

# ARÉNA

ARENA@GAMESTAR.HU

**M**a valami megmagyarázhatatlan örület tört ki rajtam. Lehet, hogy a mézes puszeditől, amit épp eszem (imádom!), esetleg az erdei gyümölcsletől, amit kortyolgotok, netán attól, hogy éjjel-nappal dolgozom: nem tudom. Az a hihetetlen álom támadt, hogy egyszer én is elmegyek majd nyaralni. S ha már nyaralok, pihenni is fogok: aludni, szusszanni, jókat locsipocsizni valamilyen állóvízben, kizárva minden valós hírforrást és csak a pihenésre koncentrálni. Nem fogok honlapokat és e-maileket olvasni, monitort a közelemben nem tűnök el. Hmm, de szép álom! Azonban felébredtem és rájöttem a rideg valóságra. Arénát kell írnom! Reszketsetek!!!

Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírással (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

**Peti\_007**  
Hi GS!

Üdv GS Team!

Az újság nagyon (zero) cool. Lenne egy pár kérdésem / megjegyzésem:

- 1., Hol vannak a pószterek?(lehet hogy csak az én GSemből hiányzik vagy tényleg nincs???)
- 2., Az oldalakat használhatnátok játékok/hardverek/stb... bemutatására is mint Barbie (R) reklámoknak
- 3., A GTA3 csak ilyen brutális géppel hajlandó normálisan működni?
- 4., Az NFS5 Porsche 2000-hez nem tudtok cumókat?
- 5., Megszűnt a 150FT-s kedvezmény?
- 6., Nem tudjátok mikor jár le az előfizetésem a GSre?(...)
- 7., Nem tudtok valami nagy procit olcsón ott a szerkibe ami félre van valahol dobva (de még működik) és úgy 800Mhz-s? (...)
- 10., A barkács rovat nagyon men?! (nyugtasatok meg: ugye nem működőképes dolgokkal művelitek ezt az ember-telenséget?)

Helló!

1. Nincs mindig poszter a laphoz és a jövőben sem lesz folyamatosan. Amikor megfelelő szponzor/téma kerül elő, akkor lesz poszter.
2. Jaj, már megint elfelejtettünk játékokról és hardverekről írni? Előfordul az ilyesmi, hogy a 132 oldalból, csak alig 120-at használunk erre a célra! Mea Culpa, Mea Maxima Culpa! Elnézésetet kérjük ☹. Na jó, a viccet félretéve, a Barbie-téma egyszeri kirándulás volt, azóta sincs (legalábbis az én GS példányaimból hiányzik).
3. Valószínű, hogy az optimalizálásnál eltoltak valamit, mert néhány brutális gépen is elég vacakul fut. Tudod, a gép is csak ember, lelke van ☹. Ha a PC-d nem szereti a GTA-t, akkor lassan fog futni. (Milyen gáz lenne, ha valóban így lenne!)
4. Szaladj fel a [www.google.com](http://www.google.com) címre, ott mindenfélet lehet keresni hozzá.
5. Mire ezt olvasod, addigra igen. Sajnos. Kétségbe is vagyok esve, mert ezzel az otthoni internetezésemnek is vége.
6. Ez ügyben keresd fel a Terjesztést ([terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu), tel.: 474-8859).
7. Bad Sector monitorja négy darab 25 centis procin áll,

emellett az ajtó kítámasztására szoktunk egy 40 centis procit használni (én pedig sámlit helyett egy 50-centis otthon). Ezek elég nagyok, vagy nagyobbat szeretnél? (Két méteres processzorunk még nekünk sincs). Egyik sincs félredobva, mindet használjuk. Főleg a nagyokat.

10. Megnyugtattunk, mindig elromlott, régi, kiselejtezett dolgokkal barkácsolunk, szóval nyugi. Bár vannak esetek, amikor elő lehet idézni, hogy valami elromoljon. Egy megfelelő helyre lötyintett pohár víz csodákra képes ☹. (No ezt ki ne próbáljátok otthon!)

**MZX**  
csak úgy

Szépjónapot!

Tulajdonképpen még fogalmam sincs miért írok neked de közben majd csak rájövök. Ja igen! Nem tudod véletlenül a Morrowindnek van demója? A játék nagyon megtetszett és szeretném kipróbálni. Szerinted egy celeron 800Mhz-es és egy geforce 2 mx 200 elég hozzá? A GTA3 szaggatásmentesen fut rajta közepes beállítások mellett. Ismered a Nightwish nevű zenekart? Mert ha nem akkor gyorsan menj fel a [www.nightwish.com](http://www.nightwish.com)-ra és tölts le pár vágott számot, mert nem tudod hogy mit hagysz ki! Ennyi volt belőlem addig is légy jó és szobatiszta.

**Neked Is!**

**Végül is nekem sincs fogalmam, miért is válaszolok, de ha már írtál, akkor miért is ne. (Ez is titkos perverzión: válaszolok annak, aki nekem ír. Ki kéne vizsgáltatnom magam, furákat álmodom, meg mindenféle örültséget csinállok.) Ha nem tudod, miért is írtál, egy latin közmondással válaszolnék: non mihi, non tibi, sed nobis (magyarán nem neked, nem nekem, hanem mindenkinek). Ez az Aréna lényege: mindenkinek írhat az arról, hogy fogalmad nincs, miért! Nem tudok Morrowind demóról (legalábbis az én kezeim között nem volt). A Morrowindnek elég nagy a gépigénye, de majd csak eldöcög a Te masinádon is. Igen, a Nightwish majd minden lemeze megvan, igen érdekes opera-metál, de leginkább az énekesnő neve tetszik, ugyanis igen magyaron hangzik: Tarja! No persze ki tudja, a Gyu mit jelent finnül ☹.**

Tiszta és jó szobalégy! (ja, kissé összekevertem a részeket)

**Cannibal**  
going to arena please!!!

Hali Gyu!

Ismét bocsánatot kérek, hogy Anarchy-zás közben zavarlak. Jönnek a kérdéseim:

1. Sirálea a GS.
  2. Mega-ultra-faja a GS.
  3. Jók a kérdéseim?
  4. Mikor lesz már SAAB? Tudod Gyu, hogy tartja a mondás: Előre a fényfelé... ???... akarom mondani a SAAB-ért
  5. Mi a rááááák az a ONBÉKE???
  6. Ugye most befogsz tenni az arénába mert különben megszlek ebédre!!!
  7. Erős csapat a monoid? Mert nekem is van egy ilyen csapatom, de ezt majd máskor ha vissza írsz.
- Ui: likvidált már a „Fej”. Ja és mint látod megváltozott a címem. Na teljes egészében voltam (néhány kienszem ezt nem mondhatja el magától).

Hali Cannibal!

Épp nem Anarchyzom (Aréna írása közben SOHA!), s ma csak késő este fogok, mert megyek moziba!

1. 2. 3. Nagyon tuti!
4. Amint lesz pénzem. Mit gondolsz, miért írok folyamatosan fizetésemelésről? Avagy ahogy a mai latin mondásaimnál maradjak: sic itur ad Saab!
5. Az OFFBÉKE, azaz a ONHÁBORÚ ellentéte.
6. Kicsit nagy falat lennék Neked, bár egy-két receptet elfogadnék, hogyan készítenél el.
7. A Monoid a legerősebb csapat, nagyon profi arcok, ennel csak a minuszegyoid és a Fantastic GS jobb (lásd feljebb).

Ui.: Dehogya, nem járt még itt ☹.

**Aku Aku**  
mit szoktak ide írni?

Hi gémsztár!

Nállatok élneke álatok?! Nálunk igen. A múltkor is kinésztem az ablakon és láttam egy kutya sétáltatja a gazdáját. :)

Szeretem a fórumokat és most, hogy előfizető lettem, gondoltam írok ide is. Együttal én is szeretnék nevezni a hülyeség csapatversenyre a Zeroid bandával. A tagok: Krumpfi, aki nagyon hüje, de komplex növényvédő Programjai vannak.

A főnök, őt arról lehet megismerni, hogy ő a főnök.

És én Aku-Aku, engem is meg lehet ismerni. Már voltam első helyezett hüjességversenyben. :) Most itt dicsekedni akartam :)

Rengeteg más tagot is megjelölhettem volna, pl. a RS-t aki szemüveges de ez nem akadályozza abban, hogy smiley-eket írjon. Vagy a WEREWOLF, akiről jobb nem is írni. :) Tényleg, mikor lesz komplett Master of Magic leírás a laphoz? Már nagyon várom...

Akartam volna több aktuális dolgot is megemlíteni, de mire ideértem elfelejtettem miket is.

Ja, MTGO-ról írhatnátok mégegyszer, már élesben megy és nagyon király. Most, hogy fizetős lett, sokkal kevesebbet játszik ott a szegény bétateszter... Bár, így is izgalmas tud lenni a játék, ha én ülök az asztal egyik oldalán. Ezt az ellenfeleket mondták! ☹

Helló, halló!

Utánanéztem a neves enciklopédiákban, mi az az álat, hogy tudjam, ilyesmik élnek-e erre felé.

**Álat** – biológiailag meg nem határozható életforma. Egész életét heveny álcázással tölti, leginkább az Atra hasonlít (ez egy réges-régi számítógéptípus, AT néven futott annak idején). Angolszász területről származó álatok a kukacra hasonlítanak (nevezhetjük őket álkukacnak is). Egynemely álatok mindemellett bizonyos Attila nevű olvasókra hasonlítanak, akik csak nevük első két betűjét használják. Az At onnan is felismerhető, hogy kisebb változata az atka, így az álat néha álatka is tud lenni.

Na ilyenek nem élnek erre felé!

Egyébként nem is tudtam, hogy hülyeség-csapatverseny van, de ha már elindítottad, ám legyen: A Zeroid bandára válaszul létrehoztam a minuszegyoid bandát. Tagjai: FavÁgó: akit Fav Ágostonnak hívnak, ezért kapta a nevét, mert a Földalatti Vasútban született és mindig maga alatt vágja a fát.



# BEVEZETŐ

Egy nagyon tanulságos történettel kezdtem az előzőleg begépett bevezetőmet, de sajnos semmi értelme nem volt, így inkább ezzel a szép körmonddal töltöm meg a szokásos „szép az élet” első mondat helyét. (Na, ez is megvolt.)

Szóval mostanában semmi másom nem jár az eszem, csak a nőkön. Lehet, hogy öregszem – vagy fiatalodom? Ezzel a problémával (probléma?) úgy látszik, nem csak én küzdök, hiszen két év *Lara Croft*-hiány után a játék- és filmdívák is megpróbálják istenasszonyunkat megfosztani trónjától, vagy legalábbis megközelíteni sikereiben. Ebben a hónapban erről az érdekes témáról találtok egy rövid kis recenziót, vagy mi a szösz? Persze van itt játék is, dögvél. Hogy csak kedvenc apróságomat említsem: itt az UT 2003, amiről egy egész terjedelmes kis bétatesztet olvashattok. Természetesen van még rajta kívül jónéhány egészen szépen sikerült alkotás is, melyek ebben a nyári melegben biztosan kitöltik a hűsölésre szánt időt: *America's Army*, *Sudden Strike 2*, *AvP 2: Primal Hunt*, *Zanzarah*, *Syberia*, hogy csak a legnagyobbakat említsem.

A csapatunk hosszú, kitartó munkájának köszönhetően újra bepillantottok egy magyar fejlesztő kulisszái mögé, és megismerkedhettek éppen készülő játékkal (igen, a *Clever's*-ről van szó), *Tippek*, *trükkök* c. rovatunkban pedig a *WarCraft 3*-ról találtok jó kis multist tanácsokat. Úgyhogy irány a háló!

Egy szomorú hír a végére: már csak egy hónap van hátra a nyárból, úgyhogy napozzatok, fürödjöttek és olvassátok a *GameStar*-t mindig és mindenhol, mert az nektek jó ☺!

Szittyó



Tartalom	
CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Knights & Merchants	8
<b>Előzetesek:</b>	
Hírek	10
Gorhic 2	16
Maddrax	17
Project BG&E	18
Spell Force	19
Final Fantasy XI	20
Tron 2.0	21
Grom	22
Medal of Honor: Reloaded	23
Electronic Arts – Specialist Press Day	24
<b>Béta-teszt</b>	
Unreal Tournament 2003	26
Battlefield 1942	29
<b>Fókusz:</b>	
Digitális Dívák	32
Syberia	39
<b>Játékbeutatók:</b>	
Zanzarah: The Hidden Portal	42
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	46
Delta Force: Task Force Dagger	48
America's Army	50
Hero X	52
Sudden Strike 2	54
Achtung: Panzer!	57
Industry Giant 2	58
Cycling Manager 2	60
Sven-Goran Ericsson Manager	61
Heroes of Might&Magic – magyar változat	62
Moto GP	64
Crazy Taxi	66
Kick Off 2002	68
Roland Garross 2002	69
Citromdj: Tomak	70
Citromdj: Aurny quest	71
Clever's-interjú	72
Kreed-interjú	74
Játékmúzeum	76
Budget rovat	78
<b>Tippek, trükkök:</b>	
Neverwinter Nights: Chapter 2 végigjátszás	80
Syberia végigjátszás – I. rész	82
Warcraft III Multi-tippek – I. rész	84
Rövid tippek, cheat-ek	86
<b>Behálózva:</b>	
Net-Egyveleg	90
Modteszt – UT Infiltration	92
Szerverek – A háló másik oldalán	93
<b>Mélyvíz:</b>	
Hardverhírek	94
Cubase SX	98
Piactér	100
Matrox Parhelia-512 teszt	102
12 processzorhűtő tesztje	106
Drótnélküli hálózati megoldások	110
Hálózatépítés otthon	112
Barkács rovat	116
Hardverteszt-összesítő	117
<b>Másvilág:</b>	
Starbrowser	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121
<b>Közösség rovat:</b>	
KV-szünet – Szoftver	122
KV-szünet – Hardver	123
Másik oldal	124
Aréna	125
Élítő a következő számból	128



32. oldal  
Digitális dívák

„Sok hús-vér nő és lány számára megmagyarázhatatlan, hogy mit esznek a férfiak a pixelekből és poligonokból összerakott nőstényeken, és főleg: miért és hogyan képesek azonosulni velük? A női játékosok honlapján a Womangamers (www.womangamers.com), egy pszichológusnő el is végzett egy közvélemény-kutatást ezzel kapcsolatban, és elég érdekes, meglepő eredményeket hozott ki rólunk...”

## 26. oldal: UT 2003 béta-teszt

„Az UT 2003 lelke a többjátékos mód – itt fog kiderülni, hogy sikerül-e megismételni az előd sikereit (az UT-ből 2,5 millió példányt adtak el). Most jóval keményebb a szituáció, mert akkor még csak a deathmatch-központú *Quake 3: Arena* kellett ringbe szállni, most viszont itt figyel a hihetetlenül népszerű – és ingyenes! – *Counterstrike*, és az előd modjai is konkurenciát jelentenek. Némi játszadózás után azonban kiderült, hogy nem kell aggódnunk az UT 2003 sikere miatt: már a bétaverzió is igen meggyőzőre sikeredett.”



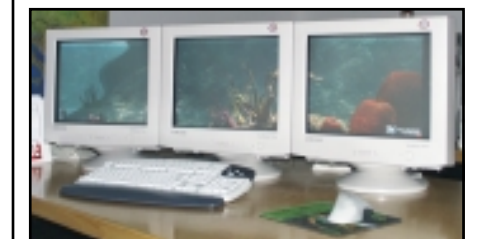
## 46. oldal: Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

„A Predatorral és a Predaliennel játszva ugyanis találkozunk a történetben jó néhány olyan momentummal (a poénokat nem lövöm le! ☺) melyeknél igencsak kerekedett a szemem. Ezek a részek teljes mértékben méltóak az eredeti játék sztorijához, maximálisan visszaidéznek annak zsenialitását.”



## 102. oldal: Matrox Parhelia teszt

„Természetesen a Parhelia teljesítményét összevettem a konkurens termékekével. Mind az ATI, mind az nVidia kínálatából a jelenlegi csúcsmoделleket választottam, már csupán az árak miatt is, amely még így is elmarad a frissen a piacra érkezett Parheliától.”



# CD-TARTALOM

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

## Játékdemók



### Big Scale Racing (39,58 MB)

Az autós játékok többségében mindig megvan az a követelmény, mely szerint minél élethűbb alkotásra kell törekedni. Ez rendben is van, de általában csak a valós közúti forgalomra gondolnak a fejlesztők. Nem így a Big Scale Racing esetében, ahol nagyon jópofa kis távirányítós masinák urai lehetünk. Akár heten is versenyezhetnek ellenünk, és biztosak lehetnek benne, hogy mindenki igyekszik majd minél több borsot törni az orrunk alá. Nagyon jópofa játék, feltétlenül próbáljátok ki!



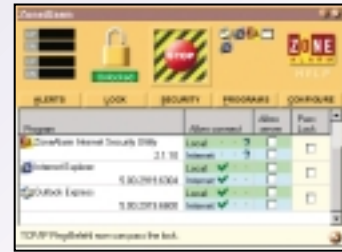
### Duke Nukem: Manhattan Project (72,82 MB)

Duke Nukem legendás kalandjait talán csak azok nem ismerik, akik néhány órája születtek ☺. Ez az alkotás nem tévesztendő össze azzal a Duke Nukem Foreverrel, melyet az eredeti DN alkotói már igencsak hosszú évek óta ígérgetnek a nagydéműnek... Mindent összevetve a Manhattan Project is hosszas órákra a monitor elé szegezhet. A demóban az akciók kezdetébe köstölhatunk bele...

## Mélyvíz

### ZoneAlarm Pro 3.0.133

A ZoneAlarm Pro az egyik legkedveltebb tűzfal program. Képes megakadályozni, hogy bárki bejusson a mi gépünkbe (internetezés közben). Hasznos kis program, minden netes megszáltnak ajánlott! Azoknak is érdemes kipróbálni, akik hitetlenkednek eme lehetőség fontosságában! Nagy meglepetés vár rájuk!



## Extra

### Clever's látogatás

Előző hónapban megindítottuk kis hazai körképünk első részét. Alig néhány héttel később a Screamer 4x4 alkotóihoz is „berontottunk”, és „követeltünk” némi különlegességet tőlük, mire ők habozás nélkül mindent az orrunk elé nyomtak... ☺ Ennek eredményét most te is megismerheted a CD-n!



### GTA3-kiegészítések:

Szerkesztőségünk – akárcsak a fél világ – GTA 3 lázban ég. Vannak sokan, akik már többször is végigjárták, mások még csak most ismerkednek a remekművel. Tény, hogy rengeteg játéklehetőség rejlik a progiban, ezért úgy gondoltuk, mi is újítunk némi extrát hozzá. Ebben a hónapban

külön kis GTA 3-as csokorral kedveskedünk olvasóinknak, ami új autót, extrák készítéséhez programokat és más meglepetéseket is jelentenek...



### Exkluzív játévideók:

Akárcsak az előző hónapban, most is lecsíptünk DVD-nkről némi exkluzív anyagot. Aktuális számunkban három játékanimációra esett a választásunk. Ezek név szerint: Colin McRae Rally 3, Deus Ex 2, No One Lives Forever 2.



## Animációk



Platoon

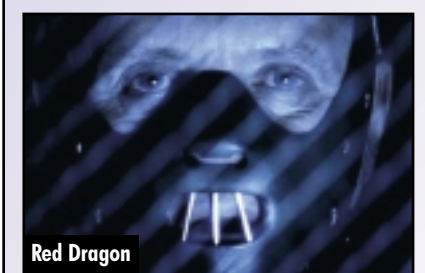


Steel of Haste

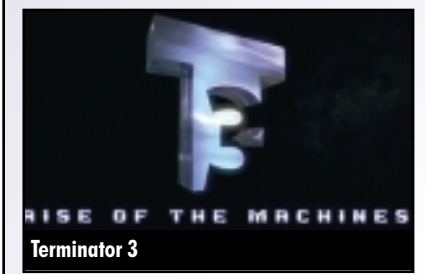


The Sims Online

## Filmbemutatók



Red Dragon



Terminator 3

## Rovatok

Az elmúlt hónapokban megismerkedhettek több rovatunkkal is. A felhozatal ebben a számban még tovább bővült. Elsőként említeném meg a Render.hu által készített 3D-s rovatunkat, melyben most megismerkedhettek a nemrégiben lezajlott versenyük eredményével. Az Elastomania egy közismert kis motoros prog, mellyel mostantól részletesebben is foglalkozunk. Végül, de nem utolsó sorban az Idézőkről, egy új hazai szerepjátékról is essen szó, melyet most ti is kipróbálhattok!



# DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar”-ban található!

## Exkluzív anyagok

### EarthQuake-TeamWarz:

Idehaza igen nagy múltra tekint vissza a számítógépes partizás. Sajnálatos módon már nem annyira nagy az érdeklődés, mint egykoron (amikor is három-négyhavonta biztosan volt egy). Mostanra már többnyire csak játszani járnak az emberek... Amíg arra várunk, hogy az ország legnevesebb LAN-partija, az EarthQuake legújabb főrendezvénye „megérkezzen”, ugyan mit is lehet tenni? Nos, alig néhány hete megrendezésre került a EarthQuake-TeamWarz nevezetű „buli”, ami ugyan nem volt olyan gigantikus, mint az EQ, mégis említésre méltó. Mi is jelen voltunk és természetesen fel is vettünk mindenféle nyálánságot. Ezt most te is megismerheted!



### Clever's Games:

Mint már láthattatok lapunkban, az elmúlt hónapban ellátogattunk az egykori Screamer 4x4 alkotóihoz, a Clever's Games-hez. Legújabb játékuikra, a Steel of Haste-re fentük a fogunkat, és ténykedésünknek meg is lett az eredménye. A fényképek, screenshotok, kérdésekre adott válaszok bezebe-lése mellett természetesen kameránkat is a csapat orra alá nyomtuk. Ők, mint profi színészek, nem is törődtek a pillanatnyi kihívással, és csak tették tovább a dolgukat (lehet, hogy csak azért, mert a főnök mindenhova elkísért? ☺). Tekintsétek hát meg ezt a teljesen exkluzív videót, melyben megismerkedhettek a csapat egészével, a főhadiszállással, és természetesen legújabb gyöngyszemükkel...



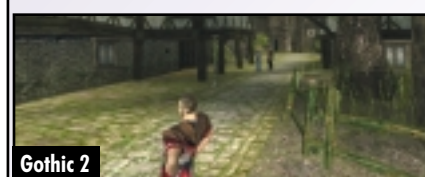
## Animációk



Neocron

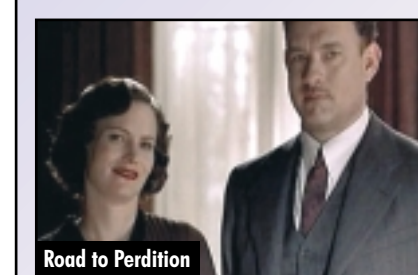


Kingdom Under Fire

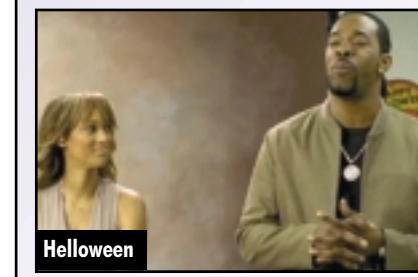


Gothic 2

## Filmbemutatók



Road to Perdition



Halloween

## Mélyvíz

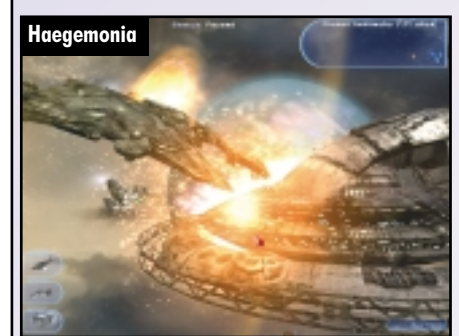
Akárcsak eddig, ebben a hónapban is rengeteg, kisebb-nagyobb segédprogramot találhatsz mind a DVD-n, mind a CD-n. Mivel azonban a CD tárolókapacitása igencsak véges, sajnos csökkentenünk kellett a meghajtóprogramok számát, így mostantól felváltva helyezünk el rajta nVidia, ATI, és más drivereket. A DVD-s GameStar-on ezt a változást per-

sze nem fogod érzékelni, mivel arra minden mozdítható meghajtót rápakolunk. Így ha bármikor szükség van valamire, egyszerűen csak kapd le polcodról a legújabb Ezüst GameStar-t, és máris mindent megtalálsz! Ha esetleg külön driver-kérésed lenne, írd meg e-mailt erre a címre (zerocool@gamestar.hu), és meglátom, mit tehetek!

## Demók



Italian Job



Haegemonia



Battlefield 1942



Aurn Quest

Most is, mint mindig, elmondjuk, hogy a DVD természetesen tartalmazza mindkét CD anyagát is, így nem maradsz le semmiről. Mivel több olvasói levél is érkezett hasonló problémával...: FIGYELEM: Az Ezüst GameStar-hoz adott DVD mellékletet csak és kizárólag DVD-meghajtóban tudod olvasni! A CD-ROM nem képes ezen médiahordozó beolvasására, próbálkozásra pedig csak különféle hi-baúzenetek jöhetnek elő!

Kiadó: Topware Interactive, Fejlesztő: Joymania Entertainment

# KNIGHTS & MERCHANTS

## KARDDAL ÉS EZÜSTTEL

**E**bben a hónapban oly sok szerep- és kalandjáték után ☺, egy nagyon jól sikerült stratégiai játékot kaphat kezébe az olvasó.

A magyar nyelvű Knights & Merchants annak idején nagy sikert aratott, segítség gyanánt pedig következzen most egy kis leírás.

Élt egyszer egy jószágos király, akinek kormányzása alatt országa virágzott, lakossága szépen gyarapodott. Nem tett másként a koronás pár sem: a királynő fiúgyermekkel ajándékozta meg a birodalmat. A trónörökös mindent kitanult apja mellett, és mikor ifjúvá cseperedett, megkapta apja egyik tartományának irányítását. Nagy szakértelemmel igazgatta kis felségterületét, hős lovagokból kíséretet is gyűjtött maga köré. Sajnos az ő lelkük nem volt oly nemes, mint uruké: egyik vidéki portyázásuknak egy ártatlan is áldozatul esett. A király (igazságos lévén) követelte, hogy fia adja ki a gyilkost, aki ezt megtagadva (sőt a követet is megölve) háborút hirdetett. Szegény királyunk rendre elveszítette a csatákat, mígnem egy hős, felajánlva segítségét, megpróbált gátat vetni az árulásnak. Mondanom sem kell, hogy mi fogjuk megszemélyesíteni a vitézt, aki kihúzza az országot a csávából...

### A hangsúly a várostervezésen van

A hadjáratban általában az építő játékok mintájára itt is egy központi épülettel kezdünk, ezután jöhet a „bázis” kiépítése. Mindent gondosan meg kell terveznünk, ugyanis épületeinket utakkal kell összekötnünk (néhol kettő vagy három sáv szélesekkel is), hogy embereink munkájukat megfelelően végzhessék. Nagy segítség, hogy minden épületre kattintva láthatjuk annak állapotjelzőjét, így mindig tudjuk, milyen áruból mennyi található benne. Ugyanez a helyzet a hegyekkel is: láthatjuk, mennyi ásvány rejtőzik meg a mélyükön.

### Nahát, csak nem vagytok éhesek?

Embereink sokféle foglalkozást űzhetnek, de lényegében minden két célra irányul: legyen alapanyag a hadsereg fegyverzetének kiépítéséhez, és persze szükség van élelemre, amivel mindenki kellően megtömheti a bendőjét. Mindkettő igen fontos, hiszen katonaság nélkül egyik pálya sem nyerhető meg, ha pedig nincsen élelem, embereink szép csendben elhullanak. Ha munkásaink megéheznek, elbandukolnak a kocsmába, ahol elfogyasztják kenyérből, kolbászból és borból álló szerény étküket, és máris boldogan mennek vissza robotolni. Nem úgy a katonaság, akinek ellátásáról nekünk kell gondoskodnunk: külön kis teherhordó-egységet kell küldenünk (késvilla gomb ☺) oda, ahol éppen állomásoznak.

### Harc minden fegyverrel

Kilencféle egységet tudunk kreálni a játék során, amelyek közül minden fegyvernem képviselőit

használnunk kell, ha sikert akarunk elérni. A közelharcban járatos (és persze a legnagyobb számban fogyó) egységek: a nemzetőr, a fokosharcos és a kardharcos – erősségi sorrendben. Nem árt, ha megtámogatjuk őket lovassággal (felderítő vagy lovag), akik elsőpró rohamot indíthatnak a galád árulók soraira. Ellenük hathatós védelmet a lándzsás, vagy a pikás adhat, hosszú szálfegyverekkel (á la Braveheart) egyedül ők vehetik fel eredményesen a harcot a lovasegységekkel. Végül, de nem utolsó sorban a fontos és igen veszélyes íjászok és számszeríjászok következnek, akiknek nagy támadóerejét ellensúlyozza védtelenségük. Érdemes őket a leghátsó sorban tartani, mert akár az összes íjásunkkal végezhet egy szál katona (sajnos nem képesek agyonverni az íjkkal a gázt ☺).

### Mindenkinek csak ajánlhatom

A szép kivitelezés és a jó játszhatóság egyszerre teszi még ma is élvezhetővé a Knights & Merchants játékot, ehhez pedig hozzájárul még a hosszú kampány is: ne számítson senki rövidúton megszerezhető dicsőségre! Teljesen magyarított játék lévén, a küldetések elvégzésétől az egységek válaszáig mindenki magyarul szólal meg, néhol ugyan kissé mulatságosan. Fel hát az ország újraegyesítésére, jó játékot mindenkinek!

### Sam

Rendszerekövetelmény: Pentium 100 MHz, 24 MB RAM, 2 MB VGA, 90 MB HDD, WIN 95

A játék kézikönyvét megtalálod pdf formátumban a CD/DVD mellékleten!



## Tovább késik a Condition Zero?

Egyes pletykák szerint a Sierra tovább halasztja a *Counter-Strike* „sorozat” egyjátékos változatának, a *Condition Zero*-nak a megjelenését. A jelek szerint csak valamikor 2003 elején várható a legújabb megmérettetés. A hírt a Sierra és a fejlesztők hivatalosan még nem erősítették meg... Ha igaz, akkor minden bizonnyal azért csúszik, mert minél stabilabb, kidolgozottabb alkotással szeretnének meglepni minket.  
<http://www.cs-conditionzero.com/>



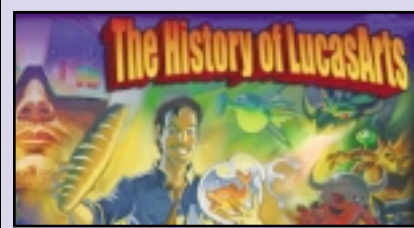
## LARA-BABA a legjobb 😊!

Az éppen aktuális Lara-baba a jelek szerint sokkal aktívabb, mint elődei. Még a „saját játékához” készülő muzsikák felvételén is részt vesz. A képek magukért beszélnek... egyszerűen költészet ez a leány! Az idei E3-on is jelen volt a hölgyemény, de csak percekig került elő, hiszen a tomboló tömegből mindenki magának akarta őt! 😊  
<http://www.tombraider.com/>



## A LucasArts 20 éve...

Nem is olyan régen ünnepelte fennállásának huszadik évfordulóját a világ egyik legismertebb játékfejlesztő és kiadó cége, a LucasArts. Olyan alkotásokat köszönhetünk neki, mint a *Day of the Tentacle*, a *Sam and Max*, rengeteg *Star Wars*-játék, és még sorolhatnánk. Ezen jeles alkalomból elindítottak egy oldalt, ahol rengeteg érdekességet és infót tudhatsz meg a csapat pályafutásáról! Műértőknek, megszállott játékosoknak és általában embereknek egyaránt feltétlenül ajánlott!  
<http://www.lucasarts.com/20th/>



## Heroes IV-kiegészítő!

Már korábban jeleztük: elképzelhető, hogy készül egy teljesen új kiegészítés *Heroes of Might & Magic IV*-hez. Ezt a hírt végre megerősítette a program mindenki kiadója, a 3DO. A *The Gathering Storm* névre keresztelt add-onban többek között húsz egyjátékos pálya, hat kampány és négy új teremtmény is helyet kapott. Az biztos, hogy a *Heroes* sorozat rajongóinak újabb álmatlan éjszakákat okoz majd, de nem feltétlenül tud ezzel újabb megszállottakat is szerezni... Várható megjelenése 2002 negyedik negyedéve.  
<http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/>



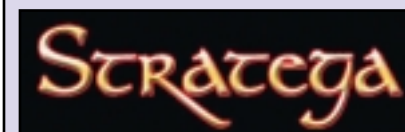
## Settler 4 Expansion 2!

Német testvérlelőponttól megtudtuk, hogy készül egy teljesen új *Settlers 4*-kiegészítő. A Ubi Soft ezt valamikor idén októberben dobja piacra. Tartalmaz majd húsz új missziót, négy kampányt, két single, három multi pályát és még néhány apróságot. A fejlesztők célja, hogy a játékosok egészen addig nyomuljanak ezzel, amíg meg nem érkezik az ötödik epizód... Ez vagy azt jelenti, hogy egy nagyon izgalmas kiegészítéssel lesz dolgunk (amivel elég sokáig játszhatunk), vagy igencsak közeleg a folytatás megjelenése.  
<http://www.settlers4.com/>



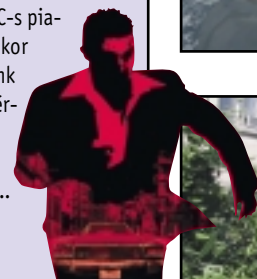
## Stratega béta-teszt!

Tudomásunkra jutott, hogy egy teljesen új hazai fejlesztésű online stratégiai játék, a *STRATEGA* béta-fázisba került. Ennek értelmében bármely játékos kipróbálhatja, tesztelheti, ötletelhet hozzá. Lényegében egy fantasy világban játszódó építkezés-háborús stratégiáról van szó! A játszhatóság követelményei: számítógép internetkapcsolattal, MS Explorer 5.5+ vagy Netscape 4.7+ böngésző, Regisztráció: azonosítás, nyereményjátékokhoz: teljes regisztráció. Ha felkeltette az érdeklődésed, feltétlenül látogass el a honlapjára:  
<http://www.stratega.hu/>



## Driver 3 PC-re is!

Már jó ideje tudjuk, hogy készül a *Driver* című autós sorozat következő epizódja, ám tegnap egy igencsak kecsgetető hírről örvendeztettem meg a nagyvilágot az Infogrames. Jelentésük szerint ugyanis a játék többplatformos lesz, amibe szerencsére bevonták a PC-s piacot is! Ennek értelmében valamikor 2003-ban biztosan nyomulhatunk majd e sikervárományossal. Az érdeklőség az, hogy PC-re még csak az első epizód jelent meg. A másodikat valamiért kihagyták...  
<http://www.infogrames.com/>



## WarCraft III a Topon

A legfrissebb amerikai eladási adatok szerint nemcsak, hogy a *Warcraft III* került az első pozícióba, még a második helyet is a Blizzard birtokolja. A legmegdöbbentőbb mégis, hogy ismét a Top 10 között üdvözölhetjük a *StarCraft*!!!  
1. Warcraft III: Reign Of Chaos - V.U.P.  
2. Warcraft III: Reign Of Chaos Collector's Ed - V.U.P.  
3. Neverwinter Nights - Infogrames Entertainment  
4. The Sims: Vacation - Electronic Arts  
5. The Sims - Electronic Arts  
6. Grand Theft Auto 3 - Take 2 Interactive/Rockstar  
7. Medal Of Honor: Allied Assault - Electronic Arts  
8. Backyard Baseball 2003 - Infogrames Entertainment  
9. MS Zoo Tycoon - Microsoft  
10. Starcraft: Battle Chest - V.U.P.  
<http://www.blizzard.com/war3/>



## MoH: Reload

Az EA, a nemrégiben tartott CampEA nevezetű „rendezvényen” egy teljesen új *Medal of Honor*-kiegészítőt mutatott be a nagydíjnyertes *Reload* névre keresztelt add-onban rengeteg érdekesség kapott helyet: tizenkét új multiplayer pálya, fegyverek (Enfield Mark 1, Sten és PPSH-41 gépfegyverek), katonák és még néhány, eddig be nem jelentett meglepi is. Várható megjelenése ez év őszé. A játék eladásai eléggé hullámzóak, de olykor a csúcson, máskor pedig a középmezőnyben találhatjuk meg. Ha esetleg nem ismernéd: a játékosvilág szerint ez az egyik legjobban kialakított FPS, amely a második világháború témáját dolgozza fel!  
<http://mohaa.ea.com/>

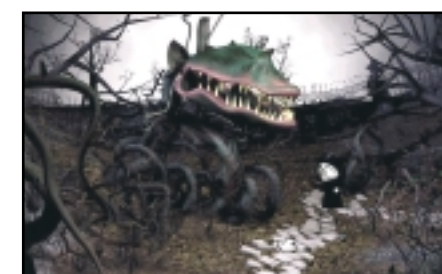
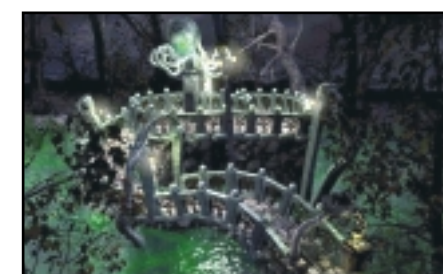
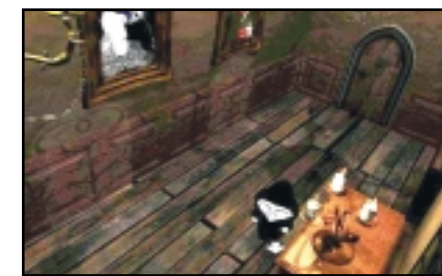
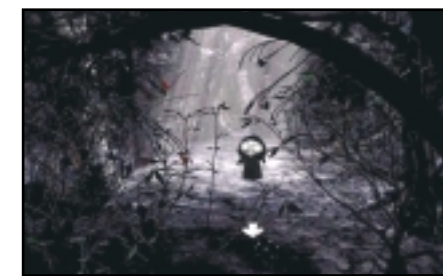


## Na ez a nem semmi!!!

Miután az idei foci-világbajnokság után Knézy Jenő hazatért kis hazánkba, rögtön elkezdett kutatni, hogy minden fontos, esetleg elvétett apróságot megtudjon a futball világáról. Te hol keresnéd az infót? Mert ő rájött! 😊

## Gast a láthatáron

A Mindscape bemutatta a nagydíjnyertes legújabb alkotását, a *Gast*-ot. Ez egy igazi, fiataloknak is ajánlott kalandjáték lesz, amelyben mi egy kicsiny szellemcsávót alakítunk. Feladatunk, hogy újraindítsunk egy varázslatos órát, amelyet egy ördögi bohóc állított meg. Megfordulunk majd rengeteg félelmetes helyen! Kalandjainkat 2002 szeptemberében kezdetjük majd meg PC-nk monitora előtt csücsülve.  
<http://www.mindscape.com/>



### Black Hawk Down októberben!

Német testvéreinktől megtudtuk, hogy a Novalogic legújabb fejlesztése, a *Black Hawk Down* valamikor idén októberben kerül a boltok polcaira. A program, a *Comanche 4*-nél már megismert grafikus motort használja majd... Ez előtt, valamikor augusztusban várható egy nyilvános demó verzió, amelyben a többjátékos mód egyik pályáján tehetjük próbára tudásunkat. A fejlesztők, a játékosok visszajelzései alapján alakítják majd ki a végleges változatot!

<http://www.novalogic.com/games/DFBHD/>



### Béta már a Highland Warriors

A jelek szerint a Data Becker már régóta készülő 3D-s stratégiája, a *Highland Warriors* béta-fázisba lépett. Ezek szerint, ha minden jól megy, valóban megjelenhet a beígért 2002. negyedik negyedévben. Kérdésünkre annyit még elárultak a fejlesztők, hogy még ez előtt várható egy demó változat... sajna azt nem tudták pontosan megmondani, hogy mikor.

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



### Készülget a Racing Legends!

A minap előbukkant egy újabb autós gyöngyszem. A *Racing Legends* című, rengeteg extrával felvértezett alkotásban mi magunk is összerakhatjuk járgányainkat, amelyeket aztán komoly versengések egész sorozatának vethetünk alá. Legfontosabb erői közé tartozik a remek fizikai és egyedi grafikus motorja (amelyből sajnos még semmit sem mutattak a fejlesztők). Utóbbi segítségével eddig nem látott részletességű autómódelleket csodálhatunk meg. Azt egyelőre nem lehet tudni, hogy mennyit kell várunk rá... <http://www.west-racing.com/racing.htm/>



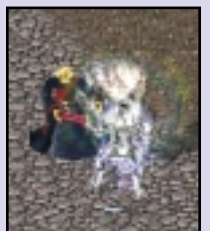
### Soldiers of Anarchy-megjelenés

Az alig néhány hete bejelentett *Soldiers of Anarchy* című taktikai játék nincs is olyan messze, mint gondoltuk. Ugyanis már augusztus közepén megjön a demója, a végleges változat pedig szeptember másodikától csúszul majd a boltok polcain (legalábbis, ha nem halasztják el egy kicsit ☺).



### UO: Age of Shadows

Az Origin Systems elárulta, hogy készül az *Ultima Online* legújabb kiegészítése, az *Age of Shadows*. A várhatóan 2003 elején megjelenő add-onban több új helyszín és extra lehetőség is lesz. Még egy úgynevezett house creation tool is helyet kapott benne, amellyel – mint neve is mutatja – házakat alakíthatunk ki. A játék nálunk egyelőre nem annyira népszerű, de a tengerentúlon teljesen odavannak érte – legalábbis ezt állítja a fejlesztő, mind pedig a kiadó! <http://www.uo.com/>



### Megfilmesített játékok...

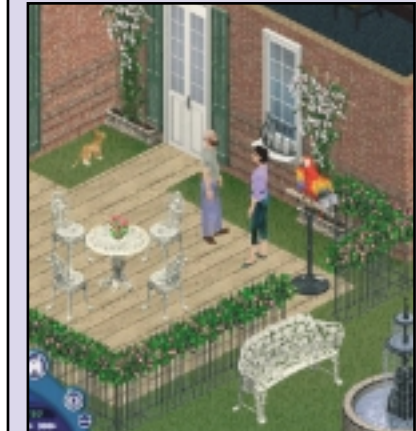
A Columbia Pictures bejelentette, hogy készül a *Return to Castle Wolfenstein* filmesváltozata. A történetet mindenki el tudja képzelni: a Schwarzenegger típusú „engem nem fog a golyó” akcióhős jól legéppuskázza a csúnya náciakat, miközben megszöki, majd visszatér, majd újra megszöki Himmler bácsi kultikus várából. A huszadik századi róka (20<sup>th</sup> Century Fox) sem akar lemaradni a Columbia mögött, hiszen ők



„jóval” (pár órával) hamarabb bejelentették, hogy a (mérsékelt sikerű) *Resident Evil* rendezőjét, Paul Andersont kérték fel, hogy írja és rendezze meg az *Alien vs. Predator*...

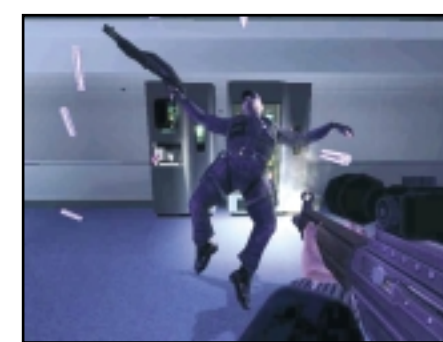
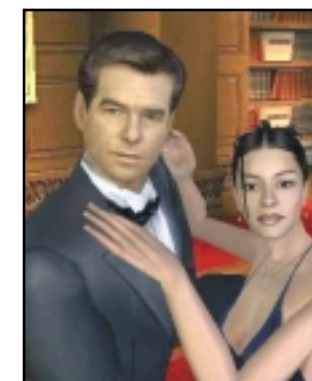
### The Sims: Unleashed-bejelentés

Friss hír a „Nem tudtam már, mi hiányzott” rovatunkból: az Electronic Arts közleményében előbukkant a *The Sims: Unleashed* című „fergeteges” kiegészítő. A számos új környezet, karrierlehetőség és szocreál élethelyzet mellett a fő újdonság mégis az, hogy virtuális családunkat megörvendtethetjük egy háziállattal. Ha ennek eredményeképpen csökken a megunt, utcára kített kutya száma, leborulunk az EA nagysága előtt ☺. <http://thesims.ea.com/>



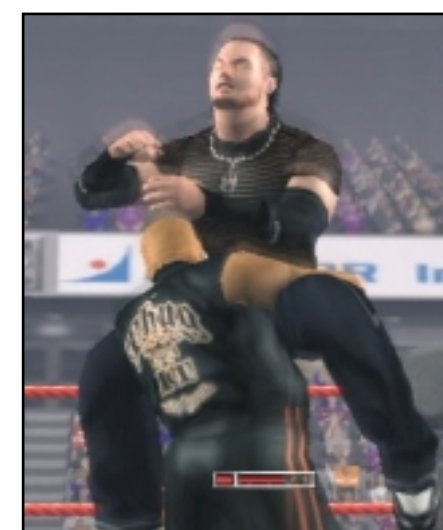
### Pierce Brosnan a Nightfire-ben!

Az EA-tól érkezett híradás szerint a már korábban bejelentett következő James Bond-játékban, a *Nightfire*-ben a főhős Pierce Brosnanre hasonlít majd. A JB-filmek jelenlegi szupersztárjának hozzájárulását alig néhány hete szerezte meg a cég (ám az látszik, hogy ezt a minőséget nem ennyi idő alatt alakították ki). Ettől persze még nem biztos, hogy sikeresebb lesz a játék, de az tuti, hogy néhány hölgyrajongó csak emiatt beszerzi majd! (*Hát ZeroCool... ha találsz nekem olyan -jó- nőt, aki egy single player FPS-sel nyomul, akkor te leszel a hónap embere... ☺* *Bad Sector*) <http://www.ea.com>



### WWE Raw PC-re is!

A THQ legfrissebb sajtóközleményéből ezúttal hivatalosan is megtudtuk, hogy az Xboxon már igen nagy hírnevet szerzett *WWE Raw* nevezetű pankrációprogram PC-re is elkészül (az E3-on már jelen volt ez a változat, de megerősítés csak „most” érkezett). Már jó ideje nem volt hasonló stílusú verekedős program, így az egykori sikereket szeretné újra visszaidézni ez az alkotás. Várható megjelenése ez év novembere. <http://www.thq.com/>



### Egy új legenda születik ☺

Előkerült a cseh székhelyű, Fenix Team nevezetű fejlesztőcsapat újabb alkotása, amely a *The Legend* (avagy eredeti nyelven *Legenda*) címet viseli. Lényegében olyan egyvelegről van szó, amelyben megtalálhatóak az RTS és a körökre osztott stratégiák, a szerep- és akciójátékok legkedveltebb elemei. A történet szerint négy fajjal (emberek, elfek, törpék és barbárok) szállhatunk csatába. A játék multiplayer részéről egyelőre semmit sem mondanak, de az biztos, hogy már készül. A végleges változata ez év végére várható, ám a demóját már októberben ki akarják adni. A hivatalos oldala is fut már, ahova folyamatosan frissülő infók reményében látogathatsz el... <http://www.legendaz.cz/>



**Az Epic fejezi be az UT2003-at**

Az Epic bejelentette, hogy saját hatáskörébe vonta az *Unreal Tournament 2003* fejlesztését, míg a korábbi koprodukciós partner, a Digital Extremes mostantól teljes gőzzel az Xboxra készül *Unreal Championship*re koncentrálni. Mindkét cég melegen reméli, hogy ettől hamarabb elkészülnek a játékok. Az Epic még mindig két hétre saccolja az *UT2003* demójának megjelenését (mondhatnánk: folyamatosan, az adott pillanattól két hétre – elvileg a *Doom III* bemutatójával egy időben, vagyis május 24-én kellett volna megjönnie a demónak...).

<http://www.unrealtournament2003.com>



**Nagy jó játék ☺**

Újabb aranyos kis játék került elő a minap. A BumbleBeast gondozásában készül és megjelenő *Big Scale Racing*ben kis távirányítós autók irányíthatunk majd. A programot ugyan már bemutatták az idei E3-on Los Angelesben, de a hivatalos bejelentés csak most érkezett meg. Ha jobban is érdekel a game, feltétlenül próbáld ki a demóját, amelyet megtalálhatsz CD és DVD mellékletünkön is! A végleges változatot augusztus végére ígérik.

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



**Előkerült az X10**

A Conspiracy Entertainment alig néhány hete mutatta be a Warthog jelenleg is fejlesztés alatt álló alkotását, az *X10*-et. Ez egy FPS akciójáték lesz, teljesen új grafikus motorral... Lényegében egy katonát alakítunk majd, akinek *X10* világát kell bejárnia. A végleges változat PC-re, PS2-re, Xboxra, valamint GameCube-ra jelenik majd meg, valamikor 2004-ben. A további infókra és az első animra még egy csöppet várnotok kell.



**Fejlesztik a Halo PC-t!**

A Microsoft Game Studios a napokban hivatalosan is bejelentette, hogy fejlesztik "már" a *Halo* PC-s változatát. Ez a hír csak azért érdekes, mert a játék egykor úgy indult, hogy kizárólag PC-re jön majd ki. Az idők folyamán aztán Xbox-exkluzív lett, jelen pillanatban pedig ott tartunk, hogy még csak most kezdték el fejleszteni... Várható megjelenése 2003 nyara (amikor már megérkezik a játék második epizódja is, csak sajnos Xboxra).

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



**Bezárt a Cryo**

A jelek szerint a Cryo berkein belül nem minden sikerült úgy, ahogy szerették volna. A francia játékkiaadó néhány hete csődöt jelentett... Olyan alkotásokat köszönhetünk nekik, mint a *Megarace 3*, a *Frank Herbert's Dune*, a *The Shadow of Zorro*, és még sorolhatnánk. Azt nem árulták el, hogy mi lett hanyatlásuk közvetlen kiváltója.

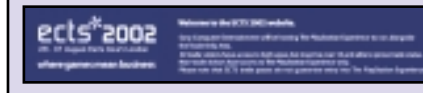
<http://www.cryo-interactive.com/>



**Bővül az idej ECTS...**

A jelek szerint Európa legnagyobb játékbiznisz rendezvénye, az ECTS, végre ismét elég tekintélyes lesz. Ezt a tényt bizonyítja az is, hogy újabb kiállítók kerültek fel a „listára”. Idén – hosszú évek után – jelen lesz többek között az Electronic Arts is (akik már pár éve egy külön bulit rendeztek egy nappal az ECTS előtt, ahelyett, hogy a show-n bizonyítottak volna)! Ám nem szabad megfeledkeznünk a többi új „befutóról” sem: Acclaim, Codemasters, Infogrames, Midway, Rage...

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



**UT 2003 szeptemberben**

A legfrissebb források szerint, az *Unreal Tournament 2003* legújabb megjelenési dátuma 2002 szeptembere. Mivel a játéknak már vagy két hónapja ki kellett volna jönnie, ezt az infót sem vehetjük 100%-nak (annak ellenére, hogy hivatalosak). A bizalmatlanságot tovább tetézi az is, hogy a játék demója sem érkezett még meg...



**Surround Gaming Support...**

A Matrox legfrissebb jelentése szerint már az alant felsorolt játékok is támogatják a nemrégiben debütált Surround Gaming technológiát. Ez a lehetőség csak és kizárólag a Matrox Parhelia tulajdosoknak adatik meg. Lényegében arról van szó, hogy akár három monitoron is nyomulhatunk kedvenceinkkel... Hogy kinek van erre pénze? Hááááát... Aliens vs. Predator 2, Anarchy Online, Ballistics, Clive Barker's Undying, Duke Nukem: Manhattan Project, Gore: Ultimate Soldier, Grand Prix 4, Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Microsoft Flight Simulator 2002, Mobile Forces, Neverwinter Nights, Quake III Arena, Quake III: Team Arena, Return to Castle Wolfenstein, ST: Voyager Elite Force, ST: Voyager Elite Force Expansion Pack, SW JKII: Jedi Outcast, The Wheel of Time, Tribes 2, Unreal Tournament, X-Plane



**Újabb hazai fejlesztés!**

Előkerült egy újabb hazai PC-s játék, ezúttal a Clever's gondozásában (tőlük származik többek között a *Screamer 4x4* is). Az alkotásról írt részletes előzetesünket és exkluzív interjúkat néhány oldalal később olvashatjátok! A játék animációját megtalálhatod CD mellékletünkön, a csapatnál felvett exkluzív videókat pedig az aktuális DVD-n! Várható megjelenése ez év ősze.

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



**Közeleg a Napoleon**

A GMX Media bemutatta teljesen új RTS alkotását, a *Napoleont*, amely az 1803 és 1812 közötti időkhöz kalauzol el minket. Ahogy azt a neve is mutatja, a prógi a híres hadvezér történelmi csatáit szimulálja majd, természetesen nagyrészt hiteles adatok alapján. Várható megjelenése 2002. október 25.

<http://www.gmxmedia.net/napoleon/>



**Késik a Colin McRae Rally 3...**

A Codemasters néhány nappal eltolta következő autós játékának, a *Colin McRae Rally 3* megjelenését. Szerencsére nem kell megijedni, mivel a korábban begérett szeptember 27-e helyett a jelek szerint október 11-én jelenik majd meg (vagyis csupán két hétről van szó ☺). Erre valószínűleg azért volt szükség, hogy a szoftver időben el tudjon jutni minden célszövegbe, és egyszerre tudják a boltok polcaira pakolászni... Addig is ugorjatok be a játék hivatalos oldalára!

<http://www.codemasters.com/colinmrae3/front.php>







Kiadó: JoWood, Fejlesztő: Piranha Bytes

# GOTHIC 2

DÉMONOKKAL TÁNCOLÓ



**A** Gothic első része szinte minden szerepjáték-rajongót levett a lábáról: lélegzetelállítóan szép grafikájával, részletesen kidolgozott világával, szerteágazó küldetéseivel igen nagy sikert könyvelhetett el a német fejlesztőcsapat. Azóta ugyan történt egy s más (pl. megjelent egy Morrowind...), de a készítőik nem hagyták magukat elrettenteni – már a játék folytatását farigcsálják.

Az első rész elég érdekesen ért véget: hősiünk egy hatalmas földrengés következtében tudott mágikus börtönéből kiszabadulni. Apró malőr, hogy a földmozgás megnyitott egy dimenziókaput is, amin keresztül „vidám” di kis szórakozás végéjéig/szörny témáit. Természetesen a t radni, ezért a főv: az irányt, hiszen e senkinek sem árt. rázslónak nem tet a dolgok, ezért m sünket, hogy ugy: már meg azt a má amivel le lehet zá Igaz, a mágus egy is forral, amelyek vésbé emberbarát úgyhogy nem kell félnünk, hogy kar rünk az unalomtó a kardjába dől. A netről egyelőre di lássuk, ezenkívül ni a Piranha Bytes. A grafikában nem moly változások, i gond, hiszen már is lenyűgözően sz rült. A bejárható t szont a háromszorosára nőtt, ami ugye sokkal szabadabb és hosszabb kalandozást tesz lehetővé. A városok, falvak, tanyák lakossága is megsokszorozódott: immár 500 lélekkel futhatunk össze ügyes-bajos dolgaink intézése során. Ráadásul, ha kedvünk van hozzá, mindegyikükkel szóba elegyedhetünk.

**A hírnév mindenekfelett**

A hírnév azonban most is nagyban befolyásolja azt, miként viszonyulnak hozzánk az emberek – még nagyobb mértékben, mint az első részben. Ha keresztülraambózunk az országon, arról mindenki tudomást fog szerezni. Ha legyilkolunk – kérdezés nélkül – egy bárányt, akkor a környék összes parasztja morcosan és bizalmatlanul fog bánni velünk. Történt egy kis változás a karakterfejlődésben is: míg a játék elején egy mezei harcost „alakítunk”

egy 8/15-ös karddal, ez azonnal megváltozik, ha belépünk egy céhbe. Attól függően, hogy mágusként, harcosként vagy paladinként indulunk a csatába, változik hősiünk ruházata, és természetesen változnak tulajdonságai is. A mágiahasználók 50 varázslat közül választhatnak, amelyek között



ár a kapuőr is beéért nem lehet bün-rokat vagdalni – egy mágus... A já-éseit, feladatait n is megoldhatjuk: lített szituációban r le is fizethetjük trázsát, vagy fegy-rel törhetünk utat igunknak. A Gothic :óberben fog meg-és minden remény arra, hogy sikeres 'dés persze, hogy a mennyire csillapo-orrowind-láz, de re RPG-rajongók

addigra már végignyomják azt, és kiegészítve várják a Gothic 2 megjelenését ☺.

Uhu

**Gothic 2**  
www.gothic2.com

<p><b>AMITŐL JÓ LEHET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ a szépen kidolgozott világ megtöltése újabb kalandokkal</li> </ul>	<p><b>AMITŐL NEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ lapos küldetések</li> <li>■ elavuló grafika</li> </ul>
---	--

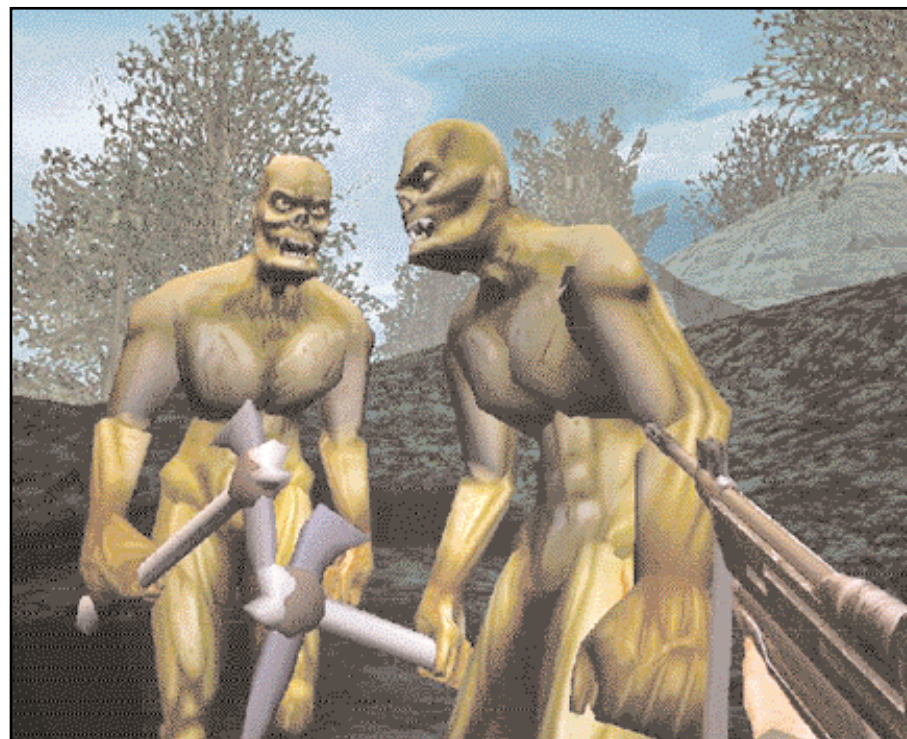
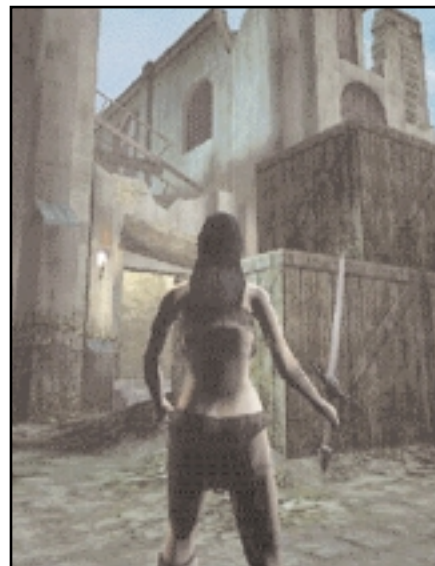
**MENNYIRE TŰNIK JONAK**  
Megjelenés: 2002. október



Fejlesztő: Soft Enterprises

# MADDRAX

KARD, GÉPPUSKA ÉS FEDETLEN KEBLI



**M**íg nálunk a cím láttán maximum a Mad Max jut eszünkbe, másfele egy izgalmas regénysorozat ugrik be a szemlélődőknek. Így volt ezzel a Soft Enterprises is, amely gyorsan lecsapott a témára, és belekezdett egy FPS, kalandjáték és szerepjáték keverékére épülő játék fejlesztésébe.

A sötét, posztapokaliptikus világ mindig is hálás téma volt, de a három stílus koktéjla már kemény dió – kevés játékban sikerül jól elegyíteni ezeket (a legjobban sikerült alkotás talán a Deus Ex volt). A háttértörténet végre nem valami r sé – vagy legalábbis kevésbé ke Matthew Drax, más néven „Mac lópilóta, aki egy meteorit-becc pódás közben misztikus erők h: tására a jövőbe kerül. A dátum 2516, és a világ időközben gyöl átalakult. A XXVI. században a többségét egy furcsa sugárzás tánsá alakította. A modern civ záció összeomlott, és vissza-süllyedt egy barbár, kaotikus ál potba, ahol – a mutánsoknak k tően – még az utazás is komoly lyekkel jár. Az idecsöppent Mat dül valószínűleg nem sokáig tu maradni, hamarosan összeísmé: nekik azonban egy Aruula nevű barbár lánnyal, aki azonkívül, hogy ál- talában melltartó nélkül flangál ☺, igen jól bánik a karddal is. Együtt már jobban boldogulnak, és az

első nehézségek leküzdése után nemcsak vad, archaikus északi emberekkel, víz alatti lényekkel találkozunk, de egy sötét összeesküvés nyomaira is rábukkannak...

**Bombázó leányzó toplessben**

A játékhoz nem kell ismernünk a regénysorozatot, de persze a hangulatot növeli, ha kicsit tisztában vagyunk a körülményekkel. Maddraxot és Aruulát felváltva irányíthatjuk, akik persze sok mindenben különböznek egymástól: a férfi inkább a tűzfegyverek híve (már csak azt szeretném tudni, hogy hol



r bár világban?), míg a lány özelharcis fegyverekkel írta az t FPS-nézetből, míg Aruulát 'tjuk, de előfordulhat, hogy s: verzióban mindenki szaba-on dönthet arról, hogy milyen anézetet részesít előnyben. ése a játéknak, az alkotók mpla puffogtatós cuccot akar- A fejlesztőfőnök, Björn al inkább egy akció-kaland , ahol a játékost a rejtvények lytatott párbeszédék rántják történet folyamán. ája már ebben a korai verzió-yőzőnek tűnik, a motorja pe- ardig ugyanaz, mint a Highland Warriorsnak. Az átvezető animok is nagyon lenyűgözőek. (És most nem csak Aruula domborulataira gondoltam ☺!) Állítólag különböző segítőink is lesznek: egy repkedő lényvel, egy óriási szőcskével és egy hightech arccal is összefutunk kalandjaink során. Hogy ne távolodjanak el túlságosan a regénytől, a fejlesztők szorosan együttműködnek a Maddrax-regények írójával, Michael Schönonbröcherrel. A megjelenés időpontja még igencsak távoli, ezért óvakodni a túlzott lelkesedéstől. Ráadásul addig még számos más nagygágy megjelenése is várható, de érdemes időnként a Maddraxra pillantani, hogy halad ez az ígéretes fejlesztés.

Uhu

**Maddrax**  
www.soft-enterprises.com

<p><b>AMITŐL JÓ LEHET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ hangulatos világ</li> <li>■ a három stílus sikeres ötvözése</li> </ul>	<p><b>AMITŐL NEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ gyenge irányítás</li> <li>■ egysíkú küldetések</li> </ul>
---	---

**MENNYIRE TŰNIK JONAK**  
Megjelenés: 2003. negyedik negyedév





Kiadó, fejlesztő: Ubi Soft

# PROJECT BG & E

NAGYÍTÁS



**J**ade: gyönyörű ragyogású ékkő. Így hívják a Ubi Soft készülő kalandjátékának főszereplőjét. A csinos fotóriporternő történetén keresztül ismét beléphetünk abba az egzotikus és lenyűgözően szép világba, amelyet a Raymanben ismertünk meg. Igaz, az ugrabugrás helyett egy hagyományos point'n'click kalandjátékba csöppenünk, de azt hiszem, ez a tény senkinek sem fog álmatlan éjszakákat okozni – talán inkább az, hogy mikor jön ki a program!

A türelmetleneknek rossz hírrel kell szolgálnom: még igencsak távoli a megjelenés (jövő év vége), de ha már ennyire fellelkesítettem mindenkit, lássuk, miért is számíthat érdeklődésünkre ez a kis gyöngyszem. Michael Ancel, a Rayman sorozat atyja mindig is vonzódott az egzotikus világokhoz és a szokatlan hősökhöz – legújabb, enyhén japán beütésű akciókaland játékában sem lesz ez másképp – a progi leginkább a Rayman (milyen meglepő ☺) és a Pokémon programokhoz fog hasonlítani. A címéli BG & E a „Beyond Good and Evil” rövidítése, ami még változni fog. A történet szerint Jade, a fotóriporternő egy futurisztikus bolygóra utazik, hogy egy légpárnás gépen ülve a planéta állatvilágáról készítsen fotókat (kizárólag az olvasók kegyének elnyerése végett ☺). Természetesen az idilli állapotnak hamar vége szakad, amikor vadállatok helyett szörnyek kerülnek Jade lencséje elé. Az ilyen szituációkban nem sokat segít egy Digicam, de szerencsére főhősnőket nem kell féltetni: hamar a saját lábára áll, és jól irányított rúgásokkal bírja jobb belátásra a monsztrákat. A mostani verzióban egyelőre még nem ölheti meg ilyen módon a szörnyeket, csak visszakergetheti őket a mélységbe. Az események persze egyre bonyolódnak, Jade is beleütközik egy gonosz összeesküvésbe – remélhetőleg azért nem egy világ-megváltó küldetésben kell részt vállalnunk – ismét...

## Most repül a kisszörny!

Az első benyomások PS2-n érthették a szerencséseket: az ott bemutatott kezdeti verzió is elégedettségre adhat okot. Az irányítás kiváló, és a grafika is ott van a topon. A táj és a környezet mellett a villámok és elektromos kislések szintén borzongatóan szépek, akárcsak a vízből kiemelkedő hatalmas bálnák vagy a rikító madárvilág. A látványos pillanatok meg is öröközhetjük, ugyanis a Pokémon Snap nevű játékból elcsent ötletet felhasználva, itt is le kell fotózunk egyes különleges állatfajtaikat. A kihagyhatatlan ugrabugrásnál ezúttal nem fogjuk dühünkben minden szál hajunkat kitépni, mert ügyes trükkökkel és az „autojump” bekapcsolásával még a legnehezebb szakaszok is leküzdhetőek lesznek – úgy legyen! A bunyók győzelmes befejezéséhez sem kell bokszmesternek vagy Mortal Kombat-bajnoknak lennünk. Mégis, a játék legnagyobb előnye a remek hangulat, amit a csodálatos fauna, az üde táj és a borzongató föld alatti világ összehatása ad. A fejlesztők az E3-on még csak a PS2-es verziót mutatták be, de aggodalomra semmi ok, mert szerencsére nem egy szimpla konverziót, hanem a PS2-höz képest grafikailag feltuningolt alkotást vehetünk majd a kezünkbe valamivel több mint egy év múlva.

Uhu



### Project BG & E

www.ubisoft.com

#### AMITŐL JÓ LEHET

- mesés grafika
- lebilincselő történet

#### AMITŐL NEM

- mégiscsak elrontják az irányítást
- a kalandelemek el-sikkadnak az ugrabugra mellett

#### MENNYIRE TŰNIK JÓNAK



Mejelenés: 2003. vége



Fejlesztő: Jowood

# SPELL FORCE

AZ ERŐ A MÁGUSOKKAL VAN



**V**olker Wertich neve valószínűleg senkinek nem mond semmit, ha azonban úgy mutatam be őt, mint a Settlers sorozat egyik fő alkotóját, máris kitisztul a kép. Emberünk ugyan a harmadik rész óta nem sokat hallottt magáról, azonban kiderült, hogy nem töltötte lustálkodással az idejét: a telepések megálmódója egy új világba készül bevezetni minket.

A Spell Force szintén egy valósidejű stratégia, ahol varázslók bőrébe bújva kell falvakat építenünk és szétaláznunk az ellenfeleket. Mágus hősünkkel mi igazgatjuk a településeket, de a katonákat varázslat útján hozzuk létre. Ha pedig a gonosz szörnyek túlságosan megszorognak dicső seregünket, mi is belevethetjük magunkat a csata forgatagába. Érdeklőség, hogy a Dungeon Keeperhez hasonlóan itt is



teremtésünk bőrébe, ez-egyetve a dolgok előrehaladását. (És, hogy van-e ennek egyáltalán telme – a DK-ben is nagyon jó móka lt, de túl nagy hasznát nem láttam.) Multiban és a speciális single pályá-t is hasznos volt. - Bad Sector) Pajaink serény munkája nyomán fejlőd-ároscánk, és a hagyományos épüle-: mellett számíthatunk néhány spe-rityillóra is – hogy milyenekre, arról akarnak beszélni a fejlesztők. A kül- - az ígéretek szerint – igen változa-:znek: előfordul, hogy kizárólag pa-ík élén mehetünk a csatába. Ilyen-rolag varázstudományunkra hagyat- nk. Mivel a játék még elég kezdeti

stádiumban, hogy a mágia lerombolta a világot, mindössze néhány sziget élte túl a katasztrófát. Avatarunk feladata, hogy kézbe vegye a dolgokat, és így újjáépítse és megtisztítsa ezt a világot. A történet egyelőre még elég homályos, de azért remélem, hogy nem megint valami debil „jött a Gonosz és mindenkit legyőzött, kivétel minket” típusú szálatmal találunk ki a fejlesztők. (Fogadjunk...? - Bad Sector) A fajokról is csak annyi információ van, hogy legalább négy különböző zászló alatt tehetjük helyre a dolgokat.

## Egészen ördögi (azaz Diablós)

A csaták mindenestre összetettek és igen látványosak lesznek. Mágusunk villámaival oldja meg az elszemtelenedett csontvázak, illetve egyéb bajkeverők problémáját, míg katonáink egyéb fegyverekkel aprítják a monsztrákat. Ha minden igaz, a kezdők és a profi vagdalkozók is kedvüket fogják leltni az összecsapásokban. Arról nem szól a fáma, hogy mekkora seregeknek dirághatunk – a képek alapján egy-két tucat résztvevője lehet majd az ütközeteknek. Jó hír, hogy hősünk tapasztalati pontokat gyűjt, amit minden földi jóra – erősebb varázslatokra, több manára költethet, vagyis az RTS elemeken kívül lesz némi RPG is a játékban. Az egyjátékos mód mellett többen is belekezdhetünk a kalandokba, ráadásul erre a részre is komoly hangsúlyt fektetnek a készítőik – majd meglátjuk, letaszítja-e trónjáról a Diablo-Dungeon Siege párost. Annak ellenére, hogy még sokat kell dolgozniuk rajta, a grafika már most is lenyűgöző: ennek oka a Krass-motor (nem Cross-motor! J), amit már az Aquanoxban is megcsodálhattunk. Jó hír a gyengébb gépek tulajdonosainak, hogy már egy P2-500-al és egy GeForce 1-el is elfogadható teljesítményt fog nyújtani. A kamera zoomolható, de hogy majd forgathatjuk-e, vagy csak statikus lesz, még nem eldöntött tény. A látványos effektek és a gyönyörű táj viszont természetes, így nekünk már csak ki kell várnunk, hogy év végére mi sül ki ebből az ígéretes alkotásból.

Uhu

### Spell Force

www.spellforce.com

#### AMITŐL JÓ LEHET

- Settlers szintű építkezős rész
- változatos küldetések

#### AMITŐL NEM

- nem lesz több egy RTS-klónnál

#### MENNYIRE TŰNIK JÓNAK



Mejelenés: 2002. negyedik negyedév

AKCIÓ

STRATÉGIA



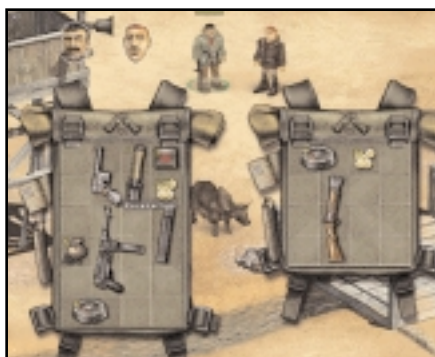




lő: CDV, Fejlesztő: Rebelmind

# GROM

INDIANA KI?



... jta technológia nem mindig áll össze adianca 2...), de a képek eléggé ról, hogy ez most tényleg nagyon összejött a lengyel srácoknak. A dögös grafika mellett a hanghatások is ott lesznek a szeren: a készítő filmster 3D-s hangeffektusokat ígérnek. A kezelőfelület szokott még a rákfenéje lenni az ilyen programoknak (a sok shortcutba gyakran belebonyolódik az ember): szerencsére a Gromot lehetséges teljes egészében egérrel irányítani, de a billentyűt is használhatják, akik azt jobban megszokták.

Nagyon derék még a készítőktől, hogy a gépigény terén sem kifejezetten nagyévtágyúak: egy közepes PIII-ason 128 MB RAM-mal és 16 MB-os videokártyával felszerelve állítólag már vígan elfut a játék. Mindent összevéve jópofa kis akció-RPG-kalandnak tűnik a Grom, és bár biztosan nem ez a program lesz az, amely megjelenésekor letaszítja trónjáról az éppen aktuális *The Sims* kiegészítőt (a CDV és általában a német kiadású játékok szerény piaci pozícióját tekintve valószínűleg a toplistára sem kerül majd fel...), de azért határozottan kellemes színfolt lesz a sok hagyományos FPS, stratégia és RPG között.

**Bad Sector**



**Grom**  
www.gromgame.de/english/index1.php

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM LEHET</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>akció-, kaland- és RPG-elemek kellemes keveréke</li> <li>humor</li> <li>ütős grafika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ha mégsem olyan „kellemes” az a keverék...</li> </ul>

**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**  
Megjelenés: 2003



okkult tudományokhoz, ami derék dolog, hiszen olyan remek filmek készültek a témában, mint például *Az elveszett frigyáda fosztogatói* és olyan nagyszerű FPS-ek, mint a *Return to Castle Wolfenstein*. Most azonban felejtse el Indiana Jonest, vagy B.J. Blaskovicot, itt jön Grom, a rettenhetetlen kalandor, hogy ebben az egyedüli stílusú akció-RPG-kalandjátékban alaposan helyyerekljen a Harmadik Reich pribékjeit! ☺

Ne tessék megijedni, azért ennyire nem láma a történet, ugyanis a lengyel készítő jó nagy adag humorral is megfűszerezte a stuffot. A direkt klisé-szerűre vett sztori szerint 1942-ben, Tibetben járunk, amely a németek világalurmi törekvéseinek legújabb célpontja. No nem mintha el akarnák hódítani az országot a lebegő jógiktól és a (valódi... ☺) lámáktól, egyszerűen csak lázasan keresik Arjuna király elveszett városát. A legenda szerint ugyanis a király tizenkét csodafegyvert rejtett itt el, amelyek közül bármelyik képes lenne egész városokat a földdel egyenlővé tenni! Érthető, hogy Hitler miért szeretné annyira megkaparintani...

## Vegeyes felvágott

A készítő büszkének rá, hogy a játékmenet tekintetében megpróbálták egyenlő arányban keverni a különféle stílusokat. A Grom például sokban fog emlékeztetni a LucasArts kalandokra: hasonló humorral fűszerezett párbeszédekben vehetünk részt, és itt is logikai feladványokat kell megoldanunk. Bár maga a főszereplő leginkább egyfajta idősebb, morcosabb Indiana Jonesra hasonlít, találkozunk valós idejű lopakodós és akciórészekkel is, amelyek sokban emlékeztetnek majd a *Commandosra*, vagy a *Metal Gear Solidra*. Így hősünk természetesen nem érvényesülhet fegyverek nélkül: közvetlen közelről késekkel, vagy szablyával kaszabolhatjuk az ellenséget, megszűröl különféle puskákkal trafálhatjuk el, nagyobb csapatok ellen pedig remekül alkalmazhatók a gránátok és egyéb robbanóanyagok.

Az akciórészek mellett apró szerepjáték-elemek is színesítik a játékot – valószínűleg inkább csak azért, hogy ilyen is legyen benne – az RPG-fanok nem emiatt hagyják majd ott a Morrowind, vagy Baldur's Gate 2-kaliberű stuffokat.

A sokféle játéktípus vegyítése persze nehézséget is okozhat a kezdőknek, de a készítő azt ígéri, hogy már az elejétől könnyen és gyorsan, különösebb nehézség nélkül belemerülhet bárki a játékba.

## Szexi és könnyen kezelhető

Ha már a Commandost említettük: a grafika szintjén a „jó öreg” renderelt 2D izometrikus megjelenítést láthatjuk ismét, a karakterek pedig teljesen 3D-sek

Kiadó: EA, Fejlesztő: EA LA

# MEDAL OF HONOR: RELOADED

„FEEEEEGYVERT TÖLTSI!”



**2**002 eddigi legnagyobb FPS sikere kétségtelesen a második világháborús Medal of Honor volt. Páratlan hangulatával és a döbbenetes „partraszállásos” jelenettel örökre beírta magát a PC-s akciójátékok történelemkönyvébe. A nem sokkal később megjelent PS2-es Frontline epizód csak tovább duzzasztotta az EA perselymalacát, így hát nem csoda, hogy nem akarják veszni helyüket az aranytojást tojó tyúkok: gőzerővel készül a PC-s kiegészítő, az Allied Assault!

A *Reloaded* eredetileg más címmel, *Team Assault*-ként jelent volna meg, ám az EA-nál (nagyon helyesen) úgy gondolták, hogy ez nem hangzik igazán ütősen. Maga a *Reloaded* sem végleges cím – ez még az EA bejelentésére vár.

Változott a játék tartalma is: nem is olyan régen még úgy volt, hogy kizárólag egy multiplayer addont kapunk (nyilván innen is a „team” elnevezés), de szerencsére a készítő ezt kevésnek érezték, és egy kilenc küldetéses single player hadjáratot is belesuvasztottak a játékba, amelyben egy új főszereplőt, Jack Barnes őrnagyot ismerhetjük meg.

## Omaha Beach – a másik oldalról

Az Omaha Beach-i partraszállás most sem fog kimaradni, azonban ezúttal nem a véres vízben kell kétségbeesetten előretáncskolnunk, hanem – miután ejtőernyővel az ellenséges vonalak mögé leszambáztunk – ki kell pucolnunk a fritszektől a terepet bajtársaink számára. No és nem hiányozhat egy kiadós tankcsata sem: aki látta a *Halál ötven órája* című filmet, az majd a mennyekben érezheti magát, mert az abban látható végső összecsapásban is részt vehetünk. Az utolsó szinteken pedig Németországban járunk, miközben Berlin elestének lehetünk szemtanúi és aktív résztvevői.

Újdonság még, hogy a single küldetések során nemcsak a jól ismert amerikai és angol csapatok mellett segédkezhetünk, hanem a „dicső szovjet hadsereg” oldalán is harcolhatunk. (Ez egyeseknek most biztos nem fog tetszeni, de akkor is így van a játékban...☺)

Természetesen is dukálna a csodás brit! Enfield Mark 1 puskát és egy szovjet géppuskát kaphatunk. Újdonság még a füstgránátok bevezetése: ezekkel pillanatilmes leshathatunk a németek fegyvertüze elől.

## Háború mindenkinek

A MOHAA multiplayer része meglepően népszerűvé vált: bár természetesen nem alázta le a CS-t, vagy a *Quake 3: Arenát*, azért itthon is nagyon sok fanatikus rajongó játszik vele. Az EA nekik sem akar csatlódást okozni, ezért találunk néhány új multi pályát is az addonban. Ezek a második világháborús Európa ismertebb helyszínei lesznek: Berlin, vagy az arnemi híd (ami, mint azt jól tudjuk, „túl messze van” ☺). A térképek természetesen támogatják az ismert játékmódokat: deathmatch, „feladat-teljesítés”, stb. A hivatalos 12 map mellett öt olyan is lesz az addonban, amelyet lelkes amatőr-profi gyártottak: ők az Allied Assault térképgyártó verseny büszke nyertesei. Gondolom, most sok MOHAA fan irigykedve olvassa e sorokat: nekik sem kell szomorkodniuk, ugyanis a már letölthető térkép-editor mellé ki fogják adni a teljes SDK-t is novemberben (nem sokkal a *Reloaded* megjelenése után), úgyhogy az ezentúl a térképgyártásnak már csak a fantázia, a türelem és a hozzáértés szabhat határt. Az EA meghallgatta a multiplayer közösség egyéb sirámaikat is: végre olyan lehetőségeket is beleépítettek a játékba, mint a szavazás és a játékosok kitiltásának lehetősége, új fegyverek, illetve újabb játékmenetbeli állítgatások.

## Szép volt fiúk: megérdemlitek azt a plecsnit!

A rengeteg géptípusra elkészült sorozatnak (hiszen a PC-s előtt még PS1-re is volt két rész) valószínűleg ez lesz – egy jó ideig – az utolsó darabja, úgyhogy remélhetőleg a készítő ebbe apait-anyait beleadnak. Úgy legyen...

## Bad Sector

**MOH: Reloaded**  
www.ea.com

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM LEHET</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a Halál ötven óráját idéző tankcsaták</li> <li>új fegyverek</li> <li>új multi lehetőségek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kilenc single pálya egy kicsit kevéske...</li> <li>a sztoriról még sokat nem tudni...</li> </ul>

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

AKCÍO



Kiadó: Epic Games, Fejlesztő: Digital Extremes

# UNREAL TOURNAMENT 2003

## UTTALAN UTAKON?

KATEGÓRIA: multi orientált FPS KÖRNYEZET: sci-fi NEHÉZSÉG: változó ÚJRAJÁTSZANÁD-E: naná MULTI LEHETŐSÉGEK: királyok

Már egy hete csak az UT-re gondolok, mindig, meg-megállva... vajon mikor jelenik meg belőle végre egy játszható verzió? Úgy tűnik, az égiek végül meghallgatták imáinkat, mert a közelmúltban egy fénylő korongcska jutott el a szerkesztőségbe, rajta valami olyasféle felirattal, hogy UT 2003, meg hogy beta version. „Hát ennek a fele sem tréfa!” – gondoltuk, és rávetettük magunkat az áldozatra.

A váratlan kellemes meglepetést német kollégáinknak köszönhetjük, akik vették a fáradságot és átrucantak San Jose-ba, a Digital Extremis és Epic Games munkatársaihoz. Bár most mindenki a *Doom III*-ról beszél, azért az a grafikus motor még jócskán hegesztésre szorul (még akkor is, ha már most bombasztikusan néz

ki), míg az *Unreal Tournament* grafikáját hamarosan mindenki a saját gépén csodálhatja. Beszéljünk először talán az optikáról, hiszen a *Doom III* megjelenéséig valószínűleg semmi sem fogja ezt überelni. Bár természetesen nem lehet szóban leírni a vizuális látványorgiát, de azért felvillantunk pár apróságot: a hó szitálva hull, lobog a tűz, a felületek teljesen reálisan verik vissza a fényt. Hatalmas külső tereken mászkálhatunk, elrejtőzhetünk a dús aljnövényzetben, vagy betérhetünk a belső terembe, futurisztikus, részletesen kidolgozott szobákban mozoghatunk, lágy megvilágítás mellett. A figurák és az animációk is az eddigi legfejlettebbek, amit PC-n valaha is láttunk. Természetesen ahhoz, hogy a látványt teljes szépségében csodálhassuk, szükségünk

van egy erős gépre, de nem kell senkinek kétségbeesnie: egy gigaherz körüli processzor és egy GeForce 2 már elegendő az üdvözüléshez. A fejlesztők szerint a játék elfut egy P3-500, 128 MB RAM, TNT 2 konfiguráción is, de ebben az esetben nem fogunk lehidalni az effektek tömkelegétől.

### Középpontban a csapatjáték

Az UT 2003 lelke a többjátékos mód – itt fog kiderülni, hogy sikerül-e megismételni az előd sikereit (az UT-ből 2,5 millió példányt adtak el). Most jóval keményebb a szituáció, mert akkor még csak a deathmatch-központú *Quake 3: Arena*-val kellett ringbe szállni, most viszont itt figyel a hihetetlenül népszerű – és ingyenes! – *Counterstrike*, és az előd módjai is konkurenciát jelentenek. Némi játszadozás után azonban kiderült, hogy

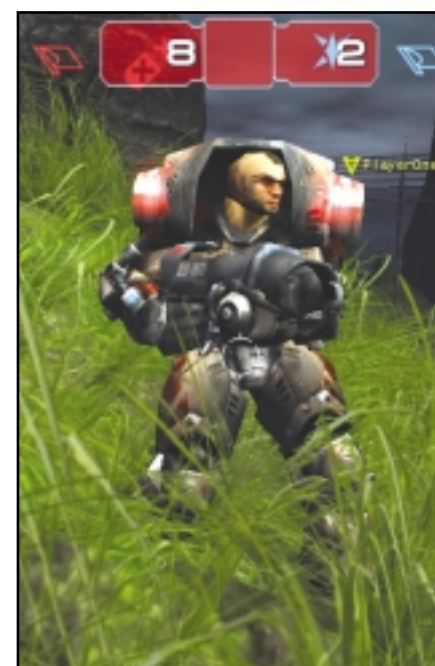
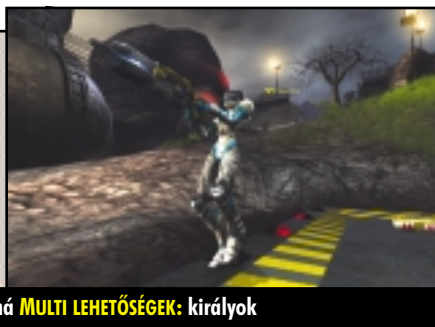
nem kell aggódni az UT 2003 sikere miatt: már a bétaverzió is igen meggyőzőre sikeredett.

A játék feelingje rögtön ismerős: nincsenek túl erős fegyverek, minden átgondoltnak és kiegyensúlyozottnak tűnik. A kissé gyenge kezdőfegyverünket, az Enforcer-t lecserélték az erősebb Assault Rifle-ra. Ennek segítségével többször is megtörtént az, hogy sikerült az újrakezdés után egy fraget begyűjteni, és nem váltunk rögtön valami erősebb fegyverrel felszerelt harcos áldozatává. A Shield Gun viszont kicsit túl kemény lett: szűkebb pályákon durva eszközzé válhat, ha a játékos jobb klikkel bekapcsolja a szinte átláthatatlan energiapajzsot, majd az ellenfélhez közel kerülve, egy bal klikk segítségével hatalmas maflást ad az áldozatának.

A játék feelingje rögtön ismerős: nincsenek túl erős fegyverek, minden átgondoltnak és kiegyensúlyozottnak tűnik. A kissé gyenge kezdőfegyverünket, az Enforcer-t lecserélték az erősebb Assault Rifle-ra. Ennek segítségével többször is megtörtént az, hogy sikerült az újrakezdés után egy fraget begyűjteni, és nem váltunk rögtön valami erősebb fegyverrel felszerelt harcos áldozatává. A Shield Gun viszont kicsit túl kemény lett: szűkebb pályákon durva eszközzé válhat, ha a játékos jobb klikkel bekapcsolja a szinte átláthatatlan energiapajzsot, majd az ellenfélhez közel kerülve, egy bal klikk segítségével hatalmas maflást ad az áldozatának.

### Az új Unreal-motor

A grafikus megjelenítő program neve mostantól szimplán 'Unreal', ugyanis a Warfare szócskát elhagyták mellőle. Maximum 40.000 poligont láthatunk pályánként, amibe még nem számoltuk bele a figurák kidolgozását, ami további 4.000 poligont jelent – karakterenként! Az Epic Games állítása szerint a pályák részletessége 100-szorosa az elődéhoz képest. Azonban a brutális poligon-szám nem minden: a speciális effektsok tömkelege – a szétspriccelő vér, szikrázó kábelek és az aljnövényzet részecske-effektusai is lenyűgözőek, de találkozzunk a játékban Bump Mappinggel, multitextúrás felületekkel, a beleépített „Karma” fizikai modellel, javított hálózati kóddal, és a világon legjobb gépi intelligenciával is. Epic Gamesék szerint egyébként a grafikus motorjuk öt éven át piacvezető lesz, mert az erősebb PC-k megjelenésekor tovább növelhető a poligonszám. (Ez az „öt év” azért egy kicsit vakmerő kijelentés...)



### Egyszemélyes kalandok

Jó hír, hogy most már nem csak hálózattal rendelkezők találják meg a számításkat, mert egész változatos lett az egyszemélyes rész is. „Szeretnénk a solójátékosoknak ugyanazt a csapatmunkát és összjátékot biztosítani, mint ami a multiplayer-partikban is létrejön” – mondja James Schmalz, a Digital Extremis főnöke, és úgy tűnik, szavai valósággá válnak, ugyanis egy új Liga-mód került be az UT 2003-ba. Az egész alapja a botok fergeteges jó intelligenciája. Már az előd is híres volt a gépi játékosok ravaszágáról, most azonban még egy jó adag csapatmenedzselés is bekeült a programba. Minden egyes csapatunkban harcoló bot „életét” mi határozzuk meg, beleértve az összes tulajdonságát is. Minden karakternek három fő jellemzője van, amik egy és száz pont közötti értéken mozognak. A „Pontosság” a célzási képességet jelzi, a „Taktika” a helyes döntések meghozatalánál számít, míg az „Ügyesség” a mozgás gyorsaságát befolyásolja. Botjainkról egy rövid biográfiát is olvashatunk, a portréjukat is megcsodálhatjuk, és mindegyikük rendelkezik kedvenc fegyverrel is – így máris sokkal közelebb érezzük magunkat hozzájuk. A karakterekről kilenc kategóriában statisztika is készül, ezért hamar átlátjuk, melyik arc hányszor győzött, illetve hány fraget gyűjtött.

### Futballmenedzserek előnyben

Csapatunkat támadási, védekezési és „Roaming” felállításba helyezhetjük el – utóbbinál a tagok szabadon mászkálhatnak, nem kell szobavédelmet ellátniuk. Néhány speciális paranccsal az említett beállítások mellett koordinált támadásokat is indíthatunk, amelyben csapatvezetőként mi magunk is részt veszünk. Pályánként van egy minimális és egy maximális létszám, amennyit a botjainkból magunkkal vihetünk. Érdemes egyes pályáknál viszonylag kevés társal menni, mert győzelem esetén – akárcsak egy szerepjátékban – a harcok több tapasztalati pontot oszthatnak szét maguk között. Rá-

### Hat világ harcosai

Összesen mintegy 50 harci figura bőrébe bújva ugorhatunk fejest az ütközetekbe.

Faj	Szülföld	Jellemzők
Egyiptomiak	Anubis	sivatagos homokplanéta
Alienek	Arborea	hatalmas erdők
Juggernautok	Alleria	jég és hó
Nightmare-ek	Puragotry	izzó vulkánvilág
Robotok	Premaka	high-tech műhold
Zsoldosok	Sanctuary	hasonló a Földhöz

### Bombasztikus megmozdulások

A béta verzióban egyelőre a következő multiplayer módok találhatóak: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture-the-Flag, Bombing Run és Double Domination. Az utolsó kettő újdonság: a Bombing Runnál megjelenik a pálya közepén egy bomba, amit az ellenfél bázisára kell szállítanunk. Közben a robbanószerkezetet, mint egy rögbi labdát, ide-oda paszszolgathatjuk egymásnak. Akinél viszont a „labda” van, az nem tud löni, ezért a többiekre hárul a feladat, hogy megvédjék őt. A Double Domination sokban hasonlít a Domination módra (milyen meglepő ☺), de lett egyszerűsítve: továbbra is az a feladatunk, hogy a pálya bizonyos pontjait megszállva tartjuk, amelyek segítségével pontokat gyűjtünk. Most azonban három helyett csak két ilyen hely létezik, ráadásul ezek is sokkal könnyebben megközelíthetőek – így végre megszűnnek az idegesítő ide-oda rohangalások. Ismét vannak minden játékmódhoz Mutatorok, amiket állítgatva változatosságot hozhatunk a történésekbe. Az Assault módot viszont valamért kihagyták a készítő.

**Új Unreal-pályaszerkesztő**

Már önmagában a pályaszerkesztő miatt megéri beruházni az UT 2003-ra, ugyanis a program annyira zseniálisan ötvözi a rugalmasságot és az összetettséget, hogy sokkal kényelmesebb vele dolgozni, mint a korábbi szerkesztővel. Rögtön az indításnál nyilvánvalóvá válik az Epic Games célja: az Unreal-technológia ne egy speciális játékra kihegyezett szoftver legyen, hanem játékok programok alapja. A mod-készítőkre is gondoltak a fejlesztők: egyrészt viszonylag egyszerűen tudunk játék közben átvezető filmeket készíteni, másrészt számtalan előre elkészített dolog (termek, ajtók, falelemek) teszi könnyebbé a pályakészítést. Ideális esetben akár egy óra alatt is elkészülhet egy komolyabb alkotás.

adásul kizárólag a csatákban tudnak „embereink” fejlődni. A focimenedzserek kamatoztathatják tudásukat: három-négy liga után vásárolhatunk szebb és jobb botokat a piacon. Ha

van elég zsetonunk, akár összeállíthatunk egy csupa sztárokból álló bandát is. Tíz gépi csapattal mérkőzünk meg, akikkel a verseny folyamán azt összes játékmódban meg kell küzdenünk. Ha van internetünk, akkor viszont megtehetjük azt is, hogy a hálóra fellépve kihívunk egy másik, ember által irányított csapatot.

**Konzolos pötyögés**

Remek újítás a bioenergia-gömbök használata: ha elintézzük egy ellenfelet, ott marad utána egy zöld színben izzó golyó, amit felszedve különböző apró kis előnyöket tudunk magunknak vásárolni, mint pl. gyorsabb sebesség, vagy magasabbra ugrás. Ezeket az ext-  
rákat bizonyos billentyűzetkombinációk segítségével lehet előhívni, akárcsak a Dodge-Move-ot az UT-ben, ahol egy dupla billentyűnyomással egy gyors jobbra ugrást lehetett előidézni. A folytatásban a fejlesztők továbbmentek, és a négy hivatalos extra mellett (ugrás, kitérés, sebesség és a sebésznövelő „berserker”) további mozdulatokat építettek be, amiknek a kombinációját nekünk kell kitalálnunk – hasonlóan, mintha mondjuk egy konzolos *Tekken*t játszanánk. Mindez azonban némi taktikázást is kíván, mert a Berserker több energiát használ fel, mint az ugrás, ezért meg kell gondolnunk, hogy fölládozzunk-e az energiánkból egy kevés javulás érdekében. Bár a béta verzióban még nem találkoztunk járművekkel, de a végleges változatban már szerepelni fognak. A fizikájuk nagyon reális lesz, annak ellenére, hogy csak néhány pályán használhatjuk őket. Ugyanakkor a mod-készítők kihasználhatják az új egységeket, és remek játéktípusokat ötlhetnek ki, amelyekben a járművekkel is zúzhatunk.

**Évről évre jobb**

A mod-készítőket különben is a tenyerükön hordják a fejlesztők: az UT 2003-hoz mellékelnek egy új pályaszerkesztőt (lásd a keretes írást!), amivel sokkal egyszerűbb lesz az építkezés. Ezenkívül gondoltak a neten játékosokra is – nem sokkal a program megjelenése után



elkészül egy klán-szoftver is, ami a ligák lebonyolítását teszi sokkal könnyebbé. Az, hogy az UT 2-t, UT 2003-ra neveztek, sokakat megzavart – nem volt egyértelmű, hogy a rajongóknak ezek után követniük kell-e az EA Sports kedvelők példáját, akik évente beruháznak a legújabb EA részbe. A válasz erre: igen is, meg nem is. Valóban lesznek viszonylag gyakran kiegészítések és update-ek, de ezek hasonlóan az UT négy kiegészítő bonusz csomagjához, ingyenesen is letölthető változatban jelennek meg. A kutya ott van elásva, hogy annak idején az UT „Év játéka” verzióknak is akora sikere volt, mint az eredetinek. Ezért a jövőben nem Arany-, Platina-verziókat adnak ki, hanem évszámokkal jelölik a változást. Ebből következik, hogy míg az UT 2003 alapjaiban különbözik az UT-től, a 2004-es verzió nem fog drámai változtatásokat tartalmazni – sokkal inkább új modokat, játékmódokat és pályákat. Aggódásra tehát semmi ok. Visszaolvasva a leírtakat, kicsit furcsának hatnak, lévén szinte semmi negatívum nem szerepel bennük. És a valóság tényleg az, hogy nehéz hibát találni a játékban. Bár a teljes verzióig még lesznek változtatások, de képtelen, hogy sikerül olyat beleszúrni, ami lerontaná az összehatást. Úgyhogy nincs is más dolgunk, mint kívánni azt a rövid időt, míg megjelenik a proggi, és új királyt üdvözölhetünk a trónon. (Amely legalább a *Doom III* megjelenéséig uralkodni fog.)

Uhu

**Unreal Tournament 2003**

www.unrealtournament.com

**MÁR MOST PROFI**

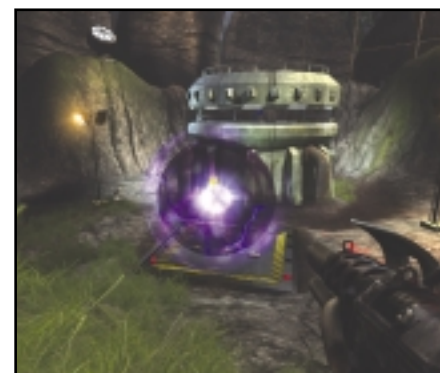
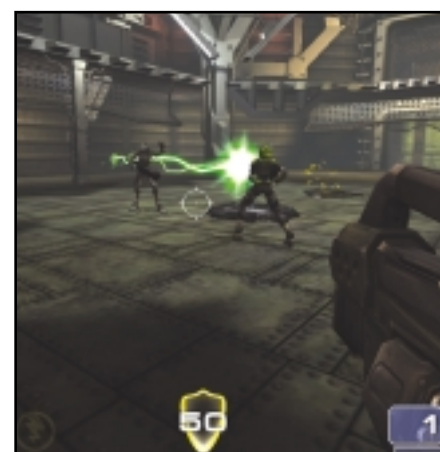
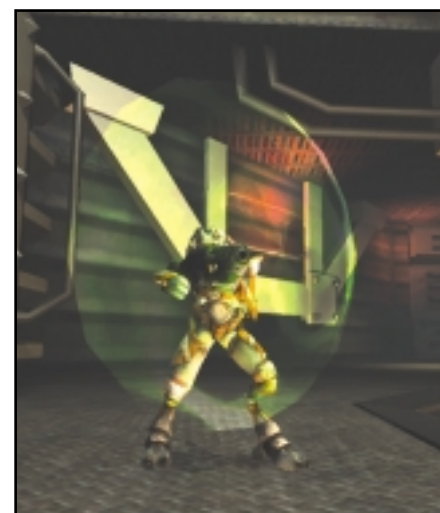
- profi botok
- jól kiegyensúlyozott fegyverek
- atom grafika

**JAVÍTANI KÉNI**

- kicsit kevés játékmód

**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**

Megjelenés: 2002. ősz





Kiadó: Electronic Arts, Fejlesztő: Digital Illusions

# BATTLEFIELD 1942

„MA HÁBORÚ VAN, HOLNAP BÉKE...”



**KATEGÓRIA:** real-tactical FPS + szimulátor **KÖRNYEZET:** II. világháború **NEHÉZSÉG:** nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** feltétlenül **MULTI LEHETŐSÉGEK:** vannak



**M**ilieszelhanagyleszel? – Pilóta!” – vágja rá minden gyerek. Az egyre népszerűbb második világháborús játékok között a Battlefield 1942 kínálja a legtöbbféle karriert: lehetünk pilóták, tankvezetők, mesterlövészek, sőt akár orvosok is – a család büszkesége ☺! Aki szereti a szimulátorokat, az FPS játékokat erős taktikai elemekkel fűszerezve, annak feltétlenül ki kell próbálnia a BF 1942-t.

Sokan szótkák egymással szembeállítani a *RtCW*-t és a *MOH:AA*-t, hiszen stílusát tekintve mind a kettő második világháborús FPS játék, és nagyon sok közös vonásuk van. Az Electronic Arts és a Digital Illusions nem tartozik ehhez a csoporthoz. Ők inkább összegyűrték a kettőt, ugyanis a Battlefield 1942-ben nemcsak sima katonaként v'ghatunk bele a feladatba, hanem öt különböző szerep közül választhatunk.

## Válasszunk karaktert!

Első a scout (felderítő járó), amelynek feladata leginkább az ellenség kikémlelése és a frontvonalak támogatása. Ehhez jó szolgálatot tesz mesterlövészpuskájá, csakúgy, mint az a képessége, hogy az ágyúkat, tankokat a távcsövével segítse a célzásban. Nem kimondottan közelharcra tervezték ezt a karaktert. Mivel egyedül ez a kaszt kapja meg a mesterlövészpuskát, ezért a „scout” látja el ezt a szerepet is. A tipikus katona szerepét tölti be az „assault”: gépfegyverrel és sok tölténnyel felsze-

„Meg kell tanulnunk a le szállás azon módját is, amikor a gép egyben marad.”

relve ő az, aki az első sorokban harcol. A járművek legfőbb rémálma a rakétával felpakolt „antitank” kaszt: mivel a lőszer nála igen korlátozott, ezért aki ezzel a típussal akar játszani, az nem árt, ha jól bánik a pisztollyal is. Amennyiben megsérülünk, olyankor jön jól a „medic”, aki könnyű gépfegyverrel ellátva nem igazán a harcra lett kiképezve. Végezetül a műszaki dolgok mestere az „engineer” (utász): TNT, akna és egy puska mellett még a javításhoz szükséges csavarkulcs is mindig nála van.

## Gondózkodjunk, Béliám!

Játékmenetét tekintve a Battlefield 1942 háromféle módot különböztet meg.

Elsőként a szokásos Team Deathmatch áll rendelkezésünkre. Ebben az esetben mindkét csapatnak van egy-egy bázisa, ahonnan indul, és a körben legtöbb fraget elért csapat nyer. Azonban a Battlefield 1942-ben nemcsak egy HQ áll rendelkezésre, hanem a terepen több albázis is el van helyezve. Némelyiknél időnként tankot, repülőt vagy egyéb járműveket kap a területet tartó csapat. Természetesen, ha az ellenfél elég ügyes, akkor ellophatja ezeket a járműveket. A két HQ kivételével bármelyik albázis elfoglalható, de

lyik albázis elfoglalható, de pont nem jár érte.

Második a Capture the Flag mód. Ebben az esetben mindkét oldal főbázisán van egy zászló. Pontot ennek

a zászlónak a megszerzésével lehet szerezni. Természetesen nem elég, ha megvan a lo-bogó, azt vissza is kell juttatni saját terítóriumunkra. Itt is vannak albázisok, amelyeket mindkét oldal bevehet. Ha valamelyik csapatnak sikerült a zászlót elvinnie, akkor igencsak szietnie kell, mert az ellenfél a navigációs térképen folyamatosan nyomon tudja követni a mozgását (azaz a zászlójuk mozgását). Ebben az esetben csakis a sikeres „rablások” adnak pontot, itt a szerzett fragek nem számítanak. A harmadik mód a Conquer névre hallgat. Ebben az esetben van egy védő és egy támadó csapat. Ilyen-







# DIGITÁLIS DÍVÁK

És a játékipar megteremté a „nőt”...

Hatalmas mellék, formás fenekék, érzéki ajkak és csábos mosolyok: a digitális nők tökéletesen megfelelnek minden hímnemű számítógép-játékos titkos álmának. Lara Croft megjelenése óta a női karakterek reflektorfénybe kerültek, és az idealizált régész nő hatalmas sikere óta virtuális oldalbordáink a megmentésre szoruló, dögös csinibaba köréből kijutva, egyre többször található főszerepben. De vajon mi lehet a pixel-dívák villámgyorsan növekvő népszerűségének oka? Pusztán a szép idomok voyeurkodásáról, vagy ennél összetettebb jelenségről van szó? Hatoldalas fókuszunkból mindent megtudhatsz a digitális nőkről, amit már eddig is tudni akartál, csak nem merted megkérdezni...☺

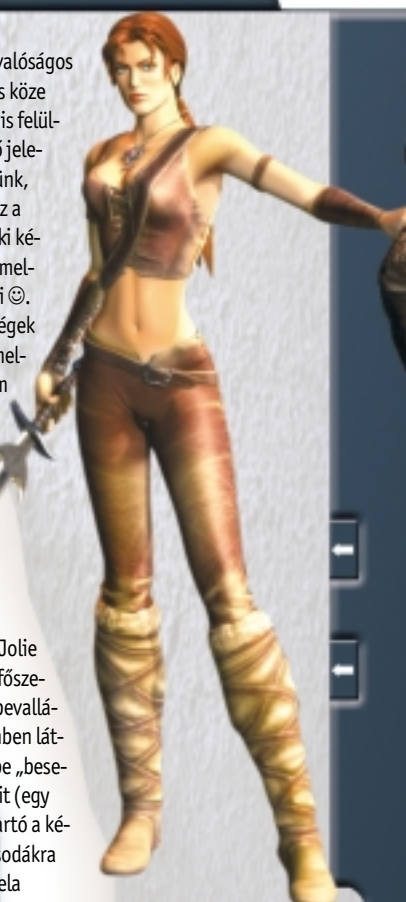


A számítógépes játékok örök kihívása, hogy készítők igazán *emberi* karaktereket alkossanak, akik annyira élethűek, hogy hatásukra teljesen belefeledkezünk a program mesterséges univerzumába. A *valós* világ szimulálása terén talán Will Wright alkotta a legnagyobbat a *The Sims*zel – nem véletlen, hogy a program és kiegészítői azóta is szinte állandóan ott ücsörögnek a toplisták tetején, és az meg igazán eseményszámba, ha végre valaki a második helyre tudja „taszítani” őket. Amikor viszont női hősnőkről beszélünk, a *The Sims* csak nagyon ritkán merül fel, hiszen nekünk, álmodozó férfi játékosoknak hétköznapijaink oldalbordáinál sokkal izgalmasabbak az eszményített femme fatale-ok. (A *The Sims* megdöbbenő népszerűségében szerintem nagy szerepet játszik, hogy a női vevőket is igen nagy számban megtalálta.)

**Végzetünk asszonyai**

A számítógépes „femme fatale” (a végzet asszonya) a hollywoodi „végzetesen” gyönyörű hősnő „továbbfejlesztett” változata. Míg a klasszikus amerikai filmek díváit csak időnként nyúlunk fejverhez, hogy vonzerejük beteljesítéseként végül például golyóval veszejtsék el a behálózott férfihőst, a modernebb akciófilmek és főleg a számítógépes játékok hőlgyei már igazi pisztolyzsonglőrök. Lara Croftnak és társainak köszönhetően a női főszereplő karakterek nagyszerűen „emancipálódtak”: legalább annyira kemények, továbbá éppoly jól bánnak a fegyverrel, mint férfi partnereik, emellett pedig elszántak, agyafúrtak és ugyanúgy semmibe veszik a rivális hímnemű kalandorokat. A femme fatale-oknál tartva érdemes példaként megemlíteni a *Max Payne*-ben szereplő Monát (Max „végzetasszonynak” is hívja a nőt), aki először sikeresen elcsábítja a felesége és lánya miatt megkeseredett, örülten öldöklő, paranoiás zsarut, később pedig kábítószeres whiskey-t itatva vele majdnem el is pusztítja. Lara Croftot már mi irányítjuk, de ő is sokat merít a híres akciómozikból: *Indiana Jones*-féle kalandokat élhetünk át vele, és két pisztolyával úgy lő egyszerre, mint a John Woo-filmek hősei. Lara iszonyúan dögös, de

természetesen a valóságos nőhöz vajmi kevés köze van: ha az Indyét is felülmúló hajmeresztő jelenetektől eltekintünk, még akkor sincs az a wonderwoman, aki képes lenne ekkora mellettel ennyit futni ☺. A színészi képességek és a hasonlóság mellett nyilván az sem lehet véletlen, hogy a *Tomb Raider* mozifilmhez ép-



pen Angelina Jolie szakította le a főszerepet: még saját bevallása szerint is a filmben látható nagy kebleibe „besegítettek” egy kicsit (egy „megfelelő melltartó” csodákra képes... ☺): Pamela Anderson vagy egy másik kebelcsoda bajosan hajtotta volna végre a filmben látható mutatványokat... Persze az eredeti *Tomb Raider* játék készítőinek valószínűleg egy pillanatra sem fordult meg a fejükben az a gondolat, hogy reális nőt alkossanak: az eredeti cél az volt, hogy a látványos, de hosszú távon unalmas bolyongások során a játékos ne egy szteroidoktól duzzadó izompacsirtát, hanem egy gyönyörű nőt irányítson. A „gyönyörű” szót persze mai szemmel nézve idézőjelben kell érteni: Lara Croft piramismellei és szögletes feje a kor technikai igényeinek még épphogy megfelelt, de mai szemmel vissza-

**Lara Croft**

**Foglalkozás:** Régész és kalandornő

**Először virtuális porondon:** Tomb Raider (1996)

**Származási hely:** Teljesen új karakter

**Kedvenc fegyvere:** Két darab Walter PPK

**Élettartam:** Lara él, él, és élni fog

Lara Croft egyszerű játékhősnőként kezdte, de a *Tomb Raider* hatalmas sikere után igazi sztárrá nőtte ki magát. Ez volt az első eset, hogy a főszereplő karakter sikere túlmutatott magáén a programén is. A *Tomb Raider* újabb és újabb (egyre kevésbé változó) részei – a készítőik eredeti elképzelései és nyilatkozatai ellenére – egyre inkább csak Lara Croft hatalmas népszerűségére alapoztak. Az igazán érdekes az volt, hogy pont abban az évben fulladt ki a *Tomb Raider*-szekér (a kiábrándító *Chronicles* után nem készült újabb rész), amikor végre megérkezett a szép bevételt hozó mozifilm. Sebaj, úgy tűnik, jót tett Larának az egyéves kényszerszabadság: az *Angel of Darkness* óriási durranásnak ígérkezik...

EXTRA





## Druuna

**Foglalkozás:** Túlélő  
**Először virtuális porondon:** Morbus Gravis (2001)  
**Származási hely:** Serpieri erotikus sci-fi képregényei  
**Kedvenc fegyvere:** a bájai...  
**Élettartam:** Druuna egyeseknek (képregényrajongók) istennő, mások (játékosok) már azt sem tudják, kicsoda...

Serpieri sajtóságos világában él Druuna, a gyönyörű lány, akinek teste a klasszikus szobrokat idézi. Mint a *Heavy Metal FAKK2*-nél, itt is gátat kellett szabni a játékban az eredeti képregények néhol eléggé explicit módon ábrázolt szexjelenteinek. Ha a *Morbus Gravis* emellett egy remekbe szabott program lenne, akkor nem panaszkodna senki, de sajnos pocskéra sikeredett. Nagy kár érte, mert nem csak Druuna izgalmas női karakter, hanem az eredeti sztori és sci-fi univerzum is nagyon magával ragadó.

Archer Lara Croft után talán a második legnépszerűbb női karakter a számítógépes játékok világában. Nem találkozzunk erotikus jelenetekkel April Ryan, a *The Longest Journey* című kalandjáték hősnőjének viszontagságai közben sem. April ennek ellenére emberibb mint Lara vagy Julie Strain, mert külső megjelenését és személyiségét nem a túlhangsúlyozott szexualitás jellemzi. April Lara Crofthoz képest szintén jobban kidolgozott figura, de ezt részben a kalandjáték műfajának is köszönheti, hiszen nem szörnyek tömkelegét kell lemészárolnunk vele, hanem a beszédképességét kell kamatoztatni. (Miközben Lara és dupla lökhárítós kolléganői csak a játékok elenyésző részében szólalnak meg...) Mivel a dramaturgia a történetorientáltabb játékok okán kifinomultabb, ezért maga April is az: jóval emberibb, és bizonyos szempontból nőiesebb is, mint Lara, pedig egyébként csak egy átlagos kamaszlányt testesít meg.

A most tesztelt *Syberia* című fókuszjátékunk hősnője még Aprilnél is jobban kidolgozott, érettebb digitárva. A harminc év körüli Kate Walker egy kicsit olyan – külsőre is – mint egy felnőtt Miss Ryan: határozott ügyvédnő, kamaszos vágyálmok és ábrándok nélkül, de realistább hozzáállása persze a kalandok során megváltozik... Benoit Sokal fantasztikus ábrái és sztorija mellett a *Syberia*t belakó karakterek teljesen hitelesek, és az a leginkább Kate-re vonatkozik. A játék során állandóan telefonhívásokat kap, és az anyjával, barátjával, főnökével tartott kapcsolatrendszerén keresztül alaposan megismerhetjük. Kate Walker jelen pillanatban talán a legéletszerűbb női számítógépes főszereplő a „piacon” – anélkül, hogy egy *The Sims*-féle életszimulátorban találkoznánk vele.

Egy kicsit másképpen rúgja fel a „nagy mellű cica-baba” sablonokat az Electronic Arts *Alice* című akciójátékának főszereplője. Lewis Carroll híres művének alternatív folytatása egyfajta torz tükrön keresztül mutatja be az eredeti regény óta felcseperegett kamaszlány élettörténetét. Alice-t rettenetes tragédia éri: egy tűzvész során elveszíti szüleit, nem bírja feldolgozni a traumát, ezért egy viktoriánus korabeli elmeegógyintézetbe zárják. Az örült

## Larának ügynöke lesz...

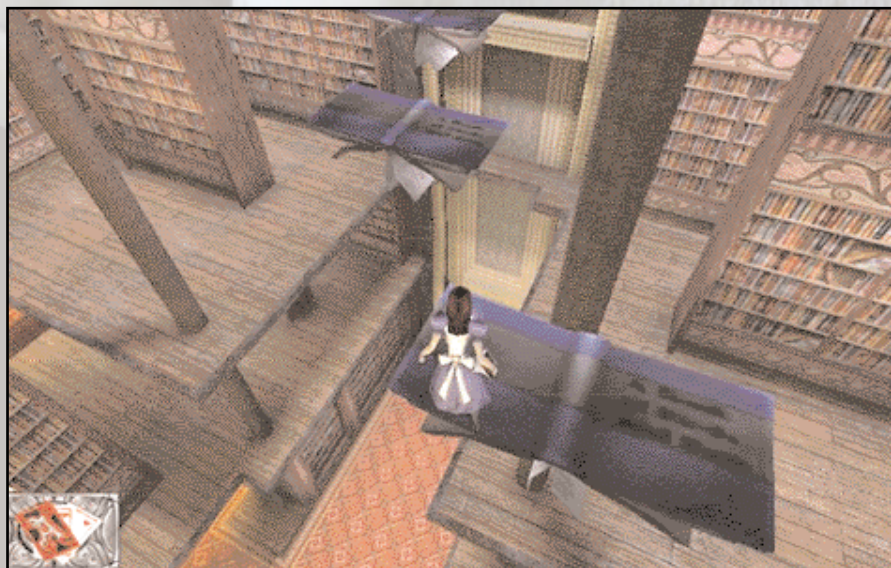
Minden hollywoodi sztárnak van ügynöke, ez eddig nem akkora szám... Igen ám, de Lara Croft nem valóságos, élő csillag és mégis egy külön ügynökség foglalkozik vele! Méghozzá a hollywoodi filmipar legbefolyásosabbika, a Creative Artist Agency! A hivatal egyik képviselője szerint ez teljesen érthető, hiszen Lara már nemcsak játékfigura, hanem egy egymilliárd dolláros brand (márka), és a 12 és 25 év közötti fiatal fiúk és férfiak 95 százaléka ismeri! Hát ez tényleg nem semmi...

kamaszlánynak saját vízióin keresztül kell különféle képzelt szörnyeket és rémképeket legyőznie, hogy végül józan eszét megtalálhassa. A groteszk és véres játékban Alice többek között egy konyhával harcolva nem habozik, hogy kegyetlenül széttrancsírozza legrémesebb – képzelt – ellenségét is, ugyanakkor a játék közben elvesztett barátait kislány módjára siratja meg. Akciójátékról lévén szó, Alice kevesebbet beszél April Ryannél vagy Kate Walkernél, mégis talán ő az eddigi legeredetibb és legérdekesebb pixelárva. Erotikáról itt persze szó sincs: Alice vad tekintetével és örült mosolyával vált igazán népszerűvé.

## A poligonszám nem elég...

Mindezek ellenére sokat kell még fejlődniük a jellemábrázolás terén a női főszereplők kiagyalóinak. Alapjában véve – csakúgy, mint a számítógépes játékpiacon – a digitális diváknál is a marketing farkastörvényei uralkodnak, és amíg a jól dekoltált, irrealisan nagy mellű, keveset beszélő és többet „akciózó” cicusok több pénzt hoznak a házhoz, addig a játékok nagy többségében nem fogják erőltetni a valóságosabb női karaktereket. Pedig utóbbiak is nagy szükség van, különben a női főszereplős játékok egysíkúvá válhatnak. Nem véletlen egyébként, hogy a folyamat elindítójának, magának Miss Croftnak is alaposan meg kellett változnia a következő, jóval darkosabb hangulatú *Tomb Raiderre*. Az előzetesek alapján az *Angel of Darkness*ben, hála a hitelesebb sztorinak, nem (csak) egy nagy mellű női Indiana Jonest, hanem egy emberibb Larát ismerhetünk majd meg. Amennyiben ez tényleg így lesz, akkor Miss Croft megint gyorsan a szívünkbe lopja majd magát...

## Bad Sector



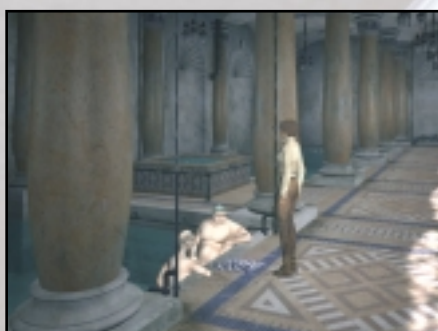


Kiadó: Microids, Fejlesztő: The Magic Square

# SYBERIA

EGY ÜGYVÉDNŐ LEGHOSSZABB UTAZÁSA

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



**B**enoit Sokal francia képregény-rajzoló különös világaival először az Amerzone című kalandjátékban ismerkedhettek meg a PC-tulajdonosok. A kanadai Microids 1998-as programja a Myst utáni korszak egyik legnagyobb sikerű kalandjátéka lett Európában. A zseniális képzelőerővel megáldott alkotó most, majd fél évtized elteltével egy új, minden addiginál bámulatosabb játékkal lepte meg kedvenc műfajának rajongóit.

A Syberia furcsa, nyugtalanító intróval indul. A szemerkélő esőben egy komor temetési menetet látunk, a koporsóban nyugvó halottat azonban nem élő emberek, hanem gépiesen lépkedő, lehajtott fejjű, ütött-kopott bábuk kísérik utolsó útjára, azaz egy nagy kovácsoltvas kapuval megnyíló szürreális temetőkapolna felé. A különös intró hangulata az egész játékra rányomja a bélyegét: a melankólia és a feszültség egymásba játszása, a valós és a szürreális, valamint a mechanikus és az élő világok összeolvadása egyedülálló atmoszférát teremt.

Az intró végén főhősünk, Kate Walker egy isten háta mögötti francia hegyvidéki falu, bizonyos Valadilene régimódi szállodájában találja magát. Kate egy amerikai cégnél dolgozik ügyvédként, s ebbéli minőségében meglehetősen unalmas munkákat végez. A mostani küldetés is rutinfeladatként indul, a csinos hölgynek ugyanis egy szerződést kell tető alá hoznia a településen működő Voralberg játékgár tulajdonosával, a kripta és anyagi csőd szélén táncoló Anna Voralberggel. A formálisnak tűnő hivatali aktust azonban megszakítja az idős asszony váratlan halála, és az a tény, hogy az üzem örökösödési joga egy Hans nevű eszelős testvérre száll, akinek évtizedek óta nyoma veszett. A játék végcélja Hans Voralberg kézre kerítése: a nyomozás egyre szürreálisabb világok és titokzatosabb kalandok felé sodorja a gyanútlan hősnőt.

**Hull a hó, fú a szél, Sokal a mamutról mesél...**

Miután feltérképeztük a szállodát, első utunk a közjegyzőhöz vezet, onnan pedig a magányosan árválkodó kastélyal, nagy kerttel, kihalt összeszerelő üzemekkel és pályaudvarral rendelkező hatalmas Voralberg-birtokra juthatunk. Egy szellemileg visszamaradott, Momo nevű árva kisfiú segítségével a kastély padlásán megtalálhatjuk Anna Voralberg titkos naplóját. A mintegy harminc év családi történetét feldolgozó monstre irományból kiderül, hogy a gyermek Hans hanyattatásai a közeli hegyekben rejtőzködő, mamutokat ábrázoló barlangfestmények felfedezése után kezdődtek el. A sziklákon óvatlanul mászkáló fiú a mélybe zuhant, és kómába esett. Bár Hans szerencsésen felépült a betegségéből, sosem lett újból teljes ember, és hamarosan egy különös mánia hatalmasodott el rajta: gondolatainak, képzelődéseinek egyetlen tárgya a barlangban látott mamut lett. A fiú eszelős intenzitással kezdte rajzolni az ősi gigászokat, majd apja mesteriségét kitanulva mechanikus játékokat kezdett szerkeszteni, végül megszőkött Valadilene-ből, hogy a titokzatos körülmények között „kipusztult” állat nyomába eredjen. A krónikus mamutmániában szenvedő Hans Voralberg utáni hajszá végcélja a havas-fagyos orosz tájegység, Syberia. A vonatút egyfajta képzelt Európán és Ázsián át vezet, és olyan fura helyszíneket érint, mint pl. Barrockstadt egyetemi városa, a futurisztikus Komkolzgrad vagy Aralbad misztikus vidéke.

**Fogaskerék-szívek és gépolaj-könnyek**

Benoit Sokal, ahogy ez az Amerzone-ból is kiderül, nagyon erősen vonzódik a reális és a képzelet dimenzióinak összekapcsolásához: a kettő egybejuttatásával furcsa, „itt is vagyok, ott is vagyok” érzést teremt. Ezt szolgálják az ismerős, mégis kifacsart hangzású város- és tájegységnevek, illetve a különféle beszélő nevek. Akárcsak az Amerzone-







Kiadó: THQ, Fejlesztő: Funatics

# ZANZARAH

**MESE A TÜNDEKRŐL, TÜNDEKRŐL ÉS EGY TÜNDEBÜNDIRŐL**

**KATEGÓRIA:** akció-RPG **KÖRNYEZET:** mesés fantasy **NEHÉZSÉG:** nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** multiban talán **MULTI LEHETŐSÉGEK:** megfelelőek

A mesékben a tündérek kicsi, szárnyas, repkedő lények, csilámport húznak maguk után, és általában a királyfi vagy más hős segítségére sietnek. Bár ettől az image-től az apró lények alapvetően a Zanzarah-ban sem térnek el, a Funatics legújabb progija mégis alaposan megbolygatja a számítógépes játékokról alkotott elképzeléseinket. Az első blikkre hagyományos *Tomb Raiderre* emlékeztető programban ugyanis, egy fiatal angol lányt irányítunk Amyt, aki a mesés világba kerülve tündéreit RPG-szerűen fejlesztgeti, egy kicsit a *Magic: The Gathering* módon, változtatja, hogy aztán a *Quake: 3 Arenára* erősen emlékeztető összecsapásokban győzzön le más tündéket és mestereiket. Nem, tényleg nem kaptam napszúrás, olvasd tovább, ha nem hiszed!

Elképesztőek ezek a németek! Éveken keresztül fejlesztettek valamilyen csodás játékot (például: *AquaNox*), aztán ahelyett, hogy azonnal megpróbálnák bevenni az angol nyelvű piacot, inkább csak szép ráérősen fordítják le anyanyelvükről a stuffot (*Gothic*), és ezt a verziót – enyhén szólva – nem reklámozzák

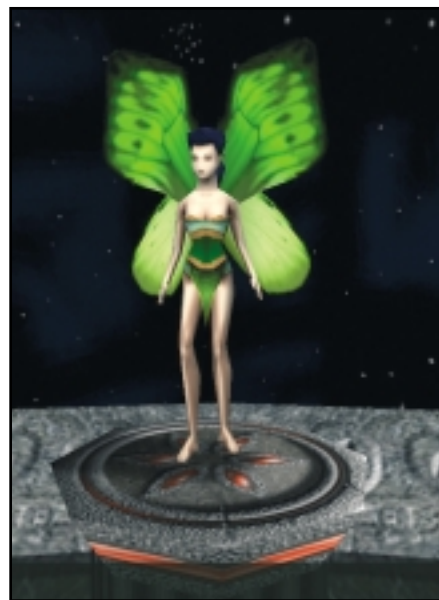
A piac alaptörvényét megbontva (erőszak, erőszak és még több erőszak) szinte teljesen száműzik programjaikból a különféle durva halál-nemeket: náluk mindenki udvariasan és vértelenül hal meg, és lelke gyorsan a mennybe száll (*Settlers* sorozat). Valahol ezeket a jegyeket foglalja magában az Európában a *Cultures* játékokról elhíresült Funatics Zanzarah-ja is. Megint egy elpuszkázott lehetőség, hiszen a kiadó THQ majdnem nulla reklámmal forgalmazza a játékot, pedig ezúttal tényleg egy kreativitástól túltengő alkotásról van szó.

## Másvilág

A játék főszereplője, Amy átlagos angol kislány, aki egy varázskönyv segítségével Zanzarah-ba, egy párhuzamos világba kerül, ahol elfek, tündérek és másféle mesés lények éldegélnék. A különféle portálokon keresztül valamikor még szinte bárki könnyedén oda látogathatott, de a mindent tönkretév emberek addig piszkálták a mágikus lényeket, amíg két druida meg nem elégelte a dolgot, és lezárta a világok közötti átjárást. A Zanzarah-ban élő kreatúrák azonban egymás között egy proféciáról sutognak, amely szerint egyszer jön majd egy ember, aki ismét egyesíti a világokat, és meggyógyítja őket. És ki más lenne ez a „Messiás”, ha nem Amy, egy tizenkilenc éves lány, aki egy goblin segítségével Zanzarah-ba teleportálódik? (*Hmm... Hasonlót mintha már hallottam volna valahol... Csak nem a *The Longest Journey*-ben?*)

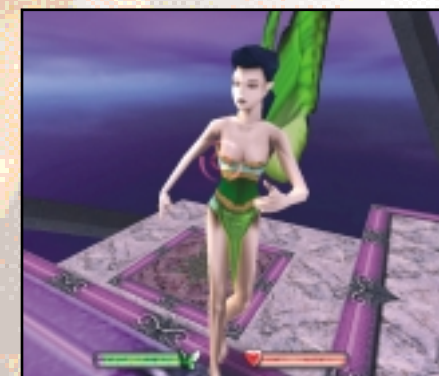
Mielőtt a játék erejéit taglalnám, rögtön egyik nagy hibájával kezdem, ezzel megmagyarázva, hogy Amy miért nem kapott helyet mostani női főszereplős fókuszunkban. Sajnos a készítők egyáltalán nem vették a fáradságot, hogy Amy ka-

arakterét – legalább minimális szinten – kidolgozzák, így a helyére egy ipari vas-munkás, egy biztosítási ügynök vagy akár egy szenátor is kerülhetett volna. Hogy mi hiányzik leginkább? Nos, Amy sohasem beszél, csak *kikérdez másokat*. Családjáról, barátairól, előző életéről, érzelmeiről, szóval magáról a lányról pedig nem tudunk meg szinte semmit. Szerintem ez nagy hiba, mert így nem kötődünk eléggé a főszereplőhöz, ami viszont a legtöbb játékban rendkívül fontos a beleéléshez.



## „Gyere fel, megmutatom a tündérgyűjteményemet!”

E kis kritikai kitérő után térjünk vissza a játék erejéihez. A Zanzarah zseniális elegyét alkotja a felfedezésnek, a harcoknak és a különféle mágikus lények és tárgyak begyűjtésének. Varázslatos világába kerülve Amy hamarosan „tündérgyűjtővé” válik, amit nem néznek túl jó szemmel a sötét elfek (akik még csak távolról sem hasonlítanak Drizzt Do'Urdenre ©), akik ezt megpróbálták mindenkinek megtiltani. Pedig Zanzarah-ban tündérek nélkül nem nagyon lehet érvényesülni – körülbelül olyan, mintha Los Angelesben nem lenne autók. Ha már egyszer szereztél ilyen lényecskeket, harcolni tudsz velük, ezáltal pénzt, tapasztalatot, tárgyakat szerevezve, és persze így tudsz előrehaladni



a játékban is. Az első tündéretet még ingyen megkapod a segítőkész, jószágos elfektől, de ezután már mind-egyiket neked kell elfognod, a különféle helyeken szabadon heverő vagy megvásárolható mágikus kristályok segítségével. Rengeteg tündért birtokolhatsz, de egyszerre csak ötöt irányíthatsz, amelyek közül a kiválasztott vezér állandóan mögötted repked, miközben Zanzarah világában barangolsz. A tulajdonodban lévő kis lények között egyetlen helyen, a londoni lakásodban válogathatsz: itt tudod bevinni és eltávolítani az újdonsült szerzeményeket a csapatba, illetve a csapatból.

Maguk a tündérek minden sikeres csata után szintet lépnek, a hagyományos szerepjátékok

módjára gyorsaságuk, varázslatpontjaik és egyéb tulajdonságaik is folyamatosan fejlődne. Így, ahogy szép lassacskán előrehaladsz a játékban, tündéid egyre táposabbak lesznek, de hamar rá fogsz jönni, hogy bizonyos fajtájúak (felhasználható varázslataik miatt) majdnem teljesen hatástalanok egy adott ellenségtípussal (vagy egy nagyobb csata során több típussal) szemben, úgyhogy „paklidat” lehetőleg úgy kell kialakítanod, hogy minden kihívásnak megfeleljen.

Ez a játék legnehezebb része, ugyanis nagyon nehéz kitapasztalni, hogy az egzotikusabb, rivális tündérek ellen mi a leghatékonyabb. Amikor erősebb ellenséges tündér állja utadat, és saját öt lényecskéddé varázslatai szinte semmit sem érnek ellene, akkor addig kell másfelé keresgélned, amíg nem találsz egy olyan típusút, aki eredményesen tudja felvenni ellene a harcot.

## Tündérvárás

Persze kis szárnyas fejedésainknak fejlődniük is kell, hogy egy magasabb szintű ellenséges tündért leverjenek. A sikeres harcok után növekvő varázslatpontjaiknak köszönhetően újabb varázslatokat tanulhatnak meg, amelyekkel aztán a csetepaték során sütogethetik, fagyasztthatják, dermeszthetik, vagy egyéb módon készíthetik ki a rivális lényecskéket. Ezeket a büvigéket különféle kereskedőtől vásárolhatjuk meg, akiktől kis pénzösszeg fejében a véletlenszerűen megkevert kínálatból lehet válogatni. (Ez szerintem már erőltetett és felesleges tervezői döntés volt, mert csak belezavar az amúgy sem egyszerű szabályokba.) Az igazi nehézséget az okozza, hogy nem mindegy, milyen varázslatot kinek veszünk meg, ugyanis a tündérek kis mágiatartó „kaptáraihoz” különféle alakzatok (kör, négyzet stb.)

vannak hozzárendelve, és az újszülött mágiákat

csak a megfelelő helyre berakva tudjuk használni. Hogy még bonyolultabb legyen az egész, bizonyos varázslatok rendkívül hatékonyan működnek egyes ellenségekkel szemben, mások viszont szinte teljesen hatástalanok, úgyhogy alaposan ki kell tapasztalnod, milyen típusúti ki ellen vetsz be. A „mágiamedvedzséls” bizony jó sok idődet el fogja venni...

A kis lények mellett még kártyákat is gyűjthetünk, amelyekkel a megfelelő tárgyakat és tündéinket kombinálva a játék újabb, eddig feltérképezetlen részeit fedezhetjük fel. Például találunk egy air eddyt, de ezt addig nem tudjuk használni, amíg nem találunk hozzá air tündért és egy air kártyát. Ez a játéknak a sztori szempontjából is fontos része, ugyanis Amynek előbb meg kell találnia a világ kapuit lezáró druidákat, mielőtt újra egyesítené az embereket és a tündérek létsíkját.

ZANZARAH 84%  
DARKENED SKYE 78%



**Aranyos kis tündér-kvék**

A készítő – számomra – meglepő döntése volt, hogy a harcokat egyfajta repkedős *Quake 3: Arena* típusú FPS-sel oldották meg. Nehéz lenne ezen a téren az id-t felülmúlni, vagy akár csak felérni is (most az *UT* kontra *Q3* vitába ne menjünk bele ☺), és sajnos ez nem is jött össze a Zanzarah készítőnek. A semmiben lebegő pályák rendkívül sokszor ismétlődnek, és túl sok tervezői kreativitás nem szorult abba az arcba, aki ezeket kitalálta...

Pedig a küzdőtér nagyon „misztikus”: a valós és a tündérvilág után a harmadik térben az asztrálisban kell harcolnunk. Tündéréinkkel az egér bal gombjával süthetjük el az aktuális varázslatot, a jobbal pedig szárnyalhatunk. Varázslataink a támadó és védekező fajtájuk között oszlanak meg, és a csata hevében külön gombokkal kell kapcsolgatnunk a két típus, illetve maguk a mágiák között is. Hogy a készítő egy kicsit még jobban elbonyolítsák a harcot, azzal is megkavarták, hogy minél hosszabban tartjuk lenyomva az egér gombját, annál erősebb az elsütött spell, de ha ezt túl sokáig csináljuk, akkor saját magunkat sebezük meg! Ráadásul az ellenség egy jól bevitt lövéssel megzavarhatja a koncentrációt, sőt vannak olyan bűvigék, amelyek lelassíthatják a feltöltődést!

Mindezek mellett még a repkedésre is figyelniük kell: az egér jobb gombjának állandó nyomogatásával tudunk felemelkedni, viszont folyamatosan csökken az ehhez felhasználható energia. Szóval jópofa ez a *quake*-es rész, de szerintem nem kellett volna ennyire erőltetni – talán ehhez a típusú játékhoz egy RPG-szerű körökre osztott rendszer megfelelőbb lett volna...

**Kifestőkönyv fantasybe öntve**

A játék grafikája általában véve nagyon jó, az effektusok, színek, textúrák igazán varázslatos hangulatot teremtenek. Cinikusabb szemmel nézve talán „túl sok is a jóból”: a tarkabarka, mesekönyvszerű megjelenítés kicsit édeskés hangulatot teremt, ami elsősorban a dark fantasyhez szokott lelkemnek egy kicsit már túlzás... De hát ez nem a *Dark Omen 2* ☺.

A környezet szerencsére kellően változatos: sötét erdővel, mocsarakkal, hegyekkel, továbbá másféle helyszínekkel is találkozunk, úgyhogy a felfedezés öröme elég erős ahhoz, hogy sokáig ne unjunk rá a játékra.

A grafikánál még tökéletesebb a zenei aláfestés: a menü részben hallható ének annyira hangulatos (kicsit a Clannad nevű együttes számaira hasonlít), hogy többször is meghallgattam, és sokáig csak ezért kavartam a különféle beállításokkal. A muzsika mellett a hangokra sem kell panaszkodnom: nagyon jópofa, ahogy a különböző lények *Sims*-szerű, furcsa halandzsanyelven beszélnek, de mindegyiküké másfajta, és jellegzetesen valamilyen emberi nyelvre (például a franciára) hasonlít. Mindent összeszelve a prezentáció igazán elsőrangú.

**Zanzarah-ásítva**

Eleinte zavart a fentebb említett édeskés hangulat, de aztán túltettem magam rajta, és sikerült belemélnöm a Zanzarah mesés világába. Hatalmas ötlet a



különféle stílusok keverése, bár a *Quake3*-as rész nem elég átgondolt, és szerintem nem nagyon illik ide. Egy idő után egy hangyányit túlbonyolítottnak is tűnik a játék, és nehéz kitalálni, hogy a szinteket lépő tündéreinket a rengeteg fejlesztési lehetőség közül merre terelgessük, hogy az elég változatos képességű ellenfeleket le tudjuk gyűrti, a különféle varázslatok, mágiikus kövek, kártyák és egyéb talált tárgyak megfelelő használatáról már nem is

beszélve.

Ha viszont tényleg vesszük a fáradságot és megtanuljuk tündéreink menedzselésének minden részletét, akkor annál nagyobb poén a lényeinkekből összeállított *Magic the Gathering*-szerű „tündér-pakli”, amelyet másokéval mérettethetünk meg. Összességében a Zanzarah-ban szinte hemszegnek a kreatívabbnál kreatívabb ötletek, csak egy kicsit jobban össze kellett volna illeszteni őket, hogy ne akadjunk meg valami részletkérdésen, és folyamatosabb legyen a játékmenet. Azért az akció-RPG rajongóinak vagy azoknak, akik egy kis változatosságra vágyanak a sok sablonos program mellett, feltétlenül ajánlom a Zanzarah-t egy kis tündérvadászatra.

**Bad Sector****Zanzarah**

www.zanzarah.de

**PRO**

- eredeti ötletek
- kellemes grafika
- RPG-szerű fejlődés
- Magis-szerű „tündér-pakli”

**KONTRA**

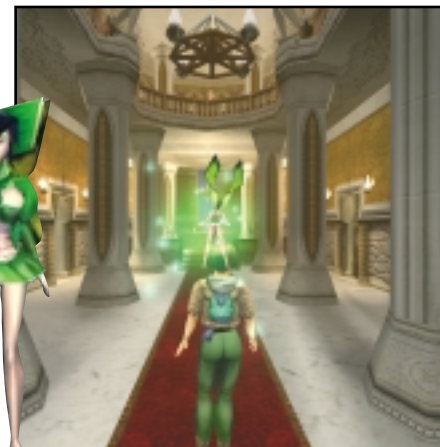
- a *Quake*-szerű rész elég gyengus
- egy kicsit túlbonyolított szabályok

**HARDVER**

Pentium III 800 MHz, GeForce2 MX, 128 MB RAM

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

84%





Kiadó, Fejlesztő: Novalogic

# DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER

AZ UTOLSÓ BEVETÉS?

KATEGÓRIA: taktikai FPS KÖRNYEZET: valós NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha! MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek



Az afgán események után senkiben sem merült fel a kérdés, hogy vajon ez volt-e a Delta osztag utolsó bevetése, hiszen a fiúk igen-szében teljesítettek. A „szép” szó helyett a háborúban igazandóból a „precíz” vagy az „alapos” fogalom az, ami sokkal jobban fedti a valóságot. Köszönhetően a sikeres küldetéseknek kaptak egy adag állami támogatást, meg néhány érdemérmét. Egy cég pedig úgy gondolta, hogy megjutalmazza őket egy, az eseményeket megőrkítő játékkal. A jutalom ötlete rendkívül pozitív fogadtatásra talált a játékosársadalomban, hiszen a novalógicos fiúk, ezen programmal akarták újra a magasba repíteni a Delta Force Landwarriorban kicsit megkopott hírnevüket.

A haditerv tehát megvolt. Megújítani a grafikus motort, kijavítani az MI-t, és máris kész a régi Delta Force-ra alapozott sikerjáték.

Amit kicsit furcsálltam, hogy az egész projekt elsősorban csak küldetéselemzésnek indult, aztán a fejlesztők elmondása szerint kinötte magát. Ekkor már megszólalt a fejembem a bevetési ösztön vészcsengője, hiszen nem szerettem a könnyű kis akcióknak induló, aztán véletlenül véres mészárlásba átszaporító misztiókat. Egy profi csapatban a célok és az út mindig világosak, és a jó kommandós sohasem tér le a kijelölt szűk ösvényről. De sebjaj, lehet, hogy csak az én rádiómat zavarták, gondoltam magamban, aztán kéjes izgalommal és izzadó tenyérral csaptam le a játékot tartalmazó CD-re.

## A célterület elfoglalva?

A prógi az első pár pillanatban rendkívül pozitív benyomást tett rám. A bevezető videó szokásosnak is mondható, valós akciókból izlésesen összevágott kis rövidfilm, amely abszolút megadja az alaphangulatot. A menü se sokat változott, szerencsére, és így, mint eddig minden résznél, minimum fél órát tölthettem karakterem kiválasztásával és felszerelésével. A fegyvereknél akár még órákig is böngészhettem volna a különböző paramétereket, de inkább kiválasztottam az eddigi sorozatokban is leghatásosabb mesterlövészpuskát (M82A1 Barrett), és rögtön elindítottam a kampányt. Bár ne tettem volna! Akkor még minimum két oldalon áradozhatnék egy zseniális sorozat első, második és egyéb részéről, valamint egy új korszak kezdetéről. De megtettem, és belátom, hogy ilyen nyári melegben ez óriási hiba volt. Hiszen a szemem elé táruló látvány kisebb atomrobbanás erejével söpörte ki az agyamból a dicsőítő gondolatok garmadáját, kopár ürességet és megannyi bugyuta kérdést hagyva maga után.

A grafikára rápillantva Boe barátom megkérdezte, hogy ez voxel-e? „Sajnos” nem voxel, hanem pixel

(vagy inkább pixelhegyek). Az alabárdal (vagy csatcsákánnyal ☺) faragott karakterek, házak és autók silánysága elborzasztott. A második sokk ott ért, amikor még egy viszonylag izmos gépen is néha bezaggatott az engine, pedig két kezemen meg tudtam számolni a poligonok mennyiségét a pályán. Sebjaj, gondoltam magamban, lehet, hogy a játékmennet a grafika ellentéte (ekkor még bíztam a küldetésem sikerében). Belevágtam tehát a misztiók végláthatatlan sorába. Visszajöttek a régi Delat Force-os reflexek, és egy-egy feladat után örömmel nyugtáztam, hogy semmi sem változott. Szépen lassan azonban az újítás hiánya megölte a hangulatot, hiszen a MI, hasonlóan az előző részekhez, „kicsit” bugyuta, és a küldetések is egyhangúak. Valahogy teljesen olyan érzésem volt, mintha a Delta Force előző részével, a Landwarriorral játszottam volna. Még a kedvenc játék bugom is előjött, nem is olyan hosszas kérélelés után: a két láda

közé fedezékbe húzódtott kommandósom nem tudott szabadulni a dobozok tömegvonzásától, és sajnos ott ragadt közöttük. Ezen már csak nevetni tudtam, hiszen ezt már biztos, hogy direkt hagyták bent az immár negyedik Delta Force-ban.

Valaki azt írta a GS fórumán, hogy ne csak fikázzunk egy játékot, mert lehet, hogy hibáival együtt egy kezdő játékos jól el tud vele szórakozni. Jelen esetben én azt mondom, hogy akinek megvan a LandWarrior, és pár újabb küldetésre vágyik (azaz abszolút fanatikus), az szeresse be a programot. Az azonban, aki taktikai FPS-sel szeretne játszani, az még az oly kellemes környezet miatt se válassza ezt a játékot, hiszen ez esetben ez nem több mint egy egyszerű kiegészítő lemez, amibe a készítők sajnos elég kevés munkát fektettek.

A programozók ezt a bevetést teljesen magabiztosan elbukták. Remélem egy restart után a tényleges negyedik vagy akár az ötödik résznek sikerül visszamelnie a Delta Force sorozatot méltó helyére.

## Szittyó

### Delta Force Task Dagger

[www.novalogic.com/games/DFTFD](http://www.novalogic.com/games/DFTFD)

#### PRO

- Delta Force hangulat
- fegyverek sokszínűsége

#### KONTRA

- borzalmas grafika
- buta MI

#### HARDVER

Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D-s videokártya

#### GRÁFIKA

#### HANGOK

#### ZÉNI

#### JÁTSZHATÓSÁG

61%



AKCIÓ









lyük arra, hogy sok csatát túléljenek és fejlődjenek. A morál szintén inkább csak díszlet: elvileg a közelben lévő tiszt emeli, és ettől az egységek hatékonyabban küzdenek. Az elsődleges és másodlagos muníció viszont fontos, ha az elfogy és nincs utász-kocsi, amely utánpótlást hozzon, akkor bajban leszünk. Szerencsére időnként a pályákon is találhatunk ládákat, amiket a magunkévé téve növelhetjük a lőszer mennyiségét.

### „Józs, Józs, hol vagy...?”

Az eddig felsoroltak alapján a SS 2 még könnyedén pályázhatna a 90% fölötti babérokra, miért akkor mégis a lap alján található pontszám? Kezdjük talán a grafikával: maga a táj nem mondható csúnyának, bár különlegesen szépnek sem. Az épületek gyönyörűek, a növényzet kevésbé. Látványosak a robbanások, a vízbe csapódó repülőgép. A hóesés már inkább a 90-es éveket idézi... A harckocsik jól kidolgozottak, de a gyalogság nagyon durva! (Negatív értelemben...) Ráadásul pixelkatonáink szöszmötty megjelenése nemcsak vizuális támadás ellenünk, hanem alig lehet megkülönböztetni őket, az erdőben mászkálva pedig észrevétlenek. Viszszajón ugyanaz az effektus, mint a *War Commander*-ben, hogy a pici egységek miatt esélytelen mindenfajta egyéni megmozdulás, csak a tömeges akció hoz eredményt. A gyalogos katonák közötti összecsapások amúgy is két-három másodpercesek, és lehetetlen elkerülni azt, hogy közben meghaljon pár bakánk. Az is megtörténhet, hogy ha kevesen megyünk, az egész bandát lekaszálják. Bár elméletileg van kúszás-mászás, gyakorlatilag semmit sem ér, ezért a taktikázás zéró: gyalogoshadseregünknek kijelöljük a célpontokat, és nézzük az eredményt. Ennyit a stratégiázásról...

### Piknik az erdőben

Szerencsére a páncélosokkal, harckocsikkal való csatározás már sokkal izgalmasabb: ügyes taktikázással lezúthatjuk az ellent. Úgy érzem, a gyalogság kárára fejlesztgették a harcjárműveket, mert örömteli dolog, hogy gépeink páncélvastagsága eltérő, a parancsnok kidughatja a felsőtestét a gépből (ettől messzebbre lát, de lelőhetik), hogy a gyalogosok utazhatnak a járműveken – ehhez képest viszont igen szegényes a gyalogosok kidolgozása. Újítás azonban a vonat megjelenése: nemcsak kőkemény egység, hanem sokszor irányíthatjuk is – változatosabbá teszi a küldetéseket is. Az AI-ról szintén nem tudok lelkendezni: bár nem mondható totál debilnek, helyenként előfordultak olyan esetek, amikor az erdőben ácsorgó 10-15 fős gyalogosalakulatot egy páncélos géppuskájával egyenként leszedtem, míg azok rám se hederítettek. Megtörtént az is, hogy az ellenség harckocsija harc helyett megpróbált elmenekülni, holott nem is voltam túlerőben. Ezenkívül a gép semmilyen dinamizmust nem

### Németek

A fritzek oldalán harcolva az 1943. február–márciusi ellentámadásban kell részt vennünk. Ezt a hadműveletet „Mannstein csodája”-ként is emlegetik, mert az idős hadseregpáncsok, miután a németek katasztrofális vereséget szenvedtek Sztálingrádnál, szinte a semmiből hozta létre Dél-Oroszországban a védelmet. Gyors ellentámadással visszafoglalta a stratégiai fontosságú Harkovot, és megsemmisítette a támadókat, harci szünetet teremtve egészen az 1943 nyári, kurszki hadműveletekig.



mutat: nem próbálja meg visszafoglalni a területet, nem próbál meglepni, így eléggé kiszámítható, ami hosszú távon szintén az unalom irányába hat.

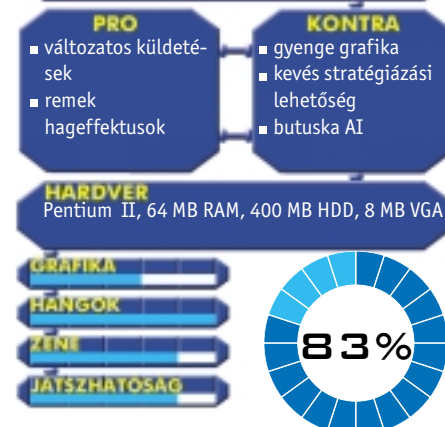
### Vereség?

Nagyon zavart az a fajta igénytelenség, hogy függetlenül attól, a háború melyik évében jártunk, teljesen oda nem illő egységekkel találkozunk. Előfordult olyan küldetés, ahol egyik harckocsi és az elhárító ágyú sem stimmelt: egy részüket ilyenkor már rég kivonták a frontról, mert elavultak, másokat pedig elvileg még le sem gyárthattak volna. Nem igazán értettem ezt az igénytelenséget, mert minimális odafigyeléssel ezt ki lehetett volna küszöbölni... Ha már a második világháború a díszlet, legalább egy csöppet hasonlítson is rá a játék! Mindent egybevetve azért nem rossz a SS 2. Ha sikerül elvonatkoztatnunk attól, hogy a második világháború csak díszlet, hogy a stratégia féllábú, akkor egész sokáig elszórakozhatunk vele, mert a küldetései lekötik az embert. Egy idő után viszont már hiányozni fog a valódi stratégiázás lehetősége, és erre a multiplayer mód sem hoz feltétlenül megoldást. Akinek az első rész tetszett, annak ez is tetszeni fog, aki nem látta az SS 1-et, az próbálkozzon ennek a demójával, aki viszont rosszul lett már az első résztől is, az tartsa magát távol ettől is. Ja, aki nem tudná: a Katyusa a szovjet rakétavető beceneve, míg a Matilda egy korai brit harckocsi volt ☺.

Uhu

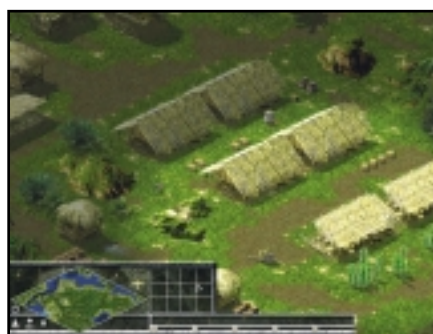
### Sudden Strike 2

www.suddenstrike2.de



### Amerikaiak

A jenkikkel a meghiúsult brit offenzíva után kell akcióba lépniük: átkelni a Rajnán, és kelet felé szorítani vissza az ellent. A valóságban ez a hadművelet könnyű volt, mert a németek már nem rendelkeztek olyan védelmi erővel, amelyekkel megállíthaták volna a támadókat, itt azonban figyelniük kell, mert a készítőket betettek egy kis nehezítést.



GameStar

# ACHTUNG: PANZER!

## A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS STRATÉGIAI JÁTÉKOK FEJLŐDÉSE



**A** második világháborús stratégiai játékok szinte egyidősek a számítógépekkel. Ennek oka részben a korszak iránt mindig is meglevő nagy érdeklődésben, másrészt a minimális grafikai igényben keresendő. Nem véletlen, hogy egy-két más stílus mellett a háborús stratégiák voltak azok, amelyek legtöbbször ellenálltak a 3D-s örületnek. A Panzer General 3D-vel megtört a jég, mint ahogyan a körökre osztott játékmenet is kezd a háttérbe szorulni.

Kezdetben csak az úgynevezett „csontstratégiák” léteztek, amelyek alig rendelkeztek grafikával: a csapatokat még csak nem is az egységek megrajzolt képei, hanem kis ikonok jelezték, és a pálya egy hatszögekből álló, alig átlátható térkép volt. A hanghatások is megmaradtak a prűntyögés szintjén. A harcrendszer és a hadműveletek viszont roppant összetettek voltak, és e tekintetben a készítőik igyekeztek minél jobban megközelíteni a történelmi hitelességet; emiatt a hadjáratok végigjátszása hihetetlen mennyiségű időt vett igénybe.

Ilyen körülmények mellett nem is csoda, hogy a csontstratégiák nem tudták a játékosok tömegeit lázba hozni, és megmaradtak egy szűk réteg számára.

Ezt követte a *Steel Panthers* sorozat megjelenése, amely már jelezte a fejlődést, mert volt benne valami látvány, és a játékmenet sem volt annyira ösztönözött.

### Rommel nyomában

A nagy áttörést a *Panzer General* megjelenése jelentette: mind a 2D-s grafika, mind a hanghatások profin ki voltak dolgozva, és a harcrendszert is jelentősen leegyszerűsítették, ezért némi gyakorlás után mindenki számára elérhetővé váltak a második világháború nagy csatái. Nagyon fontos tényező volt az is, hogy rendelkezünk saját csapattal, amelyet babusgatva egyre tapasztaltabb egységekkel

nyomhattuk le az ellent. Bár csak a németek oldalán harcolhattunk, lebilincselően izgalmas és motiváló kampányokban vehettünk részt. Ha nagyon ügyesen játszottunk, megtehettük azt, hogy az észak-afrikai győzelem után egyszerre támadhattunk délről és nyugatról Sztálingrád, majd Moszkva irányába. Sikeres hadműveletek esetén még Washingtonban is tiszteletünket tehettük ☺. Azt hiszem, máig nem sikerült ezeket a hangulatos kampányokat überelni. A sorozat következő részei nem nyújtottak igazi újdonságot, de a *PG 2*, amely már izometrikus szögben követte az eseményeket, ismét hallatlanul jól sikerült. A negyedik részben már 3D-ben pusztíthatunk, de addigra már a *PG* kezdett kifulladásra – más komplexebb stratégiák vették át a helyét.

### A helyzet fokozódik

A *Close Combat* kezdetben labdába sem rúghatott a *PG* mellett, de a hibákat kijavítva, végül egész komoly siker lett a sorozat. A játék szakított a körökre osztott harcrendszerrel, de szerencsére a stratégiázás ettől nem halt meg. A hanghatások végre kezdtek hasonlítani egy csata hangjaira, de a pórias, felülnézeti grafika miatt nem tudta megdönteni a *PG* uralmát.

A *Campaign Games* sorozat (*East Front*, *West Front*) sem tudott tömegeket hódítani, pedig szebb volt a grafikája, mint a *PG 3D*-é, továbbá sokkal valóságosabb harcrendszerrel rendelkezett ahhoz képest. A sikertelenség oka talán a kiadó tökéletlenségében és az alalmassá váló kampányokban keresendő. Bár számos folytatást kiadtak és csináltak néhány változatos hadjáratot, az alapvető hibákon nem változtattak a készítőik, így csak a második helyet foglalhatta el a *PG* mögött.

### Váratlan fordulatok

Hasonló lett a *Combat Mission* sorsa is: szintén egy kis csapat fejlesztette, emiatt csak kevesen ismerték meg a nevét. A látvány szinte maga volt a tökély: igazi 3D-ben pompázott, ráadásul a valós idejű, és a körökre osztott játékmenet keresztjezésével zseniálisan újat alkotott. A harctéri viszonyok is az eddigi legvalóságosabbak voltak. Sajnos viszont egyáltalán nem volt benne kampány (!), ezért tényleg csak a fanatikuskor játszanak ezzel a jobb sorsra érdemes játékkal. Ebbe a punnyadásba robbant be a *Sudden Strike*, és annak ellenére, hogy csak egy könnyed, taktikázásra alig alkalmas programot ismerhettünk meg, átlagos grafikával, mégis óriási sikert aratott a változatos küldetésekkel. A második rész viszont nem sok újítást hozott az elsőhöz képest. Reménykeltő viszont, hogy a közeli és nem túl távoli jövőben több ígéretes alkotás is el fog készülni (*Combat Mission 2*, *Blitzkrieg*, *WW 2 - Panzer claws*). Addig is: Páncélosok, előre!

Uhu

EXTRA







Kiadó: 3DO, Fejlesztő: New World Computing

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

## MELYIK ÚT MEGYEN ITT BUDÁRA?

**KATEGÓRIA:** örökre osztott stratégia **KÖRNYEZET:** a Heroes világa **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz, állítható **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen **MULTI LEHETŐSÉGEK:** kiegészítéssel

**S**peciál a Heroes IV nem az a játék, amit nem lehetne elkezdni némi lelkesedés, meg egy közepes angol szótár társaságában, mégis üdvírgálás jár minden egyes honosítási akció kezdeményezőjének. Ráadásul többszörös hip-hip-hurrá dukál, ha a folyamat közben – a szorító határidők, netán az alacsony költségvetés miatt – nem tesznek erőszakot becses anyanyelvünkön.

Hüvelykujszabályként alkalmazható az a népi megfigyelés, miszerint már a játékprogram kicsomagolásánál eldől, feleslegesen dobtunk-e ki annyi szép magyar dukátot, avagy a borsos ár lelkiismeretes munkát hivatott jutalmazni.

Ismerkedésem a HMMIV magyarított verziójával ebből a szempontból nagyon ígéretesen indult. Igényes borító, rendben. 116 oldalas, jó minőségű papírra nyomtatott kézikönyv, oké, majd belekukkantunk késsőbb. Hoppá, ez meg mi? Nyereményjáték? Posztert tutira kapok, plusz (ha szerencsém van) hardverkiegészítőkkal is megdobjhatnak. Ha így haladunk, a végén még a pénz is visszaadják ☺!

### Hol vagy, nyomdahuba?

De kanyarodjunk csak vissza magához a progihoz, és olvassunk bele a már említett könyvecskébe. Jé, ez magyarul van! Úgy tessék érteni, hogy tényleg. Értelmes, kerek, nyelvtanilag majdhogynem hibamentes sorok követik egymást. Ezért azt a néhány apró, főleg szerkesztésbeli gikszt már majdhogynem mosolyogva fogadja az ember. A számtalan igénytelen fordítás után, ami egyébként nemcsak a játékszoftverek sajátja, kifejezett öröm volt a HMMIV segédanyagát olvasgatni. A jó formát sikerült átmeníteni a képernyőre is. Azért a teljesség kedvéért, egy példát idéznék a kevés magyartalan szöfordulat közül. A küldetések ismertetésekor a győzelmi feltételek mellett olvashatjuk a *vesztési feltételeket* is. Ebben az esetben talán érdemes lett volna rugalmasabban kezelni az angol szöveget, mert ami „ott” jól hangzik, az korántsem biztos, hogy tükörfordítás után is „fogyasztható” marad.

Ha már kritizálok, akkor nem állom meg, hogy szójak arról az egyetlen elemről, amely elkerülte a fordítók figyelmét, és bizony ánglius nyelvű maradt. Az automatikus mentésekről van szó, ahol az állomány neve továbbra is „Autosave this turn”. Hogy ez már kukacoskodás? Igazatok van. Bárcsak minden magyartásban így kéne kutatni a hibák után!

### Szinkronban az előzőekkel

Még egy részlet akad, ahol csúfosan megbukhat egy honosítási kezdeményezés. A szinkronizálás ugyan teljes jogú szakmaként üzemel, de szoftverek esetében bocsánatos bűnnek számít félprofi vagy abszo-

lút amatőr szereplőkkel megszólaltatni a játék hőseit. Szóval a mérce itt kicsit alacsonyabba állítandó. A Heroes IV szerencséjére, mert ezen a területen azért több kívánnivalót hagy maga után. A bevezetőt elmondó férfi hangja, adottságait tekintve tökéletes választásnak tűnik, ám a szöveg hangsúlyozása, ütemezése már távolról sem idézi a profizmus légkörét. Istennek hála, a kampányok szövegei már sokkal jobbabbak lettek. Egy-két esetben kifejezetten jól adják vissza a szereplők stílusát. Itt már nyomára bukkanhatunk olyan mondatoknak is, ahol érződik a vágy arra, hogy élvezhető minőséget produkáljanak, s ne csak úgymond „lenyomják” a melót.

Végezetül pár szó a fordítók szakmai képességéről. A szakma alatt nem az angol és a magyar nyelv magas szintű művelését értem, hanem

a Heroes, tágabb értelemben a fantasy világ stílusjegyeinek

mind szélesebb körű ismeretét. Ebből

a tárgyból (is) jelest érdemel a magyar brigád. Könnyedén, a lényegi elemek csorbítatlan átvételével teremtették meg a magyar zsargont (ha úgy jobban tetszik, szakszókincset). Érződik, hogy maguk is eleget kalandoztak ebben a mesevilágban, és eszük ágában nem volt például a felszereteket *halfing*nek meghagyni.

Kétség nem fér hozzá, ez egy kiváló munka, amely méltó a Heroes IV sikeréhez. A magyar verzió egy dekával sem jelent kisebb élményt az eredetinél. Sőt, zord szívemet kellemesen melengette, amikor a település, ahová belovagoltam nem a (számomra) jellegtelen *Blackbird* nevet viselte, hanem Feketerigónak hívták.

**-csonti-**

### Heroes of Might and Magic IV

www.3do.com

#### PRO

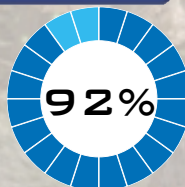
- szinte hibamentes fordítás
- jó minőségű kézikönyv
- igényes munka

#### KONTRA

- néhány apró figyelmetlenség
- ez a verzió sem tartalmazza a multi lehetőséget

#### HARDVER

Pentium II 450MHz, 128 MB vagy több RAM







Kiadó, Fejlesztő: SEGA

# CRAZY TAXI

EGY ÓRÜLT A VÁROSBAN

**KATEGÓRIA:** arcade autóverseny **KÖRNYEZET:** jelenkor **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz **ÚJRÁJÁTSZANÁD-E:** aligha **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek



**N**éhány évvel ezelőtt a Sega új ötlettel lepte meg a konzolrajongókat: Crazy Taxi címen bepillantást engedett egy eszement taxisofőr mindennapjaiba, aki fittyet hány a szabályokra, és csak az lebeg a szeme előtt, hogy minél gyorsabban célba érjen. A Dreamcast-verzió sikerén felbuzdulva nemrégiben elkészült a játék PC-s átirata is...

A Crazy Taxi koncepciója igen egyszerű: választunk magunknak egy szimpatikus taxisofőrt, bevágódunk kedvenc kabriónkba, és irány az utca. Feladatunk sem túl bonyolult, mindössze az út szélén álldogáló kuncsaftokat kell ide-oda furikáznunk, és máris kasszírozhatunk. A kulcsszó a gyorsaság, hiszen minél tempósabban szállítunk valakit a célállomásra, annál több pénz őríti a markunkat. Autópálya, viadukt vagy egy tavacska, egyik sem akadály egy belevaló sofőrnek, mondhatnánk úgy is, a sebességkorlát túllépése lenne a legenyhébb vétség, ha netán rendőrkézre kerülnénk. Itt azonban ettől a legkevésbé sem kell tartanunk, a hatóságok elnézőek örült módon közlekedő taxisunkkal szemben, így aztán senkinek se legyen lelkiismeret-furdalása, miközben mondjuk éppen egy játszótéren hajt keresztül (a járókelők amúgy rendkívüli reflexekkel ugrálnak el előlünk, így aztán nem kell attól tartanunk, hogy a Crazy Taxi fedőnév valójában a *Carmageddon* egyik késői reinkarnációját takarja...☺).

Tájékozódásunkat segíti az az autónk felett lebegő hatalmas zöld nyíl, amely a célállomás helyzetét jelöli, mivel azonban nem mindig tudunk „légvonalban” közlekedni, a nevezett segédeszköz gyakran inkább hátráltat, mintsem a segítségünkre van (de mint tudjuk, ez is a móka része...). Mint minden arcade játékban, itt is az óra az egyik legnagyobb ellenfelünk, ha ugyanis nem vagyunk elég gyorsak, otthagya a kuncsaft, és hamarosan mi is a garázsba állhatunk. A rendelkezésre álló időt persze növelhetjük újabb és újabb fuvarozandó egyének begyűjtésével, sőt, különböző speciális mozdulatok és kombók végrehajtásával is. A legegyszerűbb mutatóvá, ha ügyesen elsuhanunk két autó között, kicsit nehezebb, ha átrepülünk néhány járgány felett, vagy nagy sebességgel veszünk be egy éles kanyart, de igazán azt értékeli a progí, ha ezeket egymás után, ütközés nélkül sikerül végrehajtanunk.

## Ohne fizika...

Igaz, a Crazy Taxiben az ütközések miatt sem kell különösebben aggódnunk, hiszen a legrosszabb, ami történhet velünk, hogy autónk megáll, miközben kérelhetetlenül pörögnek a drága másodpercek. Nem sérülünk, az autó sem viselkedik másképpen

egy frontális karambol után, lévén hogy a program még csak kísérletet sem tesz a fizikai törvényszerűségek figyelembevételére. Csattanás után gyors rükkverc, és irány újra a célállomás. Az irányíthatóság amúgy kellemesnek mondható, csak attól az apró tényről kell elvonatkoztatnunk, hogy elméletileg autót vezetünk – de hát ez egy ilyen játék...

## „Egy átirat, s más semmi, a vágyam csak ennyi...?”

A grafika teljesen átlagosnak mondható, mivel azonban egy 2000-es Dreamcast-játék PC-s átiratáról beszélünk, ez akár dicséretnek is beillik. Egy biztos, a Crazy Taxi pontosan úgy néz ki PC-n, mint konzolon, mindenki döntse el maga, hogy ennek örül, vagy sem. Ugyanez igaz a hangokra és a zenére is, amolyan igazi konzolos/játéktermi hangulatot áraszt a progí, így ha valaki

## „A program még csak kísérletet sem tesz a fizikai törvényszerűségek figyelembevételére.”

ezt szereti, nem érdemes tovább keresgélne. Ez utóbbi megállapítás egyébként a program egészére is igaz, hiszen a Crazy Taxi mindazoknak az elvárásoknak megfelelően, amelyeket egy konzolos-játékkal szemben támasztani szokott

a nagyérdemű. Egyszerű, könnyen kezelhető, jópofa, gyors, a maga nemében szép, lehet benne száguldozni, kombókat csinálni, sőt akár pénzt is gyűjthetünk. Ennyi. Sok értelmet ezeken kívül nem érdemes keresni benne, és ezen a két bejáráható város és a kombók gyakorlására szolgáló Crazy Box menüpont sem sokat változtat. Egy darabig jópofa dolog ész nélkül száguldozni a szembejövő forgalomban, de egy idő után roppant unalmassá válik. Sajnos többjátékos üzemmód nincs, így még csak egymást sem tudjuk lelőni az autópályáról. Egy szó, mint száz, a Crazy Taxi tipikus konzolátirat; aki szereti az ilyeneket, az biztosan ezt is élvezni majd, aki viszont nem... hát... ☺

**Del**

### Crazy Taxi

www.sega.com

#### PRO

- jó a sebessége
- könnyen kezelhető

#### KONTRA

- nagyon hamar rá lehet unni
- roppant egysíkú és ismétlődő...

#### HARDVER

Pentium II 400 MHz, 16MB-os 3D-s videokártya, 64 MB RAM

#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

71%











Kiadó: Russobit-M, Fejlesztő: Burut Software

# KREED-INTERJÚ

## LEGSÖTÉTEBB RÉMÁLMAINK



**M**ár korábban beszámoltunk arról, hogy készül egy orosz fejlesztésű FPS, a Kreed. Az előzetesünk óta eltelt némi idő, és újabb részletek is előkerültek a játékról. Mi azonban úgy gondoltuk, hogy kérdéseinkkel „zaklatjuk” a csapatot, akik nagy örömmel választottak mindenre!

**Honnan kapta a játék a nevét? Van valami különleges jelentése?**

Eredetileg, egy Creed nevű CRPG-n dolgoztunk. Ez egy hatalmas világban játszódott, ahol te egy mesziás voltál, akinek nemcsak meg kellett mentenie azt, hanem új hitet, új víziót és új dogmát kellett a világegyetembe hoznia. Később a kiadónk azt mondta, hogy létezik már egy ugyanilyen nevű projekt, így nevet kellett változtatnunk. Mivel már mindnyájan így hívtuk, nem akartunk új nevet, inkább az írásmódját cseréltük le. Ennek alapján kezdtük el a Kreed nevezetű akciójáték fejlesztését. Klassz, eredeti és jól hangzó név.

**Volt esetleg valami más elképzelés a címre?**

Igen, nem is kevés, de az egyetlen megfelelő a Kreed volt ☺.

**Milyen hosszú a program egyjátékos módban?**

Az egyjátékos mód összesen kilenc epizódra lesz osztva. Mindegyik epizód 3, vagy 4 küldetést tartalmaz majd. A játék világa igencsak nagy, beleértve a nyílt és a belső terepeket egyaránt. Maga a játék-ideje aszerint változik, hogy a játékos mennyire érett meg az egyes feladatok teljesítésére. Ez átlagosan 30 órás folyamatos játékot jelent.

**Mit jelent az, hogy Tiglaary?**

Ez annak a rovarszerű fajnak az elnevezése, amely folyamatosan háborúzik minden civilizációval, így a robbanásszerű fejlődés útjában állnak. Ugyanúgy a Földön is megjelentek, és ahogy a behatólok száma egyre nőtt, létrejött a légió, hogy megvédje a bolygót.

**Hányan dolgoznak ezen a projekten?**

A napokban 21 ember keze alatt készül a program. Közöttük találhatunk programozókat, designereket, script írókat, hangfelelősöket, és így tovább.

**A küldetések merre játszódnak?**

Valójában egy igencsak nagy univerzumot alkottunk meg, rengeteg fajjal, civilizációval és világgal. A Kreedben „csupán” a „fekete lyuk” belső részével foglalkozunk, ahol a légionáriusunk felbukkan. Mi is lesz ez? Egyrészt is különleges építésű űrhajók, amelyek különféle civilizációktól származnak, másrészt űrállomások, bolygófelszínek, erődítmények és más fajok elhagyott városai. Végül is mindenféle treptárgy és épület szerepel majd a progiban, amelyeket lehetetlen osztályozni: ilyen pl. a fantomlény fészke – egy nagyon látványos hely.

**Mondj nekünk néhány dolgot a multiplayer módokról!**

A többjátékos módok jelenleg is fejlesztés alatt áll-

nak. Az egyetlen biztos dolog, hogy minden alap (vagyis átlalok is ismert – DM, stb.) és több saját módot is beleteszünk majd. Ez összesen 6-7 változatot jelent.

**Tudunk majd kiegészítéseket készíteni a játékhoz?**

Természetesen! A Kreed motorjának köszönhetően könnyedén gyárthat bárki különféle modokat. Gyakorlatilag mindent átalakíthatok majd. Akik már megbarátkoztak a 3D-s szerkesztőkkel (mondjuk a 3DSMaxszal), még pályát is fejleszhetnek a játékhoz!

**Mondanál néhány szót a grafikus engine-ről?**

A Kreednél mi a saját programozóink által kifejlesztett X-Tend motort használjuk. Ez a grafikus motorok legfrissebb generációjába tartozik, minden DirectX 8.1-es lehetőséget kihasznál, és még a jövődöbeli hatodik generációs kártyákra is „gondol”. Ha a grafikáról van szó, egyszerűen meg kell szemlélni a képeket ☺). A karakterek nem kevesebb, mint négy-ötezer poligonból és 120 csontból épülnek fel! Ennek segítségével igencsak élethű mozgásokra képesek. Az interaktív pályákon a törhető üvegek, a rengeteg sérülési zóna, a különleges víz és rengeteg egyéb lehetőség teszi a játékvilágot maximálisan valóságshűvé. Az optimális konfiguráció egy PIII 1 GHz, 512 MB memória, és egy legalább ATI Radeon 8500 minőségű grafikus vezérlő.

**Tervezték esetleg, hogy licenclíték a grafikus motort jövőbeni alkotásokhoz?**

Igen.

**Mikor jelenik meg a program?**

Valamikor 2002 végén, 2003 elején érkezik meg. Minél több időt szeretnénk fordítani a részletek kialakítására, hogy minél jobb alkotást kapjatok, vagyis még nem tudunk pontos időt mondani.

A teljes interjút a CD-n találhatod meg!

**ZeroCool, Gareth**













# INDUSTRY GIANT

## HOGY DÓLJON A ZSETON...

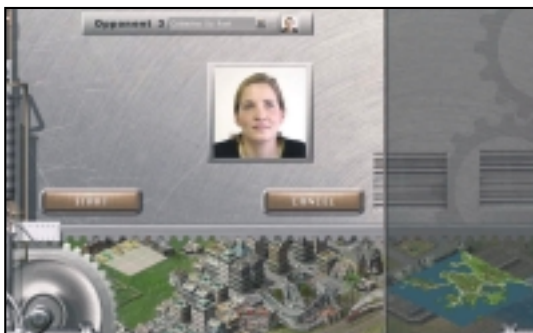
**Gazdasági játékok esetében előbb-utóbb mindenki rájön azokra a trükkökre, amelyek segítségével elsimíthatók a siker felé vezető út egyenetlenségei. Ám az okos inkább más kárán tanul, s megspórolja a tanulópénzt is. Okuljatok hát ingyen, meg persze bérentve!**

### Kis lépések politikája

**1. tipp:** Induláskor alaposan mérjük fel lehetőségeinket. Ne investáljunk olyan beruházásokba, amelyek teljes megvalósítására épphogy, vagy egyáltalán nincs keretünk. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor minden épület üzemel, szépen gyűlik a késztermék, csak éppen forrásunk nem maradt a szállítmányozó járművek beszerzésére.

### Old meg és uralkodj!

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



### Az idő szorításában

### Majdnem megvolt...

**3. tipp:** A kampány küldetesei gyakran igen szűk időkeretet adnak a kitűzött célok teljesítésére. Ezért csak akkor mulassuk az időt (értsd: engedjük telni a képzeletbeli napokat), ha éppen nem foglalatostkodunk valamivel. Kész öngyilkosság akár egy hetet is elpazarolni a rendelkezésre álló mennyiségből.

### Váratlan fordulat

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

### Sok pénznél jobb a több!

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

### Logisztikai útvesztő

dell, és a kutya sem akar többet az idejétmúlt játékszerrel „bé-názní”. Ha ekkor nekünk nincs kiépítve a modellvasút gyártásához szükséges ipari háttér, vagy az ezek felhívásához szükséges pénzmag, akkor lehet keresni a legutóbb mentett játékállást...

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

### Úttalan utakon

### Átszervezési gondok

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



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

### A vasút

**8. tipp:** A vonat azért is a leghasznosabb szállítmányozó eszköz, mert ezeket a járműveket a legkönnyebb „átprogramozni”, amennyiben a megváltozott feltételek miatt erre rákényszerülünk. Az egyszerű elszállítható mennyiség, a gyorsaság és az alkalmazhatóság háromszögét tekintve egyértelműen a vasút jelenti a legjobb kompromisszumot.

**-csonti-**









# MODTESZT

## Infiltration

### Unreal Tournament

**S**okak szerint az Infiltration a reality modok és minden valóságos harci környezetet szimuláló FPS-ek királya, valóságosság tekintetében felülmúlhatatlan. Igaz, az utóbbi időben egyre több riválisa akad, és van köztük olyan, ami egyes elemeiben már felül is múlja (pl. a nemrég debütált America's Army, vagy a Navy Seals Q3-as mod), mégis összességében jelenleg még az Infiltration vezet e téren. Készítőit a precizitás és a stílus iránti megalkuvást nem ismerő elkötelezettség jellemzi. Ennek köszönhetően elsődleges szempontjuk, az élethű szimuláció tekintetében örösisit alkottak.

A telepítés szokásos procedúrája után egy gyors setup-ot akartam megejteni, hogy máris csatlakozhassak egy szerverre, és belevessem magam a harc hevébe. Itt ért az első meglepetés, ugyanis az UT hagyományos kezelőfelületét teljes mértékben lecseréli a program egy igényesen kivitelezett, de elsőre szokatlan sajátja. Ez leginkább egy katonai rádió-adóvevő és egy rakétakilövő állomás műszerfalának kereszteszéséből született szerkezetre hasonlít, amin a különböző gombokra, kapcsolókra és tekerentyűkre klikkelve érhetjük el a beállításokhoz szükséges almenüket. Van is belőlük szép számmal, a finombeállításokkal bibelődni vágyók minden igényét kielégítve. Már a gombok kiosztásánál tapasztalható, mennyiféle cselekvésre lesz alkalomunk a játék során. Az UT-ben – a szokásos opciók mellett – hadbavonulásunk előtt külsőnkét és felszerelésünket a legapróbb részletekig, kedvünk szerint formálhatjuk. Minden pályán a csapatok odaillő, előre definiált egyenruhát kapnak, de karakterünk bőrszínét, fejedőjét és más apróságokat variálva egyedül külsőt kölcsönözhetünk magunknak. Ezenfelül magunkkal vitt tárgyaink is láthatóak karakterünk testén. A fegyverek és az ezekhez csatlakozható tartozékok

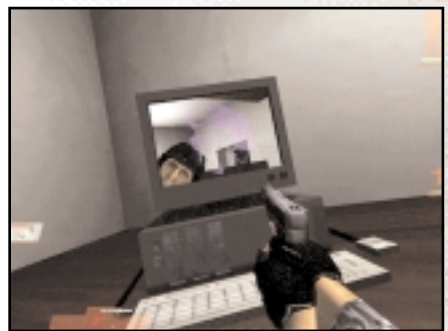
terén pedig kifejezetten pazar választékkal állunk szemben. Egy megadott kreditmennyiségből gazdálkodva és teherbíró-képességünk figyelembevételével teljesen szabadon szerelkezhetünk fel. Túlzásokba esni azonban nem érdemes, málfásállatként felpakolt emberünket a sok súly eléggé hátráltatja a haladásban. Van itt minden, ami lő és robban, pisztolytól a gránátvetőig. Nem is a fegyverek nagy száma, hanem a csatlakozható kiegészítések variálása színesítheti esz-köztárunk igazán. Van, amihez többféle tár közül választhatunk, van, amire távcső, lézercélzó, hangtompító, vagy ezek közül több is kerülhet. Mindezek tekintetében is ragaszkodtak a fejlesztők a valóságosságához. Minden hadieszköz a lehető legjobban utánozza valós mintája tulajdonságait. A fegyverkezésen túlesve már semmi nem hátrálthatott, hogy végre kipróbáljam magamra aggatott cókmojkaimat.

### De gyakorlatlanul se! ☺

Izgalommal telve csatlakozom egy szerverre, majd mogorva, terepszínpa öltözött társaimhoz.

Míg a többiek az előzőleg megkezdett kört játszották le, nekem van időm kicsit körbenézni a pályán. A terepekről általában elmondható, hogy minden fölösleges flancról mentesek. Szerkezetileg jól átgondoltak és elég összetettek, bár néhol nekem már kicsit túl „steril”, túl tiszta és elvágólagos volt minden. Ezt leszámítva azonban a célnak tökéletesen megfelelnek és akad köztük pár kifejezetten szépnek mondható is. De máris kezdődik az új kör, úgyhogy a táj átfogó elemzése helyett inkább most már a részleteire és az ellen felbukkanásának lehetséges pontjaira próbálok figyelni. A játék jellegéből adódóan lassú, óvatos előrenyomulásra számítottam a társaimtól, de ők rögtön vad rohanásba kezdenek. Minden bizonnyal a jól védhető pozíciók mielőbbi elfoglalására törekednek.

Lépést kéne tartani velük, de vajon hova is bindeltem a futást?! Ez a fegyverüzem-mód-váltás, nem. Csatlózt kiegészítő aktiválása, nem. Miközben próbálok beérni elől haladó társaim, a mögöttem jövő nagy derűtségére végignyomkodom az összes mozgással kapcsolatos gombomat, ami többek közt jobbra-balra hajlogatást (sarkok mögül lehet így kinézni) és hasravágódást is magában foglal, aminek következtében valaki el is nevez break-táncosnak ☺. Közben előttem futó társaim már jócskán elhagytak, és egy magas kőfal fedezékébe igyekeznek, mi-



kor afölött átpottyan egy gránát, és szinte azonnal robban, elsőpörve csapatom két fúrge tagját. Kezdők szerencséje, ezért kár lett volna úgy sietni ☺. Azonnal egy homokzsákokból rakott fedezék mögé vetem magam és hason kúszva reménykedek, hogy az előzőt követő gránátok egyike sem kerül e védmü felém eső oldalára. A tüzijáték végeztével fél térdre ereszkedem, M16-osom célzásra emelem, és a fegyver saját irányzékán át pásztázva a terepet felbukkanó ellenségre várok. Egy merész alak rohan át előttem az úton, megrántom a ravaszt, célpontom szerencsére

elterül, de én már a szemközti ház fölött nézem az eget, mert a visszarágást elfelejtettem az egér-ellentétes irányú mozgásával kompenzálni. Még szemem sarkából látom az áldozatom társának fegyveréből kitörő torkolattüzet, de jól irányzott egyetlen lövése következtében máris vérbefagyva fekszem a földön. Mit lehet tenni, ilyen az élet(szerűség) ☺. Huh, na akkor nézzük csak meg még egyszer azt a kézikönyvet... Eszem ágában sincs senkit elriasztani a programtól, sőt! Nyugodtan állíthatom, stílusán belül az egyik, ha nem a legjobb! De senki ne higgye, hogy fél perc alatt kiismerheti a játékot. Ha viszont ez az az élmény, amit keres és hajlandó némi időt szánni egy kis offline tapasztalatszerzésre, cserébe (ahogy egy-két óra alatt én is megszoktam a néhány szokatlan, de annál inkább valóságos megoldást) az igazi reality modok úttörőjét köszönheti majd kedvencei közt!

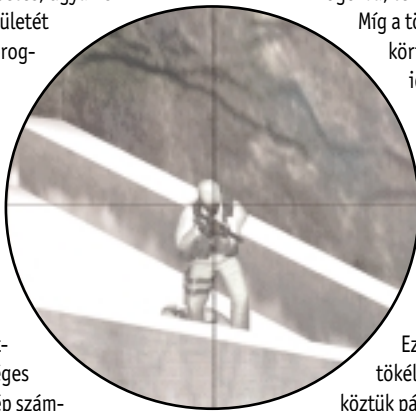
**FIX**

### Sentry Studios

<http://infiltration.sentrystudios.com/>

Méret: 400 MB DVD-melléklet

91%





GameStar

# SZERVERVILÁG

## A HÁLÓ MÁSIK OLDALÁN



**A** nettechnika "na most újra kell installálnom a vindózt – házi barkács rovat" e havi részében békésebb vizekre evezve kissé elmerülünk a szerverek elsőre kissé misztikusnak tűnő világában, tisztázva pár zavaros fogalmat. Többek között még az is kiderülhet, hogy a proxy nem (csak) egy quake-es vigyorgó, időzített bombát jelenthet ☺...

Komolyra fordítva a szót, van ezen a téren jó pár félreértett fogalom. Elsőként rögtön felmerül az a kérdés: mit is értünk szerver alatt? Tömören megfogalmazva: szerver bármely alkalmazás, amely egy másik alkalmazás (azaz a kliens) számára valamit szolgáltat, pl. adatokat küld. Mivel a ma elterjedt operációs rendszerek multitaskosak, azaz egyszerre több dolog is futhat rajtuk, ezért nyilvánvalóan egy gép lehet egyszerre szerver is és kliens is bizonyos szempontból – pl. webszerverként üzemelő gépünk tölthet le leveleket is.

### Az internet mint közeg

A TCP/IP hálózati protokollal összekötött számítógépek (ezt használja ugye az internet is, így tehát nyugodtan nevezhetjük a legelterjedtebb szabványnak...) IP címeikkel azonosítják egymást, az egyes gépeken belül az alkalmazások pedig portokon keresztül kommunikálnak. Elképzelhetjük ezt úgy is, mintha az IP címmel megadnánk a házat (gép), majd rajta az ajtót egy számmal jeleznénk (port). Például a „192.168.1.1:80” cím esetén egy helyi hálózati IP címen kopogtatunk a 80-as porton. Ha ezen a porton vár az operációs rendszer vagy egy alkalmazása adatot, akkor megtörténik annak fogadása. Természetesen saját gépünknek is van IP címe (localhost), így nyilvánvaló, hogy a programok egy gépen belül is létrehozhatnak ügyfél–kiszolgáló kapcsolatot, azaz számítógépünk a különböző alkalmazások szempontjából egyszerre viselkedhet kliensként és szerverként is. A fenti példában ez azt jelenti, hogy a webszerver által futtatott alkalmazások természetesen tölthetnek le, vagy küldhetnek – ezúttal ügyfélként – leveleket az egyazon gépen lévő levelezőkiszolgálótól, miközben az interneten keresztül különböző távoli felhasználók egy weböngé-

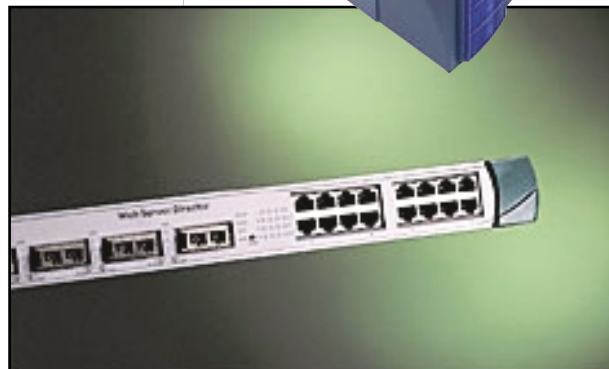
szővel (pl. az Internet Explorerrel) a gép címét begépelve gyakorlatilag kérések özönnével bombázzák a 80-as portot (ez az alapértelmezett a böngészők esetében), így a webkiszolgáló alkalmazás a 80-as kaput figyelve visszaküldheti rajta a felhasználók által kívánt weboldalakot.

### Dedikálna nekem egy szervert ☺?

A szinte minden multi játéknál előforduló Dedicated Server üzemmód mindössze annyit takar, hogy a taszk egyedüli (azaz dedikált) feladata az lesz, hogy szerverként üzemel. Ez játék esetében azt jelenti, hogy azon a gépen, amilyen a program fut, nemigen akciózhat senki. Az így felszabaduló teljesítménytöbblet általában annyira jelentős (hisz a programok 3D-s felülete és az egyéb általános számítások foglalják le a legnagyobb mértékű értékes erőforrást), hogy meglepő módon az adott gép esetenként több hasonló "szervert" is elbír. Ez egyébként jól megfigyelhető az alacsony processzorfoglaltságon is. Egy komolyabb szerver gépnek ezért meg sem kottyán pár ilyen alkalmazás futtatása, a szűk keresztmetszetet leg-többször a hálózati sávszélesség jelenti.

### Rakjunk proxyt a kamrába...

Nem takar különösebben bonyolult fogalmat a proxy sem; ez minden esetben egyfajta közvetítőt jelent, tehát ha proxy szerverre gondolkodunk, akkor például képzeljünk el egy olyan gépet, amibe egy adott hely összes számítógépe be van kötve (ezt nevezzük intranetnek), és ezen a proxyn keresztül lehet elérni a külvilágot. Remek koncentrált lehetőség ez tűzfal telepítésére, hogy elrejtse a mögöttes gépeket a külső támadótól, illetve a gyakran használt adatok gyorsátvitelére – általában egyébként ezek is a fő céljai. Egy tipp: ha van egy semmire nem használt régebbi számítógépünk, és emellé széles sávú netünk is, akkor szerezzünk be plusz hálókártyát és egy félreeső helyre rakva ezen keresztül érijük el a netet: ezzel a módszerrel proxyként használva éjjel-nappal mehet, és szedheti az adatokat, miközben főgépünk bármikor pihenhet, és így nem zavar senkit a folytonos ventilátorzúgás...



### Hosztolás, BIX, szerverfarm

Ahhoz, hogy egy gép internetes kiszolgáló legyen, ajánlatos a tűz közelében működtetni, azaz a BIX-nek nevezett hazai gerinchálózatra gyors kapcsolattal rákötni. Ez otthonról elég valószínűtlen, ezért az ezzel foglalkozó cégek vállalják a szerver hosztolását, amit úgy kell elképzelni, hogy – jó esetben – légkondicionált szobákban egymás hegyén-hátán gépek csücsülnek, és mennek békésen éjjel-nappal, kihasználva az ott kapott nagy sávszélességet. A természet ösze egy operátor/rendszergazda felügyeli, így ajánlatos stabil, nagy teljesítményű számítógépet összerakni, és megbízhatóan működő operációs rendszert feltenni, valamint nem embertelen terheltségen használni, feltéve, hogy nem akarunk lépten-nyomon leállást. A havi díjas hosztolási költségen kívül tehát a gép ára is szerepel egyszeri befektetésként annak, aki folyamatos szerverfenntartásra adja a fejét. Új lehetőségként egyedül a Senorg által nemrégiben bevezetett úgynevezett Szerverfarm szolgáltatás említhető ([www.senorg.hu](http://www.senorg.hu)), amelynek segítségével nem kell megvennünk a gépet – és ezáltal a javítás költségét és egyéb időrabló teendőt is a nyakunkba vennünk –, hanem gyakorlatilag a hosztolás költségébe beépítve elég kedvező áron bérelhetjük a szerverként szolgáló hardvert is – így működik egyébként az Index keresője és a Tar.hu is, amelyek naponta általában több száz ezer HTML kérést is kiszolgálhatnak. Akit ennél is specifikusabb információk érdekelnek a hálózat „összelövéséről”, annak feltétlen ajánlom figyelmébe a Mélyvíz rovat e havi fókusztemáját!

Kecske





### Intel 845G gondok

Az Intel 845G lapkakészlettel szerelt gépek nem kevés fejfájást okozhatnak tulajdonosaiknak. Természetesen szó sincs hatalmas problémákról, csupán néhány, a játékosokat kellemetlenül érintő tényről.

Az itt található programok sajnálatos módon mind több-kevesebb gondal küszködnek egy 845G-vel szerelt masinán: Project IGI, Quake III Arena, Rollcage, The Sims, Small Soldiers, Sorry, Spec Ops 2: Green Berets, Spider-Man: The Movie, Starship Troopers, Thief. Az Intel rögtön lépéseket tett az ügy érdekében, aminek eredményeképp hamarosan napvilágot lát majd néhány patch az imént említett játékokhoz.

### P4 3.0GHz...még idén?!

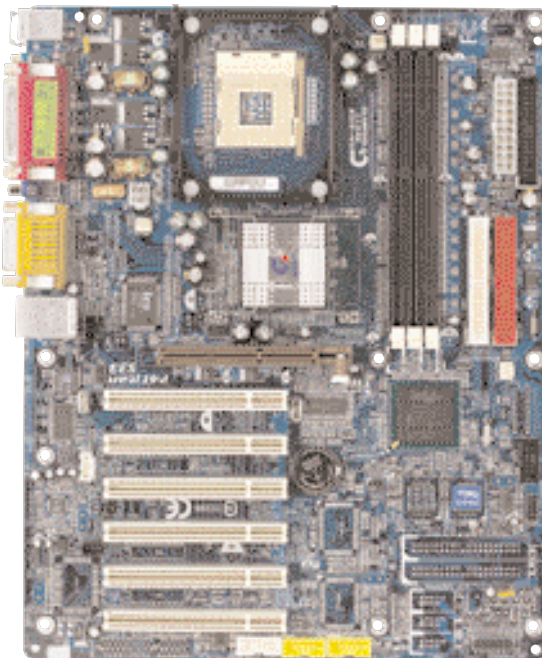
Az Intel távolról sem elégszik meg jelenlegi CPU-inak sebességével, ugyanis ki derült, hogy még idén igyekszik kereskedelmi forgalomba juttatni Pentium 4-es procija legújabb 3.0 GHz-es változatát is. A cég egyébként már jó ideje elő tud állítani gyorsabb processzorokat is, ám egyelőre hűtési problémákkal „küszködik”. Az év első felében megrendezett Intel Developer Forumon már mutogattak 4 GHz-es gépeket is, ám azok még igencsak rászorultak az extra hűtésre...

### Itt a végleges Ogg Vorbis

Az Ogg Vorbis egy nyílt hangtömörítési eljárás, amelyet bárki szabadon használhat. Emellett a szoftverkészítő cégek is beépíthetik szoftveres és hardveres megoldásaikba, hiszen nem kell jogdíjat fizetniük a használatért. Ez azért is jó, mert mind az MP3, mind a WMA formátumok jogdíjasak, így az ezeket készítő vagy felhasználó programoknál olcsóbb megoldást jelenthet az Ogg Vorbis. A program és a formátum készítői úgy vélik, a technológia MPEG-4 szabvánnyal egyező hangminősége és tömörítési képessége elősegítheti az ingyenesen felhasználható megoldás széles körű elterjedését a költséges riválisokkal szemben.

### ASROCK alaplapok szeptembertől

Gondolom, eddig is nehezen döntötték el, milyen alaplapot vegyetek, szeptembertől azonban még egy márkával számolni kell: ez pedig az ASROCK. Bár igazán semmi új nincs benne, ennek ellenére tudni



kell, hogy az ASROCK nem más, mint az ASUS olcsó alaplapjait gyártó Hua Ching új márkaneve. Johnny Shih, az Asustek igazgatótanácsának elnöke szerint egy olcsó termékről ismert márkánév lehet, hogy rossz hatással lesz a cég megtérsítésére, sokkal nagyobb kárt okozna, ha az ASUS nevű alaplapokat kellene olcsón adniuk. Erre a döntésre azért volt szüksége a világcégnek, mert versenytársai, az ECS és az MSI is egyre jobban növelték

eladási aikat a piac olcsó szegmensében, ahol ők az ASUS márkanevet nem akarják megjeleníteni.

### SiS Xabre videokártya az Asustektől

A világ nagy gyártói közül elsőként az Asustek dobja piacra a SiS Xabre 400 processzort tartalmazó, X4000-es jelzésű videokártyáját. Ez egy igen olcsó, ám elég jó teljesítményt nyújtó grafikus processzor, amely 30 millió tranzisztorból épül fel, támogatja a 8x AGP-t, a DirectX 8.1-et, és az első tesztek sze-

rint a Xabre chipeket, a GeForce4 MX440-et, valamint a Ti m m ut -



2001 mérések alapján. A kártyán használt procí adatai: 250 MHz-en ketyeg, 500 MHz RAM-ot kezel, és 128 biten kommunikál.

Idekapcsolódó hír, hogy a SiS még ebben az évben piacra dobja Xabre II lapkáját, amely 0.13 mikronos technológiával készül majd, teljes DirectX 9-támogatással. Egyelőre több részletet nem árult el a gyártó, de az biztos, hogy ezzel a chippel szeretne versenybe szállni a Radeon 9700, illetve az nVIDIA NV30 ellen. A Xabre család legnagyobbja, a 275 MHz-en működő Xabre 600 szeptemberre várható: igaz ugyan, hogy a valódi nagygéppel nem tarthat lépést, az olcsó videokártyák piacán azonban nagy sikerre számíthat.

### Életfogytiglan számítógépes bűnözőknek az USA-ban

Elsőpró többséggel (385:3 arányban) szavazta meg az amerikai képviselőház a Cyber Security Enhancement Act (CSEA) néven ismertté vált törvényjavaslatot, amelyet azért terjesztettek be, hogy visszaszorítsák a számítógépes bűnözést. Eredetileg a szeptember 11-i terrortámadás előtt találták ki, azóta azonban rengeteg módosítás került bele. Miután a képviselőház megszavazta, hamarosan a szenátus elé kerül a törvénytervezet; mindenki úgy gondolja, hogy itt is hasonló szavazati arányok várhatóak.

A törvénytervezet szerint a hatóságok a bíróságok engedélye nélkül figyelhetnének valakit, aki esetlegesen épp internetes támadást hajt végre, vagy veszélyezteti a nemzet biztonságát. Ilyenkor IP címeket, honlapokat és e-mail címeket lehetne csak figyelni.

A tervezet szerint súlyos bűneset gyanúja esetén a szolgáltatóknak ki kell adniuk a náluk levő adatokat a gyanúsítottokról. Természetesen rengetegen tiltakoznak a törvénytervezet ellen, polgárjogi szervezetek szerint ugyanis az megsérti az adatvédelmi jogokat.

### NVIDIA NV30 még az ősszel

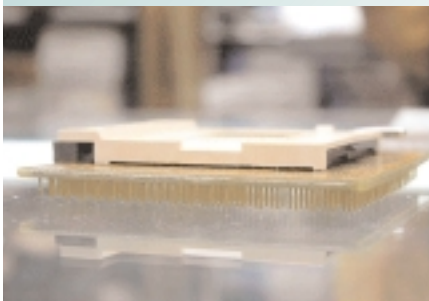
Még az ősszel piacra kerül az nVIDIA új lapkája, amely jelenleg NV30 kódnéven fut. Mindenféle ellenkező hírrrel szemben 0,13 mikronos technológiával készül majd, s még ebben az évben megjelenik. Több spekuláció is napvilágot látott, hogy az nVIDIA nem lesz képes piacra dobni a chipet, de Jen-HsunHuang, a cég elnök-vezérigazgatója mindent megcáfolt. A jelenlegi hírek szerint a 120 millió tranzisztort tartalmazó NV30 támogatni fogja a 8x AGP-t, és 900 MHz-es (!) DDR RAM-mal lesz ellátva. Jó hír a VooDoo-rajongóknak, hogy kedvenc kártyájuk technológiáját felhasználva több lapkás NV30 megoldások is elképzelhetők. Állítólag a kártyára IEEE1394-es csatlót is integrálnak, sebességét a GeForce Ti 4600-as kétszeresére jósolják (á la Radeon 9700 – érdekes menet lesz).

### Socket478-423 átalakító olcsón

Janábanban a közelmúltban feltűnt egy olyan

a nek segítségével az t478-as foglalatú 4 procikat lehet a ré-, Socket 423-as alap- a belehelyezni. Egy- nem lehet tudni, hogy agos procik minden működnek-e majd ve- írárt mindenesetre el-

áruljuk: cirka nyolcezer forintba kerül majd.









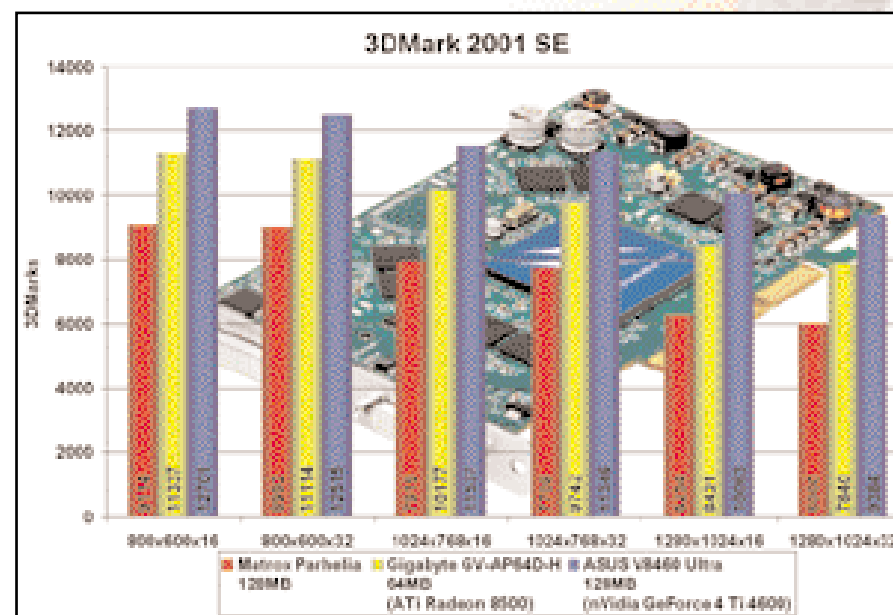
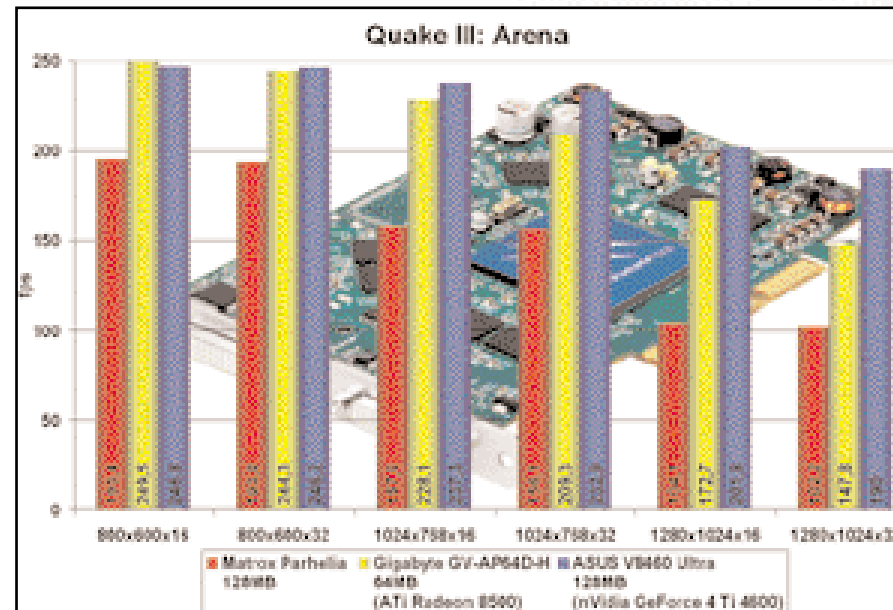


## Teljesítmény

Természetesen a Parhelia teljesítményét összevettem a konkurens termékekével. Mind az ATI, mind az nVIDIA kínálatából a jelenlegi csúcsmodelleket választottam, már csupán az árak miatt is, amely még így is elmarad a frissen a piacra érkezett Parheliától. A Radeon 8500-zal szemben a Parheliának megvolt az az előnye, hogy erre a kártyára „csak” 64 MB RAM jutott, ami a nagyméretű textúrákat megmozgató teszteknel érezhető is hatását. Tesztgépünk a jól bevált Senorg Enterprise volt, 2,4 GHz-es, 400 MHz külső órajelű Pentium 4-es CPU-val, 512 MB, PC800-as RD RAM-mal és Intel D850EMV alaplappal. A teszteknel – egy kivétellel – a jól ismert programokat használtam. Mielőtt sorban végigmennék rajtuk, engedjék meg nekem, hogy megosszam veletek egy dilemmát. Egyértelmű, hogy a Parhelia a képminőségről és a szolgáltatásokról szól. Viszont ha bekapcsoljuk ezeket, akkor az nagymértékben befolyásolja a teljesítményt, éppúgy mint az összes többi grafikus kártya esetében. Így azt találtam a legbiztosabb összehasonlításhoz, hogy a teljesítményt rontó szolgáltatásokat minden kártyán teljesen kikapcsolom. Persze az is lehetett volna megoldás, hogy mindenhol bekapcsolom ezeket, viszont ez azért nem lett volna „sportszerű”, mert a Parhelia olyan szolgáltatásokkal is rendelkezik, amelyekkel a konkurensai nem, így ezeket bekapcsolva hagyva aránytalanul gyengébben szerepelt volna.

Nos, lássuk a tesztek! A Mad Onion 3DMark 2001 SE-je az egyik legáltalánosabb, legelfogadottabb, Direct3D alapú tesztprogram. Nincs mit szépitni, a Parhelia itt jelentősen lemaradt. A Quake III: Arena demója végképp nem újdonság, hiszen az OpenGL alapú tesztek alfaja és omegája. Mielőtt továbbmennék, fontos tisztáznunk ennek kapcsán valamit! Nem azért fontos, hogy egy kártya a Quake III-mal 200 félkép per másodperc (fps) teljesítményt ér el, hogy minél magasabb számot lehessen beírni mellé a teljesítményt összefoglaló táblázatba. A Quake grafikai motorjára számtalan új játék épül, amelyek az eredeti programénál nagyszámú rendekkel nagyobb számú poligont mozgatnak meg. (Például: Medal of Honor: Allied Assault, Return to Castle Wolfenstein, Star Trek: Allied Forces, és sorolhatnám még.) Ha a Quake III-ban egy vezérlő kimagaslóan magas teljesítményt nyújt, akkor azon az előbb említett játékok is jól futnak majd. Kissé sarkítottabban kifejezve: 100 fps ma a Quake III-on, lehet, hogy holnap épp csak 30 fps lesz egy új programmal. Természetesen logikus lenne a tesztek is az ilyen újdonságokon futtatni, csak egyetlen apró probléma van: hiányzik belőlük az a beépített demó, amely lehetővé teszi, hogy mindenhol, mindig ugyanúgy menjenek a tesztek! Visszatérve az eredményekhez, a Quake III: Arenában a Parhelia szintén nem jeleskedik.

A Comanche 4 ugyancsak Direct3D alapú program. Demó változatát azért alkalmazzuk grafikuskártya-tesztek futtatására, mert sok poligont megmozgató, nagyon hardverigényes program. Sajnos a Parheliával mért eredmények nem túl biztatóak. (Ráadásul hozzá



kell tenni, hogy a sebességszitek mindig átlagereget jelentenek, azaz ugyanannak a jelensornak a lefuttatása során mért értékek átlagát. Így egy 25-29 fps körüli eredmény azt jelenti, hogy vannak olyan pontok, ahol a kártya nem futja meg a folyamatos látványhoz szükséges 25 fps-t.) A Codecreatures Benchmark Pro újdonságnak számít, és talán most először használjuk fel a vele mért adatokat. A nagyon hardverigényes, döbbenetes méretű textúrákat megmozgató teszt kissé „hákli”. Csak és kizárólag a legújabb, pixel ármékolóval felvértezett grafikus kártyákon fut, illetve használatahoz alapfeltétel néhány olyan hardver megléte, amelyet a telepítése után, a Read Me gombra kattintva közzöl. A grafikonban látható faramuci felbontások is csak annak tudható be, hogy ezek mellett volt hajlandó mindhárom kártyán futni. Még a jelenleg leggyorsabbnak számító vezérlő is gyengén teljesít, sok helyen

csak „diavetítés” a maximálisan elérhető tempó. Nem akarok illúzióromboló lenni, de a Parhelia Radeonnal szembeni előnye csupán a rajtuk található memória méretkülönbségének tudható be. 128 megabájttal a Radeon is sokkal szebben muzsikált volna.

## Zárszámadás

A Parhelia egy fantasztikus képminőséget és izgalmas, tökéletesen egyedülálló szolgáltatásokat nyújtó grafikus kártya. Sajnálatos módon azonban jelenlegi teljesítménye csupán középszerűnek mondható. A beépített szolgáltatásokat figyelembe véve, alkotói egyaránt szánják a professzionális felhasználóknak és a játékosoknak. Ezen az áron mindkét csoport a maximumot várja el tőle teljesítményben is. Jelen formájában a Parhelia olyan, mint egy csillogó-villogó, álomszép megjelenésű sportkocsi, amely képtelen 120 kilométer per óránál gyorsabban haladni, lévén, hogy gyengécske motorja nem bírja a nagyobb sebességet. Mindazonáltal távolról sem temetnénk el! Ha visszaemlékszünk a Pentium 4-es CPU kezdeteire, akkor bizony jelentős párhuzam vonható a két termék között. Ha sikerül a 0,15 mikrométeres csíkszélességű technológiával készülő Parhelia-512 chip, jelenlegi 220 MHz-es órajelét feljebb srofolni – akár a gyártási technológia megváltoztatásával – még okozhat nekünk kellemes meglepetéseket.

Sam. Joe

## Maghajtóprogramok

Meghajtóprogramváltozat	Web	Forgalmazó	Ár
Matrox Parhelia 128 MB	1.00.01.226 (Június 28)	<a href="http://www.ramiris.hu/">http://www.ramiris.hu/</a> <a href="http://www.matrox.com/">http://www.matrox.com/</a>	Ramiris Kft. 137 488 Ft
Gigabyte GV-AP64D-H 64 MB (ATI Radeon 8500)	Catalyst Radeon 7.72	<a href="http://www.pilotcomp.hu/">http://www.pilotcomp.hu/</a> <a href="http://www.gigabyte.com.tw/">http://www.gigabyte.com.tw/</a>	Pilot-Comp Kft. 71 250 Ft
ASUS V8460 Ultra 128 MB (nVIDIA GeForce 4 Ti 4600)	Detonator 29.42	<a href="http://www.pilotcomp.hu/">http://www.pilotcomp.hu/</a> <a href="http://www.asus.com.tw/">http://www.asus.com.tw/</a>	Pilot-Comp Kft. 124 750 Ft



kal rögzített keretet eltávolítva, a mellékelt útmutató alapján a kapott rögzítőkázzal akár oda is csavarozhatjuk hűtőnket. Ezt a megoldást azonban csak akkor javasoljuk, ha a hagyományos módszer már csütörtököt mondott. A teszt során feltűnt egy érdekes apróság, ami azonkívül, hogy szép, semmilyen egyéb funkciót nem lát el – ez a ventilátoron lévő hologramos matrica volt: forgás közben a Cooler Master logója volt látható. De nemcsak ezek a szemgöngyörködtető effektusok emelték ki ezt a hűtőt a többi közül, hanem a hűtőképessége is, amely csupán egyetlen fokkal maradt el a legjobbtól. A Cooler Master túlpörgetésre javasolja, mi pedig nyugodt szívvel bármire.

Cooler Master IAC-002			
PRO	KONTRA		
kiváló minőség, jó teljesítmény, könnyű szerelés	kicsit magas ár		
Szerelhetőség: 10/9	Zajosság: 30/26		
Hűtési teljesítmény: 40/17	Ár: 20/19		
<b>Összpontszám:</b>			<b>91</b>

**Coolink Cool402**

Ami igazán érdekes volt ebben a hűtőben, az a ventilátorra. Ugyanis lapátjai teljesen egyenesek, a keresztmetszetükből is hiányzik a megszokott görbület. A cég adatai alapján ugyan nagyon hatékony ventinek tekinthető, de összességében a Cool402 mégiscsak közepesen szerepelt. Szerelését tekintve sem voltunk lenyűgözve, ugyanis kizárólag csavarhúzóval, valamint komoly kézügyességgel tudtuk rögzíteni. Ez önmagában még nem volna baj, ám a mai Pentium 4-hűtők könnyed rögzítési megoldásai mellett komoly hiányosságként említhető.



Coolink Cool402			
PRO	KONTRA		
kis tömeg	körülményesen szerelhető, „átlagos” teljesítmény		
Szerelhetőség: 10/5	Zajosság: 30/24		
Hűtési teljesítmény: 40/11	Ár: 20/18		
<b>Összpontszám:</b>			<b>78</b>

**Spire EasyStream**

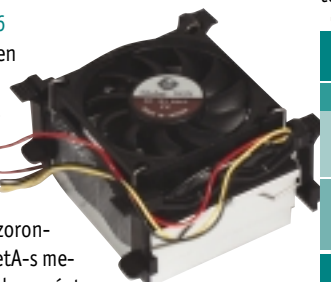
A remek Socket A-s hűtők után kíváncsian vártuk, hogyan teljesít majd a Spire Pentium 4-hez szánt hűtője. Miután kibontottuk a dozból, felszerelése annyira egyszerűnek bizonyult, hogy egy hároméves gyereknek sem okozott volna különösebb gondot: a ventilátor mellett található egy kar, amely a keretből lefelé lógó négy rögzítőpöcköt húzza össze, ezzel ráfeszítve magát a CPU-t a foglalatra. A zseniális rögzítési technika mellett a hűtő teljesítménye sem sokkal maradt el az élmezőnytől, sőt a vizsgált hűtők közül az EasyStream bizonyult a leghalkabbnak is, ami nem elhanyagolható asztali számítógépek esetén. Ezek a tulajdonságok a termék nagyon alacsony árával együtt egyértelművé tették, hogy megkapja a „Legjobb Vétel” kitüntető címet.



Spire EasyStream			
PRO	KONTRA		
zseniális szerelhetőség, jó teljesítmény, alacsony ár	miért nincs ilyen AMD-hez is?		
Szerelhetőség: 10/10	Zajosság: 30/36		
Hűtési teljesítmény: 40/34	Ár: 20/19		
<b>Összpontszám:</b>			<b>89</b>

**GlobalWin WDW76**

Sajnos tesztünkben csupán ez a GlobalWin típus szerepelt, pedig kíváncsiak lettünk volna, vajon mennyire szorongatja meg a SocketA-s mezőnyt. Pentium 4-hez szánt hűtője nagyon jól állta a sarat, teljesítménye bőven



GlobalWin WDW76			
PRO	KONTRA		
kiemelkedő teljesítmény, jó minőség	nehézkés szerelhetőség, kissé hangos		
Szerelhetőség: 10/7	Zajosság: 30/33		
Hűtési teljesítmény: 40/39	Ár: 20/17		
<b>Összpontszám:</b>			<b>86</b>

elegendő a magas szintű tuningoláshoz is. Egyedül a műanyag rögzítőpöckökkel nem voltam kibékülve, ugyanis olyan érzés volt felrakni őket, mintha mindjárt eltörnének. Habár nem volt túl halk, hangja még így sem említhető egy lapon a 7000-es fordulatszámú turbinákéval.

**GlacialTech Igloo 4200 Pro**

Sereghajtónak – szokásunkhoz híven – a legjobban teljesítő hűtőt hagytuk. Utolsóként teszteltük a GlacialTech egyik újdonságát az Igloo 4200 Prót. Amint a neve is jelzi, ez a kistestvérnek, az Igloo 4200-nak a továbbfejlesztett változata, amit úgy kell értenünk, hogy egy igen komoly ventilátort kapott. A megszokott GlacialTech alumínium hűtőbordán ebben az esetben sem változtattak, a mérések alapján úgy tűnik, okos döntés volt csupán a ventit lecserélni. Nincs mit ragozni rajta, ez a hűtő tudta a leghidegebben tartani a Pentium 4-es processzort. Szerelése is ugyanolyan egyszerű, mint a többi Socket 478-as GlacialTech coolernek. Kicsit ugyan hangosabb, mint a család többi tagja, de nyugodjunk meg: anélkül a gépnél, ahol igazán szükség van a komoly hűtésre, ezt nem fogjuk észrevenni.



GlacialTech Igloo 4200 PRO			
PRO	KONTRA		
kiváló teljesítmény, jó minőség, kényelmes szerelés	kicsit hangos		
Szerelhetőség: 10/9	Zajosság: 30/23		
Hűtési teljesítmény: 40/40	Ár: 20/15		
<b>Összpontszám:</b>			<b>87</b>

**Abszolút érték**

Amint a táblázatból és a diagramokból látható (a világosszürke oszlopok az alumínium-, az aranszínűek a rézbordák teljesítményét mutatják!) minél többféle hűtő bemutatására törekedtünk, egyaránt érintve a csúcsteljesítményű és az alacsonyabb kategóriás termékeket is. Bizunk abban, hogy tesztünkkel segítettünk eligazodni a ma kapható tengeri processzorhűtő között. Jó hűsölést!

**Lethal Gene**

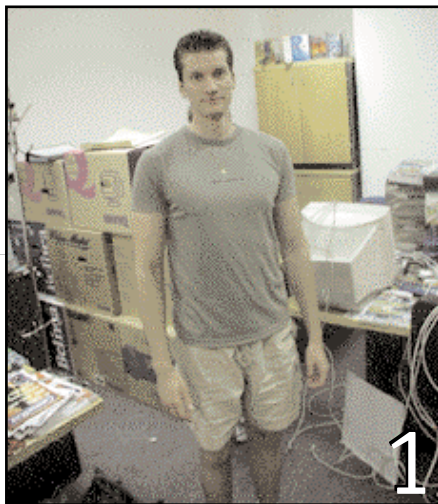
**Adatok**

	Alaphőmérséklet	Max. hőmérséklet	Fordulatszám	Levegőátvitel	Zajszint	Foglalat típusa	Forgalmazó	Nettó ár
Cooler Master HCC-002	36,6	39,9	7800 RPM	37,6 CFM	N/A	SocketA	Expert Computer Kft.	6 160 Ft
Cooler Master IAC-002	29	38	4700 RPM	37,5 CFM	N/A	SocketA	Expert Computer Kft.	3 000 Ft
Coolink Cool402	30	42	4000 RPM	33 CFM	35 dBA	Socket478	Kelly-Tech Kft.	2 800 Ft
Coolink H2T	38,5	41,4	2x4480 RPM	24 CFM	29 dBA	SocketA	Pilot Computer Kft.	7 200 Ft
GlacialTech Igloo 2400	38,5	43	4800 RPM	30 CFM	37 dBA	SocketA	GlacialTech Kft.	4 600 Ft
GlacialTech Igloo 4200 PRO	27	37	4900 RPM	22,8 CFM	35 dBA	Socket478	GlacialTech Kft.	4 000 Ft
GlobalWin WDW76	28	38	4500 RPM	33,25 CFM	38 dBA	Socket478	Kelly-Tech Kft.	3 200 Ft
Spire EasyStream	29	39	3900 RPM	21,70 CFM	27,5 dBA	Socket478	Pulsar Kft.	2 600 Ft
Spire Fridge Rock	35,7	39,5	3000-4000 RPM	27,19 CFM	27 - 35 dBA	SocketA	Pulsar Kft.	3 400 Ft
ThermalTake P4 Dragon 478 HIGH	28	37	6000 RPM	49,4 CFM	43 dBA	Socket478	Ventilltech Kft.	2 880 Ft
Thermal Take Volcano 7+ HIGH	36,5	39,8	7000 RPM	49 CFM	47 dBA	SocketA	Lord Computer Kft.	6 600 Ft
Thermal Take Volcano 7+ LOW	42,3	45,8	3449 RPM	N/A	24 dBA	SocketA	Lord Computer Kft.	6 600 Ft
Titan TTC-D5TB	39,5	43,8	3300 RPM	38,22 CFM	29 dBA	SocketA	Interboard Hungary Rt.	2 340 Ft





## BARKÁCS ROVAT: EPIZÓD V.



1

**R**ohanó világunkban egyik legkedveltebb elfoglaltságunk, hogy egyre kisebb és kisebb termékeket állítunk elő. Csökken a mobiltelefon, a számítógép és más elektronikus berendezések méretei is. De mit tegyünk akkor, ha ne-



2



3



4



5



6



7



8



9

tán nincs pénzünk egy jobbfejta laptopra, ám mégis számítógéppel szeretnénk elutazni valahova? Mi megtaláltuk a megoldást!

Mivel szerkesztőségünk egy részének testi adottságai nem éppen megfelelőek ehhez a nemes feladathoz, ezért „elöveltük” nagy és erős Malachit-ot, aki fizikailag a helyi felhozatal aktuális csúcsát képezi (1. kép) (öt pedig szorosán követi Boe - Boe ☺). Miután közöltük vele a feladat lényegét, óriás sóhajok szabaddá eresztése után megkezdődött a küldetés. Először is kerestünk némi „puhító” felületet, hogy emberünk ne sérüljön meg. Kellő bepárnázás után (2. kép) a monitor felhelyezése következett. Vigyáznunk kell a nyakra és az ütőerekre, nehogy balesetet okozunk (3. kép)! Miután túlestünk az első lépés okozta megrázkódtatáson, jöhetett a gép felszerelése. Ezt hasonló körülményekkel kell elvégeznünk! A műveletek előrehaladtával emberünk még ugyan tud mozogni, de lehetőségei egyre korlátozottabbak lesznek (4. kép). Innentől kezd izgalmasná válni a dolog, hiszen be kell kötni az egeret, a billentyűzetet, igény szerint a hangfalakat, az örömpálcát (joystick ☺), kormányt... Mi csak a legalapvetőbb elemekkel dúsítottuk a berendezést (5. kép). Mindezek után áram alá kell helyeznünk az egész mechanizmust, hogy valóban ki is lehessen használni az egész borzalmat, amit eddig összeraktunk. Mint láthatjátok, ezen a ponton is sikeresen vettük az akadályokat, és Malachit átalkult Robochit-tá... Mostantól Billy bácsi kísérti emberünk karosszériját ☺ - magyarul fut a Windows a gépen!!! (6. kép). Innentől kezdve pedig egészen addig szaladhatunk létrehozott konstrukciónkkal, ameddig elér a tápkábel (7. kép). Ha valóban el szeretnénk utazni egy ilyen kialakítású berendezéssel, érdemes beszereznünk egy legalább 300 km hosszúságú hosszabbítót! Ha utazás közben megéheznénk, természetesen bármikor elfogyaszthatjuk étkeinket, semmiféle akadályt nem jelent a mobil PC (8. kép). Miután elfáradt nagy és erős Robochit, megszabadíthatjuk a rabszolgáorostól. Mindezek után boldogan nyugtáztuk, hogy erre is képesek voltunk, és remélhetőleg mi voltunk az elsők a világon, akik megvalósították többek között ezt az örületet is ☺ (9-10). Maradjatok velünk, hamarosan jelentkezünk a Barkács rovat VI. epizódjával!

**Boe, Malachit (nagy és erős), ZeroCool, illetve Robochit, aki Malachit digitális kivételése a Mátrixban**



10

# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

## 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
<b>Update</b> 1.	ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV	95 %	31 900 Ft	2002. 03.	www.ati.com	nagyon jó ár/teljesítmény viszony
<b>Update</b> 2.	Inno3D GeForce3 Ti 200	89 %	24 200 Ft	2002. 04.	www.inno3d.com	nagyon kedvező ár
<b>Update</b> 3.	Abit Siluro GeForce3 Ti 200	85 %	26 900 Ft	2002. 05.	www.abit.com.tw	egész jó teljesítmény
<b>Update</b> 4.	MSI G4MX460-VT	84 %	25 900 Ft	2002. 04.	www.msi.com.tw	gyors, sok lehetőség
<b>Update</b> 5.	MSI G4MX440-T	83 %	22 600 Ft	2002. 04.	www.msi.com.tw	elfogadható teljesítmény
Ártipp	<b>ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV</b>	<b>95 %</b>	<b>31 900 Ft</b>	<b>2002. 03.</b>	<b>www.ati.com</b>	<b>nagyon jó ár/teljesítmény viszony</b>

## 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
<b>Update</b> 1.	ASUS V8460 (Ti4600)	95 %	88 700 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	ma ez a legjobb kártya a piacon
<b>Update</b> 2.	Leadtek Winfast GeF4 Ti A250 Ultra TD (Ti4600)	94 %	94 900 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	egyedi hűtés, jól tuningolható
<b>Update</b> 3.	Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92 %	86 800 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	egyedi küllem, jó teljesítmény
<b>Update</b> 4.	Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90 %	79 900 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	jó ára van
<b>Update</b> 5.	ASUS GeForce4 V8440	90 %	67 700 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	jók a mérési eredményei
Ártipp	<b>ASUS GeForce 4 V8440</b>	<b>90 %</b>	<b>67 700 Ft</b>	<b>2002. 06.</b>	<b>www.asus.com.tw</b>	<b>jók a mérési eredményei</b>

## Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
1.	TerraTec SiXPack 5.1+PCI	94 %	19 900 Ft	2002. 01.	www.terrateg.de	egy kártyán minden
2.	TerraTec DMX6 Fire 24/96	93 %	63 900 Ft	2001. 09.	www.terrateg.de	profhi hangminőség, sok program
<b>NEW</b> 3.	TerraTec DMX 6 Fire LT	92 %	35 900 Ft	2002. 08.	www.terrateg.de	Minden szabványt ismer
4.	InnoAX Pro Audio DV 5.1	91 %	14 400 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	gazdag felszereltség, nagyon jó ár
<b>Update</b> 5.	Sound Blaster Audigy Player	89 %	14 200 Ft	2002. 03.	www.creative.com	játékosoknak kiváló
Ártipp	<b>TerraTec 512i digital</b>	<b>86 %</b>	<b>7 900 Ft</b>	<b>2001. 10.</b>	<b>www.terrateg.de</b>	<b>digitális kimenet</b>

## Socket370-es alaplapp

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
<b>Update</b> 1.	Abit ST6R	95 %	21 600 Ft	belső teszt	www.abit.com.tw	jó teljesítmény, sok szolgáltatás
2.	ASUS TUSL2-C	95 %	19 900 Ft	belső teszt	www.asus.com.tw	kiemelkedő teljesítmény
<b>Update</b> 3.	GigaByte GA 60XT	95 %	18 300 Ft	2001. 07.	www.gigabyte.com.tw	nagyon sokat tud, jó minőség
4.	EPoX EP-3PTA	89 %	21 600 Ft	belső teszt	www.epox.com.tw	kiegyensúlyozott, jó teljesítmény
5.	Acorp 6A815EP	89 %	17 900 Ft	2001. 08.	www.acorp.com.tw	jó teljesítmény, jó driver CD
Ártipp	<b>GigaByte GA 60XT</b>	<b>95 %</b>	<b>18 300 Ft</b>	<b>2001. 07.</b>	<b>www.gigabyte.com.tw</b>	<b>nagyon sokat tud, jó minőség</b>

## SocketA-s alaplapp

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
<b>Update</b> 1.	ASUS A7V333	95 %	29 100 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	abszolút profhi lap
2.	AOpen AK77-33	94 %	bev. alatt	2002. 05.	www.aopen.com.tw	rengeteg egyedülálló extra
3.	EPoX 8K3A+	92 %	35 900 Ft	2002. 05.	www.epox.com.tw	nagyon jó teljesítmény
<b>Update</b> 4.	MSI KT3 Ultra ARU	91 %	32 600 Ft	2002. 05.	www.msi.com.tw	igényes, kényelmes
5.	GigaByte GA-7VRRXP	89 %	29 600 Ft	2002. 02.	www.gigabyte.com.tw	megbízható, funkcionális
Ártipp	<b>Abit KG7</b>	<b>85 %</b>	<b>18 500 Ft</b>	<b>2001. 11.</b>	<b>www.abit.com.tw</b>	<b>olcsó</b>

## DVD olvasók

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













# ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

**KÉK GAMESTAR: SZEPTEMBER 13. (PÉNTEK!!! ☺)**  
**DVD GAMESTAR: SZEPTEMBER 20.**

## The Thing

A *The Thing* (A dolog), John Carpenter 1982-es horrorfilmje méltán vált híressé idegborzoló, *Alien*-szerű történetével, és csak csodálkozhatunk rajta, hogy eddig nem készült el a számítógépes játékverziója. A Computer Artworks – akiknek nevéhez az *Evolva* című akció-stratégia és az egy időben nálunk is kapható számítógépes magazin kötődik – végre segített ezen az áldatlan állapon.

A *The Thing* sztorija pontosan ott kezdődik, ahol a filmé véget ért. Miután a grönlandi kutatóbázison mindenkit lemészároltak az alakváltó idegenek, érthető módon semmilyen visszajelzést sem küldenek otthonra. Az amerikai kormány a legrosszabbtól tart, ezért egy nemzetközi kommandós csapatot küld a helyszínre, amelynek mi leszünk a vezetői. Természetesen előbb-utóbb kiderítjük, mi is történt itt, de akkor persze már késő lesz visszakozni...

A játék kulcsszava a paranoia lesz: sohasem tudhatjuk biztosan, hogy melyik társunkat „szállta meg” egy alakváltó idegen, és persze ők sem tudják majd rólnk, hogy „tiszták” vagyunk-e... Minél idegesebbek embereink, annál pontatlanabban céloznak, egyesek teljesen be is parázhatnak.

A páratlan hangulatot a CA lenyűgöző (vagy inkább elrémisztő) grafikája is meg fogja teremteni. A *The Thing* hatalmas durranásnak ígérkezik, de hogy a CA nem szúrja-e el, azt csak a következő számból tudjátok meg...



## Generációról generációra

A sok grafikus kártya-teszt után most úgy gondoltuk, hogy nem az azonos generációba tartozó termékeket hasonlítjuk össze. A következő hónapban a különböző chip-készleteket vesszük elő. Tesztünkben megtudhatjátok, hogy mi be érdemes manapság beruházni.

## Batman: Vengeance

Már az összes konzolra kijött a Ubi Soft legújabb Batmanes játéka, de a PC-s verzió ebbe a számba sajnos még nem fért bele. A fekete ruhás, köpenyes, maszkos igazságosztó kalandjai ezúttal leginkább az 1989-es *Batman* film hangulatát idézik. Batman egyik főellensége ezúttal is Joker lesz, de egy veszélyes nőszemély is gyilkos hálójába szeretné csalni...

A játék leginkább egy *Tomb Raider*-szerű, külső nézetes akció-kaland lesz (több hangsúllyal az akción), úgyhogy legfőbb vetélytársa a nemrég megjelent *Spider-Man*. A Ubi-Softtól már kaptunk egy demót, és ez alapján állíthatom, hogy az irányítás lényegesen jobb, mint a *Spider-Man*ben volt, és ez talán ellensúlyozza a kicsit „puritánabb” (a DC Comicsban megjelent képregénysorozat stílusának megfelelő) grafikát is. A következő hónapban külön oldalon hasonlítjuk majd össze a *Batman* és a *Spider-Man* játékot, úgyhogy megtudjátok majd, melyik a jobb: a pók, vagy a denevér?

## Icwind Dale II

A *Neverwinter Nights* hatalmas sikere után kérdéses, hogy egy hagyományosabb, izometrikus CRPG mennyire jön majd be az embereknek. Nos, az *Icwind Dale II* valószínűleg nem fogja kiforgatni sarkából a szerepjátékos világot, de ha legalább annyira ütős lesz, mint a 2000-ben meg-



jelent előző rész, akkor szerintem sokan nagyon is elégedettek leszünk. R.A. Salvatore regényíró műveiből készült a játék, úgyhogy Drizzt Do'Urden rajongói biztosan boldogan veszik tudomásul, hogy végre sötét elfeket is lehet majd indítani, emellett pedig a fél-ork is játszható karakter lesz. A játék az új CRPG-khez hasonlóan támogatja az AD&D 3.0-t – a nagy kérdés persze csak az, hogy ezt mennyire fogják ésszel csinálni, hiszen ezen a téren találkoztunk már nagyon negatív (*Pool of Radiance 2*) és pozitív (*Neverwinter Nights*) példákkal is.



## Mafia

Reszkesz GTA3, itt a *Mafia*! És a maffia nem tréfál ☺! Na jó, nagyon nehéz le-hagyni a Rock Star szeniális autós-akciós játékát, de a *Mafianak* tényleg van erre esélye. A képekből ítélve a grafika már élből jobb (sőt: fantasztikusan jól néz ki), a harmincas évek amerikai nagyvárosa pedig igazi „keresztapás” hangulatot áraszt majd. A készítők a *GTA3*-hoz hasonlóan hatalmas bejárható virtuális város ígérnek, szimulált közlekedéssel, járókelőkkel – igazi, élő metropolisszal. Emellett több mint 60 járművet vezethetünk, és olyan fegyverekkel kaszálhatunk le mindenkit, mint a Tommy Gun, Clint Eastwood kedvenc fegyvere, a Magnum, vagy a shotgun. Az Illusion Softworks még a multiplayert sem hagyta ki: a *GTA3*-mal ellentétben itt 16-an (!) irthatjuk egymást LAN-on, vagy neten.



## Teljes játék

A következő teljes játékunk egyelőre meglepetés! ☺

IMPRESSZUM

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

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

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

**E lapszámunk munkatársai:**  
Csontii (játékteszt) – csonet@freemail.hu  
Lompi (olvasószerkesztés) – lomp2@freemail.hu  
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.utl.hu  
Shadestone (3D grafika) – shadestone@freemail.hu  
BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu  
Kecske (Behálózza) – kozma@printscreen.hu  
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
FIX (Behálózza) – fix-@freemail.hu  
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu  
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu  
Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu  
Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu  
Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu  
Butchcoolidge (HW) – butchcoolidge@freemail.hu  
Lethel Gene – szbulcsu@idg.hu  
Timber (játékteszt) – agy@neuro.hu

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

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

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

**Kiadja:** IDG Magyarország Lapkiadó Kft.  
**felelős kiadó:**  
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu

**műszaki vezető:** Birkus Imre  
**a szerkesztőség és a kiadó címe:**  
1065 Budapest, Révay utca 10.

**levélcím:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
**telefon:** 474-88-49 **telefax:** 269-56-76  
**e-mail cím:** gamestar@idg.hu

**terjesztési osztály:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
**telefon:** 474-8858  
**e-mail:** terjesztes@idg.hu

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

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

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

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

**régebbi számok:** A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, megrendelhetők telefonon, a 474-88-59 számon, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

**hibás CD:** Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

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

**Megjegyzés**  
A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent 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 GameStar készítői (elkövetők)

GameStar 2002/08.

Élt egyszer egy jószágos király, akinek kormányzása alatt országa virágzott, lakossága szépen gyarapodott. Némitt másként a koronás pár sem: a királynő fiúgyermekkel ajándékozta meg a birodalmat. A trónörökös mindent kitanult apja mellett, és mikor ifjúvá cseperedett, megkérte apja egyik tartományának irányítását. Nagy szakértelemmel igazgatta kis felügyelőségét, hős lovagokból kíséretet is gyűjtött maga köré. Sajnos az ő lelkük nem volt oly nemes, mint uruké: egyik vidéki portyázásuknak egy ártatlan is áldozatul esett. A király (igazságos lévén) követelte, hogy fia adja ki a gyilkost, aki ezt megtagadva (sőt a követet is megölve) háborút hirdett. Szegény királyunk rendre elveszítette a csatákat, míg nem egy hős, feljájánva segítségét, megpróbált gátat vetni az árulásnak. Mondanom sem kell, hogy mi fogjuk megszemeélyesíteni a vétezt, aki kihúzza az országot a csávából...

A hangstíly a várostervezésen van

A hadjárásban általában az építési játékok mintájára itt is egy központi épülettel kezdünk, ezután jöhet a „bázis” kiépítése. Mindent gondosan meg kell tervezniük, ugyanis épületeinket utakkal kell, hogy összekössük (néhol kettő vagy három sáv szélességgel is), hogy embereink munkájukat megfelelően véghezvessék. Nagy segítség, hogy minden épületre kattintva láthatjuk...



Kiadó

Terjesztés

Nyomás

Megjegyzés

GameStar  
TELJES JÁTÉK

