnak neki szerződéseket évről évre. Apjuk halála után övé lett a szerep, hogy vigyázzon a kisöccsére, s bár elég ritkán mutatja ki, mégis nagyon sokat törődik sorsával. Tulajdonképpen azt is neki köszönheti, hogy ajánlatot kap Bobby Scott-tól.

Emlékeim szerint a második vagy a harmadik szezon elején bukkan fel ez a kubai tünemény, aki apja csapatánál dolgozik személyi asszisztensként. Természetesen Ryan azonnal ráveti magát, ám a versenyzővilághoz – és a vele járó machoizmushoz – szokott lány hamar lepattintja. Ha kíváncsi vagy, összejön-e a bőr, végig kell játszani a sztori módot ☺.

a német vagy az ausztrál túraautó-bajnokság (DTM, illetve V8 Supercars Challenge) – a játék elején még elérhetetlenek kezdő karakterünk számára: a részvétel jogát ide bizony ki kell érdemelni! Ekkora számok hallatán az emberben persze óhatatlanul kételyek merülnek fel a pályák, illetve az autó autentikusságát illetően. Meg kell hogy nyugtassak azonban mindenkit: annak ellenére, hogy minden egyes bajnokságból legalább három aszfaltcsík és az összes ott szereplő autó bekerült a játékba (nem számítva a különböző

## FLEXET A KÉZBE!

Az alapvető információs panelek megvizsgálásán túl (időmérő állása, bajnokság állása) itt nyílik lehetőség autónk beállításainak csiszolására is. A kőkemény szimulátorokhoz szokott versenyzők ezen a ponton csalódnai fognak a játékban, hiszen messze nincs annyi lehetőségünk, mint, tesztem azt, egy NASCAR 2003-ban. A többiek azonban akár imába is foglalhatják a Codemasters nevét, hiszen úgy oldották meg a finomhangolást, hogy az emészthető legyen a nem gépészmérnök végzettség-

## CHART

- TOCA Race Driver 93%
- NASCAR 2003 92%
- F1 2002 92%
- Colin McRae Rally 2 88%

„A három körrel ezelőtti ütközésre az hívja fel ismét a figyelmedet, hogy egy erős fékezés során leszakad a lifegő első lökhárítód!”

módon elérhető bónuszokat), azok modellezése, megjelenítése és kivitelezése szinte tökéletes! Első ránézésre vágjuk, hogy az adott járgány melyik utcai kocsi feltupírozott változata, legyen az akár a Saab 95 Aero a Northern European Challenge sorozatból vagy a Subaru Impreza WRX a Pacific Challenge-ből. A pályákról pedig még több jót tudunk elmondani: halálosan pontos a vonalvezetésük, tökéletesek az arányaik (a barcelonai pálya jellegzetes felső visszafordítóját a GP4-ben például kettesben vesszük az F1-es kocsikkal, ám itt 4-5-ben az Alfa GTV-kkel!), ráadásul minden egyes emelkedő, dőlés és hupli a helyén van! Az már csak hab a tortán, hogy a Codemasters kifizette az összes kapcsolódó licenclíjat, így minden autó az eredeti nevében, eredeti szponzorai felvértve száguldozik a szintén teljesen eredeti „festsű” versenypályákon. Miután kigyönyörködtük magunkat a változatosságban, a „Free Race” keretében kiválaszthatjuk a nekünk tetsző pályát, és mehetünk is tovább, a garázsba!

gú játékosoknak is. A rendszer egyszerű, szemléletes (nem számokat bazirgálunk, hanem diagramokat), és bár valóban nincs annyi lehetőségünk, mint a hardcore szimulátorokban, azért minden lényeges elemet megtalálunk, amellyel a sebesség/stabilitás páros befolyásolható. Ráadásul néhány szóban még valami eligazítást is kapunk minden egyes pályán a legfontosabb tudnivalókkal – így biztosan nem lesz gond a megfelelő beállítások kikísérletezése. Ha pedig kész az autónk, irány a pálya!

## DÖBBENETES KÜLSÍN...

Itt első dolgunk az állunk után történő kutatás lesz! A játék grafikája ugyanis nem sok kívánnivalót hagy maga után: a pályaversenyeket feldolgozó programok örök mumusai, az aszfalt menti objektumok olyan igényes kidolgozással kerültek a játékba, hogy le a kalappal a készítőik előtt – legyen szó a helyi fauna ábrázolásáról, vagy a lelátók és a közönség megjelenítéséről. Kiemelendő továbbá, hogy még

rögtön belevetnénk magunkat a sűrűjébe, érdemes először a „Free Race” felé vennünk az irányt, ahol egyrészt még a karrier mód előtt hozzászokhatunk a játék fizikájához és irányításához, másrészt szembesülhetünk annak hihetetlen mélységeivel! A TOCA Race Driver ugyanis – nevével ellentétben – nemcsak a Brit Túraautó Bajnokság versenyeit dolgozza fel (nem véletlenül hívják a játékot Európán kívül egyszerűen csak Pro Race Drivernek), hanem 11 különböző zártkarosszériás túrakocsiversenysorozatot a világ minden részéről! Nevezhetünk az észak-amerikai Americas Series bajnokság futamaira éppúgy, mint a csendes-óceáni térségben megrendezett Pacific Challenge vagy a dél-európai pályákon lebonyolított Alfa GTV kupa versenyekre. Az igazán érdekes bajnokságok azonban – ahol a legerősebb, leggyorsabb autót kell győzelemre vezetnünk, mint

## Akár egy kalandjáték

## A STÁB ÉS A SZTORI/HANGOK/SZÍNÉSZEK

Jellemző a játék profi kivitelezésére, hogy minden egyes szereplőt külön színészekkel játszottak el a készítők, és az ő mozgásokat digitalizálták be a játékba. A szinkronizálást is egy méretes szinkroncsapat végezte, sőt még a történetet sem kalákában ötlötték ki a fejlesztők, hanem két forgatókönyvíróval készítették azt el! Mi lett volna, ha a Codemasters mondjuk szerepjátékot fejleszt, és nem autóversenyt ☺?!



## HARDVER

## ■ Minimumkonfig.

PIII 700 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB

## ■ Tesztkonfiguráció

P IV 1,6 GHz,  
256 MB RAM,  
GeF4 Ti4200

## ■ Tapasztalatunk

„1024x768-ban maximális részletességgel csak visszajátszásoknál szaggatott.”

a „nagyon messzi távolban” leledző fák/bokrok/stb. sem textúrák, hanem poligonokból felépített tereptárgyak. Megfelelő az „átlátás” is (a pálya egy adott részéről nagyszerűen láthatunk más szekciókat, az ott száguldó autókkal, illetve szurkoló közönséggel egyetemben, ha a vonalvezetés ezt lehetővé teszi), ráadásul az egyes pályák mind-mind rendkívül markáns hangulattal rendelkeznek: a ködös Albion szűk, esőszagú aszfaltcsíkjai éppúgy belophatják magukat a szívünkbe, mint a tipikus alpesi hangulatot árasztó osztrák, vagy akár a mediterrán feelingre hajazó dél-olasz pályák. A nagyszerű fény-árnyék kezelés még tovább javítja az összképet, csakúgy, mint a különböző napszakok és időjárás-effektek ábrázolása. A nagy sebességű „suhanások” esetén tapasztalható – bekapcsolható – motion blur pedig egyenesen kuriózumszámba megy (mindenkinek ajánlom bekapcsolni, nemcsak nagyon látványos, de a realitás-érzésnek is odaszé!)

Hasonló jókat lehet elmondani a nagyszerűen lemodellezett autók játék közbeni megjelenítéséről: amikor még szépek és egyben vannak, a csilivili waxolt karosszérián bizony az éppen gépünk mellett elsuhanó fa vagy lelátó tükröződik vissza, nem pedig egy előre leprogramozott textúra. Végül is ugyanez a helyzet, amikor megtörjük a verdát, de ilyenkor már nem erre



figyelünk, hanem a brutálisan kivitelezett sérülésmodellre: gépünk szinte minden aktrésze külön gyűrődik, leszakad, illetve – ha nem kapott akkora ütést – himbálózik még néhány körig az ép karosszériaelemekhez kapaszkodva! Annál nagyobb feeling pedig kevés van, mint amikor egy három körrel előtti ütközésre az hívja fel ismét a figyelmet, hogy egy erős fékezés során leszakad a lifegő első lökhárítód.

digitáltak a motorhangját, és – természetesen – értő fülek sok információt szűrhetnek le akár ebből, akár a váltó hangjából vagy a gumik sikításából. Mondjuk az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy alaphelyzetben a motor túl hangos, elnyomhatja a többi „zajt”, ezért a menüben érdemes úgy beállítani a dolgokat, hogy ez legyen a leghalkabb, az addicionális effektek kissé hangosabbak,

„A karosszérián bizony az éppen gépünk mellett elsuhanó fa, vagy lelátó tükröződik vissza, nem pedig egy előre leprogramozott textúra”

Más egyébként sem nagyon fogja, hiszen – a hardcore szimulátorrajongók most se figyeljenek ide – a „belső” sérülési rendszer nagyon leegyszerűsített és elnéző. A nagyobb ütközések hatására sérülhet ugyan a felfüggesztés, a váltó, a motor, de messze nem olyan mértékben, ahogy a valóságban. Pedig ütközésekkor szívszorító hallani a darabokra törő szélvédő csörömpölő vagy a deformálódó alkatrészek fémes hangját – nagyon hitelesek, csakúgy, mint a többi hangeffekt a játékban. Természetesen minden autónak külön

és a bokszból érkező beszéd a leghangsabb. Jah, és végre (!) a közönség sem néma kussban üli végig a versenyeket: szurkolnak, füttyülnek, a rajt és a befutó alkalmával pedig különösen aktívak!

## ...ÉS ÉRTÉKES BELBECS

A TOCA Race Driver fizikai modellje szintén tartogat meglepetéseket. Az megszokott dolog, hogy érzékeljük koccsink súlyát, a terhelésváltási reakciókat, de olyan játékkal még nem találkoztam ezelőtt, ahol a pályaeigenetlenség okán elemelkedő karosszéria miatti csökkenő leszorítóerő







az irányíthatóságra negatív irányban hat ki ☹! (Legalábbis így magyaráz taki Árpai ☹... – Bad Sector) Arra is jó odafigyelnünk, hogy teli tankkal megnövekedik a fékút, de ugyanilyen hatást vált ki a kopott gumi is. Némelyek idegesítőnek találhatják a fű lassító hatását (tisza NFS), de hamar hozzászokunk majd, hogy az utat kell versenyzésre használnunk ☺.

Az irányítás eltolódott az arcade-os irány felé, de szerencsére nem túlzottan: autónk koordinálása viszonylag hamar elsajátítható, ám ugyanakkor mégis kihívást jelent (főleg a hátsó kerekes esetében). Legjobban úgy jellemezhetném, hogy a futamokon mindenképp meg fogunk izzadni a jó időeredményekért, ám ezzel együtt a versenyre tudunk majd koncentrálni, és nem feltétlenül az az leszünk elfoglalva, hogy autónkat az úton tartjuk.

Az pedig a TRD esetében bizony nem egy hátrány, ha a versenyre tudunk koncentrálni, mert az élmény fenomenális! Köszönhető ez főként a nagyszerű MI-nek, melynek hatására a gép által irányított versenyzők hihetetlenül jól adják vissza az

emberi pilóták „érzetét”. Legtöbbjük keményen, agresszívan hajt, de akadnak visszafogottabbak is – pont, mint az életben. Ha például fej-fej mellett haladva kicsit ráhúzzunk ellenfelünkre, az habitusától függően tovább tarthatja mellettünk pozícióját, esetleg visszavehet a gázból, de az is előfordulhat, hogy olyan erővel fizeti vissza a kölcsönt, hogy lerepülünk a pályáról. Mindemellett hibáznak is a drágák, és nem csak akkor, ha velünk csatáznak, egymást is kikuglizák, esetleg elfékezésre vagy megpördülésre készítik, ha arról van szó. Egyedül az furcsa kisé, ahogy ellenfeleink a rajt után libasorba próbálnak helyezkedni...

A legvégére hagytam a játék legzseniálisabb részét, a karrier módot, melynek poénjait azonban már nem lövöm le e cikk keretében! Elég az hozzá, hogy mi döntjük el, hogy a számítógépünkre, e-mailben érkező állásajánlatok közül melyiket fogadjuk el, melyik csapathoz, melyik bajnokságba szerződünk a következő évre, hogyan teljesítjük a kritériumokat, és mikor sikerül elérni a végcélt, megnyerni a bajnokságok bajnokságát,



Ha nem csak vezetni akarsz...

### ÉRDEKESSEGEK A MENÜKBN

A beállításokat tartalmazó iratszekrény mappái (az almenük) között található egy „Bonus” feliratú rész, ahol helyesen bevitt kódokkal jó néhány extra érdekességet csalthatunk elő a játékból. Kódok a kézikönyvben, illetve a [www.codemasters.com/bonuscodes](http://www.codemasters.com/bonuscodes) oldalon!

A „Free Time” feliratú ajtóra kattintva egy másik szobába kerülünk, ahol unaloműzésül akár tv-t is nézhetünk! Letölthető „műsorok” a [www.codemasters.com/racedriver/downloads](http://www.codemasters.com/racedriver/downloads) címen találhatóak!



a LOLA World Championshipet! Persze mindeközben zajlik az érdekesítő sztori, nagyszerű átvezetőkkel, valamint mozibetétekkel, bonyolódnak a mellékszálak, a kihívásos face2face versenyek, egyszóval pörögnek az események.

### RAJT-CÉL GYŐZELEM!

Mindezek tükrében nem meglepő, ha azt mondom: a TRD hihetetlenül jó játék. Még fontosabb azonban, hogy a játékosok 95%-ának tetszeni fog, hiszen nagyon jól eltalált elegyét kínálja a HC szimulátoroknak és az arcade autóversenyeknek. Azon a ponton törekszik a realitásra, ahol az pozitívan befolyásolja a versenyélményt (fizika, MI, pályák), illetve ott enged belőle, ahol a túlzott valóságosság az emberek többségének szemében már nem kívánatos (finomhangolás, sérülés, irányítás). Ez a játék tehát a tipikus „fogyasztható szimulátor”.

A sztori vezette karrier mód pedig zseniális újítás, a motiváltság ennek hatására egy percre sem lankad! Én személy szerint soha nem találkoztam még olyan autósjátékkal, melyet nem bírtam abbahagyni hajnali 3-kor, azt motyorászva, hogy „csak még ezt az egy versenyt, csak még ezt az egy versenyt” ☺...

Boe

### ÉRTÉKELÉS

- grafika
- hangok
- irányítás
- fizika
- MI
- a fű irreálisan lassít



**93**  
százalék





## TORANOSUKE TAKAGITÓL TAKUMA SATÓIG F1 CHALLENGE '99-'02

■ KATEGÓRIA: F1-szimulátor ■ KÖRNYEZET: 1999–2002 ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Hosszú évek próbálkozásai után a FIA-licenctulajdonos Electronic Arts fejlesztői 2002-ben olyan Forma 1 szimulátorral lepték meg a nagyérdeműt, amely végre minden szempontból méltónak bizonyult a „Legjobb” címre. Az F1 Challenge '99-'02 egyetlen apró lépéssel viszi tovább a sikertörténetet, azzal, hogy az ismerős 2002-es motor mellé felsorakoztatta az elmúlt négy szezon legizgalmasabb pillanatait is.

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
EA Sports
- KIADÓ  
EA Sports
- WEBOLDAL  
www.ea.com
- FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.
- MEGJELÉNÉS  
2003. május 23.

### WEB

A FIA-licenc aranyat ér, különösen egy olyan kiadó kezében, amely ki is tudja használni a benne rejlő lehetőségeket. A jogokat 1999 óta birtokló Electronic Arts minden évben megörvendeztetett bennünket egy F1-szimulátorral, ám egészen a 2002-es verziószámot viselő „csoda” megjelenéséig az elképesztő hardverkövetelmények és az amúgy is gyenguska szimulációs rész miatt a legtöbbször csak annak örülhettünk játék közben, hogy az éppen aktuális szezonban versenyezhetünk. A sorban negyedik, F1 2002-re keresztelt alkotás azonban szakított a hagyományokkal, és végre az F1-rajongótábor elégedett lehetett; a játék nemcsak egyszerűen aktuális, élethű és szép, de egyben remekül irányítható és gyors is volt. A kritikusok és játékosok körében egyaránt óriási sikert aratott a prog-

ram, így az EA gondolt egyet, és a törvénytörően eljövendő F1 2003 előtt – a még mindig érvényes FIA-jogokat kihasználva – F1 Challenge '99-'02 címen piacra dobta az F1 2002 kibővített, kicsinosított változatát.

A „kibővítés” jelen esetben az 1999-es, 2000 és 2001-es szezonok szerepeltetését jelenti, vagyis a 2002-es évvel együtt összesen 14 versenystájlót, 44 autót, 34 pilótát és 17 pályát próbálhatunk ki a játékban. Van itt minden, Prost-csapat és szép hosszú hockenheimi pálya, egyedül Katayama hiányzott ☹... A körítésre tehát nem lehet panaszunk, így térjünk is át a szimulátor rész módosításainak boncolgatására.

### A „BÁRÁNYFELHŐ-HATÁS”...

Szokásomhoz híven ezúttal is a monacói pályán kezdtem az ismerkedést a prog-

rammal, és – bár tudtam, hogy az F1 Challenge a 2002-es motort használja – érdekes módon az első megtett körök után szentül meg voltam győződve arról, hogy a grafika valahogy mégis szebb – pontosabban inkább részletgazdagabb – lett. Ugyanez az érzés kerített hatalmába a többi pálya vizsgálatakor is, de alaposabban szemrevételezve a dolgokat, rá kellett jönnöm, hogy rossz helyen keresem a változtatásokat; a pályák és azok környéke ugyanis semmit sem változott, az ég viszont mintha kicsinosodott volna. Nagyobb és látványosabb bárány-, illetve esőfelhők jelentek meg a horizont felett, és bár grandiózus változásokra azért ne számítsatok, az apró módosítások mégis remekül látják el feladatukat; szebbnek, újabbnak látjuk tőlük a jól ismert vidéket. Megjelentek a helikopterek is, amelyek ál-



talában egy kicsit előttünk haladva követik a pálya vonalát, mindvégig azt az érzést keltve, mintha bizony éppen minket mutatnának a tv-közvetítésben.

Hasonló mértékű ráncfelvarrásokon mentek keresztül a pilótafülkék is; lényeges változás nincs, az egyes autók orrának árnyalatnyíval finomabb vonalvezetése és a textúrák minimális átalakítása azonban így is tökéletesen elegendő a „bárányfelhő-hatás” elérésére. A körítésen is csinosítottak egy adagot, gondolok itt elsősorban a rendkívül csinos, animált felvezető

deznem (még mindig túlon túl elnézőnek éreztem a rendszert). Az irányíthatóság és az autók mozgása sem változott, bár az egyes típusok közötti különbségek talán karakteresebbek lettek az F1 2002 óta. Gondolok itt például arra, hogy míg az alapbeállításokat használva Montoya autója stabil, jól kormányozható és gyors, addig Panis BAR Hondája rendkívül bizonytalan, többnyire alulkormányzott és nehézkes – ergo többet kell benne „gépészkedni”, hogy egy „nagy klasszikust” idézzek ☺... Az autó bütykölésével

rét okokat, mert én is csak találgatok, de valószínűleg nem járok messze az igazságtól, ha azt mondom: a legfőbb indok ezúttal is „p”-vel kezdődik, és „enz”-zel végződik (dekódolva: majd ha veszel egy konzolt, akkor Neked is kijut a jóból...).

A karrier módban egyébként saját nevünkön indulhatunk az F1 sorozatban, a cél pedig természetesen minél jobb eredmények, illetve minél előnyösebb szerződések megszerzése lesz. Konzolon is az 1999 és 2002 között lefutott szezonok szerepelnek a repertoárban, a különbség mindössze anynyi, hogy míg PC-n minden évadot külön-külön élhetünk végig valamelyik kedvencünk bőrébe bújva, addig itt teljesítményünk határozza meg, hogy milyen messzire jutunk; önerőből kerülünk a BMW

boxba, avagy az Arrows-zal együtt mi is elveszünk a süllyesztőben? Olyan kivételes motiváció ez, amely véleményem szerint sokkal jobban hajtja előre a játékosok többségét, mint az ezernyi beállítási lehetőség (veszetek csak egy pillantást a Toca Race Driverre: ebben pontosan a karrier mód az, amely garantáltan a toplisták élére repíti a programot). A legbosszantóbb az egészben, hogy a sajtóközlemények alapján mindegyik EA-nál is rájöttek, csak hát ugye az a bizonyos „konzollobbi”...

Féltreértés ne essék, az F1 Challenge karrier mód nélkül is messze az eddig megjelent legjobb, leghitelesebb, legélhetőbb és legélvezetesebb F1-szimulátor PC-n, csak hát ugye az ember egy picit mindig telhetetlen, többet szeretne, főleg ha ilyen bosszantó módon húzzák el az orra előtt a mézesmadzagot. A négy teljes évad ösdzszes pályája, csapata és pilótája természetesen hosszú időre leköti majd a Forma 1-szimulátorok rajongóit, de addig legalábbis biztosan, amíg el nem készül az új szabályrendszerrel felvértezett F1 2003. Idővel talán majd azt is megéjük, hogy a PC-s társadalmat is megtisztelik egy olyan apró menüponttal, amelyre már akkor is vágyott, amikor a konzol gépek még elméletben sem léteztek...

Del

## „A csinos felvezető lányok az igazi pilóták előtt hosszú percekig illegetik magukat a névtáblába kapaszkodva ☺...”

lányok megjelenésére, bár az autóból sajnos nem csodálhatjuk meg őket (pedig az igazi pilóták előtt hosszú percekig illegetik magukat a névtáblába kapaszkodva ☺...) A grafika finomhangolásához képest a hangok lényegesen komolyabb evolúciós változásokon mentek keresztül. Ennek köszönhetően az F1 Challenge-ben minden motornak jól elkülöníthető, jellegzetes hangja van; némelyik brummog, vagy duruzsol, mások ellenben inkább visítanak. Az autentikus motorzúgás mellett a sebességváltó fokozatainak változtatása is másképpen hangzik egy BMW-ben és egy Minardiban, sőt esetenként még a gázadásnál is érdekes – helyenként egészen nyugtalanító – zörejeket tapasztalhatunk. Emellett megjelent egy sebességfüggő egyéb zaj is, amely vagy a guminak, vagy a menetszélnek köszönhető – ezt még vizsgálgatni kell...

### ÚJ TÖRÉSMODELL, ELTÉRŐ(BB) AUTÓK?

A hivatalos közlemények szerint egy egészen új, sokkal életszerűbb törésmodeLL került a programba, de az igazat megvallva az általam tesztelt verzióban semmilyen érezhető változást nem sikerült felfe-

persze sokat javulhat a helyzet, de az biztos, hogy a kisebb csapatokkal nehezebb lesz jó eredményt elérni, mint eddig. A tuning képernyők is ismerősek lesznek – akárcsak a telemetrikus rendszer –, az egyetlen említésre méltó változás a kezelőfelületen fedezhető fel; egy közepes méretű ablak közreműködésével ezután akár edzés vagy kvalifikáció közben is bepilanthatunk versenyzőtársaink viselt dolgiba. Kényelmes mód ez ellenfeleink vezetési stílusának tanulmányozására...

### A „KONZOLLOBBI” KÖZBELÉP...

PC-s újságokban általában felesleges a programok konzol alapú verziójáról beszélni, most azonban egy rövid kitérő erejéig mégis kénytelen leszek kivetelt tenni. Az F1 Challenge minden platformra pontosan egy időben jelenik meg, a PS2- és az Xbox-változatoknak a címe azonban – most figyeljétek! – F1 „Carrier” Challenge lesz. Ugye már sejtitek, hogy miről maradt le ismét a PC-s tábor? Bizony-bizony, az évek óta hön áhított karrier módról van szó, amelyet a konzolok tulajdonosai teljes pompájában élvezhetnek végig, nekünk pedig maradt az évek óta változatlan, unalomig ismert recept. Ne kérdezzétek a konk-

### CHART

- F1 Challenge '99-'02 92%
- F1 2002 92%
- GP4 91%
- GP3 90%

### HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 500 MHz, 128 MB RAM
- Tesztkonfiguráció P4 2 GHz, 512 MB RAM, GF4 Ti 4200, SB Live
- Tapasztalatunk „F1 2002-motor, így aztán hasít, mint kés a vajban”

### ÉRTÉKELÉS

- 4 komplett szezon
- F1 2002-motor
- nagyon jó motorhangok
- kimaradt belőle a karrierlehetőség

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játéthatóság

**92**  
százalék



„VEZÉRÜNK A BÁTORSÁG – KÍSÉRŐNK A SZERENCSE”

# IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

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

**A GS 2002. januári számában az IL-2 Sturmovik a II. világháborús repülőgép-szimulátor kategóriában megkoronáztatott. Az elmúlt, kicsivel több, mint egy évre visszatekintve, azt elemezve úgy tűnik, hogy őfensége akkor sem érdemtelenül kapott 93%-ot.**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Maddox Games

■ KIADÓ  
Ubi Soft

■ WEBOLDAL  
www.il2sturmovik.com

■ FORGALMAZÓ  
N-Tec Kft.

■ MEGJELENÉS  
2003. április 4.

## WEB

**E**bben a műfajban az uralkodók korán halnak. A kivételek azonban itt is erősíthetik a szabályt. A rohamos hardverfejlődésnek köszönhető és az eddigi tapasztalatokkal alátámasztott várakozással ellentétben a viszonylag rövid időn belüli és már-már törvényszerű trónfosztás elmaradása annál is érdekesebb, mivel a Sturmovikot nem kisebb nevek követték a sorban, mint a *Jane's Attack Squadron* (GS 2002/05) vagy a *Microsoft Combat Flight Simulator 3* (GS 2002/12). Bár hatalmas adok-kapok csatákban vezettek el a trónkövetelőket, a Sturmovik akkor is megőrizte volna vezető helyét, ha hozzá sem nyúlnak kiagyaltói, csak passzívan szemlélik, ahogy a program megszállottai festegetik az általuk repült legkedvesebb gépmadarakat, és a küldetéstervezővel frissítik (ha már esetleg kezdene unalmassá válni a sok századik vele töltött óra után) a programot.

A fejlesztők azonban nem így képelték el „megvalóult álmuk” fényesen ívelő pályáját, és dobtak még egy (vagy nagyon sokszor egy) lapáttal a projektbe. Ennek nem tudni, hogy mi lesz a vége, de egy biztos: az újabb félemeletben mérhető minőségi ugrás (ez több lépcsőfokot is jelent) az egyszerű ráncfelvarrásnál jóval nagyobb megerősítéseken átesett császárpalántában, a *Forgotten Battles*ben látható.

### A SZIRÉNÁK ÜVÖLTENEK?!

Na, akkor innentől iszkiri, és már be is fejeztem az áltudományos sznob dumát! Nézzük szabadon, hogy a hivatalos kommuniké milyen változtatásokról regél! Egyes források szerint 25, mások szerint 31 új repülhető típussal gyarapodott a *Forgotten Battles* (innentől FB), miközben a számítógép által vezérelt további 23 (48) új repülőgéppel találkozhat a bevetések zúrvárában. A régi típusokkal

együtt összesen 81 gép repülhető fotorealisztikus, történelmi hűséggel megrajzolt egyedi műszerfalakkal, egyedi motorhanggal és kevésbé érzékelhető, de azért remélhetően eltérő repülési tulajdonságokkal. Bizonytalanságom oka, hogy az élethalálharcok közben igen nehéz a számolgatásra hivatkozva kérni az ellenfelek toleranciáját, ugyanakkor a cikk megírásáig képtelenség volt végighajtani valamennyi küldetést, amelyből 20 jut a single player és 10 a multiplayer játékmódokra. (A küldetésszerkesztővel sem jött össze ez idő alatt a randim.) Természetesen nem szerepelhet az összes típus minden küldetésben („érdekes” is lenne!), ezek egyedi felbukkanása színesíti és teszi különlegessé az adott feladat hangulatát. A merevlemezzen 1,2 GB-nyi helyet foglaló FB könyvtárat átböngészve, a *PaintSchemes/Skins* alkönyvtárban 130 fő- és altípus skinjét számoltam össze, de ha még azt is beszá-

mítod, hogy az egyes altípusoknál szintén lehetnek festésbeli különbségek, akkor biztosan megnyugszol az égi kavalkád változatosságát illetően.

### NA NÉZZÜK MEG, HOGY MI VAN ODAKINT!

Új földi objektumokat és járműveket is találsz majd, amelyek az adott frontszakaszra lesznek jellemzők. Az épületek megjelenítéséhez egy új 3D-s módszert találtak ki, amelynek forradalmi újdonságát a levegőből nem sikerült felfedeznem. Egy balsikerű műrepülő gyakorlat után pedig – miután a városka fútóján millió darabra szakadva agonizáltam – az egyik elgurult szemgolyóm még érzékelte, hogy az épületbe (amely előtt mozgási energiáját vérben forogva elkoptatta, és megállt) vezető lépcsősor nem is valódi, hanem csupán rá van pingálva a falra.

Új hajók is megjelentek az FB-ben, mint pl.

## „Repülés közben a több munkahelyes gépeken módodban áll ‘helyet cserélned’ mondjuk a lövészeddel vagy a bombázótiszttel.”

a Marat orosz csatahajó, az Aurora és a Kirov, valamint a német Niobe cirkáló. Single player módban lehetőséget kapsz a repülőgéped külső megjelenésének alakítására, bár ez közel sem jelenti a festégetes korlátlan szabadságát. A gyors küldetészerkesztőben (quick mission builder) az összes elérhető repülőgéptípust a játékba szerkesztheted főszereplő, epizodista, ill. hetedrangú statisztaként.

### GYERE JÓSKA – TUSZKOLJ MÁR A GÉPBE!

A játék 5 új területtel (térképpel – mondanám, ha nekem pusztán térkép lenne ama bizonyos táj!) bővült, amelyek mindegyikét érinti (kihagyás nélkül) a „dinamikus



campaign”. A Finn-öböl térségében találod Helsinkit, Finnország fővárosát, Tallint, az észak fővárost, Leningrádot (a mai Szentpétervárt), és magát a Finn-öblöt sok-sok szigettel, valamint a Ladoga ta-

vat! Helsinki ábrázolásánál régi, a '39, '40-es évek térképeit használták, és számos jól ismert építészeti műremeket mintáztak meg, hogy amikor felette repkedsz, jobban érezd magad. Semmit sem bízva a véletlenre, arra is kiterjedt a figyelmük, hogy a két finn területen az orosz–finn háború ('41-'44) összes jelentős eseménye megjeleníthető, sőt lejátszható legyen. A Lvovi terület Szovjet Ukrajna, Lengyelország és Szlovákia egy részét tartalmazza! Amennyiben a neten játszol, számos új területet találsz, melyek közül említést érdemel a hegyvidéki, ahol magasan fekvő repterekről indulhatsz a hegyek közötti szűk völgyekbe bevetésre (kisebb motor teljesítmény mellett nagyobb repülőgép-

## A PUMA SZÁZAD

Ahhoz, hogy még nagyobb átéléssel tudd élvezni ezt a programot, feltétlenül szükséges megismerkedned a II. világháború leghíresebb magyar vadászrepülőivel, a hősiességével miatt az ellenség tiszteletét is kivívó Puma repülőszázaddal! Ez a játékmertető nem vállalhatja fel ezt a feladatot, de segítséget nyújt abban, hogy megtaláld azt a helyet, ahol részletekbe menő információkat olcshatsz erről! A cím: [www.ronin.hu/Puma](http://www.ronin.hu/Puma).



vezetői tudást igényel tőled). És akkor hiába is húztam eddig, mégiscsak szóba kell hoznom végre a nagy-nagy meglepetést, a magyar területeket... Óriási örömmönek később fogok majd hangot adni, egyelőre csak annyit, hogy a Balatont és környékét, valamint Szlovénia egy picike darabját tartalmazzák. Szóba került már a neten játszható multiplayer mód, amelyhez annyi hozzáfűznivalóm van pozitívumként, hogy egyszerre akár 32-en is játszhatnak vele, ugyanakkor (ahol anód van, ott lenni szokott katód is) negatívum, hogy az IL-2 Sturmovik nem kompatibilis az FB-vel.

### MOTOR INDÍT, SZÍVEM A TORKOMBAN DOBOG!

A program mesterséges intelligenciáján is javítottak. Törekedtek arra, hogy ellenfeleink reakciói „emberibbek”, és ezáltal a valósághoz közelebbiek legyenek. A hadjáratok automatikusan generálódnak, bár a játékos választja meg a nemzetet, repülőszázadot és repülőgépet, továbbá azt, hogy mikor akar belépni a háborúba. Miután magad mögött tudsz egy küldetést, a gép kiemeli, hogy miket mákoltál, és mennyire voltál eredményes,

## CHART

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

## HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
P III 800 MHz,  
256 MB RAM,  
1,1 GB HDD
- **Tesztkonfiguráció**  
PII 900 MHz,  
512 MB RAM,  
GeForce2 32 MB,  
Microsoft  
Forcefeedback 2  
Joystick
- **Tapasztalatunk**  
„800x600-as felbontásnál gyorsabb”



## VIRTUÁLIS PUMA SZÁZAD

„Vezérünk a bátorság – Kísérőnk a szerencse”. A II. világháborúban ez volt a túlerőben lévő ellenséggel nap, mint nap csatába szálló, félelmet nem ismerő bátorságukról tanúbizonyságot tevő, a Puma században repülő vadászpilótáink jelmondata, és ezt vették át a rendszerváltás utáni – már MiG-29-esen száguldozó – Pumáink is! Soha nem érezhettem szimulátorrepülés közben még azt a fajta büszkeséget, amelyet ennek a gépem oldalára festett jelvénynek a viselése okozott! Ezzel az érzéssel egészen biztos, hogy nem vagyok egyedül, amelyre fényes bizonyíték, hogy Magyarországon már létezik egy (?) virtuális repülő Puma század! Elképesztő az a hit és meggyőződés, amellyel – bennem a maximális tiszteletet kiváltva – komolyan veszik a küldetésüket: emléket állítani az egykori Pumáknak, és szellemiségüket megőrizve századba szerveződve formálni saját jellemüket, a nagy elődök hősi tetteinek felidézése közben. Érdeemes meglátogatnod rendkívül izgalmas és érdekes weboldalukat – már csak azért is, mert a neten történő multiplayer játék technikai részleteiben is komoly segítségre számíthatsz a: [www.pumaszallas.hu](http://www.pumaszallas.hu) címen!

majd ennek alapján generálja a következő feladatot. Így, ha újra is játszod a játékot, sokadikra sem ismétli magát! A hadjárat során a felek előrenyomulnak, és visszavonulnak a háború pillanatnyi állásának megfelelően. Ebbe kevés a beleszólásod (a történelmet nem írhatod át), legfeljebb lassítani, vagy gyorsítani tudod a folyamatakat. Az egyszer megsemmisült hadieszközök a következő küldetésben is roncsként folytatják dicstelen pályafutásukat. Az utánpótlás pusztulása mindkét oldal teljesítményére kihat. Az Ászokat lelövésük vagy fogságba esésük esetén a gép kivonja a „forgalomból”.

A repülőszázad menedzselése is kiemelt szerepet kapott. Minden pilótának van neve, (cserélhető) fotója, rendfokozata vannak, kitüntetései, elért légi győzelmei. A pilótákat lelőhetik, elfoghatják, előléptethetik, jutalmazhatják, és át is helyezhetik. A veszteségeket pótolják ugyan, de csak harci tapasztalattal nem rendelkező zöldfűlűekre számíts! Minden squadronnak korlátozott számú hadra fogható gépe van, és ha ezek száma nagyon csökken, szinte lenullázódnak a további esélyeid. Repülőgépek minősége és fegyverzete a folyamatos fejlesztésük következtében a háború végéhez közeledve egyre jobbá válik.

Természetesen a mesterséges intelligencia figyelembe veszi repülőgéped „túlélőképességét” – így a páncéltatát is, amikor „eldönti”, hogy füstölve repülj tovább, vagy megszabadulva egyik szárnyadtól pörögve zuhanj, esetleg a levegőben pukkanj szerteszét, mint egy tűzijáték. A fejlesztők szándéka volt javítani a repülési realisztikán, a „repülés dinamikáján” is.



A motor(oka)t is neked kell beindítanod, amivel együtt jár, hogy egyszer a levegőben sikerült véletlenül leállítanom, szerencsére a magasságom (és az ennek köszönhető elegendő idő) lehetővé tette az újraindítást. A többmotoros gépeknél külön-külön is szabályozhatók a motorok. Az erőforrás hűtését és a keverék arányát is szabályozhatod a magasság függvényében, de erről nincs még elég gyakorlati tapasztalatom.

Repülés közben a több munkahelyes gépeken módodban áll „helyet cserélned” mondjuk a lövészeddel vagy a bombázótiszttel. A valóságban még nem láttam, de a neten remek képekkel demonstrálják az éjszakai repülések különleges hangulatát. A gép saját reflektorainak fényében felszállni, a műszerfal sejtelmes megvilágítása mellett kinézni a sötét semmibe, a keresőreflektorok pásztázó fénycsíkjaival és a ballonokat kerülgető meglógni a légvédelmi tűz elől mind-mind olyan adrenalin-szintet növelő izgalom, amelyek igazán megdobogtatják a szimulátorfanok szívét.

IRÁNY: 180 FOK,  
MAGASSÁG: 1500!

Srácok! Ti beszéltek magyarul??? De még mennyire, hogy beszélnek! Sőt! Magyar pilótaként tudsz végigharcolni hadjáratokat az orosz fronttól egészen a balatoni hadjárat végéig. A magyarországi légi harcokban gépeden ott fog díszelni az üvöltő pumafej, amely fogalom jelentőségéről egy külön bokszban olvashatsz részletesen. Óriási jelentőségű újdonságnak tartom, hogy végre ismerős tájak fölött, magyar

beszédet hallva repülhetsz egy szimulátoron! Ugyanakkor az apró csalódásaim is ezzel a résszel kapcsolatosak. A Balatont körbepölvé a helyükre nem illő folyókat, az azokon átívelő hidakat láttam, amelyek nagyon nem odavalók, és ezért a tájat idegenné tették a számomra. A tihanyi félsziget egy sík nyúlvány a Balatonban, ami megint csak a „nem stimmel”-érzést erősíti a tájat jól ismerőben.

A magyar szinkronhangok számomra túl fiatalnak tűnnek, bár ezt okozhatja az amerikai pilóták Chuck Yeager-es, „a tökömből beszélnek” akcentusának szimulátorokba is adoptált megszokása. További problémám a rádióforgalmazásban elhangzó gyakori ismétlődések, az időnként helyén nem való, oda nem illő beszélőségek. A légi irányítást már a Sturmovikban sem értettem mindig – a magyar szavak legalább ismerősen csengnek – de néha olyan, mintha értelmetlen parancsokat osztogatna nekem az a megátkozott fickó onnan lentről. Az örömben így vegyülj öröm, ennek ellenére még így is üdvözlendő a fentebb felsorolt hazai vonatkozások!

A LESZÁLLÁSI ENGEDÉLYT  
MEGADOM!

Az FB jóval összetettebb program annál, mint hogy a rövid, pár napos ismerkedés után sommás véleményt lehetne róla mondani. Meggyőződésem, hogy még hónapok múlva is tud meglepetéseket szerezni egyes kevésbé feltűnő, rejtett elemeivel. Éppen ezért mit kívánhatnék mást, mint nyugodt és hosszantartó ismerkedést az FB-vel mind neked, mind pedig magamnak! (—Sz.JVC.—)

## ÉRTÉKELÉS

- magyar hangok és magyar tájak
- hosszú távú játszhatóság
- magas fokú valóságosság
- a földi irányítás nincs mindig a helyzet magaslatán

## ■ Grafika



## ■ Zene



## ■ Hangok



## ■ Játszhatóság



**93**  
százalék



HA EZT A NŐT AKAROD,  
VEDD **VÉRÉSEN** KOMOLYAN...



PC  
CD



PlayStation.2

**N-TEC** Kft.

1102 Budapest,  
Szent László tér 20.  
Tel.: 06-1-261-1219  
[www.n-tec.hu](http://www.n-tec.hu)

**BLOODRAYNE™**  
BLOODRAYNE.COM



[www.majesco.com](http://www.majesco.com)

©2002 Terminal Reality. Developed by Terminal Reality. Licensed to and published by Majesco Sales, Inc. ©2002 Majesco Sales, Inc. All Rights Reserved.  
PlayStation® and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo, Microsoft, Xbox and the Xbox logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

# CHAMPIONSHIP MANAGER 3

■ **KATEGÓRIA:** focimenedzser ■ **KÖRNYEZET:** 15 valós bajnokság

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** P 133 MHz, 16 MB RAM

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
EIDOS

■ **KIADÓ**  
EIDOS

■ **WEBOLDAL**  
www.evm.hu

■ **FORGALMAZÓ**  
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**  
1 990 Ft

Igaz aktualitást ad ennek a programnak, hogy mostanában várjuk a 4. részét igen sok szeretettel. Természetesen, aki a CM sorozat híve, az máris elfelejtheti a hihetetlen grafikai elemeket, viszont felkészülhet arra, hogy a lehető legtöbb szempontból menedzselgetheti csapatát. Ugyanis itt pont ez a lényeg: nem kell a komplett klubot irányítani, a lelátók, a klubház, a reklámok menedzselése nem a mi dolgunk: nekünk csak és kizárólag a csapatra kell felügyelnünk. Tehát a csapat összeállítás, a taktikameghatározás, a tréningek, játékosok eladása és vétele tartozik hozzánk. És sajnos bele-

futunk abba, hogy nem vagyunk mindenhatóak, hiszen „főnökeink” bizony meghatározák, kire és mire mennyit költöthetünk. Ez pedig néha elég frusztráló lehet. Mi minden változott az előző részekhez képest? Például most már nemcsak szövegesen láthatjuk a mérkőzés lefolyását, hanem rengeteg egyéb információ is a segítségünkre van. A féldőben a komplett, addig eltelt időszak szövegét visszaolvashatjuk, ebből sok okosságot meg lehet tudni, ami esetleg elkerülte volna a figyelmünket eddig. Szerencsére a taktikai repertoár is sokat fejlődött, emberfogást, felfutásokat



vagy akár a szabad szerepkört is jól meg lehet határozni.

Játékosaink a régebbi részekben 20, most 30 attribútummal rendelkeznek, ez is jókora fejlődésnek számít. A kereskedési rendszer is tökéletesedett, hiszen az egyik legfontosabb dolog a futball világában venni és eladni játékosokat: itt az igazi kereskedők jól kiélhetik magukat.

Egyedüli igazán nagy problémája talán az, hogy az egyéb, minket nem érdeklő meccseket nem lehet leltítani: rengeteg időt vesz el, amíg a totálisan érdektelen bajnokságok mérkőzései lezajlanak, és ezek eredményeit kiszámolja, és kiírja a gép. Ezt igazán megoldható volt volna valahogy, így kicsit gyorsabb lehetne a játékmenet (amelyely egyébként is elég sokat piszmozgunk). Szerencsére a játéknak van magyarítása is. Innen tölthető le: <http://www.evm.hu>

## ÉRTÉKELÉS

- továbbfejlesztett taktika
- jobb kezelés
- lassú a nem kívánt meccsek miatt

**89**  
százalék



# FLIGHT UNLIMITED II

■ **KATEGÓRIA:** polgárepidő-szimulátor ■ **KÖRNYEZET:** a San Francisco-öböl környéke

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** P 120 MHz, 32 MB RAM

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Looking Glass

■ **KIADÓ**  
EIDOS

■ **WEBOLDAL**  
www.evm.hu

■ **FORGALMAZÓ**  
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**  
1 990 Ft

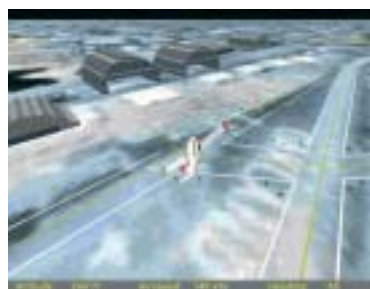
Ritkán jut említés ezeken a hasábkokon repüléssel foglalkozó programnak, így most igyekszünk pótolni ezt a hiányságot. Nagy és örök ellenfelével, a *Flight Simulator*-rel szemben ebben a programban csak egy adott területet, a San Francisco-öböl környékét repülhetjük be. Ezért az apró „kellemetlenségért” sok minden fog kárpótolni: elsőként mindjárt a reális időjárási viszonyok. Ebben a kategóriában a szélcsendes és napos nyári délutántól a viharos, trópusi esőt nyakunkba zuhintó éjszakai felszállásig minden előfordulhat. Többféle repülővel szállhatunk, mindnyáron légcsonk, egyedüli gond csak az, hogy a beépített P51-esen sajna nincs fegyverzet (ez egy neves II. világháborús vadászgép volt ugyanis). Több igen érdekes és izgalmas dolog is kapunk ettől a programtól. Egyrészt ott az

apánk helyett apánként ránk vigyázó Air traffic control (igen jópofa, amikor kigurulás közben véletlenül lehajtunk a fűre, és a torony közli, hogy valakit már rendszerezítettek fűnyírásra, nekünk már nem kell ezzel foglalkoznunk – hehe), aki a felszállás és a repülés majd minden jelentős eseményénél ott bábáskodik mellettünk. Más részt a program a turbulenciákat: az eső szétfolyik a szélvédőn, változó földraj-



zi viszonyok között a le- vagy fölszálló légtömegek jól megdobnak, vagy ha egy 747-es nyomában próbálunk repülni, a hajtóműszél erősen megdobál. Ezeket az opciókat persze ki is lehet kapcsolni, de a mai PC-ken ez a nem túl fiatal program igen csak vidáman fog futni, tehát ezzel ne is foglalkozunk.

Grafikája mai szemmel talán picit szegé-



nyes, de inkább a repülési élményre koncentráljunk. Sajnos az első Flight Unlimited rész kiváló oktatási kurzusát kivették, így sajna most ezzel lesznek gondjaink, főleg azért, mert ez nem lett volna olyan bonyolult dolog. De azt azért ne feledjük, hogy repülni jó, s főleg a mai gépeken igen gyors.



## ÉRTÉKELÉS

- szuper esőeffekt
- akkurátus turbulencia
- gyenge oktató rész
- öregecske grafikai motor

**80**  
százalék





# HOUSE OF DEAD 2

■ **KATEGÓRIA:** akció ■ **KÖRNYEZET:** amerikai kisváros  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

Van úgy az ember, hogy agyatlan zombilövöldözésre vágyik... A *Resident Evil* sorozat erre kiválóan alkalmas, de ha még agyatlanabb stuffra vágysz, ahol nem kell külső nézetben egy figurát irányítanod, és belső nézetben sem FPS-kedned, hanem a kamera folyamatosan „visz” előre, akkor a House of Dead 2 a Te játékod... Az EVM gondozásában megjelent program a játéktérmi változat hű átírata, tényleg, már csak pénzbedobásra alkalmas nyílás hiányzik. (De ha nem bírod ki nélküle, akkor rakj a géped mellé egy malacperselyt, és megvan az illúzió ☺!) Amúgy tényleg csak arról szól az egész, hogy miközben vidámparkszerűen húz a kamera, szét kell lőnöd nyáladzó és zöldes zombik kis hadseregét, ha pedig kifogy a skúló, akkor újra kell töltened. Az ember arra számíthatna, hogy ilyen játéknak még története sincs, pedig dehogyan



nem. A sztori szerint egy Goldman nevű fickó genetikai kísérleteket végzett, és ennek eredményeként mutáns lények és gusztustalan zombik lepték el a várost. A mi feladatunk, hogy soha ki ne fogyó municiójú pisztolyával fejezetről fejezetre (bizony, még fejezetek is vannak! Mekkora flash már ☺!) kiirtsuk a zombik hadseregét, és annyi civilt meentsünk meg a vérszomjas dögök elől, amennyit csak tudunk! Hősünk minden második mondata (kellően drámai átéléssel): „Hogy tehetted ezt bárki?!” Remélem, a katarzisélmény megvolt... Technikai téren vannak némi problémák, ugyanis az átvezetőknél a beszélgetéshangokat időnként elnyomja valamilyen más zöreje, de szerencsére minden feliratozva van, így megértjük azokat a rendkívül „mély értelmű” párbeszédet... A játéknak három módja van: „arcade”,



„original” és „boss.” A készítőik biztos tudják, hogy micsoda óriási különbség lehet az „arcade” és az „original” között, mert nekünk nem sikerült rájőnnünk, a boss módban viszont minden fejezet végén főszörnyeket kell legyagnunk. Grafikailag a program még mai szemmel nézve is egész tűrhető, a zombik gusztustalan rondaságát kellően szépen oldották meg, és a környezeti elemek is rendben vannak.

**Bad Sector**



## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Sega
- **KIADÓ**  
EVM
- **WEBOLDAL**  
www.evm.hu
- **FORGALMAZÓ**  
Ezt Vedd Meg!
- **ÁR**  
1 990 Ft

## ÉRTÉKELÉS

- lódd a zombit, ne sajnáld!
- kellemes grafika
- egy idő után nagyon unalmas
- kisebb technikai problémák
- ha nem bírod az agyatlan stuffokat

**72**  
százalék

# BLAIR WITCH PROJECT 1

■ **KATEGÓRIA:** akció ■ **KÖRNYEZET:** Maryland  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 333 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

Annak idején biztosan mindenki látta a híres áldokumentumfilmet (vagy legalább hallott róla), amelyben négy fiatal útra kel, hogy a kegyetlenségéről híres blairi boszorka nyomára leljen, ám eltévednek az erdőben, és furcsa, „láthatatlan” lények támadnak rájuk, végül a boszi házában mindegyiküket rejtélyes (és félelmetes) körülmények között lemészárolják. Magánál a filmnél már csak az amerikaiak hiszékenysége volt nagyobb LOL, akik lelkesen rohantak a moziba, hogy átverjék őket.

Mégis, hiába volt gagyi a film, a legenda kellően hátborzongató ahhoz, hogy játékot készítsenek belőle. 2000-ben így nemcsak egy, hanem mindjárt három (!) játék is készült blairi témában, és mindegyik a túlélőhorror műfajában. Ezek közül egyértelműen a legjobban sikerült jelen ajánlásunk tárgya, a legelső rész, a Rustin Parr. A készítőik nagyon otthon vannak a témában, ezt már a *Nocturne* című programjuknál is tapasztalhattuk és a BWP1 szintén a műfaj legjobbjai közé tartozik. Legnagyobb érdeme, hogy iszonyúan parás (még a *Silent Hill 2*-t is leahagyja), de igényes a sztori, és szimpatikus a női főszereplő is. 1941-ben járunk, és a Spookhouse paranormális ügynökét, a csinos Doc Hollidayt irányítjuk. Hollydaynek



a marylandi Burkittsville-be kell utaznia, hogy hét gyerek rejtélyes halálesetét kinyomozza. Szerencsére ő sincs *House of the Dead 2*-féle agyatlan öldöklésről: az ügynöknek bizonyítékokat kell gyűjtenie, beszélgetnie kell, és a remek, baljós hangulat miatt már azt megelőzően cidrizni fogunk, hogy az első daemite (ez a Terminal Reality-sek állandó szörnye) belénk kötné. A játék elismerést érdemel még azért is,

mert tökéletesen vegyíti az akció- és kalandelemeket, és a puzzle-feladatokat intelligensen integrálták a történetbe. A Blair Witch Project 1 egyedüli hátulütője, hogy nagyon lineáris, és elég rövid. Két klasszikus túlélőhorror közé rakva mindenesetre megállapíthatjuk, hogy a BWP1 az *Alone in the Dark 4*-nél sokkal jobb, a *Silent Hill 2*-nél viszont picit gyengébb.

**Bad Sector**

## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Terminal Reality
- **KIADÓ**  
EVM
- **WEBOLDAL**  
www.evm.hu
- **FORGALMAZÓ**  
Ezt Vedd Meg!
- **ÁR**  
1 990 Ft

## ÉRTÉKELÉS

- a legparásabb túlélőhorror
- nagyon jó sztori és milió
- nagyon szépen kidolgozott grafika
- szimpatikus főszereplő karakter
- túlságosan lineáris

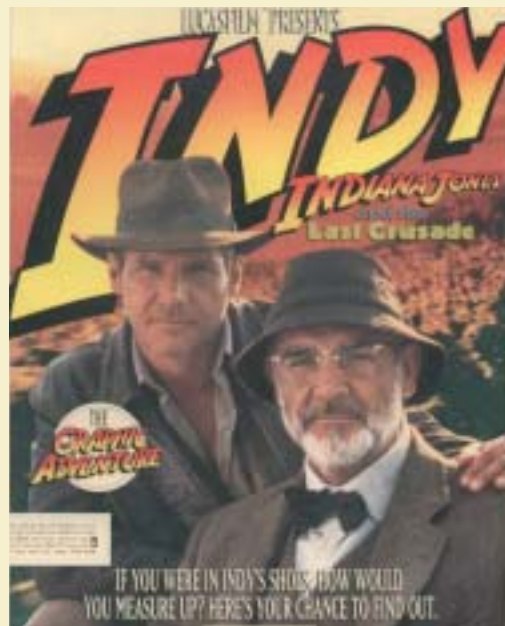
**91**  
százalék



Indiana Jones and the Fate of the Atlantis: The Action Game



Indiana Jones and his Desktop Adventures



## RÉGI INDIANA JONES-JÁTÉKOK DOKTOR JONES EMLÉKIRATAI

**Biztosan sokan emlékeztek még a régi LucasArts- (illetve akkor még Lucasfilm) point'n'click kalandjátékokra, amelyekben kedvenc régész-kalendorunkat, Indiana Jonest irányíthattuk. Azt viszont talán kevesen tudják, hogy ezek mellett is rengeteg Indy-program készült...**

**Ú**gy látszik, a begépelős, grafika nélküli kalandjátékok minden híres hősről szóló program elődei, ugyanis a legelső Indy, az 1987-es *Indiana Jones and The Revenge of the Ancients* is ilyenek készült. Gondolj bele, hogy nem látod Jones Harrison Fordos képmását, sem a szokásos hacukáját, sem a dzsungelt, sem a krokodilokat,

**„Gondolj bele, hogy nem látod Jones Harrison Fordos képmását, sem a szokásos hacukáját, sem a dzsungelt, sem a krokodilokat, sem a csini Mariont, hanem mindent neked kell elképzelned.”**

sem a csini Mariont, hanem mindent neked kell elképzelned. Az irányokat manuálisan kell begépelned: ny, d, é, k (az égtájak rövidítései) és a különféle igéket is (csap ostor, üt náci, szerez kincs, csókol Marion stb.)

A következő játék már nálunk is ismertebb (legalábbis az „idősebb” korosztály körében), hiszen a nyolcvanas évek végén még javában dúlt nálunk is a Commodore 64-mánia, és *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1988), vagyis a Végzet temploma erre a géptípusra jelent meg. Olyan, a filmet feldolgozó, hagyományos platformjátékról van szó, amelybe belerakták a csillás üldözést is – a filmhez hasonlóan ez volt a játéknál is a legjobb rész. Emlékszem, amikor ezt a játékot először megkaptam, mennyire szívtam a fogam, mert nekem még csak C64-esem volt, a legjobb barátomnak pedig már Amigája, és neki megvolt a Lucasfilm-féle kaland, az *Indiana Jones and the Last Crusade!*

**„AHH, VELENCE!”**

Az utolsó Jones-mozi nekem annyira nem jött be, viszont a film alapján készült kalandjáték anno hatalmas kedvencem volt. Az 1989-es *Last Crusade* intrója nagyjából a film kezdő képsorait dolgozza fel, ahogy az ifjú Indy egy állatszállító vonat tetején menekül az öt üldöző banditák elől, és időnként beleesik egy-egy vagonba. Később elkerülünk a New York-i Barnett College-be is, és innen kell megszöknünk az Indy-rajongók és az autogramkérő diákok hadai elől. Annak ellenére, hogy a *Last Crusade*-et, mint minden Indiana Jones-filmet, igazi akciómoziként tartjuk számon, a belőle készült játék mégis ékes bizonyítéka annak, hogy ilyen témából is lehet kitűnő kalandot gyártani.

Olyanok is vannak persze, akik nem szeretik „fárasztani” magukat egy adventure fejtoróival: nekik készült az *Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game*, amelyik a Temple of Doomhoz hasonlóan egy platform ugribugri ütőm-vágom volt – sajnos elég uncsira és jellegtelően sikeredett...

**ATLANTISZ, AZ ÖRÖKZÖLD TÉMA**

Míg a filmvászonon Steven Spielberg és Harrison Ford jó időre (bár nem örökre: lásd a Fókuszban) búcsút mondott Indynek, a szórakoztató számítástechnika porondjáról csak nem engedte le a lelkes közönség. Az *Indiana Jones and the Fate of the Atlantis* című Lucasfilm-kalandjáték érdekessége, hogy teljesen elsőként találtak ki hozzá teljesen eredeti sztorit, amelyik egyik filmet sem vette alapjául, és a készítő fantáziáját dicséri, hogy ez annyira profi volt, hogy szerintem még a filmekét is felülmúlta. Indy mellett elsőként kapott főszerepet egy női karakter, aki egyik filmben sem szerepelt: Sophia nemcsak bájos és talpraesett volt, de mi magunk is átvehettük felette az irányítást, ha a játék egy adott szakaszán úgy döntöttünk. A *Fate of the*

*Atlantis* nemcsak Indiana Jones-témában a legjobb, de minden idők egyik legkiválóbb kalandjátéka is. Több mint tízéves ez a játék, de azóta sem sikerült a LucasArts-nak ilyen minőséget produkálnia...

Persze az elmaradhatatlan akció változat ezúttal sem maradt el: a *Fate of the Atlantis* ismét azoknak szólt, akik szűrtek agysetjeik helyett inkább csak a gypát kedvelték, de ezúttal egy izometrikus nézetű cuccal volt dolgunk, amely sajnos az Indy-akciók közül a leggyengébbnek bizonyult.

**INDY'S BACK... DE HOGYAN ☹?**

A '92-es kalandjáték hatalmas sikere ellenére nagyon sokáig nem készült újabb Indiana Jones-játék. Kötelességszerűen meg kell azért említenünk a '96-ban megjelent *Indiana Jones and his Desktop Adventures* című rettenetes ökörséget, ami egy, a DirectX kezdeti időszakában készült windowsos... akció-kalandjáték volt (bár ezt a megtisztelő jelzőt messze nem érdemli meg...) amely, ha jól emlékszem, még Windows 3.1-en is futott. Ez volt az Indy-játékok mélypontja...

Bár azt mondhatnám, hogy a *Tomb Raider*-játékokra hajazó, 1999-ben megjelent *Indiana Jones and the Infernal Machine* ismét fellendítette a szériát. Sajnos szó sem volt erről: az IM minden tekintetben alulmaradt a pontosan vele egy időben megjelent *Tomb Raider 4*-gyel szemben, de még a szintén elég gyenge TR 3-nál is rosszabb volt. Az *Infernal Machine* nagyon sokat ártott nemcsak az Indy-játékoknak, de a LucasArts renoméjának is. A grafika erősen közepes volt, az irányítás egyszerűen borzalmas, azt, pedig szavakkal sem lehet kifejezni, hogy egyes pályákat mennyire kutyautóan szerkesztettek meg. Ezért is vártuk erős gyanakvással az *Emperor's Tomb*-ot – de szerencsére kellemesen csalódtunk benne...

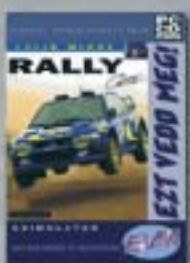
**Bad Sector**



**A SEREG HÓDÍTÁSRA KÉSZ!**



**A TÁBORNOKOK:**



A TELJES HADERŐT A **WWW.EVM.HU** HONLAPON TALÁLHATOD MEG!

CSATLAKOZZ A NAPRÓL-NAPRA NŐVEKVŐ TÁBORHOZ,  
VÁSÁRLJ DOLGOS EREDETI JÁTÉKOKAT AZ ALÁBBI HELYEKEN!

**576**

**TESCO**

**Libri**

**Office  
DEPOT**

**GRÁLA ÁRUHÁZAK**

**MEDIA MARKET**

**ELECTRO WORLD**

# TIPPEK & TRÜKKÖK

## IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

Ha nem sikerül lerázni támadókat

**1. tipp:** Ha egy ellenséges repülő nagyon a nyakunkba akaszodik, vegyük le teljesen a gázt, és rántsuk a gépet magasba. Így gépünk dugóhúzóba kerül, ellenfelünk pedig meglepetten továbbrepül.

Küldetésenként min. 3 lelövés kell

**2. tipp:** Figyeljünk arra, hogy minden küldetésben legalább három lelövést produkáljunk. Ha nem így teszünk, a kampány későbbi részében túl sok ellenféllel kell szembeszállnunk.

## HIGHLAND WARRIORS

Figyeljünk a marhahús-készletekre

**1. tipp:** Mivel a program nem értesít minket a tél közeli jöveteléről, nem árt a szűkös évszakra időben felkészülni – ez elsősorban a megfelelő mennyiségű marhahúsellátmányt jelenti. Parasztojaink a küldetések elején bejárák a térképeket, és összegyűjtik az összes fellelhető állatot, majd behajtják őket a faluba.

Használjuk a speciális képességeket

**2. tipp:** A speciális képességek sokszor a győzelmet jelenthetik: váltogassunk csapatunkban az egység típusok között a [TAB]-bal, hogy minden előnyüket kihasználhassuk. Ne felejtjük azonban el, hogy egyes akciókat csak bizonyos upgrade-ek után tudunk végrehajtani.

Óvjuk, védjük druidáinkat, mágusainkat!

**3. tipp:** A druidákra és varázslókra, mint különösen értékes és sebezhető egységekre különösen figyeljünk. Sajnos megvan az a gyengéjük, hogy könnyen belekeverednek a – számukra – kilátástalan közelharcba. Azonban egy időben felállított, jól elrendezett elhelyezéssel ennek elejét vehetjük.

Építsünk sok-sok házat

**4. tipp:** Alakítsunk ki három munkásunkból egy építőbrigádát, amelyik folyamatosan lakóházakat épít, egészen a 200-as egység határ eléréséig. A kalyibák olcsók, és később rengeteg időt és dühöt spórolunk meg, ha nem kell állandóan megállni az alacsony egység határ miatt.

Cheatek

**5. tipp:** A skótszoknyás harcosok életben maradási esélyeit is növelhetjük pár trükk bevetésével. Játék közben nyomjuk meg a ['] gombot, a legördülő konzolnál írjuk be a cheat-et, nyomjunk egy [ENTER]-t, majd nyomjuk meg ismét a ['] gombot. Ezt követően máris élvezhetjük tevékenységünk hatásait:

Cheat	Hatás
iamrich	kapunk 10 000 aranyat
allthestones	kapunk 10 000 követ
bethestone	10 000 ércel leszünk gazdagabbak
befat	10 000 adag élelmiszer jut el hozzánk
tiimmbbeerr	10 000 fa is a mi tulajdonunkat gyarapítja
serules	megnyerjük a küldetést
kingeddieismyfriend	sebezhetetlenség

## AMERICAN CONQUEST

Tennivalók a csatában

**1. tipp:** Egységeinket lehetőleg mindig formációban tartsuk, mert így sokkal hatékonyabban küzdenek, mintha egyenként kóborolnának a csatamezőn. Lövészeink, mikor töltenek, teljesen védtelenek, úgyhogy ajánlatos őket ilyenkor visszarendelni a második sorba. Minden fegyverre igaz, hogy annál hatásosabbak, minél közelebről kezdik el ritkítani az ellent. Ezért hagyjuk az ellenséget a lehető legközelebb jönni, és csak akkor adjuk ki a tűzparancsot.

Fontos a prédikáció

**2. tipp:** A lelkesek is igen hasznosak lehetnek, mert lelket öntenek elcsigázott és megtépázott csapatunkba. Tartsunk ezért

egy pár papot közvetlenül a frontvonal mögött, ahol védve vannak az ellenfél egységeitől, de közel a mi alakulatainkhoz.

Támadáskor küldjük el a peonokat

**3. tipp:** Ha az ellenség támad, parancsoljuk az összes munkásunkat a házakba, mert ott nemcsak védve vannak, de remekül védekeznek is.

Automatikus kiképzés

**4. tipp:** Némileg leegyszerűsíthetjük a kiképzést, ha a lakóházak gyülekezőpontjait az erőd udvarára helyezzük, majd megadjuk a kiképzendő egységek számát és típusát. Ezek után kevesebbet kell foglalkoznunk a termeléssel és többet lehet a harccal.

Munkára fel!

**5. tipp:** A nagyobb hadseregek komoly ellátást igényelnek, ezért nyersanyagoktól és seregmérettől függően 30, 40 vagy akár 50 paraszt munkája is elkelhet a településünkön.

Nyersanyag-feldolgozás

**6. tipp:** Mivel a nyersanyagok soha nem fogynak el, ezért általában elég egy épület nyersanyagonként. Figyeljünk ugyanakkor parasztojaink munkájának maximális kihasználására – szedjük össze a lézengőket. Építsünk raktárakat is, hogy a szállítási útvonal, különösen a kivágott fáknál, ne legyen túl hosszú.

Cheatek

**7. tipp:** Néhány kód segítségével könnyebbé tehetjük Amerika felfedezését, illetve meghódítását is. Játék közben nyomjuk meg az [Enter]-t, majd írjuk be a cheateket.

Cheat	Hatás
viewall	a teljes térkép láthatóvá válik
babki	50 000 egységnyiit kapunk minden alapanyagból
VICTORY	megnyerjük a küldetést

## DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Cheatek

**Tipp:** Főhősünknek néhány csalás segítségével könnyebbé tehetjük a dolgát, ha játék közben megnyomjuk a ['] gombot, majd a legördülő konzolnál beírjuk a következő kódok valamelyikét:

Cheat	Hatás
give all	az összes tárgy és lőszer a tulajdonunkba kerül
toggle g_p_god	láthatatlanság
give live	pluszéleletet kapunk
give health	100 életerőponttal leszünk gazdagabbak
give ammo	muníció-utánpótlásban részesülünk
give jetpack	a jetpack előnyeit élvezhetjük
give forcefield	miénk lesz az erő(tér)
pause	szünet (meglepő, mi ☺?)
kill	hősünk meghal

## IMPOSSIBLE CREATURES

Cheatek

**Tipp:** Néhány kód begépelésével pillanatok alatt übertáp hadseregeket állíthatunk fel, masszívan befűtve ezzel ellenségeinknek. Nyomjuk meg játék közben a ['] gombot, majd írjuk be a következő csalások valamelyikét:

Cheat	Hatás
cheat building	minden épület elérhetővé válik
cheat rank	magasabb kutatási szintre lépünk
cheat coal(1000)	1000 egység szenet kapunk
cheat electricity(1000)	1000 egység elektromossággal gazdagodunk



**Blitzkrieg**  
Villám tippek



**Indiana Jones VI**  
Megoldások ostorcsapásra



**C&C: Generals**  
Újra tipp van!

## UNREAL 2 – THE AWAKENING

Cheatek

**Tipp:** A sok ránk rontó rosszarcú támadása közben szinte időnk sem marad megcsodálni a játék grafikájának a szépségét. Ezen az állapoton azonban most gyorsan változtatni tudunk – egy kis „sebezhetetlenség” cheat segítségével máris nem kell ilyen zavaró tényezőkkel törődnünk ☺. Játék közben nyomjuk meg a [`] gombot, majd a beírt kódok után mindig nyomjunk egy [ENTER]-t. Figyelem: legelső parancsuknak mindig a BeMyMonkey-t írjuk be, mert ez aktiválja a cheat módot!

Cheat	Hatás
<b>BeMyMonkey</b>	a cheat mód aktiválódik
<b>God</b>	sebezhetetlenség
<b>Invisible</b>	láthatatlanság
<b>Loaded</b>	az összes fegyver birtokunkba kerül
<b>AllAmmo</b>	feltöltődik a lőszerkészletünk
<b>GodEx(XXX)</b>	XXX sebezhetetlenné válik
<b>Phoenix</b>	élvezhetjük a Phoenix csapatán-cél áldásait
<b>FearMe</b>	ellenfeleink megijednek
<b>Ghost</b>	Á-t látunk a falakon
<b>Fly</b>	elsajátítjuk a repülés tudományát
<b>Amphibious</b>	víz alatti mód
<b>Walk</b>	visszakerülünk normál állapotba
<b>SloMo(XXX)</b>	a játék XXX-szel lassabb lesz
<b>SetJumpZ(XXX)</b>	ugrásunk magasságát XXX-re állíthatjuk
<b>ToggleInfiniteAmmo</b>	végtelen lőszer
<b>ToggleReloads</b>	nincs több tárcsere
<b>ToggleInvisibility</b>	mindig láthatatlanok leszünk
<b>Teleport</b>	arra a pontra teleportálódunk, ahová éppen pillantottunk
<b>NextLevel</b>	átkerülünk a következő pályára
<b>Open(XXX)</b>	betöltjük az XXX nevű pályát
<b>ToggleSpeed</b>	a játék sebessége kétszeresére gyorsul
<b>SetSpeed(XXX)</b>	a játék sebességét XXX-re állítjuk
<b>ChangeSize(XXX)</b>	a szereplők méretét XXX-re módosítjuk
<b>TogglePawnInvulnerability(XXX)</b>	az XXX nevű játékos sebezhetetlen lesz
<b>Goodies(XXX,YYY)</b>	XXX nevű cuccból YYY darab lesz
<b>Sum(XXX)</b>	megkapjuk az XXX nevű tárgyat
<b>Actors</b>	a szereplők listája megjelenik
<b>GotoActor(XXX)</b>	az XXX nevű szereplőre váltunk
<b>Damage(XXX,YYY)</b>	az YYY nevű célpontunk XXX-szel sebződik
<b>DamageNPCs(XXX)</b>	az NPC-k (nem játékos karakterek) XXX pontot sebződnek
<b>SetHealth(XXX,YYY)</b>	az YYY nevű arc XXX pontot gyógyul
<b>SetMyHealth(XXX)</b>	a saját energiánk növekszik XXX-re
<b>HurtMe(XXX)</b>	XXX ponttal csökken az életerőnk (hogy ez mire jó???)
<b>ToggleServos</b>	aktiválja az animáció szervókat
<b>ToggleHUD</b>	átalakul a kijelzőnk
<b>ShowTeams</b>	megmutatja a játékos csapatait
<b>Difficult(XXX)</b>	a nehézségi fok XXX-re változik
<b>CheatView(XXX)</b>	az látjuk, amit az XXX nevű szereplő
<b>ViewSelf</b>	önmagunkat látjuk

Cheat	Hatás
<b>ToggleTimeDemo</b>	Time Demo
<b>ToggleScoreBoard</b>	Score Board
<b>EnableFreeOrders(0/1)</b>	szabadon adhatunk parancsokat
<b>BehindView</b>	hátrafele látunk
<b>SetParticleDensity(XXX)</b>	partikula-sűrűség XXX-re
<b>ToggleImpacts</b>	becsapódások keletkeznek
<b>SetWeaponTick(0/1)</b>	megváltozik a fegyverek tick-kódja
<b>SetWeaponFire(0/1)</b>	a fegyverek torkolatúze módosul
<b>ToggleShowAll</b>	az összes rejtett figura láthatóvá válik
<b>ToggleShowWKPs</b>	minden kulcsfontosságú pont megmutatkozik
<b>ToggleShowNPs</b>	minden navigációs pontot meglátunk
<b>RoggleRMode</b>	R-mód
<b>SetEyeHeight</b>	szemmagasságunk változik
<b>KillActor(XXX)</b>	az XXX nevű szereplő meghal
<b>KillHitActor</b>	a célkeresztünkben álló ellenfél megpusztul
<b>KillHitNPC</b>	a célkeresztünkben álló NPC hal meg
<b>KillActiveNPCs</b>	az összes aktív NPC eltávozik a létezés síkjáról
<b>KillDormantNPCs</b>	az összes nyugalmi státusban lévő NPC fűbe harap
<b>GibAllNPCs</b>	az összes NPC irányíthatóvá válik
<b>GibHitNPC</b>	a célkeresztünkben álló NPC-t irányíthatjuk
<b>ToggleFreezeView</b>	a látómező befagy
<b>SetCameraDist(XXX)</b>	Kamera-látótávolság XXX-re növelése
<b>FreeCamera(0/1)</b>	szabad kameramozgatás be-, illetve kikapcsolása

Cheatek

## SIM CITY 4

**Tipp:** A következő kódok segítségével biztosíthatjuk hosszantartó polgármesterségünket. Nyomjuk meg a játék közben a [CTRL] és az [X] billentyűt egyszerre, amivel megnyílik az út a trükkök elé.

Cheat	Hatás
<b>gol</b>	zöld térkép mód
<b>fps</b>	megnézhetjük a játék képráolási sebességét
<b>stopwatch</b>	megáll a játékidő
<b>whatimeizit XX:YY</b>	beállítja az éppen aktuális időt XX:YY-ra
<b>wherurufom X</b>	városunkat X-re nevezzük át
<b>hellomynameis X</b>	polgármesterünk nevét X-re változtatjuk meg
<b>you don't deserve it</b>	az összes jutalmat megkapjuk
<b>sizeof X</b>	megváltoztatja a nagyságát X-re (X értéke 1-100-ig terjedhet)
<b>weaknesspays</b>	1 000 dollár kerül a bankszámlánkra
<b>fightthepower</b>	nincsen szükség áramellátásra
<b>howdryiam</b>	nincsen szükség vízellátásra
<b>zoneria</b>	az üres területek elszíneződnek
<b>recorder</b>	felvevőgép bekapcsolása

Uhu

# TANÁCSOK AZ OFFENZÍVA MEGINDÍTÁSÁHOZ

## BLITZKRIEG

Már a kezdetek kezdetén, Lengyelországban is oda kell figyelnünk a dolgokra, ha nem akarjuk rögtön elveszíteni saját egységeinket, vagy elveszteni a csatát. Később ugyan lesz néhány könnyebb küldetés is, de ezeket csak a változatosság kedvéért rakták bele a kampányba a fejlesztők 😊. Néhány javaslat arra, hogy temetői kereszt helyett inkább Vaskeresztet kapjunk.

<b>Támadás előtt felderítés</b>	<b>1. tipp:</b> A leghasznosabb egység a felderítő-mesterlövész. Ha oson, akkor majdnem láthatatlan (csak egészen közelről szűrják ki), ráadásul mesterlövész puskájával ügyesen le tudja szedni a különböző ágyúk legénységét. Ne sajnáljuk az időt, és mindig őt küldjük előre felderíteni, mert különben komoly veszteségeket fogunk elszenvedni.		
<b>Kíváncsiskodás másképp</b>	<b>2. tipp:</b> Amennyiben nincs felderítőnk, a legkisebb rossz elvét alkalmazva, oszlassunk fel egy gyalogosrajt, és egy-egy katonát küldjünk előre. Persze szegények általában fűbe harapnak, de legalább tudjuk, hogy hol lapul az ellenség, és nem egy harckocsi elvesztése árán gyűjtöttük be az információt. Ha tudjuk, hogy nincs ellenséges légelhárítás, akkor kiküldhetünk egy felderítő repülőgépet is, de erre ritkán lesz lehetőségünk.	<b>Egységben az erő</b>	<b>7. tipp:</b> Mindenfajta rosszfiúnál, de különösen a harckocsiknál és az összetömörült páncéltörő lövegeknél fontos, hogy ne egyenként, hanem csapatban menjünk, mert csak túlerő esetén van esélye csapatainknak a túlélésre. Ellenséges harckocsiknál igyekezzünk mindig mögéjük, vagy legalább az oldalukba kerülni, mert sok esetben csak így tudjuk őket kilőni. Bár viszonylag gyorsan felénk fordulnak, ez az idő elég lehet néhány, számukra kellemetlen találat eléréséhez.
<b>Légi taktikák</b>	<b>3. tipp:</b> Az ellenséges légvédelem és légierő miatt ritkán tudjuk bevetni a repülőket, de ha lehetőségünk van rá, akkor a felderítőket és a bombázókat részesítsük előnyben, mert az ejtőernyősök gyengén muzsikálnak. Ha ellenséges bombázók vagy felderítők bukkannak fel, inkább bízzuk őket a légvédelmi ágyúinkra, és csak ha nagyon távol vannak veszélyeztetett csapatainktól, akkor hívjuk segítségül vadászgépeinket. A légvédelmiseket, pedig cipeljük mindig magunkkal, hogy folyamatos védelmet nyújtsanak az „égi áldással” szemben. Amennyiben semmiféle légvédelmünk nincs, és feltűnik egy bombázóraj, igyekezzünk mérsékelni, vagy elkerülni a veszteségeket: húzzuk szét az egységeket, és próbáljunk elmenekülni arról a helyről, ahol a bombázók megjelenése előtt voltunk.	<b>Sok lúd Tigris győz</b>	<b>8. tipp:</b> Előfordulhat, hogy vastag páncélatú, beásott tankkal találkozunk, nincsen tüzérégünk, ráadásul a mi harckocsijaink nem tudják átlőni az ellenséges masina páncélatát. Ilyenkor nincs más hátra, össze kell gyűjtenünk legalább 3-4 szakasz gyalogost és megrohamozni a monstrot. Bár nagy veszteségeket fogunk elszenvedni, sok gránátdobálás után megsemmisül a vastagbőrű. Ehhez azonban meg kell tisztítanunk a környéket mindenfajta egyéb ellenségtől, mert különben rohamozó bakaink el sem jutnak a célpontig.
<b>Ágyúk</b>	<b>4. tipp:</b> A tüzérés kicsit talán túl durva is lett a játékban, de ha már így történt, használjuk is ki maximálisan messze hordó ágyúinkat – előtte azonban bizonyosodjunk meg, hogy nincsen ellenséges tüzérés a térségben. Ez esetben, mielőtt tüzereink akcióba lépnének, mindig iktassuk ki a randalírozókat, mert habozás nélkül szétlővik a lövegeinket, és rosszabb esetben minden egyebet is, beleértve a tankjainkat!	<b>Óvatosan a gyalogsággal</b>	<b>9. tipp:</b> Bár a gyalogság nem annyira érzékeny, mint a <i>Sudden Strike</i> -ban, ennek ellenére embereink könnyen fűbe harapnak, ha ellenállásba ütköznek. Csak akkor vessük be őket, ha nincsen más lehetőségünk, mert a nagy veszteségeket nem nézik jó szemmel feletteseink.
<b>Lövegek</b>	<b>5. tipp:</b> Ha már csak mi rendelkezünk tüzéréssel, derítsük fel a környéket és a keményebb célpontokat – pl. beásott KV-harckocsit ( <i>copyright by KV-szünet © – Bad Sector</i> ), páncélelhárító, légvédelmi ütegeket – szórjuk meg bőséggel. Bár a harckocsit sokszor csak több perc után találják el, de előbb-utóbb sikerre vezet a módszer. Gyalogság ellen viszont ne pazaroljuk a lövedékeket – érdemesebb harckocsijainkra bízni a könnyebb melót.	<b>Védjük magunkat</b>	<b>10. tipp:</b> Időnként előfordul, hogy védelmet kell kiépítenünk, ráadásul igen rövid idő alatt. Aranyszabály, hogy a várható támadás irányába állítva ássuk be az összes páncéltörő lövegünket és valamivel hátrébb a harckocsijainkat. A tömörítés itt sem árt, mert ilyenkor általában nincs ellenséges tüzérés, viszont hatékonyabban tudunk szembeszállni a támadókkal. <b>Uhu</b>
<b>Tápoljunk</b>	<b>6. tipp:</b> A legtöbb akcióban részt vevő egységek a saját harcjárműveink lesznek. Mivel a megölt ellenségek után kapják a tapasztalatot, igyekezzünk szinte mindenkit velük lezúzni. (A többit meg, amikor csak lehet, bízzuk a saját tüzérégünkre.) Érdemes a durvább ellenfelekkel is megpróbál-		

Próbáljunk meg elmenekülni a bombázók elől!



## INDIANA JONES-TIPPEK

# HOGYAN FOSSZUNK KI TEMPLOMOT?

**Indy ebben a részben tényleg olyan, mint amilyenek Harrison Fordot szoktuk látni a filmekben: nemcsak legendás pisztolyát és ostorát használja, de profi módon öklöz is, és ha kell, széklábat, vagy egyéb tárgyat ragad, hogy szétüsse mindenkinek az orcáját. Neked egyedül nem megy? Olvasd el tippözönünket!**

**„Ostoromat, ha előkapom, hej!”**

**1. tipp:** Már az elején érdemes megismerkednünk legjobb barátunkkal, az ostorral. Elsődleges, legnagyobb hasznát a közelharcok során látjuk majd. Kétféle gombbal használhatjuk (én gamepaddel toltam, de ha Te billentyűbajnok vagy, akkor nézd meg a kiosztást!): az egyikkel egy körkörös „mekkora csikós betyár vagyok, hej!”-féle csapást mérhetünk környezetünkre, amellyel nemcsak megcsípjük a közelünkben lévő rosszarcúakat, hanem távol is tartjuk őket.

**„Come over here!”**

**2. tipp:** Az ostort használva a másik gombbal egyetlenegy kemény csapást mérhetünk az ellenre, amellyel a földre taszít-hatjuk, vagy kiránthatjuk a kezéből a fegyverét. Ha sokáig nyomva tartjuk ezt a gombot, akkor magunk felé ránthatjuk, és egy kiadós ökölcsapással leteríthetjük ellenfelünket.

**Puskatus**

**3. tipp:** Ott figyel a shotgun a kezében, de kifogytál a lőszerből? Ciki... Szöszmötölhetsz azzal, hogy elrakod, de sokkal egyszerűbb, ha használod a puskatust, ugyanis ezzel leterítheted az ellenséget. Nagyon hasznos trükk, ha az említett alkalmatossággal földre küldöd a fickót, ott rugdosod, ameddig fel nem kel újra, aztán kiosztasz egy újabb baráti puskatustaslit, újabb rugdosás, és így tovább. Nem túl fair, de nagyon hasznos...

**A híd túl messze van**

**4. tipp:** Ceylonban az egyik helyen Indy tipikus rémálmához, egy rossz, rozoga függőhídhöz érkezel. A játék azt az infót sugalmazza, hogy óvatosan, lassan menj át rajta, de ez baromság, egyszerűen át kell ugrani a foghíjakat, mint minden rendes tömbradrírban. Érdekes módon, az egyik részhez érve automatikusan úgyis leesel, ha viszont ez korábban történik meg, akkor Indy elpatkol. LOL...

**A krokodilokat ledöfik, ugye?**

**5. tipp:** A híd alatti folyóban emberevő krokodilusok úszkálnak, akik csak arra várnak, hogy kedvenc régészünkből ebédeljenek. A játék gondosan elmagyarázza nekünk, hogy kopo-

nyák hajigálásával valamennyire el lehet őket csalni messzire, hogy ne támadjanak ránk a dögök. Arról bezzeg nem szól, hogy a krokikat nemes egyszerűséggel fel is lehet szelételni... Pedig tényleg: ha odaúsznak hozzád, akkor kerülj alájuk, és játssz Hasfelmetsző Jacket.

**Kajmán király**

**6. tipp:** Persze nem mindegyik krokodillal olyan könnyű a helyzet... A Kouru Watu szobor megszerzésénél egy hatalmas kajmán támad ránk, amellyel szinte lehetetlen végezni, és amúgy is egyetlen harapással, hamm, bekap, ha közel jön. A megoldás: gyorsan ússzunk át a balra lévő terembe, majd a vízből kimászva fussunk és ugorjunk a csatorna túlsó oldalára, ahol egy kapcsolóval leránthatjuk a rácsozatot. Amikor a vízben a rács előtt pancsolva odaúszik hozzánk őfókajmánsága, akkor gyorsan másszunk ki megint, húzzuk fel a rácsozatot, erre a dög beúszik, ekkor pedig már csak ismét be kell zárunk, hogy megszabaduljunk tőle.

**Tűzharc**

**7. tipp:** Öklözni jó móka, de néha egyszerűbb és biztosabb, ha inkább fegyvert használunk, mert végül is találunk pisztolyokat és puskákat valamint löszert hozzájuk bőséggel. (Játékállást meg nem lehet menteni...) A legnagyobb flash például az, amikor kiverjük a német katonák kezéből a Mauser pisztolyt, amelyet gyorsan felragadunk, majd kíméletlenül beléjük eresztjük a tárat. Azért vigyázzunk, mert ezt a módszert az ellenség is előszeretettel alkalmazza...

**Egy kis asztrológia**

**8. tipp:** Prágában az egyik teremben egy tűzből kiemelkedő szoborhoz érkezőnk, amelynek különböző tárgyakat kell átadnunk, hogy minden egyes alkalommal lassan felszínre kerüljön egy kapcsolókarokkal teli platform. Egy-egy ajtó kinyitásához a megfelelő asztrológiai jelet kell beállítani, és két római számot kell megadni az óramutatóval. A jelek, illetve a számok a következők. Bika: Nap: II, Hold: IV, Skorpió: Nap: XII, Hold III, Ikrek: Nap VI, Hold XI, Mérleg: mindkettő ugyanaz.

**Frankenstein menyasszony nélkül**

**9. tipp:** Prágában találkozunk az első főmonsztáral is, egy Frankenstein-szerű szörnyeteggel. Teljesen felesleges öklözni, vagy lövöldözni rá, mert hatástalan. A környezetben üvegcsékben található zöld folyadékokat kell rálöttyinteni (miközben persze menekülünk előle), mert azt nem nagyon szereti. Egy idő után teljesen bekattan, és szétver mindent, szabadon hagyva egy kiálló zöld rudat. Ezt ragadjuk meg, és addig csépeljük vele, míg Indy egy elegáns mozdulattal fel nem nyársalja ökelmét.

**Polipka**

**10. tipp:** A Kraken nevű hatalmas szörnyeteg legyőzése eleinte elég nehéznek tűnik, de persze vele is csak trükközve végezhetünk. Először is szerezzük meg a szuper szigonypuskát, lőjünk a dög szemére, aki nagyon kényes lehet a látószerveire, mert egy időre visszavonul. Használjuk ki ezt a pillanatot, és helyezzünk egy robbanóanyagot az egyik víz alatti oszlopra. A robbanás után háromszor játsszuk le előlről a műsort, közben gondosan kikerülve azokat a kis medúzákat, amelyeket köpköd magából a dög, mivel ha közel érnek hozzád, akkor a szörny szája felé húznak. Amikor a Kraken kimúlt, akkor a víz is elszívárog, mi pedig az „Álomtűkör” negyedik darabjával gazdagodunk...

**Bad Sector**



A krokodilok nem szeretik ha macsetával csapkodják a hasukat, sőt bele is halnak...

## MÁSODIK RÉSZ: A KLÓNOK TÁMADÁSA

# C&C: GENERALS

**A kínai néphadsereg futószalagon gyártott brutális tankoszlopai után durvább do-log már nem nagyon jöhet. Vagy mégis? Taktikák és ellentaktikák multipartikhoz...**

**Konzolbeállítá-sok** **1. tipp:** Aki nem akarja folyton kerülgetni a játék logóját és a nagybecsű bevezető képsorokat, az írja be a generals.exe-t lezáró zárójel mögé space-szel elválasztva: -nologo -noshellmap. Utóbbi csak annak kell, aki nem akarja megvárni a menü alatti háttérharcok betöltését sem.

**Memóriafo-gyasztás** **2. tipp:** Akinek némileg szaggat a játék, bármit is tesz, miközben GHz körüli gépe és GeForce szintű videokártyája van, továbbá 256 vagy kevesebb memória a gépében, az bővítsse gépét úgy 512-re, jól fog az jönni más játékoknál is a későbbiekben. A 256-nak ugyanis majd felét lefoglalja a Windows XP, így a programoknak már nem sok marad, a Generals pedig eszi a memóriát.

**Sávszéles-ség-probléma** **3. tipp:** Interneten keresztüli játéknál ne várjunk sokat: a játék netcode-ja (reméljük, csak egyelőre) tragikus. Széles sávú kapcsolat esetén (DSL vagy kábel) is legfeljebb 4 embert visz biztonságosan, felette már lag és néha szakadások is várhatóak, így a 8 játékos módot csak 100 Mbit-es LAN-on érdemes erőltetni.

**Felderítők el-len csapat-szállító** **4. tipp:** Egyjátékos küldetéseknel, ha megoldhatatlannak tűnő akadályba ütközünk (főleg a vége felé, Kínánál), akkor ajánlott a védekező felállás. A repülőket és a bázishoz vezető utakat lehetőleg magaslatokról levédve érdemes egy csapatszállítót elhelyezni a közelben, hogy kiszúrja a lehetséges felderítőket, így a különféle rakétás huncutságok nem tudnak célra tartani sem, és őrtornyaik adhatják le az első lövést szerencsétlen ellenfeleinkre.

### A KÍNAI „FAL”

**Amit ma el-foglalhatsz...** **5. tipp:** Kezds Kínával címszavakban: kapásból egy erőmű, másik dózerrel egyből egy barakk. Így mire az első építőnk a raktártolja, már futhat is két közkatonánk előre felderíteni és tereptárgyakat foglalni, amihez természetesen az 1000-es épületfoglaló upgrade-et is gyorsan letudjuk. Az épület beke-belezése után maradjon egy környékbeli házban, tűzereje ugyanis épp arra elég csak, hogy az ellenfél foglalóembereit le-gyalulja a biztos helyről.

**Mobil légvédelem** **6. tipp:** Légi jármű-vek ellen a rögzített ágyúnál jobb a tankra szerelt változat, mert mobil, és így nem tudja kiszámítani az ellenfél, hogy hova kell bombázni. Mire a megfelelő helyre klickelek, és rá is állnak a gépek, addigra egy szabad lövéssorozatnyi előnyt máris szerztünk. Egy vagy két órágyú azért persze kell a bázishoz elretentésképp, főleg ha az ellenfél erősen épít a légierőjére...

**Használjuk ki a terepet!** **7. tipp:** A legbrutálisabb tüzező, ha 5 ra-

kétvetőst berakunk a bunkerba, vagy ha nem Kínával játszunk, akkor bármely tereptárgyba! Kihangsúlyozandó, hogy a stratégiai fontosságú terep adta bunkerlehetőségekbe kötelező jelleggel be kell ültetnünk annyi rakétás gyalogost, amennyit csak nélkülözni tudunk. Legfeljebb egy hagyományos katonát érdemes közéjük vegyíteni, ha az ellenfél szintén gyalogossal jönne szembe. A terepbunker az órágyúkkal ellentétben nem fogyaszt energiát, strapabíró, ugyanúgy javítható, képes meglepetést okozni az ellenségnek, és végszükség esetén még mobilizálható is a tartalma...

**Kína, nem csak tankkal** **8. tipp:** 4-8 MIG felér egy kisebb irányított atomcsapással, komolyabb légvédelem felállítására kényszeríti rá az ellenfelet, ha elég korán elkezdjük, tehát már az elején mehetnek rögtön a barakk után... A térkép feletti kontrollhoz kötelezően hozzátartozik, mint egyetlen kínai légi egység. Légicsapásokkal és kisebb szárazföldi gyalogos foglalószállítóval jól fel lehet őrölni az ellenfél erőforrásait/idegeit, a bázisunkra meg csak próbáljon bejönni, gyalogsági roham ellen már két dragon tankkal áthatolhatatlan tűzfalat tudunk csíholni, plusz kell mutatónak még két-három Overlord, hogy legyen magát min átverekednie a nehezebbnek mondott egységeknek ☺...

**Tizedeljük ellenfelünk aknákkal** **9. tipp:** Az aknamező érdekes módon még az 1.4-es patch után is csak az ellenfél alatt robban, ezenkívül a hordókhöz hasonlóan, ha pukkan is, nem sebzí saját egységeinket. Az ellenség átvonulási lehetőségeit figyelembe véve nem kell túl sok taktika ahhoz, hogy tudjuk, hova érdemes lepattintani ilyesmit. Az árát sokszorosan hozza vissza, és csak a ritkán használt egységek képesek észlelni, ergo kockázata nincs!

### TÁMADÁS NÉLKÜL NINCS GYŐZELEM

**A bevédekezés rossz taktika multiban** **10. tipp:** Ha áthatolhatatlannak tetsző órágyúsróba botlunk seregünkkel, akkor jusson eszünkbe: az ilyesmit költséges mulatság fenntartani, és hacsak nem a GLA ellen harcolunk, erőműhegy is kell az ágyúhegy mögé. Ami viszont még ennél fontosabb: a rögzített sort valaminek a rovására kellett hogy építse ellenfelünk. Értem ez alatt, hogy nagyobb ágyúsróhoz



Hmm, alakul a légvédelem, ha egyedül jön, még a „repülő vastömb” is szétszállt volna...



feltétlenül kevesebb egység kell hogy társuljon, így a dolgunk mindössze annyi, hogy áttörjünk egy olyan részen a bázis hátul fekvő, védelem nélküli régióiba, ahol ritkább az őrtoronyréteg. Ellenfelünk így drágán tanul a hibájából, soha többé nem követ majd el ilyet...

#### Gyár támogatás futószalag

**11. tipp:** Az egységek költségét csökkentő gyárat mindenáron el kell foglalni a játék elején, hosszú távon a győzelmet jelenti. Ez a létesítmény általában a térkép közepe táján fekszik, ha az adott mapon fellelhető, így kemény küzdelemre rendezkedhetünk be a környékén. Ha várhatóan nem sikerül még csak a környékre sem beverekednünk magunkat, akkor légi úton törjünk át, és legalább pusztítsuk el.



Az aknamezőn és a házakba épült gerillacsapaton átvergődő sereg maradványait egy elegáns mozdulattal földbe lehet tiporni

#### A GLA REJTEKHELYE

#### Szétszóró építkezés

**12. tipp:** A terroristáknál nagyon ki kell használni azt, hogy az építőegységek olyan olcsók, hogy már a játék elején tobzódunk bennünk: küldjünk egyet vagy kettőt az első raktár megépítése után, vagy akár még az előtt a frontra! Egy hídfőállás soha nem épülhet meg elég korán ☺. Egy-egy elszórt rakétaállás könnyen hozzásegíthet bennünket az ellenfél légijerjének felőrléséhez.

#### Hadállás-építés

**13. tipp:** A GLA-s dolgozó a rakétaállást rendkívül lassan dobja össze (így kompenzálja az energiafogyasztás hiányát), ellenben az alagúthálózat kijáratát ehhez képest villámgyorsan kiássa, amelyhez ugye ott a két rakétás.. Rushhoz mindenképp ideálisabb, aztán mehet csak a siló.

#### A robbanó kamionok használata

**14. tipp:** A Demolition Truck álcázó képességét MINDIG használjuk ki! Felesleges és nem is könnyű azzal próbálkozni, hogy az ellenfél egységét másoljuk, inkább a semleges tereptárgyként szereplő autót vegyük célkeresztbe, ha lopakodni akarunk vele. Esetleg saját átlagos harci egységeinket, ha a fronton vetjük be, és el akarjuk kerülni, hogy azokra tüzeljen elsőként az ellenfél.

#### Öngyilkos rush

**15. tipp:** Nagyon emberbaráti dolog, ha első teendők a GLA rush során egy öt főből álló, robbanóanyaggal megpakolt „önkéntes” öngyilkosoztagot egy technikai kocsis segítségével befuvarozunk az ellenséges bázis háta mögé. Ilyenkor jó, ha egy őrtorony áll, az is szemből, de általában még az sem, így gyakorlatilag szabadon választhatunk, hogy mit vigyünk szét. Ez némi gyakorlatot igényel, mert öngyilkos merénylőink sokszor társaikat és a járművet is idejekorán magukkal rántják, ami erősen ront a hatékonyságon.

#### Bázisostrom rushból

**16. tipp:** Az előbbi taktika profibb megoldása, ha a technikai kocsiba egy merénylőt és négy páncéltörő önkéntest rakunk. A merénylő robbant valami egységgyártó épületet, a többiek pedig a helyszíni egységeket vadásszák el elsőként. Lőni főleg

A légvédelem neveléses köhögése után némi javítás otthon, és mehet a következő forduló.



a négy rakétás fog, a kocsinak más dolga van: ha van védőgyalogos, akkor el kell taposnia, ha viszont tank védi a bázist, akkor „testével” kell elállnia az utat, amíg leszedik az eltaposásra képes járművet a gyalogosok. A műveletet hasonló arányokkal két kocsival is megpróbálhatjuk.

#### Lőj és fuss taktika

**17. tipp:** A sok RTS-ben látott egységmobilitásra építő taktikát itt a GLA-val tudjuk képviselni: a rocket buggyk az őrtornyok hatósugarán épp kívülről tudnak támadni, és villámgyorsan el tudnak tűnni, ha masszív szárazföldi ellenség közeledne. Aki bírja reflexekkel a ki- és berámolósít, annak erősen javasolt egyharmad arányban vegyíteni rakétásokkal felpakolt technikai kocsikkal, megfelelően begyakorolva ez lehet a leg-erősebb terrorista taktika. Mindezt megkoronázandó a bázis túloldaláról elcsalt ellenfél helyére közben mehet pár demolition truck ☺.

#### AMERIKÁNOSZ TANKOSZLOPOSZ

#### Tankcsapat klónozással

**18. tipp:** Ne erőltessük feltétlen a paladin tankot, és főleg nem kell minden tank fölé drone. Az így megspórolt pénzből másfélszer annyi tankot vihetünk, ami bőven kárpótolja a hiányt. A sokoldalúságot majd a Tomahawk biztosítja hátulról.

#### Utánpótlási útvonalak felderítésként

**19. tipp:** Az amerikaiakkal játszva a Supply Drop Zone-t próbáljuk a bázis két szélére (is) rakni, így az átrepülő repülőgépekkel egész jó felderítő szerepkört is betölthetünk. Az ellenség bázisa felett átrepülő gép „lángolási faktorából” pedig egész szépen következtethetünk a légvédelem határfokára is. Főleg, ha fel is robban ☺...

#### Részecskeágyú csak ellencsapáshoz

**20. tipp:** A Particle Cannon hamarabb töltődik fel jóval, mint a két konkurens fél szuperfegyvere, így tökéletes arra, hogy ellenfeleink hasonló kaliberű próbálkozásait gyökereinél fogva kiiktassa. Ha tehát meglátjuk, hogy felépült egy újabb Scud telep vagy egy atomsiló, és a légierő nem éri el, akkor húzzunk fel újabb részecskeágyút, előbb tudunk majd löni vele, mint ellenfelünk. Más célra viszont nem túl hatékony, ne erőltessük.

#### A hagyományos bombázó megéri a pénzt

**21. tipp:** A lopakodók és a szuperszonikus bombázók nem bizonyítottak túlzottan, mint ahogy a Comanche-ok sem. Talán a legjobb, ha a hagyományos vadászbombázókat visszük, 4-es vagy 8-as kiszerezésben. Utóbbi tűzereje olyan nagy, hogy az ellenfél kénytelen lesz masszív és kiterjedt légvédelemre pazarolni erejét...

#### Overlord ellen összetett sereg

**22. tipp:** A legbrutálisabb szárazföldi erőt természetesen a kínai overlordokkal és kisebb testvéreikkel lehet elérni, ha megvan mindkét atomtank-upgrade. Ezzel szemben már csak hátulról Tomahawk rakétákkal megtámogatott paladinok tudnak megállni. A GLA természetesen a csőcselékre van utalva, így itt még jobb mikromenedzsment kell, a megfelelő tűzerőt biztosító mobot és a rakétás embereket ugyanis tank-szendvicsben kell tálnunk az eltaposás ellen.

**Kecske**

# FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A KARD ENCLAVE

**Az Enclave bizony okozhat néhány kellemetlen percet. Íme néhány bölcs tanács, hogy gond nélkül vágjunk rendet a Sötétség/Fény (kampánytól függően) galád seregei közt.**

**A páncél a cél** **1. tipp:** Próbáljuk meg minél hamarabb összeszórni a pénzt a közepes, majd nehéz armorra. Ha kell, átmenetileg adjuk el fegyverünket, és cseréljük gyengébbre – a lényeg a páncél.

**Speckó nyílak mesterlövészeknek** **2. tipp:** A sniper arrow és a magic arrow első látásra csupán többet sebez. Azonban ezekkel a nyílvezzőkkal rá is közelíthetünk ellenfelünkre. (Kicsit furcsa ugyan, hogy ehhez a nyílvezzőnek kell speckónak lennie, nem pedig az íjnak...) Zoom módban megjelenik a képernyőn az is, hogy leendő áldozatunk mely testrészét célozzuk épp, valamint hogy adott területet fedi-e páncél.

**Az elementáris hatás kedvéért** **3. tipp:** A különféle varázslatoknak – tűz, jég, villám, halál – és a méregnek fontos a megfelelő használata. Érdemes kitépni, hogy melyik ellenfélre mi hat jobban. A tűzgölemeket duplán sebzí a jégvarázslat, az embereket az átok, a démonokat/élőhalottakat a méreg, a csontvázakat a tűz. A villám azokat viseli meg leginkább, akik masszív fémpáncélt viselnek.

**Bónusz-karakterek aktiválása** **4. tipp:** Akár a Jó, akár a Rossz oldalon harcolunk, előbb-utóbb lesz olyan szituáció, hogy meg kell mentenünk valakit. Van úgy is, hogy az illetőt csupán el kell oldoznunk, de van, hogy éppen támadják. Utóbbi esetben azonnal siessünk a segítségére, és ha nem járunk sikerrel, inkább kezdjük előlről a pályát. Ezek ugyanis minden esetben bónusz-karakterek, melyeket csak akkor használhatunk a későbbiekben, ha kiszabadítottuk/megmentettük őket.

**Gyűjtögess, ha ölni nem tudsz** **5. tipp:** Ha túl nehéz egy szint, és nem telik új cuccokra, érdemes visszatérni azokra a pályákra, ahol nem szedtünk össze minden aranyat. Ha még így sem tudunk végezni egy szinttel, próbálkozzunk másik karakterrel.

**Közelharc taktikák** **6. tipp:** A közelharcban használatos fegyverek között csupán a kard, a bárd és a kalapács méltó említésre, a különféle törőket el is felejtethetjük – legalábbis a mágiát használóknál, mert az ő manájuk úgyis újratermelődik. Az orgyilkos vagy vadász esetében talán érdemes megtartani végszükség esetére, ha kifogyna a nyílvezző. A kard kevesebbet sebez, kevés speciális mozdulatot lehet vele végrehajtani, de gyors. A fejsze többet sebez, de lassabb. A kalapács sebez a legtöbbet, de nagyon nehézkes. Tulajdonképpen mindhárom fegyverrel egyformán jól lehet harcolni, csak más technikát igényelnek. A fejszével és a kalapáccsal külön érdemes kísérletezni, mert van néhány igazán gyilkos kombójuk. Mindkettő igen lassú, ezért amíg lendítünk velük, érdemes kicsit visszavonulni. Jól kell tudni időzíteni ahhoz, hogy az ellenfél épp belerohanjon a lezúduló fegyverbe. Viszont a kard lévén a leggyorsabb, ezt tudjuk a leghatékonyabban együtt használni a pajzsral – lendítéskor kevesebb ideig vagyunk védtelenek.

**Kortyolni csak gondosan, szépen** **7. tipp:** A gyógyító „pósón” itt nem á a Diablo működik, vagyis hogy gombnyomásra – hörp! – meg is volnánk. Karakterünk rettentő műgonddal, elégedett kortyokkal engedi magába a gyógylöttyöt: ezért nem javallott csata közben, ellenségtől körülvéve nézni az üveg fenekére. Vonuljunk fedezékbe, vagy legalábbis fussunk el, amíg beadjuk a dózist.

**Mini-Armageddon** **8. tipp:** A mágusoknak (és mindenkinek, aki különféle varázsböbotokat használ, pl. a druidának) sajna nincs lehetősége paj-

zot viselni. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy minden staffnak másodlagos támadási módja is van. Ha a jobb gombot nyomva tartjuk, az adott bot elementáljának megfelelő (tűz, villám, jég, halál) mágikus pajzs vesz körbe minket. Fontos, hogy ez is szívja a manát, és ugyanúgy, mint az átlagos pajzsot használók esetében, ilyenkor igen lassan mozgunk. Ez persze még semmi, mert ha a mágikus pajzs aktív, és még nem ment le a manánk a teljes mennyiség 50%-a alá, a jobb gomb nyomva tartása mellett a bal gombot is lenyomva komoly pusztítást végezhetünk. Ez akkor igazán hatásos, ha körbevettek minket, mert a robbanás, amelyet elszabadítunk, nemcsak, hogy nagyot sebez, de hátra is lök minden körülöttnk settenkedőt. Hiába, a mágusokkal nem érdemes lacafacázni. (Egy apró bökkenő van csupán: ezután szinte biztos, hogy teljesen lemerül a manánk, úgyhogy fel kell készülni egy kis megtévesztő hadműveletre, vagyis riadt körbefutkosásra – amíg újra erőnk teljében nem leszünk.)

**Bónusz-karakterek** **9. tipp:** Ha végignyomjuk bármelyik kampányt, jutalmunk egy bónusz-karakter. Ha viszont minden aranyat összegyűjtünk valamelyik kampány során, egy olyan karaktert kapunk, aki szint megállíthatatlan. Vele újra végigrombolhatunk azokon a régi pályákon, amelyeket utáltunk, hogy immár gond nélkül mindenkit porig alázzunk.

**Titkos pályák** **10. tipp:** A végére maradtak a legfontosabbak: a titkos térképek. Bizonyos pályákra csak úgy juthatunk el, ha a hozzájuk vezető térképeket megtaláljuk. Ezek többé-kevésbé furfangosan vannak elrejtve, de íme egy könnyítés. Először a térkép neve, majd hogy melyik pályán található, némi hevenyészett instrukcióval a pontos helyet illetően. **JÓ KAMPÁNY:** 1. Forbidden Atgard (a Deserted Temple-ön, miután végeztünk az orkkal, a lépcső alatti ládában), 2. Naglagard (Ark Amaran, miután elárultattuk a titkos kincstár helyét a hajóban bebörtönzött goblinnal, a világítótorony földszinti részét a keskeny párkányon megkerülve az ajtó mögött), 3. Hagastrom (The Underworld, miután megöltük az első lichet, a hátunk mögött leomló köveken felugrálva a szikla tetején). **GONOSZ KAMPÁNY:** 1. Tolvfurs (Mansion of Dreams, a fenti szintről az egyik zafir melletti létrán ki a tetőre, még egy létra fel, és ott a miniházikóban, a szekrényben) 2. High Valley (Capture Jasindra, ahol kijutunk a szabadba, egy gnómtól kell elvenni a kulcsot, majd felugrani a bejárat tetejére, ott a zárt ajtó), 3. Lexe (The Great Wall, a ficakban, ahol az első Championnal végzünk, egy ládában).

**Mazur**

A staff másodlagos támadási módja valódi armageddon idéz elő



Ezen a pályán először a kék gömböket lőjük szét, hogy a burában lebegő mágusokkal végezhessünk.





**MOTOROLA**  
*intelligence everywhere™*

**motorola T720**  
Töltsd le kedvenc fotóidat,  
és fedezd fel a készülék  
sokszínű képességeit!  
Mozgóképzó, cserélhető előlap, játékok.



**motorola T720i**  
Sőt, ha akarsz, a T720i  
digitális kamerájával még te  
magad is készíthetsz fotókat.  
MOSOLYT kérünk!



# MOTOGRÁFUS

[www.motorola.hu](http://www.motorola.hu)  
Infovonal:  
06-40-200-800

**Motorola szakbolt és szerviz:**  
Budapest, VI. Felsőerdősor u. 16-18.  
Telefon: 343-0307  
Budapest, II. Retek u. 8.  
Telefon: 336-1286



# 189.900 FT

# GERICOM

mobile world

### GERICOM WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1700MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- SIS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM + TV-OUT
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 256mm x 36mm, 3kg



MAGYAR PC MAGAZIN  
TESZTGYŐJTÉS  
2003/01

# 219.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

# 299.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- CD iró + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

# 259.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD iró + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

## MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook!



# 349.900 FT

### GERICOM X5

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- CD iró + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Windows XP Home ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Leemark Z25 nyomtató ajándékba!

# 389.900 FT

### GERICOM X5 Pro

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 640MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- Compact flash és microdrive olvasó
- CD iró + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Leemark Z25 nyomtató ajándékba!

## 15:10 WIDESCREEN



# 439.900 FT

### GERICOM HOLLYWOOD

- 15,2" TFT WXGA (1280x854) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- CD iró + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!



# 349.900 FT

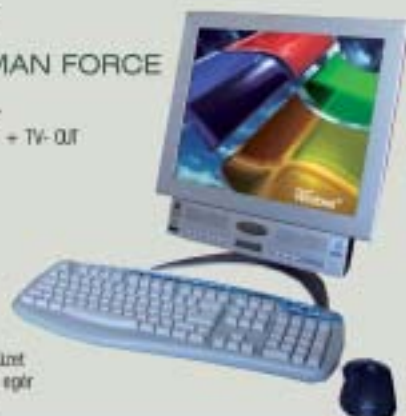
### GERICOM SILVER SERAPH

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Smart kártya olvasó
- CD iró + DVD Combo Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 325mm x 275mm x 41mm, 3,2kg
- Gericom hordtáska

# 449.900 FT

### GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1248x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2530MHz processzor
- Geforce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80GB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- CD- iró + DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV TUNER
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 3x USB port v2.0, 1x PCMCIA
- A4Tech Radiós Multimedias Billentyűzet
- A4Tech Radiós (3 gombos, görgős) eger
- 406mm x 334mm x 48mm, 7,3kg



**GERICOM CO. KFT** 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.  
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolina.net

**GARDEX** 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.  
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

**CÉDRUS COMPUTER KFT.** 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.  
Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

**B & T Irodatechnika Kft.** 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.  
Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@b-t-irodatechnika.hu

**ACOMP PEST** 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
Tel./Fax: 339-6647, 339-6648 acomp@acomp.hu

**ACOMP PÓLUS CENTER** 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu



# 289.900 FT

## GERICOM WEBGINE FORCE



- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- CD- író + DVD Combo meghajtó
- 1.4MB Floppy Disk meghajtó
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg

# 339.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsongé hardtáská ajándékkal!

# 379.900 FT

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- Samsongé hardtáská ajándékkal!



# 319.900 FT

## GERICOM BLOCKBUSTER

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- AMD Mobile XP 2000+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 285mm x 39mm, 3.3kg
- Samsongé hardtáská ajándékkal!



# 349.900 FT

## GERICOM MASTERPIECE

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 4x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 332 x 275 x 42mm, 3.7kg
- Samsongé hardtáská!



# 349.900 FT

- AMD Mobile XP 2200+ processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez



# 389.900 FT

- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

# 449.900 FT

- Intel Pentium4 2530MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- 2x DVD író + 16x CD- író + DVD Combo Drive
- Windows XP Home ajándékkal!

3D Mark 2000 v1.1: 9409  
3D Mark 2001 v330: 6881



## ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

# 129.900 FT

### ACOMP ZENITH

- Intel Pentium-4 processzor, 2400MHz
- Intel 845 chipset
- 4x USB, 5x PCI, 1x CNR, 400/533MHz FSB, DDR RAM
- 256MB DDR-266 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD- író
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB DDR RAM + TV-OUT
- AC97 On-Board hangkártya
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Motherony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős eger

# 199.900 FT

### ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium-4 processzor, 2530MHz
- 512MB DDR-266 RAM
- TOSHIBA SDR-5002 DVD- RW író
- GeForce4 TH200 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- ASUS Bin1 multimedía kártya olvasó (Compact Flash, Micro Drive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

# 79.900 FT

### ACOMP XPLOER

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- Intel 845 chipset
- 4x USB, 5x PCI, 1x CNR, 400/533MHz FSB, DDR RAM
- 256MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB + TV-OUT
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Motherony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős eger

# 99.900 FT

### ACOMP XPLOER Pro

- Intel Celeron processzor, 2100MHz
- 60GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD- író
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT

# 59.900 FT

### ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 128MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD-ROM
- S3 Savage-4 grafikus chip alapú (AGP foglalat van a gépben)
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Motherony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős eger



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9:00-17:00, Szombat: Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út. 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)



Faxbank: 2-333-666/1477##

# ACOMP

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Ampak az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árak változtatásának jogát fenntartjuk! A gépek szorosan paraméterezve beszerzési költség-átlagokhoz!

Design by Luma

# CeBIT HANNOVER

2003. MÁRCIUS 12-19.

## A jövő egyetlen "kalap" alatt

**Tavaly, amikor hazaindultunk a CeBIT-ről, úgy gondoltuk, hosszú lesz ez az egy év, amíg újra meglátogathatjuk ezt az izgalmas kiállítást. Ugyanis annak, akit érdekelnek a mindenféle technogizmók, PC-alkatrészek, mobiltelefonok, a hannoveri CeBIT maga a mennyország. Lássuk, hogyan is sikerült az idei show...**

**E**bben az évben is rengeteg érdekességet láttunk, ám ezúttal némileg megváltozott a show. Idén sokkal több meglepetés volt, és ezúttal már nemcsak ígéreteket kaptunk, hanem egy csomó, kézzelfogható bizonyítékot is. Ebben az évben is voltak ugyan előretekingések, de senki sem tett elhamarkodott ígéreteket. Most mindenki a tényekre támaszkodott, és ennek bizony csak örülni tudtunk. Természetesen ismét megvoltak azok a bizonyos trendek, melyeket minden egyes területen érzékeltünk: az olcsó kategóriás kütyük között legalább annyi furcsaság volt, mint a high-endként nyilvántartott, igencsak pénztárcaszaggató megvalósítások esetében. Mielőtt azonban, mielőtt ezek ismertetésébe kezdenénk, következzenek néhány „emberközeli élmény” a CeBIT-ről!



## JÖTTÜNK, LÁTTUNK – BESZÓLTUNK ÉS VISSZASZÓLTAK ☺

A CeBIT ugyanis minden évben produkál érdekes jelenségeket. Mivel a világ minden tájáról sereglik össze több tízezer ember, így érthető, hogy a kommunikáció néha akadozik. Természetesen a végtelen számú kínai, tajvani és koreai kiállítótól nem várhatja el az ember, hogy mindenki csodálatosan beszélje Shakespeare nyelvét, de azért az alábbi, nagyon tanulságos történet azért kicsit durva volt ☹. Egy egészen apró cégecske standját látogattuk meg a harmadik napon, MP3-lejátszókat és mindenféle hűtőventilátorokat állítottak ki – valami borzalmas név alatt (nem is jegyeztük meg ☹). Elnézegettük a cuccokat, majd úgy döntöttünk, megszólítjuk a bent ülő hölgyet. Oda is jött, miután látta, hogy érdeklődünk. Párbeszédünk fordítása következett itt:

– Jó napot kívánok, a GameStar magazin szerkesztői vagyunk. *(Mosoly)*

– Igen. *(Mosoly)*

– Szeretnénk megtudni, ki az a személy az Önök cégénél, aki marketinggel foglalkozik. *(Még mindig mosoly)*

– Igen. *(Mosoly)*

– Esetleg ide tudná adni a névjegyét? *(Mosoly, de már felhúzott szemöldökkel)*

– Igen. *(Mosoly)*

– Bocsánat, elnézést, lehet, hogy nem tetszett érteni, a marketinges névjegyét szeretnénk elkérni... *(Maradt a felhúzott szemöldök...)*

– Igen. *(Mosoly)*

– Akkor viszlát! *(Érdekes arccal balra el)*

– Igen. *(Mosolyogva)*

*(Amikor pedig fél óra múlva megint arra jártatok, és még mindig ott állt a nő, az „Igen” szót ismételve, rájöttetek, hogy a cég nem is MP3-lejátszókat állít ki, hanem életnagyságú robotokat, csak még kicsit béta-szoftverük... Vagy nem ☹?)*

– *(Boe)*

Általában a legjobbak azonban azok a pillanatok voltak, amikor a kis távol-ke-

leti kollégák – feldolgozva az információt, amelyet rájuk zúdítottunk – a marketing szót ismételték, valahogy így (márketzing, márketzing). Szerencsére a SIS standján egy nagyon bájos „márketzing”-es hölgy megmutatta nekünk laptopja billentyűzetén, hogy kell írni a nevünket. Nekem (Gyu szólok vala ☺) kis ház és kis tévé a nevem kínaiul, legalábbis mi így voltunk képesek levonni a következtetést...

Egy másik érdekesség: amikor az ATi sajtótájékoztató után elfáradva ültünk a sajtócentrumban, és egy idegen srác mellénk telepedett. Meglátta, hogy a szatyromban egy TerraTec hangkártya lapul, majd bátran megszólított: Hol lehet ilyen nyerni? – kérdezte. Elmondtam, hogy tesztelésre kaptam a TerraTectől, erre ő közölte, hogy a TerraTec termékek nagyon vacakok, mert egyszer egy barátjának egy napig volt egy. És persze, hogy a SoundBlaster az Isten. Szegényt ezután nagy rémület érte, hiszen még bennem volt a nemrég általam írt hangkártyateszt összes emléke, így ezer adatot zúdítottam szerencsétlenül. Gyorsan fel is állt, és el is köszönt illedelmesen.

No persze azért maradt még egy fontos jelenség, amelyet meg kell említenünk. Sosem láttam még ennyi embert sorban állni a WC-k előtt, mint itt. Szó szerint képesek voltak hosszú sorok kígyózni, pedig azért a hannoveri vásár területe eléggé felkészült a kérdésre. S persze mindenki akkor ment oda, amikor már sürgős volt, így mókás jeleneteken lehetett kacagni, ha az ember rászánta magát egy „látogatásra”.

Egyébként létezik egy olyan dolog, amit talán „CeBIT-estéknak” hívhatnánk. Minden egyes kiállítási nap után több kiállító is ott marad a show területén, partikat és bulikat szervezve a meghívott látogatóknak. Ez évtizedes hagyomány, ezzel nem is igen volt baj az előző években, de valahogy most pechünk volt: minden egyes bulin millióan voltak, mozdulni sem lehetett az enyhén becsípott és vadul dohányzó népek tengerében. Így mindennap hamar hazatávoztunk, felfedezve Pattensen, a hely, amely fedélt adott a buksink felé) kiváló éttermeit, illetve az örületbe kergetve a helyi hipermarketek McDonalds-személyzetét. Ugyanis ez a helység minden este 8-kor bezárt volna, ha öt megfáradt, és mindenre elszánt magyar nem eszegetett volna ott. Mit is mondhatnánk, arrafelé nincsenek szittyá népünkhöz szokva ☹. Hogy ez a szerencsés, vagy pechünk, nem tudom, de egy tény: nagyon meg voltak sértődve, hogy pontban 8-kor nem húztunk el onnan – HAVeFuN ☺.

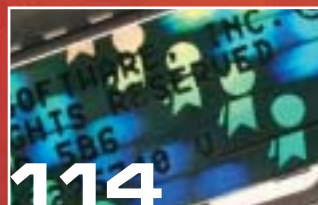
Láthatjátok tehát: a CeBIT sosem csak az informatikáról szól, mindig van benne egy nagy adag filing is ☺.



**108**  
**Kontroller teszt**  
A szükséges plusz



**112**  
**ATI vs. NVIDIA**  
A nagyok szemszögéből



**114**  
**BIOS-érdekességek**  
Titokzatos buhera

## JÁTÉKOK FOREVVA'



Aki valaha is játszott számítógéppel, az tudja, hogy a kellemes játékmény nagyobb részét gépünk sebességétől függ. S ez leginkább a processzor + VGA kártya + memória + alaplap négyes teljesítményén múlik. Mert hát hiába a gyors videokártya, ha lassú a proci, és kevés a memória. S hiába gyors az alaplap, sok a memória, és hasít a proci, ha lassú a VGA kártya. *(Arról nem is beszélve, amikor sok a memória, gyors a VGA, de lassú a proci! © – Boe.)* A legnagyobb „mozgolódást” pont a játékosokat – azaz Titeket – érdeklő témakörökben tettük, és nem is csalódtunk – volt történéis dögvivel. A VGA kártyák hihetetlen fejlődése jelenleg minden egyéb PC-alkatrészt maga mögött hagy. A valaha volt egyeduralkodó NVIDIA bástyái mára ledőlőni látszanak, az ATI „simán” az élre tört, egyre több cég gyárt ATI chipes videokártyákat, s nem elég a most bejelentett 9200, 9600 és 9800, nem sokára itt a 9900 is. S most már olyan nagykutya is, mint az MSI, az ATit választották – kizárólagosan. Tehát véleményünk szerint a közeljövőben igen erős ATli dominancia várható a piacon: egyrészt a teljesítmények, másrészt a várhatóan kedvező árak miatt. Az NVIDIA persze nem adja majd fel a bulit, így remélhetőleg izgalmas versengés kekedik ki a dologból, főleg akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a lapkakészletei révén egyre népszerűbb SiS is beszállt ebbe az üzletágba (s hiába kicsi még, azért óva intenek mindenkit az elbizakodottságtól, hiszen a chipkészleteknél is így kezdtek). Ez év második felére várható a Xabre II, amelynek a teljesítménye a felső kategóriás ATI-kkal és NVIDIA-kkal lesz egy súlycsoportban, s állítólag jóval olcsóbban juthatunk majd hozzájuk. A mottó te-

hát: várjunk néhány hónapot, majd cseréljük le régi kártyánkat valami sokkal korszerűbbre... Érdekes az ECS GameUnion kezdeményezése: egy olyan alaplap, amelyen integrált Xabre 200-as chip található. Eddig még ez nem is újdonság, azonban a chipnek saját 64 MB-os memóriája van (tehát nem a szokott „integrált divatnak” megfelelő rendszermemória-hasítás technikáját alkalmazza), amely ezáltal egy komplett 64 MB-os Xabre200-zal teszi egyenértékűvé. S mindehhez ez az alaplap meglehetősen olcsó is, így jó alternatíva azoknak, akik olyan gépet akarnak, amelyen játszani lehet, bár nem nyújt csúcsteljesítményt. Bár, ha engem kérdeztek, mivel nem bővíthető (nincs rajta AGP!), így maradunk inkább csak annyiban, hogy olcsó ©. Procifronton elég nagy csönd volt, elmaradtak a nagy bejelentések. Várhatóan szeptemberben itt a 64 bites Athlon 64 (ebből láttunk néhány futó példányt K8 „álnéven”). A kérdés az, hogy a 64 bites procival egy időben megjelenik-e a 64 bites Windows, illetve ez milyen gyorsan terjed el. AMD alaplapoknál a csúcskategóriásokban az NVIDIA nForce2, míg az olcsóbbaknál a VIA és SiS lapkakészletek domináltak. Az inteles világban maga az Intel, illetve a SiS a két domináns szállító, a VIA visszaszorulóban van. Más egyéb játékos itt nemigen szerepel. Játékkontrollerekkel sem nagyon találkoztunk a CeBIT-en, bár a nagyobb gyártók (Genius, Logitech, Saitek stb.) mind kiállítottak, de forradalmi újdonság nincs. Maximum egy-két ráncfelvarrás, enyhe módosítás a designban és hasonló foltozgatások. Ezek a cégek viszont egyre több konzolos terméket hoznak ki.



## MARCO WELLERMANN

**Club 3D**  
Marketing Director



### Miért készíttetek egyidejűleg NVIDIA, ATI, illetve SiS chipsetes grafikus kártyákat is?

Nos, az volt cégünk alapelve, hogy a felhasználó teljes skálát kapjon. Ezt mi nem csupán az egyes generációs különbségekkel kívántuk elérni (mint mondjuk az GF4 esetében az MX vagy a Ti), hanem a különféle gyártóktól is bezebel-tük azok összes elérhető megoldását. Úgy döntöttünk, hogy mi leszünk az egyetlenek, akik „mindenbe” belevágnak.

### Ha jól értem, ezek szerint nem kizárt, hogy lesz S3-as, illetőleg más alapokra épülő grafikus kártyák is.

Ezt egyelőre sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudom ©.

### Nem gondoljátok, hogy ez némileg cégen belüli konkurenciát is jelent?

Igazából nem hinném, hogy cégünkön belül bármely termék a másik konkurenciája lenne. Mi csak felkínáljuk mindazt, ami lehetőségeinkhez képest megengedett. Végül úgyis mindenki olyan megoldást vásárol, amelyet akar, mi csak adunk egy lehetőséget, hogy ez esetlegesen Club 3D termék legyen.



### Százalékosan miképpen oszlik el a három különféle lapkakészlet mennyisége?

Pontosan nehéz lenne megmondani, de úgy hiszem, hogy termeléseink 60%-át teszi ki az ATI részleg, amihez hozzá jön még 30-35% NVIDIA, a többi pedig a SiS megoldásával születik meg.

## BRIAN CHEN

**Gigabyte**  
Manager, Product Technology  
Department Marketing Division



### Százalékosan hogyan oszlik el a hardvergyártások?

Egészen pontos adatokat nem mondhatok, de teljes gyártásainkból hozzávetőlegesen 90%-ot visz el az alaplap- és grafikuskártya-részleg együttesen.

### Nemrégiben váltottatok NVIDIA-ról ATI-ra. Ez miképpen befolyásolta az eladásokat?

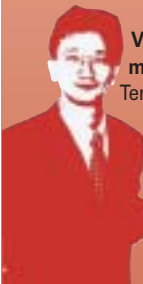
A csere óta igencsak megnövekedtek az eladásaink a grafikustermék-skálán. Azonban mi még mindig nem azt gondoljuk, hogy ez kifejezetten az ATI-nak köszönhető, sokkal inkább a villámgyors fejlődésnek, illetve az egyre növekedő igényeknek.

### Mint egyben alaplapgyártók is, mit gondoltok a jelenlegi helyzetről? Melyik chipgyártó a leg-erősebb?

Nos, idén az Intel megtartotta vezető szerepét, és mivel üzletpolitikájuk jóval erősebb, mint valaha, ezért még egy jó ideig ebben a pozícióban maradnak majd. A VIA részeseése kicsit alacsonyabb lesz, hiszen új dolgokat keresve némileg elkalandoznak (egyre inkább a mobil termékekre koncentrálnak). Itt van azonban még a SiS is, amely, szerény véleményem szerint, egyre erősebb lesz.

### Volt már dolgokat az AMD új megvalósításával, a K8-cal?

Természetesen. Mivel elsőként kérdezték ezt meg tőlem, nektek elárulom, hogy már készen is vannak ezen termékeink, csak még várunk kicsit a bejelentéssel.



## JÜRGEN BLOCH

**Shuttle**  
Technical Marketing



### Mi a véleményetek a jelenlegi piaci helyzetről? Mennyire népszerűek a bare-bone-ok?

Nos, szerény véleményünk szerint, annak ellenére, hogy viszonylag elég sok ideig kellett szoktatni rá az embereket, mára már eléggé megkedvelték őket. Ahogy láthatátok, a show teljes területén van legalább egy gépünk, a legkülönfélébb megvalósításokban. Van, aki csak a külső borításon változtat, mások át is „faragják” a kis szerkezetet.

### Mi a következő lépés? Hova fejlődik majd ez a rendszer?

Célunk, hogy egyre több számítógépkedvelő otthonába eljuthasson. Az idők folyamán egyre több és több feladatot szeretnénk rábízni egy ilyen kis gépre, és az is előfordulhat, hogy egyszer majd ez végzi helyettünk a házimunkát ©. Szép jövőkép, nemde?



## NEM A SZÉPSÉG A LÉNYEG

Most nem a standokon előforduló leányzókról van szó (bár volt a Shuttle-nál egy Katharina Pass nevű szőke istennő, aki nagyon-nagyon bejövős volt – telefonszáma és e-mail címe Gyúnál található), hanem arról a hihetetlen izléscímerről, amely a világot egyre inkább uralja. Ez leginkább olyan helyeken volt látható, ahol számítógépházakat gyártanak, illetve forgalmaznak.

Mert hát mit láttunk? Mercedes- és BMW-emblémás házak, tulipiros, mályvarózsaszín, neonzöld rémületek, cserélhető házelőlapok (a la mobiltelefon), sőt megjelentek a cserélhető előlapos CD-ROM-meghajtók is. Mindezek ellenére a legremesebb újdonságot az jelenti, hogy minden világit: az átlátszó házba beépített neonok közösen világítanak a coolerok különböző izzóival. Hihetetlen színorgia, amely nappali fényviszonyok között biztos szép, este azonban eléggé zavarhatja a szerencsétlen felhasználót.

Apropó házak: ahogy ez jó szokás, a távol-keletiek ízlése igencsak érdekes dolgokat produkált.

A David Beckham-es PC-házra még azt mondtam, hogy oké, azonban a virágokkal borított, esetlegesen mesefigurákkal feldíszített házak már övön aluli ütésnek számítottak... a legrosszabb mégis az volt, amelynek oldalában lapos víztartályban múhalak úszkáltak: a gyártó elmondása szerint Tajvanon a víztartályba igazi halakat is szoktak rakni, ami nem kicsit kínzásnak is számíthat (főleg, ha egy jó kis túlhúzott Athlon procival folyamatosan forráspont közelében tartjuk a vízhőmérsékletet – Boe). Úgy vélem, ez rémes, még ötletnek is, azok az átlátszó házak pedig, amelyekben belül a PC alkatrészein kívül még műanyag növényzet is előfordult mint díszítés, egyenesen a gyomorforgató kategóriába tartoznak. Szerencsére a szép, igényes



aluminiummegoldások is jelen voltak (egyre szemet is vetettem, de se-hogy sem akarták nekünk adni ©).

Szépészeti szempontból lényeges érdekesség a különböző hűtési rendszerek megjelenése. Ennek eklatáns példája a Leadtek legújabb GeForce FX 5800-as kártyája, amelynek teljes, GPU felőli felületét egy fémdobozba építették,

amelyen két hűtőventilátor található csupán. Kébe fogva a kártyát, inkább konditerembe való, mint PC-be, mert hát benne van az anyag jócskán. Ez egyébiránt jellemző volt szinte minden GeForce FX alapú kártyára: a különböző hűtőrendszerek hihetetlenül csúnyák, mindemellett igencsak különbözően néznek ki (sajnos csak egy-egy típusnál sikerült meghallgatnunk a zakatolásukat, ám azt kell mondanunk, hogy elég háborzongató élmény volt). Az egyéb hűtési megoldások sem túl szépek, bár láttunk az AOpennél egy folyadékos hűtést, amelyben zölden foszforeszkált a hűtőlötyi. Na az azért nagyon bejött!



## MINDENKI OTT VOLT, AKI SZÁMÍT, BÁR...

Be kell vallanunk valamit. A CeBIT olyan hatalmas méretű, hogy a felhasznált pavilonok java részébe el sem jutottunk, hiszen jobbára olyasmire koncentráltunk, ami Titeket is érdekelhet. Első látásra minden szépnek és jónak tűnt: rengeteg kiállító, fantasztikus mennyiségű termék, minden csörög, csattog, és villog, ahogy azt kell. Ennek ellenére a főbb szereplők a kötelező optimizmus mellett általában visszafogottan nyilatkoztak: a piac fejlődésének üteme megtorpant, sőt, vissza is esett, s ezt legfőképp a gyártók érzik meg. Sajnos sokan nem is voltak kinn Hannoverben, gazdasági nehézségek miatt nem volt ott például a Chaintech, amely tavaly még nagy standon állított ki. Az általános vélekedés az, hogy a CeBIT mérete csökkent. Néha mi is azt éreztük, hogy a csillogó, villogó standok mögött nincs már meg az a hatalmas lendület, az a töretlen fejlődés, amelyet az előző években tapasztaltunk. Mindenki automatikusan teszi a dolgát, ahogy kell, jönnek az új eszközök, de igazándiból hiányzik belőlük az igazi innováció (akárcsak a játékvilág esetében, ahol manapság szintén nagyon nehéz valami igazán ütőset, tartóssá alkotni). Re-

méljük, ez csak egy hullámvölgy, és a következő sorokban esetleg új technológiákra támaszkodva hamar fellendül majd az ipar a közeljövőben!





## AZ A CSODÁLATOS JÖVŐ

Mint már említettük, nem kevés olyan megvalósítás volt jelen, amely igencsak fölülte áll legtöbbünk anyagi adottságain. Sok esetben úgy éreztük magunkat, mintha a jövőben lennénk éppen, hiszen már olyan eszközök működtek kezeink között, melyekről eleddig csak tudományos-fantasztikus könyvekben olvashattunk. Csak hogy néhány egyszerűbb példát említsünk: a Blue Laser már két évvel ezelőtt előkerült, de 2003 az az év, amikor már az első működő hardver is elérhetővé vált. Ez az a bizonyos technológia, melynek segítségével egy CD méretű korongon nem kevesebb, mint 54 GB adat tárolható. A Sony épp a napokban jelentette be Blue Ray megoldását, amely egyelőre azonban „csak” 10 GB-t képes tárolni (ennek a korlátnak valószínűleg nem technológiai okai vannak, csupán nem lenne értelme rögtön a maximumot kihasználni – be is kell vezetni a dolgokat, hogy minél több zset ki lehessen préselni a tisztelt fogyasztókból).

Sokkal jobban tetszett nekünk az elektromos papír. Lényegében egy könyvborító vastagságú lapot kell elképzelni, amely első ránézésre semmi különösöt nem lehet felfedezni. Aztán, miután a prezentációt tartó úriember felvilágosította a bámszokó tömeget, hogy mégis miről van szó, hirtelen mindenkinek előlalt a lélegzete. Ez nem egy közönséges papír:



elektromosan lehet rá írni! Első ránézésre szinte lehetetlen megkülönböztetni a hétköznapi papírtól! Gondoljunk csak bele – utazás közben milyen jó is lesz, ha mondjuk egy notesz méretű szerkezetbe egy csomó könyv „belefér”. Egy kicsit távolabba tekintve emberünk azt is elmondta, hogy alig egy-másfél évben belül elkészül a színes változata is, mellyel forradalmi céljaik vannak. Azt akarják elérni, hogy ez a „papír” nagyon olcsó legyen, és akár szobánkat is tapétázhatjuk majd vele, ha úgy tartja kedvünk (nem is rossz... akkor akár videót is nézhetünk majd a szobánk falán, a hetente megváltoztatott tapétáról nem is beszélve ☺).



## DRÁGÁM, A HARDVEREK ÖSSZEMENTEK!

Kicsi, kisebb, még kisebb, legkisebb és a jelen kor ☺. Így tudnám összefoglalni az idei év egyik hardveres célkitűzését, a miniatürizálást. Ezt persze nem úgy kell érteni, hogy mondjuk olyan kis mobiltelefonok lesznek a piacon, melyek akár a körmünk alá is becsúszhatnak... Csak arról van szó, hogy egyre több terméket akarnak belepasszírozni egyre kisebb térfogatokba. Akár az MP3-lejátszók, a komplett számítógépek, digitális kijelzők, vagy bármilyen más eszközök területét nézzük, mindenhol a „töppörítés” jelei mutatkoznak. Az idei CeBIT-en még egy igencsak miniatűr merevlemez is sikerült kezünkben tartani, amely 8 GB tárolókapacitással rendelkezett (mivel még prototípus volt, sajnos nem fényképezhettük le). Az idei MP3-lejátszók kicsit kezdenek „túlfejlődni”, egyre emberközelibbek lesznek. Jó példa erre a JazPiper legújabb megvalósítása, mely egy gyufáskatulya nagyságú zenelejátszó, és akár saját operátorlogót is tehetünk bele. (Izgi... – Boe)



## MINDENEM A MOBILOM

Idén a mobil kommunikáció terén nem igazán történtek forradalmi előrelépések. Immáron a legtöbb gyártó csak színes kijelzős készülékeket kínál, bár vannak még, amelyek a jó öreg szokványos megjelenítést használják. Nagyon sok új szereplő is belépett erre az ingoványos piacra, köztük a főleg alaplapjairól és grafikus vezérlőiről ismert ASUS. Róluk elmondható, hogy egy újfajta stílust valósítanak meg, termékeik ugyanis a nagyon drága kategóriába tartozó (több millió forintos) mobil eszközökre

hajaznak, persze elfogadható áron. Egyik új készülékük csupán színében tér el a Triumph legújabb, milliókba kerülő csodájától. A Nokiánál továbbra is az látszik, hogy telefonjaik sajnos „belsőleg” nem nagyon akarnak továbblépni egy bizonyos szinten. Újabb és újabb formák érkeznek, de nem az igazi, korábbi megszokott lendületet diktálják (leszámítva persze N-Gage nevezetű konzolos megoldásukat). A Siemens, Motorola, Panasonic, a Philips és persze megannyi más cég is képviseltette magát ezen a téren, legújabb ötleteiket ezen szűkös egy hétben prezentálva. Jövőbeni tervek legtöbbször azt tüzték ki, hogy telefonjaik egyre inkább felhasználóközeli legyenek, és egyre több mindenre használhatjuk őket (persze kávéát még mindig nem tudnak főzni nekünk – hangsúlyozom, még ☺!). A legtöbb bemutatott telefon idehaza is kapható lesz, és természetesen, mint a többi érdekes hardverelemről, ezekről is olvashatsz majd részletes leírást a GameStarban.



## JEAN-FRANCOIS GENOUD

**Logitech**  
Senior Product Marketing Manager EMEA



### Ezúttal miért nem jelentettek be PC-s újdonságot?

Jelen pillanatban úgy érezzük, hogy elég jól lefedtük a PC-s piac területeit, és nem gondoljuk úgy, hogy újabb termékeket kell bevezetnünk.

### PS2-re viszont már most egyre több új megoldást adtunk ki, miért?

Nos, mint ti is tudjátok, még csak nemrégiben indultak meg a PS2-es perifériák gyártásai. Mi is az elsők között akartunk lenni, akik elkészítik saját termékeiket. Mostanra már van billentyűzetünk, kontrollerünk, kormányunk és más érdekességeink a konzolhoz. Hogy miért? A válasz viszonylag egyszerű. Vegyük például a kormányt. Évente PS2-re 35-45 autósjáték jelenik meg, melyből legalább 25-30 sikeres. Ezzel szemben PC-n mondjuk 10-15, és közülük 2-3 lesz sikeres. Vagyis ebből már láthatjátok, hogy hol lesz nagyobb igény a változatosságra.

### De azért, reméljük, lesznek még PC-s újítások is... esetleg azt is lehet tudni, hogy mikor?

Jelenlegi terveink szerint a legközelebbi PC-s vonatkozású bejelentéseink ez év karácsonya körül várhatóak.



## CHRISTOPH MÜLLERS

**TerraTec**  
Director, Public Relations



### Miért döntöttetek úgy, hogy ti is beszálltok a grafikusártya-piacra?

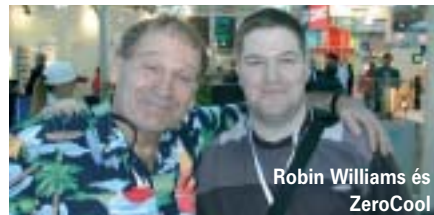
A német piac volt az oka. Lényegében egy igen nagy úr keletkezett ezen a szegmensen, miután megszűnt egy másik cég. Gondoltuk, mi lépünk a helyére. De, mint láthatjátok, a fő profilunk még mindig a hangeszközök gyártása maradt. Nem akarjuk olyan erősen pumpálni a grafikus részt, mint mondjuk az ASUS, a Gigabyte vagy más nagy gyártók.

### Hogyan oszlik meg a terméskálátok?

Mint említettem, legfőbb profilunk a hangeszközök gyártása (kártyákat és hangszórókat is beleértve), ez tesz ki termelésünk 80%-át. Utána jön mondjuk olyan 5-8% grafikus részleg, illetve a maradék, mely olyan extrákat jelent, mint például az az egér is, amit most mutattunk be először.

### Mit gondolsz, mi lesz a következő lépés a hangtechnika terén?

Hát, hogy őszinte legyek, ezt elég nehéz lenne megmondani. Mint tudjátok, már megvannak a 7.1-es, illetve 7.2-es rendszerek is. Hogy jön-e ennél még komplexebb? Most még nem lehet tudni. Szerény véleményem egyébként az, hogy nagyon sok helyen bőségesen elég a már jól bevált 5.1-es rendszer is, és igazából ezúttal nem ilyen irányú fejlesztések várhatóak. Én úgy hiszem, hogy most a még tisztább hang, illetve a különböző effektek korszaka következik.



Robin Williams és ZeroCool



Gyu és az ő ebédje

Reméljük, élveztetek, hogy ebben az évben nem csupán egy száraz leírást tettünk közzé arról, hogy melyik cégnek milyen újdonságai vannak, hiszen ezek úgyis hamar a boltokban lesznek. Végigolvassva ezeket a sorokat biztos rájöttetek már, mi a CeBIT lényege: nagyon nagy FUN az egész (no és persze azért ott van a rengeteg kutyü-mütyü-bizgentyü-gizmó, ami tuti klassz!), persze a hosszú órákig tartó tárgyalásokat és meggyőzéseket leszámítva – az nagyon megterhelő. Mi már nagyon várjuk a következő CeBIT-et, kár, hogy csak évente rendezik meg a világ legnagyobb informatikai kiállítását. Addig is kellemes izgalmakat kívánunk minden, idén megjelenő videokártyához, alaplaphoz, procihoz és hasonló hardverhez. Ettől a pillanattól kezdve tehát ismét új időszámítás kezdődik a számítástechnikában... Stay tuned!  
**Gyu, ZeroCool**

## WEI WEI YIN

**SIS**  
Product Marketing Manager  
Multimedia Product Division



### Azt lehet már tudni, hogy kik készítik majd Xabre II alapú grafikus kártyát?

Már vannak szerződéseink különféle hardvergyártókkal, ám az ő kiletüket, megállapodásunk értelmében nem fedhetem fel. Viszont a teljes „lista”, úgy gondolom, a következő három hónapban alakul majd ki.

### Százalékosan miképpen oszlanak el a termékcsoportjaitok?

Pontos adatokat nem tudok mondani, de úgy gondolom, hogy a grafikus részlegünk adja majd eladott termékeink 15%-át, erre jön úgy 40% integrált chipset, és végül a maradék jut az alaplap lapkakészleteknek.

### Milyen kategóriába szánjátok a Xabre II-t?

Mint a technikai adatokból is kiderül, képességeiben semmiben sem tér majd el a jelenleg csúcson levő megoldásoktól. Ennek értelmében pedig egyértelműen mondhatom, hogy a Radeon

9800/ 9900, illetve a GeForce FX 5800 Ultra ellenfelének szánjuk.

### Mit várhatunk ez után?

Annak ellenére, hogy még a Xabre II sem jelent meg (sőt, csak olyan augusztus legvégén várható leghamarabb – ZeroCool), mérnökeink már gőzerővel dolgoznak a következő kártyán, mely egyelőre a 345-ös kódnévre hallgat. Ezt úgy készítjük fel, hogy támogassa a már szintén fejlesztés alatt álló vertex- és pixelárnyalók 3.0-s változatát. Ha minden jól megy, 2004 első negyedévében már kapható is lesz.



## Neuro Gamer Collection

**Neuro2000**  
Számítástechnika felsőfokon  
www.neuro2000.com

Minőségi asztali és notebook konfigurációk vérbeli játékosoknak

Szaküzlet: 1085. Bp. József Krt. 22 - Tel.: 210-3712 - e-mail: bolt@neuro2000.com

# Daewoo SZINEK monitor



Importőr: DEWECO Electronic Kft.  
1097 Nagyvásártelep 10. épület  
Tel.: 215-1109

Disztribútor: CHS Hungary Kft.  
1138 Váci út 117-119  
Tel.: 451-3500

Hivatalos Márkaszervíz: Profi Szervíz Központ Kft.  
1047 Gárdi Jenő u. 41.  
Tel.: 399-0405

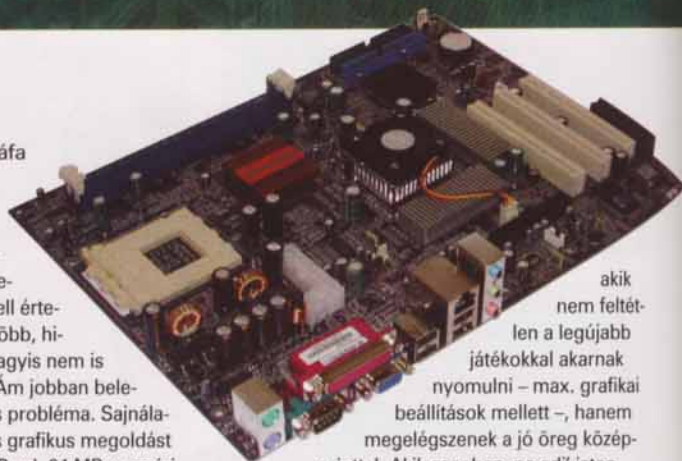


## ECS K7S7AG

■CÉG: Pulsar Hungary Kft. ■TELEFON: 219-0395 ■ÁRA: 22 390 Ft +áfa  
 ■WEBSITE: <http://www.ecs.com.tw/>

Mint minden valamirevaló játékos, valószínűleg te is arra törekszel, hogy egy úgynevezett „minden egyben” gépet rakj össze magadnak. Ez persze mindig a leggyorsabb processzort, a legbikább grafikus kártyát és megannyi fontos hardverelemet jelent. Ez sok esetben azonban csak álom marad, hiszen a legtöbb fejlesztésnek a pénztárcánk szab igen komoly határokat. Érdemes lenne inkább körülnézni a közepes árkategóriában, ahol nem kevészer akadnak meglepetések. Ilyen az ECS EliteGroup egyik legújabb megvalósítása, mely egy amolyan minden egyben alaplap. Lényegében rá van integrálva a grafikus kártyától kezdve, a hangkártyán (6 csatornás AC 97) át, egészen a hálózati csatlakozóig (10/100 Mbps) minden (6 USB 2.0, FireWire, DDR400). Socket A foglalatot szereltek rá, amiből egyértelműen kiderül, hogy AMD processzorokhoz szánták. Hogy minél kisebb

lehesse a megoldás, némileg korlátozták a lehetőségeket. Ez alatt két memóriahelyet, illetve 3 PCI foglalatot kell érteni. Ennél persze nem is kell több, hiszen minden rá lett építve (vagyis nem is nagyon van mit fejleszteni). Ám jobban belegondolva mégis akad egy kis probléma. Sajnálatos módon egy Xabre 200-as grafikus megoldást sikerült rátenni (8-szoros AGP-vel, 64 MB memóriával és saját hűtőborda-ventilátor rendszerrel), ami ugyan viszonylag új megoldás, mégsem alkalmas a modern játékok zavartalan futtatására. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy az ár alacsonyan tartása végett még az AGP csatlót is leszedték róla, így még akkor sem tudjuk bővíteni, ha esetleg rászánnánk magunkat. Legfőképpen olyan játékosoknak tudjuk ajánlani,



akik nem feltétlenül a legújabb játékokkal akarnak nyomulni – max. grafikai beállítások mellett –, hanem meglegszenek a jó öreg közép-szinttel. Akik azonban, ne adj’ isten a Doom III-mal is akarnak tolni, azoknak bizony még egy jó darabig spórolniuk kell (bár ez valószínűleg a játékosok igen nagy hányadára igaz...).

**Értékelés** **82**

- szinte minden rajta van
- gyenge grafikus kártya
- nincs AGP port

## PC VENT II

■CÉG: Pulsar Hungary Kft. ■TELEFON: 219-0395 ■ÁRA: 2 530 Ft+áfa  
 ■WEBSITE: <http://www.pulsar.hu/>

Mint nyilván tudjátok, a rendszerhűtésnek manapság nagyon sok változata van. Gyakorlatilag divattá vált az egyes, nem kevés esetben érdekes kialakítású hűtések beszerelése. Gépünkben persze alapesetben is több van. Gondoljunk csak bele... ott van ugyebár a táp, a processzor, az esetek 90%-ában pedig még a grafikus kártyákon is megtalálható. Ettől a ponttól kezdve pedig jönnek a különlegességek. Ilyen mondjuk a házba beszerelhető rendszerventilátor (adott esetben több is), esetleg a merevlemezrack-ben is van egy-kettő. A legtöbb ilyen hűtés óriási hátránya, hogy nem igazán rendeltetészerűen dolgozik (persze ez csak bizonyos esetekben fordul elő). Ez alatt azt értjük, hogy ugyan hűti az adott hardvert, mégis – zárt ház esetén – a gépházban marad a sokszor forró levegő. Itt jön a képbe a PC Vent II. Ezt a kis kütüt egy normál kártya helyére építhetjük be, és miután csatla-

koztattuk a szabványos tápcsatlhoz, máris indulhat az extra forró-ságvédelem. Ez a kis szerkezet két ventilátor segítségével igyekszik kijuttatni a felhevült levegőt a gépünkbe, ezzel is segítve a többi berendezés munkáját. Mint láthatjátok a képen, két ventilátor is került rá, amelyeknek a különlegessége, hogy egymástól viszonylag független irányban állíthatóak, sőt még a távolságukat is alakíthatjuk. Ha belegondoltak, hogy ezzel együtt már mennyi minden van a gépben, belegondolhattok, hogy mekkora zajt tud csapni az egész rendszer. Nos, el



kell mondanunk, hogy a PC Vent II – annak ellenére, hogy dupla erőbedobással dolgozik – meglepően halk volt. Ez végül is érthető, hiszen ennek nem kell percenként 5-6-7 ezret forognia, mint mondjuk egy processzorventilátornak. Mindazoknak bátran ajánlom, akik úgy érzik, hogy számítógépük belseje sok esetben túlhevül. Persze csak azok használhatják, akik zárt gépházat alkalmaznak, nyitott esetén ugyanis semmi értelme az egésznek!

**Értékelés** **81**

- jól végzi a dolgát
- lehetne olcsóbb is
- kis helyen is elfér
- túl merev kialakítás

## MINIRACER

■CÉG: Mini Racer Bt. ■TELEFON: 06/30-202-1953 ■ÁRA: 2 666 Ft+áfa  
 ■WEBSITE: <http://www.miniracer.hu/>

Bár a távirányítású kisautó mint olyan nem igazán tartozik a technológiai áttörések közé, mi mégis úgy éreztük, hogy ezt a stuffot mindenkinek látnia kell! Biztos sokaknak volt (van) gyerekkorában is távirányítású autója, mellyel halálra idegesítette ismerőseit a lakásban való száguldozásával. Ezt a feelinget próbálja visszaadni nekünk egy új örület, a távirányítású mini versenyautóké, mely elérte többek között szerkesztőségünket is. A forgalmazó által küldött csomagban négyféle mini RC car lapult (Ferrari F-50, Modena, Mercedes CLK-GTR, Lancer Evo), amely tényleg szó szerint mini, mindössze 5-6 cm az egész. A gusztyos kis csomagolás egy távirányítót is rejt, amelybe két darab ceruzaelemet kell tennünk. Persze felmerülhet a kérdés, hogy a kisautót milyen apró energiaforrás is működteti? A kakaót egy beépített kondenzátor szolgáltatja, 3-4 perc folyamatos használatot téve

lehetővé. Feltöltéséhez mindössze rá kell helyezni a távirányító aljára járgányunkat, és várunk kell, amíg el nem alszik a töltést jelző piros LED. A feltöltés alig 25-30 másodpercet vesz igénybe, és utána kezdődhet a verseny! A távirányítón négy gombot találunk. Ezekkel előre, hátra, jobbra és balra irányíthatjuk kisautóinkat, amelyek maximum 10 méter távolságban képesek működni különböző frekvencián (27/ 35/40/49 MHz). Az irányításról általánosságban elmondható, hogy eleinte szokatlan volt manőverezni a láberdő közepette, de mivel elég jól fordulnak, egy kis gyakorlással hamar rá lehet érezni a ritmusára. Aki szeret bütykölni, annak jó hír, hogy autónkat külön tuningolni is lehet, erősebb motorral, új gumikkal, áttételekkel, első futóművel és egy csomó minden extrával. Egyetlen hátrányként talán csak azt tudnánk felróni, hogy apró méreténél fogva elég hamar



„magába szívja” a padlón található kosz- és szőszmőzsdarabokat, ami miatt napi szinten kell „szervizelnünk”. Ára igen baráti, mindössze bruttó 3333 Ft-ot kell leszurkolnunk, és máris hazavihetjük kis járgányunkat.

**Értékelés** **87**

- hatalmas móka
- hamar lemerül
- tuningolható
- könnyen sérül

## SPEED-LINK APOLLO 2.1 SUBWOOFER SYSTEM

- **CÉG:** Modern Media Service
- **TELEFON:** 423-2720
- **ÁRA:** 11 990+áfa
- **WEBSITE:** <http://www.speed-link.com/>

Manapság, amikor mindenütt 5.1-es hangfalrendszerek nyomulnak (sőt, nem ritka a 6.1 vagy a 7.1 sem), igazán furcsaság, hogy valaki visszafelé lép. Vagy esetleg csak gondol azokra a felhasználókra, akik nem a legutolsó csili-vili technikát akarják? Nem tudjuk, mindenesetre tény, hogy a német Speed-Link rendszere elég rendhagyó. Két kis „szatelit” mellett egy méretes mélynyomó is található a dobozban, amely bátran hirdeti, hogy képes akár 600 Watt PMPO-ra is (a PMPO jelentése: Peak Music Power, tehát zenei csúcsteljesítmény). Ez azt jelenti, hogy egy ilyen rendszer iszonyatos hangerővel képes megszólalni, tehát egy jó kis bulin lehet nyomatni vele a mindenféle „tucc-tucc-bimm-bumm-csitt-csatt”-ot.

Ebből is látszik, miért is született ez a sztereóutáztatás megoldás. Ugyanis a mélysugárzó miatt leginkább olyan zenék hallgatására alkalmas, amelyek rengeteg basszust tartalmaznak. Mi próbáltunk komoly zenét is hallgatni rajta... nos... megszólalt jó hangosan, de a közép- és a magas tartományban kissé elmaradt a várakozástól. A basszstartományt hallva pedig szegény Ludwig (vagy bármely más alkotó) bizony forogna a sírjában. Ezzel szemben elektronikus zenékhez, illetve olyan játékokhoz, amelyekben nem számít a térhatás, viszont rengeteg robbanás, lövés és egyéb hangzik el, szinte tökéletes – ezt támasztja alá aránylag kedvező árfekvése.

A zsinóros távirányítón szerencsére megtalálható két nagyon fontos állítási lehetőség: a basszus és a hangerő szintjének állítása mind nagyon fontos lehet adott esetben. Sajnos hiányzik a fejhallgató-csatlakoztatás lehetősége, és az egész készülék hihetetlenül „műnek” néz ki. Rontotta a helyzetet, hogy a két kis hangszóró az első „összedugáskor” máris recsegnéi kezdett, s valljuk be őszintén, az egész úgy szól, mintha valami továbbfejlesztett Sokol rádió lenne. Csak sajnos egy olyan Sokol rádió, amelyet nem fejlesztettek tovább elég kitarótan. Igazán azoknak ajánljuk, akiknek a hangerő a lényeg.



### Értékelés

**71**

- jó hangos
- olcsó
- nincs fejhallgatókimenet
- gyengék a magas- és a középhangok

## MERCURY MUSICDISK 64 MB

- **CÉG:** Mistral Kft.
- **TELEFON:** -
- **ÁRA:** 19 900 Ft+áfa
- **WEBSITE:** <http://www.kobain.com/>

„Egy személyben” USB meghajtó és alacsony árú MP3-lejátszó a Mercury MusicDisk. Az ezüstszerű készülék két blokkból áll, a dokk tartalmazza az üzemeltetéshez szükséges egyetlen AAA elemet (vagy akkumulátort), mely a készülék törzsét alkotja. Ebben található minden lényeges elem (beleértve az elektronikát, a nyomógombokat, valamint a LED-et), a végén pedig lenyúl a USB csatlakozó. A zenék feltöltéséhez csak a törzset kell egy szabad USB aljzatba dugni, az újabb Windows-kiadások azonnal felismerik, és a *Sajátgép*-ben hozzáférhetővé teszik a 64 MB-os memóriaterületet. Hogy Windows 98 alatt is hozzáférhető legyen a tartalma, mini CD-n mellékelik a későbbi Windows-kiadásokba már integrált meghajtóprogramokat (illetve megfelelő internetkapcsolat birtokában könnyedén fellelhetünk minden szükséges meghajtót a hivatalos oldalon). City-Rambó felszerelés jelleggel nyakunkban hordhatjuk az egészet, erre a célra kiváló madzagot mellékel a gyártó. Minimális funkciókat kínál a lejátszó, a normál navigáción (léptetés és számok között, gyorscsévévelés) túl lehetőség van mélykiemelésre és ismétlésre. Műfajra jellemzően sajnos nem adható meg a hangszíniemelés, viszont a hang szép tiszta. 32-320 kbps közötti minőségű MP3 állományokat játszhatunk le vele, ezek lehetnek változó bitrátaú kódoltak is, ami jobb minőség/tárigény arányt tesz lehetővé. Egyedüli negatívumként a kijelzés teljes hiányát említhetnénk meg. Egy apró LCD kijelző elkelne volna, hogy az adott kapacitásból elhelyezhető mintegy 15 felvételt legalább sorszámszerűen követhessük. Olyan nagyon azért emiatt nem kell aggódnunk – kivéve, ha 128 vagy 256 MB-os változattal szaladgálunk –, merthogy a kapacitás úgyszemint bővíthető. Minden rosszban van valami jó, az egyetlen AAA elemet nem kell óránként cserélni, hiszen nem kell foglalkozni a kijelzőre rajzolással (szóval, ha úgy vesszük, ez egy jó tulajdonság is lehetne ☺).



### Értékelés

**80**

- olcsó
- nem bővíthető
- nincs kijelzés

## InnoVISION

### FX 5800



### Tornado GeForce™ FX 5800

- Powered by nVidia® GeForce FX GPU
- AGP8X provides 2.1GB/s bandwidth to the system
- Dual 400MHz RAMDACs support QXGA display
- nVidia® CineFX™ engine and Intellisample™ Technology
- High-Precision Graphics with 128-bit studio-precision color
- New 128/256MB DDR II memory supported
- High speed DDR2 memory at 1GHz
- 0.13 Micron Process Technology
- New pixel and vertex shader 2.0+
- Architected for Cg
- Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® 1.4 Optimizations and Support
- Dual-link DVI supported
- Optional Video in Video Out (VIVO)

### Ti4800SE



### Tornado GeForce4 Ti 4800 SE

- Powered by nVidia® GeForce4 Ti 4800SE
- AGP8X provides 2.1GB/s bandwidth to the system
- 64/128MB 128-bit DDR frame buffer memory support
- 8.8GB/s memory bandwidth with effective 550 MHz memory clock
- nVidia® nfiniteFX™ II engine
- nVidia® Accuview Antialiasing™ and nView™ support
- Dual Programmable Vertex Shaders
- Microsoft® DirectX® 8.1 and OpenGL® 1.3 Optimizations and Support
- Optional Video in Video Out (VIVO)

50 gyártó  
600  
terméke  
raktárról!

**EXPERT**  
Computer Kft.

## Számítástechnikai Nagykereskedés

H-1134 Budapest, Lehel u. 8.  
Tel.: 450-2430, 350-3357 Fax: 450-2439  
[www.expert.hu](http://www.expert.hu)

## SHUTTLE XPC SN41G2

## ELDOBJUK A RÉGI PC-T?

■CÉG: Juventus-team ■TELEFON: 469-5847 ■ÁRA: 79 990 Ft +áfa ■WEBSITE: [http://us.shuttle.com/specs2.asp?pro\\_id=163](http://us.shuttle.com/specs2.asp?pro_id=163)

Alig néhány napja értem haza a CeBIT-ről, amely nem mellékesen a világ legnagyobb informatikai kiállítása. S igencsak meglepődtem azon, hogy a Shuttle által tavaly bejelentett „Barebone” koncepció milyen sikeres: minden magára valamit adó cég standján volt legalább egy már elkészült modell belőle. Új sikertörténet kezdődik talán?



**H**ogy mi is az a Barebone? Egy olyan új PC-irányzat képviselője, mely a szokványos, boltban kapható alkatrészekből épül fel ugyan (tehát nem a notebookokhoz fejlesztett speciális és drága, „kicsinyített elemekre épít”), de kompakt kialakítása révén a ma elterjedt bőszone nagy ATX házak méretének töredékét foglalja csak el az asztalon.

A nálunk járt Shuttle XPC – a Barebone-okhoz hasonlóan – úgy kerül kereskedelmi forgalomba, hogy nem tartalmaz processzort, memóriát, flopit és merevlemez: az apró doboz egy kis PC-házba integrált alaplapot, videokártyát, hálózati kártyát, hangrendszert, FireWire és USB csatlakozókat hordoz magában. Magyarán ez egy olyan küttyü, amiből másodpercek alatt működőképes PC hozható létre a hiányzó alkatrészek bealepplálásával után.

### SZERELHETŐSÉG, AVAGY A KÉNYELEM

A „hogyan szereljük fehér glaszékesztyűben” kézikönyv áttanulmányozása után könnyűnek találtam a barkácsolást. A perifériák egy külön kiemelhető keretbe kerülnek, a kábelek előírásos elhelyezését követően – a szűknek látszó hely ellenére – könnyedén üzembe helyezhetők. Ez nagyon kényelmessé és gyorsá teszi a szerelést. A processzor, a frappáns I.C.E. hűtésrendszernek köszönhetően, egyszerűen – akár kézzel is – installálható, de nem árt egy hosszabb szárú csillagfejű csavarhúzóval utánahúzni a csavarokat. A memóriaaljakokat mindkét oldalról egyformán jól hozzáférhetőek (még a behelyezett keret esetén is), így nem okoz gondot a modulok ki- és berakása. Jó néhány „bőszone” ATX házban elhelyezett gép megirigyelhetné a hozzáférési és szerelhetőségi lehetőségeket. Nem is beszélve arról, hogy a kialakítás remek lett, hiszen egyszer sem sértette fel a kezem szerelés közben (amit a mai gépházak 70 százalékánál bizony nem mondhatunk el).

### KOMPAKTSÁG

Pirinyó mérete ellenére jól el van eresztve csatlakozókkal: USB elől-hátul (BIOS-ból állítható típus-

sal), FireWire elől-hátul, fejhallgató+mikrofon+SPDIF Out elől, két monitor+TV-Out hátul, 5+1 hang hátul, hálózati csatlakozó pedig szintén hátul. Ami nagyon hiányzott, az a hagyományos LPT nyomtatóport, amit csak a BIOS-ban lehet vadul állítani, fizikai valójában nincs jelen. Ennek értelmében tehát USB csatlakozós nyomtatót szeroznünk be hozzá, ha nyomtatni szeretnénk vele (valószínűleg helymegtakarítási okokból spórolták le róla). A teljes értékű AGP 3.0 (8x) és 1 db 32 bites PCI aljzat már csak hab a tortán, viszont elengedhetetlen a mai számítógépeknél.

### A „FELHŐTLEN” MŰKÖDÉS

Az integrált GeForce4 MX videokipnek a BIOS-ban tudunk – a központi memória kárára – memóriát kirendelni (128 MB maximumig). A MS Windows XP zokszó nélkül feltelepült, és az integrált eszközöket mind a CD-n lévő, mind az nVIDIA-tól letöltött legújabb meghajtókkal kezelte. Figyelem: az USB 2-es funkció csak SP1-es XP-vel működik! A hangchip (Realtek ALC 650) a CD-n lévő meghajtóval „rángatott”, az új driverrel viszont szép, tiszta, élvezhető minőségű hangot adott, a hálózati chip (Realtek 8201BL) mindkét esetben akadástmentesen működött mind 10, mind 100 Mb/s sebességgel. Ugyanez vonatkozik az USB 2-re és a FireWire-re is. Az nView „kétmegjelenítés” technológiát támogató videó rész viszont annál több bosszúságot okozott. Egy dolgot ugyanis nem értek: miért csak 128 MB memória hozzáférése után tudok helyből 85 Hz-es frissítést elérni 1280x1024 felbontásban? Ehhez a 2D-s teljesítményhez más kártyáknak elegendő 32 MB is!



A 3D-s teljesítmény megfelelő, bár a shared memory technológia miatt elmarad egy hasonló kategóriás (GeForce4 MX, 128 MB) videokártyától.

### TETSZÉSI INDEX

Több dolog volt, ami tetszett benne. Ilyen a mérete, mely egészen pontosan 30x20x19 cm. További pluszpontot érdemel a letisztult forma – akár egy ékszerdoboz... nagyon szép alumíniumházból van. A 200 W-os táp elegendőnek bizonyult (a 3DMark többször is gondmentesen futott 2-3 órán keresztül). A processzor tökéletesen megoldott védelme is remekül sikerült (például amikor nem csatlakoztattam az I.C.E. hűtőt, a gép leállt, de ha nem húztam meg a hűtő csavarjait, akkor is leállt). Viszont az éremnek két oldala van, mint tudjuk...

Az előlapi LED-ek főképpen fényzóróként üzemelnek, így éjjel lehetetlen ezzel a szépséggel látóterünkön belül dolgozni. Az iszonyatosan magas és változó zajszint sem kedvező (a hűtőt kiszolgáló ventilátor fordulatszám-szabályozásnak köszönhetően állandóan változik a zajszint). Az ember fia ennyi pénzért elvárna, hogy mind az alaplapi vezérlőchip, mind a hűtő ventilátora zajmentesen járjon (az én saját magam által összebarkácsolt, jelenleg négy ventilátort pörgető gépem nyitott házzal is halkabb).

Mindent összefoglalva a készülék azért jól vizsgázott: kicsi helyen akkora teljesítményt nyújt, mint nagy testvérei, akár 3D-s játékokra is jól használható (bár nem épp a csúcs), mivel a proci cserélhető benne, így erőteljesen továbbfejleszhető. Ugyanígy fogad bármilyen videokártyát is, tehát lehet a kicsikét turbózní rendszeren.

Köszönet a cikk elkészítésében nyújtott segítségért Dragon Ferencnek.

Gyu

### Értékelés

89

- kicsi és minden egyben
- jól fejleszhető
- könnyen szerelhető
- energiatakarékos
- túl fényes led
- zajos ventilátor
- drága

# gyere a hálóba!

új árak  
**ADSL** már  
**7 480 Ft-tól**

(a feltüntetett ár az ÁFÁ-t nem tartalmazza)

új, kedvező  
belépési díjak

nagyobb  
sávszélességű  
csomagok!

rendeld meg most  
**akciós** belépési díjért  
**április 30-ig!**

folyamatos  
Internet kapcsolat  
sebesség, akár éjjel-nappal  
telefon percdíj nélkül!

enternet.hu  
(1) 412 20 01



KONTROLLÁLTUK MAGUNKAT

# JÁTÉKKONTROLLER-NAGYTESZT

Szerintem sokan átértékeltem már azt az érzést, amikor kedvenc játékokat egy kontroller társaságában akartátok végigvinni. Az ember persze ilyenkor automatikusan célba veszi a legnagyobb bevásárlóközpont számítástechnikai részlegét, és máris a vezérlők végeláthatatlan kavalkádjába keveredik. De vajon ki mit válasszon?

**M**ondhatjuk úgy is, hogy a döntés igen nehéz, ugyanis elég egy rossz választás, és új szerzeményünk belátható időn belül a sarokban fog landolni. Ekkor pedig szembenézhetünk azzal a ténnyel, hogy fölöslegesen dobtuk ki az összpénzt. Eppen ezért úgy gondoltuk, hogy ha helyette nem is választhatunk, azért egy összefogó teszttel megkönnyíthetjük az életeteket. A tesztbe többféle szempont alapján válogattunk be az alanyokat, ezért az olcsó és megfizethető termékeket éppúgy megtalálhatjátok, mint a ma kapható csúcscategóriás high-end modelleket. Lássuk hát, mi fán terem a „kontroller”, avagy közismertebb nevén a játékeztérlő...

PS2 után szabadon

## SPEEDLINK BULLFROG SL-6540

- **Cég:** Modern Media Service
- **Telefon:** 423-2720
- **Ára:** 3 800 Ft+áfa
- **Website:** -



A tesztre legelsőként egy Bullfrog SL-6540-es gamepad érkezett. A csomagolást kibontva hamar kiderül, hogy egy középkategóriás, 12 gombbal felszerelt kontrollerről van szó, amelyekből digitális módban 10-et programozhatunk kedvünk szerint. Kinézete és a gombok elhelyezkedése kísértetiesen hasonlít a PS2-es Dual Shock2 vezérlőre. A dobozban mindössze egy floppy és egy magyar nyelvű használati utasítás lapul, mely minden bizonnyal igen hasznos „ficsór”, ám ebben az esetben nem sokra fogunk menni vele, ugyanis egy teljesen másik modellhez készült ☺! A telepítés igen egyszerű volt, az USB portra csatlakoztatva a Windows máris felismerte és konfigurálta. Ezek után már semmi sem menthet meg a kicsikét, és ráeresztettem a tesztben használt vagy fél tucat játékok, többek között a Need for Speed: Hot Pursuitot, a StarWars Rogue Squadront, a Mortal Kombat 4-et, hogy csak a nagyobb neveket említsem. A teszt során egész jól teljesített, a beépített Dual Force Vibration rendszer pedig erőteljesen működött (néha már egészen elzsibbadt a kezem tőle). Az szintén tetszett, hogy a két mini joystick teteje gumborítást kapott, hogy ne csússzon le róla az ember ujjá. Aki olcsón szeretne hozzájutni egy jól felszerelt, ám igazán minőséginek nem nevezhető gamepadhoz, annak mindenképpen ajánlhatom.

Használhatóság:	38/50
Minőség:	15/30
Ár:	10/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**73%**

A problémás

## GENIUS MAXFIRE G-09D

- **Cég:** Fan IT Kft.
  - **Telefon:** 239-7020
  - **Ára:** 4 910 Ft+áfa
  - **Website:** <http://www.geniusnet.com.tw/>
- Legelső Genius-versenyzőnk egy G-09D volt, amelyet szintén egyből a mélyvízbe dobtam! Azaz csak szerettem volna egyből, ugyanis a telepítését korántsem nevezném problémamentesnek. Hosszas próbálkozás és szenvedés árán végre megadta magát, és hihetetlen módon, de feltelepült. A dobozból egy többnyelvű használati útmutatót és egy CD-t is sikerült előhalásznom, melyről a Genius Digital Controller Centert telepíthetjük. Ezzel a kis progival tesztre szabhatjuk a kontrollereinket és különböző játéprofilokat tárolhatunk el. A vezérlőt jobban szemügyre véve összesen tíz gombot fedezhetünk fel, és még egy mini joystick is helyet kapott rajta. A nyolc-irányú billenőpad körül pedig egy igen érdekes elforgatható gombot is találhatunk, amely jó használatot tehet bármelyik szimulátorban.



Ahogy jobban kutakodtam, előkerült a csomagolásból egy kis doboz is, melyben egy 220 V-os adapter lapult. Ezt kell csatlakoztatnunk a gameport csatlakozójába és máris élvezhetjük a force-feedback csodás hatásait. Játék közben jól működött minden funkció, egyedül a gyengének tűnő gombok hangos kattogása zavarta meg a közepesnek mondható összképet.

Használhatóság:	42/50
Minőség:	23/30
Ár:	9/10
Telepítés:	3/10

**ÖSSZESEN:**  
**77%**

Szabadság mindenekfelett

## GENIUS MAXFIRE LIBRE WIRELESS G-12

- **Cég:** Fan IT Kft.
- **Telefon:** 239-7020
- **Ára:** 9 080 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.geniusnet.com.tw/>

A Genius nem éppen fényesre sikeredett bemutatkozása után már kételkedve vettem kezembe az új Libre szériája egyik becses képviselőjét. Némiképp viszont megnyugtatót, hogy a dobozon már ott díszelgett az XP-támogatás felirat! A csodás csomagolással megküzdve hamar kiderült, hogy egy zsinór nélküli kontrollerről van szó, amely 27 MHz-es tartományban dolgozik. A telepítés meglepően simán ment az előzőhöz képest, az oprendszer minden erőlködés nélkül felismerte az USB portra dugott vevőegységet. A vezérlő bal markolatába betuszkoltam a hozzá mellékelte 2 db AAA típusú elemet, és máris nekiláttam a konfigurálásnak. Az egyedüli problémát mindössze az okozta, hogy az ezüstszínű gombok semmiféle jelöléssel nem rendelkeznek, ezért néha csak találgatni lehet, hogy melyik melyik. A gombok mennyiségére nem lehet panasz, hisz tizenkét programozható „buttonról” van szó – bár az igazat megvallva ezekből csak nyolc áll igazán kézre. A nyolccallású iránypad viszont remekül használható, ugyanis azt 360 fokban is elforgathatjuk a tengelye körül.



A kettesben eltöltött rövidke idő után az a benyomásom támadt, hogy jó-jó, de azért lett volna még mit dolgozni rajta. Legnagyobb szívfájdalmam, hogy a gamepad anyaga és a gombok minősége nem arra enged következtetni, hogy nagyon hosszú életű lenne a Libre! Ennek ellenére egy egész kellemes kis kontrollerről van szó, hála viszonylag alacsony árának és a zsinór nélküli mivoltának. Az már csak hab a tortán, hogy érkezett ebből Twin változat is, ahol rögtön kettőt kapunk ebből a csodából.

Használhatóság:	39/50
Minőség:	12/30
Ár:	10/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**78%**



Minőség elérhető áron

## SAITEK P750

- Cég: Alien Computers Kft.
- Telefon: 413-0450
- Ár: 5 480 Ft + áfa
- Website: <http://www.saitek.com/>

A Saitektól két gamepad is érkezett hozzánk. Mivel eddig még egyáltalán nem volt tapasztalatom Saitek-téren, érdeklődéssel vettem szemügyre az olcsóbb P750-es változatot. A nyolccallású iránypad mellett négy programozható gomb is található, ezenkívül egy manapság divatos mini joystick és egy jól kézre álló görgetős gázkár is. Továbbá négy tűzgombot is fellehetünk a P750-es elején, illetve a tetején lévő négy funkciógombbal a shift, start, analóg és digitális módokat érhetjük el. A dobozon olvasható minimális beállításokra utaló feliratnál tényleg többre lesz szükségünk a használatához, ugyanis magától belő a gamepad, anélkül hogy szöszmötölnünk kéne a setupban. Természetesen ezt bármikor át is állíthatjuk a számunkra leginkább megfelelő gombkiosztásra. A fogása rendkívül kellemes, anyaga és a gombjai hosszú várható élettartamot sejtetnek. Talán ez volt az a gamepad, amiben különösebb negatívumot nem találtam (sajnos különösebb extrákat sem). Ideális választás lehet mindenkinek, aki egy jó minőségű, megfizethető áru kontrollert keres!

Használhatóság:	43/50
Minőség:	26/30
Ár:	8/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**87%**

A mezőny legszebbje

## SAITEK P2500

- Cég: Alien Computers Kft.
- Telefon: 413-0450
- Ár: 7 780 Ft + áfa
- Website: <http://www.saitek.com/>



A Saitek másik kontrollere három alapvető dologban különbözik testvérétől. Az első, és egyben legszembetűnőbb, hogy a controller nem egy, hanem két minijoystick-kel lett megáldva. Ezen felül találhatunk még rajta két extra gombot is. A harmadik újítást csak akkor veszi észre az ember, ha kézbe is veszi, ugyanis a 2500-as típus már támogatja a force-feedbacket is. A negyedik pedig ez előző hátról ered, vagyis hogy éppen ezért az ára is magasabb lett, ám szerencsére még így is a megfizethető kategóriába tartozik. Az irányítás, a minőség hasonló mint az előző típusnál, bár az az igazság, hogy nekem dizájn terén egy picit a 2500-as jobban tetszett.

Használhatóság:	46/50
Minőség:	26/30
Ár:	7/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**89%**

Olcsó és minőségi

## LOGITECH WINGMAN ACTION GAMEPAD

- Cég: Herta
- Telefon: 322-2232
- Ár: 5 100 Ft+áfa
- Website: <http://www.logitech.com/>

A Logitech-től érkező gamepadok közül ezt vettem legegyszerűbben a kezembe. Régi ismerősömről van szó, ugyanis már jó ideje otthon is vendégeskedik nálam egy ilyen példány. A dobozban többnyelvű használati útmutatás, nemzetközi garancia papír és egy CD található. A telepítéssel semmi gondunk nem lehet, legyen az Win98 vagy XP, pillanatok alatt felküzdik a meghajtóprogram gépünkre (majd a mellékelt Logitech WingMan Profilerrel tesztre is szabhatjuk a gombokat a különböző játékoknak megfelelően). A kontrolleren összesen hat darab jó minőségű, programozható gombot találunk, a jobb mutatóujjunknál pedig egy gázkár díszel. Ezenkívül még két gomb helyezkedik el a gamepad elején is, extraként pedig egy



Használhatóság:	41/50
Minőség:	26/30
Ár:	8/10
Telepítés:	10/10

nyolccallású iránypad mellett elhelyezkedő mini joystickot említ-hetünk meg, melynek szintén igen jó a minősége. A beállításokkal nem kell bajlódnunk, mindössze egy játékmódmódbot találunk rajta. Igen masszív fogása van, nagyobb kezű emberek számára is könnyen használható. Mivel nem friss fejlesztésről van szó, ezért a Logitech márká ellenére sem kell túl mélyre nyúlnunk a zsebünkbe, ha ezt a típust választjuk.

**ÖSSZESEN:**  
**85%**

A legigényesebb

## WINGMAN CORDLESS RUMBLEPAD

- Cég: Herta
- Telefon: 322-2232
- Ár: 16 500 Ft+áfa
- Website: <http://www.logitech.com/>



Kíváncsian vártam a Logitech friss fejlesztésének számító Wingman Cordless Rumblepadot, amely a WingMan Action padnak a felturbósított utódja. A legelső szembetűnő különbség, hogy mostantól nem kell cibálnunk a zsinórt, mivel cordless cuccról van szó. A design nagyban hasonlít az elődhez, viszont teljesen lágy gumiborítás és ivelt formák jellemzik, ráadásul az extrának számító mini joystickból mindjárt kettővel is rendelkezik. A hat műveletgombon kívül négy tűzgomb, egy jól kezelhető gázkár és három funkciógomb is helyet kapott rajta, amellyel a szokásos beállításokat konfigurálhatjuk (többek közt a force-feedbacket is). Mivel zsinór nélküli vezérlőről van szó, ezért szüksége van saját

áramforrásra is (ezt a szerepkört négy AAA típusú elem hivatott ellátni), mellyel hosszú hétig képes működni – természetesen attól függően, hogy mennyire intenzíven használjuk az FFB-t. Extraként azt is kipróbáltuk, hogy a 2,4 GHz-es frekvenciatartományban működő adatátvitel még 15 méterrel is tökéletesen működött, bár ebben az esetben már alig láttuk a monitort. A teszt során remekül szerepelt, nagyon kellemes a fogása, és a force-feedback is igen jól működött. Egyetlen szépséghibája csak a dolognak, hogy ezért elég borsos árat kell kifizetnünk, ám cserébe nyugodtak lehetünk, hogy a piacon kapható egyik legjobb terméket vettük meg!

Használhatóság:	48/50
Minőség:	29/30
Ár:	4/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**91%**

Olcsó és nem túl jó

## GENIUS F-23

- Cég: Kronos
- Telefon: 302-8888
- Ár: 4 480 Ft+áfa
- Website: <http://www.genius.com.tw>

A Genius gamepadok nem túl meggyőző szereplése után érdeklődve vettem kézbe a Digital F-23-as joysticket. A csomagolás elég puritán, bár ehhez hozzájárul az is, hogy nem friss fejlesztésről van szó. A telepítés könnyen lezajlott, a kalibrálás után pedig azonnal elkezdtem vele játszani. Nem tudom, hogy az én vezetési stílusommal volt-e probléma, avagy csak a Tie Fighters túl agresszív támadásainak köszönhetően, de néha úgy recsegett-ropogott a kezemben szegényke, hogy azt hittem, szétesik. A nyolc programozható gomb bőségesen elegendőnek tűnt, a gázkár vi-



szont egy kicsit határozatlanul mozgott, a műanyag görgőknek köszönhetően. A csata után viszont sűrűn emlegettem a készítő rokonait, ugyanis nem tudom hogyan, de sikerült összeolajoznom magam a joystick tövé-nél leledző kenőanyagfele-séggel! Ezek után persze elő-re vigyorogtam, hogy majd az értékelésnél jól lehúrom, de azért vannak pozitívumai is. Na jó, egy van: hogy igen olcsó. Ezt a terméket tényleg csak annak ajánlom, aki szeret hosszú-hosszú órákat szöszmötölni a joystickjével, és a játék csak másodlagos tényező!

Használhatóság:	30/50
Minőség:	15/30
Ár:	9/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**66%**

## Ismeretlen játékos

### ROCKETEER

- Cég: Herta
- Telefon: 322-2232
- Ára: 5 920 Ft+áfa
- Website: -

Az olcsó kategóriából a Rocketeer érkezett szélsőben tesztlaborunkba. Az igen egyszerű csomagolás egy szintén egyszerű designnal megáldott botkormányt rejtett. Az első meglepetés akkor ért, amikor kézbe vettem a szerkezetet, és meglepődve tapasztaltam, hogy a fogása igen kellemes, ráadásul jól kezelhetők a gombok. Azt a poént viszont itt is elsütötték a forgalmazók, hogy egy teljesen másik joystick használati útmutatóját fordították le. Ekkor viszont már egy cseppet sem tartottam viccesnek, mert azért kétszer lelőni ugyanazt a poént...



A botkormányon összesen hat gombot találhatunk, és egy igen jól használható gimborítású scrollos gázkart. A legnagyobb meglepetés viszont akkor ért, amikor a gépem találatot kapott, és elkezdett igen intenzíven mocorogni a kezemben a Rocketeer. Erre igazán nem számítottam ebben a kategóriában! A teszt végére elmondhatom, hogy kellemesen csalódtam ebben az ismeretlen termékben. Tudása árával teljesen szinkronban van, bárkinek ajánlhatom, aki olcsón szeretne egy közepes minőségű termékhez jutni.

Használhatóság:	39/50
Minőség:	23/30
Ár:	8/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**80%**

## Minőség és megbízhatóság

### LOGITECH WINGMAN ATTACK 2

- Cég: Herta
- Telefon: 322-2232
- Ára: 5 000 Ft+áfa
- Website: <http://www.logitech.com/>

A Logitechről két joystick érkezett tesztünkre. Az elsőként tesztelt versenyző még a Wingman széria becses tagja, mely hagyományos zsinóros módszerrel csatlakozik a gépünkhöz, USB porton keresztül. A telepítés – mondanom sem kell – szinte magától megtörtént, a konfigurálás szintén gyerekjáték volt. Összesen hat, tetszesszerűn programozható gombot találunk a Wingman Attack2-



esünkön: kettő közülük a gázkar mellett, a talpazaton található, négy pedig közvetlenül a botkormányon. A fogása rendkívül kellemes, érezhető a különbség az előző versenyzőkhöz képest. A gombok minősége is szintén jobb egy házzállal, ráadásul azok egyáltalán nem kattognak hangosan. Az áráról elmondhatjuk, hogy igen baráti, ebben a kategóriában már szinte ingyen van ☺. Elsősorban annak ajánlanám, aki nem rendelkezik túl sok kredittel, és nem fontos számára, hogy a legújabb, illetve legjobb kontrollert legyen a birtokában, ám mégis minőségi cuccot szeretne venni.

Használhatóság:	41/50
Minőség:	26/30
Ár:	8/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**86%**

## A legokosabb

### LOGITECH CORDLESS FREEDOM 2.4

- Cég: Herta
- Telefon: 322-2232
- Ára: 17 500 Ft+áfa
- Website: <http://www.logitech.com>

A doboz high-tech formatervezéséről már sejtettem, hogy itt bizony valami készűl, még hozzá nem is akármilyen! A kisvártatva előkerülő 2,4 GHz-es vezeték nélküli technológiával megáldott joystick első rá-



nézésre is megfogja az embert gusztyos, ezüstös dizájnjával. A telepítést a már unalomig ismételt logitech-es „egyszerűség” jellemzi. Az

USB portra csatlakoztatható vevőegységet kell mindössze beüzemeltetnünk, ami után

Használhatóság:	49/50
Minőség:	30/30
Ár:	3/10
Telepítés:	10/10

**ÖSSZESEN:**  
**92%**

a joystick talpazatán található zöld LED tájékoztató a kapcsolat meglétéről. A botkormány markolatát szemrevételezve összesen hat, jól kézreálló, programozható gombot fedezhetünk fel, négyet pedig a már előbb említett talpazaton lelünk (ahol egy fém gázkar is kiegészíti az összképet). Külön díjaztam azt a megoldást, miszerint a markolatot a tengelye körül forogtatni is lehet, ennek pedig kifejezetten éreztem az irányításra tett jótékony hatását, miközben az X-Wingemmel hasítottam két csillagközi teret ☺. A Wingman Cordless Rumblepadnél is említett 10 méteres használati távolság itt is tökéletesen működött, sőt még egy-egy nagyobb tereptárgy, pl. egy-két előtűnt bábázkodó ember sem vette el a kedvét a játéktól a Freedom 2.4-esnek. A sok jó után jöjjön az a negatívum, ami mindenkit érint, akinek egy ilyen joystickra fáj a fogá, ez pedig az igen magas árfekvés.



## VÉGEZETŰL

Az eleinte naivan két-három naposra tervezett tesztet végül is közel másfél hét alatt sikerült befejeznem, az egyes termékek technikai csomagolásának és az olykor-olykor elhatalmasodó tesztelési láznak köszönhetően. Ennek végeredményeként bátran jelenthetem ki, hogy a gamepadok közül az olcsó kategóriában a SpeedLink Bullfrog SL-6540-est, a megfizethető kategóriában a rendkívül jó adottságokkal rendelkező Saitek termékeit találtam a legmegfelelőbbnek a kialakítás és a szolgáltatások terén, míg a csúcstól egyértelműen a Logitech Wingman Cordless Rumblepadje képviseli, eszméletlenül jó használhatóságával és extráival. A joystickok terén nagy általánosságban elmondható, hogy igen nehéz a dolga az embernek, hogyha olcsó kategóriában szeretne megfelelőt venni, ám itt a Rocketeer meglepő módon jeleskedik. A felső kategóriában – mint a gamepadoknál – itt is a Logitech uralja a terepet a Logitech Cordless Freedom 2.4 joystickkal, amely tényleg minden téren elismerést érdemel. Bár tudom, hogy az itthon kapható gamepadok száma szinte végtelen, ám mégis úgy érzem, egy kellő részt sikerült kihasítanunk Nektek ebből a piacból is, melyben a csúcsmoделlek felvonultatása mellett az alacsonyabb árkategóriában nézelődőkre is gondoltunk. Azt hiszem, a teszt végére érve mindenki megtalálhatta a neki szimpatikus vezérlőt, amellyel az elkövetkezőkben zúzza majd a legújabb játékokat.

Mady

# KELTSD ÉLETEDRE A MOBILOD!

Logók • Csangóhangok • Képzőzetek • Polifónikus csangóhangok • Nyereményjáték • CHAT • www.telefonlogo.hu

## VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ!

1. Hívj a következő számon: 06-90 515 566
2. Add meg a kódú számlát ó szármegjelítést, példánál: 032177
3. Add meg a mobil számat
4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
5. Mentél a telefonszámtól

Tárcsázd most!

# 06-90-515-566



## SMS-BEN ÍGY RENDELJ!

1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódszámot például: 03192018 a következő számon: 06-90/635-643
2. Azonnal megérkezik
3. Mentél a telefonszámtól
4. Ha mások szerelnél ajándékba küldöd, akkor írd be a kódszámot, hogy egy számlát: megjelölj a számat és 06-tal kezdődő mobiltelefonszámat például: 03192018 06301334247

# SMS SZÁM: 06-90/635-643

Csangóhangok csak az alábbiak: NOKIA, ALGATEL 511, 512, 525 SIEMENS 540, 51451, 545, 5143, 5145, 535, 5150, 550. ERICSSON 05206, 020, 040. Ha a következő MOTOROLA (V230, T230, T200) vagy SAMSUNG (SGH-D600, D600, D600) készülékekre rendelhetők Logók és képzőzetek csak az megjelölt NOKIA készülékekre rendelhetők! Ügyfélszolgálat: A. H. K. Telefon: (06-1) 266 5756. Bármely Westel vagy Pannon kártyáról rendelhetsz!

### NOKIA LOGÓK



### NOKIA KÉPZŐZETEK



### SIEMENS LOGÓK



### SIEMENS KÉPZŐZETEK



### TOP • TOP • TOP • TOP • TOP • TOP

	NOKIA	SIEMENS
Blue: Sorry Seems To Be	GS220005	GS221005
C. Aguilera: Beautiful	GS220006	GS221006
JLo: Jenny From The Block	GS220012	GS221012
Kate Ryan: Desenchante	GS220014	GS221014
Las Ketchup: Kucha Las P	GS220016	GS221016

NOKIA 2003		MOTOROLA	
S. Coenar: From Sarah W.	GS200126	Brandy Zell	GS200649
Sash: Gambareh	GS200682	P Diddy: I need a	GS200650
Ms dynamite put him	GS210929	E. Iglesias: love to see	GS200812
God is A Girl	GS210924	Celine Dion: im alive	GS200809
L. Rimes: Can't Fight The	GS210510	Gigi D'Agostino: The Riddle	GS200307
L.Ketchup: Ketchup s.	GS200840	M. Inzaghi:Beauty s.	GS200758
JLo: Alet it fever	GS210798	ALCATEL	
A. Ant Farm: Smooth C.	GS210928	Dj Ovick.: Shaggy ba.	GS203017
Liberty x: healing on for	GS210920	MaryL.Blige: Family a	GS203095
Enya: Only Time	GS210837	Gorillaz: Rock the h.	GS203033
Holly V.: Down boy	GS200856	Ash: Candy	GS203092
G.Michael: Shoot t.dog	GS200781	Aframax: I Got High	GS203091
JLo: I'm gonna be	GS200684	Five: Closer to me	GS203021
Will Smith feat jada 1090	GS210930	SIEMENS	
C. Dion: I'm alive	GS200776	Phil Collins: cant stop loving	GS210983
Sugebabes: Round r.	GS200797	Robbie Williams: fool	GS210985
R. Keating: Levin' Each	GS201623	P.Diddy: bad boy for life	GS204057
E. Iglesias: Love to see	GS200780	M. Jackson: You Rock My W.	GS204181
Sasha: Here She Comes A.	GS200115	Chemical Brothers: Stunguitar	GS204350
Rosstacia: Paid My Dues	GS210745	Robbie W.: Mr Bojangles	GS204390
Britney Spears: Boys	GS210738	ERICSSON	
Scooter: Ramp	GS210744	Kylie M.: Cant get you	GS205017
Enigma: Rock City	GS210849	JLo: I am real	GS205016
Alcazar: S. Guarantee	GS210611	BraSi: I believe	GS205006



# ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál) Tel: 413-0450  
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14  
www.aliencomputers.hu mail: info@aliencomputers.hu

### Szolgáltatásaink:

vírusirtás, szerviz (kiszállással is), szoftverek telepítése  
rendszerek tervezése, kiépítése, karbantartása  
cégek, iskolák, intézmények teljes körű kiszolgálása  
Biztonsági kamerák, internetes távmegfigyelés  
(saját fejlesztésű szoftverrel, rendkívül kedvező áron)  
Videofelvételek (VHS, S-VHS, Video8, DV) digitalizálása,  
archiválása CD-re (MPEG-4), VideoCD-re, DVD-re

**AKCIÓ! Még nincs WEB oldala?**  
**A legolcsóbb reklám! 48.000 Ft-tól elkészítjük!!!**

### Konfigurációk 2% kedvezménnyel és 3 év garanciával!!!

Ha ért a gépekhez, nézze át aktuális árlistáinkat!  
**Akcióink sokszor a város legjobb árai.**  
Ha pedig Önnek semmit nem mond az, hogy NForce2,  
Thoroughbred B, vagy hogy Radeon 9700 Pro,  
akkor nyugodtan ránk bízhatja a döntést.  
**Testgyőztes konfigurációink bizonyították, hogy egy  
adozt keretösszegeből a legtöbbet tudjuk kihozni.**  
Számítógépek munkahelyre, iskolába, otthonra  
**Különleges kiépítésű konfigurációk: csúcsgépek játékra,  
videoszerkesztéshez, grafikai munkára; szerver gépek**

### Néhány konfigurációs ajánlatunk:

(április 2-i nettó árak, frissítve a WEB-en)  
Sirius Base (Irodai, iskolai, otthoni alappé / AMD) **49.960**  
(AMD Duron 1.3 GHz, 128 MB, 30 GB/7200 HD, LG CD, integrált VGA + hang + LAN, AGP slot)  
Altair Base (irodai, iskolai, otthoni alappé / Intel) mint fenn, csak 1.7 GHz Celeronnal **54.800**  
Altair 2 (irodai, otthoni célú közepes konfiguráció / Intel) **74.800**  
(Abit SA7 alaplap, P4 Celeron 2 GHz, 256 MB DDR, 40 GB/7200 HD, LG CD,  
GeForce2 MX400/64MB, AC'97 hang, Codegen ház 300W táp, billentyűzet, egér)  
SIRIUS 2 (irodai, otthoni célú felső-közép konfiguráció, játékra is / AMD) **78.960**  
(Gigabyte KT400 alaplap, AMD XP 1700+, 256 MB/333 DDR, 40 GB/7200 HD, LG CD,  
ATI Radeon 9100/64 MB, integrált 5.1 csatornás hang, Codegen ház 300W táp, billentyűzet, egér)  
SIRIUS 2 Plus (felső kategóriájú konfiguráció, játékra / AMD) **114.960**  
(Abit KD7 KT400 alaplap, AMD XP 2000+, 256 MB/333 Brand DDR, 80 GB/7200 HD, LG DVD,  
GeForce4 4200/64MB, integrált 5.1 hang, Codegen ház 300W táp, márkás billentyűzet, optikai egér)  
SIRIUS 2 MAX (csúcscategóriájú konfiguráció, játékra / AMD) **179.800**  
(Abit NF7S NForce2, AMD XP 2400+, 2\*256 MB/333 DDR, 120 GB/8 MB HD, Toshiba CDRW+DVD,  
ATI Radeon 9700/128MB, 5.1 csat. hang, Codegen ház 400W táp, Logitech billentyűzet és optikai egér)

### Néhány akciós árunk:

(Április 2-i nettó árak, frissítve, aktuális alkatrész- és konfiguráció árak a WEB-en)  
**LiteOn 17" monitor (1024x768@75Hz) 25.800**  
**Acer TFT monitorok a legjobb árakon:**  
15": 65.960, 17": 99.800, 19": 189.800  
**Acer notebook ATM 230X 244.800,-**  
(14" TFT, Celeron 1.7, 20GB, 256MB DDR, CD, WinXP)  
**Acer notebook ATM 230LC 279.800,-**  
(15" TFT, C 1.7, 30GB, 256 DDR, CDRW+DVD, XP Pro)  
**ATI Radeon 9700 (128MB 3.3ns, DVI, TV) 50.800**  
**SMC Router (ADSL és kábelnet megosztás) 15.960**  
**MP3 felvevők és lejátszók FM rádióval**  
**CD-s lejátszó 38.960, mini 128MB 41.960**  
**Compaq iPAQ 3950 (400MHz, 64 MB) 109.960**  
**OEM Windows XP Home 22.800**  
(Szakszerűen telepítve, frissített illesztőprogramokkal)

### Termékek, amelyek raktárról, vagy néhány napon rendelésre kaphatók:

Digitális kamerák (2.1- 6 MPixel)  
DV kamkorderek (félpfíro modellek is)  
Notebook-ok (az olcsótól az erőművekkig)  
Játékvezérlők, extra billentyűzetek, egerek  
Nagy teljesítményű és színes lézermotortok  
Fénymásolók, multifunkciós készülékek  
Videoprojektorok (házi-mozi és profi is)  
Irodai, ügyviteli szoftverek, szórakoztató-  
és játékpogramok, festékpátronok,  
fotópapírok, kellékszerek kedvező áron  
Internet-előfizetés (ADSL már 7.480 Ft/hó)  
**Részletfizetés helyszíni ügyintézésel**  
Nettó árak. A változás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele.)



Az amerikai **CORSAIR** a gondos tervezés és a rendkívül összetett tesztelés mellett a termékeire adott élettartam-garanciával is biztosítja, hogy aki a **CORSAIR** mellett dönt, annak mindig működő memóriája lesz - hiszen a cég mottoja: "Memory that WORKS".

A gyártó csúcsmemóriái három piaci szegmenset céloznak meg:

1. **Rendkívüli stabilitás**  
Szerverekhez és asztali gépekhez készült különlegesen megbízható alkatrészek.
2. **Ár-érték arány**  
A gyártó a VALUE SELECT (VS) kategóriát azoknak a vásárlóknak szánja, akik igényes alkatrészekből szeretnék összeállítani gépüket, de a biztonság helyett inkább a minőség és az ár optimumát választják.
3. **Csúcsebesség (XMS = Extreme Memory Speed) A világ leggyorsabb moduljai! 434 MHz/CL2 és még több!!!**  
Ha kell egy kis plusz teljesítmény: a 400 MHz-es FSBB-vel készült Northwood-magos P4-cskek és az AMD új Thoroughbred B magos processzorai akár 30-50%-kal is túlhaladják. De mit ér a magas processzor órajel, ha a memória nem bírja, ezért le kell osztani az órajelét? Ez a probléma **CORSAIR** modulok használata mellett ismeretlen. Nem véletlen, hogy a hardveres tesztoldalakon a **CORSAIR** mindig, mint "a referenciás" szerepel.

Még egy különlegesség: A **CORSAIR** a Dual Channel (NForce2, Granite Bay) memória-vezérlésű lapokhoz párba válogatott modulokat ajánl TWINX jelöléssel. A legnagyobb átviteli sebesség és alacsony késleltetés (LL = Low Latency) TWINX modulokkal érhető el. A megfelelő modulok kiválasztásához a WEB-oldalunkon található táblázat nyújt segítséget.

Az **ALIEN Computers** a magyarországi disztribútoraként viszonteladók és végfelhasználók is kiszolgálja. Viszonteladók kedvező árakat és fizetési feltételeket kínálunk. A részletekről érdeklődjön telefonon, személyesen.

## ELJÖTT AZ IDŐ: TRÓNFOSTÁS

## ATI VS. NVIDIA

Ismét robbant a bomba! A világ két legnagyobb grafikuskártya-gyártója gyakorlatilag egy időben mutatta be legújabb portékáit. Vajon elég lesz-e az NVIDIA lelkesedése az ATi egyre szigorúbb üzletpolitikája ellen? Nos, nézzünk egy kicsit a sorok közé...

**E**z volt az a nap, 2003. március 6., mely újabb fordulatot hozott a grafikus kártyák történelmében. Eddig megszokhattuk, hogy kb. fél év elcsúszás van az igazán nagy nevek bejelentései között, ám ezen a napon mindkét nagy rivális nagyot akart alakítani.

Azt ugye tudjuk, hogy az ATi-nál hatalmas fejlődés ment végbe az elmúlt hónapokban. Már a 9700-as széria megjelenése után azt nyilatkozta a cég, hogy bizony tartogat még meglepetéseket, mivel azonban ezt minden évben elmondja mindenki, nem vettük annyira komolyan ☹. Rádásul akkortájt már sejtettük, hogy a nagy rivális nVIDIA is készül valamivel, csak épp nem tudtuk, hogy mi sül majd ki belőle. Sajnos azt kell mondanunk: semmi. Immár több hónapja semmit sem lépett ugyanis az nVIDIA, annak ellenére, hogy a 9700 Pro lazán mosta a leggyorsabb GF4-eseket, és a réges-régen beígért GeForce FX sincs sehol, pedig az eredeti menetrend szerint már rég a boltokban kelne lennie.

Az ATi ezzel szemben tökéletesen időzített. Azon a bizonyos március 6-án bejelentette három teljesen új grafikus megvalósítását, mellyel ugyanúgy le fog fedni minden egyes piaci szegmenst, ahogy azt egy ideje már megszokhattuk tőle. Sajnos még nem lehet hozzájutni ezekhez a termékekhez, hiszen minden bejelentés után várni kell a teszt-példányokra, ám az ATi szerint már nagyon közel a megjelenés. Ezen cikk keretein belül igyekszem röviden összefoglalni, hogy mégis melyek azok a fontos újítások, melyekkel az ATi újfent elkápráztatja a játékosok egész hadát.

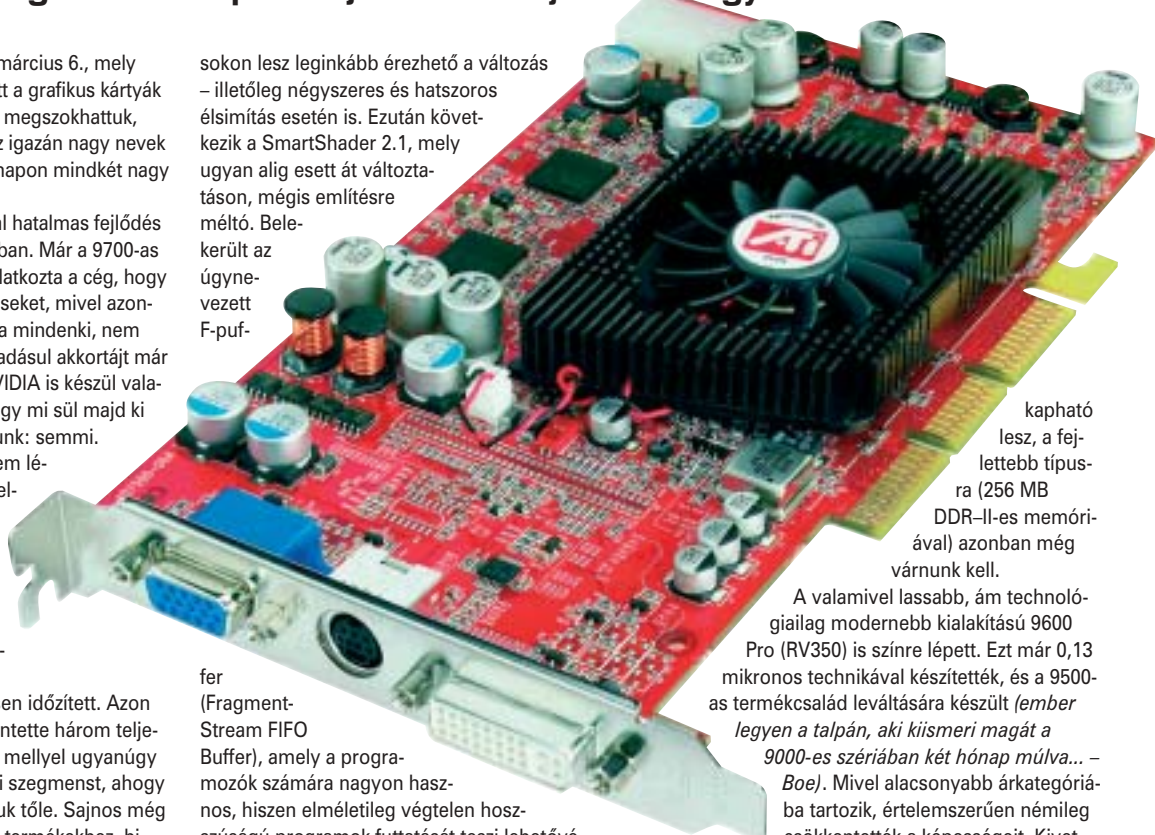
## A KEGYELEMDOFÉS

A fentebb említett három termék tehát a Radeon 9800, a Radeon 9600, illetve a Radeon 9200. Nézzük ezeket „csökkenő sorrendben”, vagyis lássuk először az új trónkövetelőt. Amikor megjelent a 9700, már elárulta az ATi, hogy nemcsak a 9800-as, hanem a 9900-as változat is készül. Bizonyos szempontból a 9800-as érdekes megoldás (igaz, hogy a 9900-as gyorsabb és jobb is lesz, bár még semmit sem tudunk róla ☺), hiszen nem egy teljesen új chipről van szó. Lényegében a sokak által jól ismert 9700-as széria lett fel-turbóztatva, illetve néhány újdonságot is építettek bele. Lássuk csak, mik is ezek: Először is itt van nekünk a SmoothVision 2.1. Ezen részt úgy optimalizálták, hogy magasabb felbontá-

sokon lesz leginkább érezhető a változás – illetőleg négyszeres és hatszoros élsimítás esetén is. Ezután következik a SmartShader 2.1, mely ugyan alig esett át változtatáson, mégis említésre méltó. Belekerült az úgynevezett F-puf-

fer (Fragment-Stream FIFO Buffer), amely a programozók számára nagyon hasznos, hiszen elméletileg végtelen hosszúságú programok futtatását teszi lehetővé, ugyanis folyamatosan képes adagolni az információt, vagyis egyik folyamatnak sem kell várnia a másik lefutására. Az ATi állítása szerint ezzel a megoldással túlszárnyalják a GFFX DirectX 9.0+-os képességeit – az irónia kedvéért pedig, saját maguk szórakoztatására a 9.0.+ jelzést használják ☹. A HyperZ III+ legfontosabb változása, hogy a Z-gyorsítótár az eddigiéknél sokkal rugalmasabb lett (ez jól jöhet a jövőbeni játékoknak, köztük a Doom III-nak is). A mag- és memória-órajelek is valamelyest. Előbbi 325-ről 380 MHz-re, míg utóbbi 310-ről 340 MHz-re emelkedett (a memória egyébként változatlanul DDR-I-es). Egyéb változás nem történt a 9800-as terén. Akárcsak az előző termék, ez is 0,15 mikronos gyártási technológiával készült, nyolc pixelfutószalag és négy vertexárnyaló táplálja. Az alakja azonban eltér a megszokottól, kicsit nagyobb lett, illetve a hűtőrendszere is új.

A 9800 Pro alapváltozata már ebben a hónapban



kapható lesz, a fejlettebb típusra (256 MB DDR-II-es memóriával) azonban még várnunk kell.

A valamivel lassabb, ám technológiailag modernebb kialakítású 9600 Pro (RV350) is színre lépett. Ezt már 0,13 mikronos technikával készítették, és a 9500-as termékcsalád leváltására készült (ember legyen a talpán, aki kiismeri magát a 9000-es szériában két hónap múlva... – Boe). Mivel alacsonyabb árkategóriába tartozik, értelemszerűen némileg csökkentették a képességeit. Kivették belőle a HyperZ III-at, illetve fele-

annyi pixelfutószalaggal és vertexárnyalóval rendelkezik, mint a nagy testvér. Mindazonáltal belekerült a SmoothVision 2.1 és a SmartShader 2.1 is. Magjának órajele 400, míg memóriája 300 MHz-en kettyeg. A 9600-asnak is lesz „nem Pro” változata (325/200 órajelekkel), és valamikor április közepén várhatóak az első modellek.

Végül, ám – az ATi jelenlegi fejlődését tekintetbe véve – abszolút nem utolsó sorban, szintén áprilisban érkeznek a legolcsóbb kistesó, a Radeon 9200. Ez változatlanul a 8500-as (vagy ahogy manapság nevezik, a 9100-asok) család alapjaira épül, csak némi fejlesztéssel megspékelve. Ez kimerül a nyolcszoros AGP-ben, illetve a módosított mag- és memória-órajelekben. Ez a megvalósítás a jelenleg még piacon lévő Radeon 9000-es kártyákat hivatott leváltani.



## A VÉGSŐ IGYEKEZET, AVAGY SIMA KAPKODÁS?

Említést tennék a még elég ingoványos talajon egyensúlyozó új nVIDIA chipsetekről is. Azért mondom, hogy ingoványos, mert még eléggé kérdéses, hogy az egyes mag- és memória-órajelk milyen sebességen is üzemelnek majd. Biztosan többen hallottatok már az egyes GeForce FX-változatokról. Azt már jó ideje tudjuk, hogy az NV30 kódnéven futó ketyere a boltokban GFFX 5800 és 5800 Ultra néven szerepel majd. Ez utóbbiról már rengeteg pletyka is terjeng, amelyek mögött mostanság már némi valóságartalmat is felfedezhetünk! Lényegében arról van szó, hogy az nVIDIA zászlóshajójának hitt Ultra változat elvileg nem lesz kapható, csupán azok fognak hozzájutni, akik már megrendelték interneten. Ezzel azonban mintegy maguk alatt vágják a fát, hiszen elismerik, hogy a legjobbnak vélt kártyájuk nem is annyira verhetetlen. A cég elmondása szerint inkább a már sokkal fejlettebb következő generációra koncentrálnak, ami szerintük már nincs is olyan messze – ez azonban újabb kérdéseket vet fel... Vajon akkor meddig tart majd a szavatossága a GeForce FX-nek (ha megjelenik egyáltalán valamikor... ©)? Végül is nem tudhatjuk a választ, viszont az biztos, hogy az ATI-val egy napon az nVIDIA is elmesélte legújabb elképzeléseit a már említett „következő generációról”.

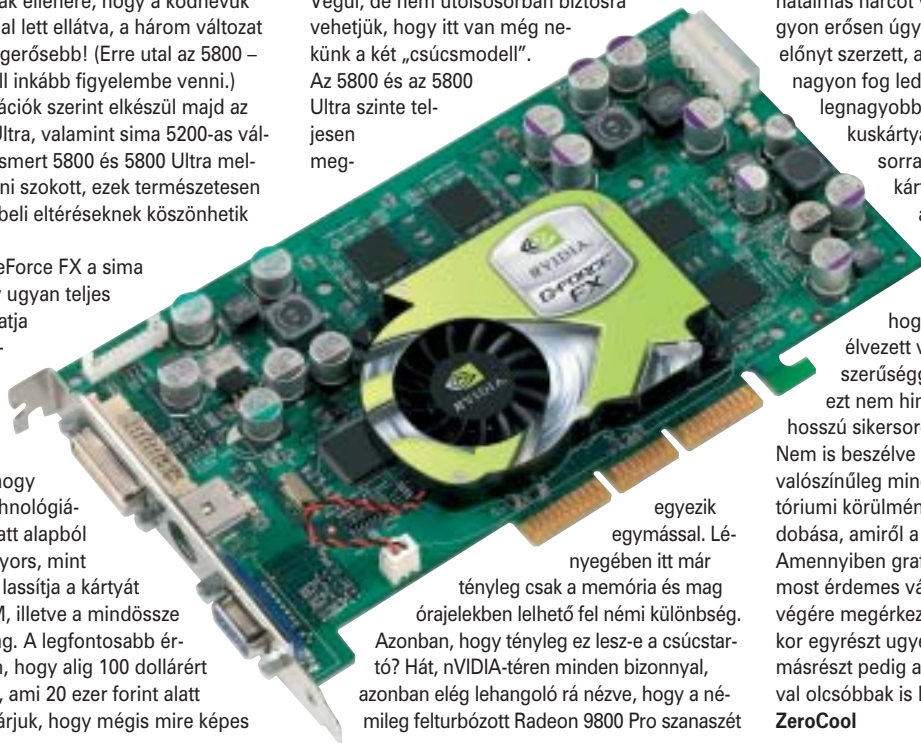
Az NV31-es chipet ezentúl GFFX 5200-ként, az NV34-et pedig 5600-ként ismerhetitek meg. Ne tévesszen meg azonban senkit az NV31-es és NV34-es számozás. Annak ellenére, hogy a kódnevük magasabb számmal lett ellátva, a három változat közül az NV30 a legerősebb! (Erre utal az 5800 – esetünkben ezt kell inkább figyelembe venni.) A jelenlegi információk szerint elkészül majd az 5600 Ultra, 5200 Ultra, valamint sima 5200-as változat is (az eddig ismert 5800 és 5800 Ultra mellett). Ahogy az lenni szokott, ezek természetesen némi teljesítménybeli eltéréseknek köszönhetik árcsökkenésüket.

A leggyengébb GeForce FX a sima 5200-as lesz, mely ugyan teljes mértékben támogatja a DX9 adta lehetőségeket, mégis elég csúnyán lebutították. Az egyik legdrasztikusabb változás, hogy 0,15 mikronos technológiával készül, ami miatt alábból nem lehet olyan gyors, mint a többiek. Tovább lassítja a kártyát a rászerezelt SDRAM, illetve a mindössze 4 pixeles futószalag. A legfontosabb érdekesség azonban, hogy alig 100 dollárért akarják osztogatni, ami 20 ezer forint alatt van! Kíváncsian várjuk, hogy mégis mire képes



eny-nyíért... Hasonló adottságokkal lett felvértezve az 5200 Ultra is, csak némileg gyorsabb mag- és memória- (esetében immáron DDR) órajelet kapott – ja, és kicsit több kakaó kell neki, vagyis itt már megjelenik a tápcsati is. A soron következő versenyző az 5600 Ultra, mely már a modernebb 0,13-as alapokon nyugszik. Szintén DDR memóriával lesz felszerelve, viszont még mindig csak 4 pixelfutószalagot tudhat a magáénak. Amennyiben úgy számoljuk, hogy az előbb említett két típus a korábbi MX-eknek felel majd meg, akkor az 5600-as egy erős 4200-es lesz (persze csak kategóriaszinten mondom, hogy el tudjátok helyezni a dolgokat – ezeknél értelemszerűen jóval nagyobb sebességekre számíthatunk!). Végül, de nem utolsósorban biztosra vehetjük, hogy itt van még nekünk a két „csúcsmoделl”.

Az 5800 és az 5800 Ultra szinte teljesen megegyezik egymással. Lényegében itt már tényleg csak a memória és magórajelkben lelhető fel némi különbség. Azonban, hogy tényleg ez lesz-e a csúcstartó? Hát, nVIDIA-téren minden bizonnyal, azonban elég lehangoló rá nézve, hogy a némileg felturbózott Radeon 9800 Pro szanaszét



veri – legalábbis ezt állítják azon kitüntettek, akiknek már volt hozzá szerencsájük. Legjobb tudomásom szerint már felénk is úton van, szóval nem kell sokat várnotok az igazi összecsapásra ©.

## CSAK EGY MARADHAT?!

Nos, az tisztán látszik, hogy az nVIDIA és az ATI hatalmas harcot vív egymással. Esetünkben nagyon erősen úgy tűnik, hogy az ATI hatalmas előnyt szerzett, amit a jelek szerint egyhamar nem nagyon fog ledolgozni vetélytársa. Az idei CeBIT legnagyobb tapasztalata, hogy a nagy grafikusártya-gyártók (GigaByte, MSI, ASUS) sorra állnak át az ATI lapkakészletű kártyákra, és bár nem hagynak fel a GeForce-ok előállításával sem, azokból jóval kevesebbet terveznek legyártani. Talán az lenne az általános probléma, hogy az nVIDIA a hosszú évek során élvezett vezető pozíciója miatt nemes egyszerűséggel elkényelmesedett? Azért én ezt nem hinném, hiszen, lássuk be, egy ilyen hosszú sikersorozatot nem könnyű véghezvinni. Nem is beszélve arról, hogy jelen pillanatban már valószínűleg mindkét cégnek működik – ha laboratóriumi körülmények között is – a következő nagy dobása, amiről a külvilág még semmit nem tud ©. Amennyiben grafikus kártyát akarsz vásárolni, most érdemes várni egy kicsit! Legkésőbb április végére megérkezik minden új megvalósítás, és akkor egyrészt ugyebár megtudjuk, mire is képesek, másrészt pedig a jelenleg piacon lévő portékák jóval olcsóbbak is lesznek.

## ZeroCool

### Technikai adatok

	GF FX 5800 Ultra	GF FX 5800	GF FX 5600 Ultra	GF FX 5200 Ultra	GF4 Ti 4600	Radeon 9800 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9700	Radeon 9600	Radeon 9200
<b>Gyártási tech. (mikron)</b>	0,13	0,13	0,13	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,13	0,15
<b>Magórajel (MHz)</b>	500	400	325	N.A.	300	380	325	275	400	275
<b>Memória-órajel (MHz)</b>	500	400	300	N.A.	325	340	310	270	300	275
<b>Mem. típus</b>	DDR-II	DDR-II	DDR	DDR	DDR	DDR-II	DDR	DDR	DDR	DDR
<b>Max. mem. sávsz. (GB/mp)</b>	16	12,8	11,2	10,4	10,4	21,8	19,8	17,24	9,6	8,8
<b>Vertexárnyaló (db)</b>	2.0+ (FP)	2.0+ (FP)	2.0+ (FP)	N.A.	1.1 (2)	2.0(4)	2.0(4)	2.0(4)	2.0(4)	N.A.
<b>Pixelárnyaló</b>	2.0+	2.0+	N.A.	N.A.	1.3	2.0	2.0	2.0	2.0	N.A.
<b>Tranzisztorok száma (millió)</b>	125	125	N.A.	N.A.	63	N.A.	110	110	N.A.	N.A.



## BUHERA EGY KIS JOBB LÉTÉRT! BIOS A-TÓL Z-IG

**Motoszkált már bennünk az a gondolat, hogy gépünkben rejtőzhet még itt-ott némi teljesítmény, amelyet mindenféle „felár” nélkül kinyerhetnénk belőle? Hallottunk már olyan izgalmas szavakat, hogy „CAS latencia” és „AGP apertúra”? Tudni szeretnénk hogy mire is valók ezek? A cikk megadja a választ mindenre!**

### FIGYELMEZTETÉS!

Az itt leírt módszerek többsége veszélytelen gépünkre nézve, de olyan is akad, amelyik örökre működésképtelenné teheti azt! Ha nem vagyunk biztosak a dolgunkban, inkább hagyjunk mindent az eredeti állapotában! Az esetleges balesetekért az újság és a kiadó nem vállal felelősséget – akár csak az a bolt sem, ahol vásároltad a hardvert!

**M**i is az a BIOS egész pontosan? Az a szoftver, ami számítógépünk működését alapvetően befolyásolja és irányítja. Továbbá annyit kell tudni róla, hogy a gépünk alaplapján elhelyezett, picike EEPROM chipben lakik. Relatív kis mérete ellenére (256 vagy 512 KB általában, de az újabbak között már 1 MB-os chip is akad) gépünk egyik legsebezhetőbb pontja. Védelmére az alaplapgyártók a legváltozatosabb módokat eszelték ki. Létezik olyan, ahol két lapkát integrálnak a NYÁKra, így ha az egyik meghibásodik, a tartalék átveszi a szerepét. Egy másik termékénél olyan megoldással találkozhatunk, hogy az EEPROM kétszer akkora, mint maga a BIOS, így a másik fele szolgál biztonsági másolatként. A Basic Input/Output System már a legelső PC-knél is létezett, bár ekkor még a dátum és idő beállításán kívül nem sok mindenre használhattuk. Megjelentek az első memóriabeállítások, merevlemez-konfiguráló almenük, később tuning lehetőségek.

### ISMERETLEN ISMERŐS – BIOS-FRISSTÉS

Mielőtt részletesebben belemennénk a kapcsolók rejtelmeibe, tegyünk egy kis kitérőt. A BIOS-frissít

tésről több mint valószínű, hogy az olvasók többsége már hallott valamilyen formában. Ekkor tulajdonképp már előbb megemlített szoftvert cseréljük ki újabbra – ettől számítógépünk stabilabb lehet, netán kompatibilissé válik egy újabb típusú processzorral. Fontos tudnunk, hogy a BIOS-frissítés az egyik legveszélyesebb folyamat az itt felsoroltak közül! Ha valami fennakadás történik a művelet végrehajtása közben (pl.: áramszünet), akkor a hibát csak szakszervizben tudják kijavítani (vagy még ott sem). Mindenki csak saját felelősségre tegye!

Manapság már olyan alaplappal is találkozhatunk, aminek BIOS-át Windows alól is módunkban áll frissíteni, vagy POST közben egy billentyűkombinációval beléphetünk egy frissítőmenübe, ahol csak be kell adni az új fájl tartalmazó flopit, és már megy is minden magától. Ám nem mindenki rendelkezik ilyen kényelmi extrákkal, ráadásul a végrehajtás módja is különbözik az egyes típusoknál, így ezek magyarázatától most eltekintünk, és maradjunk az „ősi” módszernél.

A művelet végrehajtása pofonegyszerű: A gyártó weboldaláról letöltjük a legújabb BIOS fájlt, és ugyanerről a helyről a hozzá tartozó frissítőprogram is. Mindezt egy rendszerindító lemezre kell felmásolnunk. Ha a számítógép sikeresen elindult a flopiról, és megjelent a DOS parancssoros környezete, el kell indítanunk a flashelő programot (AWARD típusú BIOS esetén például awdfash.exe). Ha betöltődött, a megfelelő paraméterekkel beadjuk neki a fájl nevét, amelyből a frissítést szeretnénk végezni. A program felkínálja majd a jelenlegi BIOS előzetes mentését a hajlékonylemezre, ezt mindenképp érdemes megtenni. Ezután kezdődik maga a frissítés, amely egy pár másodperces fo-

lyamat. Ha minden fennakadás nélkül lezajlott, a program közli, hogy az „update” megtörtént, és a művelet befejeződött. Ekkor kivehetjük a lemezt, majd újraindítás után az újonnan frissített BIOS-szal folytathatjuk gépünk használatát. Megemlítenőd, hogy az újabb alaplapoknál külön kapcsoló szokott lenni „BIOS upgrade/update” címmel, és csak akkor áll módunkban frissíteni, ha ezt előzőleg „Enable”-re állítottuk. Most, hogy immár a legújabb BIOS-szal rendelkezünk, ugorjunk tovább a kapcsolókhöz!

### CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ!

Hogy mire is van szükség a BIOS-tuninghoz? Alapvetően semmire. Mindenesetre azért nem árt konkrétan tudni, hogy pontosan milyen típusú memóriával és videokártyával rendelkezünk. Ez azért lehet fontos a későbbiekben, mert az itt olvasható beállítások megváltoztatását hardverünk nem mindig támogatja. Ekkor vagy stabilitási gondok lépnek fel, vagy nem fog megfelelően működni a számítógép. Most a processzort nem „bántjuk”, tehát teljesen mindegy, milyen típus, de erről is olvashatunk majd egy másik alkalommal. A leírásban felsoroltaktól egy-két típus esetleg eltérhet, de igyekeztem azokat egy kalap alá gyűjteni, amelyek a legfontosabbak.

### VIRUS WARNING, VIRUS PROTECTION, ANTI-VIRUS PROTECTION

Bár nem kötődik szorosan a teljesítményhez, félreértések elkerülése végett mégis megemlítendő. Nevéből adódóan vírusvédelem, de egyáltalán nem teljes körű. Pusztán annyit tesz, hogy minden



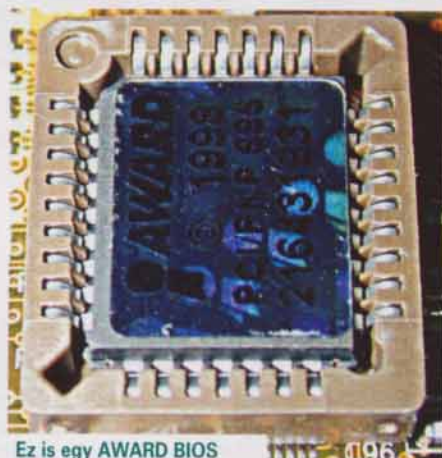
EPROM-ok egy csokorban. Minden típus foglalatba illeszkedik.



Balra a régebbi (256 KB-os), jobbra az újabb (1 MB-os) EPROM.



A jól ismert AWARD BIOS egy változata



Ez is egy AWARD BIOS

### A „legújabb örökség”: BIOS-frissítés Windows alól



alkalommal megtölti, hogy bármely program vagy vírus merevlemezünk úgynevezett boot szektorába írjon. Érdemes bekapcsolni, de ha olyan programot használunk, amely a merevlemez e részére akar írni (pl.: Windows-telepítő, particiómenedzser, stb.), első dolgunk legyen, hogy kikapcsoljuk.

### CPU L2 CACHE ECC CHECK

A másodsztípusú gyorsítótár automatikus hibaellenőrzését kapcsolja ki/be. A teljesítményre kis befolyással van, kikapcsolása esetén némi plusz-„kakaót” nyerünk.

### QUICK POWER ON SELF TEST (POST)

Az induláskor végrehajtott rendszerellenőrzés típusát határozza meg. Értelemszerűen be kell kapcsolni. Hibakeresésnél jól jöhet, ha kikapcsoljuk, ekkor a végrehajtott teszt alaposabb (és hosszabb) lesz, ami a durva rendszerhibákat kiszűri.

### IDE HDD BLOCK MODE

Ha négy-öt évnél nem régebbi a merevlemezünk, és nem Windows NT rendszert használunk, az opciót mindenképp kapcsoljuk be! Teljesítményünk alaposan megnő tőle, mert így egyszerre a vinyó több blokkjáról is képes olvasni, ezáltal jelentősen gyorsabb lesz.

### PCI/VGA PALETTE SNOOP

Akkor lehet rá szükségünk, ha videokártyánkon kívül pl. videoszerkesztő, esetleg MPEG-kódoló kártya is van a számítógépben, és valamelyik nem működik, instabilitást, vagy más problémát okoz. Ekkor meg kell próbálkozni a kapcsoló „enable”-re állításával. Néhány speciális 3D-gyorsító is igényelheti az opció bekapcsolt állapotát.

### ASSIGN IRQ FOR VGA

Bekapcsolása egy IRQ-t rendel a videokártyához. Csak a legegyszerűbb, kezdetleges videokártyák

nem igénylik az aktiválását, az újabbak közül a legtöbb nem is működik, ha ezt kikapcsoljuk.

### VIDEO BIOS SHADOWING/VIDEO BIOS CACHEABLE

Engedélyezi a VGA kártya BIOS rendszeremóriába másolását. Csak a régi operációs rendszerek teljesítményére van kihatással, az újabb változatoknál bekapcsolása már teljesen felesleges, sőt némely esetben még ronthat is a teljesítményen. Aki gyakran játszik régebbi, DOS-os játékokkal, és kompatibilitási problémákat tapasztal, az próbálja ki az opció aktiválását.

### SDRAM CAS LATENCY

A beállítás már nagyon régóta létezik, de még a legújabb DDR-es alaplapoknál is megtalálhatjuk. Az összes kapcsoló közül valószínűleg itt nyerhetjük a legtöbb teljesítményt. A memóriák Column Address Strobe késleltetését befolyásolja. Lehetséges beállításai 3, 2.5, 2, 1.5 (az újabb alaplapoknál). Itt minél kisebb a szám, annál jobb a teljesítmény. Legjobb beállítás nincs – mindenkinek magának kell kipróbálgatni, hogy melyik az a legkisebb érték, amelyen még stabilan működik a rendszer.

### SDRAM CYCLE TIME TRAS/TRC

Általában csak a régebbi, SDRAM-os alaplapoknál található meg ilyen formában ezt a kapcsolót. A teljesítményt szintén jelentősen befolyásolja, de ritkán akad a régebbiek közül olyan memóriamodul, amelyik bírja a gyorsabb beállítást. Lehetőségeink: 5/6, 6/8, 5/6 a gyorsabb, és kevésbé stabil, a 6/8 a lassabb, de sokkal biztosabb beállítás. Itt szintén csak a „kísérletezés” segít.

### SDRAM BANK INTERLEAVE

Beállításai lehetőségeink Disable, 2-Way, 4-Way. Az újabb memóriák többsége támogatja a 4-Way értéket, érdemes így beállítani. Kis teljesítmény

növekedést várhatunk tőle. Ha memóriánk mégse támogatná (amire elég kis esély van), akkor értelemszerűen a 2-Way a célravezető.

### PCI LATENCY TIMER

A PCI késleltetés időzítőt állítja, alaphoz 32. Ha nem tapasztalunk problémákat, a legjobb teljesítmény érdekében célszerű így hagyni. Azonban ha hangkártyánk vacakol, érdemes kipróbálni a megváltoztatását, mert ez megoldást nyújthat a gondokra.

### AGP FAST WRITES

Régebbi videokártyáknál és alaplapoknál stabilitási gondokat okozott, ám mindenképp próbáljuk meg bekapcsolni, akármilyen rendszerünk legyen is. Közel 10%-os teljesítménynövekedést érhetünk el vele!

### AGP APERTURE SIZE

Itt azt az értéket adhatjuk meg MB-ban, amit a számítógép az operatív tárból (RAM) szükség esetén „félretesz” a videokártya számára. Ez a mai, nagy és részletes textúrákat használó játékok világában fontos beállítás.

### AGP MODE

Itt a videokártya AGP csatlóójának sebességét adhatjuk meg. Jelenleg a leggyorsabb mód a 8-szoros, de egyelőre meglehetősen kevés az olyan alaplap és videokártya, amely ezt támogatja.

### AGP VIDEO CACHE MODE

UC, USWC a két lehetséges beállítás, az AGP csatló gyorsítótárazásának módját szabályozza. Ha a videokártya támogatja, az USWC-t érdemes választani (Universal Speculative Write Combining). Bizonyos alaplap-videokártya kombinációknál a stabilitásra is óriási hatással van.

Az eddig leírtak egy része csak az SD, illetve DDR SD memóriákat támogató alaplapokra vonatkozott. Most foglalkozunk egy kicsit az RD típusal is!

### CPU FAST STRING

Természetesen némi teljesítménynövekedés várható tőle, ahogy a nevéből is következik – tehát érdemes bekapcsolni. Elvileg egy teljesítmény optimalizáló eljárásról van szó, P4 processzorokhoz.

### FPU OPCODE COMPATIBLE MODE

A jobb teljesítmény érdekében érdemes az opciót „Disable”-re állítani.

### RDRAM TURBO MODE

Természetesen érdemes bekapcsolni, némi extra teljesítmény az eredmény.

### RDRAM POOL B STATE

A „Standby” beállítás az optimális.

### DIFFERENTIAL CURRENT

Ez a BIOS-tuningolók egyik visszatérő „mumusa”, TH7-II alaplapoknál. Sok ember fantáziáját izgatja, pedig valójában a teljesítményre a világon semmi hatással nincs.

Ez persze még közel sem az összes kapcsoló, jó pár így is kimaradt idő és hely szűke miatt. Mindezek ellenére, remélem, ezúttal is sikerült segíteni számítógépünk gyorsabbá tételében, esetleg bizonyos kételyek eloszlatásában. Akinek kérdése lenne itt fel nem sorolt kapcsolókkal vagy módszerekkel kapcsolatban, az írjon bátran, mindenkinek szívesen segítünk.

Stinger

## 2. RÉSZ: STYLEXP, AVAGY A POFÁTLANSA G HATÁRA ÚJ WINDOWS XP- FELÜLETEK

A múlt hónapban egy izgalmas új témát kezdtünk el tárgyalni, a Windows XP felületének átalakítását. Összefoglalóként annyit, hogy a Luna megjelenítéséért felelős uxtheme.dll fájl csak digitálisan aláírt felületeket jelenít meg, s ennek „feltörése” jogi problémákat vet fel...

Uttóbbival kapcsolatban értekeztem a Microsoft hazai Windows-termékmenedzserével, Pozsony Balázssal, és végül arra jutottunk: igazából nem olyan horderejű ez az ügy, hogy bárkinek attól kéne félnie, hogy holnapután felülősségre vonják, mert otthoni számítógépén egy feltört dll-t használ. Ugyanakkor mint illegális dolgot eszünk ágában sincs terjeszteni, sem a GameStar CD-n, sem e-mailben. Fogadjátok fel úgy, mint egy IQ-tesztet: aki új témát akar, az keresse meg hozzá a megoldást. Szerencsére akad elég, tele van velük az internet.

Itt van például mai témánk főszereplője, a StyleXP a TGTSofttól (<http://www.tgtsoft.com>). Róluk azt kell tudni, hogy a semmiből kerültek elő 2001 nyarán, nem sokkal az után, hogy a Windows XP valamelyik tesztverziójában megjelent a Luna, és vele az igény a felület testreszabására. Azonnal hathatós segítséget kínáltak: StyleXP nevű szoftverük elhárította a digitális aláírás ellenőrzését, a StyleBuilder pedig akkoriban az egyetlen megoldás volt saját stílusok készítésére. Ám amit egyik kezével adott, a másikkal el is vette: a StyleXP egyik béta-verzióról a másikra egyszerű csak shareware-ré lépett elő, ami nem kis felháborodást váltott ki a felhasználókból, mivel a végleges változat is nagyjából 90%-ban ugyanazt nyújtja, mint a Vezérlőpultól elérhető Megjelenítési tulajdonságok panel.

A StyleXP a témákat, stílusokat, háttereket és logonokat egymástól függetlenül kezeli. A fogalmakat a múltkor tisztáztuk, emlékeztetőül: stílusnak hívjuk magát a felületet, a háttér az a kép, amelyet az Asztalon nézegetünk, és a kettő egyben a téma. A logonokról még nem volt szó: ez tulajdonképpen az XP bejelentkező képernyője, amely induláskor a felhasználók piktogramját és nevét tartalmazza. A mániákus átalakítók úgy gondolták, hogy egy új felülethez passzolójogonra is szükség van. Kis szépséghibá, hogy ennek semmi köze a felülethez, és

megváltoztatásához elég fontos rendszerfájlokat kell felülírni, ami rossz esetben a Windows teljes összeborulásához is vezethet.

A megfelelő menüpontot kiválasztva az ahhoz tartozó elemek megjelennek a program következő szlopában. Amennyiben a stílus tartalmaz színsémákat, úgy azok közül is választhatunk, valamint beállíthatjuk a kívánt betűméretet. Nagyjából ennyi, minden más csak fényezés (marketing) – mindenki döntse el, hogy ér-e neki 20 dollár.

Maga a TGT kiadott egy ingyenes programot is, amely fizikailag is feltöri az uxtheme.dll fájl (a StyleXP csak a memóriában teszi ezt). Ennek szépséghibája, hogy a Windows XP-hez megjelent átfogó javítás, az SP1 lecseréli az összes komolyabb rendszerfájlt, ezért a régi fizikai törések nem jók az SP1-es XP-hez! Ha valaki ki akarja próbálni, keressen rá a Google-ban (<http://www.google.com>) az uxthempatcher.zip fájlra. De ha már nyitva van a Google, akkor akár a feltört dll-re is rákereshet, sőt általában elérhető egy-egy oldalról az SP1 előtti és utáni változat egyaránt. Persze ennek „beépítése” nem kis szakértelmet igényel, és csak az kezdjen hozzá, aki tudja, mit művel! Ha engedélyezik, legközelebb esetleg részle-

tesen elmagyarázzuk hogy kell, most vizsgálatásul annyit, hogy legalább négyféleképpen lehet csinálni, és az internet tele van leírásokkal.

Végül derítsünk fényt arra, hol bújnak meg a rendszerben a stílusok: nem kell sokáig keresni, a C:\Windows\Resources\Themes mappában található. Mint látható, mind a Luna, mind a klasszikus Windows rendelkezik egy „theme” kiterjesztésű álománnyal – ez az új felületekre kevésbé jellemző, azok jobbára egy-egy új alkönyvtárban csücsülnek. Ha egybe belenézünk, találunk egy, az alkönyvtárral megegyező nevű „msstyles” kiterjesztésű fájlt – ez maga a stílus. Rendkívül fontos, hogy a fájlnevét és az őt tartalmazó könyvtár neve megegyezzen, ellenkező esetben nem látható a megjelenítőmotor számára. Ha egy igazán szépen kidolgozott stílussal vagy akár témával kerülünk szembe, akkor biztosan akad itt még egy Shell mappa, amelyben a különböző színsémákat leíró shellstyle.dll állományokat találjuk, továbbá izléstől és alkotótól függően háttérképeket, új betűtípusokat, egérkurzorokat, és így tovább – bármi lehet még az alkönyvtár tartalma. (Folytatjuk)

The Richfielder

→ A TGTSoft-„közeli” ThemeXP.org weboldal igazi kincsesbánya az új stílusokra, hátterekre és logonokra vágyóknak!

→ A StyleXP-val együtt kapunk egy jó adag új stílust: ezek a Community címszó alatt mint különböző színsémák jelennek meg



**ÚJ ÉVI TAVAJI ÁRAK!**

**CD TÁROLÓ**

Kiválóan használható újságmelléklet és egyéb CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

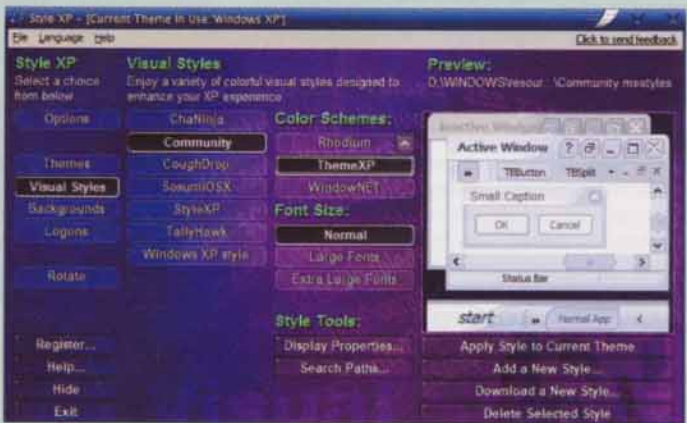
Rendelhető: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok  
**Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.**

**Kedvezmények:** +Postaköltség!  
 3db termék vásárlása: Kedvezményes postaköltség, csak 450Ft!  
 5db vásárlása: Nincs postaköltség!  
 10db vásárlása: Nincs postaköltség és 1000Ft árkedvezmény!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közepkék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, fahéj, sárga, narancssárga.

**Gyártás Számítás- és Irodatechnika**  
 7396 Magyarszék, Kossuth u. 74.  
 Tel.: 72/ 719-132 Fax: 72/ 390-770  
 Mobil (sms): 20/991-6621  
 E-mail: [gyenis@gyenis.hu](mailto:gyenis@gyenis.hu)

**www.gyenis.hu**  
 Egyéb termékek is (gyűjtőkönyv, névjegyek stb.)  
**Megrendelhető a gyártónál, telefonon, faxon, sms-ben, E-mail-ben vagy levélben.**  
**A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!**





# Palace

CINEMAS

WWW.PALACECINEMAS.HU

MINDHÁROM MOZINKBAN!

## 7 EGYSZERŰ LÉPÉS AZ INTERNETES JEGYFOGLALÁSHOZ:



1. MENJ RÁ A WEBOLDALUNKRA



2. KATTINTS A KIVÁLASZTOTT IDŐPONTRA  
A KIVÁLASZTOTT MOZIBAN



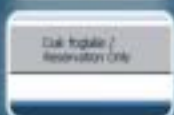
3. VÁLASZD KI HÁNY JEGYET SZERETNÉL



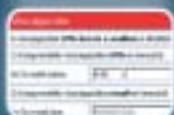
4. KATTINTS A **VISSZAIGAZOLÁS** -RA



5. VÁLASZD KI AZ ÜLŐHELYED



6. KATTINTS A **CSAK FOGLALÁS** GOMBRA



7. ÍRD BE A MOBILSZÁMOD, MAJD **KÜLDÉS** GOMB...

**ÉS MÁRIS KÜLDJÜK A VISSZAIGAZOLÁST!**



MOM PARK



WESTEND



CAMPONA

# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Kiseb mozgolódás indult meg a grafikus kártyák szegmensében, bár a hónapok óta pengeélen tancoló GF4 Ti 4400-as megoldások még mindig nem estek át az 50 000 Ft alatti árrésbe. A jövő hónaptól azonban számíthatunk egy nagyobb borulásra, boltokba kerülnek az első GeForce FX alapú kártyák. Házon belül sikerült megnéznünk két nagyon jó alaplapot, amelyek ajánlónkba is bekerültek.

## 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Abit Siluro GF4 Ti 4200 64 MB	88%	31 600 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	A kategória leggyorsabbja
Frissítés	2. Inno3D GeForce4 Ti 4200	87%	32 300 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Gyors, Video-In
Frissítés	3. Club 3D Radeon 9500 64 MB	85%	39 500 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Vízonylag gyors
	4. Club 3D Radeon 9000 Pro 64 MB	81%	21 900 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Jó sebesség
	5. Club 3D Radeon 9000 LE 64 MB	79%	16 100 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Új technológia, jó áron
Ártipp	Inno3D GeForce4 MX440 8X AGP	79%	14 900 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Olcso, kielégítő sebesség

## 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Club Radeon 9700	97%	78 600 Ft	2002. 10.	www.ati.com	Ma ez a legjobb kártya a piacon
Frissítés	2. ASUS V8460 (GeForce4 Ti 4600)	95%	69 800 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
Frissítés	4. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92%	59 900 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
Frissítés	5. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90%	62 200 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Jó ára van
Ártipp	ASUS V8440 (GeForce4 Ti 4400)	90%	52 400 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei

## Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 390 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
	2. Terratec DMX6 Fire 24/96	94%	59 900 Ft	2003. 03.	www.terratec.de	Pazar szolgáltatások
Frissítés	3. TerraTec DMX 6 Fire LT	93%	36 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Minden szabványt ismer
	4. Terratec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	13 200 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	SmartView Digital Live!	88%	6 200 Ft	2003. 03.	N/A	Árához képest nagyon sokat tud

## Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Új	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	59 800 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Extrém gyors és extrém drága
Frissítés	2. ASUS P4T533-C	95%	33 100 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplapp
	3. Gigabyte GA-8IHXP	94%	39 250 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Felszereltsége egyedülálló
	4. Abit TH7-2	91%	31 900 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Mindenre felkészített RD-s lap
	5. EpoX 4G4A	88%	32 800 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4 megoldások alapja
Ártipp	ASUS P4S333	84%	16 500 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Olcso, de minőségi

## Socket A-s alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS A7N8X	97%	33 100 Ft	2002. 12.	www.asus.com.tw	Teljesítménykirály
Új	2. EpoX 8K3A3+	96%	33 900 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	Jó kialakítás, sebesség és tudás
Frissítés	3. ASUS A7V8X	96%	22 100 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Gyors, stabil, sokat tud
	4. MSI KT4 Ultra	94%	27 300 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Bámulatos felszereltség
	5. ASUS A7V333	93%	24 100 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
Ártipp	ECS K7S6A	81%	12 100 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/teljesítmény viszony

## DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	11 100 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
Frissítés	2. Pioneer DVD A06s	91%	13 900 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
	3. ASUS DVD E616	89%	11 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megebizható minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	9 800 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
Frissítés	5. Creative DVD1610E	71%	9 600 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcso
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	11 100 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%	22 600 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	20 900 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%	21 600 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
Frissítés	5. ASUS CRW2410S	90%	17 100 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%	43 100 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
Frissítés	2. iiyama HM704UTC	95%	64 700 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
Frissítés	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	50 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	40 100 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	60 500 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	32 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

## 19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Eizo Flaxscan T765	96%	133 900 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%	98 100 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Frissítés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	96 400 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
	5. Samsung Syncmaster 957p	90%	69 700 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	ViewSonic E95	88%	59 800 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

## Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Logitech MX700	95%	13 900 Ft	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 IntelliMouse 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 K7S6A	12 100 Ft
Processzor:	AMD Duron 1200 MHz	8 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	8 000 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	16 100 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	18 700 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 120 920 Ft + áfa

**MEGJEGYZÉS:** Belépőszinten, AMD-s rendszer esetében az ECS K7S6A alaplap a legköltséghatékonyabb 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, valamint 256 MB RAM-mal elég kell hogy legyen a mai játékok futtatására. Ezeknél gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, teljesítményben viszont hatalmasakat zuhanhatunk! Olcsó 17 hüvelykes monitor dukál hozzá!

## BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	ASUS P4S333	16 500 Ft
Processzor:	P4 Celeron 1700 MHz	11 300 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	8 000 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	16 100 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 60 GB 7200 RPM	18 700 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 131 900 Ft + áfa

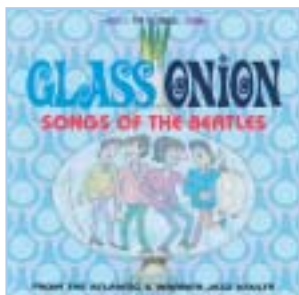
**MEGJEGYZÉS:** Amint azt láthatjátok, belépőszinten egy intel konfigurációért némileg többet kell fizetni, ha ugyanazt a teljesítményt szeretnénk megkapni, mint az AMD-s rendszer esetében, ám vannak olyanok, akiket nem lehet eltántorítani az Intel-érzéstől. Nekik állítottuk össze ezt a gépet, mely az alaplap-proci-hűtő kombón kívül nem különbözik AMD-s rokonától. A teljesítményszint közel azonos, a kicsit magasabb árért jobb bővíthetőséget kapunk cserébe. A gép perifériái az alapszínvonalat képviselik, azonban ahogy AMD-s „társa” esetében, 17 hüvelykes monitort ajánlunk hozzá!

## OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	ASUS A7V8X	22 100 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2100+	18 900 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	16 000 Ft
Videokártya:	Abit GF4 Ti 4200 64 MB	31600 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	13 200 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	11 100 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	18 700 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	43100 Ft

Összesen: 197 300 Ft + áfa

**MEGJEGYZÉS:** Ez az a gép ma a piacon, amellyel semmilyen körülmények között nem kell féltve betöltenünk a játékokat, mert biztos, hogy találunk olyan felbontást, ahol szélesebben, mégis látványosan élvezhetjük majd a game-playt, és azért 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. A változást a múlt hónaphoz képest a 2100+-os Athlonhoz szükséges erősebb hűtő jelenti, a Cooler Master HCC 002 „személyében”. A konfigurált alig kell nettó kétszázévezernél többet fizetnünk.



## Glass Onion Songs of Beatles

Érdekes összeállítás ez. Ugyanis elég szokatlan egy Beatles-emlékalbumból, hogy örökké halhatatlan dzsesszzenészek tolmácsolásában hallhassuk újra a négy gombafejű liverpooli dalait. Olyan nevek, mint Ella Fitzgerald, Wade Marcus, Aretha Franklin, King Curtis, Bill Cosby vagy Carmen McRae köszönnek vissza a CD-ről. Nos, aki ezeket a neveket sosem hallotta, ne szégyellje magát, én azért úgy gondolom, ezek a csodálatos dzsessz előadók új életet lehelnek olyan klasszikusokba, mint a Day Tripper, Hey Jude, And I Love Her, Come Together, Yesterday vagy a Here Comes the Sun. 21 örökéletű Beatles-dal, amelyet biztos már hallottatok valaha, viszont arra bátran készüljete fel, hogy a dzsessz feldolgozás néha igencsak furcsa lesz a mai fülnek.

## Tomcraft MUC

Mit is mondjak, ez a kedves német fiatalember nem arról ismert, hogy túl szalonképes lenne. Legalábbis a 11. nóta címe is erre utal. No de a hat éve a pályán szorgoskodó DJ zenéje is eléggé keményen szólal meg: raver partikon, Mayday, Love Parade és Energy megmozdulásokon mind-mind fellépett. Engem a stílusa leginkább a régi idők amíg nagyjaira emlékeztem (sőt, ide a rozsdás bőközt, hogy ez a srác sok C-64-es zenét hallgatott), ami azért is dicséretes, mert így sokkal hallgathatóbb lesz ez a misztikusan dübörgő muzsika, mint megannyi pályatársáé, akiknek remekei elsötétített üvegű, döngős autókából monotonizálnak elő. Dicséretes, hogy szemben megannyi „kollégájával”, a dübörgés jelen esetben zenéből, énekből, kórusokból is áll. Szívesen ajánlom mindenkinek.



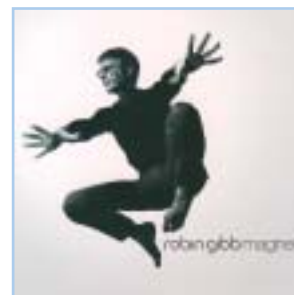
## The Paul Simon Collection On My Way, Don't Know Where I'm Goin'

Ez a szerény emberke, aki egy Art Garfunkel nevű pasival vált igazán világhírűvé, sosem csapott nagy felhajtást saját zenéjének. Valahogy a szintik, dobgépek, szuperstúdiók világa mindig idegen volt tőle: a dalok írása volt számára a legfontosabb. Szerencsére miután külvált a Simon & Garfunkel duó, legalább az egyik fele fényes karriert tudott befutni. Ezt a karriert foglalja össze ez a lemez, amelynek második CD-je eddig ki nem adott ritka koncertfelvételeket tartalmaz – ha másért nem, már ezért is érdemes ezt az albumot beszerezni. Azért is, mert jó néhány dallam mai, modern filmekből is ismerős lesz, még akkor is, ha esetleg nem tudjuk, ki az előadó. Egy csodálatos zenész szólókarrierjét foglalja össze ez a lemez. Kellemes hallgatnivaló.



## Szeifert travelling to happiness

Furcsa meghallgatni Szeifert lemezét Tomcraft után. Ugyanis a német előadó dallamdús, erőteljes muzsikája után magyar kollégájának remix albuma inkább a totális táncolhatóság irányába mutat. Sokszor érzem úgy egyes remix albumokat meghallgatva, hogy istenigazából az újramixelő fantáziájából csak egy döngős groove-ra telik. No persze, most felhördülhetnek ennek a stílusnak a kedvelői, hiszen itt a történet pont a monotonitásról, pont a kikapcsolásról, a mindenkifelett álló ritmusról szól. Ez utóbbi hatalmas mennyiségben található az albumon, így beváltja a hozzá fűzött reményeket. Ajánlom azoknak, akik ezt a kiváló DJ-t kedvelik, akik este igazi elszállós bulit terveznek, illetve akiknek füstszínű ablakos, döngős kocsiuk van.



## Robin Gibb Magnet

Sajnos nemrégiben a Gibb-fivérek száma kettőre csökkent, így a régi Bee Gees már sosem állhat össze, azonban 2003-ban is megcsodálhatjuk az örökzöld zenekar egyéni énekhangját, Robin Gibbet. A CeBIT-re menet hallgattunk régi Bee Gees-klasszikusokat, például a Szombat esti lázat, s azon csodálkoztunk, férfiembernek hogyan lehet ilyen érdekes, magas, fals hangja. Nos a régi idők funky-disco megszólalásához ugyanúgy illett ez a hang, mint az ízig-vérig 2003-as, modern poplemmezhez, a Magnethez. Ugyanis úgy néz ki, Robin Gibbnek megtetszett, hogy dalai mindig tizenéveseknek szólnak. Azonban sikeres lehet ez a zene kigombolt ing és csupasz mellkas nélkül? Elég lesz-e maga a zene a szokásos külsőségek nélkül? Nekem igen ☺.

## Snowdance 2003

Tán kissé késő erről az albumról írni, hiszen szerencsére (legalábbis remélem) elült már a hó, és tényleg itt a tavasz. Lényeg, ami lényeg, Európa klubjainak népszerű dance-dalai szólalnak meg a korongon. Összesen húszan vannak, ebből is látszik, hogy egyikük sem szimfónia méretű remix: ezek azok a dalok, amiket táncolás közben ordítva lehet énekelni. Olyan klubszerte világhírű előadók nótáira táncolhatunk, mint a Groove Coverage, Jan Wayne, Tomcraft, Future Breeze, 4 Clubbers (a csodás Midge Ure-dalt, a Hymn-t dolgozták fel), Master Blaster és hasonlók. Mindenféle egyéb kommentár nélkül ajánlom ezt az albumot mindenkinek, aki azonnal fel akar kapni egy CD-t, ha bulizni megy. Kellőképp változatos dance-slágerok nagy mennyiségben.





# STARMOVIE



Eredeti poszter



## Malacka, a hős The Piglet Movie

Malacka végre a figyelem középpontjába kerül, és barátai, a Százholdas Pagon lakói végre megtanulják, nem kell feltétlen nagyra nőni ahhoz, hogy valaki nagy tetteket hajtson végre. Pedig eleinte Malackának erősen az az érzése, hogy ezt senki nem hiszi el. Tigris ravasz mézszerező akciójában mindenki fontos szerepet kap, még Fülel is része a tervnek, csak Malackának nem jut feladat: túl kicsi hozzá, hogy segítsen. De amikor eltűnik, a barátai rögtön rájönnek, mennyire hiányzik. Még szerencse, hogy megtalálják a naplóját, és az abban találtak segítségével megkezdődhet a nyomozás. A történet bájos és aranyos, ahogy ezt már Disney-től megszoktuk.



Eredeti poszter



## Végző állomás 2. Final Destination 2

A halál szigorú terv szerint dolgozik. Akit kiszemel magának, az nem bújhat ki, és nem bújhat el: búcsúznia kell az életétől. A tizenkilenc éves Kimberley (A.J. Cook) különös véletlenek sorának köszönhetően megúszott egy borzasztó autószerencsétlenséget. Útitársai engedelmesen meghaltak, ő azonban túljárt a halál eszén. Sőt, ha ez nem volna elég, misztikus megérzéseivel segítségével újabb életet ment meg. A túlélők egymás után válnak különös, megmagyarázhatatlan balesetek áldozatává. A 180-as repülőjárat egykori utasai és Kimberley összefognak, hogy segítsenek másokon, és megmentsek saját magukat. De nem volt még ember, aki legyőzte volna, akit ők akarnak...

## A nap könnyei Tears of the Sun

Waters főhadnagy (Bruce Willis) amerikai elit tengerészgyalogos-kommandós. Megszokta, hogy engedelmeskedjen a parancsoknak, éppen ezért zokszó nélkül veszi tudomásul azt is, amikor ismét szolgálatba szólítják. Ezúttal Nigériában. Kendricks doktor (Monica Bellucci) falusi menekültszállót vezetett, és nem hajlandó elhagyni védeinceit, akiket inkább egy titkos ösvényen elkísérnek Kamerunba. Waters főhadnagy egyre nagyobb veszélyben van: nemcsak az életét (és mások életét) kell megmentenie, hanem egyre kevésbé képes nemet mondani, ha a szép doktornő újabb parancsmegtagadásra próbálja meg rávenni...



Eredeti poszter

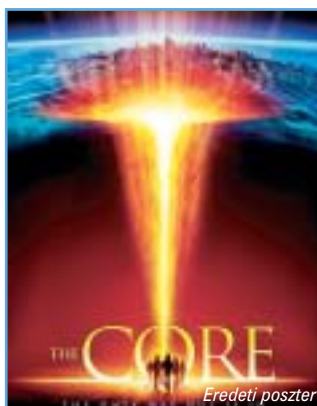


## Egy veszedelmes elme vallomásai

A tévé tette híressé, de legnagyobb sikereit a képernyőn kívül alkotta. A fiatal, energikus Chuck Barris (Sam Rockwell), aki az egyre növekvő tévés iparágban a csúcsra kerül, egyszer csak azon kapja magát, hogy egy rejtélyes alak követi, majd elcsábítja őt a CIA-ügynökök titkos és veszélyes világába. Miközben Barris olyan leleményes és népszerű vetélkedők dinamikus producereként szerez nevet, mint „Az ifjú pár játék” vagy a „Gong Show”, rendszeresen merényleteket hajt végre az Egyesült Államok kormányának megbízásából. Mialatt Barris sűtkérezik e két világ – a szórakoztatás és a kémkedés – kárpórázatában, az élete lassan fenekestül felfordul...



Eredeti poszter



Eredeti poszter



## A mag The Core

A Föld belseje ismeretlen okból abbahagyta forgását, s emiatt a bolygó mágneses mezője gyorsan gyengülni kezdett. Az élet világszerte drámai változáson megy át. Az amerikai kormány és a hadsereg vezetői nekilátnak a válság megoldásának. Felkérlik Dr. Josh Keyes geofizikust (Aaron Eckhart) és csapatát, hogy hatoljon be a Föld magjába egy különleges járművel, amelyet két „terranauta”, Rebecca „Beck” Childs őrnagy (Hilary Swank) és Robert Iverson parancsnok (Bruce Greenwood) vezet. Feladatuk: robbantsanak fel egy atombombát, hogy a detonáció újra forgásba hozza a Föld magját, megmentve a világot a biztos pusztulástól. Vajon sikerül nekik? ☺

## Johnny English

Egy bizonytalan világban kevés olyan megbízható tényező akad, mint a Brit Titkosszolgálat. Így amikor a Titkosszolgálat tudomására jut a koronaékszerek megbugázásának elképesztő terve, a legjobb ember, a szuperkémek krémének krémje, az Egyesült Királyság villámgyorsan megkapja az ügyet. És majdnem olyan villámgyorsan elhantolják hat láb mélyen. S a többi ügynök is mind meghal. Ekkor nem marad más, mint bevetni azt, aki maradt. Rowan Atkinson – közszerként nevével Mr. Bean – legújabb mozifilmje fergetegesen szórakoztató kémfilm-paródia, az angol humor legjavát nyújtó gegparádé. **Gyu**



Eredeti poszter



# KÖZÖSSÉG

**Napsugaras jó napot mindenkinek! Itt a tavasz! De nem is ez a lényeg, hanem az, hogy egy darabig picit jegeljük az RFT újabb részeinek bemutatását (összefoglaló kötet készül, s az lefoglalja az erőimet), s mindemellett a mostani Arénából kiveszem az összes dicsérő jelzőt, ugyanis egy olvasónk már unta, hogy mindig csak dicséreteket kapunk. Cserébe most sok-sok szidalmazó levelet keresek. Ha találok ☺. Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.**



Sirmaxwell

&lt;no subject&gt;

- Mélyen Tisztelt Föld Történelmét Író Gyu.  
Egy hosszú levelet szeretnék írni, melynek csak a felét kéretik betenni az ARÉNÁBA. (De azt Kötelező) (...)
- Ne írja Bad Sector a „Ha elakadtál...”-ot, mert minden hülyeséget összehord. Pl: Mafia Ne sodródj ki az autóversenyben. Na: betonoszlopnál be, a főútra való visszatérés után NUM0. You are the first. Max Payne: Biztos ellőtte a kábelt? na, speciel itt egy rakéta is kel a toronyba.
  - Nem tud, lesz a Star Wars 2-ből egy Phantomhoz hasonló játék?
  - Miért nem viszi fel a gépem a Patcheket? Xp-m van, de megy a GTA3. (Igaz, a mentések nem töltődnek be.)
  - Phantom Menace 99%. És még keveset mondtam. (...)
  - Mikor lesz nyílt nap legközelebb?
  - Megvan már a Saab? Én a helyedben Volvótvinnék, mivel szinte olyan, csak jobb! De ha igazit akarsz venni, akkor spórolj egy kicsit, s vegyél egy Nissan Xtrairt! Kúrvojó.
  - Szerintem egy nagy nulla lesz a Doom3!
  - A 3dmark03 is nudli volt!

Tisztelt Sir!

- Szinte minden játékban létezik egy adott szituációra több jó megoldás, így mindkettőtöknek igaza van.
- Tudomásom szerint nem lesz.
- Gondolom azért, mert nem eredeti programot használtsz, és a peccseket csak az eredeti játékokhoz lehet feltelepíteni az esetek java részében.
- Ááá, dehogy, 60%, és még sokat mondtam ☺
- Valószínűleg nyár elején, amikor már elkezdődik a nyári szünet. Addig nem tervezzük.
- Nem, nincs meg, most is épp adóra kellett a rengetegsok pénzemet befizetni sajnos.
- Szerintem. A baj csak az, hogy ezután néhányan meg fognak verni minket. Csak hogy kifejtsék másvéleményüket a kérdésben.
- A nudli nagyon finom, főleg sok mákkal és egynémely lekvárral. Nyami ☺.



mikus

Hali!

Hali nagy arcúak! Remélem jó napotok volt! Szia Gyu! Remélem még te vagy itt a felügyelő! Legegyen jó a kedvetek, mert nekem az van! LOL?

LOL! És ne rontsátok le! Rátérek a lényegre. Im-máron, 2003 3. hójában, a magyarországi valóságshow-k időszámításának elértük a második, megismétlem: második (2., II, 1+1, JAAJ) részét. Hogy ez mit jelent? Azt, hogy ez nem egy realityshowsidó levélnek indult. De már a csapból, nem, már a kolás üvegből is eszavagaz folyik! Könyörgöm!

Segítsetek! Ebbe beleőrülök (nem lenne új dolog)! Na, nyugi nyugi nyugi. A múltkori levelemben miről is írtam? Míngyárt megnéztem... Jaj ne... Már megint..., elkap a hév, vagy más... Na mindegy, ez így volt-van- lesz, ha már Nóci meg Claudia meg Buci meg Tilla is 50 évesek lesznek és kiöregednek a médiából... Remélem a VVBől és BBBől ebben az életben már nem lesz több. Remélem... Más: (neem Zsoltikára gondolok, ez tulajdonképpen a következő gondolatmenetnek a kezdete) Nem soká életem megváltozik... Titkos és szigorúan bizalmas információimat csak (itt, csak önöknek &, de nem utolsó sorban csak most...resh) árulom el nektek. Neo legújabb kalandjai nemsokára szememet kápráztatják (haHAA!!) Meglepődtél vagy tetek? MI? HAHA! The realityshow has you! Hah!

**2030 tavasza. A magyar televíziózás új mérföldkőhöz ért. Elindult a BVBV 100. része. Ugyanis addigra a két valaha dicsőséges showműsor egyesítette erőit, hogy az unalomtól félhalott nézőket egy csapatba gyűjtse. Tekintettel az ünnepi alkalomra olyan nézők jelentkezését fogadták el, akik már betöltötték a 100. életévüket. A nagyon izgalmas valóságosban hihetetlen feladatokat kaptak: például a villalakóknak egy napig tolokócsi nélkül kellett közlekedniük, illetve Vili bácsitól büntetésképp megvonták a vastudó használatát egy napra (háogott is az öreg jócskán). A csúcspontot Rozi néni szokásos havi tusolása jelentette, amely az erotikára hajló nézők kedvét is örökre elvette a televíziózástól. A végső szavazásnál pedig a nyertes Jóska bácsi lett, aki az egész só alatt mozdulatlanul feküdt a gipszágyban, de így is minden feladatot teljesített, és soha nem vétett a szabályok ellen! Jóska bácsi képpel lett tele minden nagyobb pletykamagazin, az öreg pedig megkapta a „Mozdulatlanság Istene” kitüntető címet, és élharcosa lett a „Ne csinálj semmit, és úgy lesz jó!” mozgalomnak. Mivel a végső szavazásra még így is több mint 200 szavazat jött, a producerek, akik kiszálltak csodamerceikből és beültek csodarepülőikbe, hogy Hawaii-szigeteki luxusbérleményükbe utazzanak, komolyan tervezik a 101. rész elindítását, ezúttal kiskutyák főszereplésével.**



Pesó

Egy 576 kbyte-ra nem méltó tiszta kritika

Tisztelt Gamestar szerkesztőség!  
Szeretném kifejezni mélyeséges csalódásomat az 576kbyte-tal való „egyesülés” miatt. Én az 576kbyte hűséges olvasója voltam, amíg meg nem szűnt. Megvették. Mert az a sajtóközlemény, amit az 576 honlapján találtam, semmi mást nem jelent, mithogy az igentisztelt Gamestar megvette az 576kbyte-ot, de az ott dolgozókat nem bocsájtották el, csak lefokozták. Én a gamestart is vásároltam, ugyan nem rendszeresen, de mondhatni gyakran viszont most sem a kbyte-ot, sem a Gamestart nem veszem meg. A kbyte-ot nem tudom, a Gamestart meg nem vagyok hajlandó. Azért írom ezt a csipkelődő e-mail-t a Gamestartnak, mert tudatni akarom a szerkesztőséggel, hogy ez így nagyon nem jó és, hogy csalódtam mindkét magazinban. Most itt ezzel a lépéssel elvesztettek egy olvasót. És nem egyet, mert ismeretségemben szinte mindenki elkeseredett eme tett hallatára. Ahhoz képest, hogy az 576kbyte nagyon nagy múltú újság, én szinte márcsak a végén lettem rendszeres olvasó (99-ben), de sokkal jobbnak tartottam mint bármely más PC-s magazin, pedig elég sokat olvastam mást is, pl.: PCX-et! Az is tetszett, de az árát túl magasnak tartottam. Mindent összevetve csalódtam a Gamestarban: Aljas lépésnek tartom, hogy egy PC-s magazin terjeszkedés céljából megvásárolja a legnagyobb múltú, több tízezer olvasóval rendelkező PC-s magazint; És csalódtam az 576kbyte-ban: Hagyta magát eladni egy halom pénzért egy alacsonyabb színvonalú magazinnak, félre dobva több mint 150000 olvasót, és 13 évnyi kemény munkát és hírnevet. Írásbeli válaszukat előre is köszönöm.

Kedves Pesó!

Szó nincs felvásárlásról. Az 576KByte magazin megszűnt magától. Mi csak átvettük az örökséget, és néhány 576-os szerző nálunk is tovább publikál, hogy az 576KByte név és újság egyáltalán fennmaradjon. Egyébként is írás nyomtalanul eltűnt volna. Sajnálom, hogy emiatt nem veszel GameStart, de szó nincs a „Nagy hal lenyeli a kis halat” dologról. Inkább „valaki mentőkötelet dobott a fuldoklóknak” tehát. Az 576KByte megszűnt, de mi nem hagytuk, hogy örökre eltűnjön. Ha mi nem léptünk volna, soha többé nem lett volna semmilyen 576KByte. Sajnálom.



**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



**KV-szünet**  
Hardveres problémák



**Másik oldal**  
A Ti oldalatok



**Momo**

Ötlet

Helo!  
Van egy tutitipem. Ha a „Mafia:The City Of Lost Heaven” -höz léírnátok az újságba hol a kaszinó sok ember megvénna a Gamestar-t. Ez azért lenne mert már nagyon sok ember kíváncsi hol van. A Mafia fórumokon is sok ember beszél hol is van de még csak pár ember tudja azok meg csak jutalom ellenében mondanák el, de jutalmat senki se ad érte, mivel nem érné meg. Az újságban pedig sok dolog van ezért képesek lennének megvenni az emberek. Én se tudom egyébként hol van, de megköszönném ha elküldenéd.

Szia!  
Az ötlet döbbenetesen fantasztikus, minden valószínűség szerint több ezerrel növelnék eladásainkat, ha ezt az infót közölnék. Egyébként rövid nyomozást tartottam a neten, és senkinek a leghalványabb fogalma sincs arról, hol a kaszinó. Olyannyira, hogy nem egy honlapon azt olvastam, a kaszinó nincs is a játékban. Mi sem tudunk róla. Ha megtalálnád, akkor majd örömmel leközöljük.



**Zrokky**

Game beküldés

Hali gamestar team!  
'zt szeretnénk +tudni, hogy hozzátok be lehet-e küldeni saját gyártányu gamekat? (és hogy 'zt fel is rakjátok a CD-kre?) Mer ha igen, akkor beküldenék egyet..

Helló Zrokky!

Persze, nagyon is támogatjuk az olvasók által beküldött játékokat, ott a helyük a CD-n, DVD-n és a honlapon is! Mondjuk irhatnátok egy jó kis játékot az RFT-ből, mivel momentán úgysem foglalkozunk vele (de ígérem, visszatérünk!). Oké? Ötletekért lehet hozzám fordulni!



**Tó Krú**

(...itt dicséret volt. Kiszedve...)

Háj Evribádi!!  
-VÍ ÁR dő Krú of Pécs!Stop  
-Kéne már egynormális Teljesjáték!Stop  
-Pl:Unreal Tournament!Stop  
-Má bocsi de ez a Gánlok max. arra jó hogy a muterom beledarálja a levesbe!Stop  
-Aprópó!Az Magazin öléggé (...dicséret helye. Kivéve...!)!Stop  
-Mik ezek higy:BadSector,Gyu,Boe!!Stop  
-Nincs „normális” nevetek?Stop  
-Pl:Adorján,Boborján,Elemér...!Stop  
-Our Févőrit Játéksz  
ár:MOHAA,Mafia,Unreal2!!Stop  
-Sz\*r a Kántör-Szrájk!Stop  
-JaBocsi még ANNÁL is sz\*rabb!Stop  
-Sóval a ujsággal SEMMI gond(leszámítva a CD mellékletet) Stop  
-Ur:Ezt a VindózTávíró 1952-vel írtuk ugyhigy ANTIK darad sóval jó lenne NEM kib\*\*\*ni a lomtárba BELE!  
-TENKSZ FOR evrífing ☺

Háj Dökrú!  
VÍ ár dő vörd! Stop! VÍ ár dő csildren! Stop! (Ja, ez másik nóta, bocsi. Stop)  
Sorry nincs eladó egynormális teljes játék, most alkudozunk háromnormális és négynormális címekre! Stop!  
A higy az nem Bad Sector, Gyu meg Boe, hanem sárگا, meleg természetes váladék! Stop!  
Van normális nevünk, de nem áruljuk el, szupertitkos! Stop!  
Igen, én Gyu Szvetozár vagyok, Bad Sector Adalbert és Boe Töhötöm! Stop!  
Our favorit játéksz ár: Nők, nők és nők. Interaktívák és jóóók! Stop!  
Kit érdekel a kántörstrájk, amikor egyre lengebben öltöznek a lányok! Stop!  
Távíróval sincs semmi gond, csak kicsit régi! Stop!  
Fatal Exception on point Távíró X345.F58A . Windows Távíró Edition will restart (Retry/Stop)



**subjet**

Kösz az 5-öst

Halle Gyu!  
A Részletek a Föld Történelméből nagyon jól jött. suliba írni kellett egy fogalmazást a „jövőbe látok” címel és mivel én csont suta vagyok a fogalmazásokhoz gondoltam az RFT remekül jöhet és szószertint lekopintottam a Vég kezdetét!(A legelső idézésedet)Na szóval leírtam és beadtam majd amikor kijavította kiderült hogy az enyém lett a legjobb az osztályba és idézem mit írt „Nem rossz!Sőt...” pont így, és megkaptam a szintisza ötöst!!!Na ennyi voltam és megegyszer kössz me eléggé szarul állok irodalomból!

Halle Berry!  
Micsoda nő. HmMMM. Na mindegy. Azért is örülök nagyon ennek a levélnek, mert sosem gondoltam volna, hogy ilyen vén fejell egyszer még irodalomdolgozatot fogok írni. Azért jólesett, főleg azért, mert nem is izgultam a dolgozat miatt egy percig sem, és mégis megcsináltam! Kösz az 5-öst, csak így tovább! Gratulálok magamnak! Ja és Neked is ☺. Egyébként a tanár hölgy? És csinos? HmMM ☺



**Pok3moN**

amÉT

hello!  
Két kérdésem lenne.  
1. Régen,még sokszok éve a cov nevű ujságban volt a covboy postája rovat.No a covboy nevű illetovel mi történt azóta???  
2. Az egyel ezelótti gamestarban valami pirates! klon játék volt ígérve teljes játéknak ellenben valami echelon című lett belőle, ami értelmezésem szerint valami elite klon.A piratesszeru játék (corsairs???) ezekszerint nem lesz már soha mellékletben? A pirates! volt régmultam kedvenc játéka.

Helló!  
1. Az egyik konkurens kiadónál dolgozik.  
2. Amint azt Boe a bevezetőben is leírta (mindenki olvassa el a bevezetőt, RONTOM.BONTOM, vagy rátok engedem az elfogott és kiéheztetett

cheateket!!!!), a Corsairs sajnos nem fut Windows XP-n. A készítő nem tájékoztattak minket erről a kellemetlen körülményről, mi pedig úgy jártunk, mint a torkos borz. Lényeg, ami lényeg, mivel olvasóink java része Windows XP-t használ, így nem fogjuk megjelentetni a Corsairst, csak akkor, ha a készítő WinXP-kompatibilissé teszik.



**Dr. S(urmovic)majom**

A hügom szépségé

Azt kérdelek szép-e a hügom? Komolyan? Szerencsétlen Raziél áll azért esett le, mert olyan ronda teremtményt még nem látott. A warcraft 3 démonvadása azért vakult meg mert egyszer ránézett (megsúgom nem azért mert olyan szép) és a GTA3 hőse is azért néma, mert egyszer ránézett és olyat tett amit még soha! Sikoltott! De akkorát, hogy kirepültek a hangszalagjai! Ezért lett hát néma! Csá!

Húha! Ha ennyire szép a hügod, akkor kezd érdekelni. Ugyanis tömegpusztító fegyvernek még igen-csak hatásos lehet, esetleg jól lehet vele tömeget oszlatni, vagy netán időzített bombaként egy háziuliban kiugrohatna meztelenül egy tortából! Na ☺ Van egy-két ellenségem, elküldenéd oda a hügodat a nevemben ☺

Azért én nem hiszem, hogy annyira nagyon csúnya, tessék róla fotót küldeni! Mind a sok millió GameStar-olvasó ezt akarja!



**ruby**

Akármi is lehet azüvegbe írt szöveg...

Hello Gyu!  
Megvettem a Gamestart, és mit látok...bent van a levelem. Hát nem semmi!Köszönöm.  
Egyébként írtam egy másik levelet, ameyben kifejtettem a Farkas Anett, vagy Anikó(már megint elfelejtettem:)))) )(imádom a zárójelket!)  
Szóval ha elkeveredett volna vagy egyszerűen csak nem érdekel és csak azért írtál vissza(az elsőre) mert ez a munkád akkor elmondanám hogy, ez a nőstény illető a 2000 évfolyamban volt egy rovatban. A rovat címe „Különös dolgok történeke az interneten” szerzője szerény személyed.Ott azt írtad hogy egy lány szerelmet vallot neked. Gondoltam megkérdezem mi történt a szerelmes párral.(értsd ,te+unknowngirl)  
Na ennyii!Csókolom!  
U.i. A szövegben előforduló esetleges hibákért, illetve a szöveg összefüggésnek,mint olyannak, teljes hiányának felfedezéséért felelőséget nem vállalok.

Helló!  
Az adott hölgy Kovács Aranka volt, kilétére azóta sem derült fény, bár a baszk ETA, a palesztin HAMASZ, az IRA és több szervezet, illetve magán-személy vállalta, hogy ő követte el azt a levelet, de egyik sem tudott meggyőző érveket felsorakoztatni. Azóta is keresem Kovács Arankát, aki SZERET! U.i.: Az Arénában előforduló esetleges hibákért, illetve a szöveg összefüggésnek,mint olyannak, teljes hiányának felfedezéséért felelőséget nem vállalok. Ez tetszik. Én is használni fogom. Megengeded?

## Kutyus

MB7777

Hali Gyu

Ez a Bermuda háromszög, vagy mátrix az Arénába is beköltözött, mert csak nem akarjátok észrevenni, hogy attee86 által észrevett egyik hiba tényleg benne van az újságban, nevezetesen a kutya és macska partíciók méretéről van szó. Az rendben van, hogy együtt a kettő nem 80, hanem csak 74,55 GB, de ezek, hogyan férnek el egy 80 MB-os (azaz nyolcvan megabyte-os, nem elírás, nézzétek meg az újságban) merevlemezen? Egyébként ez volt az amit elfelejtetem, amikor az előző levelemet írtam, meg azt is, hogy örülök a 148 oldalas terjedelemlnek, erre Boe a mostani bevezetőben azt írja, hogy következő már lehet, hogy kevesebb lesz, pedig a mélyen tisztelt olvasóközönség (azt hiszem ezzel mindenki egyetért) minél magasabb oldalszámban szeretné látni kedvenc magazinját.

## Hali kutyus!

**A 80 MB csak dézsávú volt (amiről tudjuk, hogy valójában csak hiba a mátrixban). A valóságban 80 GB-os merevlemezről van szó, 80 MB-os tán márnincs is (bár nekem van otthon egy 120 MB-os vinyóm az Amigámban). Igaz, nyolcvan megabájton nem fér el két, 30 GB-nál nagyobb partíció. Elnézést kérünk a mátrix hibájáért, az egész azért fordulhatott elő, mert lefagyott a Windows Távíró Edition. Ezért is én kérek elnézést. Más úgysem teszi.**

## G. Tamás

The Bard From the Wales

Johnny Arany - The Bards From The Wales  
Edward king, English king  
Nincs rajta semmi ing  
It isn't rajta ing  
Mégis king, british king.

Only palást rajta  
Beauty japán fajta  
But nem azt nézte bárd  
Hanem, hogy kiabált.

How many river, ya  
And szántója a nagyszerű?  
How many a pogány  
In the Wales tartomány?

The people is  
Happy rajta, sir  
Nincs más information  
That's the pontos hír.

Montgomery is the castle  
Hol aznap eving aludt  
Mister Montgomery  
Riglizte a kaput

Hamburgert, fishert s mi jó falat  
Mi szemnek száznak splendif  
Hundreds szolgál mind hotel boy  
A király így dohog

You misters, you misters  
You walesi bulldogok  
A királyi high life  
It's a big dolog

Edward king, English king  
Mindent a Lord Majorra kent  
Of course, hogy legvégül  
Nem lett happy end!

Szerz. J.K. Andí+barátnók  
Elküldte:G. Tamás(én:!)  
Szponzor:K. Zsolt

Remélem mindenki megtanulja megbecsülni az ilyen korszakalkotó műveket!  
Ha nem raksz be az ARÉNÁBA, akkor megfosztod a világot ettől a remekműtől!

**No comment. Ja mi ez a nagy, földrengésszerű zaj? Szegény Arany János forgolódik a sírjában...**

## [BenMan]

január, február, itt a nyár

Szió Gyu!

Sikerült végre erőtvennem végeláthatatlan lustaságon, és így megörvendeztetlek egy újabb levéllel, amiben már megint kellemetlenkedni fogok;-)

1. Gratula, sikerült összehozni minden idők legféhérebb GS borítóját:-) Ez még a kisebbik baj, de Trinity elég randán fest a címlapon:-)
2. Téleg cool lenne, ha a 12 szám gerincén végig olvasható lenne majd a GameStar felirat, de nem értem, miért kellett már a harmadiknál megváltoztatni a kék árnyalatát. Majdnem lila. Ha ezt megmagyarázzátok, komolyan le a kalappal. Ha már a gerinceken futkosok, megemlíteném, hogy nagyon jól hangzik, hogy „Eu legolvasottabb stb.”, de nekem kicsit jobban tetszett, mikor még az volt helyette, hogy mi van az újság belsejében, mivel az megkönnyítette később a keresést. Persze tudom, mostanában inkább az erőfitogtatás a cél, nem a funkcionális, de akkor is. Engem nem érdekel, hányan olvassák a GS-t Európában.
3. Ender mostanában tanulta a „penetránsan” szót? jól sikerült neki, a Grom cikkben legalább háromszor leírta:-) A cikkből kb. annyit tudtam leszűrni, hogy a Grom egy penetráns játék. (a sebészénövekedést érintő kritikájával sem tudok egyetérteni, de ez nem ide tartozik asszem)
4. Problémából ennyi elég, még egy „szakmai” kérdés a végére: ha fejhallagatót használok, az mennyire ad vissza térhatást? Illetve, egy sokhangszórós rendszer sokkal jobb nála? Szeretek csöndben játszani (mármint a körülöttem lévőeknek csöndben), ráadásul nincs is kedvem sokat beruházni hangrendszerbe. Videózárra ugyanígy vonatkozna a kérdés; zenében ugye tökéletesen megfelelő, azt tudom:-))

További jó munkát;-)

## Szia Benman!

1. Igen, igyekeztünk penetránsan fehér címlapot összehozni. És sikerült is! Nekem azért Trinity bejönne, de sajna valami híres színész már megint megelőzött.
2. Senki sem fitogtat semmilyen erőt, ez csak az igazság maga (na a szerénységnevelő pirulám már megint otthon maradt, a fenébe!). Lehet, hogy téged nem érdekel, mennyien olvassák a GameStart Európában, de minket azért igen. S elárulom a titkot: penetránsan sokan!
3. Penetránsan jó, hogy Ender megtanulta a „penetránsan” szót. Mint látod, ez penetránsan fertőző betegség.
4. Penetránsan nem adja vissza, ahhoz spéci, térhatású fejhallgatók kellene, amiben 6 kis hangszóró van elhelyezve. Kaphatóak ilyenek, azonban elterjedésük penetránsan alacsony szintű. Más kérdés az úgynevezett audiofil felvétel, amit egy spéci mikrofonrendszerrel vesznek fel úgy, hogy csak fejhallgatóval érdemes hallgatni. Ilyen is elég kevés van, csak penetránsan vajtűlúeknek ajánlott. Tehát a fejhallgató nem igazán tökéletes

**megoldás az 5.1-es hangrendszerek totális helyettesítésére.**

**S penetráns elnézédet kérem, sok sikert a videózáshoz.**

## Janes

kérés

Szevasz Gyu!

Légyszi tedd be az arénába a következő szöveget, nem foglal túl sok helyet, úgyhogy talán teljesíthető a kérés. Már több ilyen felhívást láttam az újságban, gondoltam én is szerencsét próbálok.

„Kisebb PC-s fun projektekhez, programozókat, 2D és 3D grafikusokat, designereket keres lelkes kis csapatunk. Mindenképpen olyan emberkék jelentkezzenek, akik készítették már kisebb stuffokat, ill. van tapasztalatuk a dologban. Érd: horvath20@freemail.hu”

**Íme! Jelentkezzen mindenki ezerrel Janesnél! S az fejlesztés eredményét mi is látni szeretnénk!**

## birtalana

&lt;no subject&gt;

Az idegek pattanásik feszültek. Gyu kremlit suttyantott, Szittyó bírsalmasajtrecepteket cserélgetett a chaten. Bad és Boe azon godolkodtak, hogy hogyan lehet egy gumicukor és egy karalábé segítségével elkészíteni egy táncoló tangóharmóniát. Mindannyian tudták, hogy már nem sokáig tart. Hamarosan ide is betörnek a... - Cheatek! -rohan be hörögve Csonti- Elárultak!-és elterült. ZeroCool, aki edig jeget aszalt, kifejezéstelen arccal felált és csak ennyit motyogot.

- Mit vár el valaki a cheattól.

Ebben a pillanatban egy ijesztő röhögés hallatszott a sűfniből. Azonnal felismerték.

-Carris!-kiáltott fel Gyu.

-Miért mit vártatok- mondta Carris, aki eközben már kilépett a krecléből- Nem volt logikus, hogy én vagyok a nagy hal, nem az a tutyimutyi Csonti?!

Ez idő alatt, a többiek kezdték hallani azt a hangot, ami csak rettegett ellenségeire volt jellemző.

- Most megfizettek az engedtelenségeskedéseitekért- mondta pár botlással Carris.

És előhúzott egy doboz Pc g\*\*u-t a zsebéből...

**Szegény, szegény Carris! No de mi is hibásak vagyunk, szabadon engedjük a kiéhezett cheateket, most meg ránk támadtak (már megint ☺). Én imádkozok kremlit suttyantani, Szittyó világverő bírsalmasában, Zerocool pedig a legnagyobb jégaszaló a világon. Most legalább kiderült! Csak az a kár, hogy Carrisról kiderült, hogy pattogatott tejbebriz van a zsebében, arról hittük azt, hogy Pc g\*\*u, mert hát annyira hasonlított, én meg ugye nem vettem észre suttantás közben, no meg aztán a táncoló tangóharmónia is eltakarta Carrist, amikor előrántotta. Csontit pedig dicseret illeti, hogy egy gyors kiborgállással elkerülte a káltavélté rippándékmányt, és így senkinek sem esett baja! Éljen! Ezt is megúsztuk!**

Ez volt az áprilisi Aréna. Minden létező kritikus hangvételű levelet összeszedtem, így a következő hónapokban ezeket mellőzni fogom (egy ilyen kimerítő összeállítás után nem is csoda.). Egyébként pedig szomorúan kell elárulnom valamit: a részünkre normál postai úton érkezett levelekre nincs módunk válaszolni – sajnos még akkor sem, ha ezeket gondosan elolvassuk. Aki felbőlyegzett válaszborítékot küld, annak azért nagyobb az esélye, de kérek mindenkit, e-mailben írjon!

Gyu



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



**Silent Hill 2, Splinter Cell, Morrowind: újra és újra ugyanazok a nevek merülnek fel, látszik, hogy az igazi klasszikusokkal szerettek nyomulni, még akkor is, ha régebbiek. A szegény elakadt lelkeknek pedig itt a segítség...**



**Lovas lovas**

Jedi Knight 2

Csao!

Elakadtam a Jedi Knight 2-ben. Hogy lehet továbbmenni? Valami jelszót kérnek, és rosszat mond a Padavan, erre kinyílik alatta a padló és beesik egy helységbe, ahol agyonvágja az áram. Hogy tudok továbbmenni? „ns hideout” nevű pályán van ez. Kösz!

**Cső! Először meg kell találnod Lando Calrissiant, aki egy környéken lévő cellában raboskodik.**

**Lando el fogja árulni a jelszót, így tovább tudsz menni...**



**Darklion**

Splinter Cell

Csá Bad Sector!!!

A Splinter Cellle kapcsolatban írok: Az első pályán akadtam el amikor a tűzvész van. Odáig jutottam el, amíg megtalálom a csávót az épületben, és kinyíffak. Ezután bemegyek a jobb oldalt lévő ajtón és ott bemegyek egy szobába ami tele van füsttel. Folyamatosan csökken az életem ezért kijövök, és kiírja a gép hogy „There's too much smoke, shoot out the skylights!” Na innen kéne tovább jutni!

**Csá! Akár hiszed, akár nem, tényleg azt kell csinálni, ami ott le van írva ☺. Kapcsold be az éjjel látót, és lódd ki az üvegtetőt. Erre a füst kiáramlik, és Sam megúszja a tüdőrákot. (Hacsak nem cigizik...). Egyébként e nélkül is tovább lehet jutni, csak kicsit lecsökken Sam életerejére.**

Üdv: Bad



**Feco**

Blood Omen 2

Hi BadSec!

Lenne egy nagy problémám, megpróbálom rövidre fogni. A Blood Omen 2-ben az „Eternal Prison”-ben vagyok, amikor az építést kell megkeresni és zombik vannak mindenhol. A pálya legvégén van egy főszörny, amit nem tudok megölni. A szökőkútnál belelökösöm a vízbe, leugrik egy „arénába, ahol nem lehet megölni. Remélem, még emlékszel erre a részletre. is kösz.

Csá!

**Magnust úgy tudod kinyírni, hogy a telekinézis varázslatodat használod rá, erre beleesik a vízbe, aztán amikor ő próbál immolate-tel elégetni, akkor gyorsan húzódj az egyik szobor mögé. Magnus szétveri a szobrot, utána tolj rá egy másik telekinézist, megint vízbe esik, megint telekinézis stb.**



**Kristóf**

Silent Hill II

Hello

Elakadtam a Sillent Hillben, a föld alatti börtönnél. Lementem a múzeumból a lépcsőn és lent nem találtam semmit, csak egy mély lyukat! Innen nem lehetett tovább menni. Visszamentem a felszínre és továbbmentem az úton, de az út végénél találtam egy térképet, amin be volt karikázva a boooling pálya. Elmentem oda, de ott se találtam semmi hasznosat. Mit tegyek? Mit hagyhattam ki?

Csá!

**Tudom, hogy nagyon para az a mély lyuk, de tényleg innen kell továbbmenni ☺! (Én is nagyon paráztam.) Csak menj lefelé, lefelé és lefelé, és egyszer le fogsz érni... Aztán meglátod, mi lesz ott...**



**Buci**

Morrowind

Hali!!!!

Lenne egy fontos kérdésem! Felraktam a gépemre a Morrowindet + hozzá az 1.2.0722-es patchet és mikor beindítom elkezd tölteni és amikor bejönne a játék mindig kilép!!!! Ha meg nincs fenn a patch akkor meg megy!!!! Előre is köszöni a segítséget!!!

**Cső! A megoldás egyszerű: ne rakd fel a patchet!**

Üdv: Bad



**Zsolti**

Broken Sword

Helló Bad!

Egy régebbi Gamestar teljes játékkal, A Broken Sword-del kapcsolatban lenne egy-két kérdésem.

1. Írországban a kecske mindig felöklel. Hogyan kell hatástalanítani?
2. Miben különbözik a Broken Sword: Shadow of the templars, és a Broken Sword: The circle of blood?
3. A Broken Sword 2 mikor jelent meg, és mekkora a gépigénye? Légyszíves írj már vissza hamar, mert nagyon tetszik a játék, és már jelentkeznek a Broken Sword nevű hiánybetegség első jelei.

Cső!

Megint egy kecskés kérdés... ☺ A lényeg az időzítés... Klickeled kell egy távoli kapa nyelén, hogy George odarohanjon, de ha nem a megfelelő ritmusban csinálod, akkor a kecske felöklel. Az a cél, hogy a nyakára kötött kötél teljesen rátekeredjen.

**Semmiben. Ugyanarról a játékról van szó, csak a kiadó úgy gondolta, hogy ha a „vér” szó is szerepel a játék címében, akkor jobban el tudják adni az amerikai piacon... Nem is tudom, miért, hiszen az amerikaiak közismerten kultúrlények... ☺**

**A Broken Sword 2: The Smoking Mirror már igen régen megjelent, és hajszálpontosan ugyanaz a gépigénye, mint az első résznek, ugyanis ez az elsővel teljesen megegyező motort használó rajzolt kalandjáték. A Broken Sword 3: Sleeping Dragon valószínűleg idén ősszel, vagy télen fog megjelenni. (Talán erre gondoltál?) Gyógyulást ☺!**



**Tibor**

Splinter Cell

Olvastam a Gamestarban a végigjártást, de sajnos olyan részről akadtam el ahol nem is gondolnád. A lézer mikrofont hiába irányítom a liftben levőkire, mire felérnek mindig a sikertelen misziórol tájékoztatnak. Mit csinálhatok rosszul. Kérlek Külgly E-mailt.

**Valószínűleg túl későn tolod rájuk, vagy egész egyszerűen rosszul, úgy, hogy nem hallasz semmit belőlük. Csak akkor sikeres az akció, ha halod, mit beszélnek!**

Bad Sector



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK



**Sziasztok! Jön a tavasz, jön a jó idő lassacskán, egyre kevesebbet kell a szobánkban kuksolni a problémás gépünkkel. Ennek ellenére a technika ördögének harci kedve ebben a hónapban is töretlen volt, és sikerült jó néhány megoldásra váró problémát produkálnia. A legtanulságosabbakból természetesen egy csokorral most is kiválogattam Nektek.**

**Falussy György**  
tanácskérés

Először is nagyon király az újság, szerintem már tökéltes!!!! Légy szíves, ha lehet, mihamarabb válaszolj, mert gépet szeretnék venni és nem tudom mit tegyek bele!!! Egy Celeron 1200-as processzorom van most és a videokártya csak egy GeForce2-es. Szeretnék egy ATI kártyát, mert ismerőseim is azt mondják, hogy szebb a képe. Itt kéne a segítséged, mert nem tudom, hogy mit vegyek. Egy másik kérdésem is van hozzád, a múltkor letöltöttem egy kiegészítést és azóta nem működik a GTA3, mert mindig kifagy a kép. A progit már le is töröltem, de még mindig lefagy. Kérlek tegyél be az újságba, mert levelet csak ritkán olvasok!

Először is köszönjük a dicséretet, bár azzal azért tisztában vagyunk, hogy van még mit fejlődni, de ezen dolgozunk! Én 1200 MHz-es processzor mellé vagy egy GeForce4 MX 440-es kártyát, vagy egy ATI Radeon 9000 Prót ajánlanék! A kép minőségét illetően megoszlanak a vélemények, ezzel kapcsolatban tudom mondani, hogy nekem személy szerint szebbnek és élesebbnek tűnik az ATI Radeon képe, én azt ajánlanám, ha Neked a képminőség ennyire fontos! A GTA3-as problémáddal kapcsolatban pedig csak azt tanácsolhatom, hogy töröld le a játékot, és telepítsd újból! Arra vigyázz, hogy a mentéseket ne töröld le!

**ZoleeBoy**  
proci kérdés

Figyessz ide egy picit és tedd le azt a kv-t, mert még megárt! A múltkor sikerült beújítani egy új Titan hűtőt! Mielőtt rászereletem volna az AMD procimra, egy picit megtisztítottam annak a felületét! Ekkor lettem figyelmes, hogy a mag nem téglalap alakú, hanem szabályos négyzet! A múltkor cikkemben írtad, hogy az újabb T-Bred magos Athlonok már téglalap alakú magot kaptak. Erre én akár hogy is nézem, koncentrálok, ez csak négyzet alakú! A bátyám gépe ugyanilyen, de abban rendszeresen négyzet alakú a mag! Leмерtem és tényleg van különbség a két gép között! Amikor vettem, én T-Bredet kértem és azt is számoltak el nekem, rajta van a számlán!

Több olvasó is jelezte már, hogy a mag tekintetében sajnálatos „félreértések történtek”. Viszont gondolom, a garancia azzal ugrott, hogy belenyúltál a gépbe, és azt is mondhatják, hogy Te cserélted ki! Ha viszont nem nyitod fel a házat, akkor soha nem jössz rá erre! Ördögi kör, és nem Te vagy az egyedüli, aki már oda nem illő alkatrészeket talált egy-egy portalanítás közepette. Azt mondom, vidd vissza, és kérdezz rá a dolgára!

**Sz. Dávid**  
halihó emberek

Örülök, hogy megint felélesztettétek a barkács rovatot! A mostani szerintem felülmúlta az összes eddigi berheléseket! Már alig várom a következőt! Viszont nekem van egy kis problémám is. A múltkor kaptam egy gépet a szüleimtől, tudjátok, olyan tipikus „Gémsztárgazdaságos” ☺. Elkezdtem egy picit tuningolni, már az alaplapot sikerült is kicserélnem (persze a garí meg ugrott) és tettem bele új ramokat még. Na most a gondom, hogy mióta felfejesztettem a gépet, sok megmagyarázhatatlan furcsaságot csinál! Néha kifagy és azt írja ki: nincs elég szabad memória a művelethez, meg hasonlókat, de van, amikor jól megy. A Windows XP Home operációs rendszer van rajta! Egy másik témában kéne igazságot tenned! Osztálytársam azt mondja, hogy ha veszek egy DVD-írókat a másik meglévő olvasóm mellé, akkor azzal a filmetek mint a cd írásnál „on fly” is meg lehet írni! Na ezen van a vita! De az első kérdés fontosabb lenne!

Örülök, hogy tetszik újból elindított Barkács rovatunk! De kérem szépen, mi nem berhelünk, hanem igen értékes számítástechnikai vívmányokat alkotunk! A problémát szerintem a memória körül kéne keresni. A két különböző típusú RAM is okozhat gondokat, azt tanácsolom, hogy vedd ki belőle mondjuk a régit, és nézd meg, hogy az újjakkal mit kezd, és továbbra is fagyogat-e! DVD-ügyben azt tudom mondani, hogy ez így nem feltétlenül fog működni, ugyanis a 4.7 GB-os írható DVD-kre nem fér fel egy 8 GB körüli komplett film. Ahhoz előbb ki kéne belőle szedni a fölösleges dolgokat, és tömöríteni, de ez már nem az én asztalom...

**Balázs**  
hangfalprobléma

Először is gratulálok neked, olvastam Gyu szösszenetét, és arra a következtetésre jutottam, hogy kv helyett inkább egy hangfalat kéne küldenem neked ☺ Mielőtt teljesen elterelném a szót, elmondom a hardware jellegű érdekességemet. Van nekem egy 1400Mhz-es Athlon XP-s gépem, 256DDR RAM és GF3-as társaságában. No mármint, vettem egy új hangfalat és be is üzemelttem! A gond csak az, hogy ha lehalkítom, akkor érdekes neszezések, kattogások hallatszanak benne, mintha egy ventilátort is hallanék, ahogy forog! Nem tudom, de ez lehet, hogy szoftveres gond, vagy vigyem vissza a hangfalakat? Mielőtt tiszta hülyét csinálnék magamból, azért gondoltam, kikérem egy hozzáértő ember véleményét!

Köszönöm a gratulációt, a hangfalnak meg külön örülnék ☺! Na , de koncentráljunk a problémádra! Ahogy nézem, ez nem szoftveres jellegű, inkább

a táp körül lesz valami gond, mert valamiért a táp zaját hallod a hangfalakban! Volt már olyan olvasónk, akinek elég volt kitisztítania a házat, és a kábelek elhelyezkedésén módosítania, de ha ez sem segít, akkor érdemesebb egy új tápot venni! *(Próbáld meg a hangfaladat egy Discmanre kötni a fejhallgató-kimeneten keresztül, és úgy meghallgatni. Akkor kiderül, melyik a hibás. – Gyu)*

**BadBoys**

Tetszik a barkácsrovatban nyújtott teljesítményetek, már csak az érdekelné , mivel lehet ezt még felülmúlni! Ja, MourningStarnak meg adjatok egy új nevet, mert ezt tényleg lehetetlenség leírni ☺ Tegyetek egy strigulát a Platypus mellé, bár azt meg kimondani nehéz ☺ *(Én a Mourningsongra szavaznék, az nekem nagyon bejön – Gyu)* Azért is írtam neked, mert van egy békebeli Voodoo 3 2000-es kártyám és szeretném már nyugdíjaztatni. Két kártya között vacillálok, az egyik a Radeon9500Pro a másik a GF4 Ti4200-as (64 MB)! Nekem elsősorban a játékra és munkára kéne, szóval ezzel kapcsolatban várom a tanácsodat! A másik kérdésem, hogy van egy 450Mhz-es Celeron gépem, amire szeretnék XP-t tenni. Megoldható ez valahogy? Ja és még egy, ígérem, ez lesz az utolsó ☺ CD-író problémám is van, hogy az LG Goldstar GCE-8320B-m nem mindegyik noname CD-t olvassa be megírás után. A régebbi Philips-nél nem volt ilyen gond, simán beolvasta. A probléma azért is fontos, mert van egy csomó ilyen nyers cédém és szeretném őket felhasználni! További jó munkát a szerki összes tagjának!

Örülünk, hogy sokatoknak tetszik a múltkori szösszenetünk, bár tényleg nehéz lesz felülmúlni, azért mégis megpróbálkozunk majd vele! Platypus meg megkapta a strigulát ☺. A két említett kártya közül én a Radeon 9500 Prót ajánlom, szerintem gyorsabb is, mint a mezei GF4 Ti 4200-as, a képe pedig picit élesebbnek tűnik! Árban viszont a GF4 Ti 4200-as bizonyul jobbnak, de hát ezt Neked kell eldönteni, hogy mennyit szánsz rá! A 450 MHz-es gépedre nem igazán javasolnám az XP-t, mert nagyon lassú lesz és használhatatlan. A CD-író problémára azt tudom mondani, hogy a Plextor CD-íróknak van az egyik legjobb noname CD-beolvasási arányuk, egyetlen hátrányuk, hogy viszonylag drágák.

Úgy látom, a lap végére értünk, tehát jó lesz rövidre fognom a szokásos kis mondanómat. A rovat elérhetősége változatlanul [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu), ide írhattok, ha a gépetek bármilyen huncutságon törí a fejét, vagy ha csak egy jó sztorit akartok megosztani velünk. Könnyes búcsú, a viszontlátásra!  
Mady

## A TI OLDALATOK

## MÁSİK OLDAL



**Az elmúlt hónapban istenigazából nem sok minden történt: talán a közeledő tavasz még inkább közelítő tavaszi fáradtsága előre is ránk nyomta a bélyegét. Mindenesetre persze most sem unatkoztunk, mert azt sosem szoktunk. Unatkozni ugyanis uncsi.**

**VERSENY A SZERKIBEN**

Nem tudom, tudjátok-e, de nekem volt egy gyermeki álom (no persze több is volt, de java-részt teljesítettem már őket). Ez az álom pedig olyan dologra vonatkozott, amely nagyon sokáig hihetetlen drága és megfizethetetlen volt, bármennyire vágytam is rá. Amikor gyerkőcként megláttam az első távirányítható kisautót, egyből rabul ejtette a szívemet. S akkortájt még nem is volt rádiós távirányítás, hanem kábelen ment minden. Amikor hihetetlen vagyonokért megjelentek a távirányítás változatok, rájöttem, hogy ez nem nekem való, sosem lesz annyi felesleges pénzem, hogy ilyen autóm legyen. Most pedig itt van az asztalon! S nemcsak nekem van már, hanem Madynak és ZeroCoolnak is. Sőt, miután megláttak minket csillogó szemekkel versengeni, kiderült, hogy Sam Joe és TrF is rendelkezik ilyen kicsi kocsival. S ez mind semmi! Hazafelé menet, a buszon egy régi jó barátom is eldicsekedett velem, hogy gyermeki vágya teljesült. Javaslatom tehát az, hogy csatlakozzatok az őrhülethez: Ti is szerezzétek be a kisautókat, ragasszatok fel egy pályát ragasztószalaggal a parkettára vagy a kőre (sajna a szőnyegpadló nem ideális ezeknek a kiskocsiknak), és nyomassátok a versenyt. Az én autóm legjobb tulajdonsága, hogy balra nem fordul ☺. Tehát nem volt nagy meglepetés, hogy amikor Mady, Zero és én nyomattuk a versenyt, Mady ultatápos kocsija nyert (nem tudom, hogy csinálta, de valahogy mindig gyorsabb, lehet, hogy ő már lecserélte a motort?)

**60 HZ-ES MADY**

Szegény Mady, cserébe a jó kis autós eredményért, azért el kell szenvednie kisebb gondokat is. Történt ugyanis, hogy amikor Ő beköltözött a szerkibe, az egyetlen szabad monitor egy olyan készülék volt, amely csak 60 hertzes képfrissítésre képes 1024x768-as felbontásban. Magyarán: jelentsük ki bátran, hogy nem épp a legkorszerűbb eszközről van szó. A hardveres válaszok mestere így nem tehetett semmit, kénytelen látását ezzel a régi csotrogánnyal koptatni. No persze ez már önmagában is épp eléggé kellemetlen, azonban szegénynek el kell viselnie az állandó zrikálást is, miután minden egyes kolléga naponta legalább egyszer megkérdezi, meg akar-e vakulni. Én mindenesetre szurkolok neki, hogy mihamarabb jusson egy jobb monitorhoz (*lapzártá után érkezett: Mady egy 15 hüvelykes TFT monitor büszke tulajdonosa lett... – ender!*).

**SZERTESZÉLEDTÜNK**

Nem kell megijedni, a GameStar készítői mind-mind együtt maradtak, azonban az elmúlt egy hónapban, ahányan voltunk, annyifelé utaztunk.

ZeroCool és én a CeBIT-en voltunk Hannoverben, Boe, ender, Platypus (a.k.a. Morningstar ☺) és Bad Sector pedig Cannes-ba mentek. Malachit Gödöllőn robbant le gépkocsijával, miközben Szittyó születésnapján voltak. Mazur nagyon messzire, Zsámbékra utazott (legalább 20 km), ahol megkóstolta Malya Ernő (az Év Borásza cím büszke nyertese) Sauvignon Blanc 2001-es borát. Testes, kissé opálos zamatú, kiváló nedű. Mady mester csak az Őrs vezér teréig jutott el. A következő hónapban is összevissza igyekszünk utazni a világban, mert hát így lehet csak teljes a GameStar-filing ☺.

**ZERO ÉS SERESS REZSŐ**

„Seress Rezső (Bp., 1889. nov. 3. – Bp., 1968. jan. 11.): zeneszerző, zongoraművész. Iskolai tanulmányait igen korán abbahagyva, zenei tanulmányait magánúton végezte. Szórakozóhelyeken zongorázott, népszerűvé vált táncdalokat, magyar nótákat komponált; sok dalszövegét mások zenésítették meg. Öngyilkos lett.” – Magyar Életrajzi Lexikon. Az egykori neves és nagy hatású sanzonszerző munkássága kiváló CD-szerkesztőnek is majdnem öngyilkosságba kergette. Történt ugyanis, hogy a CeBIT-re való utazáskor a gépkocsi sofőrje Seress Rezső összes műveit helyezte el az autó audio-lejátszójában. Kedves kollégánk, akit a generációs szakadék ezen megnyilvánulása mélyen érintett, két évet visszamaradt a fejlődésben. Vagy csak most vettük észre? Mindenesetre a neves szerző munkásságát olyan dalok dicsérik, mint a nagy hatású Szomorú vasárnap vagy a vidám Szeressük egymást gyerekek. Én ez utóbbit kívánom mindenkinek!

**A VILÁG LEGJOBB OLVASÓINAK!!!**

Bármennyire halad is az idő kereke, még sincs olyan hónapunk, amelyben ne lenne rossz helyre címzett levél. A legtöbben a terjesztéssel kapcsolatos kérdéseikkel bombáznak minket: sajnos előfizetéssel kapcsolatosan mi nem tudunk segíteni, ezzel a kiadó egy másik osztálya foglalkozik. Addig is, ha valamilyen gondot lenne, először nézzétek végig ezt a listát:

**Aréna:** [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu) (Általános levelezés, észrevételek, kritikák, novellák, sztorik, elbeszélések, rázós és unalmas kérdések stb.)

**Hardversegítés:** [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu) (Milyen alaplapot vegyék, milyen videokártyát válasszak, hogy állítsam át a BIOS-t, miként particionáljak egy drive-ot, mindemellett bármilyen más hardveres kérdés esetén.)

**Játékkérdések:** [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) (Ha elakadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen

**VISZLÁT, MOLNÁR DANI!**

Valósággal lesújtott a tragédia híre. Amikor megtudtam, hogy elhunyt Molnár Dániel, a Magyar Rádió neves sportriportere, a bohém, minden mókára kész, fáradhatatlan sztorimesélő, a magyar sportban mindhalálig bízó kiváló kolléga, percekig megszólalni sem tudtam. Emléket mi, GameStar-olvasók biztosan megőrizzük, hiszen ő kölcsönözte annak idején a Tactical Manager 2 című teljes játékunk magyar hangját. Kívánunk neked jó közvetítést odafent, Dani!

A szomorú esemény után itt, a legvégén következék a jó hír: Megjött a tavasz! A lányok pedig szebbek, mint valaha! Ne felejtsük meg róluk sem, éljenek a csajok!

**Gyu**



kódot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél megtudni új infót.)

**Hírlevél:** [hirlevel@gamestar.hu](mailto:hirlevel@gamestar.hu)

(Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy lemondani azt.)

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:**

[terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb. FIGYELEM! Ezekkel a kérdésekkel a terjesztést zaklassátok.)

**FIGYELEM, ISMÉT!**

Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy ilyen függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondanótok van bárki számára, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címeteket.

# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## METAL GEAR SOLID 2

A Splinter Cell előtt létezett egy másik lopakodós játék, amelyben egy hasonlóan profi módon kiképzett titkos ügynökkel kellett titkos katonai bázisokra bejutnunk, és az ellenséget a lehető legnagyobb csendben likvidálnunk. Ez a Metal Gear Solid, amelynek első része először Playstation 1-re jelent meg, a PC-s változat pedig jóval később készült el – sajnos elég silány konverzió volt. Az MGS tovább folytatta konzolos pályafutását: a második epizód először PS2-re, majd Xboxra jelent meg, és hatalmas sikert aratott mindkét platformon. A most PC-re elkészülő játék érdekessége, hogy kizárólag DVD formátumon hozták ki, ezért aki még nem szerzett be egy DVD-lejátszót és MGS2-zni akar, az jobban teszi, ha rohan az üzletbe venni egy ilyen kettyerét.



## X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

Az X-Men film szép sikert aratott, így nem csoda, hogy hamarosan moziba kerül a nagyon várt folytatás; konzolra már sok játék elkészült, és PC-re is hamarosan megjelenik az Activision 3D-s verekedős üdvöskéje, az X-Men: Wolverine's Revenge. Nagy kérdés, hogy a nem rossz, de azért nem eget rengető SpiderMan és Batman: Vengeance után végre kapunk egy igazán ütős superhősös játékot?



## DEVASTATION

Kommandósjátékokból ebben a számban sem volt hiány, de a következőben is olvashattok egyről. A Devastation egy sci-fi FPS, amely a sötét jövőben játszódik, ahol a városok romokban hevernek, megakorporációk uralják a... blablablaba... Szóval a keretsztori lerágott csont, de maga a játék nagyon ütősnek tűnik: taktikai harcok, csapatmunka, miegymás. Lát-szik, hogy a készítő a CounterStrike-ot szeretnék überelni – meglátjuk, sikerül-e nekik...



## BIG MUTHA TRUCKER

Akik tudnak angolul, azok valószínűleg sejtik, hogy pontosan mire akar utalni ez a beszédes cím ☺... Amúgy az elnevezés ellenére egészen összetett játékról van szó, amelyben hatalmas kamionokkal kell versenyeznünk, másokét összetörni, motorosokat lerázni stb. Külön flash, hogy fel is spécizhetjük kedvenceinket, úgyhogy semmi sem állhatja útját destruktív hajlamainknak.



## RUNAWAY ADVENTURE

Aki legközelebb azt mondja, hogy a kalandjáték halott, az fizet nekünk egy rongyot ☺! A kiváló Syberia után itt a második sikergyanús adventure, amely a Broken Swordhöz hasonlóan két fiatal, egy férfi és egy nő kalandjait meséli el. A nemzetközi fogadtatása rendkívül sikeres, úgy, hogy szerintem mi sem fogunk csalódni benne.



ÉS A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA...

## LEGYEN MEGLEPETÉS

Nem is akármekkora! A tárgyalások jelenleg is zajlanak, ezért egyelőre még titokban tartjuk a következő célpont kilétét, de annyit megígérhetünk, hogy érdemes lesz keresni a májusi GameStar az újságos standokon a lenti piros területen jelzett időpontban ☺!

## MEGJELENÉS

kék GameStar: május 9. (péntek)  
ezüst GameStar: május 9. (péntek)

# Repülni nem tudsz, de az érzést átélheted!



## Trust SoundWave 100P

Modern külsővel felruházott, multimédia hangszóró a Trust-tól. A vertikális bass reflex rendszer valósághű hangélményt nyújt játékok közben.

- 1000 Watt PMPO kimenő teljesítmény,
- 2.1 rendszerű hangszórók,
- hangerő és basszus szabályozó,
- 3D kábeselő,
- beépített sztereo erősítő,
- mágnesesen únyvékony.



## Sight Fighter wireless

A Trust ergonomikus kábelezésű digitális, dupla módon csatlakoztatható, vezeték nélküli gamepadja teljes szabadságot ad a játékok használatában.

- 12 programozható akciógomb,
  - 8 irányítógomb,
  - gázpedál,
  - szabályozható középső funkciógomb.



## Predator QZ 501

A Trust professzionális kivétel, masszív botkormánya a legkomolyabb játékokhoz!

- hat tűzgomb,
- gyorsító gomb,
- 3D kormányzási lehetőség,
- nyolcirányú POV (Point of View - „nézetetés”),
- USB csatlakozó felület.



LIFE IS MORE! TRUST US

A termékek megtalálhatók az alábbi áruházakban:

Media Markt



TESCO multimedia.hu

**Trust**

Minardi F1 team  
TRUST OFFICIAL SPONSOR MINARDI

TRUST.COM



# ROGUE SPEAR

Team Tactics™  
RAINBOW SIX™

TEEN 13+  
Egyéni és csoportos játékosok számára ajánlott.

**1-900-288-2583 (CLUE)**
  
**WWW.REDSTORM.COM**

© 2003 GameStar Entertainment, Inc. All rights reserved. Rainbow Six: Rogue Spear is a trademark of GameStar Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Activision, Inc. Multi-Team Tactics, Mission, The Mission, and Rogue Spear are trademarks of Activision, Inc. Microsoft and Xbox are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other brand and product names are trademarks or registered trademarks.



## IMPRESSZUM

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

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

**Szerkesztők:**  
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu  
Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu  
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu  
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu  
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

**E lapszámunk munkatársai:**  
Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu  
BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu  
Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu  
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uti.hu  
Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu  
Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu  
Fework (videovágás) – fework@earthquake.hu  
GyZ (játékeszt) – nonpluszutra@freemail.hu  
Kecske (multi tippek) – kozma@printscreen.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu  
Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@yv.hu  
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu  
Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu  
Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu  
TRF (játék és SW) – trf@gamestar.hu  
Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu

**Tördelőszerkesztők:**  
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
Bíró Dániel (Platypos) – dbiro@idg.hu

**Cimlapterv:**  
Darabont Gergely – darabont@printscreen.hu

**Reklámreferens:**  
Kanfi Horváth Andrea – khandi@idg.hu

---

**Kiadó**

**Kiadja:** IDG Magyarország Lapkiadó Kft.  
**felelős kiadó:**  
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu  
**műszaki vezető:** Birkus Imre  
**a szerkesztőség és a kiadó címe:**  
1065 Budapest, Révay utca 10.  
**levélcím:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
**telefon:** 474-88-49 **telefax:** 269-56-76  
**e-mail cím:** gamestar@idg.hu  
**bankszámlaszám:**  
10300002-20328016-70073285  
**terjesztési osztály:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
**telefon:** 474-8858  
**e-mail:** terjesztes@idg.hu

**Terjesztés**

**Terjesztik:** A Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.  
**a kék GS ára:** 1596 Ft  
**előfizetés:** negyedéves 3 735 Ft  
fél éves 7 380 Ft  
egy éves 14 364 Ft  
**a DVD GS ára:** 1996 Ft  
előfizetési ár (személyes átvétellel): 1427 Ft  
(postai küldéssel): 1800 Ft  
**ügyfélszolgálat:** 1065 Budapest Révay u. 10.  
**nyitva tartás:** H–CS: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00  
**régebbi számok:** A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, megrendelhetők telefonon, a 474-88-59 számon, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
**hibás CD:** Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

**Nyomás**

**Nyomás:** Révai Nyomda  
**Ügyvezető igazgató:** Lázár László  
**HU ISSN:** 15853187  
A kiadvány példányszám adatait a MATESZ hitelesíti.

**Megjegyzés**

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

---

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az **F-Secure Anti-Virus** programmal végezzük, levelezésünk biztonságáról pedig a **Kaspersky Anti-Virus** program gondoskodik. Mindkét a 2F 2000 Kft., a szoftverek magyarországi képviselője biztosítja számunkra.

Az Információkért

**2F 2000 Számítástechnikai és Szolgáltató Kft.**  
Cím: 1016 Bp., Hegyalja út 5. Tel: 488 7700 Fax: 488 7709  
Web: <http://www.2f.hu> E-mail: [sales@2f.hu](mailto:sales@2f.hu)

Tom Clancy's  
**RAINBOW SIX 3  
RAVEN SHIELD™**



19:45

**NINCS KEGYELEM  
A TERRORNAK VÉGE.**

# A CSAPAT **TE** VAGY

- > VÉGEZZ A TERRORISTÁKKAL TÖBB MINT 57 CSÚCSTECHNIKÁJÚ FEGYVERREL
- > HARCOLJATOK AKÁR 16-AN AZ IZGALMAS MULTI-PLAYER MÓDBAN
- > ÉLVEZD A GRAFIKAI TÖKÉLETESÉGET AMIT AZ ÚJ UNREAL™ TECHNOLOGIA GARANTÁL

**AZ EREDETI ÉS A LEGJOBB MOST MÉG JOBB LETT!**

**automex**  
MULTIMEDIA

1077 Bp., Wesselényi u. 21.,  
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799  
www.automex.hu  
info@automex.hu



Play It On  
**ubi.com**



# HEROES IV<sup>®</sup>

of MIGHT AND MAGIC<sup>®</sup>

## WINDS OF WAR<sup>™</sup>

„A Heroes<sup>®</sup> sorozat tapasztalt rajongóit új pályák, lények, hadjáratok, több órányi lenyűgöző játék várja a legújabb kiegészítőben.”

- ✦ Eredeti New World Computer és díjnyertes, rajongók által készített egyjátékos küldetések
- ✦ 6 új Heroes<sup>®</sup> hadjárat
- ✦ 3 eredeti fantasztikus lény
- ✦ Új kaland helyszínek, köztük 6 új lény lakóhely
- ✦ Újdonságok a pályaszerkesztőben, pl. egyedi tárgy-festő
- ✦ Új hősök a hadjáratokban
- ✦ Új aláfestő zene

*Keresd áprilistól az üzletekben!*

**DYNAMIC**  
SYSTEMS

**3DO**

**BINK**  
VIDEO

**MILES**

**6** **CD-ROM**

www.dynanet.com

