

BEVEZETŐ

Üdvözlét Belétek!

Ebben a hónapban sem bírtunk ülni a fenekünkön, és fejlesztettünk ezt-azt a lapon (csak Nektek, csak most, csak tőlünk ☺). Ezek közül mindegyik a Ti épüléseteket, és a mi anyagi felvirágoztatásunkat szolgálja, úgyhogy tessék őket szeretni ☺!

Mellesleg köszönjük a sok-sok ötletet és tanácsot az új designnal kapcsolatban, sokat felhasználtunk belőlük. (Voltak, akik a *GameStar*-on alapuló, de attól nagyon messzire jutott komplett arculattervet tettek le az asztalra.) Tényleg köszi, de egy ideig már nem változunk ☺.

Fejlemény, hogy e hónaptól mind tartalmában, mind kinézetében megújult a CD és DVD mellékletünk, melyen ezentúl a szokásos király anyagok mellett sokak álma és kívánsága, az állandó játékkiegészítő- és modszekció is megtalálható, hála az ettől a hónaptól szerkesztővé avanszáló Uhu kollégánknak! Nagy tapsot neki ☺!

A megújult lemez mellékleteken pedig egyre jobb teljes játékokat találhattok: ebben a hónapban a birodalommenedzser játékok koronázatlan királya, az *Europa Universalis* vendégeskedik nálunk, a jövő hónapban egy élő legendát, a *WarCraft II*-t telepíthetitek majd, utána következik a ... Na jó, nem lövök le minden poént előre ☺.

A lényeg úgyis az, hogy kedvenc olvasnivalótokat ezentúl is a legjobb minőségben, változatlan formában, változatlan néven és változatlan áron kaphatjátok kézbe hónapról hónapra.

Boe



TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Europa Universalis	8

ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
Multi-hírek	16
Első látásra: Panzers	18

ELŐZETESÉK

Robin Hood: Defender of the Crown	20
Colin McRae Rally-interjú	22
Grand Theft Auto: Vice City	24
Everquest 2	25
No Man's Land	26

FÓKUSZ

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	32
---	----

JÁTÉKBEMUTATÓK

Age of Mythology	40
Haegemonia	46
Combat Mission 2	50
Frontline Attack	52
Heroes of the M&M IV:	
The Gathering Storm	54
Stronghold: Crusader	55
Total Club Manager	56
Sims Unleashed	58
No One Lives Forever 2	60
Hitman 2: Silent Assassin	64
Iron Storm	68
Ghost Recon: Island Thunder	70
Bandits	72
Need for Speed: Hot Pursuit 2	74
Zelenghorn: The Great Ship	78
FIFA 2003	80
Links 2003	82
Budget	84
Játékmúzeum: Régi Tolkien-játékok	86

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek, cheatek	88
Neverwinter Nights: Aurora Editor	90
Warcraft III multi-tippek	92
Hitman2: Silent Assassin	89

MÉLYVÍZ

Hardverhírek	98
Piactér	102
Logitech-újdonságok	104
Windows-tippek	106
Windows Commander 5.11-tippek	107
AMD 2600+	108
VIA KT400+Nforce 2	110
Combo DVD-tesztek	112
Hardver teszt-összesítő	116

MÁSVILÁG

StarDVD	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121

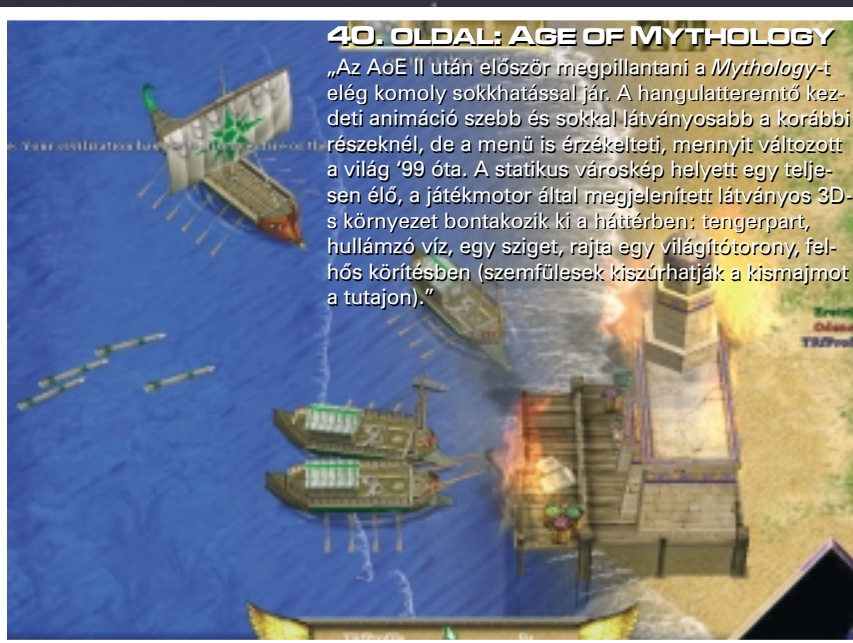
KÖZÖSSÉG

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



32. OLDAL: FÓKUSZ: LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

„Aragorn tökéletesen élethűen sújt le, vagy dőf előre kardjával, remekül oldalaz, vagy rúg előre egy hatalmasat (ez utóbbit a space billentyűvel lehet előcsalni), és – bár ilyenkor persze dühöng egy sort az ember – az is életszerű, ahogy összerogy, amikor eltalálják. Gandalfnál nem a mozgást érdemes kifemelni, hanem mágijának ábrázolását: csak pislogtam, amikor PC-n először megláttam az Xboxon eléggé összecsapott tűzlabda-, villám-, földrengés- vagy gyógyításvarázslatait!



40. OLDAL: AGE OF MYTHOLOGY

„Az AoE II után először megpillantani a *Mythology*-t elég komoly sokkhatással jár. A hangulatteremtő kezdeti animáció szebb és sokkal látványosabb a korábbi részeknél, de a menü is érzékelteti, mennyit változott a világ '99 óta. A statikus városkép helyett egy teljesen élő, a játékmotor által megjelenített látványos 3D-s környezet bontakozik ki a háttérben: tengerpart, hullámzó víz, egy sziget, rajta egy világítótorony, felhős körítésben (szemfűlesek kiszúrhatják a kismajmot a tutajon).”

74. OLDAL: NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

„Már elég sokat játszottam a Need for Speed játékokkal, ám egy eddig még sosem látott érdekességet fedeztem fel benne. Ha a minket üldöző rendőrautó átmegy egy szöggedróton (amit ugyebár a kedves munkatársak fektettek az útra annak érdekében, hogy engem elkapjanak), semmi baja nem történik, és követ minket, mintha mi sem történt volna... Érdekes, nem is tudtam, hogy a rendőrség kifejlesztette a kilyukasztatatlan gumit ©...”



CD-TARTALOM

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

JÁTÉKDEMÓK



Delta Force: Black Hawk Down (62,42 MB)

A népszerű akciójáték folytatódik. A Delta Force sorozat már igen nagy sikereket ért el az elmúlt évek folyamán, és hamarosan újra élvezhetjük a kalandokat. Természetesen most is egy taktikai akciójátékról van szó, és mint ilyenben, rengeteg küldetésben kell majd helyállnunk. Az eddigi részek egyik legnagyobb hátránya volt, hogy a grafikájuk nem igazán felelt meg az elvárásoknak. Ám ezúttal a grafikus engine is átalakult, és sokkal látványosabb összhathatást sikerült elérni!



Haegemonia: Az Univerzum Légiói (177,85 MB)

Igeeeeeen!! A hazai Digital Reality, amelynek a nagy sikerű Imperium Galactica II-t is köszönhetjük, végre-valahára kiadta legújabb zászlóshajójának, a Haegemonia: Legions of Iron-nak a kipróbálható változatát (igen, ezzel már játszani is lehet, nem úgy, mint a néhány héttel ezelőtt előkerült Rolling Demó-val). Lényegében egy remek űrstratégiaíról van szó, melyben rengeteg lehetőségünk van! A démonnak ez a változat a magyar nyelvű, így bárki kipróbálhatja. A teljes verzió 2002. november 11-ei megjelenéséig mindenképpen érdemes kipróbálni!



Need for Speed: Hot Pursuit 2 (96,89 MB)

A Need for Speed sorozat kedvelői ismét örülhetnek! Mire ezen sorokat olvassátok, már a boltokba került a legújabb sikervárományos, amely nem más, mint a Hot Pursuit 2! Ebben rengeteg egzotikus autót vezethetünk, az ellenfelek, avagy a keménykezü rendőrség kíséretében egyaránt... Az NFS játékoktól már megszokhattuk, hogy mindig is gyönyörűek, és remekül kidolgozottak voltak. Ez most sincs másképp, csak egy kicsit máshogy... próbáljátok ki, majd megértitek, miért mondtuk ezt!

MÉLYVÍZ

Trillian v0.74

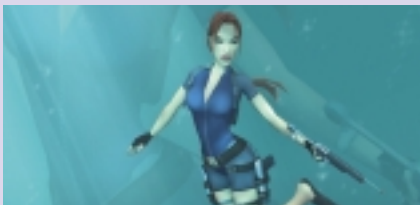
A Trillian egy remek kis csevegőprogram, mely egyidőben képes belátni az összes kedvelt chatszerverre! Vagyis képes kezelni az MSN, az ICQ, az IRC és a többi szervert is egyidejűleg, aminek köszönhetően mindenhol megjelenhetsz ☺! Azért is nagyon kedvelt program ez, mert a többi hasonló programmal ellentétben ez teljesen ingyenes (egyelőre). Létezik már 1.0-s változata is, azonban sajna azért már fizetnünk is kell. Szerencsére egyelőre nem tud sokkal többet, így bárkinek megfelelő a freeware verzió is, amit megtalálhatsz CD mellékletünkön.



EXTRA

Háttérképek:

Mint minden hónapban, ezúttal is igyekeztünk minél több és minél látványosabb háttérképet összegyűjteni. Ezekkel igencsak fel lehet dobni egy átlagos Windows-környezetet, nem is beszélve arról, hogy ezen képeket akár rajongói honlap készítéséhez is remekül fel lehet használni. Íme néhány nagyobb név az aktuális felhozatalból: Anarchy Online: Notum Wars, Haegemonia, Platoon, Tomb Raider: Angel of Darkness.

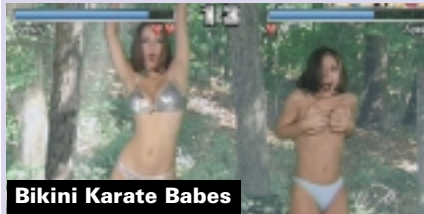


Kiegészítések:

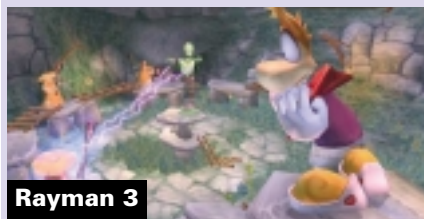
Ebben a hónapban nem kevés kiegészítést sikerült összeválogatni nektek. Ezúttal az alábbi játékokhoz érkeztek különlegességek: Age of Wonders 2, GTA 3, HomeWorld, Jedi Knight 2, Mafia, Max Payne, Morrowind. Remélhetőleg mindenki megtalálja a kedvencét valamelyik játék „személyében”, és ezen újdonságok segítségével tovább fokozhatjátok a játékélményt!



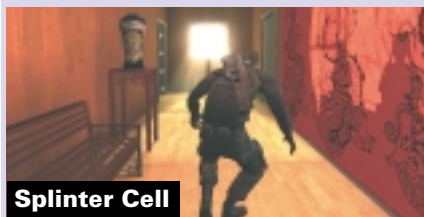
ANIMÁCIÓK



Bikini Karate Babes



Rayman 3



Splinter Cell

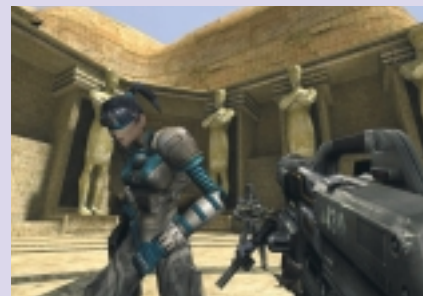


Xpand Rally

ROVATOK

Unreal Tournament 2003

Az utóbbi időben úgy tűnt, hogy egyetlen internetes játék sem tud teret hódítani. Hamar eltűnt a Medal of Honor, és már a Battlefield 1942-ről is alig lehet hallani. Megjelent azonban az UT 2003, ami úgy tűnik, igazán nagy akciókat és multiplayer partikat ígér. Egy hazai klánnak, egészen pontosan a Death Fellowsnak köszönhetően beindulhatott CD és DVD mellékletünkön az Unreal Tournament 2003-as rovat. Ebben hónapról hónapra olvashattok majd rengeteg taktikát és tippet, kisebb-nagyobb történeteket a csapat életéről, és egyáltalán mindenről, ami megesett velük az egyes „háborúk” során. Az első körben megismerkedhettek a játékban szereplő fegyverzetekkel, majd mindezt követik az egyes játékmódok, extra lehetőségek, és még sorolhatnánk.



DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

EXKLUZÍV ANYAGOK

EarthQuake 5-videó!

Végre sikerült elkészíteni a legutóbbi EarthQuake rendezvény videóját! Úgy gondoljuk, hogy ez egy olyan esemény, melyen mindenkinek ott kellene lennie ☺! Hogy miért? Csak szemléld meg a videót, és te is megtudod! A videó hossza valamivel több, mint 13 perc, benne pedig a Quake, Quake 3, Counter-Strike, Return to Castle Wolfenstein és a Starcraft játékokból láthatós emlékezetes pillanatok! Természetesen egy kis „parti-feeling” is helyet kapott benne, így hát mindenkinek bátran ajánljuk!



Stratégia az EarthQuake-en!

Idén második alkalommal képviseltették magukat hazánk legjobbjai az RTS kategóriában, ezen belül is a Starcraft Brood Warban. Az itthon is egyre népszerűbb játék kinötte magát a Quake 3 és egyéb FPS játékok kereteiből. Talán profioknak még nem nevezhetjük e játékosokat, de minden-

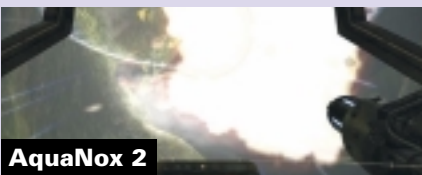
képpen közelítenek efelé. A videón főként azt láthatjátok, hogyan játszanak a „nagyok”. Olyan felvételeink vannak, ahol láthatóak az egérmozgások, ezáltal követhetitek, hogy pontosan mit is csinál az adott játékos. Érdemes megfigyelni a hihetetlen tempó melletti unitcontrollt!



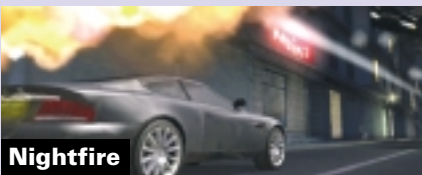
The Badge v3.0

Technikai okokból nem sikerült felpasszírozni előző DVD mellékletünkre a The Badge 3.0 nevezetű videót. Ebben a hónapban azonban egy némileg felújított változatot sikerült kicsalnunk a készítőiből, így szerintünk megérte a várakozást ☺. Ha esetleg nem ismernéd még a Badge sorozatot, eláruljuk, hogy ebben profi Quake-játékosok harcolnak egymás ellen, hihetetlen akciókat bonyolítva le! Kezdőknek és haladóknak is érdemes megsemmélni... tanulni ugyan nem nagyon lehet belőle, de ámulni fogtok, az egyszer biztos ☺!

ANIMÁCIÓK



AquaNox 2



Nightfire



Total Immersion Racing

MÉLYVÍZ

CoverXP Pro

Sokszor megesik, hogy kedvenc játékunk CD-borítója elszakad, netán megsérül. Olyan eset is előállhat, hogy mondjuk mi magunk akarunk valami egészen egyedi borítót készíteni. Még ha meg is tudjuk rajzolni, pontosan-méretarányosan kinyomtatni nem kis feladat. Ezen óriási probléma megoldásában segít a CoverXP Pro nevezetű

programcska. Kezelése igen egyszerű, és amint megismerte az ember, igen könnyedén lehet alkalmazni! A mindennapokban is jól jöhet, így mindenkinek ajánljuk!



DEMÓK

Archangel



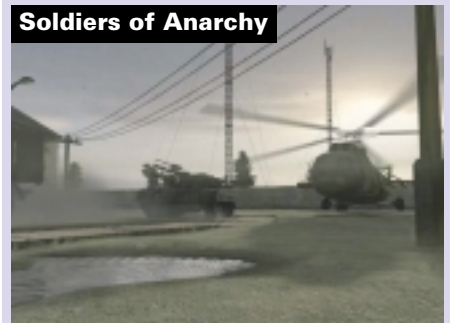
Links 2003



Age of Sail II



Soldiers of Anarchy



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



EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ

EUROPA UNIVERSALIS

■KATEGÓRIA: birodalomépítő stratégia ■KÖRNYEZET: középkor ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

A GameStar fennállása óta egész seregnyi játékot installálhattatok fel a vinyóitokra, köztük nem egy, és nem is két kiváló programot. Mégis ki merem jelenteni: a mostani szám tulajdonosai járnak a legjobban. Az Europa Universalisban ugyanis kategóriája csúcspéldányát tisztelhetjük!

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Paradox
Entertainment

■ **KIADÓ**
GameStar Magazin

■ **WEBOLDAL**
www.europaunivers
alis.com

CD

DVD

WEB

TIPP

gazi sikertörténet a Paradox Entertainment utóbbi néhány éve. Maroknyi lelkes fejlesztőből súlyos piaci „tényezővé” nőttek ki magukat. Minek köszönhető mindez? Elsősorban kemény munkájuknak és ennek első gyümölcseként, az Europa Universalisnak. A programban valamely középkori hatalom uralkodójaként kell mőresre tanítanunk a velünk kekeckedőket. Egyik nagy előny, hogy szakít a körökre osztott játékok szigorú rendszerével. Az EU-ban folyamatosan telik az idő, de természetesen bármikor pihenőt rendelhetünk el, hogy ráncba szedjük zilált országunkat.

RÉSZLETES TÉRKÉPEK

Látványos grafikára ne számítsunk, sokkal inkább Rizikó stílusú puritán, ám annál jobban áttekinthető térképre. Amire viszont igen, az a részletesség! Neve ellenére nemcsak az öreg kontinensen, hanem az egész világon terjeszhetjük haladó gondolkodású államunk dicsőségét. Ezt megtehetjük szép szóval (diplomácia), súlyos aranytallérokkel (kereskedelem), végső esetben pedig a fegyverek erejével (hódítás). Érdemes erre az egész világ témára visszatérni, ugyanis ezt a szó legszorosabb értelmében kéretik érteni. Üzletelhetünk az indián törzsekkel, meghódíthatjuk Madagaszkár szigetét, vagy éppenséggel felvehetjük a kapcsolatot a távol-keleti birodalmakkal, ha királyi kedvünk úgy hozza.

Minden akciónk valamilyen reakciót vált ki a velünk kapcsolatban álló országokban. Ezért az EU-ban nem tehetjük meg, hogy építünk egy hatalmas sereget, majd leigázzuk a fél kontinenst, aztán elégedetten összedörzsöljük a tenyerünket. Mielőtt a harmadik provinciát meghódítanánk, már megtapasztalhatjuk a környező népek haragját, amelyek az ilyen megnyilvánulásokat hajlamosak hadüzenettel honorálni. Mondhatni patikamérlegesen kell kiszámolnunk, mikor meddig mehetünk el, amennyiben nem szeretnénk világméretű bosszúhadjárat célpontjává válni.

ISTEN AKARATA

Ha még nem lenne elég bonyolult a képlet, akkor adjátok hozzá a középkort átható erős vallásosságot. Bizony, hiába foglaltunk el egy értékes területet, ha ott a többség nem a mi hitünket követi, akkor komoly problémáink lesznek a rend fenntartásával. Idővel, meg persze tehetséges papokkal, a szituáció orvosolható, de biztosíthatok mindenkit, időből jut a legkevesebb ☺.

Hozzáállhatunk az uralkodáshoz pacifista szemlélettel is. Erre egyrészt a kezdetben tengernyi mennyiségben rendelkezésre álló szűzföld (tudjátok, közvetlen Tűzföld mellett...☺) ad esélyt. Ezekre a területekre ugyanis kolóniákat telepíthetünk, amelyek idővel teljes jogú provinciává fejlesztik új otthonukat. Szóba jöhetnek még a kereskedelmi lerakatok. Ezek sokkal olcsóbbak, de egy ellenséges sereg pillanat alatt kardélre hánnya őket. Szóval nem árt vigyázni! Azt azért kihagytam a számításból, hogy a gyarmatosítás sem zajlik mindig békésen. Az idegesebb őslakosok néha megpróbálnak erőszakkal kitéssékelni minket, s ilyenkor jó, ha vittünk magunkkal néhány muskétást is.

Feltételezem, e röpké ismertető is elegendő volt ahhoz, hogy mindenki levonja a következtetést: az EU egy összetett, rendkívül jó stratégiai játék. Olyan program, amelyet kár lenne kihagyni. Pláne, ha ingyen van ☺!

-csonti-



ÚJDONSÁGOK

Szerkesztői jegyzet



Az előző hónap határozottan az uborkaszegzon kategóriába tartozott, mivel minden cég az ECTS-en jelentette be a legütősebbnek vélt játékeit. Szerencsére már kezd magára lelteni a piac, és a karácsonyi megjelenések után már érkeznek a „második hullám”, a kora tavaszi szegzon nagy bejelentései.

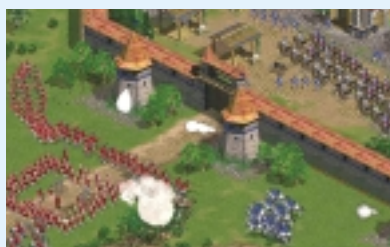
Az idei ősz egyik legörvendetesebb változása a hazai játékefejlesztők „beindulása”. Szinte nincs már olyan hónap, amikor ne lenne valamilyen nagy bejelentés, ne lenne egy-két elszórt exkluzív riportocsksa a témában... A legörvendetesebb pedig, hogy ezek a játékok jók. Egyre egyértelműbb, hogy a magyar játékefejlesztés világszínvonalú, sikerült kilépni a kilencvenes évek eleji budget kategóriából. Egy-egy fajsúlyos Haegemonia, Platoon vagy 1nsane mellett azt hittük, már nem lehet tovább emelni a színvonalat, amikor egyszer csak becsordogált a szerkesztőségbe a Panzers című atomvillanás...

ender



Késik a ThCFH

A retrohullámot lovagolja meg a They Came From Hollywood című nagy sikerű játékokcska, amely címében az It Came From The Desertre, az ötvenes évek egyik alap horror-sci-fi-jére emlékeztet. A készítőik azonban egy kicsit megcsavarták a dolgot, és „Támad a Mars!” jellegű paródiát készítettek belőle. Valami azonban elpattanhatott csavarás közben, mivel a megjelenést áttették 2003 áprilisára.



Ingyér' Cossacks

Nem is tudtam, hogy ilyen rendesek a CDV-s srácok, ugyanis a Cossacks 43. kiegészítője, az Enemy of the Crown nem dobozban jelent meg, hanem ingyenesen letölthető a honlapjukról. Mondjuk elég pofátlanság lett volna ezt a 13 MB-ot külön CD-re felrakni. Ilyet csak a 3DO mer megkockáztatni a Heroes sorozattal...

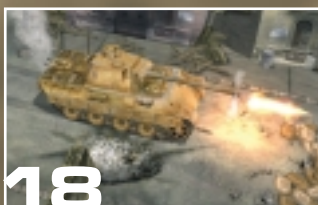


Disztróji!

Elkezdtek készíteni a Söldner című, német fejlesztésű játékot. A programot a JoWood adja ki, megjelenése 2003 második negyedévére várható, és nagy hasonlóságot véltem felfedezni az Operation Flashpoint, illetve a nevezett termék között.

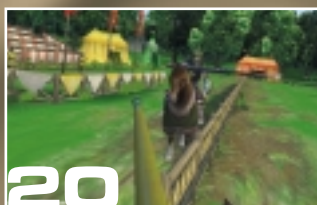
Korrekt kis stuff lesz, az szent igaz, a készítőik pedig arra a legbüszkébbek, hogy a játékban minden elpusztítható (épületek, emberek, járművek, még a talaj is). Hurrá.





18

Panzers
C&C Generals? Felejtse el



20

Robin Hood
C-64, Traubi, Defender



22

Colin McRae interjú
négy mp alatt százon...



Nem tudni, mi ez, de szép lesz

A Commandos készítői, akik Pyro Studiosról Aviragóra változtattak nevet, bejelentették, hogy készül következő játékuk, a The Lord of the Creatures (abszolút semmitmondó). Hogy pontosan miféle program is lesz ez, az még titok, de jól fog kinézni, az már most biztos.

Mad Dog 2 DVD-n

Akár egy új játéktípus is üdvözölhetünk a kilencvenes évek interaktív movie fénykorszakának nagy visszatérője, a Mad Dog McRee 2 személyében. A játékot ugyan PC-re is kiadják, ahol fénypisztollyal lövöldözhetünk a gaz ellenre, de asztali DVD lejátszós változata is megjelenik, ahol majd a távirányítóval lövöldözhetünk. A cucc egyébként egy vadnyugati film, a megszokott indiánokkal, cowboyokkal és harmadosztályú színészekkel.



Demó a Tennis Masters Seriesből

A sportjátékok szerelmesei közül bizonyára négy-öt embert is érdekelhet, hogy a Tennis Masters Series 2003-ból a Microïds kiadott egy demót. Tök jó a cucc, kár, hogy három embernél többet nem érdekel...

Jövő ősszel is Syberia lesz

Gondolom, sokan fellépeztek, hogy véget ért maratonira nyúlt Syberia-végigjátszásunk. Nos, el lehet kezdeni beszívni a levegőt, mivel bejelentették a folytatást, amely várhatóan 2003 októberében jelenik meg.



A szerkesztőség véleménye: „nofene...”

Más játéknál az a hír, ha bejelentik a munkálatok kezdetét, vagy esetleg elkészül, a Doom III azonban felrúg minden szabályt. Itt minden egyes kiszivárgott screenshot

után át kell értékelnünk, amit eddig a játék-iparról tudtunk. Szóval, sráczok, nézzétek meg ezt a screenshotot (jól olvastátok, ez egy játékbeli kép)!

Megint egy MMORPG – megint a Square-től

Noha a „frankó kis japán csapat” (40 emeletes irodaházuk van) még nem fejezte be első MMORPG-jét, a Final Fantasy XI-et, egyáltalán nem estek kétségbe, és máris nekiláttak egy újabbnak. Címet azonban még nem árultak el, így könnyen lehet, hogy a titkolódzás oka az, hogy az új játék független lesz a Final Fantasy-multiverzumtól – már ha lehet ilyet mondani egy olyan játéksorozat esetében, ahol az egyes részek között semmiféle összefüggés nem volt.

Gladiators-demó

A szépreményű The Gladiators: Galactic Circus Games című játéknak (amely a Rollerballhoz, Dobó Kata B kategóriás filmjéhez hasonló jövőben játszódó gladiátorjáték) megjelent a demója, ami sajna csak egy campaignt tartalmaz, nem a teljes programot, de azért még szép!



TOP 10 játékeladás, USA

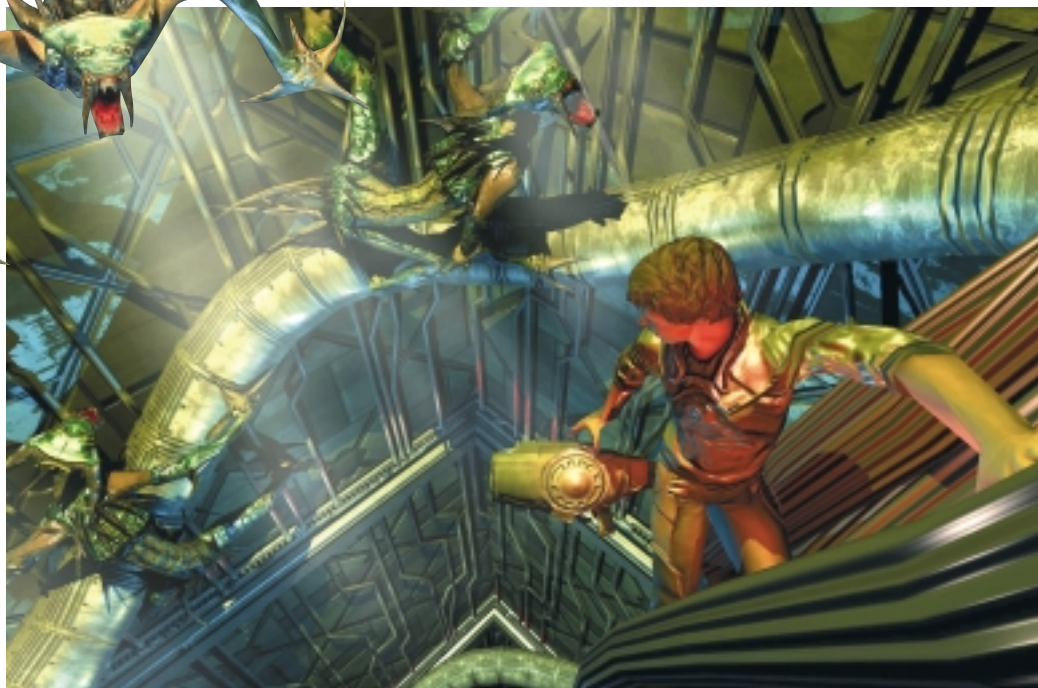
A legújabb eladási adatok alapján ezzel tolják az amcsik. Hát már az UT 2003 sem tudja lerobbantani azt a „!%/+“!%+ Sims-et az első helyről!

1. The Sims: Unleashed - Electronic Arts
2. Unreal Tournament 2003 - Infogrames Entertainment
3. The Sims Deluxe - Electronic Arts
4. Warcraft III: Reign Of Chaos - Vivendi
5. Hitman 2 : Silent Assassin - Eidos
6. No One Lives Forever 2 - Vivendi
7. Battlefield 1942 - Electronic Arts
8. The Sims: Vacation - Electronic Arts
9. Medal Of Honor: AA - Electronic Arts
10. The Sims: Hot Date - Electronic Arts



Alien 8

Egy hatalmas idegen űrhajó, emlékeztét veszített főhős, rejtélyek és a sötétből a hősré támadó dolgok. Érdekes, izgalmas, remélem, lángszóró is lesz benne. A Contraband Entertainment adja ki, és Abducted a címe.



Doom porszívóra

Az azért nem gyenge, hogy amihez hét éve egy csúcskategóriás PC kellett, az most elfut egy mobiltelefonon is. A Nokia 7650-eshez beszerezhető játék nem a Kígyó vagy a Memória, hanem a Doom első része. Mondjuk ilyen szempontból a legdurvább élményem az, amikor két, memóriakábelrel összekötött digitális fényképezőgéppel doomoztuk egymás ellen...



Xenus jövőre

A Codename: Outbreak alkotói gőzerővel készítik legújabb játékukat, a Xenust. A programban Kolumbia egy 125 négyzetkilométeres területét modellezték le, ahol fel kell majd vennünk a versenyt mindenkiel, aki éppen ráér. A játékban használhatunk járműveket is, ofkóz, sőt a benzin mennyiségére is figyelmet kell fordítanunk. Szerintem a lemodellezett terület nagysága és részletessége mindenképpen biztosítja az önfeledt mókázást, sajna csak 2003 harmadik negyedében.



Frogger Deluxe Edition

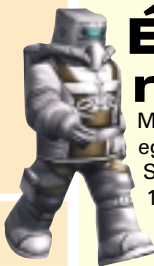
Úgy látszik, a nosztalgiahullám teljesen előlötötte a számítógépes játékok világát is, javasolni is fogom, hogy jövő hónapban válasszunk diszkókirálynőt. Az Infogrames adja ki

a Zapper nevű programot, amely a szép emlékeztető Froggerre emlékeztet. Akik unják már a mobiltelefonban lévő játékokat, azoknak ajánlom. Ja, egyből demót is kiadtak belőle.



Dragon Empires-mozi

Az ősrégi (legalább 20 éves) fejlesztőcsapat, a Codemasters már jó ideje fejlesztget egy MMORPG-t; a címe Dragon Empires. Most már annyira előrehaladottak a munkálatok, hogy egy in-game mozit is kiadtak belőle. Egyben bejelentették a játék béta-tesztjét, amely 2003 májusában kezdődik. Sajna kicsit még odébb van a dolog, de a képek alapján tutira kárpótolni fog a távoli megjelenésért mindenkit a cucc!



Édibédi náciirtás

Minden szerkesztőségi tagnak van egy kívánságlistája, amelyben Bad Sectorral közli, hogy a következő 150 évben a Naprendszerben megjelenő játékok közül ő melyikről szeretne cikket írni. Az én listámon mindössze két játék van: a WarCraft 3 kiegészítő lemez és a Grom. A Grom nagyon aranyos, nagyon érdekes kis kalandjáték, nagyon a második világháború alatt játszódik, és nagyon kiadtak hozzá pár új képet.



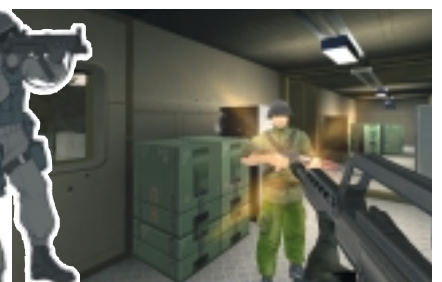
Gyilkosság, rablás, adócsalás

Mindenki kedvenc tömeggyilkosos játékának, a Postalnak készül a folytatása. A most már teljesen háromdimenziós öldöklésről egészen részletes információkat is nyerhetünk, mivel a készítő cég, a Running with Scissors kiadta az első hivatalos videót róla.



Kicsúszott a markunkból az IGI 2

A rajongók szinte már kezeik között érezhették a Project IGI 2-t, mivel a megjelenést a Codemasters erre az évre ígérte, de sajnos ígétét nem tartja be. A boltokba csak február végén kerül a második rész. Anyira azért nem gáz a dolog, hiszen nincs olyan nap, hogy ne lenne meg két-három tactical shooter (aka Counterstrike-klón).



Lara Croft: Tomb Raider - The Angel of Darkness © Core Design 2002. Developed by Core Design. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft: Tomb Raider - The Angel of Darkness is a Trade Mark of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

ANGEL OF DARKNESS

*Egy új Lara
az új generációnak...*



HAMAROSAN!

EIDOS core design

automex
MULTIMEDIA

Keressz a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

PlayStation.2 PC CD-ROM



Unreal Tournament 2003 Star Wars mod

„UT 2003 Troopers – Rise of the Rebellion” néven készül egy total conversion (teljes átalakítás) a legújabb Unreal-motorra. A főszerepet kivételesen a mellékszereplők kapják. Azaz nem Jedi lovagok villogtatják fénykardjaikat, és az Erő birtokosai más módon sem kerülnek a képhe. Itt a Star Wars-univerzum közkonatnái-

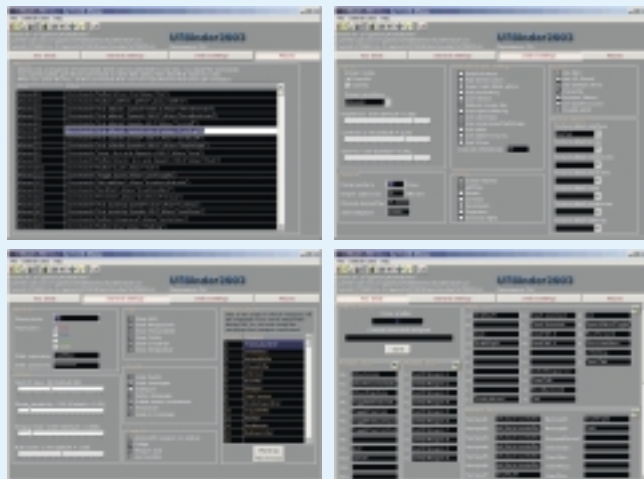
nak bőrébe bújva vívhatjuk csapatjáték-orientált csatáinkat. A harcosokat az eddig megjelent SW-epizódokból válogatták össze, akár csak a hadigépezeteket. Mivel az UT 2K3 engine KARMA fizikával működő járművek kezelésére is képes, ezt a lehetőséget a fejlesztők sem hagyhatták ki. A képeken is látható AT-ST

vagy Tie-Fighter mellett még sok szárazföldi és légi alkalmazással találkozhatunk a programban. A feldolgozásra kerülő helyszínek pedig magukért beszélnek: Mos Eisley, Endor, Hoth, egy birodalmi csillagromboló vagy maga a Halálcsillag és így tovább...
<http://www.ut2003troopers.co.uk/>

UT Binder 2003

Az UT Binder 2003 nagyon hasznos kis program (az egész 1 MB) mindenki számára, aki szeretné az Unreal Tournament 2003 beállítási lehetőségeit a játék saját menüi által lehetővé tett szintnél jobban kihasználni. Erre alapesetben a User.ini és az UT2003.ini fájlok manuális szerkesztésével van mód. Akinek viszont ebben nincs gyakorlata, az könnyen elveszhet az utasítások rengetegében. Ez a program ettől óvja meg használoit. Saját, könnyen átlátható kezelőfelületén komoly előképzettség nélkül is ki lehet igazodni. Nekünk csak meg kell adnunk, melyik gombhoz milyen funkciót rendelünk, milyen játékbeli vagy grafikai beállítást akarunk megváltoztatni, és ezt bejegyzni helyettünk az UT 2003 számára értelmezhető módon, a megfelelő helyre. A különböző hangüzeneteket nemcsak egy listából kiválasztva süthetjük el, hanem mindegyiket külön gombhoz rendelhetjük, így sokkal gyorsabb és kényelmesebb is a használatuk. Az eredeti beállításokról és a későbbi változtatásokról biztonsági másolatot készíthetünk, amiket egy mozdulattal vissza lehet tölteni. Ez nemcsak elrontott machinációk semmissé tételére, hanem különböző célokra készített beállítások közti egyszerű váltásra is alkalmas lehet. Nem hinném, hogy ezt a utility bármelyik UT2K3-játékosra rá kéne tukmálni, © használjátok egészséggel!

<http://utbinder.cjb.net/>



Action Half-Life 5.5

Elkészült az Action Half-Life legújabb bétája. A Counter-Strike mellett ez az egyik legnagyobb múltra visszatekintő mod Half-Life-ra, amelyben félrealisztikus, úgynevezett „akciófilm-fizika” mellett élhetjük át hasonló témájú hollywood-i alkotások főhőseinek csatározásait. Ebben a verzióban új modellekkel és pályákkal gazdagodott a szegényesnek eddig sem nevezhető felhozatal. Javítottak a hálózati kódon, főleg a rosszabb netes kapcsolattal rendelkezők örömére. Új hangeffekteket kaptak a fegyverek, és mostantól a fülünk mellett elsüvítő golyók is hallhatóvá váltak. Átdolgozták az éjjellátó megjelenítését. Időjárás elemeket építettek a programba, a pályákon már havazással, esővel és köddel is találkozhatunk. Játékegyensúlybeli finomításokat vittek véghez, hogy a különböző fegyvernemeket választó játékosok ne kerüljenek aránytalanul előnyös vagy hátrányos helyzetbe egymással szemben.
<http://ahl.telefraged.com/>

Navy Seals: Covert Operations 1.45

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

<http://www.ns-co.net/>



DeFRaG 1.8

Megjelent a DeFRaG legújabb frissítése. Ez a Quake 3-mod azon az ötleten alapszik, hogy trükkös mozgások és ugrások használata nélkül megoldhatatlan akadálypályákat kell benne időre teljesíteni, és a legjobb eredményekért folyik a verseny a neten. Az

új verzió már teljesen kompatibilis a nemrég megjelent 1.32-es Quake 3-patch-csel. A hibajavítások mellett olyan új elemek is kerültek a programba, mint például a „ghost”, amely egy másik játékos rekorderedményének felvételét megjeleníti

MrR's Trickjumper

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

<http://www.planetquake.com/trickjumper/>



a pályán, amelyen játszunk, így versenyezhetünk vele, vagy a strafe jump tökéletességét elősegítő kijelző. Ezen látható a mozgás ideális szöge a minél nagyobb lendület eléréséhez.

<http://www.planetquake.com/defrag/>



EXKLUZÍV



TIGRISEK ÉS GEPÁRDOK

PANZERS-INTERJÚ

E hónapban a S.W.I.N.E. alkotói, a Stormregion főhadiszállására sikerült bejutnunk, és megismerkedhettünk készülő alkotásukkal, a Panzers-el!

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Stormregion

■ KIDÓ
N/A

■ WEBOLDAL
www.stormregion.com

■ MEGJELENÉS
2003 vége

A második világháborús, valós idejű stratégiai játék rengeteg érdekességgel kecsegtet. Mindjárt át is adnám a szót a fejlesztőknek, hogy saját szavaikkal mondhassák el, mit várhatunk majd...

GameStar: Mióta készül a játék?

Stormregion: A Panzers fejlesztése ez év elején kezdődött, a S.W.I.N.E. utolsó leadott lokalizációja után. Jelenleg is gőzerővel dolgozunk rajta, hogy egy igazán nagyszerű játékkal lépjük meg a játékosokat.

GS: Ezúttal ki készíti a játék zenéjét?

SR: Ez még nincs lefíxálva, de már van ígéretes jelöltünk. Biztosra vehetitek, hogy megfelelő minőséget és hangzásvilágot varázsolunk majd a fülekbe ☺.

GS: A S.W.I.N.E. motorját használja új játékok?

SR: Igen a v2.0-t © Komolyra fordítva a szót: most elérkezett az idő (és ennek tényleg örülünk), hogy az olvasók, valamint a játékosok is megtudják végre, ténylegesen milyen motor is lapul a Panzers alatt. A neve: GEPARD. Ez az előző játékunk alatt futó engine-nek a jócskán továbbfejlesztett verziója, rengeteg újdonsággal!

GS: Meséljete a grafikus motor különlegességeiről!

SR: Igyekszünk úgy kialakítani, hogy önálló egészként, akár más játékokban is megállja a helyét.

Egy pár dolgot megemlítünk, amivel bővült a GEPARD engine:

- pixel- és vertexárnyaló támogatása
- csontváz alapú mozgás és karakteranimáció
- 3D-s fű és aljnövényzet
- dinamikus fények és időjárás, vagyis változó fényviszonyok a pályán (pl. beborul az ég vihar előtt, majd elkezd esni az eső)
- dinamikus árnyékrendszer (pl. az objektumok nemcsak a talajra, hanem más objektumokra, sőt önmagukra is árnyékokot vetnek)
- továbbfejlesztett effektusok, amelyekhez egy effekteditor is készült
- nem utolsósorban a hangrendszeren is finomítottunk

Megemlítenénk továbbá, hogy az engine teljes mértékben saját, stormregionös fejlesztés ☺.

GS: A környezeti viszonyok milyen szerepet játszanak a játékban (köd, eső, fülledt idő esetleg)?

SR: Amellett, hogy látványelem, hatással

van a látó- és hallótávolságra. Például esős időben a gyalogos csak közelebről halja meg az épület mögött rejtőző ellenséges harckocsit.

GS: Valódi háborús eseményeket izgulhatunk majd végig?

SR: Igen, a legtöbb küldetés valós ütközeteken alapul, de lesznek olyan történetek, események, amelyeket a lexikonokban sem találnál meg ☺.

GS: Mennyire lesznek reálisak, illetve kidolgozottak az egyes egységek (páncélat, sebzés, a páncélosok a géppuskákkal is lőnek)?

SR: Követni fogjuk a kor adta fegyverek akkori lehetőségeit (értsd ez alatt pl. a páncélosok géppuskáit is), de semmiféleképp sem szeretnénk azt, hogy a játszhatóság rovására menjenek az újítások. Ezért a lehető legközelebb hozzuk a realitást és a játszhatóságot. A kidolgozás területén (külalak) viszont nagyon is reálisak a Panzers egységei. Itt jegyeznék meg, hogy egy egység 800-2000 face-ból áll. Nem lebecsülendő, hogy a láncfalpasok kerekerei, illetve a láncfal mozog, a kerek egységek kerekerei pedig forognak. A S.W.I.N.E.-ban alkalmazott dinamikát is továbbfejlesztettük, így még élethűbb lett a végeredmény.

GS: Milyen típusú egységeink lesznek?

SR: Csatában mozgatott gyalogosok mindenféle fegyverekkel és felszerelési tárgyakkal ellátva. Vontatott lövegek, teherautók (lőszerszállító, szervíz), páncélautók, páncélvadászok és páncélosok (tank), valamint légi egységek (bombázó, kémrepülő és zuhanóbombázó).

Több mint száz valóságghú jármű, illetve nemzetenként több mint tízféle különböző gyalogos közül választhatunk.

GS: Mely oldalakon szállhatunk majd csatába?

SR: Lehetünk a németek oldalán, ahol 14 csatában kell győzedelmeskednünk a mi „kis” elítalakatunkkal. Az angol-amerikai fronton 9 csatában kell helyállnunk, jobbnál jobb helyszíneken (pl. Normandia, Ardennek, Arnheim, és még sorolhatnám). Legvégül pedig a „Nagy Vörös Testvér”, a Szovjetunió oldalán vihetjük harcmezőre a csapatunkat, 7 igazán kiemelkedő sztoriközpontú küldetés révén.

GS: A választható felek hősei milyen szinten fejlődhetnek (milyen fokozatokat érhetnek el)?

SR: Nemcsak a hős fejlődik, hanem a többi gyalogos is (úgy mint a tank kezelőszemélyzete és az összes harcoló osztag). Természetesen átvihetők lesznek majd a következő küldetésekre is. Minél több missziót teljesítünk, annál nagyobb lesz a presztízsünk, így újabb és modernebb járműveket rendelhetünk majd a főhadiszállásról.

GS: Presztízpontokat hogyan szerezhettünk, és pontosan mire jők?

SR: Először is szögezzük le, hogy csak sima presztízs van. Nincsenek pontok, és nincs pénz sem. Úgy lépünk előre a ranglétrán, hogy ha megnyerünk egy küldetést, nagyobb lesz a presztízsünk. Így jobban elismernek minket a tábornokok, vagyis lehetőségünk nyílik több és jobb harcijárművet igényelni.

GS: Egységeink mennyire hajlamosak megadni magukat?

SR: Biztos fogunk majd találkozni olyan csapatokkal, amelyek egy idő elteltével megadják magukat. Ha a kitartási szint (nevezük az egyszerűség kedvéért morálnak) eléri a nullát, az osztag pánikba esik, és elfut. Ezután meg kell várnunk, hogy lenyugodjanak, hogy újra irányítani tudjuk őket.

GS: Mit jelent pontosan, hogy a különítmény a pályák között is utazhat oda-vissza?

SR: Néhány küldetés több kisebb missziót (akár rejtettet is) tartalmaz. Ezeket később is meg lehet oldani.

GS: A terepet (talaj, épületek, dombok) mennyire lehet alakítani, lerombolni?

SR: Az épületek nagy része teljesen lerombolható, megsemmisíthető, beleértve a hidakat is. Megemlíthetjük, hogy a földszintes épületek romjain akár saját tankunkat is átgázolhatunk majd, így újabb lehetőség nyílik a taktikázásra.

GS: Mennyire lesz összetett a kampány?

SR: A játék teljesen történetorientált és fordulatokban gazdag lesz. Hősünkkel és elit alakulatunkkal majd nagyon is meglepő dolgok fognak történni. Rengeteg elsődleges, másodlagos és titkos cél vár megoldásra a hadjáratok küldetéseiben.

**GS: Megváltoztathatjuk a világháború menetét?**

SR: Nem lesz mód arra, hogy más legyen a vége, mint ahogy a történelem szerint alakult.

GS: Mondanál valamit a többjátékos módról?

SR: A Panzersben 7 multiplayer móddal találkozhatunk. Lesz itt a sima, „nyomd le az ellenfelet”-től kezdve egészen a különleges „gyárak” móddal bezárólag szinte minden. Természetesen interneten és a helyi hálón is élvezhetjük majd a nagy csaták örömeit. Nyolcan egymás ellen is masírozhatunk a harcmezőkön, és lehetőségünk nyílik, hogy kooperatív módban akár a számítógép által irányított alakulatokat is melegebb éghajlatra küldjük.

GS: Hozzávetőlegesen hány óras játékelményt terveztek?

SR: 45-50 óra tiszta játékidőre lehet majd számítani.

GS: Milyen nyelveken készül el a Panzers?

SR: Természetesen, követve előző játékokunkat, itt is igyekszünk minél több nyelvre lefordítani, szinkronizálni a Panzerst. Megtalálható lesz ezek közt a magyar verzió is, amely egy időben fog megjelenni a német nyelvűvel, de majd az angol és francia lokalizációt is megvalósítjuk (hogy a lengyel, olasz és spanyol verzióról ne is beszéljünk ☺)!

GS: Mikorra várható a végleges verzió?

SR: 2003-as vége felé. Ugyan a megjelenés még várat magára, de tényleg nem szeretnénk elhamarkodottan kijönni vele... Mint már említettük, természetesen idehaza a magyar verzió lesz kapható, magyar szinkronnal és szövegekkel.

GS: Mennyivel előbb számíthatunk a játszható demóra, esetleg az első animációra?

SR: Konkrétan nem válaszolhatunk erre a kérdésre, de annyit elárulhatunk, hogy valamikor a nyár környékén. Persze ez még azért módosulhat... ezért tessék ol-

vasni a GameStart ☺! Ezt természetesen időben meg fogják tudni az olvasók és játékosok egyaránt. Megnyugtatót végett, a demó teljesen magyar nyelvű lesz, mint ahogy a kész játék is.

GS: Pályaszerkesztőt adtok majd a játékhoz?

SR: Ezt a dolgot még nem döntöttük el. Érdekeséggéppen megemlíthetjük, hogy a pályaszerkesztő is kiegészült egy-két új dologgal. Végre megvalósult az in-game animációszerkesztő, amelyre – mint már említettük – igen nagy hangsúlyt fektettünk. De hogy tényleg kiadjuk-e a pályaszerkesztőt, beleértve az összes résszel, az a jövő zenéje...

GS: Végezetül árulj el valami olyan érdekességet, amit a GameStar olvasói tudhatnak meg először!

SR: Lesz magyar harci jármű, a Zrínyi rohamtarack „személyében” (Ruzsányi kolléga fogja megvalósítani a közeljövőben), és hazai földön játszódó misszióval is találkozhatunk majd a Panzersben!

ZeroCool

ELŐREJELZÉS

- kiváló lehetőségek
- remek grafika
- egyelőre nem tudjuk elképzelni

■ Mennyire várjuk



TÖBB MINT TOLVAJ

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

1987... Unottan, a padra görnyedve ülök a töri órán, miközben a tanár még unottabban hadovál valamit a középkori Angliáról, Oroszlánszívű Richárdról, a földesurak harcairól. Alig várom, hogy otthon, hűséges Commodore 64-emem kiűzzem a gaz normann urakat Anglia földjéről...

Commodore 64, nyolcvanas évek, középkori lovagi tornák, várfoglalások, ádáz kardpárbajok, nemes hölgyek megmentése, ármányok, cselszövések és kegyetlen háborúk, vagyis: Defender of the Crown – mond nektek ez a cím valamit? Mindegy, akár ismeritek, akár nem, hála a poraiból életre kelt Cinemaware-nek, a területfoglalás stratégiai játékok atyja hamarosan visszatér, hogy ráncait a 21. század igényei szerint felvarrva ismét elvárásolja a középkori Anglia rajongóit.

NOSZTALGIA OVER...

...tekerjük előre az időt egészen napjainkig, amikor a nagy klasszikus igazán *méltó* folytatása megjelenik, a meglehetősen szánalmas remastered kiadás (lásd dobozban) után. Bár a játékot a megújult Cinemaware fejleszti, de azért tudni kell róluk, hogy nem a nagy veterán

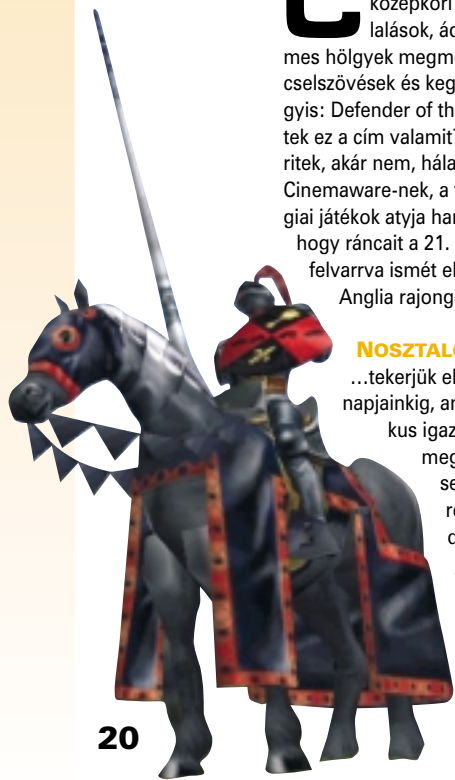
designerek tértek vissza, hanem a régi, híres, évekkal ezelőtt tönkrement cég olyan rajongói, akik szintén játékefejlesztők és többek között a Mechwarrior 2-ón, az Interstate 76-on, a Heavy Gear 2-ón, a Secret of the Monkey Islandon, a Star Trek: Bridge Commanderben, az X-Wing vs. Tie Fighterben és Grandia 2-ón dolgoztak. Az új fejlesztők pedig egy régi/új hőst élesztettek fel, olyasvalakit, aki az előző részben egy kicsit mellőzött volt, hiszen csak a háttérből segítette az általunk kiválasztott lovag főszereplőt, pedig ő maga a korszak talán leghíresebb hőse: Robin Hoodról, a tolvajok fejedelméről van szó.

MARIANNÉRT, RICHÁRDÉRT ÉS ANGLIÁÉRT! (NO MEG AZ ARANYÉRT... ☺)

Hála Walter Scottnak, illetve a sok Robin Hood filmnek és játékfeldolgozásnak, már jól ismerjük a korszakhoz tartozó mesét: Oroszlánszívű Richárdot elrabolják, és öcsöcse, John herceg bitorolja a trónt, félreálítva az igazi királyhoz hű nemeseket. Robin Hood csuklyájába bújva, négy célnak kell megfelelnünk a játékban, ezekből pe-

dig egy kötelező és három opcionális. A feltétlenül végrehajtandó feladat természetesen John herceg félreállítására, míg Mariann hercegnő megmentése, Richárd király váltságdíjának összegyűjtése és Anglia egyesítése választható. (Bár szerintem a férfiolvások között nyilván nem akad olyan, aki Mariann megmentését kihagyná a buliból. ☺)

Az eredeti Defender alapjai természetesen nem változtak: most is egy tizenkilenc (... *plussz Budapest?* - *ender*) megyére felosztott, felülnézetes térképet látunk. Most azonban a térkép teljesen 3D-s és a megyék újabb területeket is tartalmaznak. A játék elején Robin, John herceg és még négy másik nemes indul hadba egymással szemben. Újdonság a 86-os klasszikushoz képest, hogy most már nem mindig ugyanazokat az arccat láthatjuk, hanem 8, vagy 12 főből (a fejlesztők még nem döntöttek) választja ki ellenségeinket a program véletlenszerűen, így sokkal változatosabb lesz, amikor újrajátsszuk a játékot. Emellett mindegyik nemesnek külön mesterséges intelligenciája és így tulajdonságai is lesznek: egyesek agresszív



módon rögtön betámadnak, míg mások inkább ravaszkodással és ármánykodással próbálnak érvényesülni.

A régi Defenderhez hasonlóan, itt is mindegyik megyéhez egy bizonyos arany mennyiség tartozik, a területet elfoglalva különféle katonai egységeket képezhetünk ki és fegyvereket is vásárolhatunk számukra. Természetesen a több aranyat érő földek a pénzéhes nemesek kedvenc céltáblái lesznek és gőzerővel támadják is ezeket, ha pedig sikerül elfoglalniuk, akkor a körmük szakadtáig megvédik – sokkal jobban, mint a '86-os verzióban. Szerencsére mi magunk is ötféle erősségű várat építhetünk fel, így megyéink védve lesznek, amíg a hódítással foglalatostokodunk.

TUCK BARÁT ÉS A TÖBBI JÓ BARÁT

Míg a Defender első verziójában csak magával Robin Hood-al tudtunk társalogni, mostani hősünk tágabb baráti körének köszönhetően olyan régi (a filmekből, vagy a regényekből ismerős) cimborákkal is találkozhatunk, mint Tuck barát, Will Scarlet, vagy Little John. Ilyenkor parancsokat oszthatunk ki nekik: például gyűjtsék össze a sereget, támadjanak meg egy bizonyos megyét, vagy megyerészt. Ezen kívül barátaink ki is elemzik a helyzetet: milyen a seregünk morálja és mit csinálunk szerintük jól, vagy rosszul. Végül pajtásaink játékmenetbeli bónuszokat is adnak: Little John hadi szakértelme jól jön a csaták során, Marion viszont John herceg mozgolódásáról ad információkat. Dönthetünk persze úgy is, hogy nem foglalkozunk velünk, ilyenkor azonban jól megsértődnek és faképnél hagynak minket: eltűnnek a kezelőfelületről.

„JÁÁÁÁÁANOS HERCEG A CSATÁÁÁÁBAN...”

Maga a harc valós időben zajlik, ám egyáltalán nem hasonlít a hagyományos RTS-ekre, ugyanis nem kell minden egyes bakát nekünk vezényelnünk, hanem igazi generális módjára csak parancsokat osztunk ki nekik, hogy például kerítsék be az ellenséget, vagy kapják őket oldalba. Ilyenkor valós idejű jeleneteket láthatunk, ahogy hősünk bőszen magyaráz kapitányainak. A csata, mint a valóságban, itt sem áll meg, hanem még az utasítások kiosztása közben tovább zajlik.



DEFENDER VERZIÓ-TÖRTÉNELEM

A legelső Defender of the Crown 1986-ban látta meg a napvilágot az akkortájt debütáló **Commodore Amiga 500**-ason, és többek között az újdonsült játékgép technikai tudását is meg akarták csillogtatni vele. A Cinemaware üdvöskéje hatalmas sikert aratott és megalapozta az akkor még szintén nem túl nagy múlttal rendelkező cég renoméjét. Érdekes, hogy a **Commodore 64**-es verzió 1987-ben, egy évvel később jelent meg, pedig nem ez volt jellemző az akkori játékiadásra. Az eltelt egy év alatt a Cinemaware valamennyit finomított a játékon, így a Defender – szintén egyedülálló módon – egy kicsit jobb volt C64-en, mint Amigán! Többek között jobban belőtték a nehézségi szintet és az Amiga csupán számokkal megjelenített harccképernyője helyett a Commodore gyengébb gépén lovagokkal és katonákkal megjelenített összecsapásoknak is szemtanúi lehettünk. Nagyjából ekkor készült el a rendkívül jól sikerült **Atari ST**-s verzió is és a **PC**-s, **EGA**-s megjelenítéssel, ami viszont rettenetesen csúnya lett.



Hosszabb szünet után a Commodore ismét a Cinemaware-t kérte fel, hogy legújabb konzoljépen jelenítse meg korai mesterművét: 1992-ben készült el **CD32**-re a Defender grafikailag alaposan feltupírozott

A parancsnoki teendők mellett persze a régi Defenderből ismerős akciójelenetekben személyesen is kézbe kell vennünk a dolgokat: várostrom, lovagi torna, vagy az ellenség várába való behatolás. Persze ezeket a részeket is alaposan felújították. A katapultos jelenetnél például nemcsak egyetlen árva falat kell egyre inkább szétvernünk, hanem ajánlatos a vár különböző fontosabb részeit is telibe tráfálnunk, mint például az őrtornyok, vagy a belső épületek. Persze ez alatt az ellenség sem nézi ölbe tett kézzel, amint romhalmot gyártunk a féltve őrzött kastélyból, hanem új-szaival alaposan megszorozza derék kata-

pultos embereinket. Ilyenkor védekező pozíciót vehetünk fel velük, bár arra esélyünk sincs, hogy ne veszítsük el legalább egy részét drága(látos) katonáinknak.

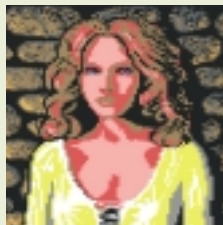
EN GARDE!

Akik játszottak a régi Defender of the Crown-nal, talán emlékeznek a vívós részre, amikor meg akartuk szabadítani aranyától egy pénzéhes, vagy elrabolt hercegnőjétől egy kéjsóvár földbirtokost. Természetesen ez a remek akciójelenet nem maradt ki innen sem és most már a modern technika vívmányait követve nem 2 dimenzióban, oldalnézetből láthatjuk, hanem egy igazi 3D-s, oldalazós kardozásban vehetünk részt. A látványvilágon túl persze változott az irányítás is: ahelyett, hogy örülten csapkodnánk az egér gombját, a vívás minden csínját-bínját alkalmaznunk kell: védekezés, szúrás, oldalvágások és így tovább. Hab a tortán, hogy a klasszikus Errol Flynn-filmekhez hasonlóan még környezetünket is bevethetjük: a köteleket elvágva a népesebb ellenség nyakába egy hatalmas csillárt zúdíthatunk, vagy tányérokat dobálhatunk a képükbe. A megújult Cinemaware tehát az elég szármalmas SVGA-s remake után, végre az *igazi* Defender folytatást tolja a játékosok orcájába, látványos 3D-s grafikával és alaposan feljavított játékmennel. Ivanhoe úgy látszik nyugdíjba vonult, de a tolvajok fejedelme most megmutathatja, hogy ő még mindig a csúcson van...

Bad Sector



legújabb verziója. Sajnos a CD32 hatalmasat bukott, a Commodore cég pedig hamarosan tönkrement, nem sokkal megelőzve magát a Cinemaware-t is... Nyolc év után a Cinemaware-t újra felélesztette egy határozott és lelkes csapat, hogy 2000-ben újra feldolgozza az egykori cég legnagyobb klasszikusát. Ennek öröme egy ideig játszható volt a Defender Internetes, **Flash**-es verziója és nemrég kiadták az eredeti játék **PC**-s **SVGA**-s verzióját is – Remastered Edition néven. Végül nemrég jelentette büszkén be a Cinemaware, hogy elkészült a Defender of the Crown **Game Boy Advance**-féle verziójával (*sőt, már mobilon is lehet nyomni! -ender*), úgyhogy most már az utcán, a buszon, vagy a suliban, unalmas töri órákon is lehet majd vele nyomulni... ☺



ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Cinemaware
- **KIADÓ**
még nincs
- **WEBOLDAL**
www.cinemaware.com
- **MEGJELENÉS**
2003.

ELŐREJELZÉS

- nosztalgia
- középkori hangulat...
- ...új megvalósítással
- mennyire lesz összetett?
- a csatát is elsűrhathatják

■ Mennyire várjuk



EXKLUZÍV



INTERJÚ A MÁRTÍRRAL

COLIN MCRAE ÉS
A RALLY 3

Még a GameStarnál sincs könnyű helyzetben az ember, ha egy olyan istennel szeretne interjút készíteni, mint Colin McRae. Telefonálás, kilincselés, könyörgés. És akkor mi történik? Leadás előtt McRae csapatot vált, mitfahreert cserél, elveszíti az esélyét a világbajnokság megnyerésére, és nem mellesleg válaszolt a kérdéseinkre...

GameStar: Hogy érzi magát a finn futam „tüzes” befejezése után? (McRae autója kigyulladt Finnországban, és igencsak gyorsan kellett elhagynia a járművet.)

Colin McRae: Köszönöm, minden rendben van – a rali már csak ilyen.

GS: Talán a szurkolók máris McFire-re cserélték legendás McCrash becenevét. Ön számára melyik hangzik jobban?

C.M.: Mindenekelőtt a McRae, ha már választani lehet.

GS: Előfordult valaha is, hogy egy kirívóan csúnya baleset vagy extrém rizikós szituáció után elhatározta, legközelebb nem küzd ennyire keményen egy másodperc töredékéért?

C.M.: Abszolút nem. Azon a napon, amikor ilyesmin kezd járnai az ember feje,

a legjobban teszi, ha azonnal szögre akasztja a slusszkulcsot.

GS: Elégedett a Ford Focus autó ideai teljesítményével?

C.M.: Erős, megbízható autónak bizonyult. Ezért a válaszom nem lehet más, mint igen.

GS: Miután Malcolm Wilson, a Ford csapat feje nyilvánosságra hozta, hogy jövő-



re csak egy pilótára számít, megváltozott-e kapcsolata csapattársával, Carlos Sainzcal?

C.M.: Egyáltalán nem. Előtte és a bejelentés után is jó barátként tekintek Carlosra, hiszen már legalább tíz éve ismerjük egymást.

GS: És mi a helyzet Michael Schumacherrel? Mit gondol, miért utasította vissza a párviadalra tett ajánlatát?

(McRae kihívta a Forma-1 sztárját egy különleges viadalra, ahol mindketten vezettek volna Forma-1-es, valamint raliautót is.)

C.M.: Ez egyértelmű. Tisztaban van azzal, hogy megverném.

GS: Mivel tölti idejét, amikor éppen nem vív élethalálharcot a stopperórával?

C.M.: Egyik kedvenc hobbim a motocross. De ezenkívül bármely egyéb sport szóba jöhet. Úgy mint: síelés, vízisí, motorozás stb.

GS: Ön szerint szűkült-e az utóbbi időben a távolság a számítógépes játékok teremtette virtuális körülmények és a valódi versenyeken tapasztalható élmények között? Még mindig óriási a szakadék?

C.M.: A két dolog egyre közelebb kerül egymáshoz. Azt azért hozzá kell tenni, irreális elvárás a szoftverekkel szemben, hogy mindent élethűen adjanak vissza.

GS: Az egyébként igencsak értékes

McRae néven kívül adott-e még valamit a készülő Colin McRae Rally 3-hoz?

C.M.: Természetesen bevontak a fejlesztésbe. Fő feladat az autó viselkedésének tanulmányozása volt. Folyamatosan teszteltem a programot, és minden apró pontatlanságot jeleztem az autóval, pályákkal, vezetési körülményekkel kapcsolatban. Eközben Nicky Grist (McRae társa, akit a csapatváltással egy időben „ejtett” a skót pilóta) minden egyes pályához itinert, azaz útleírást készített, hogy a játékban olyan pontosan jelenjen meg min-

FORDULATOKBAN GAZDAG ÉVZÁRÁS FORDÉKNÁL

Nem mondhatjuk, hogy unalmasan teltek a szezon utolsó hónapjai a Ford Rally Team számára. Az ígéretesen induló évad második felére világossá vált: idén sem lehet megtörni a Peugeot 206-osok könyörtelen dominanciáját. A Ferrari-szindróma tehát a rali világában is felütötte a fejét, különbség csak abban mutatkozik, hogy nem tüzes paripák, hanem ágaskodó oroszlánok okoznak megoldhatatlan fejtörést az ellenfeleknek.

A győzelemre leginkább áhítózó Ford-csapatnál a végjátékban elszakadt a cérna. A lavinát a csapatfőnök sajtónak tett bejelentése indította el. Kijelentette: jövőre csak egy pilótát támogatnak, hogy számára minden támogatást meg-

adva biztosítsák a világbajnoki cím elnyeréséhez szükséges hátteret. A szerénységből szűkös készletekkel bíró McRae-nek rangon aluli lett volna hónapokat tölteni bizonytalanságban, hogy végül (esetleg) az derüljön ki: ő a leggyengébb láncszem. Derék skót barátunk a számára kínos szituációt egy huszárvágással oldotta meg. Az idei szezonból hátralevő futamokon már egy Citroën volánja mögött próbálja megmutatni, ki a legény a gáton. A Ford csapatfőnökének tehát nem kell dönteni Carlos Sainz és McRae között. Megkockáztatom, ennek még örül is Malcolm Wilson úr. Nicky Gristnek ellenben nem sok oka van a derűltségre. McRae

ugyanis a csapatváltással egyidejűleg hosszú évekre visszetekintő „párkapcsolatának” is véget vetett. Szegény mitfahernek még pislogni sem maradt ideje, egyik percről a másikra munkanélküli státusba került. Meg kell hagyni, skót létére McRae nem fukarkodik a meglepetésekkel! A Colin McRae Rally 3 szempontjából azonban felettebb kényes helyzet állt elő. A pilóta ugye adja a nevével a játékhoz, míg a Ford-csapat teljes mellszélességgel részt vett a fejlesztésben, gyakorlatilag az ő információikra épül az egész fizikai modell. Akkor most kié is a szoftver? Mindkét féle, egyiké sem? Van egy ötletem: legyen a játékoské – de minél hamarabb!

den, amennyire csak lehetséges. Nagyszerű csapatmunka volt!

GS: Hogy érzi, egy versenyautó volánja mögött vagy a számítógép monitorja előtt ülve könnyebb világbajnoki címet szerezni?

C.M.: Mindkét esetben elég kemény feladat a bajnokság élén végezni. Talán annyiban könnyebb a dolgom az igazi versenyeken, hogy ott nem kapok ki 12 éves srácoktól ☹.

GS: Elképzelni sem tudok jobb népszerűsítési akciót a harmadik epizódnak, mint egy friss világbajnoki cím. Képes lesz segíteni a marketingcsapatnak?

C.M.: Legnagyobb sajnálatomra ez a kérdés már nem aktuális. (A válaszadás időpontjában már eldőlt: McRae nem nyerte meg az idei szezont.)

-csonti-



A STARTPISZTOLYRA VÁRVA...

Megannyi fejlesztéssel töltött hónap van már a Colin McRae Rally 3 mögött, amit sajnós majdnem ugyanilyen hosszú, felfokozott várakozással terhes halogatási időszak követett. Végre – habár félve és nagyon-nagyon halkán – kimondhatjuk: a célegyenesbe fordult a bivalyerős Ford Focus. Konzolos tulajok már akár koptathatják is az aszfaltot, a „rendes” számítógéppel (☹) rendelkezőknek viszont még néhány hónapot várni kell. A kedvcsinálónak szánt képek és videók alapján megkockáztatható, hogy nem hiába. Úgy tűnik, a Codemasters komolyan gondolja. A Ford-csapat segítségével, ne meg persze McRae és Grist hatékony közreműködésével mindez idők legjobb ralis játékát készülnek letenni az asztalra. És ezt most nem csupán amiatt mondom, mert a második részhez képest

durván 16-szor részletesebb kivitelben gyönyörködhetünk a technika csúcspéldányaiban. Szakértők kedvéért álljon itt néhány modell a játékban vezethető kocsik közül:

Citroen 2CV Sahara, Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza 22B Sti. Vajon miért nem szerepel a listán a Peugeot 206 WRC ☹? Még csak az sem tölt el tökéletes megalégedéssel, hogy végre-valahára tényleg az utolsó pici alkatrészig lezúzhatjuk a versenyautókat. Nem mintha ez egyébként annyira pozitív dolog volna, de a realitás néha megkövetel némi mazochista hajlamot is, ugye?

Szóval amiért hajlamos vagyok „megeni” a fejlesztők propagandáját, az nem más, mint a teljességre való törekvésük.

Minden megszólalásukban hangsúlyozzák: nem csak arra koncentrálnak, hogy élethűen viselkedjen az autó, hangulatosak legyenek a pályák stb. Legalább ekkora súlyt fektetnek a kőritésre is. Kőrités alatt itt a szakaszok közötti szerviz, a kocsis versenyre hangolását, a többi, a felületes szemlélő számára marginálisnak tűnő momentumot értem. A Ford-csapat nemcsak tesztelési adatokkal segített, hanem megpróbálták a lehető legpontosabban visszaadni azokat az eseményeket, amelyek egy ralis istálló körül zajanak. Ezt próbálta erősíteni a két igazi versenyző szerepeltetése is, ám a beharangozó másik részében taglalt történések miatt a CMR 3 már nem lehet más, mint múltidézés. Nem baj, ha várakozásaink beigazolódnak, ez lesz a történelem legfejlettebb elavult programja ☹!





DISZKÓ ÉS NEONFÉNY A BŰN VÁROSÁBAN

GTA: VICE CITY

A nyolcvanas években járunk, egy Miami-szerű városban, ahol kokainbárók ugranak egymás torkának, és a kubai bevándorlókából álló bandák, valamint a hawaii ingbe öltözött gengszterek között mindennaposak a véres leszámolások...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Rockstar Games

■ **KIADÓ**
Take 2

■ **WEBOLDAL**
www.gta3.com

■ **MEGJELENÉS**
2003.

ELŐREJELZÉS

■ GTA III játékmenet
■ 80-as évek
■ feelingje
■ nagyobb, szebb, kidolgozottabb
■ PS2-konverzió lesz...

■ Mennyire várjuk



Élmesebb olvasóinknak nyilván feltűnt, hogy a játék címéből hiányzik bármiféle számozás. Nos, a sorszám elhagyása nem holmi hanyagság a Rockstar részéről, egyszerűen arról van szó, hogy nem szerették volna a Vice Cityt sem negyedik részként, sem a GTA III kiegészítéseként besorolni. Ez egy teljesen új játék, melynek története tizenöt évvel a GTA III eseményei előtt zajlik. Vadonatúj hőst is kapunk: Tommy Vercettinek hívják, és ő még beszélni is tud. (Bár Ray Liotta színész ebben nagy segítségére van ☺...)

DROG, PIA ÉS NŐK

Hősünk némileg hasonló szituációba kerül, mint a Hallgatag Fickó a GTA III-ból, ugyanis nemrég szabadult a szittról, és visszaesőként ismét ahhoz akar fogni, amihez a legjobban ért: kokainüzleteket lerendezni és a bevételt piára, drogra valamint nőkre költeni.

Mivel a tárgyalásokon példásan tartotta a száját, ezért Vercettit ismét tárt karokkal fogadja régi főnöke, Sonny Forelli, és Vice Citybe küldi, hogy olyan (persze kétes...) üzleti ügyeket rendezzen le, amelyek milliókat hozhatnak a konyhára. A gond csak az, hogy Vercetti csapdába esik, elveszti a dohányt, és csak sejtései vannak, ki lehet a tettes. A főnök viszont nem túl boldog, hogy bottal üthetik a zsozsó nyomát, így hősünknek nem marad más hátra, mint hogy kétségbeesésében az élre törjön, lemészárolva mindenkit, aki az útjába áll: többek között

szelíd motorosokkal, kubai bandákkal, korrupt politikusokkal kell szembeszállnia.

NEONFÉNYÁRADAT

A GTA III-mal szemben a leglényegesebb változás grafikai téren jelentkezik majd a legújabb részben. Egyrészt természetesen a sokkal jobban determinált kor (nyolcvanas évek) és a helyszín (Miamihoz, Floridához hasonlít) miatt jóval stílusosabb lesz a grafika: az utcák neonfényben úsznak, a gengszterek hosszú, lenőtt sérőt és hawaii inget viselnek – a korszak hangulatának kidolgozottság igazi Mafia-színvonalra számíthatunk.

Másrészt technikailag is jobban fog útni a cucc: az épületek textúrái a GTA III-énál jóval élesebbek, részletesebbek, továbbá sokkal kimunkáltabbak a különféle karakterek és járművek is. A legfrissebb képeken és animációkon például az is látszik, hogy Tommy Vercetti ruhája nagyjából kétszer olyan kidolgozott, mozdulatai kevésbé robotszerűek, és arcvonásai is jóval emberibbek, mint a korábbi főszereplőéi. Ráadásul hősünk a játék során többször is ruhát fog váltani, így ezen a téren sem kell majd meggyőeznie a Mafia főszereplőjével szemben. Vercetti mellett sokkal valószínűségebben viselkednek a járókelők is. A fiatalok görkorniznak a járdán, az idősebbek padon üldögél-

nek, és újságot olvasnak vagy cigarettáznak. Az igazán menő gengszterek pedig dögös járművekbe szállnak: hatalmas fehér limuzinokat, csodás luxushajókat vagy rakétaként száguldó motorbicikliket birtokolnak. Bizony, a Vice Cityben végre két keréken is száguldhatunk! És a legszebb az egészben, hogy ezeket a gyönyörűségeket mind-mind elköthetjük ☺!

KÉTSZER AKKORA VÁROS, MINT A GTA III-BAN!

Ez pedig tényleg nem semmi, ha az előző rész Liberty Cityjének impozáns méretére gondolunk. Ehhez persze egy izmos grafikus motor is kell: a Criterion RenderWare-jéről van szó, amelyet többek között a Broken Sword III is használni fog. Summa summarum, a Vice City rendkívül dögösnek ígérkezik: nagyobb, szebb és stílusosabb lesz, mint nagynevű elődje – ismét hatalmas feeling lesz rosszfűának lenni...

Bad Sector





VALÓTLAN VILÁG

EVERQUEST 2

420 000 regisztrált játékos, 45 csatasorba állított szerver, három kiegészítő rész, tengernyi javítás, rajongói oldalak százai, díjak, elismerések tucatjával. Címszavakban körülbelül ennyi az EverQuest.

Néhány évvel ezelőtt, ha meghallottuk az MMORPG kifejezést, többségünk ezt biztosan személyes sértésnek vette, jobb esetben egy Gyalog Galopp-idézetre gyanakodott (pedig az inkább úgy hangzik, hogy: ekieki, ekieki, wabat ©!). A masszív tömegek online módon űzött kalandozása azonban jó üzletnek bizonyult. Forradalmi újítások esetében általában azok járnak jól, akik a kezdet kezdetétől fogva jelen vannak a porondon. Ilyen az EverQuest is, „akinek a szülei” most új jövevényekkel örvendeztetik meg a család izgatott barátait.

A játékosoknak azonban ez jóval többet jelent: karikás szemű ébredéseket egy-egy éjszakai kaland után, szellemi kihívást (a „Már megint a rohadat számítógép előtt ülsz?” típusú kérdések hihető megválaszolása miatt) és természetesen ezer meg ezer fényes győzelem emlékét.

HŐSEINK A KÖVETKEZŐ RÉSZBEN...

Az EverQuest 2 – eléggé el nem ítéhető módon – mindegyikre ráigér egy, sőt néha akár több lapáttal is. Kezdjük rögtön a legfontosabbal, a karakterekkel. Induláskor a veterán szerepjátékosok lehet, hogy szívójárási fájdalmakat fognak érezni, mivel a karaktergenerálás nem több, mint fajunk, kinézetünk, valamint ne-

münk kiválasztása. Sehol egy kaszt vagy képesség?! Az elgondolás mögöttes filozófiája abban rejlik, hogy nem szeretnék a kezdő játékosokat leterhelni egy bonyolult rendszerrel. A finomhangolásra szintlépések alkalmazásával nyílik lehetőség. Hatodik szintre hágva (a készítőik szerint erre 30 perc játék után képesek leszünk!) például megnevezhetjük az öt karakterosztály közül a számunkra legszimpatikusabbat. Kilenc további szintet letudva már az alosztályok között dönthetünk. A harmincadik lépcsőfokot elérve pedig végleg elkötelezhetjük magunkat egy specializált életpályára. Így lesz a mezei kalandorból harcos, majd levante, végül igazhitű lovag.

Az ilyen játékok nagy varázsa, hogy az ember egyre hatalmasabb, erősebb, befolyásosabb karaktert személyesíthet meg. A tápolás szakkifejezés remekül írja le eme kór tüneteit. Előbbiekből kifolyólag kruciális (gyk: lényegbe vágó) részletnek tekintendő a szintlépések felső határa. A második EverQuest három számjeggyű fejlődést ígér, egészen pontosan százszor örülhetünk virtuális alteregónk izmosodásának. Ez önmagában negyvennél több az eredeti EQ-hoz viszonyítva, a Sony berkeiben azonban már azt rebesgetik, a határ később akár kétszázra is nőhet.

ÉVEZREDES KÜLÖNBΣÉGEK

De mire megyünk egy ósmágus erejével, ládányi arannyal, ha gondosan kigyúrt hő-sünk mindössze egy lepukkant, ingerse-gény világ szülötte? Az EQ2 esetében garantáltan nem szembesülünk efféle dilem-mával. Norrath, a játék képzeletbeli világa egyszerre lett nagyobb, szebb és mégis ismerősen régi. A folytatás története ugyanis néhány ezer évvel később játszód-ik. Így fordulhat elő, hogy egyes régiók szinte változatlan formában prosperálnak tovább, míg az sem elképzelhetetlen, ha EQ-rajongóként kedvenc vendéglátó-ipari egységünk helyén vad erdőseget találunk. Látvány tekintetében sem kíván a futottak még mezőnyébe nevezni a Verant gárdája. Modern technikai trükkök bevetésével (mi más, mint) kategóriája legszebb program-ját ígéri a készítő. A vér talán nem fog le-folyni monitorunkról, de a bejelentett gép-igény mindenestre alátámasztani látszik eme ambiciózus kijelentést. A legalább 733 MHz-es procit ugyan gyengusnak tűnhet, de 512 mega memória azért még nem minden házban figyel, és talán a minimum GeForce3-as szintű kártyáért is le kell majd szaladni néhányunknak a sarki fűszereshez. Mindegy, időnk – sajnos – még van bőven, hiszen jó, ha a jövő év végén debütál a leg-izgalmasabbnak ígérkező valótlán világ. **-csonti-**

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Verant

■ **KIADÓ**
Sony Online
Entertainment

■ **WEBOLDAL**
www.everquest2.com

■ **MEGJELENÉS**
2003 vége

ELŐREJELZÉS

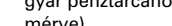
■ szép, okos, izgalmas lesz

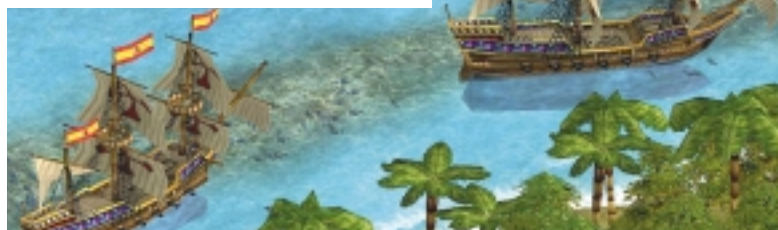
■ új ötletek

■ EQ-s hibák kiszűrése

■ túl drága lesz (magyar pénztárcához mérve)

■ Mennyire várjuk





SENKIFÖLDJE

NO MAN'S LAND

Ma már a dzsungel legmélyén is az MTV bömböl és a bennszülöttek sajtburgerrel tömik magukat. Másként volt ez 400 évvel ezelőtt: akkoriban Európa nagyhatalmai késhegyre menő harcot vívtak az éppen csak felfedezett Amerikáért.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Related Designs

■ **KIADÓ**
CDV

■ **WEBOLDAL**
www.cdv.de

■ **MEGJELENÉS**
2003 második
negyedév

ELŐREJELZÉS

- érdekes téma
- az indiánok oldalán is lehetünk
- átlagos grafika
- unalmas játékmenet

■ **Mennyire várjuk**



A kontinens 16. és 19. század közötti történelmét írhatjuk újra, vagy ismételhetjük meg, amennyiben belekezdünk a játékba. E 300 év alatt konkvisztádorok, telepések és indiánok küzdöttek a földek birtoklásáért. Ez az időszak egyszerre a felfedezések, a hódítások és az új területeken való marakodás kora volt, miközben az indiánok elkeseredetten próbálták megvédeni földjeiket, életterüket a betolakodóktól. Ám a „sápadtarcúak” nem hagyták magukat, hiszen aki előbb ért a gazdag, új területekre, az tudta a legnagyobb zsákmányt ejteni és hazaküldeni az aranytól dagadó zsákokat. Hamarosan mi is részesei lehetünk a kontinensért folyó harcoknak, amelyek a NML-ben valós időben folynak, mintegy 30 küldetésen át. Bár a játék az *Amerika* nem hivatalos folytatásának számít, a grafika azonban immár 3D-s, a kamerát szabadon forgathatjuk és zoomolhatjuk. Hat népet vezethetünk majd, jobb esetben győzelemre: nem hiányozhatnak a történetből a spanyolok, az angolok, a telepések, il-

letve az amerikai patrióták, de rajtuk kívül a préri- és az erdei indiánok élére is állhatunk. Mindegyik nép egy-egy fejezetet jelent a kampányban, és természetesen eltérő célokért harcolnak. A spanyolok az indiánokat igyekeznek legyőzni és közben a saját árukat elkapni. A rézbőrűek megpróbálják visszaverni az idegeneket, az angol telepések pedig át akarnak jutni a nyugati partra. A *WarCraft 3*-at idézi a hősök megjelenése: minden népnek három vezetője van, akik tevékenyen segíthetik győzelmünket.

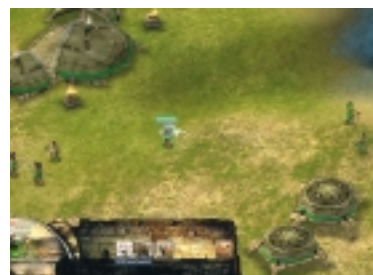
JÓ FEJ VADÁSZOK

Arról még nem tudni, hogy a hősök fejlődnek-e majd, mindenesetre a speciális képességeik változatosságot visznek a játékba. Az indiánok sámánja egy medvét tud megidézni, amely kemény ellenfél lehet. A spanyolok fejjavadászával viszont pont az ilyen elit egységeket tudjuk hidegre tenni. (A multiplayer partinál azonban vigyáznunk kell majd: ha az ellenfél többet fizet a fejjavadásznak, akkor az ellenünk fordul!) A népek harcmodora is eltérő lesz: míg az európai hódítók tömegesen vetik be a csapataikat, és heves tengeri ütközeteket is vívnak, addig az indiánok az osonó, „támadj és bújj el” taktikát követik. Ez utóbbi varázslatokkal és az elemek megidézésével

tud annyira halálos lenni, mint a fehérek „villámló botjai”. A telepések kevesen vannak, viszont annál elszántabban fognak harcolni. (Hogy ez mit jelenthet konkrétan, arról ne engem kérdezzetek ☺) A küldetések nem kizárólag az „építs és gyakj” sémára épülnek fel: lesz, ahol biztonságos helyre kell kísérenünk a kijelölt személyeket, foglyok kiszabadítására kapunk parancsot, vagy az indiánok élén bölényvadászatra is indulhatunk.

A képeket és a videóit nézve (lásd az e havi CD/DVD mellékleten) nem tűnik valami különlegességnek a játék, ezen a tényen az elkopott, valós idejű, építkezős játékmennet sem tud javítani. Ha mindehhez hozzáveszünk, hogy a megjelenés idejére már túl leszünk egy *Anno 1503*-on (hasonló téma) (*Nana, Uhu, szerintem az Anno-n még 2503-ban sem biztos, hogy túl leszünk! – ender*) és egy *C & C Generals*on (atom grafika stb.) akkor még nagyobbak lesznek a kérdőjelek. Ugyanakkor azonban a több mint fél év rengeteg idő, amely alatt még kellemes meglepetésekkel örvendeztethetnek meg minket a fejlesztők; ezért kár lenne temetni a játékot. Addig meg csak kibírjuk valahogy az AoM-val, WC 3-mal, C & C Generals-szal! ☺

Uhu





A 2003-AS SZABAD-RÚGÁS RENDSZER

Ha áll a labda, attól a játék még nem áll meg. Az új finom beállításokkal a teljes irányítás a tied! A labdába rúgva megpróbálhatod azt a felsőéc alá juttatni vagy gyorsan keresztülvetni a sortalon, amelyben a saját játékosaid vannak, vagy bekerügni, mint Roberto Carlos.



A 2003-AS LABDA-IRÁNYÍTÁSI MODELL

Az EA SPORTS™ Freestyle Control egy újfajta labdairányítási módszer. A Freestyle Control segítségével a játékosok egyedül mozgással ruházhatók fel. Olyan mozgással, ami sokkolja a védelmet. Olyan mozgással, hogy Roberto szinte kilép a képnyerőről.



A 2003-AS PASSZOK

Új csapatmunka és taktikák. Az ellentét kijátszása pontosabb passzokat és mozgást igényel. A részleteket ellesheted Edgar Davidstől.



A 2003-AS CSELEK

Furfangos fejelések, merész csavarások, pontos passzok – mindenre képes lehetsz, ha elég ügyes vagy. A labda új mozgásrendszere eredményeképp már nem végez el helyetted mindent. A virtuális labda úgy fog viselkedni, mint amit Davids megszerez, amit Giggs truccáz vagy amivel Roberto Carlos lakat üt át. Mutasd meg, hogy méltó vagy a csapatba kerülésre!



A 2003-AS FIZIKAI MOZGÁS

Az ellentétes mozgásokat új szintre emelték. A labda már nem ragad hozzád, neked kell a labdára ragadnod. Ryan Giggs képes erre. És Te?

IRÁNYÍTSD A LABDÁT, IRÁNYÍTSD A MECCSET!

A FIFA FOOTBALL 2003 megújult MI-val vezérelt. Alapjaiban megváltoztatja a játékmódszereket. A labda labdaként viselkedik. Ideje újra edzésbe lendülnöd!

Törj a csúcsra! Vedd át az irányítást! Légy a 12-ik!



fifa2003.ea.com

Megjelenés: 2002. november eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél, 1077 Budapest, Wesselényi u 25, Tel: 478 09 10, Fax: 478 09 14, Web: www.ecobit.info, E-mail: sales@ecobit.hu



Official FIFA Licensed Product.
© 2002 FIFA™



It's in the game



PlayStation 2



©2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and It's in the game are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. © 2002 FIFA™. EA SPORTS is an Electronic Arts brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

PCWORLD előfizetési akció



Számoljon velünk!

Összesen: ~~46 552 Ft.~~

11 664 Ft.

Enternet-internet előfizetés *
(korlátlan hozzáférés 6 hónapig)
18 000 Ft



Archív CD **
(a teljes 2002. évi PC World évfolyam)



DVD film **
(Dominó elv; a főszerepben: Gene Hackman)
6 000 Ft

Panda Antivirus Titanium *
(teljes körű védelem 1 évig)
7 000 Ft



12 db PC World
(2003-ban az összes szám házhoz megy!)
15 552 Ft

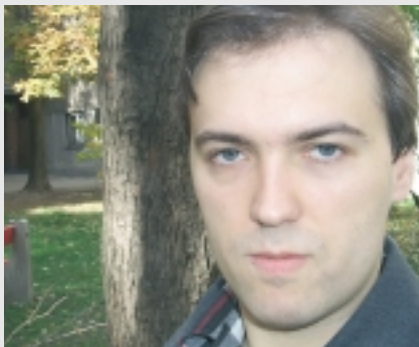
*A 2450 db 2003. január 1-től érvényes Enternet - internet előfizetés és a 2000 db vírusirtó az 1 éves PC World előfizetők között kerül kisorsolásra.

**A DVD film és az archív CD minden éves előfizetéshez automatikusan jár.

Az akció - az adatok feldolgozhatósága miatt - csak azon új és megújító előfizetőinkre vonatkozik, akik december 13-ig fizetik be előfizetési díjukat az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft-nél!

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Boe, a mi bölcs vezérünk kitalálta, hogy legyen már ilyen „rovatbevezető” stuff, úgyhogy ettől a hónaptól kezdve ezen a helyen én boldogítalak benneteket ☺. Mindjárt jobbra tőlem megismerkedhettek a GameStar magazin játékesztelőivel! Ha végigolvassátok a két oldalt, az alapvető információkon túl megtudhatjátok, hogy Csoni kedvence jelen pillanatban a Combat Mission 2, Del még mindig a Morrowinden „romantikázik”, jómagam pedig a Mafia című gengszter akció-eposznál egyelőre nem találtam jobbat... A cikkírókhoz és szerkesztőkhöz intézett mostani kérdésünk ugyanis az volt, hogy melyik az illető aktuális kedvence, de ha Ti ennél jobbat tudtok, akkor nosza, ott a billentyűzet, lehet bepötyögni az érdekesebbnél érdekesebb felvetéseket! [Ezeket a gamestar@gamestar.hu-ra küldjétek!]

Ha pedig arrébb lapoztok, akkor szembesülhettek azzal, hogy ehhez a számhoz mennyi király játék érkezett – alig bírtunk válogatni köztük, hogy melyikből készüljön fókusz. Végül is sok fejtorés után A Gyűrűk Ura alapján készült nagyon ígéretes Fellowship of the Ring mellett döntöttünk, mert a Two Towers mozit már mindannyian iszonyúan várjuk, jómagam pedig intravénás kis Tolkien-adagomat csak ezen a kiváló 3D-s akciókalandon keresztül tudtam magamba tolni ☺. Aztán ott van az Age of Mythology, amit egyik nap TRF hozott be lelkenedezve a GameStarba, miután a nagyságos Microsofttól megkapta az exkluzív példányát tesztelésre, és napokon keresztül le sem kattant róla, hogy megossza Veletek a tapasztalatait.

Mazur is felelevenítette bérgyilkosságait a Hitman 2 révén: azóta, hogy a játékot nyomja, egy kicsit gyanakodva szemléljük, amikor időnként megjelenik fekete aktatászkával szerkesztőségünkben ☺...

Akinek pedig már nagyon „kellett a sebesség”, az ZeroCooltól megtudhatja, hogy a Need for Speed: Hot Pursuit 2 tényleg annyira „hot”-e, vagy csak egy lagymatag próbálkozás az EA részéről a sorozat felmelegítésére...

Szóval ismét igazi csemegékről olvashattok, pedig a karácsonyi dömping még el sem kezdődött! Nu, öntömjénezés over, lapozzatok, és szórakoztatok!

Bad Sector

Bad Sector

Specialitás: akció, kaland, RPG, stratégia (RTS és TBS)

Előélet: Tíz éve játékujságíró: 576 Kbyte (szerző), Élet és Irodalom (szerző), Filmvilág (szerző), PC-ZED (szerző), Playboy (szerző), Computer Aktív (szerkesztő), FHM (szerző), GameStar (szerkesztő).

E-mail: badsector@gamestar.hu

Aktuális kedvence: Mafia



Berrr

Specialitás: kaland

Előélet: 12 éve játékujságíró: Computer Mánia (szerkesztő), Filmvilág (szerző), Computer Aktív (szerző), GameStar (szerző). Megjelent regényei: *A Lendhorni küldetés* (fantasy), *Egyetleneim* (tanulmány a nőkről).

E-mail: beregit@freemail.hu

Aktuális kedvence: ICO (PS2)



Boe

Specialitás: akció, RTS, szimulátorok

Előélet: 9 év HC gaming, EarthQuake-fő-szervező, PC World (szerző), GameStar (szerkesztő, majd főszerkesztő)

E-mail: boe@idg.hu

Aktuális kedvence: Quake 3 - Clanarena mod



Caris

Specialitás: RPG, kaland, + cheatek ☺

Előélet: 8 éve újságíró: PC Guru (szerző), PC ZED (szerkesztő), GameStar (szerkesztő), Computer Aktív (szerző), Playtime (szerző), GameStar (szerző)

E-mail: caris@idg.hu

Aktuális kedvence: Icewind Dale 2



Csoni

Specialitás: Körökre osztott stratégia, menedzser

Előélet: 4 éve játékujságíró: PC-ZED (szerző), GameStar (szerző)

E-mail: csonpet@freemail.hu

Aktuális kedvence: Combat Mission 2



Del

Specialitás: Akció, RPG, FPS/RPG, úrszimulátor, F1

Előélet: Kilenc éve játékujságíró: PC Guru (hírszerkesztő), PC ZED (alapító tag és '98 végéig főszerkesztő), GameStar (szerző),

E-mail: deltech@freemail.hu

Aktuális kedvence: Morrowind



ender

Specialitás: RTS és körökre osztott stratégia, FPS

Előélet: 7 éve játékujságíró: Démon magazin (vezető szerkesztő), PC Ultra (szerző), PC-ZED (szerző), Computer Technika (szerző), Playtime! (szerkesztő), Klikk (főszerkesztő-helyettes), Blikk (külsős szerkesztő), 576 Kbyte (főszerkesztő)

E-mail: ender@gamestar.hu **Aktuális kedvence:** Thief



Gyu

Specialitás: Sport, MMORPG, RTS

Előélet: 1989–1996-ig játékefejlesztő; PC Guru (szerző), Modem Idők (szerkesztő), PC-X (szerző), OtherSide (főszerkesztő-helyettes), GameStar (szerkesztő)

E-mail: dragon@gamestar.hu

Aktuális kedvence: Anarchy Online



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

KÜLÖNDJÁK ÉS IKONOK



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



Citromdíj: No comment.

CD

DVD

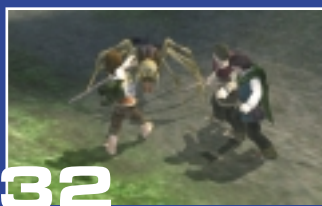
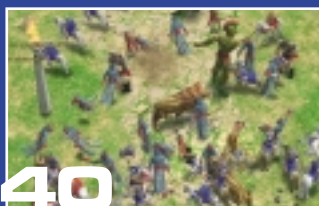
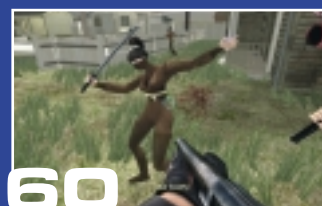
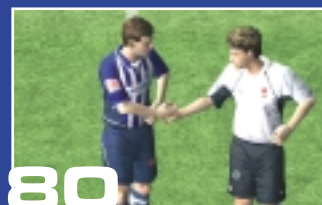
A játékhoz kapcsolódó anyagot tartalmaz a lemez mellékleten

WEB

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

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket tartalmaz a tipprovatban

**32****LotR: FotR**
Morgm fetrm...**40****Age of Mythology**
Issten ez a játék!**46****Haegemonia**
IG3? Felejtsd el...**Lethal Gene****Specialitás:** Akció, kaland
Előélet: 8 éve újságíró: 1994-től Perfact lemezmagazin (szerkesztő-designer), PC World (szerkesztő), GameStar (szerző)
E-mail: szbulcsu@idg.hu
Aktuális kedvence: UT 2003**Mazur****Specialitás:** RPG, akció, kaland
Előélet: 4 éve újságíró, Cash-Flow (szerző), GameStar (szerző)
E-mail: mazur.sith@freestart.hu
Aktuális kedvence: Morrowind**Sam****Specialitás:** Akció, stratégia
Előélet: 9 éves HC gaming, EarthQuake főszervező, GameStar (szerző, marketing manager)
E-mail: sam@gamestar.hu
Aktuális kedvence: Civilization 3**Sam. Joe****Specialitás:** Akció, kaland
Előélet: 14 éve újságíró: Spectrum Világ (szerző), Chip (szerző), PC-X (szerkesztő), GameStar (szerző), PC World (szerkesztő), 576 Kbyte, PC-ZED,
E-mail: samjoe@vv.hu
Aktuális kedvence: Need for Speed: Hot Pursuit 2**Szittyó****Specialitás:** RTS, RPG, FPS, de egyéb-ként mindenhez ért
Előélet: ennyibe nem fér be
E-mail: jszigetv@idg.hu
Aktuális kedvence: Diablo 2 LoD**SZJvC****Specialitás:** harci szimulátorok (repülő-, helikopter-, tengeralattjáró-, tank-, hadihajó- stb.)
Előélet: 11 éve játékujságíró: 576 Kbyte (szerző, szerkesztő, főszerkesztő), PC-ZED
E-mail: szjvc@freemail.hu
Aktuális kedvence: Ha az mind ideférne...**Uhu****Specialitás:** Körökre osztott stratégia, RTS, FPS
Előélet: 4 éve játékujságíró: PC-ZED (szerző), Computer Aktív (szerző), GameStar
E-mail: uhu@gamestar.hu
Aktuális kedvence: Combat Mission 2**ZeroCool****Specialitás:** FPS, autós gammák, online bármí ☺
Előélet: 4 éve játékujságíró: PC-ZED (szerző), Computer Aktív (szerző), PC World (szerző), GameStar (szerkesztő)
E-mail: zerocool@gamestar.hu
Aktuális kedvence: Anarchy Online**54****Heroes IV: TGS**
Heroes 4? Felejtsd el...**60****NOLF 2**
Felrázva, nem keverve...**64****Hitman 2**
Politikus? Kilo-ötven...**74****NFS: Hot Pursuit 2**
Kilo-ötven, kilo-hetven...**80****FIFA 2003**
Itt az ezres, lesnél fújja!**MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!****90% (99%-90%)**

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

80% (89%-80%)

Ezek a játékok szuperek, de „leamaradtak” valamiért a dobogóról: technikai problémák vagy irreális gépigény rontottak egy picit a játékelményen, esetleg nem volt túl eredeti, ellaposodott stb.

70% (79%-70%)

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

60% (69%-60%)

Az ilyenek szoktak egy oldalra kerülni: aránylag jól kivitelezett tucattermékekről, unalmasabb klónokról vagy súlyos technikai betegekről van szó.

50% (59%-50%)

Gyenge grafika, unalmas játékmenet, sok-sok bosszúság: ezek a jelzők jellemzik az ilyen játékokat.

40% (49%-40%)

Ezeket egy hajsza! mentette meg a citromdíjtól. A sok negatívum (siralmas játékelmény, rossz grafika stb.) mellett a tesztelő csak talált valamit, amely miatt kikerülhetett a játék a szegyenpadból.

39% alatt

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

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

AKCIÓ

LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

Megy a Gyűrű vándorútra

Egy Gyűrű mind felett – és csak „egy, csak egy legény van”, aki személyesen elviheti Mordorba, hogy örökre elpusztítsa: ő Frodó, a mélynövéssű hobbitok népének gyermeke. Szerencséjére melléje szegődik még hét másik társ is, hogy halálosan veszélyes útján elkísérjék.

A Drakan fejlesztőinek legújabb, az eredeti regény alapján készített játékában a Szövetség vándorai közül Aragorn, Gandalf és Frodó csizmájába bújhatunk, hogy orkokat, trollokat, nazgulokat és Középfölde más rémségeit kaszabolva eljuttassuk a Gyűrű-hordozót az első könyv végén található „Nagy Folyóig”...



Tavaly év végén minden fantasy- és Tolkien-rajongó lélegzetviszszafafojtva várta, hogy összejön-e Steve Jacksonnak az a hatalmas bravúr, hogy A Gyűrűk Urából méltó filmadaptáció készüljön? Szerencsére A Gyűrű Szövetségből fergetegesen jó hangulatú, látványos és izgalmas mozi sikeredett, úgyhogy a fantasy filmek és Tolkien-rajongóinak a zöme már epekedve várja, hogy láthassa a (nálunk...) jövő év januárjában vetítésre kerülő *Két torony* című folytatást.

Persze az élelmes játékforgalmazók úgy kaptak rá a licencre, mint kiéhezett hiénák a szabad prédára: egyszerre két nagynevű cég, az Electronic Arts és a Vivendi

„Gandalf vén arcán és Aragorn szarvasbőr zekéjén szinte meg tudjuk számolni a ráncokat”

Universal is megszerezte az adaptáció „megszámítógépesítésének” jogait. Sajátos módon azonban két különböző engedélyt vásároltak: míg a Vivendi *A gyűrű szövetsége* regény változatának adaptáció-

ját, az EA *A Két Torony* mozifilmjének a játék változatát készíthette el. Sajnos PC-re csak a Vivendi-féle verzió készülhetett el, a *Two Towers*-ből egyelőre csak PS2-es változat létezik, és a többi konzolverziót (Xbox, GameCube) csak későbbre tervezik – személyi számítógépre viszont semmikorra ©...

Azonban itt van nekünk a friss, ropogós, PC-s *Fellowship*ünk, a kérdés csak az, hogy ez kellő elégtétel-e a konzolosokkal szemben.

„AZ EGÉSSZET AKAROM!”

Először is rögtön le kell szögezmem, hogy ennél a programnál tényleg komolyan vették a készítőket, hogy a *regény* és nem

arcvonásait ölti magára. A történet aránylag szigorúan követi a regény fonalát – bár játékról lévén szó, vannak olyan kisebb részek, kevésbé fontos szereplők, amelyek innen is kimaradtak. Bekerült viszont a filmben nem látható öreg-erdős rész, Fúzfá-apóval, Bombadil Tomával és a buckamanóval egyetemben.

A játék Tolkienhez való hűségére garancia, hogy a mostanában ismét megerősödött Tolkien Enterprises cég teljes támogatását élvezzi – nem hiába van ott a logójuk induláskor. Természetesen tisztában volt a kiadó azzal, hogy ettől még A Gyűrű Szövetsége feldolgozásának sikeréhez a megfelelő időzítés létszükséglet, ezért nem szöszmötölhettek sokáig vele és nyilván emiatt is bíztak meg az xboxos, valamint a PC-s/PS2-es fejlesztéssel két különböző csapatot: előbbit az aránylag ismeretlen WXP szakította le, míg utóbbi a *Drakan* első (PC-re) és második (sajnos csak PS2-re) részéről elhíresült Surreal Software kezében összpontosult. Bár játékmenetében és felépítésében a két verzió nagyon hasonló, mégis sok tekintetben találunk fontos különbségeket

LOTR

- **KATEGÓRIA**
hack'n'slash akció
- **KÖRNYEZET**
Középfölde
- **NEHÉZSÉG**
Könnyű
- **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
Talan

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Surreal
- **KIADÓ**
Vivendi Universal
- **WEBOLDAL**
www.lotr.com
- **FORGALMAZÓ**
N-Tec Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható





CD

DVD

WEB

TIPP

is. (Ezekről a Xbox kontra PC-verzió részben olvashattok.)

„SZÉPSZÉGEM!”

Annak idején a *Drakan* egyik legkedveltebb fantasy akciójátékomból volt – ezért is csaptam me a rá '99-ben, három oldalon keresztül lelkendezve róla a legelső GameStarban – és persze nagyon megörültem, hogy a surreales bandát bízták meg a PC-s verzió fejlesztésével. (Mondjuk elég gízda volt tőlük, hogy csak PS2-re készült el a *Drakan* folytatása, no de spongyát rá...) A grafikus megjelenítés tekintetében általában véve nem is csalódtam



a játékban: az összes helyszínt iszonyú aprólékosan dolgozták ki: a Megye szép színeket használó, elképesztően részletesen kidolgozott épületeinket vagy Mória gyönyörűen textúrázott barlangfalainak a láttán csak kapkodtam leesett állam után. Néhány helyszín azonban kicsit „szürkés” lett (ez valahogy mindig is jellemző volt a Surreal motorjára), illetve nagy szomorúsággal szemléltem azt az átlatzó gányt, amit a készítők „víznek” mérészeltek nevezni... A mai, pixel shadert használó grafikus kártyák idején a H2O ilyen szintű ábrázolása már felér egy arcuc csapással!

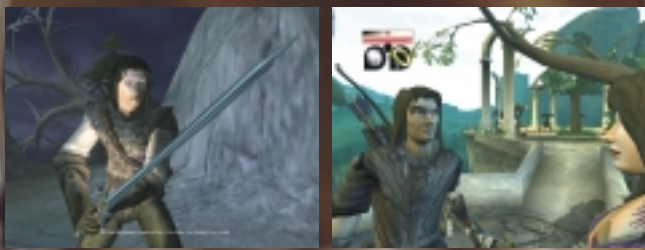
A karakterek általában véve kellemesen néznek ki: Gandalf vén arcán és Aragorn szarvasbőr zekéjén szinte meg tudjuk számolni a ráncokat, a hobbitok pedig igazán mókás, életszerű arckifejezésekkel és gesztusokkal tudnak magyarázni. Sajnos néhány szereplő azért nem sikerült annyira jól: Gimli például hályogosnak tűnő szemével, idétlenül lehajtott fejével és béna, hasába nőtt szakállával körülbelül úgy néz ki, mint egy Moszkva téri hajléktalan. (Ha „Lord of the Square Moszkva” lett volna a játék címe, természetesen semmi kifogásom sem lenne ellene...) Egy kicsit csalódtam Arwen megjelenítés-

XBOX KONTRA PC-VERZIÓ: GRAFIKA

Az Xboxos és PC-s/PS2-es verziót két külön csapat fejlesztette (nem, nem csak sima átiratról van szó), így nem csoda, hogy sokban különböznek egymástól. Mivel mindkét változatot végigtoltam, gondoltam, megosztom veletek tapasztalataimat...

Xboxon például a grafikus megjelenítés sokkal tarkább, életteli telibb színeket használ, egyes helyeken jóval szebbek az effektek: a Megyében gyönyörű a pixel shadert használó víz, vagy Móriában szinte érezhetjük a sziklafalak érdességét a bump mappingnek köszönhetően. Olyan apró részletekkel is gazdagította a WXP a játékot, mint a falevelek szétrepülése, amikor egy összegereblyezett avarhalomba beleszaladunk.

PC-n egyes helyeken kicsit szürkébb a táj, máshol viszont életszerűbb, szebben és aprólékosabban kidolgozott. Egyes pályák kevésbé „konzolozak” (pedig a PS2-ssel teljesen megegyezik a PC-s verzió!), és szerkezetükben is szinte teljes egészében különböznek az xboxostól: ilyen például a Széltetőhöz vezető út vagy a folyóparti végső összecsapás. A karakterek megalkotásához PC-n láthatóan több poligont használtak – ezt különösen Aragornon lehet megfigyelni – így sokkal jobban is néznek ki. Vesszőparipám, a víz viszont PC-n sajnos meglehetősen rondára sikerült ☹...



XBOX KONTRA PC-VERZIÓ: JÁTÉKMENET

Hasonlóan megosztott a két verzió közötti különbség a játékmenet szempontjából is. Az Xbox változat erőssége, hogy sokkal „interaktívabb” a környezet manipulálhatósága tekintetében: az ajtókat, ládákat nekünk kell kinyitnunk, vagy tolvajkulccsal felfeszítenünk, a különféle hordókat szétverhetjük, hogy életenergiát nyújtó gombokra vagy egyéb cuccokra leljünk. A megoldható küldetéseknel és puzzle-feladatoknál is az Xbox a nyerő: nem csak hogy sokkal több van belőlük, de megoldásuk nagyobb kihívást is jelent. (A móriási fénysugaras feladványt kár volt PC-n úgy leegyszerűsíteni ☹.) Az Egy Gyűrű használatának is Xboxon van csak igazán értelme: itt ugyanis rejtett helyekre lephetünk, amelyek nélkül néha tovább sem tudnánk jutni, máshol pedig pluszenergiát jelentő gombát, lembast, athelast találunk. PC-n csak rejtőzködni tudunk az Egy Gyűrűvel, erre viszont két játékrészlet számíthatva nincs is szükség...

Jóval erősebb viszont a PC az akció rész tekintetében. Először is itt sokkal élvezetesebb, könnyebben irányítható és látványosabb is a vívás: míg Xboxon eléggé szerencsén alapult, hogy kit hogyan találtunk el, PC-n ügyes mozgással és jó taktikázással általában nem volt gond legyűrni az ellenséget – ez mindhárom karakterre igaz volt, de Aragornra különösen.



MENEKÜLÉS A GÁZLÓHOZ – A HÁROM VERZIÓ

Enyhén szólva érdekesen viszonyul a regényhez és a filmhez ez a játék... Elvileg ugyanis a készítő csak a regény licencét használhatták – és használták is – fel, de egyes helyeken azért ravaszul keverték a dolgokat, ahogy ez az átvezető jelenet is mutatja.



1.

Az eredeti regényben, miután Frodót megszárták Morgul törrel, és már szinte alig él, elég abszurd módon azért még képes lóra pattanni és elszárgul a Lotherien közelében lévő gázlóhoz, majd amikor odaér, akkor még ahhoz is van ereje, hogy kardot rántson és hósködjön. Szerencséjére a rá támadó gyűrűlidérceket egy árvízvarázslat sodorja el, amelyet Elrond idéz meg (1. kép). Szerintem ez a könyvben elég LOL rész volt, és Steve Jackson

sében is: OK, nyilván még mindig Liv Tyler hatása alatt állok (☺), de azért az itt szereplő hölgy egy kicsit bájosabb is lehetett volna.

Egyértelműen elsórángú viszont a karakterek animációja. Leginkább Aragorn mozgása érdemel dicséretet: tökéletesen élethű-

filmrendező nagyon helyesen változtatta meg egy nemcsak hihetőbb, de gyönyörű jelenetre is, ahogy Frodó helyett Arwen



2.

(Liv Tyler) ül a nyeregben, és a nyeregpáncán félholtan fekvő hobbittal ő vágat el. A gázlóhoz érve végül is maga Arwen rántja elő kardját (2. kép), hogy miután odacsalogatta a lidérceket, ő maga vará-



3.

egy sort az ember – az is életszerű, ahogy összerogy, amikor eltalálják. Gandalfnál nem a mozgást érdemes kiemelni, hanem mágijának ábrázolását: csak pislogtam, amikor PC-n először megláttam az Xboxon eléggé összecsapott tűzlabda-, villám-, földrengés- vagy gyógyításvarázslatait!



4.

zsolja elő a fehér lovakat formáló vízár- adatot (3. kép). Nos a játékban ugyan a regényhez hűen tényleg Frodó ül a lovon, karddal a kezében (4. kép), viszont érdekes módon az egész jelenet és a varázslat is (5. kép) mintha képkockáról képkockára megegyezne a filmben levővel! Nem mintha panaszkodnánk ☺...



5.

szült PS2-es Two Towers játéknál is jobban néznek ki!), és igazán torokszorító, amikor dög nagy kalapácsukkal hatalmasat kaszálnak a levegőben. Sajnos a haláluk kidolgozására már nem juthatott kellő idő vagy energia, mert rettentően idétlenül, rongybabaszerűen esnek össze. Az orkok külseje úgy... szódával elmegy, az uruk-hai harcosok már kicsit jobban néznek ki, de azért mindegyikük lehetett volna félelmetesebb.

Mit is hagytam ki? Ja igen, az itteni Fekete Lovasokra sem cserélné le senki a filmbe- lieket (bár „érdekes módon” – licencjog ide vagy oda – szinte egy az egyben hasonlítanak rájuk...): aránylag kidolgozott-

„Kár lenne, ha nem használhatnánk néha az Egy Gyűrűt – ebben egyetértünk Boromirral ☺.”

en sújt le, vagy dőf előre kardjával, remekül oldalaz, vagy rüg előre egy hatalmasat (ez utóbbit a [space] billentyűvel lehet előcsalni) és – bár ilyenkor persze dühöng

A szörnyek megjelenítésével is általában véve elégedett voltam. A nagy darab trollok például gyönyörűen rondára sikerültek (szerintem még a film alapján ké-

CHART

- Drakan 92%
- Rune 91%
- Severance: Blade of Darkness 86%
- Fellowship of the Ring 81%
- Die by the Sword 68%



I'll not be here when these pumpkins get turned into pies. More's the pity!



HARDVER

■ Minimumkonfig.

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

■ Tesztkonfiguráció

Athlon 1800+,
500 MB RAM,
ATI Radeon 8500

■ Tapasztalatunk

„A játékot időnként szoftveres bugok zavarták csak meg, de a sebességgel 1600*1200-as felbontásnál sem volt gondom.”

tak, de kicsit ők is lehetnének vészjóslóbbak. Szerencsére a hangjuktól tényleg frászt kap az ember, amikor sejtelmesen suttogva megszólalnak.

„CENGŐ HANGOD CODA FÜLEIMNEKI!”

Ezzel el is értünk egy másik érzékszervünk kényeztetéséhez, a játék audió részéhez. Általában nem szoktam külön részben foglalkozni a hangokkal és a zenével, de a Fellowship of the Ring most tényleg megérdemli! A játék ugyanis támogatja a 3D-s hangkártyákat, amivel persze önmagában nem egyedülálló, viszont ezáltal az egyes helyszínek ennek köszönhetően döbbenetesen élethűvé váltak. A Megyében például iszonyúan hangulatos volt, ahogy a hátrahagyott malacok a mögöt-

tem lévő két hangfalból rőfögtek, jobbra elől csörgedezett a patak, balról kecskék mekegtek, és mindenhol süvített a szél. Hogy egy kicsit kevésbé rusztikus példát hozzak fel ☺: az Óreg-erdő éjszakájában fogvacogtatóan félelmetesek a tér minden irányából hangzó neszezések, fareccsenések, emellett pedig rendkívül hasznosnak találtam, hogy a hátsó hangfalakból be tudtam azonosítani, a mögöttem iszkoló hobbitok mikor érik már be Frodót. Végül nagyon jók még a varázslatok hangjai, továbbá a különféle szörnyek hörgései, nyögései is pontosan olyanok, amilyenek a regényt olvasva elképzeltem őket. A hangrésze pedig a koronát a kiváló muzsika rakja fel: bár természetesen nem a film bestseller soundtrackjét rakták be ide is, hanem a készítőknél saját számo-

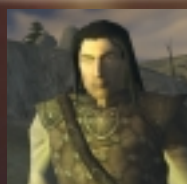
kat kellett produkálniuk, de ezek is magával ragadóak, és igazán feldobják a játék hangulatát.

A zörejek és a zene mellett fontos megemlíteni a szinkront is... Általában véve ezekkel is meg voltam elégedve, mert a színészek nagyjából megfelelő beleélés-sel mondták a szövegüket, egyedül talán Gandalf volt néha kicsit fahangú. Aki pedig a Bombadil Tomát szinkronizáló színésszel elhitette, hogy normálisan tud énekelni, az komoly büntetést érdemlne, és az Aranyragaszt „csengő hangján” trillírozó hölgyemény sem mosná le Jennifer Lopez-t a pódiumról. Kedves játéktefejlesztő urak! Ha valamelyik szinkronszínészt dalra fakasztják, akkor legalább nem ártana olyat keresni, aki nem kettes-sel úszta meg énekbizonyítványát...

ARAGORN

„...van ki vándor,
s hazatér;
régi erő nem
enyészik”

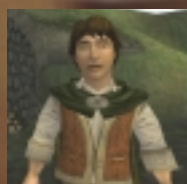
Aragorn, akit sokan „Vándor”-nak is hívnak, egy „kőszá”, és az északi Megyétől egészen a déli Gondorig tartó földeket járja, hogy Középfölde szabad népet védelmezze. A sok véres küzdelemtől megerősödött, de nem felejtkezett meg elveiről. Gandalf, a vén mágus régi barátja és Aragorn megesküdött, hogy megvédi Frodót, a Gyűrűhordozót.



FRODÓ

„Több van ebben
a hobbitban,
mint ami elsőre
látszik.”

Frodó energikus és okos hobbit. Mivel hamar elérvult, Bilbo nagybátyja adoptálta és magához is vette. Míg más hobbitok mindig is tartottak kicsit Bilbótól, aki egy mágussal barátkozott, és törpék társaságában járt, Frodó viszont ugyanolyan kalandokról álmodott, mint amilyeneket a vén hobbit is átélt. És végül sokkal érdekesebbekre bukkant...



GANDALF

„Ne keveredj
a mágusok ügye-
ibe!”

Szürke Gandalf hatalmas varázserőjű és nagyon bölcs mágus. Ő az egyike az öt varázslónak, akit Középföldjére küldtek, hogy segítsék a szabad népeket Szauron seregei ellen. Az egész világot bejárta és a legtöbb helyre akkor érkezik, amikor baj van, ezért sokan tisztelik, de mások félnek tőle, és gyanakodnak is rá. Állítólag örök életű...



„A GONOSZ SZÜRKE MÁGUSZ, AZ ALJASZ KÓSZA ÉS A MOCKOSZ KISZ HOBBIT”

Persze abban mindkét (illetve mindhárom, ha a PS2-est is beleszámítjuk) verzió megegyezik, hogy kizárólag Frodót, Aragorn-t és Gandalfot irányíthatjuk. (A többiek legfeljebb asszisztálhatnak – vagy nem: lásd még lejjebb...) A három különböző karakter vezetgetése pedig befolyásolja a játékmenetet is. Frodó nem annyira harcos, de annál eszebb kis lény, ezért vele leginkább különféle küldetéseket vagy logikai feladatokat fogunk megoldani – sajnálatos módon ezekből PC-n kevesebb van, mint Xboxon

és elrejtőzhetünk a durván támadó, nagyszámú ellenség elől, viszont a hobbitot elkezdti „megrontani” a Gyűrű (egy, a képernyő jobb felső sarkában lévő csík egyre csökken) és ha Frodó végképp elkárhozik, akkor nyertek a nazgulok, game over. Ha viszont Frodó elég sok jó tettet hajt végre, akkor „tisztasága visszaáll” (az említett csík jeleníti meg), tehát a Gyűrű rontása csökken. Ez önmagában remek ötlet lenne, de sajnos, ennek a feature-nek PC-n nem sok értelme van: míg Xboxon az Egy Gyűrűvel rejtett helyeket is találhatunk, itt ilyesmire sincs szó, és amúgy elég küldetéssel sem találkozunk, amely kellően „megjavítaná” Frodót ☹...

„Aragornnal vagy Gandalfal gyorsan az elesett orkok teste felé állva egy jól irányzott kardsuhintással elvághatjuk a torkukat!”

☹! Frodó emellett a fantasy világban nagyjából „tolvajnak” felel meg, így egyes helyeken szükséges vagy legalábbis tanácsos lopakodnunk ökelmével. (Sőt, Xboxon néha még a tolvajkulcsát is használhatjuk, itt sajnos nem.) Végül a kis hobbit az Egy Gyűrű hordozója, és természetesen nem lenne teljes a játék, ha nem használhatnánk ki ezt a remek tárgyat. (Hiába, no, ebben egyetértünk Boromirral ☹...) Ilyenkor Frodó körül átalakul a világ,

Aragornnal – a regény menetével maximálisan megegyezve – Bríben, a Pajkos Póni kocsmában találkozunk először. A „kószát” vezetgetve az amúgy is elég akciós játékmenet teljes egészében hack'n'slash-sé alakul. Ebben szerencsére a *Drakant* készítő Surreal Software igazán nagy szakértő, így az aragornos részek érezhetően a legélvezetesebbek az egész játékban. A Vándor nemcsak gyönyörű

J.R.R. TOLKIEN (1892-1973)

John Ronald Reuel Tolkien eredetileg angol nyelvet tanított az Oxfordi Egyetemen és az óangol nagy specialistája volt. Állítólag azért kezdett el könyveket írni, mert nagyon érdekelték a régi Angliához kötődő legendák, kutatásait összekötötte képzeletével, és ez alapján íródott első könyve, *A hobbit*, amelyet 1937-ben adtak ki. (Nálunk a hihetetlenül kretén *A babó* címen jelent meg...) A legenda szerint Tolkien a Gyűrűk Ura trilógiát azért írta meg, mert tanítványainak nagyon tetszett a *A hobbit*, és rávették a professzort, hogy folytassa a mesét. A regény kiadása azonban nagyon sokáig elhúzódott: először a második világháború eseményei miatt 1946-ig, aztán maga Tolkien alakította, írogatta át a szöveget vagy három évig, végül öt évet kellett várni arra, hogy kiadót találjon hozzá, és 1954-ben végre megjelenjen. A sokak által veszteségesnek ítélt művet a mai napig majdnem 110 millió példányban vásárolták meg az egész világon – ennél többet csak a Bibliából adtak el...

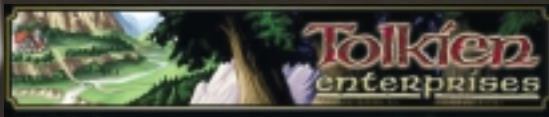


A SZAVAK URA

Nem is gondolná az ember, hogy mi mindennel lehet pénzért kesni ... A Tolkien Enterprises, amely e játék kiadásából is hasznot húz, a Saul Zaentz Társaság divíziójaként alakult és 1976-ban megszerezték az exkluzív jogokat a Középföldjéhez kapcsolódó „furcsa” nevek, karakterek, helyek, kifejezések használatához a különféle médiumokban. Emellett ők maguk is aktívan ügyködtek: 1978-ban ők állták a Ralph Bakshi által készített egész estés rajzfilm mögött.

Azonban igazából azzal keresnek nagyon sok pénzt, hogy csak ők használhatják, vagy „árulhatják” A Gyűrűk Urában szereplő összes karakter, lény, hely és esemény nevét. Tehát ha holnap Gyűrűk Ura-filmet vagy játékot akarsz készíteni, akkor előbb busásan fizetned kell a TE-nek a nevek vagy a téma használatáért.

Természetesen a filmet készítő társaság, a New Line Cinema is mesébe illő összegeket pengetett ki a Tolkien Enterprisesnek. A szervezet honlapján egy igen tekintélyes listát lehet átbogarászni, amely az összes copyrightos nevet és szót tartalmazza. Aki pedig ezeket a kifejezéseket használni akarja valamilyen publikus kiadványban, annak először írnia kell egy szívhez szóló levelet egy Laurie Battle nevű úriembernek, a nagyságos „licencigazgatónak”, amelyben körülírja, mire is szeretné használni a kifejezéseket. Aztán majd ők eldöntik, egyáltalán megéri-e nekik, és engedélyezték-e...



rően animált, hanem nagyszerűen irányítható is, emellett mozgatója sokban emlékeztet Rynnéra (ő a *Drakan* amazon főszereplője): remekül lehet vele az ellenségre tartani, oldalazni vagy védekezni. Egyedül azt sajnáltam, hogy a béta után (mert ahhoz is volt szerencsém) a végső verzióból valamiért kiszedték az ugrálás lehetőségét, pedig ott ez nagyon jól jött, amikor például egy troll Aragorn felé sújtott böhöm nagy kalapácsával.

Aragornnal emellett nyilazni is tudunk, de ahogy a Vándor nem egy Legolas, annyira gyengén oldották meg sajnos az íjászatot is a játékban. Belső nézetbe kerülve ilyenkor egy iszonyúan igénytelen célke-



resztet láthatunk, viszont semmilyen segítséget sem kapunk a nyilvessző röppályájára, irányára vonatkozólag, csak találmomra lödözhetünk, aztán hadd' szóljon! Én személy szerint eléggé hanyagoltam Aragorn íjásztudását, és csak a lassú trolloknál és a végső összecsapásnál használtam, mert ezeknél a részeken volt egyedül értelme.

Gandalf a bevezető animáció után a Mória felé vezető úton teszi először tiszteletét nálunk. Az öreg mágus korát meghazudtolva remekül tudja használni kardját, Glamdringot is, de természetesen a legtöbbször kiválóan animált varázslatait érdemes bevetni. A tűzlabda a távolból sértálgató vagy nyilazgató ellenséggel szemben használandó, a villám közelharcban vagy még inkább egyes főellenségeknél (a legnehezebb főellenségnek számító Balrogt is ezzel tudjuk megbénítani), a földrengést akkor, amikor sok ellenség vesz körbe, a gyógyítást pedig – értelem-

szerűen, ugye – ha már Gandalfot nagyon lepofozták.

Egyes előzetesekben azt lehetett olvasni, hogy Gandalf szerepében szürke agysejtjeinket is használhatjuk. Sajnos ez megint csak az Xbox-verzióra igaz: míg ott Móriában különféle logikái, kapcsolgató feladatokat kellett megoldanunk, PC-n ezek szánalmasan könnyűek voltak. Nagy kár, mert az xboxos LOTR-et többek között ez különböztette meg egy szintiszta hack'n'slashtól, a PC-s viszont megmaradt a *Drakan* szintjén.

Szerencsére vannak jó oldalai is a hangsúlyosabb akció résznek... A Surreal csapata felnőttbnek nézte a PC-s játékos közönységét (a WXP téved, amikor gyerekesebbnek gondolja az xboxosat...), ezért az ő Fellowshipjük a harcok terén nemcsak jobban irányítható, hanem élethűbb és véresebb, kegyetlenebb is. A sikeres kardcsapások után a haldokló orkóktól ugyanis gurgulázó halálhörgéseket hallhatunk, ha



pedig még mindig nem kaptak eleget, és talpra állnának, akkor Aragornnal vagy Gandalfal gyorsan az elesett testük felé állva egy jól irányzott kardsuhintással elvágjuk a torkukat! Cool!
Sajnos ilyen „finish him!” mozdulatokat Legolasszal, Gimlivel, Boromirral nem hajthatunk végre, ők ugyanis egyáltalán nem játszható karakterek ☹. Vigasztaljon mindenkit az a tudat, hogy PC-n ők, illetve

Toma meg nem érkeznek. No és az eredeti regény adaptációjáról lévén szó, a film-mel ellentétben innen nem maradt ki a félelmetes buckamanó sem. Sajnos őt PC-n elég könnyen le lehet gyakni – Xboxon azért jobban megszenvedtem, mire rájöttem a megoldásra... Ugyanígy gyengébb lett a konzolos verzióhoz képest a Balin sírjánál lezajló összecsapás az orkokkal és a hegyi trollal, mint ahogy

„Az Öreg-erdő éjszakájában fogvacogtatóan félelmetesek voltak a tér minden irányából hangzó neszezések, fareccsenések.”

egy-egy hobbit legalább egyes helyeken velünk vállvetve fognak harcolni, Xboxon viszont végig egyedül vagyunk, ami bizony elég kiábrándító...
A harcoknál még meg kell említeni a főel-lenségeket, akiket egész jól jelenítettek meg a játékban, és általában elég nagy kihívás legyőzni őket (illetve meg kell találni a megfelelő trükköt hozzá), csak kár, hogy ezekből is kevés van. A legfélelmetesebben a Balrog néz ki: vele tényleg nagyon jó munkát végeztek a surreales srácok, és őt is a legnehezebb legyőzni Gandalf szerepében. Nagyon ütősre és aránylag keményre sikerült az a jelenet is, amikor Aragornnak két lobogó fáklyával a kezében kell a Frodóra támadó gyűrűlédereket visszaveri. Tetszett még a Fűzfa-apóval vívott küzdelem is: miközben a többi hobbit a vén tölgy fogságában senyved, Frodóval félre-félreugrálva kell ütni, mint a répát, míg Bombadil

a végső leszámolás is a hatalmas madar-rán lovagló egyik nazgullal. Különösen az utóbbi volt kiábrándító: míg Xboxon leg-alább egy óráig szenvedtem vele, mire végre legyőztem, PC-n egyszerűen oda-álltam mellé, és szinte sértetlen maradtam, miközben szétgyaktam. Utána még ijászkodni kellett egy kicsit, de az sem volt nagy kaland.

„DRÁGASZÁGUNK, VAGY LOL OF THE RINGS?”

Egyaránt tartalmaz tehát a Lord of the Rings kiváló megoldásokat és rettenetes igénytelenségeket is. Egyrészt tényleg árad a Gyűrűk Ura-feeling az egész játék-ból, a tálalás (grafika, zene, hangok) általában elsőrangú, és a harcirészek ki-vitelezése is nagyon jó. Ugyanakkor el-képesztő pofátlanság, hogy hat-nyolc óra alatt végig lehet tolni az egészet, és a befejezés is a regény szempontjából



elég nagy LOL lett – pedig az is a rek-lámkampány szerves részét képezte, hogy ez a játék teljes egészében a könyvre épül, és a Tolkien Társaság ma-ximális támogatását élvezi...
Nem említettem még a különféle bugokat sem, amelyek közül a legdurvábbakat a kamera művelte, főleg Móriában: időn-ként olyan elképesztően idióta nézetekbe kerültem, hogy majdnem kidobtam a taccsot a gép előtt. Szerencsére ez leg-inkább csak a móriai pályákra volt jellem-ző, de egy ennyire rövid játéknál az ilyen fokú trehánytság tragikusnak számít.
Ha nem a Gyűrűk Uráról lenne szó, akkor a LOTR egy közepesnél épphogy csak erősebb akciójáték lenne, de hát mégis-csak a Tolkien-regény hű és rendkívül hangulatos adaptációjáról van szó, és et-től mégiscsak király ez a játék ☺.
Bad Sector

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	LOTR	SEVERANCE BLADE OF DARKNESS
SZTORI	9/10  Mit is mondhatnánk többet ennél a név-nél: Tolkien ☺. A sztori szinte egy az egyben követi a Gyűrű szövetségét, Bombadil Tomát és a buckamanót is beleértve. Egyedül a végén tértek el Tolkien-től: ezért a mínusz 1.	4/10  Én lenni barbár. Én üt. Jól. OK, a törté-net azért ennél egy kicsit összetettebb, de nem sokkal... (Az „inkább nem kellett volna” kategória) Szerencsére a négy karakternek négy különböző sztorija van, ez segít rajta...
TÁLALÁS	7/10  A Fellowship-ben találunk gyönyörű megvalósításokat is (általában a kör-nyezet) de elég közepeseket is (né-hány szereplő és helyszín). Azért az összkép kellemes és a zene és a han-gok sokat dobnak az összképen.	9/10  A Severance ma szemmel nézve is az egyik legdögösebb hack'n'slash akció-játék, talán csak egy kicsit viselte meg az idő vasfoga. A Conan-szerű zene és a hangok jól illeszkednek a játékba.
IRÁNYÍTHATÓSÁG	7/10  Frodó irányításánál a kameranézet gyengus, de Aragornnál és Gandalfnál nincsenek nagy gondok. A kézitusa ki-váló, az íjászat kicsit igénytelen, de használható és Gandalf különféle va-rázslatait is remekül alkalmaztam.	6/10  Sajnos a barbár irányítása borzalmas, de a többi karakterrel (lovag, amazon, törpe) nincs túl sok gond. Alapvetően nehezebb azért a játék a Fellowshipnél és ebbe a vívás elsajátítása is beletar-tozik.
KIHÍVÁS	3/10  Ez az a pont, ahol a Fellowship igen-csak megbicsaklott: túl könnyű és túl rövid. Az orkok ugyan nem harcolnak rosszul, de Aragorn túl nagy bajnok J és az ellen nem ér fel hozzá. Egy-két főellenség azért megizzasztott.	8/10  A Severance főleg a barbárral a ló má-sik oldala: vele néha pokolian nehéz a játék. A többi karakterrel azért nincs gond, bár más hasonló játékoknál ke-ményebb a BOS, a túl könnyű Fellowshipnél meg különösen...
ÖSSZESEN	26/40	27/40

ÉRTÉKELÉS

- ☑ Gyűrűk Ura-han-gulat
- ☑ Középfölde kel-le-mes, hangulatos megjelenítése
- ☑ jól kivitelezett harc
- ☑ kevesebb kaland-elem, mint Xboxon
- ☑ túl könnyű és po-fátlanul rövid
- ☑ kameranézetbeli és más bugok
- ☑ csak három karak-tert irányíthatasz



81
százalék



EGY VALÓBAN ISTENI AGE

AGE OF MYTHOLOGY

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: ókori mitológiai helyszínek ■ NEHÉZSÉG: attól függ, ki ellen ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztosan

A némi éllel a Microsoft legjobb termékének titulált Age of Empires II-t közel két évig nem lehetett kiűzni a legnagyobb példányszámban eladott játékok heti 10-es toplistájáról. Vajon mit rejt a folytatás, és bejön-e majd ugyanúgy, mint a korábbiak?

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Ensemble Studios

■ KIALDÓ
Microsoft

■ WEBOLDAL
www.ensemblestudios.com

■ FORGALMAZÓ
Microsoft

■ MEGJELENÉS
már kapható

WEB

Az AoK ma is egy remek, izgalmas játék. Napról napra több tízezren nyomják az MSN

Gaming Zone-on, és idehaza is jelentős rajongótábor tudhat a magáénak. Mégis, megjelenése óta három év telt el, és bármilyen szomorú, eljárt felette az idő: a 256 színű (!) grafika és a mögötte dolgozó izometrikus ál-3D motor a GeForce-ok korában már megmosolyogtató, még ha ez semmit sem von le a játék erényeiből. Bizony, itt volt az ideje, hogy valami korszerű, ám hasonló sikerekre pályázó változattal rukkoljon elő az időközben a Microsoft által bekebelezett Ensemble Studios.

Az Age of Mythology (AoM), mint neve is mutatja, az ősi görög, egyiptomi és skandináv (viking) mítoszokra épül. Ezek közül talán a görög a legismertebb, hiszen ezzel a mondavilággal már a suliban megismertünk (már aki). Ezeket a világokat istenek, hősök és a különböző szörnyek ural-

ják. Feladatunk a szokásos: a semmiből kell egy világhódító civilizáció létrehozni (jól működő gazdaság + ütőképes katonaság), aztán szanaszét verni a környezetünkben éldegélő ellenséget. Ezúttal mindezt egy-két isten nevében és különleges gondoskodásával.

UGYANAZ, CSAK TELJESEN MÁS

Az AoM a korábbi „Age-ek” gyökereire épül. A felületes szemlélődő ugyan semmit nem találna azonosnak, de ha jobban megvizsgáljuk, azért nagyjából itt is a munkásokra hárul a gazdaság kiépítése, és ez továbbra is a kaja-fa-arany nyersanyagárháromszögre épül. A katonai egységek között megtaláljuk a kardos és lándzsás gyalogosokat, a nyilasokat és a gerelyhajigálókat, a könnyebb és „nehezebb” lovasságot stb., csak persze mindenkit másképp hívunk. Ugyanez a helyzet az épületekkel és a technológiákkal is. Az

sem lesz újdonság, hogy a népek különböznek egymástól, így bizonyos dolgok csak az egyiknél vagy a másiknál bukkannak majd fel. A játékot továbbra is négy kor foglalja keretbe, a korlépés pedig ezúttal is alapfeladatokhoz – bizonyos számú nyersanyag meglétéhez, illetve adott épületek megépítéséhez – van kötve.

ISTENI ÚJDONSÁGOK

Sok mindenben hasonlít tehát az AoM a korábbi AoE játékokhoz, de elég nagy tévedés azt hinni, hogy csak a csomagolás szebb. A három nép például olyannyira különbözik egymástól, annyira más játéktílust és taktikát igényelnek, hogy már-már olyan érzés, mintha egy másik játékba csöppentünk volna bele. Ez persze csak az AoE sorozatban számít újdonságnak, más stratégiákban megszokott dolog. Az istenek jelenléte nagyon megkavarja a játékménetet. Még el sem kezdünk ját-



CHART

- Age of Mythology 94%
- WarCraft III 90%
- Dune: Emperor 87%
- Empire Earth 86%

szani, már választanunk kell egy főistent. Minden népnek három van, ami – ha nem is gyökeresen eltérő – de más-más felállást jelent, így akár kilenc különböző népnek is tekinthetjük őket. Ezt követően minden korváltásnál újra választanunk kell két isten között. Ezek is alapvetően különböznek, például az egyik a gazdaságot, a másik a hadsereget, vagy egyik a gyalogosokat, a másik a lovasságot részesíti előnyben új technológiákkal, és mindegyik egy vagy több új mitikus szörnyel ajándékoz meg minket. Kis fejszámolással rájöhettünk, hogy így egy főistent kiválasztva is nyolcféleképpen vihetünk végig egy játékot, azaz összesen 72-féle, teljesen különböző játéklehetőséget kínál az AoM.

„Kis fejszámolással rájöhettünk, hogy egy főistent választva nyolcféleképpen játszhatunk le egy játékot, azaz összesen 72-féle, teljesen különböző játéklehetőséget kínál az AoM.”

Kicsit belenyúltak a nyersanyagokba is: megmaradt a fa, az étel és az arany, azonban számúzták a követ, helyére pedig a Favor, az isteni kegy került. Választott isteneinknek hódolni kell valamely módon, hogy segítsék küzdelmünket az ellenséggel szemben. Az ily módon elnyert kegy tulajdonképpen nyersanyagnak számít abban a tekintetben, hogy a speciális egységek megteremtéséhez, illetve az őket érintő fejlesztésekhez van szükség erre.

STRATÉGIAI LÉTSZÁMCSÖKKENTÉS

Ami talán a leginkább megosztotta a nyári alfa-teszt résztvevőit, az a populáció korlátozása. Összehasonlítva a mostanában

megjelent stratégiai játékokkal, az AoE II egyik hibájának éppen az alacsony populációs limitet (200 egység) tartották, mert így nem lehetett rengeteg egység bevonásával gigantikus és látványos nagy csatákat vívni. (Szerintem egyébként ez nem igaz, nincs szükség sok száz katonára ahhoz, hogy látványos vagy izgalmas legyen egy csata.)

Az AoM azonban továbbra is más elgondolás alapján készült. A játék tíz házat enged építeni, cserébe megnöveli a befogadóképességüket szintén 10-re. Ez azt jelenti, hogy kezdeti populációkat alapján véve 100 egységgel növelhetjük meg. Na, de itt egy újabb csavar: az összetettebb, erősebb karakterek (például ször-

nyek, hősök, a romboló harci szerkezetek) több egységnek számítanak, tehát nem lehet tucat szám gyártani a gigantikus mitikus alakokat, mert pillanatok alatt elérjük a poplimitet.

Komoly változás állt be a városközpontok (Town Center; TC) helyzetében is. Már nem építhetők szabadon bárhova, csak bizonyos, a pályán előre elszórt települések (kezdetleges TC) helyére. Nyilvánvaló, hogy a játékban ezek komoly stratégiai jelentőséggel bírnak, hiszen minden elfoglalt település további 15 egységgel egészíti ki a poplimitet, ami kétségtelen előnyt jelent a játékos számára. Ki van ez talála, kérem!

ÉS MÉG SOKAN MÁSOK

Az AoE II-vel szemben gyakran hangzott ellenérv az élelem megszerzésének egyhangúsága volt. Az AoM ezen is jelentősen változtat, a terep benépesül élőlényekkel. Vannak „megszelídíthető” állatok, malacok, kecskék stb., amelyek elszórva

A VIKING FŐISTENEK

ODIN

Az erődítményeket kedveli, az abban születő egységek így kevésbé sebezhetőek. Az emberi katonaság szép lassan magától felgyógyul sérüléséből. A felderítésben varjak lehetnek segítségünkre. A vadászok hatékonyabbak, mint általában.

Varázslat: *Great Hunt* – a kijelölt állatok megtöbbszöröződnek az adott területen.

Technológia: *Lone Wanderer* – meggyorsítja az Ulfaskokat.

THOR

Támogatja a *Longhouse* (barakk) egységeket (nagyjából a katonaság fele). Rögtön az első kortól minden páncélzat kifejleszhető, ráadásul olcsóbban. Két Dwarffall indul, és a Dwarfok gyorsabban szereznek be kaját és fát, mint általában.

Varázslat: *Dwarfen Mine* – a kiválasztott helyen létrehoz egy aranybányát (minél későbbi korban használjuk, annál több arannyal), a Dwarfok hatékonyabban bányásszák.

Technológia: *Pig Sticker* – a vadászok gyorsabban ölik meg és gyorsabban dolgozzák fel a vadállatokat.

LOKI

A mitikus egységeket támogatja, amelyek így kevesebb kegybe kerülnek. A Hersirek harc közben képesek megidézni mitikus szörnyeket. Az ökrös szekér is olcsóbb, gyorsabb, viszont sebezhetőbb.

Varázslat: *Spy* – egy ellenséges egységen alkalmazva egy időre láthatóvá válik mindaz, amit az lát.

Technológia: *Eyes in the Forest* – a gyalogos egységeknek nagyobb a látótávolsága.

AZ EGYIPTOMI FŐISTENEK

IZISZ

A technológiára és a gazdaságra koncentrál. A TC-k hárommal több embert fogadnak be, a fejlesztések olcsóbbak. Az obeliszkok is olcsóbbak, és gyorsabban épülnek. A tiszteletére emelt oszlopok megvédik a környezetet az isteni varázslatoktól. Varázslat: *Prosperity* – meggyorsítja a munkát az aranybányáknál.

Technológia: *Flood of the Nile* – A Nílus segítségével megnöveli a rendelkezésre álló élelem mennyiségét.

RA:

Támogatja a tevés és kocsis nyilas egységeket, mindkettő gyorsabban lő, és nagyobb az állóképessége. A Fáraó hatékonyabban bűvöl, és a pap számára is lehetővé teszi a bűvölést. A tiszteletére épülő oszlopok olcsóbbak és erősebbek. Varázslat: *Rain* – meggyorsítja a munkát a farmokon.

Technológia: *Skin of the Rhino* – megnöveli a munkások állóképességét többféle támadással szemben is, és fokozza a támadóerejüket.

SET:

A nyilas egységeket támogatja. A pap meg tudja szelídíteni a vadállatokat, míg a Fáraó képes megidézni majmokat, amelyek aztán felhasználhatók táplálékként. A nyilasok gyorsabban generálódnak, egy fajtájuk erősebb is, mint általában. Az erődítmény megépítése kevesebb nyersanyagba kerül. Varázslat: *Vision* – a még fel nem fedezett részen alkalmazva az átmenetileg láthatóvá válik.

Technológia: *Feral* – megnöveli az állóképességét és a támadóerejét a megidézett és a saját oldalunkra állított (vad)állatoknak.



találhatók a terepen. Ha a közelükbe megyünk, a tulajdonunkká válnak, pont úgy, mint az *AoE II*-ben, viszont jópofa ötlet, hogy nem érdemes egyből levágni őket, ugyanis ha TC-hez küldjük őket, vagy karámot építünk számukra, akkor hízni kezdenek, és egyre nagyobb hústömeget képviselnek!

A baromfit nem kell szelídíteni, gyorsan „lekopasztható”, a vadabbakat (a vaddisznótól a vízilovon át az oroszlánig) pedig le kell vadászni, ha húst akarunk nyerni belőlük, és persze nem hagyják magukat, támadnak ők is. Megmaradtak a bokrok is, és végső esetben a farm építésének lehetősége úgyszintén, amivel kapcsolatban jelentős, ám megkérdőjelezhető változás, hogy „nem fogy el”: azaz ha egyszer megépítettük, a világ végéig kitart. Jelentős eltérés az *AoE II*-höz képest a pia-

cok (*market*) működése. Korábban csak a szövetségeseink piacával tudtunk kereskedni, ami kizárta, hogy 1v1 felállásban bármelyik fél ily módon jusson aranyhoz. Az *AoM*-ban azonban a piac és TC között zajlik a kereskedelem, ami elérhetővé teszi ezt a lehetőséget egyedülálló játékosok számára is. Mivel a befolyó arany mennyisége továbbra is egyenesen arányos a karaván által megtett távolsággal, ezért érdemes a piacot távolabb felhúzni, vagy egy külső, elfoglalt település helyén épített TC-vel kereskedni.

S ha már az aranszerzésnél tartunk, jó tudni, hogy teljesen megváltozott az ereklyék (*relic*) szerepe. Továbbra is csak egyes kijelölt egységek képesek felvenni, és elcipelni a templomba. Az így megszerzett kegytárgy azonban nem aranyat hoz, mint korábban, hanem érdekes, többször bevethető varázslattal ajándékozta meg a játékost!

„3B”-S GRAFIKA: DÖBBENETES!

Az *AoE II* után először megpillantani

a Mythologyt elég komoly sokkhatással jár. A hangulatteremtő bevezető animáció szebb és sokkal látványosabb a korábbi részekénél, pedig azok sem voltak éppen rosszak. Már a menü is érzékelteti, mennyit változott a világ '99 óta. A statikus városkép helyett egy teljesen élő, a játékmotor által megjelenített, látványos 3D-s környezet bontakozik ki a háttérben: tengerpart, hullámozó víz, egy sziget, rajta egy világítótorony, felhős körítésben (szemfülesek kiszúrhatják a kismajmot a tutajon). Hasonló élmény lesz az első pár játék is, a kiválasztott néphez tartozó egységek és az épületek felfedezése, a környezet és azt benépesítő élővilág tanulmányozása. Minden grafikai elem kidolgozott, részletes textúra borítja, és nem ritka, hogy folya-

matosan animált (mozog, vagy változik a színe). Egy-egy épület közelről megnézve már-már a *Settlers* etalonnak számító grafikai minőségéhez közelít. Nem maradnak el az olyan 3D-s nyálánkságok sem, mint a teljes terep elforgatása, valamint a nagytítás lehetősége. Az ismerkedés folyamán megcsodálhatjuk közelebről az épületeket és az egységeket, de nem valószínű, hogy éles helyzetben bárki azzal töltené az idejét, hogy nagyítgat. A forgatás talán hasznosabb, hiszen így kiküszöbölhető az izometrikus megjelenítésből származó kítakarás, vagyis semmi nem marad észrevétlen egy-egy nagyobb épület mögött. Nagyon elegáns megoldás, hogy az egér görgőjére tették ezt a funkciót; ké-



nyelmes és jól használható. Remekül alkalmazták a hangulatteremtő szereppel bíró speciális képi effektusokat. A hősök például nem épületekből bújnak elő, hanem az égből érkeznek, látványos fénycsóva kíséretében. A különböző varázslatok végrehajtásánál is találkozhatunk szemet gyönyörködtető jelenetekkel, például az oktató küldetésben kipróbálható meteorosó döbbene-





épület tulajdonságai, balra pedig a hozzá tartozó lehetőségek ikonjai láthatók. A jobb sarokban található a radarként funkcionáló kistércék, amely hűen követi a pálya elforgatását.

IRÁNYÍTÁS

Érdekes változások történtek a játék irányításában, kezelésében.



ség ☺! Nem őrjít meg minket a sosem jó irányban épülő kapu sem: mostantól csak meglévő falra építhetünk kaput, így az automatikusan jó helyre kerül.

A GÖRÖGÖK

Ismerkedjünk meg közelebbről az egyes népekkel. Talán a görögök hasonlítanak leginkább az *AoE II* népeihez, ami a gazdagságot és a hadsereg felépítését illeti. Az előbbit tekintve annyi a változás, hogy a favágók és az aranybányászok egy közös helyre hordhatják a nyersanyagot, a kajánál a malmot a magtár váltja fel. A görögök a megépített templomnál imádkozással jutnak isteni kegyhez, ami felveti a kérdést, hogy vajon nem volna-e jobb dolga a munkásnak, mint hajlongani. A hadsereg erős, de drága egységekből áll. A második korban csak a lándzsások, a nyílasok és a könnyűlovasság érhető el,

A GÖRÖG FŐISTENEK

Zeusz

Támogatja a gyalogságot és a hősöket. A lándzsások gyorsabbak, a gyalogság jobb határfokkal rombolja az épületeket. A játék 15 isteni kegygyel indul, és imádkozással gyorsabban illetve többet szerezhetünk, mint általában.

Varázslat: *Bolt* – a kijelölt hely környékén mindenkit gigantikus villám sújt agyon.

Technológia: *Olympic Parentage* – Zeusz vére megnöveli a hősök állóképességét.

POSZEIDÓN

A lovas egységeket támogatja: az istállók és a lovas egységek is olcsóbbak, mint általában. A megtámadott épületek egyszerűbb katonai egységeket gyártanak védekezés gyanánt. Saját vízi felderítője van, egy bálnaszerű lény. Úgyszintén olcsóbbá teszi a kereskedést.

Varázslat: *Lure* – egy mágikus kővel magunkhoz csalogathatjuk a vadonélő állatokat. A kő egy idő után magától elporlad. Technológia: *Lord of the Horses* – megnöveli a lovas egységek és felderítők látótávolságát.

HÁDÉSZ

Az épületeket és a nyílas egységeket támogatja. Az épületek több találati ponttal rendelkeznek, így nehezebb őket lerombolni, viszont a nyílasokhoz hasonlóan, jobban lőnek és erősebben sebeznek. Az emberi harcosok haláluk után árnyékként visszatérhetnek, és újra harcolhatnak.

Varázslat: *Stone Guardian* – kőóriások védik egy ideig a kiválasztott TC-t.

Technológia: *Vaults of Erebus* – az arany lassan, de biztosan magától gyarapodik.



netes hatású.

A grafikus motort dicséri, hogy a kampányokban az egyes küldetések közötti átvezető animációk nem rendereltek, hanem a motorra épülnek. Az animációk szorosan összekötik az egymást követő küldetéseket: ott kezdődnek, ahol az utolsó küldetés véget ért, és ott fejeződnek be, ahol a következő kezdődik. Ilyenkor a játék egyszerűen „kizoomol” az animációból, megjeleníti a vezérlőfelületet, és indul az akció. A képernyő felépítése nagyon hasonlít az *AoE II*-höz, de van néhány jelentős különbség. A nyersanyag és a populáció számlálója lekerült a bal alsó sarokba, helyét fölül az egyes csoportokat jelképező zászlók vették át. Ezek akkor jelennek meg, amikor egységeket csoportba szervezünk. Azonkívül, hogy jól néz ki, nem sok értelme van; sokkal hatékonyabb a brancsot a számgombokkal variálni, mint az egérrel zászlókra kattintgatni. Középen fent a jelenlegi kor, illetve a négy egyszer bevethető fővarázslat ikonja látható. Mellettük ismét zászlók: az álldogáló, semmittevő munkásokat, katonákat és hősöket kereshetjük meg velük. A képernyő alsó-középső részén a kijelölt egység vagy

Mivel az összes épület egyszerre elérhető, továbbá nincsenek külön gazdasági és katonai csoportok, egyszerűsödtek az építéshez tartozó gyorsbillentyűk is, így például a farmot egy <F> megnyomásával felépíthetjük, vagy házat <E> gombbal. Jelentős változás az egységek mozgásában, hogy a köztes úti célok kijelölésekor (<Shift> + <jobb klikk>) az egység azonnal elindul az első felé, nem várja meg, míg végjelölgetjük a teljes utat, ennélfogva nincs is szükség a végén egy sima jobb gombos kattintásra, mint az *AoE II*-ben.

Kevésbé tetszik, hogy helyhiány miatt a katonai egységekhez tartozó harci parancsok (formációk, támadó/védekező módok stb.) nem jelennek meg automatikusan, hanem egy külön ikonra kattintva hívhatók elő. Erre azért van szükség, mert egyes népeknél a katonai egység más feladatokra is alkalmas, és ezek ikonja jelenik meg alapértelmezés szerint. Elég kényelmetlen azoknak, akik egérrel akarnak váltani. Nincs mese, meg kell tanulni a gyorsbillentyűket, amelyek ezúttal is kedvünk szerint átszerkeszthetők az *Options* panelen. Nagyon tetszetős viszont az új felépítés. Először a kezdőelemet kell letennünk, majd szabadon húzhatjuk a falat, mintha egy grafikus programban vonalat húznánk, majd végül egy kattintással lerakhatjuk a záróelemet. Ilyen egyszerű. Előnye: nem tévesztjük el az irányt, hátránya: eltévesztjük viszont a szélső elemek pozícióját, és simán begyalogol mellette az ellen-



a kardos gyalogság, a gerelyhajtók és a nehézlövészek csak a harmadikban csatlakoznak. Megváltozott néhány épület neve is: a korábbi kovácsműhelyből fegyverraktár, a barakkból pedig katonai akadémia lett. A mitikus egységek közül előnyt jelenthet szárnyas felderítőjük, *Pegazus*, amely átrepül árkon-bokron, de leginkább erdőn és

„Egy-egy épületet közről nézve már-már a Settlers etalonnak számító grafikai minőségét idézi.”

falon. Kellőképpen brutális szörny a *Minotaurusz* és a *Küklopsz*: egyszerűen felkapják és elhajítják az ellenséget, aki aztán halálra zúzza magát landolás közben.

A háttértámogatásban lehet segítség a gyorsan mozgó és pontosan célzó *Kentaur* (félíg ló, félíg ember, teljesen íjász), továbbá ki ne hagyjuk a gigantikus, gyógyulásként fákat és aranybányákat evő (!) *Kolosszust* sem.

A görögöknél nincsenek papok, így a sérült egységek gyógyítása problémás, pontosabban a választott istentől függ. Athéné megajándékoz minket az egyszer bevethető gyógyítóvarázslattal, míg Apolló lehetővé teszi, hogy a templom köré gyűlt egységek maguktól meggyógyuljanak.

AZ EGYIPTOMIAK

Az egyiptomi egységek és technológiák kissé eltérnek a görögökétől. Érdekesség, hogy ingyen építhetnek házat, és a korai gazdaság szempontjából előny lehet, hogy már az archaikus korban ismerik a farmot. Az egyiptomiak központi figurája a Fá-

raó, aki bizonyos mágikus erővel bír. Például gyorsabbá tehet egy építkezést, vagy ha egy már álló épületet bővölünk el vele, az hamarabb hoz létre egységeket, vagy fejleszt ki technológiákat. A Fáraó ezenkívül képes meggyógyítani a sérülteket, felvenni és elcipelni az ereklyét a templomig, továbbá kiváló harcos a mitikus egységekkel szemben. Segítőtársa a pap, aki szintén képes gyógyítani és ereklyét cipelni, továbbá az ő dolga, hogy akár már az első korban hatalmas obeliszk megidézésével új területeket fedezzen fel, mivel szegény népének nincs felderítője.

Az egyiptomiak hatalmas, díszes oszlopokat emelnek isteneik tiszteletére, így jutnak hozzá az isteni kegyhez. Minden korban építhető egy újabb oszlop, és persze minél több van már felépítve, annál gyorsabban érkezik a kegy. A hadsereg meglehetősen vegyes képet nyújt. Alkalmazhatunk zsoldosokat, akik jelentős mennyiségű pénzéért harcolnak oldalunkon, ám nem túl strapabíróak. A második korban megjelenik a lándzsás, a baltás és az íjász; ők mind egy épületből, a barakkból bújnak elő! A harmadik korban csatlakozik hozzájuk a tevés egység és némi romboló eszköz. Persze nincs hiány érdekes mitikus figurákban. Például van „utasszállító” madarak, a *Roc*, amely támadni nem tud ugyan, de gyors szállítási lehetőséget kínál a harci egységek számára. Van egy hasonló lehe-



tőség vizen is, ezt *Leviathan*-nak hívják. A *Wadjet* egy hatalmas kobra, amely mérget köp az ellenségre, míg a *Petsuchos* egy ékszerekkel díszített krokodil, amely fókuszált napfényel teszi ugyanezt. Érdemes megemlíteni a Fáraó élőhalott változatát, a *Múmiát*, aki képes átszábitani az ellenséget a mi oldalunkra, és persze a *Skorpió-embert*, aki felül ember karddal, alul skorpió: nagy farokkal és mérges fullánkkal.

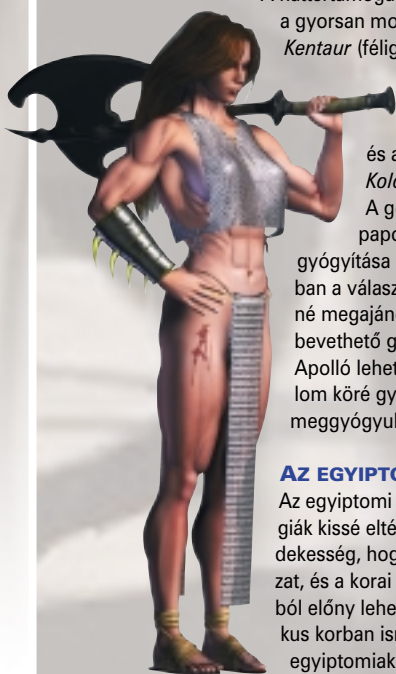
A VIKINGEK

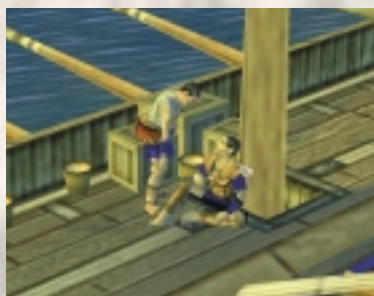
Az északi nép annyira más, hogy nyugodtan elfelejthetünk mindent, amit az eddigi Age-ek során megszoktunk. A katonai alapegység neve *Ulfarsk*, jó a lovasokkal szemben, és ez tud építeni! Nem vicc, mindent ez épít: házat, falat, templomot stb. Persze vannak munkások is, rögtön kétféle: a *Gatherer* a kajaszerezésben, a *Dwarf* a favágásban és az aranybányászatban jeleskedik. Ez nem jelenti azt, hogy nem végzik el adott esetben a másik munkáját, csak rosszabb hatásfokkal. Ráadásul mindkettő képezhető, így belőlük is *Ulfarsk* lesz. Ezek után azon már nem sem lepődtem, hogy a vikingek nem használnak rögzített épületet a nyersanyagok tárolására: egy ökör húzta kis kordét (*ox cart*) lehet mozgatni oda, ahol éppen szükség van rá.

Mivel a vikingek elég agresszív nép, így isteneik nagy kedvüket lelik mindenféle vér-

KECSKE MÁSVÉLEMÉNYE

Bízom, hogy az Ensemble nem rontja majd el a játékot azzal, hogy az RTS-vonalból, sok vetélytársához hasonlóan, az arcade kategória felé próbál kitérni. Nagyon úgy néz ki, hogy ezen várakozásom be is jött, az AoM stratégiailag érettebb, mint valaha, nagyon rég nem jött ki olyan valós idejű stratégia, ami ennyire komplex. Úgy érzi először az ember, mintha az AoK-ot keresztülhúzták volna a Populous-on... Egyedül a grafikával nem vagyok kibékülve, nem értem, hogy miért kell a 3D-s divatot követnie egy stratégiai játéknak, mikor egy aprólékosan megrajzolt izometrikus 3D-vel sokkal szebb lehetne.. Azt hiszem, az Ensemble és a Blizzard útjai végképp külön váltak: a WC3 minden eddiginél akcióorientáltabb, míg az AoM csak bonyolultabb lett. Kíváncsian várom, hogy ezzel a – számomra egyébként igen szimpatikus – komplexitással is olyan népszerű lesz-e Amerikában, mint elődje volt...





ontásban. Kegyhez tehát csak úgy juthatunk, ha saját vérünket vagy az ellenségét ontjuk. Bár talán az utóbbi a szerencsésebb, kétségkívül az előbbinek is megvan az előnye, ugyanis azért is jár kegy, ha például egy hős UlfSarkot megöl egy ellenséges épületből kirepülő nyíl. A hadsereg szempontjából brutális előny, hogy a második korban egy barakban minden főbb harci egység építhető – fészeshajgálók, lovaság és a *Hersir* –, a harmadikban pedig tovább erősödnek az erődben képződő elitkatonákkal.

A mitikus figuráknál sincs hiány agresszióban: a *Troll* például egy lassú, de rendkívül hatékony nyílás egység. A *Frost Giant* mindenkit jégkockává változtat hűvös lehetével, míg a *Fire Giant* izzó tűzgyólyókkal szórakoztatja az ellenséget. Essen szó még a harcias hölgyekről, a Valkúrokról, akik nemcsak wagneri bevonulásokról híresek, hanem keményen harcolnak, majd jól meg is gyógyítják a sérülteket.

SOSEM VAGY EGYEDÜL

Az AoM nagyjából ugyanazokat a játékmódokat kínálja, mint elődei. Az egyedül

próbálkozók számára népenként egy-egy kampány áll majd rendelkezésre. A tesztverzióban csak az oktatót (*Learn to Play*) és a görögökre épült tudtuk kipróbálni. Mindkettő hőse Arkantos, az atlantiszi vezér, akit álmában régen legyőzött ellenségek kísértének, és hamarosan csatlakoznia kell Odüsszeuszhoz a Trója elleni hadjáratban. A küldetések érdekesek és változatosak, pl. az egyikben meg kell építenünk a falovat, majd a rákövetkezőben hőseinkkel az éj leple alatt kell végigkommandóznunk a trójai tábornak, és beengedni az erősítést! Remélhetőleg az egyiptomi és viking kampányok hasonlóan fantáziadúsak lesznek. Természetesen játszható a közkedvelt *Random Map* változat is a számítógép ellen: ilyenkor az általunk választott néppel tetszőleges számú gépi játékos ellen vehetjük fel a harcot a nyolc térképtípus valamelyikén. Négyféle nehézségi fokozat van, és bár még elég korai erről nyilatkozni, úgy tűnik, a gépi intelligencia jobb, mint a korábbi Age-ekben. Jelentős változás, hogy immár 12 játékos csapathoz össze egyszerűen, és a csapatok száma is lehet akár ugyanennyi. Ami a több játé-

kosra épülő lehetőségeket illeti, az Ensemble is saját játékszervert vezet majd be ESO néven.

NULLADIK EPIZÓD

A közhiedelemmel ellentétben az AoM nem egyenlő az Age of Empires III-mal. Az AoE sorozat a történelem vonalát követi; az első rész az ókorra épült, gondoljunk csak a római kiegészítőre, a *Rise of Rome*-ra, míg a második a középkort, a kastélyok és királyok korát dolgozta fel, innen az alcím: *Age of Kings*. Az AoM szemléletmódját nem illik ebbe a sorba, vagy legfeljebb a lelegejére, egyfajta 0. epizódként, hiszen alapjai a rómaiak előtti időkre tehetőek. Az Ensemble részéről el is hangzott egy ígéret, mely szerint lesz AoE III, csak kicsit később. Ez nyilvánvalóan az újkort ábrázolja majd valamilyen formában, de felesleges még találgatni, hiszen sokkal valószínűbb, hogy nagyjából egy év múlva egy mitikus kiegészítővel leszünk gazdagabbak. Persze, addig sem fogunk unatkozni – az Age of Mythology erre garancia.

The Richfielder (TRf)

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	AOM		WARCRAFT III	
GRAFIKA	9/10		7/10	
	Bár szokatlan még az előző részek után, de telitalálást az új 3D-s grafika. Az épületek és az egységek kellően kidolgozottak, a textúrák részletesek, az átvezető animációk nagyon ütösek.		A rajzolók, amit lehet, kihoztak a 3D-s motorból, de nagyon látszik, hogy ez a Blizzard első ilyen irányú próbálkozása: a „baltaarcú apu” figurával elég gyakran találkozunk. Inkább csak a „fogyasztható” kategória.	
HANGULAT	9/10		8/10	
	A görög kampány változatosságára remek hangulatot varázsol. Az alapjaiban különböző népek és isteneik mindig új élménnyel kecsegtetnek, a koronkénti istenválasztás pedig az egzekbe röpíti az összetettséget és az újrajátszhatóságot.		Az ügyesen megoldott átvezető mozik miatt sokkal jobban követi az ember az átlagon felüli színvonalú történetet, mint a Starcraftban. Az árnyalfek pedig a lehangulatossabb faj, amellyel eddig RTS-ben találkoztam.	
MI	7/10		6/10	
	Sajnos a tesztverzióban ismert hiba volt, hogy a MI nem pont úgy viselkedik, ahogy a véglegesben fog. Mindenesetre ügyesebbnek tűnt, mint az előző, és poénos beszélései okán is megelégedezünk a bizalmat.		Gyakorlatilag nincs is MI a játékban: az elején ugyan hevesen támadgat, de ha egyszer egy kicsit jobban megütjük, utána képtelen felállni. A bányákat is elég lagymatagon foglalatja.	
KEZELHETŐSÉG	7/10		9/10	
	A profik mindent vezérelhetnek billentyűzetről, az építés gombjai még egyszerűsödtek is. Az egerezőknek segítség a csoportok zászlós megjelenítése, a katonai parancsok viszont nehezebben érhetők el egérrel, mint korábban.		Egy valós idejű stratégiánál nagyon fontos, hogy mennyire tudjuk kiadni elképzelt parancsainkat. A WarCraft 3 ilyen szempontból elviszi a pálmát az alcsoportok logikus kezelésével és az autovarázslással.	
ÖSSZESEN	32/40		30/40	

HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 500 MHz,
16 MB RAM-os
3D gyorsító,
256 MB RAM

■ Tesztkonfiguráció

PIII 866 MHz,
GeForce3,
512 MB RAM

■ Tapasztalatunk

„Kiseb felbontásokban (800×600, 1024×768) gond nélkül futott, nagyobbakhoz erősebb gép kell.”

ÉRTÉKELÉS

- látványos grafika
- változatos kuldetések
- kellően összetett, érdekes változások az AoE II-höz képest
- kisebb grafikai hibák
- körülményes katonai parancsok
- kicsit hosszú töltőgetés

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játészathóság



94
százalék



AZ EGÉSZ GALAXIS CSAK RÁD VÁR HAEGEMONIA – AZ UNIVERZUM LÉGIÓI



■ KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■ KÖRNYEZET: a jövő ■ NEHÉZSÉG: közepes ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: az tuti!

Az Imperium Galactica első két részének alkotói valami hihetetlen játékkal kedveskednek nekünk karácsonyra. Mindenki pattanjon a pilótaszékebe: a harc az univerzum birtoklásáért megkezdődött!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Digital Reality
- KIADÓ
Wanadoo
- WEBOLDAL
www.haegemonia.hu
- FORGALMAZÓ
Digital Reality
- MEGJELENÉS
2002. november 11.

CD

DVD

WEB

A szokásos „sablonnal” ellentétben nemcsak azért örültem, mert ismét tesztelhetek egy magyar fejlesztésű játékot, hanem azért is, mert a Haegemoniától egy olyan úr kitöltését vártam, mely jó régóta, kb. a *Master of Orion II.* többszöri végigjátszása óta tátongott a szívemben. Hiányoztak az űrbéli építkezés, a kutatási lehetőségek, a naprendszeren átvonuló csillagflották gigászi harca. Nem sokkal az arany-CD-vé válás előtt a Digital Reality lehetőséget teremtett, hogy biztosan őrzött székelyükön a 95%-ig végleges magyar verziót tesztelhessem, egypár gyorsan elröppető napot töltve új játékok kiismerésével.

AZ ELKERÜLHETLEN JÖVŐKÉP

Mint oly sok, a Naprendszer már szépen kialakuló emberi társadalmat elképzelő sci-fiben, a Haegemoniában is a gyarmatosítás szükségszerűen konfliktusokat szül. A kemény marsi telepések hosszú és kitarató munkával megvetik lábukat a Vörös Bolygón, sőt technikai fejlesztésekben

főül is múlják a Földet. Teljes autonómiára törekednek, amit az anyabolygó nem néz jó szemmel, és amikor az egyeztető tanács marsi küldöttét merénylet éri, kitör a háború a Kolóniák Szövetsége és a Világkormány között.

KORLÁTOZOTT VÁLASZTÁS

Aki azt gondolja, hogy ennyi a történet, az persze nagyon téved, hiszen mindössze az első kampányban lesz szerepe az elszakadási konfliktusnak. Egyszereplős játéknál indulhatunk a Mars vagy a Föld oldalán, de tulajdonképpen ugyanaz a cél: megteremteni azt a hatalmat, amely majd az Univerzum Légióit irányítja. Magyarra lefordítva ez azt jelenti, hogy végigjátszva az első küldetéseket, sikerre víve a választott oldalt, a két oldal története egy szálon fut tovább, amikor is a galaxis felfedezésére koncentrálnunk. Megismerve a féreglyukak naprendszerek közötti utazásokban betöltött szerepét az emberiség óhatatlanul beleütközik a hideg világűrben tétnéző, hódításra éhes idegenekbe...

PÉNZ, PÉNZ, PÉNZ

Belevágva a játékba a Naprendszer kerül a szemünk elé, ahol kommandírozhatjuk saját hajóinkat, valamint radarképességünkön függően az ellenséges űrbárkákat is figyelemmel kísérhetjük. Az alapkonceptió szerint űrflottánkra támaszkodva kell helytállnunk a történetben, földi harc nincsen. Az élet alapjai a lakható, illetve a tudomány előrehaladtával terraformált bolygók, amik egyben termelésünk bázisát is adják. A rajtuk lévő emberek adójából tartjuk fenn a flottákat, az emberek termelik az újabb hajókat és épületeket, valamint tudósaink fedezik fel az újabb találmányokat. A nyersanyag – kemény kapitalista nézetre vall ☺ – egyszerűen csak a pénz, amellyel mindent megvehetünk. Az adóból befolyt összeg természetesen nem elég, az űrben bókáló aszteroidák ásványkincseinek kitermelése kulcsfontosságú. Mivel minden hajónak, bázisnak fenntartási költsége van, ha tovább nyújtózkodunk, mint a takarónk ér, kínos meglepetésben lesz részünk. Ahány százalékkal túllépek a költségek a bevételeket pont annyival lesz kevesebb az egységek életerejé is...



HAJÓK, HA NEM JÓK

Mint említettem, az űrjárművek képezik a gerincét a Haegemoniának, pontosabban a hajóegységek. Egyes járműveket ugyanis nem irányíthatunk, csak csoportokat. A hajók méretétől függően egy csoportban 1-től 7-ig (a legkisebb típus pl.

ship-design itt hiányzik. Ez nem jelenti azt, hogy szűkös lenne a választék, s mivel az előbb említett dolgokkal nem kell pepecselnünk, a játék nem veszít a lendületéből. Mindenki kap viszont tapasztalati pontot, így lépve egyre magasabb szintre (sajnos a jelenlegi xp-t és a szinthatárokat

„Indulhatunk a Mars vagy a Föld oldalán, de tulajdonképpen ugyanaz a cél: megteremteni azt a hatalmat, amely majd az Univerzum Légióit irányítja.”

a vadász esetében) terjedhet az egységek száma, amellyek mindig közösen tevékenykednek. Egy nagy közös életerőpontjuk van, aminek csökkenésekor egyre fogyatkozik a csoportban lévő hajók száma. Sajnos ez a rész kicsit rugalmatlanul lett kezelve, ugyanis pl. két félig legyepált csapatot nem lehet egyszerűen összevonni... Fel lehet viszont tölteni őket újra, azaz termelni új egységeket, csak elég ideig kell parkolnunk egy befolyásunk alá tartozó bolygó mellett, amelynek a gyárai parancsunkra bőszen termelnek. A hadra fogható hajókat nem mi állítjuk össze alkotórészenként, azaz a klasszikus

nem jelzik, így mindig meglepetés egy-egy szintépés ☺), amikor is nő a sebzésük és az életerejük. Minden egység öngyógyító, ennek üteme a jobbnál jobb találmányoktól függ.

KUTATÁS

Minden küldetés elején adott számú kutatási pont áll rendelkezésünkre, melyet bölcsen felhasználhatunk az öt fő kutatási terület találmányaira. A hajótechnikák alatt fejleszthetünk újfajta, nagyobb és erősebb hajótípusokat, vagy éppen karbantartó al-egységeket, vázszerkezeteket. A felszerelések között találjuk a jobbnál jobb pajzs,

A DIGITAL REALITY JÁTÉKAI

Reunion

Bár az 1994-ben megjelent játék hobbifejlesztésnek indult, a későbbi játékoknak mégis komoly alapja lett. Egyszerűsége ellenére sok időt töltöttem vele.



Imperium Galactica

Ez volt az első igazán komolyan fejlesztett magyar játékszoftver. Hajóflották és egyre több bolygó irányítását adta kezünkbe a játék, az átvezető mozikban pedig élő színészek is játszottak. Az IG 1997-ben jelent meg.



Imperium Galactica 2

Az első részhez képest az IG 2 teljesen 3D-ben pompázott, fejlesztettek pl. a kutatási lehetőségeken, valamint a kémkedés is fontos szerephez jutott.



CHART

- **Homeworld**
92%
- **Imperium Galactica 2**
91%
- **Haegemonia**
90%

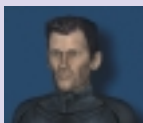
HARDVER

- **Minimumkonfig.**
P III 600 MHz,
192 MB RAM,
GeForce
- **Tesztkonfiguráció**
PIV 1,4 GHz,
256 MB RAM,
GeForce2
- **Tapasztalatunk**
„A látvány egy közepes teljesítményű gépen is kielégítő.”

A HAEGEMONIA FAJAI

Eberek

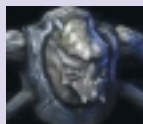
Legyen bár földi vagy marsi származású, az ember az egyik legagresszívebben terjeszkedő faj az univerzumban. Bár a történetük összefonódik, attól függően, melyik oldallal kezdjük el a játékot, a későbbiekben több kutatási (Mars) vagy építési (Föld) potenciál felett rendelkezhetünk majd.



szempontból nagyon fejlettek, de fizikai képességeik nem túl erősek.

Darzok

A bogár küllemű faj igen zord világról származik, ahol még az atmoszféra sincs. Nem csoda hát, ha lételemük a harc.

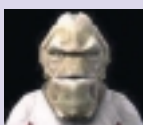


Solon

Kétségkívül a legtitokzatosabb és legfejlettebb faj a galaxisban. Senki sem tudja, hogy hogyan is néznek ki valójában, mert néhány évszázada nyomuk veszett. Nem játszható faj a játékban, csakis az egyjátékos hadjáratban fognak néha feltűnni.

Kariakok

Életfeltételeik kialakítását nagyban meghatározta az ásványok hiánya, jóllehet testük humanoid. Biológiai





NYEREMÉNYJÁTÉK

Küldd be a három helyes választ, és nyerhetsz egy exkluzív, a fejlesztők által dedikált példányt a Haegemoniából!

1. Mi volt a Digital Reality első játékának címe?
2. Vannak-e földi csaták a játékban?
3. Hány single-ben játszható faj van a játékban?

Megfejtéseiteket nyílt levelezőlapra várjuk az 1374 Budapest, 5. Pf.: 578 címre!

ÉRTÉKELÉS

- szép
- pokoli jó zene
- több, mint elsőre látszik
- hajócsoportok nem rendezhetők át
- csúnya hajóparancsablak

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játoszhatóság



90

százalék

szimpla gépágyú, a löveg és az ágyú. Az első a kis vadászgépekre szerelhető, az utóbbi kettő méreténél fogva csak a nagyobb (korvett feletti méretű) hajókra. A löveg forgatható, minden irányba tüzel. Az ágyú fixen egy irányba áll, de sebzése iszonyú nagy. Csak ágyúval felszerelt hajókból álló seregünket azért ne higgyük sebezhetetlennek: megfelelő fedezet hiányában a mozgékony vadászgépek gyorsan kicsinálják őket.

HŐSÖK, MINT MINDIG

Nem hiányozhatnak a nevesített szereplők a játékból, melyek jó szokásukhoz híven rengeteg plusszal növelik az egységek tulajdonságait vagy a bolygók termelését. A tulajdonságaik növelhetik pl. a hozzájuk rendelt hajók tűzerjét, a pajzsok elnyelési képességét vagy a javítás sebességét, a koló-



niákra beosztva pedig a kutatási kapacitást vagy a populáció növekedésének ütemét (ez biztos a szülésznőgyógyász © – Boe) stb. Ők is lépnek szintet, amikor is újabb tulajdonságokat kapnak, vagy a meglévők érvényességi szintje növekszik. A lokális képzettségek a hős egységére vagy bolygójára hatnak, a rendszer szintű képzettségek az adott naprendszer összes egységére/bolygójára, végül a birodalom szintűek az összes létező saját hajóra illetve bolygóra vonatkoznak. Nem érdemes tartogatni a hőseket: célszerűbb beosztani őket a frontvonalban harcoló hajókra, mert a főhadiszálláson ülve nem kapnak xp-t, és ha az egységük elpusztul, akkor sem halnak meg, csak kis lábadozás után visszakerülnek a HQ-ba.

LÁTVÁNYORGIA

Már az előzetes képekből (és a most itt szereplők alapján is) látható, hogy óriási naprendszereken átívelő stratégiai játék mivoltát meghazudtolva a Haegemonia gyönyörű. A grafikai megvalósítás ellen egyetlen szavunk sem lehet: a képernyőt megrengető robbanások, a hajók kivitelezése: mind-mind szuperül néz ki. Óriási zoom áll a rendelkezésünkre: kezdve a legkisebb hajót is a teljes képernyő nagyságba kinagyító mérettől addig, amíg az egész bolygórendszert át nem tudjuk tekinteni egyszerre (igaz, ehhez egy szinten szükség van a csillagtérképbe való átlépéshez, amikor az egységeket már csak különféle ikonon jelzik). A látványt egyedül a hajók/űr-bázisok irányító almenüje rombolja, mely az egyéb látványelemek mellett úgy virít, mint tepertő az oroszkrémtortán.

„MAGYARHANGJA: JUHÁSZ JÁTSZINT” – IHM

A magyar fordítás összességében jóra si-

keredett. A szinkronon látszik, hogy profi szinkronhangok működtek közre, ahol jó néhány nagy nevet is fellelhetünk; Sörös Sándor (aki az eredeti Star Trek: DS9 szinkronban Benjamin Sisco magyar hangja volt... – ender), Rátóti Zoltán, Rosta Sándor, és még sorolhatnám. Sajnos a szájukba adott szöveg néhol kicsit viccesen hangzik (ami ugye angolul jó, de magyarul nem mindig jön be), de mint említettem, korrektnek mondható. A hanghatások is nagyon ott vannak, a zene pedig szerintem egyenesen a játék legjobb része.

ÉRTÉKELÉS

A szépsége ellenére egy idő után a látványról megfeledkeztem, a stratégiai rész teljesen lefoglalt. Nagyon egyben van a játék, viszont rengeteget merít a Master of Orion 2-ből és a Homeworld-ből, ami persze nem válik hátrányára, de ha az eredetiséget kell értékelni... Ennek ellenére rengeteg időt el lehet vele tölteni, csodálva az apró finomságokat. Azt mondom: a régésrég várt Master of Orion III.-nak muszáj lesz hoznia a beígért újításokat, különben nem sok esélye lesz e mellett a magyar gyöngyszem mellett. Vegyük például a multiplayer mód nagy lehetőségeit, ahol a többi fajt is kipróbálhatjuk egymás ellen, vagy a skirmish játékot.

Összességében a Haegemonia nagyon jól sikerült, ami egyaránt büszke lehet a Digital Reality és az egész hazai játéértő társadalom.

Sam

A cikk elkészítéséért köszönet az egész Haegemonia Teamnek. Aki szeretne segítséget kapni a játékhoz, vagy valamilyen bugot fedezett fel benne, az bátran írjon a support@digitalreality.hu címre.



Elpendő a Sötét Varázslatok Kivédésére.

Genőszság a Titkok Kamrájából.

Varázspálca Ollivándertől.

A bátorság Teled!



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER 10. KÖZÖSSÉGI
MAGYARORSZÁGI SZERZŐI JOGOK VÉDELME ALÁ
ESZÉLYESÍTVE A HARRY POTTER SZERZŐI JOGOK
TARTALMÁVAL. A HARRY POTTER SZERZŐI JOGOK
TARTALMÁVAL. A HARRY POTTER SZERZŐI JOGOK
TARTALMÁVAL.

Nekivágysz a Titkok Kamrájának Harry Potter szerepében?



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



Challenge Everything™

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

HARRY POTTER, character, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K.R.
WB® LOGO™ & © Warner Bros.
PlayStation is a trademark owned and licensed by Sony Computer Entertainment Inc.

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Game Boy, Game Boy Advance and the Seal of Quality icons are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. "PlayStation", PlayStation logos and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



ELVTÁRSÁK, ELŐRE! (RENDÜLETLENÜL!)

COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

■KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia ■KÖRNYEZET: II. vh. ■NEHÉZSÉG: nehéz, állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: hát persze!

Majdnem a havi játékzuhatag áldozatául esett az összesen négy (!) ember fejlesztette Combat Mission folytatása. Szerencsére a GameStar-vezérkart sikerült meggyőzőnöm, hogy stratégiai hiba lenne pont ezt a programot kihagyni. Tehát elolvasni a cikket – ez parancs!

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Big Time Software

■ KIADÓ
Battlefront.com

■ WEBOLDAL
www.battlefront.com

■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS
már kapható

DVD

WEB

Két éve debütált a „kisközönség” előtt a *Combat Mission: Beyond Overlord*. A szokatlan szóhasználat oka, hogy a programot (eleinte) kizárólag internetes rendelés útján lehetett megszerezni. Aztán ahogy terjedt a játék híre, úgy nőttek az eladások is, mígnem kiadták a hagyományos, dobozos verziót. Ritka szerencsés karrier, ami többek között a forradalmian új rendszernek köszönhető. Miről is van szó? Ezt már bővebben kifejtettem a 2000/09-es számban, de azon kevesek számára, akik anno kimaradtak a jobból, következzen egy nyúl farknyi gyorstalpaló. A CB ötvözi a körökre osztott stratégiai játékok intellektualitását az RTS-ek dinamizmusával. Ennek lényege, hogy első lépésben kiadjuk a parancsokat, ellenfelünk szintűgy, majd megkezdődik maga a csata, ahol már nincs mód beavatkozás-

ra, egészen a következő egy perc elejéig. Ilyen egyszerű új stílust alkotni.

„HUSZONEGY, HUSZONKETTŐ, HUSZONHÁ-Á-ROM...”

Habár kezdetben Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin volt a most debütált szoftver címe, örömmel konstatáltam, hogy egy kettessel megrövidült az elnevezés. Végre egy kiadó, amelyik nem akarja megetetni a vásárlóit azzal, hogy sorszámozási versenyt hirdet, és minden nyereséges termékéből legyárt még három-négy klónt – természetesen „új” programnak titulálva azokat!

A Big Time törpe fejlesztőcsapat (az is lehet, hogy már nem csak ketten vannak...) inkább azt a receptet követte, amely az alábbiakból áll: Dolgozz két évig keményen! Fejleszd, javítsd az eredeti progra-

mot! Add ki az első résszel egyenrangú játékként, és örülj az elismerésnek!

A címből már kitalálhattátok, ezúttal a Vörös Hadsereg körül forog a történet. Vagy úgy, hogy az oroszokat kell a földbe döngölnünk, vagy úgy, hogy a Szovjetunió Hőse kitudentésért rohamozunk a mínusz 40 fokal „kánikulában”. A hadszíntérből kifolyólag joggal reménykedhettünk: a tervezők (megannyi kollégájukkal ellentétben) nem hagyják ki a magyar egységeket sem. Egyfelől örömmel nyugtázható, hogy a finnek, románok, olaszok, partizánalakulatok alkotta kavalkádban feltűnnek a mieink is, másfelől... de ez inkább egy új bekezdést érdemel!

„A MAGYAR BAKA A LEGJOBB A VILÁ-Á-GON!”

Már az is mosolyra fakasztott, hogy a vagy hatvan előre csomagolt csata közül az elsőt

a magyar regruták vívják a '44-ben frissiben köpönyeget fordított románok ellen. Ugye nem kell mondanom, hogy habozás nélkül belevetettem magam az akcióba? Pedig akkor még nem sejtettem, elégedetten mosolygó arcom néhány perc múlva egyszerűen felmondja a szolgálatot. A „lefagyást” egyetlen mondat okozta, amely akkor hangzott el, mikor épp szemléltem derekasan beásott honfitársaim között. „Ne pofázz!” – hangzott a hangszóróból, én meg azt hittem, rosszul hallok. De nem! A Big Time Software vette a fáradságot, és még a háború szempontjából marginális szerepet játszó nemzetek nyelvére is lefordította a játékban elhangzó vezényszavakat, kommentárokat. (Legalább most a külföldi stratégák is megismerhették nyelvünk szépségét és népünk híres udvariasságát ezen a pallérozott megnyilvánuláson keresztül @... – Bad Sector) Hadd húzzam alá még erőteljesebben: nem magyarítással van dolgunk, hanem angol nyelvet terültre szánt játékprogrammal, amely körülbelül hat nyelven beszél, többek között magyarul is. Mit mondjak, életemben nem örültem ennyire annak, hogy elkussoltattak ☺!

„Mit mondjak, életemben nem örültem ennyire annak, hogy elkussoltattak ☺!”

A felhangzó mondatokhoz egyértelműen magyar anyanyelvű emberek kölcsönözték a hangokat (s nem valaki, aki két hónapot töltött nálunk), bár előadásmódjukon érződik, nem hogy mindegyikük végezte el a Színművészetit. De ugyebár ez legyen a legnagyobb problémánk. Megszámoltam: 150-féle magyar mondatot használ a program, és például aknamező közelségére öt- vagy hatféle módon képes felhívni a pannontábornokok figyelmét. Meggyőző, nem?

„HA KIMEGY, HA KIMEGY, A CSATÁ-Á-BA...”

Részemről itt akár be is fejezhetnék a cikket, hiszen ennyi pozitívum mellett már az sem zavarna, ha más területen semmi fejlődést nem tudna felmutatni a CMBB. A helyzet azonban – a Tanúból kölcsönzött

fordulattal élve – egyre csak fokozódik. Két év alatt sokan kritizálták a *Beyond Overlord* finoman szólva sem pengeéles grafikai megoldásait. Gyökeres változásokról ugyan nem tudok hírt adni, de néhány részlet (például a robbanások) tekintetében azért sikerült elmozdulni az „éppen hogy elviselhető” színről. Ezerszer elmondtam, most sem állom meg, hogy ne fűzzem hozzá: komoly stratégiai programok esetében nem a látvány az elsőrendű szempont. Egyébiránt vetélytársaihoz mérten a CMBB grafikája egészen szépnek hat (...öcsém, az 1914-hez képest ez egy *Doom III* – ender). A lényeges változások inkább a játékmenetben, a kezelőfelület apró finomításaiban és új tulajdonságok megjelenésében érhetők tetten. Csak hogy kiragadjak egy szemléletes példát: katonáink ezentúl nemcsak tapasztalat, hanem fizikai kondíció tekintetében is besorolásra kerülnek, valamint harc-edzett embereknél külön beállítható a fanatikus akciókra való hajlam. Így lehet élethű(bb)en szimulálni olyan ütközeteket, ahol a végtelenségig elcsigázott, ám felsőbbrendűségükben elvakultan hívó SS-veterán-

tulajdonságai remekül érzékelhetők játék közben. A robbanótöltettel nem rendelkező páncéltörő „csomagok” ugyan jó százalékban találnak utat a vasalt járművek bőre alá, ott viszont ritkán okoznak kritikus sérüléseket. Ezzel szemben a kombinált lövedék ritkábban üt át, akkor azonban roncsol ezerrel. Pusztán az érdekesség kedvéért említem: a rendszer a páncélosok optikai eszközeinek minőségét, illetve az ezeket használni tudó legénység szakértelmét is számon tartja. Csakúgy, mint az időjárási viszonyokat.

„A JÓISTEN IS MOSOLYOGVA NÉZ LE RÁ-Á-JA!” (KORABELI KATONANÓTA)

Az apróbb bővítmények sorát gazdagítja az új nézőpont. Igaz, tizenhatszoros nagytábsan parancsokat nem adhatunk, de nagyobb területen zajló csatáknál a teljes harcéri helyzet csak ebből a szemszögből látható át tökéletesen.

Sajnos elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol – bármennyire fáj is a szívem, de – el kell marasztalnom a játékot. Rajongók százi kérelmének ellenére, most sem játszhatunk végig egész hadjáratokat. Magyarán nem lesz alkalmunk egységeinket csatáról csatára vezetni. Nincs fejlődés, nincs előléptetés. A nagyobb ütközetek több felvonásra bontása csak gyenge (ráadásul már a *CMBO*-ban is létező) próbálkozásnak hat eme hiányosságok pótlására.

Azért a jó kritikus (ez volnék én!) minden szituációt képes a szája íze szerint értelmezni, ezért az előző bekezdést sem kezelem negatívumként. Tekintsük inkább úgy, hogy maradt előrelépési lehetőség a következő rész megjelenéséig! (Hm @... – Bad Sector) Miért is vagyok ennyire vajszívú? Egyrészt, mert jó vagyok. (Hm... hm... @... – Bad Sector) Másrészt, mert a program is jó. Nagyon. Nem tökéletes, de látszik, hogy szívvel-lélekkel készítették. Azért, hogy örömet szerezzenek vele. Ennek, no meg a cikk elején említett „sokkhatásnak” köszönheti a játék az értékelésnél látható igen magas százalékszámot. Ez a legkevesebb, amivel meghálálhatom az alkotók szokatlannul igényes munkáját. Szép volt, fiúk! -csonti-

CHART

- CM: Barbarossa to Berlin 88%
- CM: Beyond Overlord 87%
- Close Combat 5 80%
- Divided Ground 74%

nok próbálják feltartóztatni a mérhetetlen tömegben támadó, jó erőben lévő, ám földfűlű muszkákat.

Komoly támogatást kaptak a programozóktól a páncélos erők. Az előző rész néhány parancsa egészen jelentős tömeggé duzzadt a keleti frontra érve. Egyik segítségével a harckocsi parancsnoka automatikusan ideális pozíciót vesz fel a kijelölt pont közelében. Ilyen lehet egy falszakasz fedezéke, egy árok védelme vagy éppen egy házikó sarka. Szintén mégér három sort a „lőj, és pucolj” taktika. Ekkor a lánctalpas előront rejtekhelyéről, lead egy lövést, majd gyorsan spurizik vissza a jó meleg fedezékbe. Nagyon hasznos taktika, ha a balsors nagyobb súlycsoportú ellenféllel hoz össze minket. A harcrendszer sem úszta meg változtatások nélkül. A különböző lövedékek eltérő

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
Pentium 500 MHz, 16 MB-os 3D-s videokártya, 64 MB RAM
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850 (kb. 1150-re húzva) 256 MB RAM NVIDIA GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„A kétdimenziós tereptárgyak előnye, hogy a gépházat sem kell százezrekért update-elniük.”

ÉRTÉKELÉS

- páratlan igényesség
- bombasztikus hangulat
- összetett rendszer
- nincs hadjárat
- mérsékelten professzionális grafika

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

88
százalék





FEJJEL A FALNAK

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: II. világháborús ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

A második világháborús játékok áradatának – szerencsére – nem akar vége szakadni: szinte minden hónapban érkezik egy stuff, ami a nagy világégés idején játszódik. Ez pedig mindenki számára öröm, hiszen ki ne gyönyörködne a Tigrisek, Párdúcok, T-34-esek daliás alakjában?

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Zuxxex
- KIADÓ
Eidos
- WEBOLDAL
www.jowood.com
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

HARDVER

- Minimumkonfig.
P II 300 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os 3D-s
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- a páncélosok és az épületek szépen kidolgozottak
- nincs sok köze a II. világháborúhoz

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészhatóság

67
százalék

A FA grafikája valóban látványos: a harckocsik és egyéb páncélozott járművek részletesen kidolgozottak – bár csak a legismertebb típusokkal találkozunk, mindegyiket egyértelműen azonosítani tudjuk. A grafi-

ójuk annyira primitív, hogy szinte már a komikum határát súrolja, ahogyan derék bakáink lehasalva odafolynak a kijelölt célhoz. Ráadásul vagy mindegyikük a 100 méteres futás bajnoka, vagy szegényeket állandóan agyondoppingolhatják, mert

ség megtalálható a játékban: az ejtőernyősöktől kezdve a páncéltörővel felszerelt osztágon át egészen a rakétavető félénceltalpasokig. Ha a történelmi hűség nem jött össze, még lehetne a hangulaton javítani egy élvezetes játékmennel, de sajnos itt csalódnunk fogunk: az egységek kijelölése botránnyos rossz, formációt nem tudunk kialakítani. Az ellenfél rugalmatlan, de a saját csapatunk MI-ja is alacsony. Javíthatnának az összehatáson látványos animációkkal – ehhez képest még a küldetések bevezetése is egy szöveges üzenetre korlátozódik. Összességében kevés olyan elem van a FA-ban, ami miatt megérné a beruházást – érdemes megnézni, ha másért nem, a grafikájáért de pár óra játék után unalmassá, egységeink bénáskodása miatt pedig idegesítővé fog válni. Búslakodásra azonban semmi ok: hamarosan itt a *Combat Mission 2*, illetve a *Blitzkrieg*.
Uhu

„A fene sem gondolta volna, hogy eljön az a pillanat, mikor a Sudden Strike-ra mint összetett stratégiai játékra gondolok!”

kus motor az Earthsorozatból (Earth 2050, Hold hadművelet, World War 3) származik, aminek vannak előnyei, de sajnos számos hátránya is. Jó dolog, hogy a kamerát forgathatjuk, zoomolhatjuk kedvünkre – közelről sem ütközünk semmiféle pixelhalmozba vagy Pinnokiókba (pl.: WarCraft 3 © – Nono... Inkább Empire Earth-t akartál írni ©! – Bad Sector). A házak, települések, katonai bázisok is szépek, a légi egységek pompázatosak, ahogyan hangos rotorbrummogás közepette feltűnnek a színen, ledobják terhüket, és tovaszállnak. A tájról már nem tudok ennyire elismerően szólni, de szórával elmegy. Az igazi probléma azonban a gyalogság, amely egészen szánalmasra sikeredett: odáig rendben van, hogy 8-10 fős szakaszok egyes tagjait nem lehet a végtelenségig kidolgozni, de a fél tucat pixelből álló katonák látványa mégiscsak lehangoló. Ennél is borzalmasabb, ha a harcosaink megmozdulnak: az animáci-

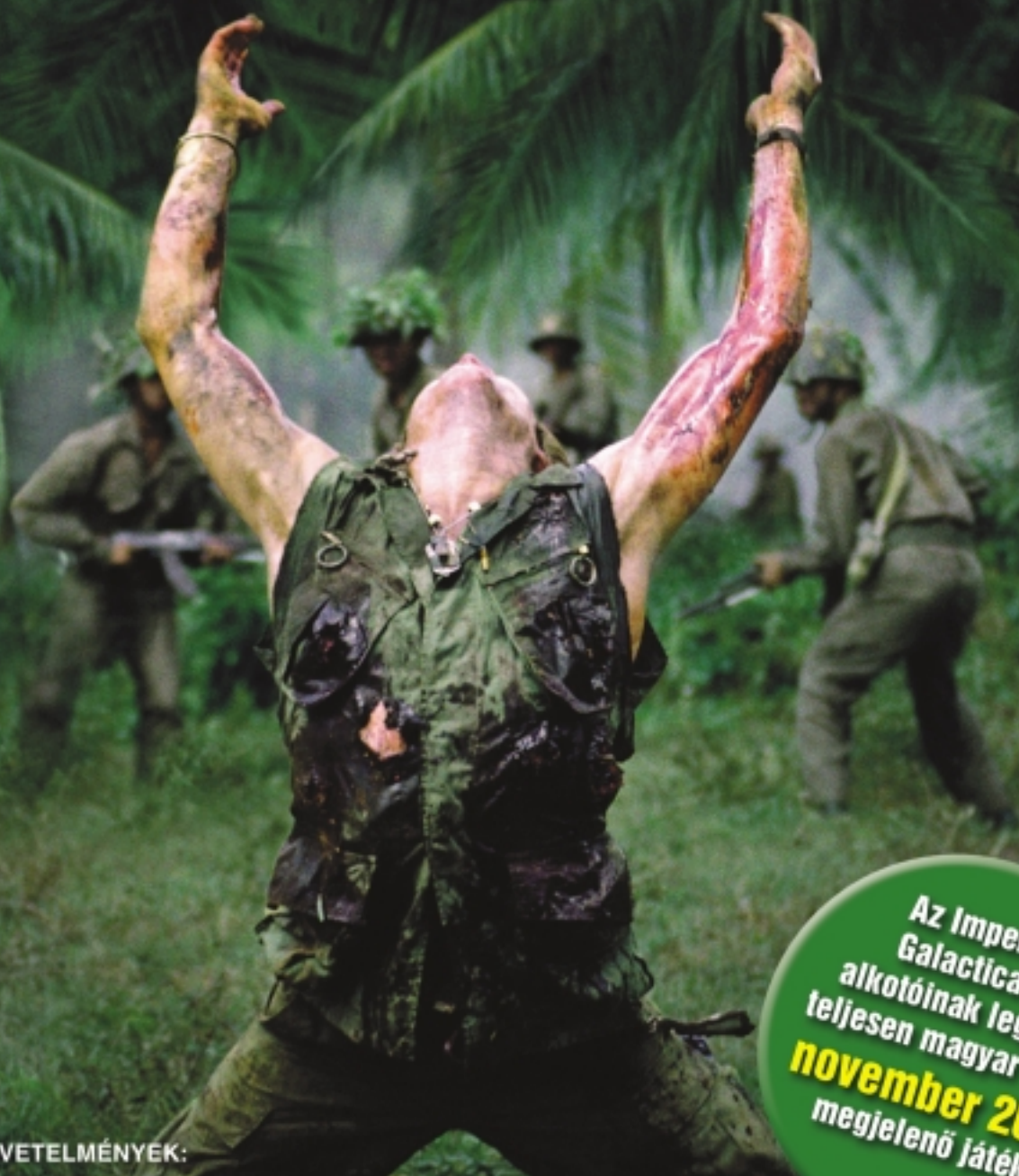
nagy lelkesedésükben mindig lehangolnak a teljes sebességgel haladó páncélosokat. Realitás? Mi az?

„PÁNCÉLOSAINK BEAKADTAK A SZÖGESDRÓT AKADÁLYBA, URAM”

Valóságos harctéri viszonyok amúgy sem szerepelnek a játékban, de a fejlesztők még csak meg sem próbálkoztak azzal, hogy alkossanak valamit ezen a téren. Kezdjük az olyan apróságokkal, hogy a harckocsik, rohamlövegek nem rendelkeznek géppuskával, nem tudják legázolni a gyalogságot, a páncéltörő ágyúkat. A harcijárművek javítását is nagyon igénytelenül oldották meg: odahívhatunk egy páncélozott darus javítóegységet, amely ott, a harctér közepén megszereli a porul járt gépet. Hogy azért néhány jó szót is mondjak, minden fajta egy-



PLATOON



RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (GeForce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

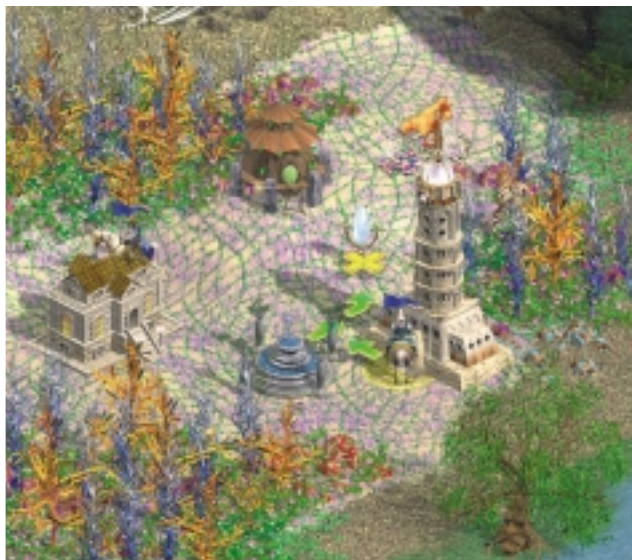
Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű,
november 20-án
megjelenő játéka.

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Rőppentyű u. 53.
www.digitalreality.hu

DIGITAL
REALITY





VÉSZJÓSLÓ FELLEGEK

HOMM IV: THE GATHERING STORM

■KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia ■KÖRNYEZET: Heroes világ ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: eeeezt?

Már azt hittük, bevégeztetett. A Gonosz ezer meg ezer formában felbukkant, majd el is bukott annak rendje s módja szerint. Hősök keltek birokra újra és újra, hogy megtisztítsák a világot a mérges vadhajtásoktól. De megint sötét felhők jelentek meg a horizonton, és a Heroes-rajongók, összeszorított ujjal foggal, de még egyszer csatába vonultak.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
New World Computing
- KIADÓ
3DO
- WEBOLDAL
www.3do.com
- FORGALMAZÓ
Dynamic Systems
- MEGJELENÉS
már kapható

HARDVER

- Minimum konfiguráció:
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s videokártya

ÉRTÉKELÉS

- viszonylag sok új hadjárat
- semmi forradalmi ötlet
- kezd uncsivá válni
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

80
százalék

Sajnos a Heroes of Might & Magic (HoMM) negyedik epizódja viszonylag jóra sikeredett. Meglepő kijelentésem nyilván sokakat szemöldökráncolásra késztet, de készségesen elmagyarázom, mire gondoltam. Ha nem lett volna ennyire ütős a legutóbbi rész, akkor talán-talán nem indult volna be a 3DO zsigeri reakciója. Ez abban nyilvánul meg, hogy amint kiadnak egy úgy-ahogy újnak nevezhető verziót, rögtön megkezdődik a kiegészítő CD-k hadának lázas készítése. Most a sort a Gathering Storm kezdte meg.

5+1, TÖBB MINT ELÉG

Emlékszem olyan bővítésekre, ahol volt képző egy darab kampányt felgravitálni a korongra, majd pénzért árulni, mintha tényleges munka állna mögötte. Szerencsére ezt már nem meri megtenni a kiadó. A GS (kivételesen ezt nem úgy kell olvasnotok, hogy: GameStar ©) fél tucat hadjáratot tartalmaz, melyből egy zárolt, és csak akkor válik játszhatóvá, ha a többi ötöt már letudtuk. Ennek oka a lebilincselően eredeti, shakespeare-i magasságokat elérő háttértörténetben keresendő. Szóval mindenki fogjon meg valami biztos pontot, mert mindjárt hanyatt vetitek magatokat, ha kiderül, miért „kell” megint napokat tölteni a monitorunk előtt.

A sztori szerint öt jó barát (van rossz barát is?) összedugja a buksiját valami útszéli krimóban, hogy ugyan már tegyenek ke-

resztbe a délen környezetszennyező kísérletekbe fogó, velejéig megátalkodott fő-fő gonoszok. Elhatározásukat tett követi, s enyhén alkoholos befolyásoltág alatt ellovagolnak a kontinens öt távoli zugába, ahol is azok a nélkülözhetetlen mágikus eszközök lapulnak, amelyeket kifejezetten ekkora kaliberű vészhelyzet esetére gyártottak. Ugye mindenkit letaglózott a kreatív elmék ilyen példa nélküli szárnyalása?

POZITÍVUM, FOLTOKBAN

Ezen a ponton ráütöttem a billentyűket verő ujjaimra, és megparancsoltam nekik, hogy írjanak valami pozitívumot is, különben kénytelen leszek 7 százalékot adni a kiegészít-

áron juthatunk hőszünk számára ismeretlen mágiához. A másik ingyenség a két stadion (az erőnek, valamint a mágiának szentelve). A performansz ebben az esetben abból áll, hogy vállalkozó szellemű hőszünket bezavarjuk az arénába, ahol a tudásával arányos számú sárkányt kell legyőznie. Ha sikerül, szintlépés. Ha nem, cipelhetjük a sírkövet.

SZÖRNYŰSÉGEK

Négy új fenevad is feltrancsírozásra vár a GS-ben. Egy goblin lovas sem éppen kispályás versenyző, de a Sötét Bajnok mellett egyenesen lúzernek tetszik. Utóbbi, amellet hogy bivalyerős, gyors, technikás, még regenerálódik is, mellel meg félelmet

„A performansz ebben az esetben abból áll, hogy vállalkozó szellemű hőszünket bezavarjuk az arénába, ahol a tudásával arányos számú sárkányt kell legyőznie”

tőnek. Tehát: a kampányokon kívül néhány scenariót is kapunk, akad némi multis térkép, meg persze egy rahedli új varázstárgy. Ezek mondjuk különösebb figyelemre nem érdemesek, de a kétféle új épületnél tarthatunk egy röpké szünetet. Az egyik csoportot az öt mágiosztály külön bejáratú konzervatóriumai jelentik. Itt varázslatok leírását tartalmazó tekerccsekkel bizniszelnak, így baráti

kelt minden jobb érzésű katonánkban. Aki a karcsúbb vonalakat kedveli, az elszorakozhat a Boszorkánnyal, feltéve, hogy nem ő szorakoztat el minket piszkos kis trükkjeivel. Ha piszkos kis trükknek nem is, de átlagocskák kiegészítőnek mindenképpen titulálhatjuk a Gathering Stormot. Ezért jó szívvel inkább csak gyűjtők figyelmébe ajánlom.

-sonti-



AZ ÉN HÁZAM ÉS VÁRAM

STRONGHOLD CRUSADER

■ KATEGÓRIA: stratégia ■ KÖRNYEZET: keresztres háborúk ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Jelen boncalanyunknál a programozók csupán egy nagyon fontos dolgot felejtettek el nevezetesen, hogy a játékfejlesztés egyik alapszabálya, ahogy a szó is mutatja: fejlődjön az a nyomorult játék!

A rengeteg középkategóriás játék után, amelyekről az elmúlt időben sikerült írnom, igazán felüldülést jelent a Stronghold. Az első rész nem volt tökéletes – emlékezzünk csak a nyílzáporban lapátoló katonákra – de bízom abban, hogy a második rész érett felnőttként vonul be a játéktörténelem panteonjába.

ARCCAL A PORBA

Az alapötlet zseniális: a Crusader a Szentföldre kalauzolja el a bátor lovagot és egyben várparancsnokot, ahol végre minden kedves játékos az előbb említett szereplő bőrébe bújva kiélheti legfőbb vágyát, s egymaga építheti és védheti meg a várát. Szépen megtervezhetjük, felépíthetjük kedvenc kis „birkaaklunkat”. Szóval minden megvan ahhoz, hogy igazán jó kis időöltés kerekedjen belőle, de aztán valami miatt a tizenötödik játékoránál szépen belefagy a játék az unalomba. A válasz, hogy miért is, sajnos rém egyszerű. A vár alkotóelemeinek a száma banálisán kevés (négy különböző fal, kapu meg bástya), így aki művészi vagy impozáns épületeket szeretne felhúzni, annak marad a jó öreg legó ☹. Na-

A török muzsika (legalábbis én ilyenek azonosítottam a botfülemmel) tényleg fantasztikus alaphangulatot ad a játéknak, és, hasonlóan az előző részhez, itt a csaták alatt pörgősebb zenére vágathatjuk az elterelt, míg békeidőben andalító muzsikára terelgethetjük a parasztjainkat.

Tehát az alaphangulat adott. Azonban ha mélyebbre kotrunk, szép sorjában jönnek a negatívumok. Az előző részhez képest sokkal változatosabbak a küldetések, de még így is unalomba fullad a játék. Ezt az sem tudja feldobni, hogy négy különböző oldalon szállhatunk be az öldöklő szentföldi háborúba, valamint hogy számtalan állítólag egyedül hősrel tehetjük mindezt. Ennek az oka roppant egyszerű. Az egységek népenként kevéssé térnek el egymástól, s közel sincs olyan változatosság, mint mondjuk a *Shogun*-ban. A hősök tulajdonosságai is kimerülnek az „erősebb a harcban” vagy „jobb termel” klisékben.

MÉLYEN A FÖLD ALATT

Sajnos az előbbi negatívumok mind eltérülnek a játék legnagyobb hibája mellett. Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetem:

rendelkezők „áldását”. Egyszóval a saját egységeink rossz birkaként viselkednek, az ellenség pedig leginkább a *Diablo* szörnyeire hasonlít. Ez különösen azért zavaró, mert a játék leginkább valós történelmi alapokra épít, és csodálkozni fogunk, vajon mi is történt a játék szerint a valóságban ☺.

Ennek ellenére miért is játszottam egyáltalán ezzel a játékkal? Az indok teljesen egyszerű; imádom a várépítés dolgokat, és sajnos a piacon jelenleg ez az egyetlen „gyöngyszem”, így az „ez van, ezt kell szeretni” gondolattal vagyok kénytelen megbátorozni. Ehhez még hozzájön az, hogy a Crusader mikromenedzsmentje egész jól etalált, és nagyon egyszerűen megtanulható. Így a nem annyira hardcore játékosok biztosan a szívébe fogják zárni a játékot.

A hozzám hasonló mániákusok pedig, fogják fel úgy, hogy valójában ez nem egy önálló játék, csak egy kiegészítő lemez, és a számtalan küldetést, ha nem is éri meg végigjátszani, de elkezdni mindenképpen érdemes. A többjátékos módot pedig a legszőrösebbeknek is kötelező kipróbálni, hiszen korunk követelményeinek megfelelően nyomulhatunk LAN-on és interneten is egymás ellen. Igaz, ha ilyen vállalkozásba fogunk, akkor ajánlatos egy nap hideg ételment magunk mellé készítenünk, hiszen egy-egy menet egészen sokáig elhúzódhat, és tényleg nem lehet abbahagyni!

Aki pedig úgy dönt, hogy kicsit szellemesebb kampányokat vagy pályákat is tudna készíteni, mint a fejlesztők, annak végre belekerült a pályaszerkesztő is a csomagba. Ezzel a játékkal durva hibái ellenére is jó játszani, és bír adni valamit, ami legalábbis nekem nagyon hányzott: pár óra önfelelt játékot. Így lehet, hogy ettől a hónapból esténként nem Diablo 2-t nyomok, hanem építkezek egy-két várat.

Szittyó

„Aki igazi művészi épületeket szeretne felhúzni, annak marad a jó öreg legó ☺”

gyon úgy látszik, hogy az egyszerűség oltárán több dolgot is feláldoztak a fejlesztők. Menjünk szépen sorban. A grafika az előző részhez képest semmit nem változott, egyszerűen a sivatagos pályák hangulatosabbak, mint a fűves pusztaságok. Az egységek jól megkülönböztethetőek, és nem is mozognak olyan rosszul (talán csak a swordsmenak, akik öregember módjára vánszorognak ☺). Egyszóval a grafika hozta azt, amit kell, de semmivel sem többet.

a mesterséges intelligencia kritikán aluli. Az ellenség várunkat libasorban támadja, és amikor a rohamozó gyalogság eléri a falat, akkor szépen a fal mellett haladva, libasorban próbálják megkeresni a gyengébb részeket. A hab a tortán, hogy ha csapatunkkal lerohanunk egy íjászcsoporthoz, akkor katonáink, miután végeztek a célszemélyekkel, várakoznak, miközben a közelből a hátukba kapják az ellenséges dárdások, parittyások és egyéb távolsági fegyverrel

ADATOK

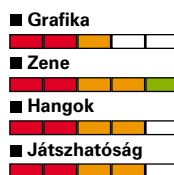
- FEJLESZTŐ
Firefly Studios
- KIADÓ
Take 2 Games
- WEBOLDAL
<http://stronghold.dgames.com>
- FORGALMAZÓ
H&H '92 Kft.
- MEGJELÉNÉS
már kapható

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII. 300 MHz,
64 MB RAM,
850 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

- nagyon jó hangulat
- buta MI
- semmi fejlődés



71
százalék



EGY LEGENDA GYILKOSA

TOTAL CLUB MANAGER 2003

■KATEGÓRIA: focimenedzser ■KÖRNYEZET: európai futbalszezon ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztos

Figyelem! A verhetetlen ász, kategóriája örökös bajnoka, oly sok kihívó magabiztos legyőzője, a Championship Manager sorozat ezúttal programjára akadt. A Total Club Manager 2003 színes, ötletgazdag játékkal, szoros küzdelemben verte rutinos, ám megújulni képtelen ellenfelét.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Electronic Arts
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.totalclubmanager.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.
- MEGJELÉNÉS
már kapható

CD

DVD

Bágyadt érdeklenséggel vettem kezembe az Electronic Arts – melleleg egy kimagaslóan jó nevű kiadó – friss focimenedzserét. A honlap ugyan a csillagokat is (és itt nem Owenre, Inzaghira vagy Raúlra kell gondolni...) leígérte az égről, de a tények szigorú erdejében nevelkedett cikkíróról ez úgy pereg le, mint eső a viaszosvászonról. Amolyan „mindegy, legalább elbíbelődöm vele, amíg megjön a várva várt *Championship Manager 4*” elhatározással helyeztem a korongot az olvasóba.

GYORS, OKOS GÓLOK

És akkor megtörtént a csoda. Bevallom, ez kicsit patetikus megfogalmazása annak a ténynek, hogy a Total Club Manager 2003 kifejezetten prima játék. Érdekes mó-

don ezt már azt megelőzően megállapítottam, hogy megkezdtem volna edzői karrierem. A programba épített karaktergeneráló (ahol nem focistákat, hanem „edzőségünket” kell megalkotnunk) egyből felkelti az érdeklődést. Itt nemcsak a sablonos név és származás rubrika vár kitöltésre. Születésnapunktól barátnőnk nevén (?) át egészen kedvenc labdarúgóink megjelöléséig terjed a procedúra. Mint látjátok, nem minden paraméternek van feltétlenül köze az edzői tevékenységhez, de az biztos, így tényleg személyre szabhatjuk virtuális megfelelőnket. Arról nem is beszélve, hogy az eredményeinkre jelentős befolyással bíró edzői tulajdonságok (motivációs készség, szakmai felkészültség, tárgyalási készség, nyelvtudás stb.) is ebben a részben állíthatjuk be.

A bejátszható terület, azaz a nemzeti bajnokságok száma miatt sem kell szégyenkeznie a készítőknek. Ahol lengyel, ukrán vagy izraeli csapatokat (is) dirigálhat az ember, nos, ott nincs helye panasznak. Hogy mi a helyzet velünk, magyarokkal? A Borsodi Ligát természetesen nem tekintették figyelemre érdemesnek a készítők. De kérdezem: csodálkozik még rajta valaki? Örömtelibe területre váltva nézzük meg, milyen karrierlehetőséggel kecsegtet a TCM 2003! Van a Fradi-szív verzió (bár kétkem, hogy az angolok is így hívnák ©), ahol egyetlen klub szolgálatában kell rálelni a szakmai siker csúcsára vezető keskeny ösvényre. (Hm... mily költői vagyok!) Másik lehetőség, hogy magunk választunk induló pozíciót, ám innen kedvező ajánlat érkezévével nyugodtan dobbanthatunk.

Utolsó, egyben leginkább kihívó eshetőségként véletlenszerűen keres meg minket néhány egyesület, amelyek különböző feltételek mellett eltérő jutalmakkal honorálják tevékenységünk. Ebben az esetben még a kezdeti szerződéskötés kemény harca is ránk marad. Ne engedjük, hogy professzionális munkánkat pitiáner fizetéssel „hálálják meg” ☺!

MINDENT VAGY (MAJD NEM) SEMMIT!

Menedzserprogik gyakori banánhéja az a szituáció, amikor túlzásokba esnek a kérésztők. Úgy gondolják, játékok jobb lesz, ha „ez meg ez a lehetőség még bekerül”

„Én inkább egy „véletlen” mozdulattal még messzebbre lőttem a labdát, amit a hazai közönség lelkes tapsviharral honorált.”

az amúgy kerek és egész programba. Eből a téveszméből fejlődik ki a túlerhelt szarka effektus, amelynek következményei mindenki előtt ismeretesek. Ha ezek után elárulom, hogy a TCM 2003-ban az infrastruktúrális fejlesztések, a jegyárak meghatározása, az utánpótlás nevelése, a játékosok igazolása, a szponzorok megnyerése csak egy kis szeletet teszik ki feladatainknak, akkor jogosan gondolhatjátok, némi ellentmondás lappang a sorok között. A gaz fenevadat (mármint az ellentmondást) úgy tudjuk elkergetni, ha hozzáteszük: az összes feladat opcionális, azaz vagy önkéntesen bevállaljuk, vagy hagyjuk a gépre a teendők elvégzését. A számítógép tisztességesen teszi a dolgát, de csodát ne várjunk tőle. Főként akkor ne, ha elfelejtjük felváltani lelkes amatőr kollégáinkat, akik „társadalmi munkában” dolgoznak, professzionális, tapasztalt szakemberekkel. Szegény klubok esetében persze annak is örülhetünk, ha egy-két lecsúszott, félhivatásos alak szóba áll velünk.

Ilyenkor lép életbe a „magad uram...” stratégia, vagyis a feladatok nagy részét magunk leszünk kénytelenek koordinálni. Ugyanakkor élethűség tekintetében ez azt hiszem, teljesen rendjén is vagon.

TRÜKKÖS FIÚK

A focimenedzser progik lelke az aranylábú gyerekek karakterlapjai között keresendő. Tulajdonképpen itt dől el, figyelemre érdemes-e egy játék, vagy sülyesztőben a helye. A TCM 2003 ezen a területen bankot robbantott. Nemhogy állja az összehasonlítást a legnagyobb riválisok rendszereivel, de – véleményem szerint – fényekkel előzi meg minden kortársát. A játékost ki-

rajzoló számhalmaz egyszerre letisztult, barokkos túlzásoktól mentes, másrészt a képességek és különleges tulajdonságokból előállítható variációknak köszönhetően izgalmasan sokrétű.

Hogy jobban értsétek, egy példán illusztrálok a készítőik koncepcióját. A Herthában játszó Dárdai Pál tudását mint középpályás ötös szintűre értékeli a program (nem kell örülni, ennél lehet több is). Tehetségének hála, három területen különösen képzett. Jól passzol és szerel, valamint meglehetősen technikás. Ezekért egyenként plusz egy pont jár. A móka innentől kezdődik. Képzetségeinek köszönhetően, Dárdait kreatív játékosnak tekinti a TCM 2003, ezért egy bónusz ponttal jutalmazza. A mi Palink további különlegessége, hogy igazi csapatjátékos. Ez a személyiségjegy segíti a csapatszellem kialakítását, majd fenntartását a klubnál. Mérkőzéseken szerzett tapasztalata pedig elegendő ahhoz, hogy ne remegjen meg a lába a tétmeccsek nyomása alatt. Mindent összevetve egy végső értéket kapunk, miszerint Dárdai 9,5-es szinten rúgja a bőrt a két kedvenc posztján, s csak féllel gyengébben másik két szerepkörben. Ezt az értéket befolyásolja a pillanatnyi morál, a forma, a fáradtság és még kismillió egyéb

apróság. Ugye megmondtam: pofonegyszerű és vérbonyolult ☺!

MECCS, HÁROM FELVONÁSBAN

A FIFA sorozatot megjelentető EA Sports-tól talán elvárható a minőségi közvetítés. Kategóriáját tekintve kiemelkedően szép, látványos, életszerű képsorokkal lep meg minket a TCM 2003. Néhány furcsaságot azért még itt is el kell viselnünk (pl. a bíró komikus oldalsasszéit, amint követni igyekeznek az eseményeket), de ezek száma és hatása jóval az átlagos játékos túrépessége alatt marad.

Igazán jópofa megoldás a programtól, hogy – a pályán történetekre reagálva – saját viselkedésünket változtathatjuk. Vesztésre állva hergelhetjük szurkolóinkat, de ordibálhatunk is a pálya széléről, hátha ettől megy jobban a fiúknak. Az igazán mámorító viszont az, amikor elégedett mosollyal a képünkön dőlünk hátra, mert csapatunk fél tucattal jár. Kiélezett szituációkban közvetlenül is próbálhatunk segíteni fiainkon. Alkalmanként mi dönthetünk, játékosunk cselezzon tovább, lőjön kapura, netán passzal próbálkozzon. Büntetőrúgásoknál szintűgy adhatunk atyai tanácsot az irányra és erősségre vonatkozóan.

Ám legmókásabb élményem az oldalvonalon kívül játszódom. Egy gól főrnk volt, és kábé a 88. percben járt a találkozó, amikor felém, azaz az edző felé szállt a labda. Ekkor több lehetőséget kaptam, köztük olyan dilettáns verziót is, hogy gyorsan visszadobom a bőrt. Na én inkább egy „véletlen” mozdulattal még messzebbre lőttem a labdát, amit a hazai közönség lelkes tapsviharral honorált.

VISSZAVÁGÓ KÖVETKEZIK

Még mielőtt odanyomnánk a menedzser-szoftverek bajnokának járó kupát az EA Sports szakembereinek, azért húzzuk alá: a végső győztes kiléte még kérdéses. A visszavágó ugyanis hátravan, ahol a *Championship Manager* lesz hazai pályán. S hogy hol is rendezik ezt az érdekesnek ígérkező összecsapást? Természetesen a Ti gépeken, amikor a CM 4-et is felinstalláltatok a vinyóra! Folyt. köv. **-csonti-**

CHART

- **Total Club Manager 2003**
91%
- **Championship Manager 01/02**
83%
- **Gianluca Vialli's European Manager**
77%
- **FA Premiere League Manager 2002**
72%

HARDVER

- **Minimum konfiguráció**
PII 350 MHz,
64 MB RAM,
8 MB-os VGA kártya,
450 MB HDD
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850 (kb. 1150-re húzva)
256 MB RAM
NVIDIA GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„Gyengus grafikus kártyának „hála” csak 800x600-ban engedett nyomolni a program. Igaz, így nem volt gond a sebességgel.”

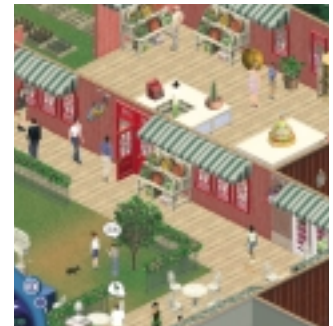
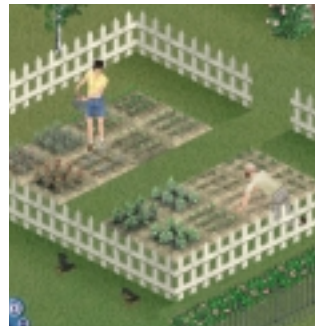
ÉRTÉKELÉS

- utánozhatatlan hangulat
- rengeteg lehetőség
- menedzser progizhoz mérten gyönyörű grafika
- minősíthetetlenül gyenge magyar kézikönyv
- néha nehézkes a minket érdeklő adatok előbányászása
- nem a stílushoz illő zene (szerencsére cserélhető)

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

91
százalék





CSALÁDUNK ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

THE SIMS UNLEASHED

■ KATEGÓRIA: életszimulátor ■ KÖRNYEZET: Sims-világ ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

A kutya elúzi a kóbor macskát, a házicica irtja a kevésbé „házi” egereket, a papagáj karizmafejlesztőnek lép elő... Végre nem halhatunk bele a magányba! Az ötödik kiegészítő jelmondata: éljenek a háziállatok!

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Maxis

■ KIADÓ
EA Games

■ WEBOLDAL
www.thesims.com

■ FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.

■ MEGJELENÉS
már kapható

HARDVER

■ Minimum konfiguráció:
PII 450 MHz,
128 MB RAM,
3D-s videokártya

ÉRTÉKELÉS

- soha sem lehet megunni
- aranyosak az állatok
- bárki élvezheti még most sincs hétvége...

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játározhatóság



82
százalék

Szóval már megint bővült virtuális világunk. A háziállat-tartási szenvedélyt – és erre részletesebben visszatérek – is magába foglalja az új szociális interakciók tömkelege. Simseink öt új karrier közül választhatnak: kipróbálhatják magukat a divatszakmában, mesterire fejleszthetik konyhaművészetüket, elmehetnek a környék állatorvosának, megmászhatják az egyetemi karrier számlétreját egészen a dékáni fokozatig, de akár cirkuszban is dolgozhatnak. 125 új tárgy és egy teljesen új dekorációs szett, leginkább viktoriánus stílusban áll simseink rendelkezésére, már ha képesek vagyunk megszerezni számukra.

OLDTOWN

Egy egészen új lakó- és bevásárlónegyeddal, OldTownnal, vagyis az óvárossal lesz gazdagabb a környék. Sims-óváros jellegzetességei közé tartoznak a hangulatos kávézók, cukrászdák, biliárdtermek, a SimsCentral park, a mezőgazdasági bolt és végül, de nem utolsósorban a háziállat-kereskedelemben utazó üzletek. A Hot Date-ből ismert Downtowntal ellentétben itt lakni, „élni” is lehet. A már eleve megépített villák mellett helyet kaphat saját tákolmány is, de ilyen gyönyörűségek mellé feleslegesnek tűnik. Néhány villa már lakott, a simspopuláció egész helyes családokkal bővült. Az egyik összesen egy öreg néniből és állandóan bővülő cicusgyűjteményéből áll, a többi viszont teljesen hétköznapi, a Simsekben jól ismert família.

MI AZ ÚJ AZ ÓVÁROSBAN?

Háziállattartás minden mennyiségben és minőségben! OldTown látképe eleve úgy jelenik meg a képernyőn, hogy egy kis nyíl kijelöli nekünk az állattartásra szakosodott bevásárlócentrumot. A képernyő tetején lista található a főbb árucikkekről, így ha tudjuk, hogy mit is keresünk, elég ráklikkelni az adott ábrára, és a nyilacska nyomban aktivizálják magukat – tehát eltévedni nem lehet. Gondos gazdijává válhatunk kutyának,

ÁLLATISKOLA

Azért persze valamennyire állatáink életébe is beleszólhatunk, ilyenkor viszont simsünk idejének nagy részét az adott állatka betanítására kénytelen szánni. Általa irányíthatjuk a kis tappancsosokat, de ez közös, összehangolt munka. Mind a két egyednek jókedvűnek kell lennie, nekünk pedig nem árt, ha felidézük magunkban, hogy mit is jelent a türelem (nekem legálábbis szükségem volt rá). A tulajdonságok ugyanolyan hőmérős megjelenítéssel

„Az állatok ösztöneit nem irányíthatjuk: akkor alszanak, esznek, mosdanak, amikor kedvük tartja.”

macskának, papagájnak, teknősnek, gyíknak, valamint halnak. Az utolsó négy kategória nem kíván meg különösebb odafigyelést, de a két nagy háziállat valódi családtag lesz, amelyeket, megfelelő betanítást követően, akár a Central Park-i Pet Show-n is büszkén bemutatathatunk... Emellett a kutyas és a cicus családunk szerves részét is képezik. Fejük ki van jelölve a listán, szükségleteik azonosak, csak éppen más ritmusban intézik el őket. Az állati ösztönöket nem irányíthatjuk: akkor alszanak, esznek, mosdanak, amikor kedvük tartja, mellesleg ágyba sem parancsolhatjuk őket...

működnek, mint a sims-embereké és kutyáknál. A következők lehetnek: háziasság, trükközés és engedelmesség. A legkülönbözőbb trükköket taníthatjuk be az ugrástól az újságbehordásig (én akkor lennék igazán elégedett, ha a számlát is a kutyas hozná be...). Házi macskákat vadászatra szoktathatjuk. Muszáj is, mert a háziállatokkal együtt a kóbor macskákon, kertfel-túr vakondokon és nyulakon kívüli megjelentek az egerek is mint a csótányokhoz hasonló, körbe-körbe futkározó nem kívánt vendégek.

Végso soron ez is egy jó kiegészítő, a Sims-rajongóknak csak ajánlani tudom. **Mimóza**

Éld át velünk Te is az ADSL nyújtotta élményt!



Csökkentse a hirtelkez, akár az ADSL szolgáltatás kiépítését.
A felületet akár az éjszaka is használhatja.

*Nézd csak drágám, fantasztikus, amióta használom,
addig vagyok a neten amíg csak akarok,
és az e-mailben érkezett szüreti fotókat is
végre gyorsan le tudom tölteni.*

Már **belépési díj nélkül** száguldhatsz a neten,
a hagyományos internet eléréshez képest
akár 7-szer gyorsabban!

■ Egyéni
10 800 Ft/hó

0 Ft belépési díj

Csak magánszemélyek részére

■ Családi
11 800 Ft/hó

0 Ft belépési díj

mert netezni kell ;-)

[1 412 20 01 www.enternet.hu]


INTERNET MINDENHOL



ÉDES-KÉM

NOLF 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

■KATEGÓRIA: FPS-paródia ■KÖRNYEZET: hatvanas évek ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban igen

Egy adag James Bond style, egy adag Austin Powers, önts bele sok akciót, fűszerezd meg egy csipetnyi humorral, tűzd bele a népszerűsége csúcán lévő (szív)döglesztő superkémnőt és digidívát, Cate Archert, és máris kész a legújabb NOLF-koktél! A lényeg, hogy felrázva legyen, ne keverve...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Monolith
- KIADÓ
Vivendi
- WEBOLDAL
www.nolf2.com
- FORGALMAZÓ
N-Tec Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

WEB

Amíg anno James Bond csupán Nintendo 64-en mentette meg a szabad világot, addig a PC-sek sokáig hiába vágyakoztak egy igazán stílusos kém-akció játék után, a 007-es csak nem akart megérkezni kedvenc géptípusunkra. Aztán a 2000-es év végén hirtelen a rivaldafénybe került egy olyan superkémnő, akire senki sem számított: Cate Archer egyszerre bővülte el a kőkemény FPS-rajongókat és azokat, akik a sok „lősz-osztmész-osztjóvan” helyett végre igazán eredeti játékelményre vágytak. A NOLF első kiadásában az akció rész mellett többek között lopakodhattunk, kémkűtyüket használhattunk, és az egész progit elsőrangú történettel, valamint kiváló humorral fűszerezték.

Mint a James Bond-filmeknél, a folytatásnak itt is úberelnie kell az első részt: még szebb grafikát, még lökőtebb humort és izgalmasabb akciót vártunk...

Ó, AZOK A BOLDG HATVANAS ÉVEK!

Cate Archer napjainkban már bőven nagymamakorban lenne, így természetesen ismét hatvanas évekbeli kalandjait ismerhetjük meg. Egész pontosan 1968-ban járunk, amikor továbbra is javában dúl a hidegháború és az első részből ismert H.A.R.M. (magyarul kb: Á.R.T.A.L.O.M. ©) nevű szervezet ismét sötét terveket forralgat. Az új „vezérigazgató” ezúttal egy „Omega” nevű titkos projekten dolgozik, amely szerint a Szovjetunióval karöltve foglalnának el egy Khios nevű sziget – és mellesleg megépítenék az első kommunista kaszinót és üdülőhelyet. Az egyetlen gond, hogy Khios független, és a konfliktus világháborúvá fajulhat...

Az USA ki másnak szólna (miközben Bond még mindig csak PS2-n és Xboxon Agent Under Fire-kodik), mint PC-nk legendás kémnő istenasszonyának, a brit titkosszolgálat gyöngyszemének, Cate Archernek? Hősnőnknek elsőként Japánba kell utaznia, ahol egy kvázi oktatásnak is felfogható küldetésben vehetünk részt, Santa, a UNITY beszélő robotmadarának segítségével. A Felkelő Nap Országá után Cate további egzotikus, esetleg isten háta mögötti helyszínekre kerül. Másodsorra persze most is meg fogjuk kapni a szokásos „hőséses szibériai szovjet katonai bázis” adagunkat (leg-



utóbb a *SOF II*-ben és a *Hitman 2*-ben járhattunk ezen az elképesztően „eredeti” helyszínen... Szvsz, most már tényleg valamilyen nemzetközi egyezményrel kellene betiltani, hogy még egy „hőséses szovjet katonai bázist” FPS-ben szerepeltessenek). Szerencsére később egy kicsit jobban megerősítették magukat a készítők a terepek tekintetében: harmadszorra például Cate-tel egy ohioi kisvárosban nyomozhatsz az előző rész áruló ügynöke, John Goodman után, de hamarosan lecsap egy forgószél, és a természeti csapás pusztítását kikerülve egy hadseregnyi nő nindzsával kell szembezállnunk. Aztán többek között elkerülünk a csodás hangulatú és gyönyörű színekkel megjelölt Indiába, egy antarktisi kutatóbázisra (nem, itt nem lesz „thing” ☺!), és a H.A.R.M. víz alatti bázisára is. Végső soron elégedett voltam a helyszínekkel, csak egy kicsit kevés volt belőlük, és a játék rövidsége ellenére még meg is ismételték az egyiket, ami azért igazán nem szép dolog a fejlesztőktől...

A KÉM, AKI TÉNYLEG KÉMKEDETT

A legtöbb James Bond-filmben és a kémekről szóló akciójátékokban a főszereplő annyira észrevétlenül, szupertitkosan dolgozik, hogy munkája közben csak a fél világot irtja ki... OK, egy 007-féle titkos ügynök nem tud meglenni hullahegyek nélkül, de azért az is érdekesítő tud lenni, amikor a kém tényleg kémkedéssel kapcsolatos munkával foglalkozik. Ennek megfelelően óriási elismer-



ést érdemel a NOLF 2, hiszen egyes pályákon kifejezetten az a feladat, hogy minél kevesebb figyelmet vonva magunkra lopkodjunk. A legendás *Thief*-hez hasonlóan itt is különféle módokon rejtőzhetünk el a rosszindulatú ellenség szeme elől: az utcasarkok mögül kikukkanthatunk egy pillanatra, vagy kerülhetjük a „zajosabb” talajokon való mászkálást, sőt ha már észrevettek, és megszólalt a riadó, akkor el is bújhatunk egy félreeső, sötét helyen, így nem kell állandóan visszatölteni a játékkállást.

No és nem lenne Cate igazi titkos ügynök a szokásos szuperkütyük nélkül, amelyek – női mivoltának megfelelően – általában a gyengébb nem által használt csecsebecsék; ezek is rendkívül hasznosak, ha észrevétlenek szeretnénk maradni. Ilyen például a „utility gun”, amelybe különféle kábitó és „kameraelhárító” lőszert tehetünk, vagy az előző részből már ismert hegesztődeződor, a kódfeltörő és sok más egyéb is (a részletes listát Boe szeptemberi előzetesében olvashatjátok).

Emellett sokszor érdemes jelenlétünk és működésünk nyomait is alaposan eltakarítani, mert – mint sok más lopkodós játékban, itt is – az ellenséges katonáknak fel fog tűnni, ha társai földön hevernek, meglehetősen halott állapotban (bár hatalmas poén, hogy eleinte mindig szólongatják őket, hát ha csak irtózatosan berúgtak ☺). Ha tehát nem akarjuk, hogy megszólaljon a riasztó, és egész hadsereg legyen a nyakunkon, akkor érdemes a hullákat eltakarítani. Szerencsére ez a *Thief* módszerével működik, te-

NŐI MESTERKÉM A FILMVÁSZNON

A NOLF 1 és 2 is erősen hajaz a James Bond-féle kémmozikra, de ha egy Cate Archerhez hasonló elegáns és sznob női titkos ügynököt keresünk, akkor talán egyedül az Uma Thurman főszereplésével készült *Bosszúállók (The Avengers)* jöhet szóba, ami egy hatvanas évekbeli TV-sorozat felújított változata. Sajnos Uma Thurman sem érvényesülhetett egyedül a filmvászonra, ide is kellett férfi kém főszereplő, John Seed: utóbbit Ralph Fiennes alakította. A negatív hős szerepében ezúttal az ex-James Bond Sean Connery brillírozott, de még ez sem mentette meg ezt a rosszul kidolgozott, filmvígjátéknak nem elég vicces, akciófilmnek pedig túl idétlen mozit a hatalmas bukástól. Kár érte.

hát a hátunkon kell cipelnünk őket, és nem olyan lamer módon a földön rángatnunk, mint az első *Hitman*-ben... Most sem hiányzik persze a NOLF első részéből ismert halottelsavasító kütyü, de sokkal kevesebbet fogunk belőlük találni, így elég sokszor kell majd hullát cipelnünk.

Persze néha elkerülhetetlen, hogy tényleg ránk bukkanjon az ellenség. Ilyenkor az addig hallható, tájjellegű zene átvált sokkal pörgősebb dallamokra, így ez alapján mindig tudhatjuk, mikor érdemesebb elbújni, vagy legalábbis felkészülni az ellenség nagyobb rohamára. Még nagyobb poén, hogy rejtőzködéskor a zene is elhalkul, nehogy az ellenség meghallja ☺... Poént fél-

CHART

- RtCW 95%
- NOLF 94%
- Soldier of Fortune II 88%
- NOLF 2 86%
- Project IGI 72%

„Rejtőzködéskor a háttérzene is elhalkul, nehogy az ellenség meghallja ☺...”

retéve: hatalmas gratulát érdemelnek a készítőik, mert ennyire jól alkalmazott dinamikus muzsikát még sehol sem hallottam!

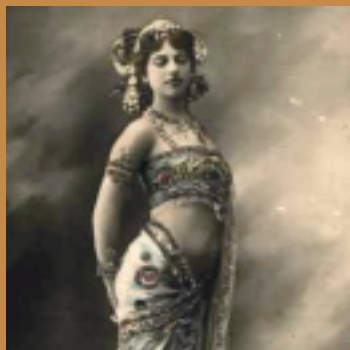
A KÉM, AKI ÖLNI IS SZERETETT

Persze, FPS lévén a *No One Lives Forever 2* sem egy pacifista játék, itt is ugyanúgy le fogjuk mészárolni a szovjet hadsereget és a H.A.R.M. háromnegyedét, továbbá a többi is csak azért hagyjuk meg, hogy

A LEGHÍRESEBB NŐI KÉM

Mata Hari (1876–1917)

Margaretha Macleod az I. világháború alatt német tiszteket szórakoztatott táncával – gyakran meztelenül is fellépve – a megszállt Franciaországban. A kémkedés történetének leghíresebb alakja lett, pedig mint kém nem bizonyult túl ügyesnek. Először a német titkosszolgálatnak dolgozott, de nem igazán bíztak benne, ezért felajánlotta szolgálatait a szövetségeseknek. Végül a németek odadobták a franciáknak. 1917. október 15-én egy francia kivégzőosztag agyonlőtte.



MESTERLÖVÉS KÉMNŐ

A magyar származású, második világháborús gyönyörű kémnő, Violette Szabo olyan kítűnően bánt a puskával, hogy London valamennyi céllövöldéjéből kilitották! Azért vállalta a kémkedést, hogy megbosszulja férje, Etienne halálát, aki Észak-Afrikában esett el a britek oldalán.

A brit különleges hadosztály (SOE) megbízásából vállalt különösen veszélyes küldetéseket. Az egyik ilyen Franciaországba szolgáltatta, ahol épp a németek táviróvonalait próbálta megrongálni, amikor tűzharcba keveredett, és sajnos elfogták, majd egy német koncentrációs táborban kivégezték.



a NOLF 3-ra is maradjon valamennyi ☺. A népi társához aránylag sokféle fegyvert fogunk találni, a szokásos pisztolyoktól, puskáktól kezdve a lassan már minden FPS-ben szereplő AK47-esen keresztül egészen a hordozható rakétavetőig. Néhány mordályhoz speciális lőszer fogunk találni: az AK47-eshez például foszforosat, a nyílpuskához pedig robbanóvegyeket. A legpoénosabbak azonban az olyan különleges típusú gránátok, mint az altatóvagy a nevetőbomba: az egyikről az ellenség lövés közben, álltában elszunyókál, a másiktól pedig a térdét csapkodva harsány röhögésre fakad, és nem bírja abbahagyni ☺. Lelki szememmel már látom is a komorabb FPS-fan arcokat, amint ezeket a sorokat olvasva undorodva összevonják a szemöldöküket: ők inkább kerüljék

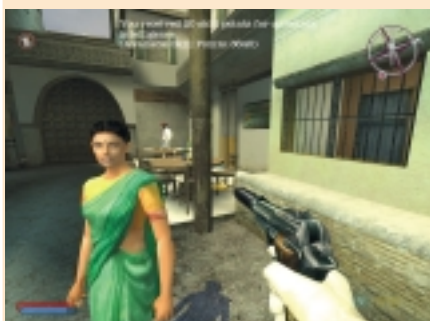
a NOLF 2-t és csak azok nyomuljanak vele, akiknek bejön, hogy ez igazából egy FPS-paródia – a szó legnemesebb értelmében. Az ellenség MI-ja egész jó: a rossziúk túlerőben ránk rontanak, mások a földre vetve magukat, kisebb célpontot nyújtva tüzelnek (rejtély, hogy ezt Cate-tel miért nem tudjuk megcsinálni...), vagy félregurulnak, és fedezékből lőnek ránk. A játék nehézségét nagyon jól adagolták: magasabb szinteken tényleg szinte esélyesünk sincs a túlélésre, mert ha megszólal a riadó, nagyon sokan és pokolian brutálisan törnek ránk. Érdemes egyébként a normálnál egy fokkal keményebb szinten tolni a cuccost, és csak olyan helyeken visszakapcsolni (játék közben is lehet!), ahol már tényleg mindenképpen elvérzünk (ilyen az ohioi forgószelas pályá, amikor ninják támadnak ránk). Persze manapság már soványnak éreznék egy FPS-t, ha nem lenne benne legalább egy járműves, üldözős rész. Ezért is hatalmas gőrényesség, hogy a *James Bond: Nighfire* PC-s verziójából ezek a jelenetek ki-maradnak, és csak az xboxos és PS2-s lesznek benne. Azért a NOLF 2-nél sem rózsás a helyzet: az első részben már vezethetem snowmobile-t, úgyhogy őszintén szólva nem voltam odáig meg vissza, hogy a készítő heveny fantáziahiányban szenvedve már *megint* ezt a járgányt tették bele a folytatásba is. Nem tudom, most például miért ne szalomozzunk a habok között jetskin? (Úgyis elképesztően jól néz ki a víz a játékban – ehhez képest alig látjuk ☺.) Szerencsére van egy olyan „járműves” jelenet, amelyen be-

tegre röhögtem magam, és bőségesen kárpótolt a snowmobile unalmáért ☺... Nem lővöm le a poént, majd meglátjátok...

A KÉM, AKI UTÁL GUBERÁLNI...

Az echte kalandjátékok mostanában nem túl népszerűek, úgyhogy egyre több program próbálja „magába szippantani” a műfaj egyes elemeit. A NOLF 2-ben sajnos elkövették azt a hibát, hogy a „találd meg az x tárgyat, és használd y-nal” jellegű puzzle feladatokat rakták bele... Igazából nem magukkal a feladatokkal van gond, mert azok gyermekien egyszerűek, hanem a megfelelő eszközök megkeresésével. Nem gondoltam volna, hogy FPS-ben egyszer még azért fogom hangosan emlegetni a fejlesztők kedves, jó édes felmenőit (a teljes családfájukon végigmenve, egészen a homosapiens ük-ük-ükszülőkhöz...), mert leragadtam egyes pályákon a kalandjátékszerű pixel hunting miatt! Bizonyos helyszíneket órákon át, újra és újra bejártam, mire végre-valahára megtaláltam valamilyen sötét, félreeső sarokban azt a jelentéktelennek tűnő, de valójában fontos tárgyat, amely addig elkerülte figyelmemet!

Az egyik ilyen alkalom során fedeztem fel a NOLF 2 másik szarvashibáját: az ellenség katonák bizonyos időközönként „újja-születnek”! Ez egyébként éppen az amúgy is elég unalmas szibériai pályán történt meg a leggyakrabban. Itt már annyit szovjet katonát kiirtottam, hogy a második világháborús stálingrádi veszteségek ehhez képest számháborúnak tündek, de az őrjá-





ratuk adott időközönként mégiscsak jött, újra és újra, én pedig kínomban állandóan lemészároltam őket (a francnak sem volt kedve már a bujkálással is szószmótolni!), mert nem tudtam továbbjutni, ugyanis egy elektromos kerítés állta az utamat! Mi-re megtaláltam a megoldást, illetve az ah-

lesztők a poén kedvéért még egyéb tárgyakat is helyeztek a hullákra: piszkos fogkefét, használt rágógumit, fényképet egy rendkívül ronda gyerekről és más mókás dolgokat is – eleinte jól mulattam ezeken, de hosszú távon inkább bosszantó volt... Remekül alkalmazott újítás még a tapaszt-

használó víz mellett sem – talán a készítőket olvasták a GameStarban szigorú kritikámat a NOLF 1 H2O-jára vonatkozólag ☺, elszögyelltek magukat, hogy most valami egészen fantasztikust alkossanak!

MAKRANCOS HÖLGY

Sajnos technikai téren mégsem egészen fenéig tejfel a játék – legalábbis, ami az ATI-támogatást illeti... Ahhoz képest, hogy az ECTS-en az ATI standján állították ki a NOLF 2-t, egyszerűen nevetséges, hogy ha nem a megfelelő drivert használod (csak a régi wxp-radeon-6-13-10-6166-efg.exe verziószámú catalyst jó, a legfrissebbek „természetesen” nem!), akkor a lövöldözések során durván beszaggat a grafika. Azt már csak halkán jegyzem meg, hogy ATI-val még fagyott is többször a játék, és ezt a készítőket is elismerték... De a pocsek ATI-támogatást leszámítva is hemzsegett a bugoktól a NOLF 2! Ott kezdődött, hogy a párbeszéd során nem volt hang, pedig itt nem a némafilmek feelingjét akarták átadni... Később legalább ez egy gyorsan kiadott patch-csel megoldódott, de ez sajnos csak egy volt a hibák tengerében. A következő profaszakasztó jelenetnek akkor voltam szemtanúja, amikor az egyik pályán egy robot lövései nyomán „mágikusan” ellenséges katonák születtek a levegőben, hogy aztán azon nyomban el is pusztuljanak. Egyszerűen nem értem, hogy lehet egy ilyen nagynevű játékot ennyire tréhány módon kiadni! Végül az is elég elsomorító, hogy az első résszel szemben a NOLF 2 pófátlanul rövid, és csak a korábban említett „időhúzások” és a különféle ATI driverekkel való szenvedés miatt tartott aránylag sokáig, amíg végigtoltam.

Sajnos ezek azok a negatívumok, amelyek miatt a NOLF 2 nem válhatott igazi klasszikussá, pedig a jól adagolt lopakodós és akciós játékmenet, a gyönyörű és technikai-
lag is magas szintű grafika, a hatvanas évek kémmozis feelingje és a rengeteg humoros párbeszéd okán igazán megérdemelné, hogy ott üljön az egyjátékos FPS-ek trónján. Cate Archer azonban ennyit tudott, hogy mire lesz képes James Bond, azt a következő számunkból megtudhatjátok...
Bad Sector

„...le fogjuk mészárolni a szovjet hadsereg és a H.A.R.M. háromnegyedét, és a többit is csak azért hagyjuk meg, hogy a NOLF 3-ra is maradjon valamennyi. ☺”

hoz szükséges tárgyakat, egy kazalnyi hajat téptem már le a burámról. Gyakran nem is logikai feladatokat kell megoldani, egész egyszerűen csak egy szabotázsküldetéshez össze kell szedni a bombákat és megtalálni a robbantáshoz szükséges helyeket – ezzel is el lehet szószólni jó sokáig, és addig sem érzi úgy a „mélyen tisztelt” (?) játékos, hogy milyen hamar végignyomta a NOLF 2-t...

A másik „keresgélős” új feature viszont tényleg remek újítás: az elejtett ellenség holttestét alaposan átkutatva nemcsak muniókat, hanem időnként kötszert és golyóálló mellényt is találhatunk. A figyelmes fej-

latati pontok és az RPG-szerű fejlődés bevezetése. Amikor sikeresen hajtasz végre bizonyos feladatokat, vagy titkos dokumentumokat találsz, akkor tapasztalati pontokat szerzel, amelyet nyolcféle tulajdonság fejlesztésére használhatsz fel (ezekről is Boe béta-tesztjében olvashatsz), így olyan irányba fejlesztheted Cate-et, amilyenek tényleg szeretnéd.

KOCSÁNYON LÓG MAJD A SZEMED...

Nem, Cate sajnos nem fog levetkőzni (sőt ebben a részben eléggé visszafogottan öltözködik), de a játék grafikája annyira üt, hogy még a legblazirtabb játékos is eleinte csak döbbszent pislog maga elé. A legdurvábban a karakterek szemének ábrázolása és mozgatása sikerült: amikor a játék elején az egyik jelenetben átható tekintettel felnézett a nindzsa leányzó, azt hittem, ott helyben beresálok! Természetesen a többi testrészt és ruhadarabot is elképesztően jól néz ki: Cate Archer szebb már nem is lehetne, de az előző részből ismert skót szoknyás Armstrong is rengeteget dolgoztak a grafikusok. (Ő legalábbis látványosan ronda ☺)

A szereplőket leszámítva a környezet is nagyon ott van a színen: a japán és az indiai helyszín egyszerűen gyönyörű, a UNITY főhadiszállásból pedig árad a hatvanas évek feelingje – talán egyedül a szibériai szovjet katonai bázis szürke és unalmas, de mint már írtam, amúgy is allergiás vagyok a havas szovjet katonai bázisokra ☺... Nem mehetünk el viszont a pixel shadert

HARDVER

■ Minimumkonfig.

P III 500 MHz,
GeForce2 MX,
64 MB RAM

■ Tesztkonfiguráció

AMD 1800+,
ATI Radeon 8500,
512 MB RAM

■ Tapasztalatunk

„Csúcsgépen, még ATI Radeon 9700-zal is durván beszaggatott a játék! GeForce-szal nincs gond...”

ÉRTÉKELÉS

- gyönyörű grafika
- a játék felétől változatos küldetések
- az akció és a lopakodás zseniális egyvelege
- kitűnő stílus, humoros átvetétek és párbeszéd
- gyalázatos ATI-támogatás
- felháborító bugok
- „újjászülető” katonák
- az keressen órákig tárgyakat FPS-ben, akinek hat anyja van!

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékoság



86
százalék

MITZI MARTIN, A CATE ARCHER MODELL

A Lara Croft babezek mintájára a NOLF 1 Cate Archerjéhez is „melléndeltek” egy hús-vér női topmodell. Mitzi Martin a modellszakma mellett egy-két filmben is játszott, de túl nagy szerepeket nem kapott... Szívesen „megvígasztalnám” miatta ☺...





HÁNYAS VAGY? NEGYVENHETES?

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

■KATEGÓRIA: bérgyilkosszimulátor ■KÖRNYEZET: jelenkor ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztosan

A bérgyilkosszakmának is – mint minden szakmának – nyilván megvannak a maga szabályai. Ha pedig már úgy alakult, hogy az ember történetesen bérgyilkos, akkor ne legyen más célja, mint hogy a legjobb bérgyilkos legyen. Figyelem! A szakma legjobbja visszatért.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
I/O Interactive
- KIADÓ
Eidos
- WEBOLDAL
www.hitman2.com
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

CD

DVD

WEB

TIPP

Annak idején, amikor a *Hitman: Codename 47* megjelent, épp-hogy belekukkantottam, majd hamar félre is tettem, mert csábító volt ugyan egy profi bérgyilkos bőrébe bújni, de gyakran teljesen elveszettnek éreztem magamat a pályákon, frusztrált a lehetetlen irányítás, és az, hogy néha buktam az egészet – mivel ugyebár nem lehetett a küldetések közben menteni: ha egy hajszálnyira a céltől rontottam el valamit, akkor zokoghattam a monitorra borulva. (*Én mást is csináltam... A szomszédok mesélhetnének... Bad Sector*) Aztán valahogy újra elővettem, lassacskán rákattantam, de annyira, hogy végül végig is nyomtam. Nem vitás, tele volt hibával, és talán sokkal jobban ki lehetett volna aknázni a „bérgyilkosfeelinget” (nincs konkrét tapasztalatom, csak hát ahogy én azt

elképelem) de mégis voltak a játéknak nagyon jó pillanatai, ahogy igazi újdonságként „stílust” vitt az öldöklésbe.

A CÉL SZENTESÍTI AZ ESZKÖZT

Az előző rész ugyebár azzal ért véget, hogy hősünk – akire igazából csak mint „47-esre” tudunk hivatkozni – küldetések hosszú sora után saját származása nyomaira bukkan, és hirtelen világossá válik számára, hogy mindvégig ki irányította a háttérből az eseményeket. Egy ideggyógyintézet titkos laboratóriumában boldog családi parti közepébe csöppen: találkozhat „papájával” – az örült tudóssal –, és végre igazi ellenfelekre akad. A 47-es kód ugyanis nem a születési évre utal, hanem a gyári sorozatszámra... Önmagával kell szembenéznie (*jó néhány „önmagával”*) saját klónjaival, akik a papa utasítására haborozás

nélkül rontanak neki a rég nem látott testvérek.

Bárkinek sokkoló élmény lehet önmagát néhány tucatszor szitává lötni, így a 47-es sem hibáztatható, ha mindezek után kicsit besokallt a mézslárlástól. A második rész elején Szicíliában találjuk, egy eldugott kis monostorban, ahol egyszerű kertészként dolgozik, próbálván megemészteni a múltat – de hiába a rejtekhely, mégis a nyomára bukkannak. Valaki nagyon szeretné, ha sikerülne rávenni a 47-est, hogy neki dolgozzon, ezért zsarolásképpen elrabolják egyetlen barátját, a monostor békés vezetőjét, Vittorio atyát. A 47-esnek pedig nincs más választása, mint letenni a metszőollót, hátraballagni a fészkerbe, előszedni a két ezüstpisztolyt, és újra felöltöni a fekete öltönyt. Felveszi a kapcsolatot régi ügynökségével, ahol megígérik, hogy kiderítik



Vittorio atya hollétét, és segítenek előlőremteni a váltságdíját, de cserébe újra különféle megbízatások teljesítését kérik. Vissza tehát a régi mókuserékbe: a cél vajon szentesíti az eszközt?

„HÁNYAS VAGY? NEGYVENHETES?”

Már a legelső helyszínen (a templomkertben) szembeötlő az első komoly újítás, amely az alaposan feltuningolt engine-re vonatkozik. A játék minden manapság futó hardveres extrát támogat – annak ellenére, hogy párhuzamosan folyt a fejlesztés konzolra és PC-re is! (Ugye hogy meg lehet ezt csinálni?) Meg kell hagyni, nagyon pofás a grafika, és látszik, hogy a nagyobb hangsúlyt az igazán lényeges részekre fektették a készítők: ahol a poligonszám nem is egetverően magas, ott mindig elvonják a figyelmet a szögletességekről a gyönyörű és változatos textúrák. Ezek teszik igazán hangulatossá a pályákat, csak kár, hogy nem tartják mindvégig a színvonalat... Van például egy „indiai bazáros” vesszőfutás, amiről óhatatlanul beugranak a *No One Lives Forever 2* indiai pályái – és ott azért üvölt, hogy a két engine nem egy súlycsoportba tartozik.

sok (járás, futás, lövés) esetén ott a jól bevált motion capture, de például a halálanimációknál a testek pontosan reagálnak a környezetre és az őket érő fizikai erőkre. A Hitman 2-ben újra nagy szerepe van a testek elvonszolásának, és ez most végre nem néz ki olyan idiotián, mint az első részben. Például ha sikerül a hullát egy csatorna nyílására húzni, elég ha átlendítjük a holtpontra, ha már túl van a felén, a többi szépen belecusszan. (Ehh, remélem ezt a részt nem fogják idézni majd egy, a számítógépes játékok agresszivitásáról szóló okos cikkben...) Nagyon látványos még, hogy a lövések ereje is meg-

kozatnak megfelelően (Normal/Expert/Professional) lehet menteni, az elsőnél pályánként összesen hétszer, a másodiknál pedig kétszer. Vágott már agyon játékot, ha bevezették a mentegést (pl. a *Vampire* esetében szerintem kár volt), így az igazi fanatikuskoknak továbbra is ott van a Professional mód, ahol nincs mentés. A másik két nehézségi fokozat egyébként a sebések erején túl még annyiban keményebb, hogy például a távcsöves puská rettetesen imbolyog, és igazán profin kell tudni ezt ellensúlyozni, ha „egy lövés – egy halál” statisztikát szeretnénk. Sőt, harmadik fokozaton az ellenfelek sem látszanak már a térképen, így aki ezen a fokozaton végignyomja az egészet, az annyira profi a szakmában, hogy talán le is sittelik, amint feláll a géptől. A kezelőfelület nagyon jó lett, azon ritka

CHART

- NOLF 94%
- Max Payne 94%
- Hitman 2 90%
- NOLF 2 86%
- Hitman 72%

„Kopasz, génmanipulált, egy kisebb hadseregnek is elegendő skulót tárol a kerti fészerben – és *nagyon* be van pöccenne.”

A Hitmanen jól látszik, hogy az összes házfal teljesen egyforma, és mivel talán épp itt fogyott el a textúrákat tervező srácok cernája, a monotonitástól látványossá válik a grafika darabosságja is. (*Elképzelem, ahogy a textúrásoknak „elfogy a cernája”... „Vazzeg, de unom már ezt az indiaiszőnyeg-textúrát! Menjünk már sörözni!”* © – Bad Sector)

Ez persze csak egy példa, a legtöbbször semmi okunk nem lehet a panaszra. Főleg azért nem, mert például az átvezető animációk esetében olyan fantasztikusan vannak megrendezve a jelenetek, hogy az ember észre sem veszi az apróbb fogyatékoságokat. Ehhez persze hozzájárul a karakterek mozgásának teljesen életszerű megjelenítése, ami az ún. „rongybaba” (rag doll) elvet követi. Eszerint az általános mozgá-

löki a támadókat (*Desert Eagle* rulez!) méghozzá a megfelelő testfelületen. (Kb. mint a *Quake III* intrójában, amikor Sarge vállát megcsapja egy lövés.) Azt mondjuk nem tudom, hogy mennyire realisztikus, ha shotgunnal belenyomunk egy sörétest a delikvens hátába (fél méterről, úgy a jó) ő pedig átrepül a szoba másik végébe, és földet érés után csúszik is kicsit, de baromi jól néz ki ☺.

ÚJDONSÁGOK, RÉGISÉGEK

A három legfontosabb probléma, ami miatt a játékosok siránkoztak az első rész kapcsán, az a mentés hiánya, a szörnyű kezelőfelület és a (finoman szólva) körülményes irányítás volt, de nagy örömmünk immár mindhárom sikerült szinte tökéletesen megoldani. A három nehézségi fo-

MAGYAROK A HITMAN 2-BEN

A Hitman 2: Silent Assassin több magyar vonatkozással is bír: egyrészt a koppenhágai fejlesztőcsapat egyik vezetője magyar származású (Janos Flösser), emellett pedig a soundtrack nagyzenekari részeit a nemzetközileg is elismert Magyar Rádió és Televízió Szimfonikus Zenekara játszotta fel. A Vásáry Tamás vezette zenekar külföldön általában „Budapest Symphony Orchestra” néven ismert, és a szakma a világ legjobb szimfonikus zenekaraik között tartja számon. Maga a zeneszerző egyébként Jesper Kyd, aki évek óta ír filmekhez, játékokhoz zenét (*Messiah*, *Alien Nations 2*, *Freedom: The Battle for Liberty Island*) és pillanatnyilag a *Minority Report* (Különvélemény) című filmből készülő játékhoz készíti soundtracket.

BÉRGYILKOSOS FILMEK

A bérgyilkos a hatvanas és hetvenes évek amerikai és francia filmtermésének egyik legkedveltebb figurája volt. A legelső „par excellence” bérgyilkosfilmet, a *Szamurajt* (1967) Jean-Pierre Melville francia rendező követte el, a főszereplő pedig az akkor rendkívül népszerű Alain Delon volt. Delont olyannyira „megtalálta” ez a szerep, hogy rendkívül sokszor játszott aztán hasonló. A *Trockij meggyilkolása* (1972) című filmben a címszereplő híres szovjet politikus végezte ki egy jégcsákánnyal, a *Big Gunsban* (1973) meggyilkolt családjáért állt bosszút, a *Skorpióban* (1973) a CIA megbízásából üldözte Burt Lancestert, a *Sokkban* pedig a gyilkosságokért kapott pénzt szeretné Catherine Deneuve-vel felélni – a közös mindegyik filmben az volt, hogy Delon jéghideg bérgyilkost játszott benne.



A figurát Charles Bronson vette át egy film erejéig *A mechanikusban*, ahol egy öregedő bérgyilkost alakít: felvesz maga mellé egy lelkes fiataalt, aki aztán jól átveri.

A franciák később is visszavisszatértek ehhez a jól bejáratott figurához: elég a Jean-Paul Belmondo-féle *A profira* (1981) illetve a *Leon a profira* (1994) gondolnunk.

Az újabb mozik körül sokat emlegethetnénk itt, de a leg-

jelentősebb talán a *Bérgyilkosok* (1995), amelyben Antonio Banderasnak és Sylvester Stallonénak, akik film címében szereplő foglaltságot űzik, munkájuk közben arra is van idejük, hogy életre-halálra hajszolják egymást, míg az egyikük ki nem múlik...
Bad Sector

alkalmak egyike ez, amikor a párhuzamos fejlesztés (mindegyik konzolra, plusz PC-re) jót tett a játéknak. Konzolok esetében ugyanis az egér kiesik, egyszerűsíten kellett. A készítők továbbfejlesztették az első részből már ismerős, itt pedig már erősen a *Deus Exre* emlékeztető pop-up (felugró) menürendszert: ha például egy frissiben elcsöndesített ellen fölé lépünk, rögtön választhatunk a menüből, hogy elvonszolni kívánjuk-e, netán elejtett fegyvertét tennénk el, vagy gyorsan megfosztanánk ruháitól, hogy inkognitóban lopakodhassunk tovább. Ez a – vitatott – mozzanat az egyik kedvencem: ahogy a jó 47-es egy rántással kirázza áldozatát ingből-gatyából, majd kis matatás után feláll új ruhájában, a régit pedig a földön hagyja – élére hajtva. Sokak szerint ez elég illúzióromboló, de ha arra gondolunk, mennyit vonna le a játékményből, hogy mindig megfelelő váltságú zakót keressünk magunknak (esetleg a 47-es sántikálna, ha kicsi lenne rá a cipő...), akkor még mindig jobb ez így. Az álruha pedig nagyon fontos, és már logikusabban is működik, mint az első részben. Ott azért elég vicces volt, ha esetleg elszabadult a pokol, és száz fegyveres rohant a nyomunk-

ban, elég volt egy eldugott fickóban felkapni valamelyik korábban hűvösre tett őr ruháját, és amint beömlöttek az ajtón a fegyveresek, már nézhetünk is rájuk nagy, ártatlan Pokémon-szemekkel. Azok értetlenül bukdácsoltak egy darabig, majd sarkon fordultak és elsétáltak. Akkor is, ha egy zárt szobába futottunk be... Most már jóval gyanakvóbbak az őrök, és elveve jól megnéznék bennünket. Ha kicsit is feszült a légkör (például fülest kaptak, hogy bérgyilkos várható – lesz ilyen) akkor a legkisebb provokációra is lőnek, legyünk bármilyen ruhában. Szintén nem mindegy, hogy futunk-e, vagy sétálunk: a sétáló ember sokkal kevésbé gyanús. Vannak persze helyek, ahol semmi értelme sincs álruhát húzni. Teljesen érthető, ha a jól megtermett, fehér bőrű és kopasz 47-es nem igazán tud beolvadni Indiában.

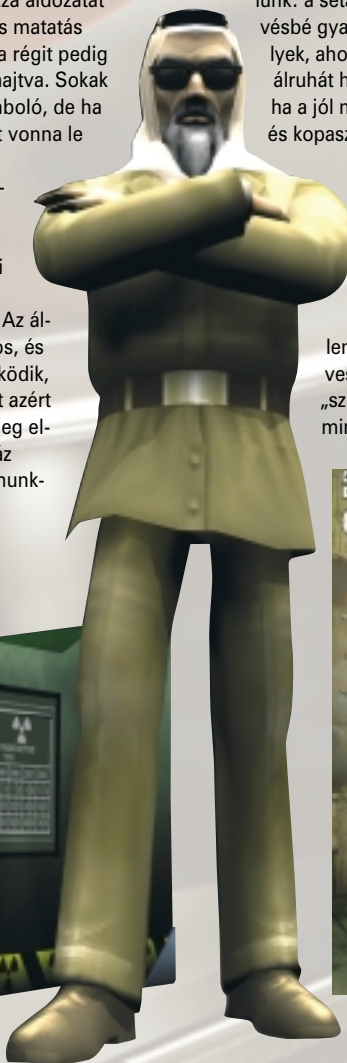
Röhejes is volna, ha egy turbánt és kun-kori orru papucsot öltve máris elvegyülhetnénk a járókelők között, és elég lenne a tökéletes megtévesztéshez, ha „száhibnak” szólítanánk minden katonát.



REJTŐZKODÓ ÉLETMÓD

Az előző részhez képest sokkal jobban ki lett tehát emelve, hogy mennyire tudtunk elrejtőzni, illetve mennyire válunk gyanúsak. Ezt egyébként a képernyő bal felső sarkában egy kis jelző mutatja is – érdemes odafigyelni rá. Az álruhán és a járáson kívül még rengeteg dologtól függ, hogy mitől szúrunk szemet a katonáknak. Az ugye evidens, hogy kezünkben fegyverrel néhez kimagyarázkodni, de a fegyvertől a járókelők is megriadnak, és rohannak árulni az első járórhoz. A pisztolyokat számlálatlanul tudjuk zsebünkbe sülyeszteni, de a nagyobb fegyverekből (mint például a mesterlövészpuska, amit most sajna nem lehet akatáskába csomagolni) csak egyet tarthatunk magunknál, és azt sem tudjuk elrejtetni. Ha megkímél szívesen válnánk meg tőle, akkor is van kiút: ilyenkor lopakodni kell. Van külön lopakodó üzemmód is, csak az a baj vele – ahogy a neten valaki elmésen megjegyezte: Hogy. Akkor. Körülbelül. Ilyen. Sebességgel. Haladunk. Így viszont legalább nem csapunk zajt, de akár kúszhatunk is. Persze. Ez. Sem. Gyorsabb.

A játékményt alapjaiban érintő változás még a kiváló irányíthatóság, ami ugye az előző rész egyik legkomolyabb buktatója volt. Most az égvilágon semmi gond nincs vele, hősünk sem áll bele a képbe (bár ritkán azért premier plánban be-bevillan világitó kopasz bucija), és külső nézetben még választhatunk is két kameranézet között (közelebb vagy távolabb). Végre FPS-be is válthatunk, ami ugyan nem tökéletes, de legalább használható. A külső nézetes mód persze mégiscsak megfelelőbb, mivel így jobban szemmel tarthatjuk a 47-



es mozgását, és nagyobb területet is látunk be. Van viszont, amikor elkerülhetetlen az FPS mód, például ha éjjellátó okulárét (nightvision) húzunk, és igazi, sötétben támadó lidércként kívánunk lecsapni prédánkra.

ARZENÁL A SUFNIBAN

Szintén újdonság, hogy nem kell a pályák között fegyvert-lőszert vásárolnunk, hanem azokat a fegyvereket, amiket egy-egy helyszínről hazaviszünk szuvenírnék, később már mindig megtalálhatjuk rejték helyünk falán, ahonnan új bevetésre indulva szabadon választhatunk. Ahogy egyre előrébb jutunk a játékban, szívet melengető érzés minden alkalommal egy pillantást vetni rá, amint lassan megteklik a fal, az összesen (kapaszkodni!) 32 különböző fegyverrel. Ezek közül néhányat (néhány igazán ütőset!) nem találunk a pályákon, csak bónuszként kaphatjuk meg, ha adott küldetéseket „Silent Assassin” minősítéssel végzünk el. (A hangtompítós Ballers például az első küldetés jutalma...) Ez is nagyon sokat dob a hangulaton: minden pálya végén kapunk egy összesítést a szokásos statisztikákból, emellett a lopakodás/agresszió arányáról, mindezeket összesítve pedig a program meghatározza „stílusunkat”. Nagyjából 30 különféle titulus létezik, de a leghízelgőbb mindenképpen a „Silent Assassin” – ezt úgy érhetjük el, ha szinte csak a célponttal végzünk, nem vesznek észre bennünket (egyszer sincs riadó), és nem használunk pisztolyt, csak fojtózsínort. (Kivéve a mesterlövész-küldetéseket, ott az „egy golyó” a cél!) Nem könnyű... Ha viszont mindenkit ledarálunk, ne lepődjünk meg, ha a végén keretben látjuk hogy „Mass Murderer” (tömeggyilkos), esetleg „Psychopath” (pszichopata).

HITMAN, A PROFI

Végig lehet zúzni úgy is a pályákat, hogy az ember Max Payne módjára berombol az ajtón, majd a két ezüst Magnummal jöhet a „ticsung-ticsung”: (remélem még érthető vagyok), mindenkit telepumpál

ólommal, és nincs probléma. (Apropó Max Payne: azért nem szabad elfelejteni, hogy a Hitman: Codename 47

még jóval a Max Payne előtt jelent meg, sőt, a készítők – szintén még a Max Payne előtt – kiadták hozzá a patchet is, amivel le lehetett lassítani az időt!) Lehet lopakodni is, egyenként intézve el csendben az örököt, hangtompítós Berettával, esetleg a brutális zongorahúrral (fojtózsínór) majd szépen elvoncsolni őket egy csendes kis zugba, ahol nincsenek láb alatt – és társaik sem látják meg őket. Ez utóbbi módszer már határozottan stílusosabb. De az igazi királyság az, ha alaposan tanulmányozzuk a térképet, kigondolunk magunknak egy támadási útvonalat és egy menekülési utat is, majd odaosonunk a célponthoz, végzünk vele, és angolosan távozunk a tett helyszínéről. Anélkül, hogy lelőnék bármilyen poént: még ennél is van jobb! És pontosan ez az, ahogy a Hitmant játszani kell ahhoz, hogy igazán élvezze az ember. Már az előző részben is nagyon klassz volt, hogy többféleképpen oldhattuk meg a küldetéseket. Itt is rajtunk áll, hogy miként használjuk ki a helyszín adta lehetőségeket. Lehet ez egy generátor, amit lecsapva nightvision-ben támadhatunk, vagy olyan elegáns megoldások, mint az étel megmérgezése: ha ez sikerül, célpontunk akkor kezd fulladozni, amikor mi már komótosan kigyalogoltunk a térképről – illedelmesen köszönve az öröknek.

Minden pálya elején, ahogy meglátjuk a rengeteg járórt, esetleg a dupla órséget a célpont körül, könnyen elbátortalanodhatunk, mondván, hogy ezt képtelenség megcsinálni. Bátorításul: minden pályát meg lehet csinálni úgy, hogy az ember akár pisztolyt sem ránt. (És most nem a vadállat M60-asra gondolok mint alternatív megoldásra.) Ez alól persze kivételt képeznek a mesterlövész-küldetések, de van, amikor ott sem feltétlenül kell a puskát használni, hanem... Higgyetek el, annyira elmondanám, de majd úgysis meglátjátok. (Nem rontom el a felfedezés örömét.)

GIGALOLI!

A Hitman esetében – a készítők pechjére – a MI minden hiányossága azonnal szemet szúr. És látszik ugyan, hogy rengeteget csiszolgatták, de mindenre ők sem gondolhattak. Az Invitation to a party nevű küldetésben mindenekelőtt meghívót kellett szerezniük, hogy beengedjenek a nagykövet fogadására. Egy éppen érkező VIP ideális célpontnak is tűnt, elaltattuk, felkaptuk a ruháját, elvettük a meghívóját, és így be is engedtek. De amint áldozatunk felébredt, hiába a szemérem és neveltetés, beindult a szkript: gatyában ugyan, de mégis bebállagott a nagykövetségre, és így próbált meg elvegyülni a pezsgőző előkelőségek között... sikerrel, mert valahogy senkinek sem szúrta szemet.

Akad még sok más furcsa helyzet is (például a Shogun Showdown küldetésben a teherautó alá gyalogoló, kilapított nindzsák miatt azonnal ránk kezdenek lőni az örök, vagy más-hol egy kínai(!) jakuza atlétikáját – mint álruhát – felöltve is el tudunk vegyülni...) de aki jóindulatú, az felfoghatja ezeket Easter Egnek ☺...

„PUTTY A FEJBE!” (EZ HANGTOMPÍTÓS PISZTOLY VOLT)

Összességében elmondható, hogy a folytatás minden tekintetben jobbra sikeredett, mint az első epizód. A grafika, a MI, az irányíthatóság... mindenben sokat csiszoltak a készítők. A mesterséges intelligencia ennél a programnál hihetetlenül sokat számít, mert egy ennyire „nyitott” környezetben sokkal inkább szemet szúr minden baki – ebből van elég, de összességében még így is „több mint jó”. Rengeteget számít, hogy sokkal inkább „élnek” a küldetések: most már menet közben is kommunikálnunk kell a központtal, fokozatosan például apróbb részletek derülnek ki, vagy amikor négy tábornokot nézünk mesterlövészpuskánk távcsövén át (közben hallatszik a 47-es ziháló lélegzetvétele), és idegesen várjuk, hogy kiderüljön végre, melyikük is a célszemély... A központ pedig szintén tanácstalan, és annyit tud csak, hogy „jobbkezes” – mi pedig várjuk hogy *nagyon gyorsan* előhasson még valamit az adatbázisból. Van olyan is, hogy egy célponttól az összes adatunk csupán egy hatéves korából származó fekete-fehér családi videó, és erről kell ráismernünk... Szóval meglepetés lesz majd bőven; akiben van némi „hidegvér” – ha értitek, mire gondolok – az nagyon fogja élvezni a Hitman 2: SA-t.

Mazur

HARDVER

■ Minimumkonfig.

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

■ Tesztkonfiguráció

PiIII 1 GHz,
256 MB RAM,
GeF4 MX440

■ Tapasztalatunk

„Simán futott 800x600-ban max. detail-en, FSAA-val... 1024x768-ban már ricegett. Nagyobb baj, hogy néha kifagy töltésnél (gyakran kell menteni – ha ha – de a mentés limitált...)”

ÉRTÉKELÉS

- kijavították a régi hibákat
- igazi „bérgyilkos” hangulat
- tökéletes soundtrack
- a MI lehetne jobb
- néha kicsit darabos a grafika

■ Grafika



■ Zene



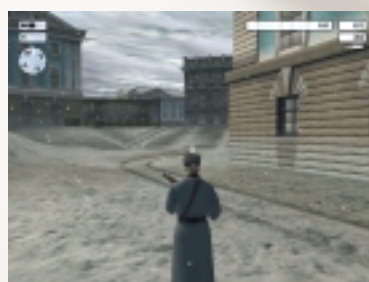
■ Hangok



■ Játszhatóság



90
százalék





VASAKARAT ÉS ACÉLIDEGEK

IRON STORM

■ KATEGÓRIA: FPS/TPS ■ KÖRNYEZET: alternatív 60-as évek ■ NEHÉZSÉG: frusztrálóan nehéz!!! ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

Belegondoltál már abba, milyen lenne a világ, ha 50 éve folyna a háború? Rommá lőtt pusztaságokon maréknyi embercsapatok feszülnének egymásnak elkeseredetten, reményvesztetten, a tehetetlen dühtől hajtva... Hangulatábrázolás terén az Iron Storm zseniális: játék közben én is pont ezeket éreztem!

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
4X Studios
- **KIADÓ**
Dream Catcher
- **WEBOLDAL**
www.dreamcatchergames.com
- **FORGALMAZÓ**
Dynamic Systems
- **MEGJELENÉS**
2002 nov. közepe

CHART

- **MoH: AA**
96%
- **RtCW**
95%
- **SoF 2**
88%
- **Project IGI**
72%
- **Iron Storm**
66%

Atavalyi ECTS-en az Iron Storm hatalmas hype-ot kapott. Egy lapon emlegették a show legjobbjai, hatalmas érdeklődés és várakozás övezte (emlékszem, Bad mennyire lelkesen beszélt róla – *ha meg is valósították volna, amit megígérték* @... – *Bad Sector*). Nagy szerepet játszott ebben a – főleg akkoriban – szupernek számító grafika, a sok-sok fegyver, az instant akció, az eredeti háttérsztori, és a lehetőség, hogy kedvünkre váltogathatunk TPS és FPS mód között. Ment is a vita a szerkesztőségben a tesztelést illetően, ám végül sikerült meggyőzőn mindenkit szerény személyem alkalmasságáról. Ezzel együtt viszont kezdetét vette „a” kálvária is: a sok-sok asztalcsapkodás és hajtépés, a töltőképernyők hosszas bámulása véres szemekkel, az apró idegrángások az arcomon és az ujjaimban, melyek azóta sem múltak el teljesen... Üdvözljük az Iron Storm elkeseredett, reményvesztett világában @!

NEM MINDIG A KEZDET A NEHÉZ

Hahh, pedig mennyire másképp indult! A játék elején pofás kis intró fogad, amely ha nem is Blizzard-minőségben, de tökéletesen megalapozza a fél évszázados háború tépázta, kissé techno-fantasy jellegű, alternatív 60-as évek hangulatát, amelyben a katonák kardjuk mellett gépkarabélyt hordanak, és a gőzgépek éppoly jól megférnek egymás mellett a harci helikopterekkel, mint a cirádás díszítésű vízhűtő gépfegyverek a lézerkeresőkkel. Az első helyszíneken meggyőződésként a grafikus motor elismerésre méltó képességeiről, sőt a hangok is teljesen rendben vannak... Akkor hol itt a baj? – kérdezhetnétek. Tulajdonképpen az első gyanús dolog a „tutorial” volt, amely kimerült a „ne ugorj le magas helyektől, hanem használd a létrát” mondatban az első küldetés elején. Ezután viszont már csóstól jöttek az olyan dolgok, amelyeket egyszerűen nem tudtam hová tenni!

EGY ÁTLAGOS NAP TÖRTÉNETE

Az első szín a fronton kialakított szövetséges lövészárorendszer. A feladat: bejutni az ellenséges vonalak mögé. Normál nehézségi fokozat. Kilépek a bázis biztonságot jelentő hidraulikus acélkapuin, mindenfelé puskaropogás, robbanások, fölötünk szövetséges helikopterek köröznek. Egy katona rohan oda hozzám lehúzott fejével, és közli, hogy meg kell tisztítanom a teret az ellenséges mesterlövészekről, különben társaival nem tudják elhagyni a lövészárkot. Mondandója végeztével másodmagával feláll, és – mintegy előbbi állítását bizonyítandó – elhagyja a lövészárkot. Tényleg lelövik. Ez nem járja, gondolom, előveszem távcsöves puskámat, hasra vágom magam, és elesett bajtársaim teteme felé kúszom – szigorúan fedezékben maradvam! Elfoglalom a tökéletes tüzelési pozíciót, az előbbi lövés irányába fordulok, és óvatosan kikémelek egy repedésen. Dörrenés, meghaltam. Ez mi?! Töltés... Katona jön, beszél, elrohan, meghal. Lehalsok, kúszok, kikémelek, meghalok.



Töltés... Katona jön, beszél... Eközben saját helikoptereim ott köröznek fejem fölött... Mindegy. Türelmes ember lévén, a fenti scriptet még jó párszor eljátszom, mire sikerül kiszúrnom, és leterítenem a galád ellent. OK, ez egy ilyen játék, itt figyelni kell! Távcsovemmel végigpásztázom hát a terepet, s mivel nem látok senki mást, nekivágok.

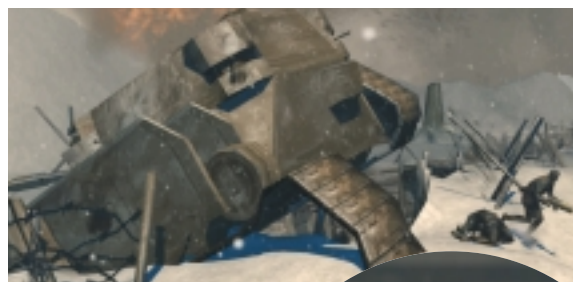
Alig teszek meg 30 métert, újabb orosz pillantok meg vállra akasztott (!) puskával masírozni (jók az idegei: háború idején így flangálni...). Beleeresztek vagy 20 golyót, mire meghal. Továbbmegyek, néhányszor meghalok, töltök, majd meghalok, ismét töltök, majd végre észreveszem, honnan lóttek, ölök, és továbbmegyek.

Nem sokkal később, jobbra tőlem úgy 10 méterre észreveszem, ahogy három ellenség kurporog egy kőrákás mögött, amint épp arra bámulnak meredten, amerről eredetileg érkeznem kellett volna, ha nem kerülök a „láthatatlan” támadók miatt. Betárazok, elkezdem lőni a hozzám legközelebb esőt, mire az felém fordul, majd úgy



a kezelőjét, akkor jobb, ha rögtön használatba is veszed, mert nem számít, hogy két perce irtottál ki minden létfórmát hétmérföldes körzetben, úgyis feltűnik majd egy kisebb hadosztály valahonnan, amelyet csak a géppuskafészek pusztító tűzerejével leszel képes megállítani.

Ezek után már érthető módon voltak dolgok, melyeken egyszerűen nem lepődtem meg. Ilyen volt az a többször előforduló eset, hogy a szűk folyosókon felém rohmozó katonákat egyszerűen hátra lőtték a második hullámban érkezők. (MI-hülyeségmeccs: Iron Storm – C&C Renegade: 1-0 Nehéz volt, de végül is győzedelmeskedtek az IS-fiúk... ☺ – Bad Sector) De ilyen volt az is, amikor egy telepített golyószóró segítségével megvédtem sarokba szorított bajtársaimat, és miután minden ellenfelet lekaszboltam, az egyik szövetséges baka gránátot húzott elő (talán nem tartotta igazságosnak, hogy nálunk mindenki életben maradt), és oldalvédjével karöltve felrobbantotta magát. Sőt, említhetném azt is, amikor egy



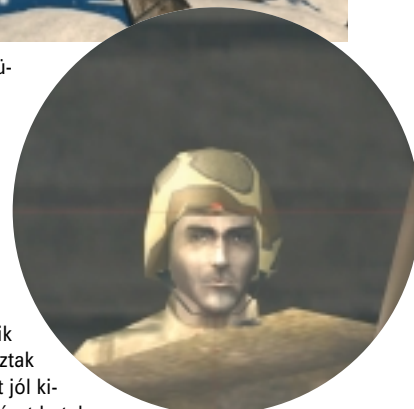
vumait illetően, de a felgyülemlett feszültséget valahogy ki kellett adnom magamból. Mindemellett pedig vannak erényei is a proginak, amelyek a fenti negatívumok nélkül esetleg túl jó színben tűntették volna föl ☺!

Itt van mindjárt a játék grandiózus mivolta: látszik rajta, hogy sokat foglalkoztak vele a fejlesztők. Egyrészt jól kidolgozták a világot, másrészt hatalmas bejárható tereppel szembesülünk minden pályán, melyek között nincs töltögetés, csak egy pillanatra áll meg a játék. Változatos terepviszonyok közepette kell komplex feladatokat végrehajtunk: a szétbombázott harcmezőktől kezdve bunkerrendszereken át egészen a romos városokig vagy egy száguldó vonat tetejéig nagyon sok hangulatos környezetben ténykedhetünk. Változatos az időjárás is (napos, ködös, esős, havas), és valamilyen szinten a játékmeneget ugyancsak feldobják apró ötletek: nemcsak sima kapcsolókeresés lesz a feladatunk, hanem néha gondolkodunk vagy ugrálnunk-ügyeskednünk is kell.

A fegyvereken kívül viszont nincs semmi más tárgy, amit használhatunk, nincsenek alternatív megoldások (ha nem azt csináljuk, amit a fejlesztők kitaláltak, akkor általában végünk van), abszolúte hiányzik az interaktivitás (a belső tereken asztalon és székeken kívül csak sörösuvegeket találni, de azok is golyóállóak), nincs kommunikáció baráttal / ellenséggel / NPC-kkel, ami még tovább személyteleníti a játékot. Azt pedig, hogy hányszor hatottam a környezetre és a játékmenegetre egy bizonyos szituáció megoldásával, egy kezemen meg tudnám számolni...

A játék két legnagyobb negatívuma mégis a hihetetlenül ostoba MI és az elképesztően irreális, idegesítően és frusztrálóan magas halálozási ráta. Aki ezeken felül tud emelkedni (nem könnyű, de nem is lehetetlen), az talán helyenként még kellemesen is szórakozhat majd az Iron Stormmal (ennél óvatossában nem tudtam fogalmazni ☺).

Boe



HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 450 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os 3D kártya
- **Tesztkonfiguráció**
PIV 1,6 GHz,
256 MB DDR,
GeF4 Ti4200
- **Tapasztalatunk**
„1024x768x32-ben négynél több ellenfél esetén közelharcban néha még ezen a konfigon is be-szagattott. Egyébként gond nélkül futott.”

ÉRTÉKELÉS

- érdekes világ
- nagy helyszínek
- komplex feladatok
- rettentő MI
- frusztráló játékmeneget
- nulla interaktivitás

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

66
százalék

„Nem számít, hogy két perce irtottál ki minden létfórmát hétmérföldes körzetben, úgyis feltűnik majd egy kisebb hadosztály valahonnan.”

10-15 golyó után összeesik. Társai ezalatt konok elkötelezettséggel kémlelik a horizontot, és nem értik, miért nem jön már az a „játékosnak” nevezett pixeltömlő, akit a programozók szerint mostanra már rég észre kellett volna venniük...

No comment...

GIGALOL!

A játék azon részeinél, ahol nem a hajamat téptem, egyszerűen csak röhögtem. Említett misszióban például, amikor a sok öldöklés után egy szűk alagútban végre bajtársakra leltem, azok nemes egyszerűséggel közölték velem, hogy bár ez az egyetlen visszavonulási útvonalam, ők ettől függetlenül berobbantják, és jobb lesz igyekezni, mert a végén még itt pusztulok én is. Kösz.

Másik kedvenceim a scriptelt események voltak, melyekből szintén akadt bőven: ha például meglátsz egy telepített géppuskafészeket, ami mögül valahogy kiszeded

nagy „gödör” miatt nem tudtam továbbhaladni, de a fejük fölött köröző helikoptert lelőve az – csodák csodája – pont bezuhant, így nyitva meg számunkra az utat. (Ezúton csókoltatom a designert.) Abszolút kedvenceim azonban mégis a robbanó kutyák lettek (nomen est omen: ha beléjük lősz, akkor felrobbannak!) melyeknél már tényleg úgy volt, hogy feladom a további küzdelmeket. Csak Trau mester hatására változtattam meg álláspontomat, aki felvilágosított, hogy a második világháborúban a szovjetek valóban használtak aknahordó kutyákat tankelhárítási célokra. (Az más kérdés, hogy itt elleneséges katonákkal keveredve, nagy tömegben látjuk őket viszont, amit így akár ki is lehet használni! Elég egy jól irányzott lövés a kutyára, és az egész szakasznak sanyí.)

LÁTTUNK MÁR ROSSZABBAT IS

Elnézést kell kérnem mindenkitől, ha kissé elragadtattam magam a program negatív-





CSALÁNBA NEM ÜT A MÉNKŰ

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

■ KATEGÓRIA: taktikai shooter ■ KÖRNYEZET: 2010 környéke ■ NEHÉZSÉG: nehéz, de állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

A világ 2010-re sem változott meg... Az egyik oldalon még mindig ott vannak a gonoszok, a másikon pedig ott a Ghost Recon. Az alakulat, amely bárhol és bármikor bevethető, gyors, precíz és hatékony. Egy lövés – egy halál, ahogy mondani szokták...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Red Storm
- KIADÓ
Ubi Soft
- WEBOLDAL
www.ghostrecon.com
- FORGALMAZÓ
N-Tec Kft.
- MEGJELENÉS
2002. nov. közepe

HARDVER

- Minimum konfiguráció
PII 450 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os videokártya

ÉRTÉKELÉS

- csiszolt grafika
- nagyon jó hangulat
- új küldetések
- helyenként extrém nehéz
- nehézkes irányítás
- nagyon kevés újdonság

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékosítás

82
százalék

Tom Clancy házi fejlesztőcsapata, a Red Storm Entertainment sosem jött zavarba, ha folytatások készítéséről volt szó. A rókabőrnyúzásnak új értelmet adó cég korábbi sikerjétségeihez hasonlóan (*Rainbow Six*, *Rouge Spear*) a GR esetében is elkezdte „csepegtetni” a kiegészítőket. Néhány hónapja Kelet-Afrikába dobtak át minket a *Desert Siege* segítségével, az Island Thunder pedig az immáron poszt-kommunista Kubát jelöli meg küldetésünk célterületként, ahol az ország deviáns erői az első szabad választásokat akarják megünnepelni sorozatos terroristatámadásokkal. Ugye Te sem akarod, hogy leálljon a banán-export, és az egekbe szökjön a szivar ára?

AMI A SZEMNEK S FŰLNEK KELLEMES...

Mivel a *Desert Siege* látványosan jót tett az alapjátéknak, bizakodva ültem le az Island Thunder elé is. Már a pusztaszerű tények is erre adtak okot: az öt új többjátékos pálya, a multiban használható 12 új fegyver és a két új játékmód mindenképp lelkesítő dolog, ám jelen helyzetünkben még ezeknél is izgalmasabb a nyolc új egyjátékos küldetés!

A tutorial és a kezelőfelület változatlan maradt a kiegészítő feltelepítése után, a kampány módban azonban megjelennek az IT küldetései is. Hat kiválasztott emberünket ugyanúgy három egységbe oszthatjuk be (Alpha, Bravo, Charlie), a kasztok is változatlanok (Rifleman, Support, Sniper és Demo), ám tulajdonságaik között már az első küldetés előtt szétoszthatunk öt pontot. Szükség is lesz rájuk, hiszen ellenfe-

ink még az alapjátékhoz képest is durvák, főleg magasabb nehézségi fokozaton... De erről kicsit később. Küldetéseinket pofás kis engine-mozik vezetik be, amelyek legfőképp a helyszínré érzékes viszontagságait taglalják. A látvány már itt is nagyon profi, a grafika azonban a küldetésekben teljesebben ki igazán. Érzésem szerint a motoron még a *Desert Siege*-hez képest is fejlesztettek a Red Storm-os srácok: a pálmák, a párs levegő, a ködbe vesző hegycsúcsok, a dús aljnövényzet nagyon jó kis karib-feelinget árasztanak, egészen addig, amíg mellettünk álló társunkba bele nem csapódnak az első lövedékek...

... AZ IDEGEINKET NAGYON MEGVISELI

Anno a GR egyik legnagyobb erőnyeként tartottuk számon, hogy az engine egyrészt mindent mozgat a pályán, másrészt jól

hanem a realitásérzetnek is odasz keményen: hogy jön ahhoz néhány pálinkától és dohánytól bűzlő mucsácsó, hogy 200 méterről egyesével szedegesse le magasan képzett embereimet egyszerű AK47-esével??? Embereink persze bújnak, ahogy tudnak, de a változatlanul nehézkes és puritán irányítási rendszer hibájából a gyors pozícióváltásokról vagy ellencsapásokról le kell mondanunk. Kihívás tehát lesz bőven, csak győzzük idegekkel!

NYÚLIK A RÉTES, DE AZÉRT MÉG FINOM!

Mindehhez a fanok azonban már hozzászokhattak, úgyhogy számukra nem ez a lényeges, hanem a sok új multis lehetőség, a turbósított grafika és MI, a jól felépített egyjátékos küldetések, melyek céljukat (mentsd meg, szerezd vissza, robbantsd fel, öld meg stb.), környezetüket, az időjá-

„...hogy jön ahhoz néhány pálinkától és dohánytól bűzlő mucsácsó, hogy 200 méterről egyesével szedegesse le magasan képzett embereimet???”

„tompítja” a távoli dolgokat, aminek köszönhetően nem lehetett egyszerűen körbekerülve kiszúrni az ellent. Az Island Thunderben ez azonban néha már visszafelé sül el: egyes helyzetekben csak többszöri próbálkozás és visszatöltés után tudtam rájönni, hogy *honnán* pusztítják ily hevesen embereimet. A rossziúk alig hibáznak, ami egy idő után nemcsak frusztráló,

rást, vagy akár a napszakokat tekintve is kellőképp változatosak, és legfőképp: nehezék! Bár rendelkezik a sorozat összes ismeret hibájával, az Island Thunder újabb kellemes (ám sokszor feszült) órákat tartogat számunkra. Rajongóknak kötelező, az újoncok viszont ne ezzel a darabbal kezdjék pályafutásukat!

Boe



**HIÁBA VESZEL ILYEN AUTÓKAT...
MEGSZÖKNEK...**

Megjelenés: 2002. november eleje

Megrendelhető az **Electronic Arts** kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az **ECOBIT Multimédia Kft.**-nél.
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu



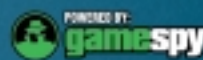
**NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2**

Szupergyors szörnyetegek! Lamborghini Murciélago, Porsche Carrera GT és Ferrari 360 Spider™...száguldásra születtek. Száguldj a forgalmas utakon váratlan körülmények között, lépj le a rendőrök elől! Ha lemeszelnek, akár 5-10 évet is ülhetsz! Vedd kezvedbe az irányítást a needforspeed.com oldalon!

PlayStation 2



PC CD-ROM



uk.ea.com

© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. The trademarks Lamborghini, Diablo 6.0 V12, Murciélago and all associated logos are used under license of Lamborghini Automobili S.p.A., Italy. General Motors™ trademarks are used under license to Electronic Arts Inc. Licensed from Dr. Ing. h.c.f. Porsche AG under certain Patents. Carrera GT is a Registered trademark of Dr. Ing. h.c.f. Porsche AG. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.™, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.



ASZFALTBETYÁROK

BANDITS: PHOENIX RISING

■ KATEGÓRIA: autós shoot-em-up ■ KÖRNYEZET: posztapokaliptikus ■ NEHÉZSÉG: változó ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban

Őrült és kegyetlen posztapokaliptikus világ, hatalmas kősvatagok, egymással élethalálharcot vívó felfegyverzett buggyk: a Bandits ugyan gátálatlanul és kicsit unalmasan nyúlja le a Mad Max-filmek sémáit, de a pörgős és dögös grafikájú autós akció gyorsan kárpótol a kliséhegyekért.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Grinn

■ KIADÓ
Pan Vision

■ WEBOLDAL
www.bandits-
thegame.com

■ FORGALMAZÓ
N/A

■ MEGJELÉNÉS
N/A

CD

DVD

WEB

Majdnem egy negyed évszázad telt el azóta, hogy Mel Gibson a filmvászon először szállt szembe a családját lemészárló, egyáltalán nem szelíd motorosokkal, hogy aztán véres bosszút állva, mindenkit kiirtva igazi legendává váljon. A Mad Max sorozat elképesztő sikert aratott, az ausztrál színész pedig gyorsan hollywoodi filmszillaggá vált. A filmekben Gibson mellett a főszerepet a nomád bandák és furcsán összetákolt járgányaik kapták, amelyekre különféle gépfegyvereket, ágyúkat és egyéb gyilkoló szerszámokat szereltek.

MAD REWDOLF ÉS FENNEC MAX

Felejtse el Gibsont, viszont őrizd meg a filmek atmoszféráját és az autós akciójeleneteket, öntsd PC-s játék formájába, és a Bandits: Phoenix Risingot kapod meg. Ez volt a receptje a svéd arcokból álló Grin („Vigyor”) csapatának, amely ki-

tűnő egyvelegét alkotta meg egy autós akció-szimulátornak, valamint egy külső nézetes shoot-em-upnak.

A játékban Fennecet és Rewdolfot (Rudolfnak ejtik), a Farkasfalka (Wolfpack) banda két vezetőjét irányíthatjuk. Életcéljuk rendkívül szimpatikus: lopj, amennyit tudsz, és élvezd az életet. (Napjaink politikusai remek Bandits-főszereplők lehetnének...) Persze ilyen életvitel mellett ebben a posztapokaliptikus világban túlélési esélyeik a nullához konvergálnak, ha nem tudnák megosztani a száguldás és az öldöklés feladatait: Fennec kitűnő vezető, Rewdolf pedig őstehetség a géppuska kezelésében. És szerencsére itt van a nyájas játékos is (ezek lennének mi), akinek húsz kősvatagos pályán kell keresztülszáguldoznia és kilövöldöznie magát, mielőtt a végkifejletre elérne. A sztori nem egy Mad Max (bár onnan lop ezerrel ☺), a két főszereplő párbeszédei viszont elég poénosak ahhoz, hogy a játék

hangulatát feljavítsák. Maguk a küldetések pedig egészen változatosak. Többek között különféle teherautó-konvojokat kell elrabolni, majd megvédenünk, miközben az ellenség buggyktól hemzsegő területén keresztül szállítjuk, máshol egy katonai osztaggal kell szöveteznünk és megvédeni az erődjüket az ellenjárműveinek rohamaitól, vagy épp ellenkezőleg, be kell törnünk az ellenséghez.

A missziók előtt láthatunk egy rövid átvezető jelenetet; ez nem érdemes átugrani, mert ebből derül ki, hogy mi a fenét is kell csinálnunk.

LÁBAT A GÁZPEDÁLRA, UJJAT A PUSKA RAVASZÁRA!

Ahhoz, hogy sikeresek legyünk, minden egyes küldetésnél majdnem az összes rosszarcúval végeznünk kell, ami persze szinte állandó lövöldözést jelent. Hála a nagyon egyszerű és logikus kezelőfelületnek, már a játék első részében villám-



CHART

- AquaNox 88%
- Bandits 84%
- Flying Heroes 80%
- Incoming Forces 72%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500,
128 MB RAM,
GeForce1
- **Tesztkonfiguráció**
AMD 1800+,
512 MB RAM,
ATI Radeon 9700
- **Tapasztalatunk**
„A játék sebessége a fenti konfiguráción kitűnő volt, de sajnos néhány fagyással találkoztam.”

ÉRTÉKELÉS

- kiváló járműfizika
- remek irányíthatóság
- kellemes grafika
- rosszul adagolt nehézség
- túlságosan leegyszerűsített sérülési modell
- a sztori elég nulla
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

84
százalék

gyorsan el fogjuk sajátítani az irányítást. Az egyik kezünkkel az egérrel forgathatjuk a kamerát (ennek mozgatása pedig elsőrangú!), a gombokkal oszthatjuk az igazságot gépfegyver- és gépágyúlövések formájában, a billentyűvel pedig kanyaroghatunk, és nyomhatjuk a gázt ezerrel. A bal felső sarokban lévő, elég funkcionális kis radaron láthatjuk, merre járnak aktuális szövetségeseink és a benzinünk, autónkra és főleg vérünkre szomjazó ellenség.

Minden egyes küldetés előtt felspecizhetjük kedvenc járgányunkat (az első néhány feladat után természetesen egyre több lesz belőlük), olyan fegyvert aggatva rá, amelyik a legjobban fekszik vérengző kis szívünknek. Eleinte persze soványka lesz a választék, de aztán később egyre többféle gyilkolóeszközt zsákmányolhatunk: géppuskák, gépágyúk, gránátvetők stb. Elvileg ugyan küldetésfüggő, hogy mit érdemes használni, de én végső soron majdnem mindig ugyanazzal töltöttem...

„Hőseink életcélja rendkívül szimpatikus: lopj, amennyit tudsz, és élvezd az életet.”

A fegyverekhez természetesen muníciót is kell szerezni (kivéve az elsődlegeshez, ehhez ugyanis végtelenített lőszer jár) – amortizálódott járművünket pedig felszedhető „pajzsokkal” pófozhatjuk helyre. Ezeket az ellenség felrobbant járműveiről is megszerezhetjük, de a pálya egyes félreeső helyein is hevernek. Az ellenség MI-ja általában véve egész jó: a ránk támadó járművek például öszszelviszra kanyarognak, és különféle ma-

nőverekkel próbálkoznak, hogy kikerüljék fegyvereink tüzét. Sajnos azért buta hibákkal is találkoztam ezen a téren: előfordult, hogy beragadtak valamilyen kisebb tereptárgy mögé, én pedig szép nyelmen lemeszároztam őket, anélkül hogy egyáltalán visszalöttek volna.

A szövetséges MI is hasonlóképpen brilirozik, illetve gyökerkedik: ha találkoznak a rosszarciúakkal, akkor remekül harcolnak, viszont ők is hajlamosak a legidétlenebb helyekre beszorulni!

A nehézségi szintet sajnos egy kicsit rosszul egyensúlyozták ki. Középső fokozaton nyomtam, és az első küldetések közül az egyik pokolian kemény volt, míg a későbbiek egy része nevétségesen könnyű.

„VIGYOROGJ VAZZ’, VÉGRE KIHASZNÁLJUK A KÁRTYÁD!”

A játék a Grin 3D motorját használja, amely végre-valahára tisztességesen kihasználja a legújabb 3D-s kártyák effektjeit is: pixel shading, bump

mapping, így a Gyutól kölcsönkapott ATI 9700-ason nagyon király látványban volt részem, mind a környezet, mind a járművek tekintetében. Talán a terepek egy kicsivel több poligont is elviselhettek volna, és hosszú távon unalmassá válik, hogy állandóan sziklasivatagot látunk magunk körül, de mondjuk az is igaz, hogy elég röhejes lett volna, ha például a dzsungelben száguldozunk ezekkel a kocsikkal.

Csalódást okozott még az is, hogy az autók nem roncsolódnak folyamatosan, hanem csak egyszerűen felrobbannak, amikor az „egészségügyi csík” elfogy, viszont némileg kárpótol ilyenkor a magasra repülő alkatrészek látványa. Ezzel pedig el is érkeztünk a játék legnagyobb erősségéhez: az autók fizikája elképesztően élethű, ahogy hajszálpontosan a terep formájának megfelelően mozognak, fordulnak, borulnak fel! Persze – akciójátékról és nem igazi szimulátorról lévén szó – azért a készítők néhány helyen „besegítettek” a vezetésbe: amikor például a hátra billen a járgány, akkor „máigikusan” ismét a kerekereire pattan. Érdemes még megemlíteni a játék zenéjét is, amelyet a készítők nagyon szimpatikus módon nem kódoltak le valamilyen idétn formátumba, hanem a számok mind MP3-ban vannak (a címükkel együtt!) úgyhogy szinte felszólítanak, hogy töljad be a winampodba, aztán hadd szóljon a muzax! Ezzel el is árultam a stílusukat: legtöbbször könnyed funky vagy kemény rock, tökéletesen igazodva a játék stílusához.

EGY MOSOLYNÁL TÖBBET IS ÉRDEMEK

Végső soron a Bandits lehetett volna egy kicsit kiforrottabb, legalábbis, ami a sztorit, a nehézségi szintet, a sérülésmodellt és talán egy kicsit a grafikát is illeti. Mégis, a kitűnő járműfizika és az akciódús játékmenet miatt egyértelműen kikerül a „fire and forget” típusú shoot-em-up köréből. Még olyanoknak is érdemes betölteni, akik nem a stílus feltétlen rajongói: garantáltan ellesznek veled egy ideig, mint a befőtt.

Bad Sector



RENDŐRNEK LENNI JÓ!

NFS: HOT PURSUIT 2

■KATEGÓRIA: arcade autóverseny ■KÖRNYEZET: valódi ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: néha

Száguldj, mint egy megszállott, loholj a téged üldöző rendőrök serege elől, és nyerd meg a futamot! Tényleg ennyire egyszerű lenne? Ne hidd... inkább próbáld ki!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
EA Games
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.needforspeed.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.
- MEGJELÉNÉS
2002. nov. 8.

CD

DVD

WEB

Az első szó jogán annyit mondanék: Végre! Nem, nem arra gondolok, hogy nyertem az ötös lottón (bár az se lenne rossz ☺), sajnos nem is a világbéke pillanatához érkezünk el, de végre egy újabb autós játék került a markomba. Már elég régóta vártam erre a pillanatra, hiszen a Need for Speed sorozat eddigi részei is remekül megállták a helyüket. Gyorsan tüzetesebb vizsgálat alá vontam a kérdéses játékot, hogy megtudjam, érdemes volt-e oly sokat várnom. Mivel egyelőre nem túl sok autós játék várja, hogy a kezem közé kerüljön (leszámitva néhány ígéretes hazai reménysugarat ☺), átadtam magam a luxus mámorító érzésének, aminek következtében a világ legezotikusabb autóinak volánja mögé ülhettem.

LÉGY, AMI LENNI TUDSZ!

Minden egyes Need for Speed játék megjelenése előtt teljesen beleéltem magam a vezetés élvezetében. Ennyi rész után belegondolva

azonban azt kell hogy mondjam, az érzés semmit sem változott. Tökéletes játékelmény, aprócska hibák – ezek a szavak jellemezhetnék legjobban az egész sorozatot. Szerencsére játékmódok tekintetében az aktuális rész is büszke lehet. Az első és talán legegyszerűbb módok az úgynevezett Quick

„Érdekes, nem is tudtam, hogy a rendőrség kifejlesztette a kilyukasztatlan gumit ☺...”

Race lehetőségek. Ezekben kezdetben csak néhány járgányt és pályát próbálhatunk ki, hiszen a többségük el van zárva előlünk. Ezeket úgy „kaparinthatjuk” meg, hogy a különféle bajnokságokkal nyomulunk. Minél jobb helyezést érünk el, annál több pénzünk lesz. Ennek segítségével pedig úgymond felvásárolhatjuk az autót, avagy a pályákat. Nézzük azért szépen sorba mindet: A Lap Knockout egyszerű kis kieséses verseny. Az nyer, aki elsőként halad át a célvonalon, a többiek mind kiesnek. A Tournamentben

több, egymást követő versenyben kell bizonyítanunk rátermettségünket. Nincs elveszve semmi, ha nem leszünk mindig elsők, hiszen a legvégső pontszám a mérvadó! A Free Run, ahogy a neve is mutatja, egyszerű kis szabad verseny, mindenféle tét nélkül. Ez a mód, a sokak által ismert Practice, vagyis

gyakorlás legújabb megvalósítása, ahol legfőképpen a kocsik mozgását és a pályákat tanulmányozhatjuk. A legérdekesebb mód szerintem véleményem szerint a Be the Cop! Ebben, ahogy az elnevezése is utal rá, mi magunk tölthetjük be a rend komoly óránek szerepét. Miután kiválasztottunk a nekünk legjobban tetsző rendőrautót (ami a miheztartás végett akár egy Lamborghini is lehet ☺ – *De jól megy a fakabátoknak az NFS világában!* © – *Bad Sector*), máris kezdődhet a küzdelem. A lassabb ellenfeleket könnyedén el le-



het csipni, azonban egy McLarenes sebességőrrel már nem olyan egyszerű elbánni. Ám nem kell csüggedni, hiszen több segítségünk is akad majd. Korlátozott számban hívhatunk erősítést, amely lehet egy másik rendőrautó, úttorlasz (melyben még szögesdrótot is leterítenek a segítőtársak), avagy egy igencsak erőteljes helikopter. Utóbbiban az nem tetszik, hogy amint eléri a követett objektumot, azonnal bombákat kezd szórni az égből, melyek akkor robbannak fel, amikor áthaladunk rajtuk. *(A készítőknél valószínűleg már a konzolos James Bond-játék fejlesztésén járt az agyuk, amikor ezt az ökörséget berakták ☹ – Bad Sector)* Ez csak azért idegesítő, mert mi is beleszaladhatunk... Persze amikor nem a Be the Cop módban játszunk, akkor a rendőröket bele lehet csalni egy-egy robbanásba ☹. Már elég sokat játszottam a Need for Speed játékokkal, ám egy eleddig még sosem látott érdekességet fedeztem fel benne. Ha a minket üldöző rendőrautó átmegy egy szögesdróton (amit ugyebár a kedves munkatársak fektettek az útra annak érdekében, hogy engem elkapjanak), semmi baja nem történik, és követ minket,

mintha mi sem történt volna... Érdekes, nem is tudtam, hogy a rendőség kifejlesztette a kilyukasztatatlan gumit ☹.

IDEJE VÁLTANI... JÁTSZUNK HÁLÓBAN!

Ha már úgy érzed, hogy minden pályát ismersz, és az összes autó irányítása a kisujjaddban van, máris érdemes ellátogatni egy hálópartira. Multiplayerben mégiscsak jobb nyomulni a többiekkel, mint a nem kevészer esetlen, valóban mesterséges (és nem élethű) intelligenciával ellátott gépi ellenfelek hibái között versengeni. Szerencsére nemcsak helyi hálóban összekötött gépek egész garmadájával játszhatunk, hanem az internetre csatlakozva, a több száz szerver valamelyikén is! Biztos találunk majd olyan ellenfelet, akiről kezdetben azt hisszük, hogy egyszerűen legyőzhetetlen. Sajnos azonban ahhoz, hogy ezzel a játékkal nyomulhass a neten, nem lesz elegendő a szimpla kis modemes kapcsolat. Valamilyen oknál fogva nem sikerült tökéletesre a netes kód ☹. Azért van még remény, hiszen a fejlesztők elmondása szerint már készülget az első javítás, mely

NEED FOR SPEED-TÖRTÉNELEM

Biztosan sokan ismerik az NFS-történelmet, de meg vagyok arról győződve, hogy vannak, akik még nem. Csak gyors áttekintésképpen megemlíteném az eddigi részeket. Még amolyan számítógépes „őskorban” éltünk, amikor még úgymond könnyebb volt jobb játékot csinálni (hiszen voltak tökéletes ötletek, és egyre szebbek is lettek az alkotások). Megjelent az első rész, mely akkoriban messze a legjobb autós játékká nőtte ki magát. Ezt követte egy gyors kiegészítés, melyben újabb autók és pályák voltak. Kicsit hosszabb szünet után érkezett meg a második rész; ez már nem aratott osztatlan sikert. Ezt szintén egy SE változat követte, újabb pályákkal és autókkal. Ez után következett a nagy áttörés, hiszen a harmadik részben teljesen új és remek ötletek jelentek meg (például a rendőrös üldözés). Ez volt a Hot Pursuit, amelynek most élvezhetjük a legújabb kiadását ☹. Ezután lépett színre a negyedik rész a High Stakes „személyében”, majd végül ezt követte a Porsche Unleashed. Utóbbi után még lehetett volna egy folytatás (a Need for Speed: Motor City Online, de erről levették a megtisztelő NFS nevet).



főként a több-játékos módokra összpontosít majd (ezzel azonban lehet egy kis gubanc, hiszen a céget – amely ezt a játékot fejlesztették – az elmúlt hetekben különösebb indoklás nélkül bezárta az Electronic Arts).

AZ ÉREM POROSABBÍK OLDALA...

Már oly sok szépet és jót hallhattatok a játékról, ám rossz szokásomhoz híven elárulom, hogy milyen momentumok nem jöttek be... Talán legszembetűnőbb probléma, hogy a játék teljes mértékben egy konzolos átirat. Ez elsősre a menük szerkezetében, felépítésében és funkcionalitásában látszik meg. Nem mondható, hogy csúnya a menü, de a lehető legjobban leegyszerűsítették. Szerintem azonban kicsit elszámolták magukat a fejlesztők, mert túl sokáig kell keresgélni, mire valaki megtalálja, mondjuk, az irányítások menüt. A következő nagy hiba, hogy az autókról csupán minimális mennyiségű adatot lehet megtudni, nem tá-

CHART

- NFS: Porsche 2000
91%
- NFS: Hot Pursuit
89%
- NFS: Hot Pursuit 2
86%
- NFS: High Stakes
86%

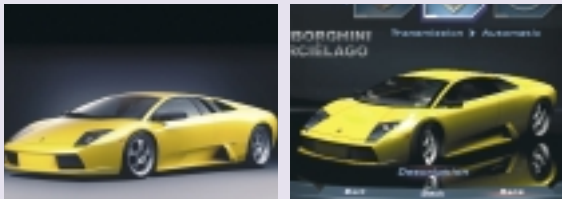
RENDŐRSZOKÁSOK A NAGYVILÁGBAN!

A Need for Speed legújabb része ugyan nem teljes mértékben Amerikában játszódik, de azért nem árt, ha tudtok néhány dolgot a nagyvilági rendőrszokásokról! Amennyiben van szerencsétek eljutni valahova külföldre (kiváltképp a tengerentúltra), jobb, ha tudjátok, hogy egy rendőri igazoltatás kicsit másképp zajlik, mint nálunk. Ha az a „megtiszteltetés” ért, hogy egy igazi sheriff kívánja megvizsgálni az aurátat ☹, és leállít az út szélére, még csak véletlenül se próbálj meg kiszállni az autóból! Csak annyit kell tenned, hogy mereven ülsz a kocsiban, két kézzel markolod a kormánykereket. Ugyanez a feladata a többi utasnak – mármint nem a kormány szorongatása ☹ –, hanem mondjuk az előtte lévő fix objektum megragadása. Szegény Gyu járt már úgy, hogy kiszállt az autójából (éppen az E3-ra igyekezve), és a rendőr azt hitte, támadásba lendül (persze máris nyúlt a fegyverhez, és... de a többit majd elmondja Gyu, ha akarja ☹). *(Állítólag Gyuval azóta Quentin Tarantino filmet forgat az E3-as kalandjairól „Csak kiszálllok és lövök” címmel ☹... – Bad Sector)*



NEM CSALÁS, NEM ÁMÍTÁS

Mint ahogy a cikkben is említettem, szinte teljesen elképesztő a játékban szereplő autók kidolgozása (leszámítva a forgalom sívár valójában közlekedő Miss Daisyk verdáját ☺). Minthogy Need for Speed játékról van szó, joggal elvárhattuk, hogy megint valami igencsak ütős dolgot alkossanak a fejlesztők, de szerintem ezúttal mégis felülmúlták magukat. Igaz, minden éremnek két oldala van: a részletesség csupán csak a külcsínben mutatkozik meg, de abban legalább tisztességesen. Kicsit lejjebb megszemlélhettek egy tipikus példát! Egyik kedvenc autóm, a Lamborghini Murcialago valódi (*balra*) és a játék közbeni (*jobbira*) modelljét szemlélhettek meg. Szerintem a kép magáért beszél. Ugyan van még mit javítani, de az tény, hogy ez a minőség messze a legjobb, amit NFS-ben eddig láthattunk.



...rul élénk az a bőség és részletesség, amit eddig megszokhattunk. Hiányoltam továbbá azt a bizonyos összehasonlítási lehetőséget, melyben két autó fontosabb képességeit vethettük össze.

Miután kihevertem a menü okozta csalódottságot, hatalmába kerített a következő megdöbbenés. Játék közben ugyanis nem találtam meg a műszerfalas nézetet, amely szerintem alapkövetelmény napjaink autós játékaiban. Először azt hittem, hogy egy korabeli grafikus hiba bukkant elő megint (a Voodoo 2-es kártyák esetében nem jött elő egy bizonyos driver feltelepítése előtt a műszerfal, de rá kellett ébrednem, hogy ez kimaradt a játékból. Nagyon sajnáltam, mert kedvenc nézetem volt a belső (amikor is az esőcseppek zavarják a látási viszonyokat, vagy a felroppanó kódarabkák megrepesztik a szélvédőt).

Megszokás kérdése ugyan, ám az első néhány próbálkozásra igencsak nehézkesen tudtam irányítani a járgányokat. Eleddig nem túl sokszor volt szerencsém ahhoz,

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 600MHz
128MB RAM
2. Generációs grafikusártya
- **Tesztkonfiguráció**
AMD 1.2 GHz,
512 MB RAM,
GeForce 4
- **Tapasztalatunk**
„Ahhoz, hogy egy gyengébb gépen jól fusson, igen erőteljesen le kell butítani a grafikát!”

ÉRTÉKELÉS

- szép grafika
- elég jó játékelmény
- túl sok konzolos elem
- buta ellenfelek

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

86
százalék



...hogy egy Ferrari, egy BMW Z8 vagy bármely más egzotikus autó volánja mögé üljek, mindazonáltal meg vagyok győződve arról, hogy a valóságban nem ennyire csúszósak az utak... Sajnos ezt a problémát az arcade játék mivoltában kell keresni. A játék fizikája nem tökéletes, de azért látszik, hogy foglalkoztak vele a készítők (vagyis a nehezebb autók valóban kevésbé gyorsulnak).

JÓ LESZ EZ TÉLIRE!

A cikk befejezésének pillanatáig már majdnem sikerült teljesen végigvinnem a játékot, és még mindig nem érzem úgy, hogy unalmas lenne a Need for Speed: Hot Pursuit 2. Voltam már rendőr, egyszerű úttorlasz, száguldozó sebességmániákus, és amolyan „tízrel megyek az utakon, és mindenkit elengedek” stílusú öregember is ☺. Bármit tettem is, azért tettem, mert így tartotta kedvem. Ezért szeretem annyira az autós játékokat. Nincs bennük erőszak (hiszen ha 200-zal neki is megyek egy busznak, akkor sem halnak meg emberek, és nem fröcsög a vér mindenféle), és mindenféle felelősség nélkül rongálhatom a világ legkülönlegesebb autóit. Úgy gondolom azért, hogy a játék

minden jó és nem kevés rossz tulajdonságát összevetve sem csalódtam benne, bár igaz, hogy még lehetett volna mit fejleszteni rajta. Ez egy tökéletes arcade játék, semmi több. Ezúttal nem az volt a cél, hogy egy hibátlan szimulátort készítsenek a fejlesztők, hanem, hogy a bőség zavarával nyugózzanak le. Szerencsére ismét gondoltak a jövőre is, hiszen a játékba ismét tehetünk különféle kiegészítéseket. Máris megjelentek az első extra autók, de biztos vagyok abban, hogy hamarosan megérkeznek majd az újabb pályák és más meglepetések is. Ha szeretted a Need for Speed sorozatot, biztosan tetszeni fog ez is (ha egy kicsit más is, mint a korábbi részek). Amennyiben még nem volt szerencséd egyik epizóddhoz sem, mindenképpen próbáld ki, és amint teheted, szerezd be a korábbiakat is. Érdemes átélni az egész NFS-történelmet, hiszen tökéletesen végigkövethető a fejlődés az egyes részekben – ha nem is kronológiai sorrendben. Én azt mondom, hogy a legjobb a *Porsche 2000* volt, és ezt követi a harmadik rész, valamint ennek legújabb megvalósítása, a jelen cikkünkben tárgyalt Hot Pursuit 2!

ZeroCool

MIÉRT IS NEM TÖRNEK A JÁRGÁNYOK?

Nos, ezt a kérdést bátran feltehetjük, ám sajna nincs mindenki tisztában ennek a súlyával. Azt szerintem már számtalanszor tapasztalhattuk: ha egy kicsit szabadon engedjük a programozók fantáziáját, bizony bármit képesek megalkotni. Ez minden autós játéknál így van, vagyis rendelkeznek annyi tudással, hogy a törési modellt is megalkossák. Sajnos azonban ott van az a bizonyos faktor, aminek köszönhetően a programozók tehetetlené válnak. Vagyis a gyönyörűséges autók gyártói nem engedélyezik, hogy a mesterművek összetörjenek. Egy igencsak mondvascinált indokkal teszik ezt... Nem szeretnék, ha a potenciális vásárló a játékban meglátná miként tündököl (példának okáért) egy porrátört Ferrari, Mercedes, BMW vagy akármi. Vannak persze kivételek, de a nagy többség kérelhetetlen.



Volt már ugyan olyan NFS rész, amiben minden egzotikus csodamasina törhető volt, azonban akkor azért kaptak milder engedélyt, mert az autók kidolgozása nem volt teljesen tökéletes (ellentétben azzal, amit az NFS:HP2-ben megcsodálhatunk ☺).

Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy némileg rongálhatjuk az autót, de érdemi kárt nem tehetünk benne (és mindehhez maximumgrafikára kell állítani a játékot!)



MOTOROLA
intelligence everywhere™

PARTYMOTO



motorola
T191

27 csengőhang
Animált képzenekek
Pilleesély: 99 g
Party-tartozékok
Új játékok

www.motorola.hu
Információs vonal: 06-40-200-800



A TÁVOLBAN EGY FEHÉR VITORLA ZELENGORM – THE GREAT SHIP

■KATEGÓRIA: interaktív mozi ■KÖRNYEZET: fantasy ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

A skandinávok köztudomásúlag makacs egy népség. Ez nemcsak a fél világot behajózó és megerőszkoló vikingekről mondható el, hanem az őseiknél jóval sikertelenebb és virtuálisabb hódító körutakra induló számítógépesjáték-programozókról is.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Moloto
- KIADÓ
Federation X
- WEBOLDAL
www.zelenhgorm.com
- FORGALMAZÓ
még nincs
- MEGJELENÉS
N/A

Amikor pár éve felröppentek a Zelenhgormmal kapcsolatos első hírek, eléggé hihetetlennek tűnt, hogy valaha is lesz valami a projektből, és hogy egyáltalán vannak még olyan emberek a világon, néhány kétméteres szőke vikingivadékon, valamint hozzám hasonló begyepesedett kalandjátékoson kívül, akiket 2002-ben még felvillanyozhat egy ilyen infó. Molotóké makacssága azonban meghozta a gyümölcsét: elkészült a trilógia első epizódja.

NEM CSAK A JOBBKEZESEKÉ A VILÁG

A játék háttértörténetét alkotó mítosz, melyen Ursula K. leGuin világhírű Earthsea trilógiájának hatását érzem, kicsit talán túlbonyolított, mégis üdítően hat a sok fantáziátlan klisésztori mellett. Zelenhgorm, az az „Kék Hold földjének” őslakosait a legendák homályba vesző múltjában egy idegen világból érkező nép igázta le, amely hat különös erejű mágikus tárgy birtokába jutott a rasszista felhangoktól cseppet sem mentes honfoglaló hadműveletnek köszönhetően. A „regália” nevű varázstárgyakat hat törzs között osztották szét: a tudomány és mágia harmonikus erejét biztosító eszközöket szigorú feltételek között őrizték a mágusok, akik varázslatos génjeiknek köszönhetően egytől egyig balkezesek voltak. A regáliák egyike, me-

lyet egy szent forrás közelében találtak, különös kaput nyitott az óceánok mélyén lakozó testetlen, mágikus kreatúrák világa felé: a varázserejű „vízi nép” új aranykort hozott Zelenhgorm földjére. A reakciós papság azonban féltékeny lett az egyre nagyobb hatalmat szerző varázslókra, és az ellenségeskedés idővel háborúhoz, valamint Zelenhgorm harmóniájának széteséséhez vezetett.

Itt lép be a képbe a játék főhőse, Arikk Vaheirr, aki a háború után sok évszázaddal született egy békés kis halászfaluban. Főhősünket a legkevésbé sem izgatja, hogy társaitól eltérően balkezes, és emiatt a falu fekete báránya: tökéletesen kielégíti az a tudat, hogy délelőttönként a nagyanyjának segíthet a kapálásban és a szilvaszüre-

batyut köt a hátára, és hamarosan rájön: ő az ősi mágusok egyenes ági leszármazottja, azaz afféle kiválasztott, és ebbéli minőségében nem kisebb feladat vár rá, mint hogy megtalálja az évszázadokkal ezelőtt elveszett regáliákat, és ezzel helyreállítsa Zelenhgorm elveszett harmóniáját.

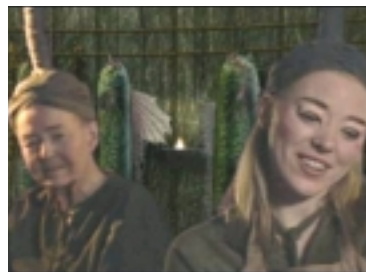
MEGHALT AZ INTERAKTÍV MOZI, ÉLJEN AZ INTERAKTÍV MOZI!

A játék különlegessége, hogy habár a *Mysthez* hasonlóan szubjektív nézőpontú festett, ill. renderelt háttereket használ, ebben a környezetben élő szereplők jelennek meg: az első részben kerekén 149 színész volt hivatott életre kelteni Zelenhgorm világát! A játék mindemellett rengeteg hosszabb-rövidebb FMV filmbe-

„Kacérkodó nők, unatkozó árusok, részeges koldusok, kíváncsi gyerekek, bizalmatlan öregek, marcona katonák népesítik be a kis falut.”

telésben. Egyik reggel azonban fura dolog történik: hősünk kertje mellett egy gigászi kísértethajó horgonyoz le, és ezzel egyidejűleg életre kel a tengeri sziklákon álló, ősi babonákkal övezett világítótorony. Arikk igazi bűnbakká válik: bármerre jár, gúnyos megjegyzések, átkok, gyűlölködő tekintetek, rozsdás kalodák várják őt. A kitaszított

tétet tartalmaz, és a helyváltoztatásnál is „bemozdul” a kép, azaz nem a *Myst*-féle statikus helyszínek váltakoznak. Az FMV technikának azonban sajnos megvannak a hátulütői: míg az állóképeken a táj teljesen mozdulatlan (a víz pl. úgy néz ki, mint valami polietilén tenger) – addig a mozgás során csúnyán elmosódik a kép, az ani-



mált részek és állóképek közti cenzúrát pedig apró, mégis idegesítő ugrás jelzi. A kilencvenes évek elején felvirágzó interaktív mozi legnagyobb hibája kétségtelenül a pocské dramaturgia és a szörnyű színészvezetés volt. A cégeknek nem volt pénzük sem megfelelő számú, sem pedig megfelelő színvonalú színészre, ezért általában a szerepüket nevetségesen túl- vagy aluljátósító B kategóriás alakokkal dolgoztak. A Zelenhgorm esetében szerencsére sokkal jobb a helyzet: egyrészt jóval árnyaltabbak a karakterek (kacérkodó nő, unatkozó árusok, részeges koldusok, kíváncsi gyerekek, bizalmatlan öregek, marcona katonák népesítik be a falut, a démoni képességekkel rendelkező vásári komédiás alakítása pedig egészen egyedülálló, talán a legjobb, amit valaha láttam számítógépes játékban), másrészt a figurák sokkal természetesebben mozognak a festett világban, nem feszélyezi őket az a tudat, hogy üres háterek előtt kellett eljátszani a szerepüket. Persze sajnos a Zelenhgorm sem mentes a színészi hibáktól: úgy tűnik, néhány szerepre haverok ugrottak be, akik bárgyú mosollyal, idéltlen makogással vagy éppen erőltetett jópofisággal játszanak. Ezen nem segít a szereplők arcát centiméter és vastagságban borító smink és a programozók barátnőinek szabás-varrás tankönyveiből kikérülő kosztümärzenál sem. Sajnos a legidétlenebb figura talán maga a főhős, aki attól való félelmében, hogy túlszpiálja szerepét, idegesítő visszafogottsággal játszik: szögletes mozdulatokkal ténferog a helyszínek között, faarccal szemléli önmaga kivégzését. Még szerencse, hogy csak viszonylag ritkán látjuk a játékban. Fura módon azonban ezek a hibák sem tudják elvenni a Zelenhgorm varázsát,

annyira magával ragadó a játék leginkább talán a skandináv népmeséket idéző hangulata. A Zelenhgorm legnagyobb erőssége talán az átvezető mozik rendkívül nagy száma és azok expresszív ereje.

A skandinávok a némafilm és kor-szak óta vonzódnak a víziószerű jelenetekhez, és ezek ábrázolásában a Zelenhgorm is remekel: a főhős álmjai, nyomasztó látomásai



a Sibelius muzsikáit idéző rövid, mégis sodró erejű szimfonikus zenei betétekkel egészen különleges atmoszférát teremtenek.

GYÖNGYHALÁSZOK, HALÁSZOK...

A játék irányítása végtelenül egyszerű. Az egyes helyszíneken 360 fokban foroghatunk, a fontos tárgyakat a kurzor halvány villogása jelzi. A jobb egér gombbal aktíválható inventoryban kombinálhatjuk a tárgyakat, és szerencsére a párbeszéd is választható. Külön érdekesség, hogy idővel egy vázlatkönyvet találunk, ahová rajzokat készíthetünk a fontosnak tűnő helyszínekről, tárgyakról. A játékmenet tovább színesíti az akcióbetétek: a felhelt katonákkal pl. megküzdehetünk, igaz, a győzelem néha azzal jár, hogy halálra ítélnék minket, és a tengerfenéken végezzük egy nagy kővel a nyakunkban.

A Zelenhgorm talán az első olyan interaktív mozi, ahol az interaktivitást tényleg komolyan vették az alkotók, és ennek köszönhetően rengeteg kis – az előrejutást nem feltétlenül segítő – mellékező dúsítja a játékmenetet, ezáltal a program

rendkívül életszerűvé válik. Ha sokat „rendetlenkedünk” (pl. belekötünk a polgárokba vagy a katonákba) kalodába zárnak minket, ahol gúnyos megjegyzések és rohad gyümölcsök repennek felénk. Ha nem fizetünk a kocsmában, a kidobók felnyalabolnak, majd kihajítanak minket: ilyenkor szubjektív szemszögből láthatjuk, ahogy legurulunk a lépcsőn. Ha túliszszuk magunkat, nem kevésbé ötletes grafikai gag vár ránk. Ha ked-

vünk szottyan némi szerencsejátékra, Fortuna istenasszony kegyeibe ajánlhatjuk magunkat. Ha fogytán a zelenhgormi fizetőszövegként funkcionáló igazgyöngy: uszgyi, vár ránk a tengeremély, ahol kagylók héjaait fészegtetve gyűjthetjük be a vizek kincseit. Ilyenkor kb. egy perc áll a rendelkezésünkre, levegőnk fogyását felerősödő szívdobogás hangja jelzi.

ROBBAN-E A MOLOTO(V)-KOKTÉL?

Mindent egybevetve, a Zelenhgorm nem mentes ugyan néhány tipikus interaktív mozi-betegségtől, a játék mégis merész és meglepő vállalkozás a műfaj újjáélesztésére: báját az anakronizmus és a forradalmi ötletek fura ötvözetete adja. A svéd koktél robbanni nem fog ugyan, arra azonban nagyszerű bizonyíték, hogy az interaktív moziban még rengeteg kihasználatlan lehetőség rejlik. Bízunk abban, hogy a program sikere vagy a legendás skandináv macacsság meghozza a gyümölcsöt, és a műfaj, ha csak pár hasonló kísérlet erejéig is, de feléled hamvaiból.

Berr

CHART

- Gabriel Knight 3 92%
- Blade Runner 85%
- Largo Winch 81%
- Zelenhgrom 77%

HARDVER

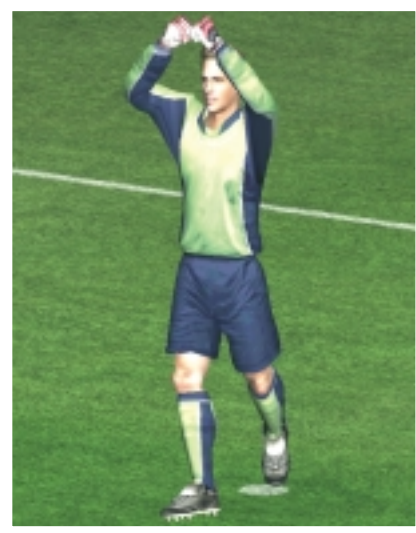
- **Minimumkonfig.**
P11 300 MHz,
64 MB RAM
- **Tesztkonfiguráció**
P111 800 MHz,
128 MB RAM,
GeForce2 GTS
- **Tapasztalatunk**
„Nem kellett hozzá 3D-s kártya, gyorsan futott gond nélkül.”

ÉRTÉKELÉS

- különleges hangulat és képi világ
- rengeteg apró vizuális gag
- jó fejtörők
- nagyfokú interaktivitás
- helyenként pocskék színészi játék
- nehéz navigálás
- lehetett volna még csiszolni a grafikán

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

77
százalék



ITT VAN A FIFA, ITT VAN ÚJRA FIFA 2003

■ KATEGÓRIA: fociprogram ■ KÖRNYEZET: valódi csapatok ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: inkább abba se hagyom

A világ futballja hihetetlen módon fejlődik. Ma már finn, angolai, guatemalai játékosok játszanak együtt egy angol klubban, s bár egymás nyelvét nem, de a fociét mindnyájan nagyon jól beszélik. Ami azonban ezenkívül is közös: a FIFA 2003-ban mind sokkal jobbak lettek!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Electronic Arts
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.fifa2003.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.
- MEGJELÉNÉS
2002. nov. közepe

CD

DVD

WEB

Vegyünk egy lassan kifulladásban levő sorozatot. Ez a sorozat PC-n évek óta a legjobb, ahogy azonban az idő múltott, úgy lett egyre nehezebb, s úgy kezdett el egy picit hasonlítani a focihoz. Elmúltak bizony a régi szép (?) idők, amikor a FIFA 97-ben félpályáról lehetett gólt lőni, vagy bele lehetett ugrani a kapuskirúgásba. Sajnos a fejlődés azzal is járt, hogy bár egyre látványosabb lett a FIFA, egyre inkább arcade feeling szállt belőle, magyarul: a játékosok mozdulatai, a motion-capture egyre zseniálisabbak lettek, a játék látványvilága mindent felülmúlt ugyan, ám a valódi focihoz nem sok köze volt a rendszernek akkor sem, ha a füves pályán kétszer 11 vektormanus szaladgált. Nemzetközi szintéren, s főleg a konzolok világában, a versenytársak nagyon beerősítettek, így a világ a FIFA sorozat válságáról kezdett beszélni. Így változtatni kellett!

MAGYAR BAJNOKI SZÍNVONAL

Aki azt hiszi, hogy a FIFA 2003-ban minden passz pontos lesz, az csalódni fog. Ugyanis minden megváltozott: nincs többé passzerősség, nincs több jelző, hova és miként adhatjuk tovább a labdát: maga a mesterséges intelligencia dönti el, melyik játékos felé fogunk passzolni, és hogyan. No persze, amerre állunk, arrafelé keres megfelelő játékost, illetve figyelembe veszi, ki van jobb pozícióban. Ezt azonban a védelem is tudja, így számtalanszor előfordul a magyar bajnokságokon közismert jelenet: a két csapat a középpályán passzolgat, s ha valamelyik elveszíti a labdát, a következő passzal visszaadja. Ezáltal a játék realitásszintje rengeteget nőtt! Ugyanez igaz a sprintekre: vége annak a régi módszernek, hogy lesprintelünk bárkit: a hátvédek is begyorsítanak, és helyezkedésüket kihasználva akadályoznak a gyors ütemű előrehaladásban. Tegyük

azért hozzá, hogy a labda átvételek megnyomva a gyorsítást könnyen lépéselőnybe kerülhetünk: ilyenkor sok mindent tehetünk, ami jól jöhet. Például passzoljunk a szélre, hogy a közepén kitérő csatár üresre fusson. Egy dolog a lényeg: ha nagyon közel van a védő, akkor szinte biztos, hogy szerelni fog. Ezt ne várjuk meg.

Ó A CSELKIRÁLY, ÓÓÓ, A CSELKIRÁLY!

Minő csalódás: az igazán cselezős, pengés játékosok időszaka lejárt: nyomhattam én a tesztpéldányban a cselezés gombot, maximum azt értem el vele, hogy jól leszereljenek, amíg próbálkozom. Bár néhány egyszerű mozdulatot megpróbált a játékos, de bizony ez is eléggé Borsodi Ligaszagú volt. Viszont és ellenben igen jól használható lett a hirtelen irányváltás, ugyanis megszűnt a FIFA régi rákfeneje, a lábhoz ragasztott labda, így egy hirtelen



ütem- és irányváltoztatással ki lehet billenteni a védőt a helyéből, és akkor megnyomva a gyorsítást, máris mi vagyunk jobb helyzetben. (Valljuk be, a cselezés egyébként sem volt jó semmire a látványon kívül – kivéve, ha a kapus mellett lehetett elhúzni a labdát, ami ugye fíling a javából). Tehát a cselezés most inkább lendület- és irányváltás kérdése, hihetetlenül össze lehet zavarni a mesterséges intelligenciát váratlan húzásokkal. A nagyobb baj csak az, hogy magunkat is. No persze ez önmagában nem gond, csak hát ezt a sportot ugye gólrá játsszák, nem öszszeszevárára.

PONTOS LABDALEVÉTEL

Ebből is látszik, hogy nem a magyar bajnokságban játszunk (majd elfelejtettem említeni, a FIFA 2003-ban nincs egy ma-

sabb. S a becúszással nagyon vigyázunk: csak végső esetben használjuk, mert könnyen kiállítás lehet a kísérlet vége.

VEZETÜNK A FÉLIDŐBEN, BEKELJÜK KI!

Nos, régen ez nem volt olyan nagy szám: jött a gép, jött a gép, oszt' elrugdostuk a labdát, és kész. De most? A kis hamis taktikát vált, és érdekes módon nem azonnal a bekapott gól után, sőt a bekapott gól hajlamos sokkolni a védőket. Vezetünk a félidőben, mondjuk kettő nullra, akkor ne dőlünk hátra, ugyanis a második félidő elején meleg pillanataink lesznek. A gép hihetetlenül nyomulni fog (a háttvédek ilyenkor még becúszásokra is hajlandóak), ha otthon játszik, akkor addig, amíg nem vezet, ha idegenben, akkor legalább a döntetlenig. Viszont mókás, hogy dön-

dónak, az levette, majd kapura lőtte, a kapusom szögletre tolt a lövést. A szögletet beívelte, a középső ember jobbra lefejelte, és így tovább. Négy-öt szöglet is bejön így, néha egymás után pont ugyanúgy: sajnos a szögletnél, vagy a szabadrúgásoknál a játékosok nem helyezkednek, nem lökdösi egymást, csak szépen ácsorogva várják, hogy történjen valami. Ugyanígy jókat lehet ácsorogni, ha ne adj'isten! nem akarjuk megjátszani a labdát. Megállunk szépen a labdával, erre mindenki megáll. Nem sokkal később valaki bátortalan kísérletet tesz arra, hogy elvegye a játékszert, ha ilyenkor passzolunk egy üresen álló embernek, azzal is jót ácsoroghatunk.

HÚSÉG MINDENEKFELETT

A grafika nagyon meggyőző, elődjének minden előnyét örökölte. A játékosok egyre inkább felismerhetőek, bármelyik csapatról van is szó, a készítőik igyekeztek legalább valami hasonlót összehozni. Király Gabi is (Hertha BSC) aránylag Király Gabira hasonlít. Nos itt persze elkövettek egy súlyos hibát a játék hitelességéért felelős egyedek, ugyanis válogatottunk háló-őre világszerte közismert arról a mániájáról, hogy mindig szürke melegítőalsóban véd, akármilyen meccsen játszik is. A FIFA 2003-ban meg ott áll fekete klottygyában. Tiszta bukás, mondhatni vérgáz. Viszont az is tény, hogy kivédi az ellenfél szemét. Meccs előtt végre kiválaszthatjuk, milyen szerelésben játszanak a csapatok, ez nagyon hasznos tud lenni. Félidőben és a meccs végén rövid összefoglalóban láthatjuk a legfontosabb helyzeteket, a gólokat és a sárga, illetve piros lapos szituációkat (ahogy ez manapság egy közepes meccsközvetítésnél illik ugye). A stadionok, a zászlók mind gondosan modellezettek, egy Real Madrid – Arsenal meccsen mindkét csapat szurkolótáborra lelkesen kiáltja saját csapatának nevét (ez überfíling, tényleg). A közvetítés funkcionális, nem túl bonyolult, viszont jól követi a meccset (kiélezett helyzetben, az utolsó percben lótt bombagólnál akkorát ordít a szpiker, hogy majdnem leesik a fejem tőle). S igen jó hír, hogy a FIFA honlapjáról letölthető lesz majd egy editor (ez is újdonság), amellyel új csapatokat, mezeket, szurkolásokat lehet létrehozni és menedzselni; magyarul: aki akarja, nagyon könnyedén létrehozhatja a magyar bajnokságot is, és a szurkolótábor akár azt is ordíthatja, hogy „Hajrá Fradi!” vagy „Hajrá Loki!” Remélem, a GameStar CD-jén is hamar fent lesznek ilyen, a felhasználók által készített ligák. **Gyu**



CHART

- **FIFA 2003**
94%
- **FIFA World Cup**
94%
- **FIFA 2002**
93%
- **FIFA 2001**
90%
- **FIFA 2000**
88%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 300 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
8 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1800+,
512 MB DDR
RAM, Radeon
8500 64MB
- **Tapasztalatunk**
1280X1024-ben
csodásan mutat,
nem akad, gördül-
lékeny és nagyon
látványos

ÉRTÉKELÉS

- sokkal játszhatóbb
- rengeteget „okosodott”
- sokkal inkább futballra hasonlít
- összefoglaló a szünetben és a végén
- Király Gabi melegítője
- nincs helyezkedés szögletnél
- ácsorgás
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

94
százalék

„Régen nem volt nagy szám a gép: jött oszt' elrugdostuk a labdát és kész. Most a kis hamis taktikát vált...”

gyar csapat sem, még a válogatottat is kihagyták – vajon miért?). Mi történik ugyanis, ha passzolunk valaki felé, ne adj' isten!, felé íveljük a labdát? Hihetetlen bár, de leveszi, átveszi stb., nem pattan el tőle seho-va. Látványosak a mellre vett labdák; hátrányuk a lassúságuk: amíg a játékos elpepecselget, a háttvéd odaér. Természetesen ezt is az AI dönti el, mi történjen: például ha kivágjuk a labdát a kapunk előteréből (ez erősen javasolt olyankor, ha gáz van), akkor az ellenfél középső védője szépen lefejeli valamelyik szélső háttvédnek, s onnan indul az újabb támadás! Nagyon elegáns. Aprópó labdakivágás: nagyon hasznos új tulajdonság: amikor az ellenfél a kapunk felé tör, mi lelkesen loholunk a nyomában, miközben a szerelés gombot (nem a becúszást!) nyomogatjuk. Mivel gólhelyzetről van szó, háttvédünk nem pepecsel: régen csak szerelt volna, most azonnal taccsra vágja a labdát, ami sokkal reáli-

tetlen után visszaáll sok esetben, mint aki megelegedett az eredménnyel. S persze ilyenkor lehet nyerni. Biztos, ami biztos: az új FIFA sokkal taktikusabban játszik, mint régebben, tehát bátran állíthatjuk, hogy sokat fejlődött a mesterséges intelligencia. De vajon eleget?

ÁCSORGÁS A GÓLVONALON

Többször előfordul az a mókás eset, hogy a támadómat üldöző háttvéd túlfut a gólvonalon, és bekerül a kapuba. Ilyenkor azon kéne ügyködni, hogy minél inkább a labda útjába vetődjön, ne adj'isten! fedezze a kapu üres felét, de ilyenkor inkább azzal van elfoglalva, hogy minél hamarabb visszajusson a játéktérre, a labdát nem is figyeli. Hmm... Vagy itt van például a szögletek esete. Előfordult többször, hogy a gép egy jobb oldalról elvégzett szögletnél „beakadt”. Beadta a labdát, középen elfejelte az embere egy jobb oldali táma-



AZ MS LINKS NÉV MEGINT SZÉP LESZ?

LINKS 2003

■ **KATEGÓRIA:** golfprogram ■ **KÖRNYEZET:** szépen nyírt pázsit ■ **NEHÉZSÉG:** állítható ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen (izé, nem ☺)

A szépen taroló Tiger Woods PGA Tour 2002 és a PGA Championship Golf után a Microsoft visszatért a legendás Links sorozat új epizódjával.

ADATOK

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

HARDVER

- **Minimum konfiguráció:**
PII 333 MHz,
64 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- kiváló fizika
- részletesen állítható paraméterek
- profi internetes háttér
- statikus háttér
- sok töltőgetés
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

88
százalék

A Microsoft és az EA Sports között komoly harc dúl, hiszen bár az előbbi a műfaj nagy öregje, az EA a *Tiger Woods*-zal komoly sikereket ért el. A *Links 2003* hozza is a megszokott színvonalat, profibb, mint a konkurencia, de összességében a hangulat valahogy mégsem az igazi.

MINDEN TIZENÖT CENTIN MÚLIK

Négyfajta ütésmód között választhatunk. Az első, az Easy Swing nevéhez méltóan nem jelent semmiféle kihívást, csupán le kell tennünk egy markert a lyuk közelébe, és –klikk!– már repül is a labda, akár elsőre is a lyukba: hole-in-one amatőröknek. (Komolytalan.) A második ütésmód a Classic Swing, a „háromklikkes ütés”, ami mindenki számára ismerős lehet, ha a *Links* sorozat bármelyik részével is játszott már. A harmadik a „Power Stroke”, mely szintén ismerős lehet: itt egy vízszintes csúszkán kell ügyeskedni, jobbra húzni a labdát az egérrel az ív változtatásához, majd jól begyorsítani balra és a megfelelő pillanatban elengedni... Elég frusztráló tud lenni, de ugye van, aki ezt szereti, a golf-feelinghez sok köze nincsen. Végül pedig az utolsó ütésmód az újdonság, és messze a legjobb az összes közül: a Real Time Swing. Itt az egeret hátrahúzza lendítünk, majd hirtelen előretolva ütjük el a labdát. Persze ez sem akkora újdonság, mint amekkorának tűnik, mert a *Tiger Woods PGA Tour 2002*-ben is volt hasonló, de itt ügyelni kell arra is, hogy az egér végig függőleges pályán maradjon, különben balra vagy jobbra csúszhat el az ütés. Kezdők számára vagy azoknak a veterá-

noknak, akik meg akarnak ismerkedni a Real Time Swinggel biztosan jó hír, hogy nagyon színvonalas az oktató rész, ahol külön leckéket vehetünk minden ütésmóddal kapcsolatban, de külön gyakorolhatjuk a célzást, eltevést is. A beépített help is hihetetlenül részletes, az első látásra zavarbaejtően összetett program minden részletét alaposan megmagyarázza.

WALLPAPER TÁJKÉPEK (CSATA KÖZBEN)

A grafikával kapcsolatban vegyes érzéseim voltak: egyrészt az előre renderelt táj gyönyörű, szinte fényképminőségű, másrészt viszont éppen olyan statikus is, mint egy fénykép. A víz felszíne sem rezdül, de még egy nyamvadt madár („birdie” ☺) sem röppen át az égen... semmi. Ezt fokozzák az ütések utáni renderelésekből adódó folyamatos szünetek is; fura, hogy ha épphogy

ért épp a „nagy tuti”, a Real Time Swing esetében nem működik ez a funkció. A statikussággal kapcsolatos sirámokon kívül viszont csak jót lehet mondani a *Links 2003*-ról. A fizika hihetetlenül pontos (vagy nagyon jól ver át a program), és több új funkció is helyet kapott, ami a kezdők számára csökkenti a frusztrált ütogetések számát – esetleg a realitásra vágyó profik ki is kapcsolhatják ezeket. Ilyen például a főleg eltevésnél fontos domborzati háló, ahol színekkel is érzékelteti a program a gurítófelület esetleges emelkedési szögét, egyéb huplikat a pályán, vagy az hogy diszkréten jelzi a várható röppályát. Microsoft programról lévén szó, biztos bázisa van az internetes játéknak is, egyrészt a közösség tekintetében (biztosan találunk magunknak ellenfelet pillanatok alatt) másrészt statisztikáinkat is tárolja a virtuális „klub”. Ha esetleg állandó

„A grafika gyönyörű, mint egy fénykép, de épp olyan statikus is”

megkocantjuk a labdát, a program akkor is bőszen átszámol mindent, hogy öt centivel előrébb vigyen bennünket a pályán. Ugyanígy renderel akkor is, ha esetleg térben el szeretnénk forgatni a játékos körül a kamerát... ezektől egy kicsit élettelen és monoton lesz az egész. Csupán a játékos mozgolódik, viszont ez nagyon alaposan ki is van dolgozva 3D-ben.

Van ugyan olyan (szintén újdonság), hogy „dinamikus kamerakezelés” – ami nagyon klassz lenne, hiszen végigkísérhetjük a labda útját a kamerával –, de nem értem, mi-

internetkapcsolattal rendelkezünk, belépéskor már rögtön külön ablakban látjuk az aktuális híreket, azonnal megkereshetjük kedvenc partnerünket, cseveghetünk. Komótosabb játékosok akár e-mailben is játszhatnak napokig tartó meccseket, de helyi hálón is szépen működik minden. Hab a tortán még a kiváló pályaszerkesztő, és hogy az alapból kapott hat pálya (ami elsőre kicsit kevéske) összes tulajdonsága állítható, aminek köszönhetően egészen újjávarazsolhatjuk az adott kurzus hangulatát...
Mazur

VÉSZHELYZET 2

AZ ÖRÖKKÉ TARTÓ HARC...

Túlélőcsomag karácsonyra...



MAGYAR NYELVEN



TRAVELBOX
HUNGÁRIA KFT.



MAGYAR NYELVEN

Russobit

HAEMIMONI
GAMES



MAGYAR NYELVEN

...ha unod a bejglit!

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

www.travelbox.hu, 06(37)315-905

ARCANUM

■ **KATEGÓRIA:** RPG ■ **KÖRNYEZET:** steam-punk

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II-333 MHz, 64 MB RAM, 3D-s kártya

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**

Troika

■ **KIADÓ**

Vivendi

■ **WEBOLDAL**

www.sierra.com

■ **FORGALMAZÓ**

N-Tec Kft.

■ **ÁR**

2 990 Ft

A legelső Fallout készítői követték el ezt a tavaly megjelent szerepjátékot, mely sok szempontból emlékeztet a nagy elődre. Hogy most mégis a különbségekkel kezdjem: az Arcanum nem egy posztapokaliptikus világban, hanem például egy úgynevezett „steampunk” univerzumban játszódik. Arcanumot többek között elfek és törpék lakják, ám épületeik, ruháik inkább a vadnyugatot idézik, harci eszközeik között pedig ugyanúgy megtaláljuk a páncélokat és a kardokat, mint a pisztolyt vagy a dupla csöves puskát.

A játék elején hősünk Jules Vernét idéző léghajója lezuhan, és a túlélők közül egy haldokló gnóm megkéri, hogy vigyünk el egy gyűrűt egy fiúnak, aki talán meg tudja menteni a Földet. Azonban nagyon gyorsan újabb és újabb küldetésekre kevered-

hetünk – a szabadság szempontjából a játék majdnem a Morrowindhez mérhetően nyitott. Bár nagyon furcsa, mégis magával ragadó és hatalmas világban járunk, úgy-hogy ha hagyjuk magunkat, akkor teljesen bele tudunk merülni a játékba.

Sajnos a való világnak (nem „annak” ©) a teljes kikapcsolását egy kicsit megzavarja a már a játék megjelenésekor is elég közepesnek számító grafika. Az még hagyján, hogy izometrikus megjelenítéssel van dolgunk, de időnként rettenetesen szürke

minden, és a tereptárgyak is túlságosan gyakran ismétlődnek. Nem túl előnyös a karakterek animációja és megjelenítése sem – mintha 1997-ben járnánk, pedig 2001-ben jelent meg a játék...

Egy másik negatívum az elég gyengus harcrendszer: bár a Fallouthoz hasonlóan választhatunk, hogy kimerevítsük, vagy valós időben vívjuk meg a csatákat, előbbi sajnos jóval primitívebb a Black Isle játékokhoz képest, míg utóbbi gyakran fejtelenséghez vezet.

Hibái ellenére a szerepjátékok rajongóinak mégis érdemes az Arcanummal próbálkoznuk, mert a steampunk világ nemcsak zseniálisan eredeti, hanem iszonyúan jól kidolgozott is.

Bad Sector

ÉRTÉKELÉS

- hatalmas, jól kidolgozott, eredeti világ
- érdekes karakterek és történet
- közepes grafika és animáció
- gyenge kezelőfelület
- rossz harcrendszer

79
százalék



NO ONE LIVES FOREVER

■ **KATEGÓRIA:** FPS ■ **KÖRNYEZET:** 60-as évek

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 200 MHz, 32 MB RAM

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**

Monolith

■ **KIADÓ**

Vivendi

■ **WEBOLDAL**

www.nolf.com

■ **FORGALMAZÓ**

N-Tec Kft.

■ **ÁR**

2 990 Ft

2000 végén, amikor mindenki heveny James Bond-hiányban szenvedett, a szabad világ megmentésre várt, és amúgy már kellett egy Lara Croftot leváltó, csinos femme fatale, nos, akkor lépett színre először Cate Archer a zseniális No One Lives Foreverben. Hogy mitől tűnt ki ez a játék a sok FPS közül?

Nos, először is a NOLF-nak *stilusa* volt, amit sok más konkurenséről nem mondhattunk el. A játék a hatvanas éveket dolgozta fel, és a készítők ügyeltek arra, hogy a ruháktól kezdve az épületbelsőig és a bútorokig minden egyes részlet pontosan tükrözze a korszakot. Persze kémes játékról lévén szó, a James Bond és az azt parodizáló Austin Powers világának egyfajta keverékéről van szó, tehát a változatos helyszínek terén tobzódhatnak a szovjet katonai bázisok, a gazdagoknak fenntartott extraravagáns mulatók, klubok és nyaralóhelyek, de olyan extrém helyekre is elkerülünk, mint egy süllyedő hajó gyomra vagy a Moonrakert idéző úrbázis.

A gonosz szerepét ezúttal egy H.A.R.M. nevű szervezet tölti be, amelynek főnöke a félszemű és rosszindulatú Volkov, aki megesküdtött, hogy elintézi Cate Archert és Brunót, a kémnő főnökét. Akcióban tehát nem lesz hiány, viszont a ticsung-ticsung FPS-ekkel szemben itt gyakran jobban já-

runk, ha lopakodunk, s az ellenséget kicselezve közelítjük meg. Ráadásul ilyenkor gyakran hallhatunk a rekeszizmainkat alaposan megmozgató, vicces párbeszédet – már csak ezek miatt is érdemes betölteni a NOLF-ot.

Igazából nem is tudnék negatívumot felhozni erre a játékra: a sztori a profin kidolgozott átvezetőknek köszönhetően végig

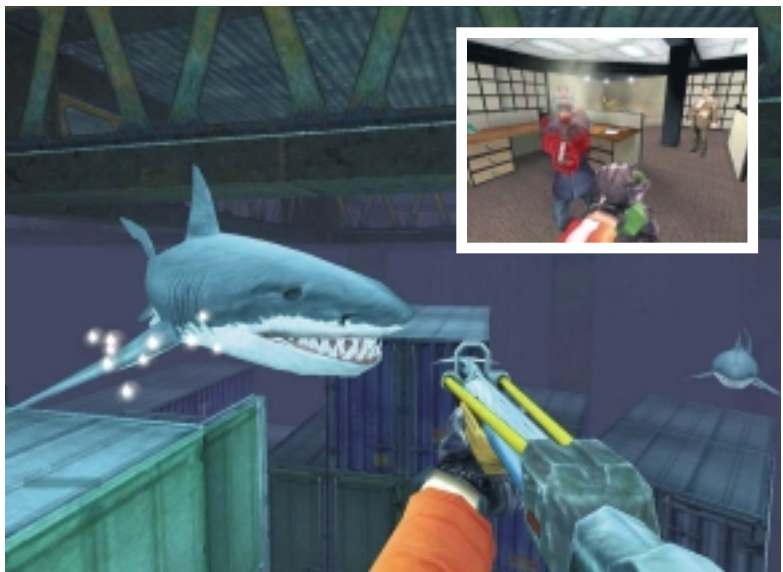
ott van a szeren, a grafika mai szemmel nézve is üt, a lopakodós játékmélet is elsőrangú. Talán néhány pálya vált egy kissé unalmassá hosszú távon, és valamivel több igazi kémkedés nem ártott volna – de még ezek ellenére is egy kicsit jobban bejött a NOLF 1, mint az elég bugos és nagyon rövid folytatás.

Bad Sector

ÉRTÉKELÉS

- a hatvanas évek kitűnően ábrázolt világa
- lopakodós, kémkedős játékmélet
- profi sztori
- humor
- néhány pálya egy kicsit unalmas
- néha túl sok öldöklés, kevés kémkedés

94
százalék



STARCRRAFT

■ **KATEGÓRIA:** RTS ■ **KÖRNYEZET:** sci-fi

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium 166 MHz, 16 MB RAM

Érdeemes egyáltalán erről a játékról írni? Van olyan, a PC-ken valaha is megfordult, játékos kedvű ember, aki ne ismerné? Persze, néhányan tuti vannak, azonban leteszem a nagyesküt, hogy az olvasók 99%-a tudja, mi az a StarCraft, és mire is jó. A Blizzard hihetetlen sikert aratott játékában 3 faj egyedeivel nyüstölhetjük egymást. Ezek a jól ismert emberek (azaz mi), akik egy „szokvány” techno-kultúra elemeivel építkeznek; a zergék, akik ocsmányi trutyimóra építkeznek, valamint a hazai bolygóról épületeket és egyebeket telepítő magas fejlettségű lények, a protossok. Már megjelenése előtt lehetett tudni, hogy ez egy igazi sikerprogram lesz, amit néha utólagosan is érdemes elővenni, hiszen tökéletesen kiegyensúlyozták a három fajt, zseniális a kampány, jók a térképek (s főleg kismillió van belőlük). Egyetlen problémája talán az, hogy jellegénél fogva nem támogatja a véletlentérkép-generálást, így csak a fellelhető térképekre lehet támaszkodni.

A világban számtalan helyen jöttek létre StarCraft-klubok és -bajnokságok: nem hivatalos kiegészítők születtek (például a sokszor emlegetett magyar Huncraft vagy a Shifter's campaign). Mindemellét persze maga a kiadó is érezte, az alap StarCraft-ról le kéne húzni még egy bőrt, így megjelentette a Brood War című kiegészítőt is, amely

a mostani cikk témájával szolgáló csomagnak is része. Az új küldetésen (amely az alap Starcraft kampányának a folytatása) kívül 7 új egységgel (ebből 3 protoss, 2 ember, 2 zerg) bővült a játék. Mindemellé 100 multiplayer térkép és rengeteg látványos mozi-részlet is jár. Ez egy hihetetlen érdekes jelenség, főleg azért, mert a Warcraft III alapja is istenigazából a Starcraft. Nézzétek el nekem, hogy nem dicsértem ezt a programot: mindenki tudja, hogy fantasztikus, a világ valaha volt egyik legjobb RTS-e. Rohanjatok a boltba, és vegyétek meg ezt a verziót!



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Blizzard

■ **KIADÓ**
VUP

■ **WEBOLDAL**
www.blizzard.com

■ **FORGALMAZÓ**
N-Tec Kft.

■ **ÁR**
2 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- verhetetlen hangulat
- jól kidolgozott egyensúly
- nem lehet megunni
- nincs még itt a StarCraft 2

91
százalék

THRONE OF DARKNESS

■ **KATEGÓRIA:** akció-szerepjáték ■ **KÖRNYEZET:** Kelet-Ázsia

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM

Szerettétek annak idején a Diablót? Ugye igen? Nos, akkor a Throne of Darkness nektek is igencsak érdekes lehet. Történt ugyanis az az eset, hogy az eredeti Diablo tervezői közül ketten kiváltak, és elkészítették az igencsak hasonlatos játékokat, amely a nagy elődhöz képest két dologban változott sokat: egyrészt kelet-ázsiai környezetben játszódik, másrészt ebben

már lehet csapatunk; nem csak szólózásról szól a dolog. (Bár a Diablo 2-ben már fel tudunk venni magunk mellé valakit, ennek ellenére két embert nem igazán lehet csapatnak nevezni). Hét samuráj vezetője leszünk. Természetesen ahány emberünk van, annyiféleké: a villámgyors Ninja vagy a Wizard (avagy varázsló) igen fontos lehet adott szituációkban. Újdonság a tárgyak létrehozásának képessége: miután a sok küldetés alatt rengeteg szemét halmozódik fel nálunk, ezekből egy jó kovács mindenféle mókás és új eszközöket tud létrehozni. Ami ennek a játéknak az elmondottak ellenére sem válik előnyére, az az, hogy taktikai repertoárunk elég szegényes, mert bár létezik 12 formáció, és van taktikai editor is, ennek ellenére sokszor előfordul, hogy a taktika helyett csak hülyén klikkelgetünk összevissza, s pánikba esünk, hogy rosszul sült el a csata. Hiszen a harc a legeslegnagyobb előnye a játéknak (ugyebár



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Click Entertainment

■ **KIADÓ**
Sierra

■ **WEBOLDAL**
www.sierra.com

■ **FORGALMAZÓ**
N-Tec Kft.

■ **ÁR**
2 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- Diablo-szerű
- rengeteg küldetés
- lehet fegyvert készíteni!
- repetitív
- túl sok harc
- nincs Battle.net hozzáférés

81
százalék

Diablo-rokonról van szó). Jópofa és klassz a papunk, aki képes mindenfélét megállapítani sokfajta mágikus tárgyról, tartja a kapcsolatot az istenségekkel, szóval egy elég fontos pasi. Mindezek ellenére persze nem a pap, a varázsló vagy a harcos a lényeg, hanem az, hogy megyünk, ölünk, kincs, megyünk, ölünk kincs stb. Kicsé repetitív egy idő után, mondhatni túl monoton. És sajnos hiányzik belőle a Battle.net típusú kooperatív multiplayer rész is. No persze ettől még jókat lehet vele bunyózni ☺.



Dungeons of Moria



The Hobbit



Lord of the Rings vol. 1

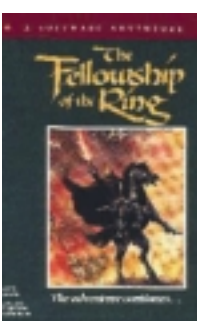


Lord of the Rings vol. 1

TOLKIEN-JÁTÉKOK

SOK JÁTÉK EGY FELETT

Nem is gondolná az ember, de Tolkien regényeinek világa és főleg A gyűrűk ura egyike a legtöbbször „megszámítógépesített” témáknak: a Lysator honlapja majd 90, a témával foglalkozó játékokat szedett össze!



Persze ezek egy részét a különféle MUD-ok, vagyis a korai, csak szöveges internetes szerepjátékok teszik ki, másokat fanatikus rajongók tákoltak össze. Ebben a cikkünkben leginkább a Tolkien műve nyomán készült fontosabb játékokra koncentrálunk.

NYOLCÉVES VOLTAM...

...amikor az első Gyűrűk ura-játék elkészült, pedig én sem vagyok már mai gyerek ☺. 1979-et írunk, és ekkor jelenik meg először a „Megye” kifejezés a számítógép monitorján. A *The Shire* című, csak szöveges (tehát minden grafikát nélkülöző) kalandjáték annyira régi, hogy a Lysatoron még azt sem tudják, pontosan milyen géptípusra jelent meg! Valószínűsítenie azért lehet: ha minden igaz, akkor valamilyen mainframe vagy minicomputer gépre készült: a Lysator tippje szerint Plato rendszerűre.

A másik '79-es szöveges kaland, a *Ringon* már ismerősebb gépen, a jó öreg Commodore 64-en látta meg a napvilágot. Az ere-

deti játékokat a norvégiai University of Tromsónál fejlesztette pár lelkes arc, még hozzá a saját nyelvükön. Később írták meg mások az angol változatát, amikor MUD-ot készítettek belőle Genesis és VikingMud néven.

'79-ben készült még egy wargame is. *Middle Earth* (Középföld) címen egy North Star Horizon (?) nevű géptípusra. Bármenyire hihetetlennek is hangzik, de ezt a játékot effektíve árulták, boltban, erre a gépre ☺...

TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

A csendes 80-as év után a következő két szöveges kaland '81-ben jelent meg: a *Lord of the Rings* TRS-80-ra, a *Lord* pedig DEC-20-asra. Nem kellett sokáig várni, és elkészült a témához kötődő akciójáték is *Shadowfax* címmel. Szó sincs valamifajta faxmodem-meghajtó driverről: a *Shadowfax* Gandalf kedvenc lova (Göncz Árpád fordításában: „Keselyűstök”), és a játékban az idő s mágussal a páripára pattanva (végtelenített...) gonosz

Fekete Lovasokkal kellett szembeszállnunk, villámot szórva a nyakukba. A játék érdekessége, hogy Eadweard Muybridge (<http://www.king.ac.uk/Muybridge/muytft0.htm>) XIX. századi híres lovas fényképsorozata alapján készült! A *Shadowfax*-et elég sok géptípuson, köztük C64-en és ZX Spectrumon is megjelentették. A másik alapmű nem más, mint az RPG-k egyik ősatyja, a *Moria*! Ebben a BASIC-ben írt progiban a címben szereplő bányában járunk, és egyetlen küldetést kellett teljesíteni: Durin gyűrűjét kellett megtalálni. Minden új játék alkalmával újragenerálta a labirintusokat a program, de a forradalminak számító ötlet ellenére a *Moria* borzalmas és szinte játszhatatlan volt (és a *Játékmenet 100%-ban megegyezett a Diablóval... - ender*).

Annál nagyobb sikert aratott viszont a Beam Software begépelős grafikus-szöveges kalandjátéka, a *The Hobbit*. Korához képest a *Hobbit*-nak hatalmas szókinccse volt (tehát rengeteg szót ismert fel), és kitűnő ikegkombinációs lehetőségei. Először

TRS-80-ra kezdték el fejleszteni, de a ZX Spectrum megjelenésekor inkább ezen a másik gépen készítették tovább, a Spectrum „kiváló grafikus és egyéb képességei miatt” (De furcsa ezt így leírni ma ©...). Mulatságos, hogy már 1982-ben is patchelgették a játékokat: a spectrumos verzió már 1.1-esként jelent meg, de később kiadtak egy 1.2-est is. A játék olyan nyira népszerű volt, hogy több mint 1 millió példányt adtak el a különféle verziókból (jó sok volt belőlük), ami döbbenetes szám az akkori időkhöz képest! A legjobb, legszebb verzió egyébként az MS-DOS-os, ugyanis ezt pár évvel később készítették el az amerikai piacra *The Hobbit Software Adventure* címen, és addigra alaposan kidolgozták a programot.

Ha már híres grafikus-szöveges kalandokról beszélünk, akkor nem szabad kihagyni a *Colossal Adventure*-t sem, amely az eredeti Crowther and Woods'-féle *Adventure* (ez utóbbi volt a legelső kalandjáték) alapján készült, és míg az csak halványan idézte Tolkien világát, a *Colossal* már jobban emlékeztetett rá. A Rainbird kiadó később ezt a játékot az *Adventure Quest*-tel és a *Dungeon Adventure*-rel együtt, egy csomagban publikálta *Jewels of Darkness* néven, és ezek még inkább kötődtek Tolkien univerzumához.

„GYŰRŰK UNJA”

Az 1985-ös *Bored of the Rings* elnevezésű program érdekessége, hogy címe megegyezik Harvard Lampoon regényével (amely magyarul *Gyűrű kúra* címen jelent meg), de tartalma nem: valójában a *The Hobbit* paródiájáról van szó. Sajnos mind a grafika, mind a parser (szövegfelismerő szoftveres rutin) terén elég gyengusnak számított a *Bored*, egyedül humora miatt szórakoztunk rajta. A másik, sokkal minőségibb paródia, a *The Boggit*, 1986-ban jelent meg, és a *Bored*-hoz hasonlóan

ugyanúgy a *The Quill* nevű programnyelven íródott.

A paródiák után a Beam Software következő grafikus kalandja a *Fellowship of the Ring* (1986), amely csak fókuszjátékunkkal megegyező címe miatt érdekes (furcsa módon többet nem használták ezt a címet), mert egyébként egy borzalmasan rossz programról van szó... A játék folytatása a regényeknek megfelelően követi a történetet, érdekes módon mégsem *Two Towers*, hanem *Shadows of Mordor* (1988) volt a címe. A SOM elég bugosra, mégis élvezetesebbre sikeredett, mint az első rész... Végül a sorozat utolsó darabja a *Crack of Doom* volt, és a többivel ellentétben nem lehetett több karaktert irányítanunk, csak Csavardi Samut.

KÖZÉPFÖLDJE STRATÉGÁKNAK ÉS MUD-OS ARCOKNAK

1988-ban már egyre népszerűbb a Commodore Amigája, így nem csoda, ha ebben az évben a *War in the Middle Earth* erre a géptípusra jelent meg. A játékot a híres Mike Singleton fejlesztette, aki a *Lords of Midnight* és a *Midwinter* programokért is felelős. A WIME furcsa keveréke a szerepjátéknak és az RTS-nek. Több verzió is készült a játékból – talán az amiga is volt a legszebb és legkidolgozottabb, de egyben a legbugosabb is.

Másik LOTR-es stratégiai programként a *Riders of Rohan*-t (1990) tartjuk számon, és a konzolon ma is nagyon aktív Konami adta ki. Itt a Rohirrim és Szarumán közti harcokba csöppenhettünk bele. A ROR a stratégia rész mellett némi akciót is tartalmazott: az orkokat lenyilazhattuk, az ellenséges hadvezérekkel pedig kivont karddal szállhattunk szembe.

'88-tól terjedtek el a gyűrűk ura MUD-os játékadaptációi is. A *Genesis* a már említett *Ringon* alapján készült, de fejlesztői alaposan feljavították, és új helyszíneket is

adtak hozzá: míg az eredeti norvég játékban csak Móriában kavarhattunk, ide már bekerült a Megye és Gondor is.

'91-ben két másik MUD is megjelent: a *VikingMud* lényegében megegyezett a *Genesis* Mória-katakombáival, míg a *NannyMud* nevű hatalmas MUD-rendszernek csak egyik része volt Tolkien világának szentelve. A MUD-ok még ma is működnek.

Készült e-mail-es játék is a gyűrűk ura alapján. A *Middle Earth Play-By-Mail* (1990) úgy működött, hogy minden résztvevő kitöltött egy „adatlapot”, amit elküldött a „Játékmesternek” minden második vagy harmadik héten. Ezeket az adatokat aztán a központi számítógép feldolgozta, és az eredményt visszaküldte a játékosnak. Minden játékban a Szabad Népek tíz nemzete harcolt a Sötét Szolgálók tíz másikával, öt semleges pedig eldönthette, ki nek az oldalára áll.

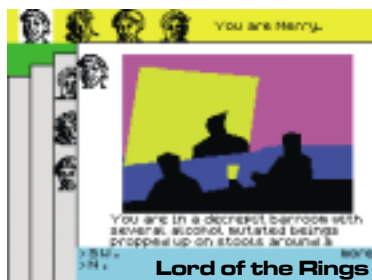
BEST OF INTERPLAY

Végül e havi múzeumunk záróakkordjaként elérkeztünk a legismertebb és legnépszerűbb Gyűrűk ura-játékához, a *Lord of the Rings* Vol. 1-hez (1990) és Vol. 2-höz (1992). Az Interplay által kiadott első részt először Commodore 64-re fejlesztették, de miután az öreg gép piaca végképp befucscsolt, a cég villámgyorsan átírta azt PC-re. Mulatságos módon az Interplay porul járt a Commodore másik gépével is: '92-ben a második részhez már az Amigát célozta be platformként, addigra viszont ez a géptípus maradt piac nélkül, így ez a program is csak PC-re jelent meg.

Egyébként az első rész az interneten sid formátumban fellelhető C64-es muzsikája iszonyúan népszerű a gyűjtők körében – annak ellenére, hogy maga a játék nem is jelent meg, a zeneszerző pedig saját bevallása szerint egy sor Tolkien sem olvasott soha életében ☺!

Mai szemmel nézve mindkét játék elég primitívnek tűnik, de azért nosztalgizálóknak és azoknak is tudom ajánlani letöltésre, akik már végigtolták a most megjelent *Fellowshipet*.

Bad Sector



TIPPEK & TRÜKKÖK

WARCRAFT 3

Védekezés élőhalottakkal

1. tipp: Az élőhalottakkal játszva, a zigguratoknál sokkal hatásosabb védelmi vonalat hozhatunk létre. Építsünk a kijelölt területre temetőket, és rakjunk mögéjük kb. hat nekromantát, „halottfelélesztés” képességgel. Ellenség megjelenése esetén egész sereg csontvázat tudnak feléleszteni, amelyek nem számítanak bele az egységlimitbe, és sokkal rugalmasabbak a védekezésnél, mint a statikus védőtornyok.

Speciális árnyelf alakulatok

2. tipp: Az árnyelfek épületeinek többsége élő fákból áll, amelyek mozgatás közben harcba is küldhetünk. Bár a többség nem használja, érdemes megpróbálkozni velük mint harci egységekkel, mert igen sok csapást kibírnak, és hatalmasakat ütnek.

Rejtett artifact az ork kampányban

3. tipp: Az orkok hetedik küldetésénél érdemes Cairne Bloodhooffal egy sétát tennünk a térkép bal oldali, legalsó részén. Ott találkozunk egy „nagyon éhes gyíkkal”, amely gyors ütemben zabálja a gombaerdőt. Némi idő elteltével átrágja magát az erdőn, és szabaddá tesz egy mágikus tárgyat, amely a „Stormwind oroszláncúrtje” névre hallgat, és mind hősünket, mind a környezetét erősebb páncélzattal látja el.

Kalózok

4. tipp: Rögtön az első – tutorial – pályán összefuthatunk egy poénnal: Thrall messzelátó képességét használva fedjük fel a térkép felső részét. Ott meglátunk egy kalózt, aki egy kincset őriz. Hogy milyet? A kincsre klikkelve annyit tudunk meg, hogy „zsíros zsákmány”...

Játék a játékban

5. tipp: Indítsuk el a hálózati játékmódot, majd válasszuk ki a \SCENARIO könyvtárból a „Halott birka” nevű pályát. Egy vicces minijátékba jutunk, ahol az [S] és [H] billentyűket nyomgatva tudjuk elkerülni a robbanó bárányokat és begyűjteni a csinos telepeslányokat. Az [ESC] gomb lenyomásával némi pihenőhöz juthatunk.



Csalás

EUROPA UNIVERSALIS

Aki e havi teljes játékunkat túl nehéznek találná, az az itt található kódok segítségével könnyítheti meg a dolgát. Játék közben nyomjuk meg az [F12]-t, és gépeljük be a csalásokat:

Cheat	Hatás
orange	a stabilitást +3-mal növeli
cortez	kiirtja a bennszülötteket
peterthegreat	megszünteti a csapatlimitet
russianhordes	még több ágyútölteléket kapunk

difrules vatican alba tilly

sérthetlenség
+10 diplomata
megszünteti a lázongásokat
a gép által irányított játékosok nem indítanak háborút
+50000 pénz
minden katonai egység irányítható
„Fog of War” ki/be kapcsolása
minden provincia felfedezése
magnöveli a szárazföldi technológiai szintet
magnöveli az infrastruktúra szintjét
magnöveli a kereskedelmi szintet
+10 felfedező
+10 kereskedő
+10000 lakos a fővárosba
Japán „lezárása”
különbéle események történnek (1-59)
a reformáció hatásainak bekapcsolása
a kálvinizmus hatásainak bekapcsolása

montezuma richelieu pappenheim columbus gustavus drake cromwell polo pocahontas dagama swift shogun event [érték] luther calvin

Páncélos vezetés

GTA 3

1. tipp: Amennyiben egy tankkal száguldozunk, sokkal gyorsabban tudunk haladni, illetve még kisebb ugratások is lehetővé válnak, ha menet közben hátrafelé lövünk.

A harmadik taxi megszerzése

2. tipp: Ahhoz, hogy a harmadik taxi elérhető legyen, először is 100 taxizós küldetést kell megcsinálnunk. Ezután egy rövid üzenetet kell kapnunk arról, hogy Harwoodban egy új taxi került elő. A következőképpen tudunk eljutni hozzá: a portlandi városrész bűvölyhéről indulva kimegyünk az utcára, majd jobbra fordulunk. Az első elágazásnál egyenesen tovább, a T-elágazásnál balra. Ezután jobbra a kanyarnál, majd megint jobbra az autóbehajtónál. Itt megtaláljuk az új taxiskocsit, amit rögtön birtokunkba is vehetünk.

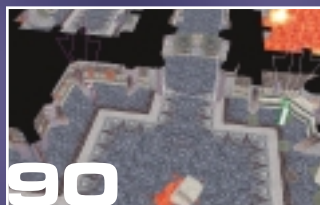


Csalás

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

A csalások bekapcsolásához keressük meg a játék mappájában található „hitman.ini” fájlt, nyissuk meg valamilyen text-edítőrrel, és adjuk hozzá a következő sort: „EnableCheats 1”. Ezután játék közben bármikor begépelhetjük az alábbi kódokat (nagybetűvel kell írni őket).

Cheat	Hatás
IOIRULEZ	sérthetlenség
IOIGIVES	minden fegyvert megkapunk maximális lőszerral



Neverwinter Aurora
Építkezz okosan



WarCraft 3 multitypek
Emberi dolgok



Hitman 2
Gyilkos taktikák

IOIHITLEIF	teljes életerő
IOIER	bomba mód
IOISLO	lassított mód
IOIHITALI	Ali mód
IOILEPOW	„Halálos roham” mód
IOIGRV	gravitáció
IOINGUN	Nailgun mód
IOIPOWER	megaerő mód



NEVERWINTER NIGHTS

Italreceptek **1. tipp:** A játék második fejezetében megtaláljuk a Colmarr Kontrapulatórát. Ennek segítségével gyerekjáték lesz akármi-lyen ital elkészítése. A receptek a következők:

Tűz	Kő	Szél	Víz	Ital
X	-	-	-	tudás
-	X	-	-	tehénbőr
-	-	X	-	segítség
-	-	-	X	könnyű sebek gyógyítása
X	X	-	-	medveerő
X	-	X	-	macskakecsesség
X	-	-	X	rókaravaszág
-	X	X	-	láthatatlanság
-	X	-	X	kinézet
-	-	X	X	közepes sebek gyógyítása
X	X	X	-	súlyos sebek gyógyítása
X	X	-	-	nincs eredmény
X	-	X	X	gyorsaság
-	X	X	X	tiszta elme
-	-	-	1	Bayern München – Lazio 3:2

Aranyaink számának növelése **2. tipp:** Beszéljünk az Igazság Termében Aribeth-szel és kérdezzünk rá a visszahívó köre. A beszélgetés végén 100 aranyat kapunk. A társalgást mindaddig újratekeshetjük, amíg elég tömött nem lesz a pénzeszsákunk.

Hősünk erősítése **3. tipp:** A pályaszerkesztő remek eszköz arra, hogy hősünket egy kicsit feltápoljuk. Építsünk a szerkesztővel egy kis szobát, és rakjuk tele az összes földi jóval. Az sem baj, ha beteszünk még egy kis goblint, akinek a „segítségével” tapasztalati pontok tömegét szedhetjük össze. Importáljuk ebbe a paradicsomba a hősünket, majd miután felcuccoltunk, mentsük el, és folytassuk a kalandokat a játékban.

Cheat **4. tipp:** Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel az NWPLAYER.INI nevű fájlt. Keressük meg azt a sort, ahol a „CODEWORD=...” található, és írjuk be a három pont helyé-

re, hogy „setinjello”. Mentsük el a fájlt, és indítsuk el a játékot. Most már mindegyik fejezetet szabadon kiválaszthatjuk.

UNREAL TOURNAMENT 2003 (ÚJ KÓDOK)

Csalás A következő csalások csak egyjátékos módban működnek. Nyomjuk meg a [TAB]-ot, majd gépeljük be a kódokat:

Cheat	Hatás
allweapons	minden fegyvert megkapunk
skipmatch	aktuális pálya megnyerése
teleport	a célkereszthez teleportálunk
invisible true	láthatatlanság bekapcsolása
invisible false	láthatatlanság kikapcsolása
amphibious	víz alatti lélegzés

Ha azt szeretnénk elérni, hogy az összes skin választható legyen, akkor a játék mappájában, a system könyvtárban található „UT2003.ini” állományt nyissuk meg egy texteditorral, és adjuk a következő sorokat a végéhez:

```
[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True
```



PORT ROYALE (1.20-AS VERZIÓ)

Pénzszerezési lehetőség **1. tipp:** Mikor már rendelkezünk elég zsetonnal, igyekezzünk megszerezni egy építési koncessziót. Miután megszereztük, vegyük fel a kincstárosnál a lehető legnagyobb kölcsönt. Ezután adjuk el az építési koncessziót, és hoppá! – eltűnt a tartozásunk. A felvett kölcsön összege azonban továbbra is minket gazdagít.

Pénzgyűjtés másképp **2. tipp:** Indítsuk el a bevezető küldetést, és menjünk a Tutorialban az 52. oldalra. Egy térképet kapunk, amelyen három angol hajó található. Csákyázzuk meg a bitangokat, majd adjuk el őket a legközelebbi városban. Ezt követően menjünk vissza az 51. oldalra. A konvoj ugyanott van, ahol az előbb, és csak arra vár, hogy ismét elfoglaljuk. Tegyük is így, ahányszor csak jölesik, és amíg elég pénz nem lesz a kincsesládánkban.

Saját zenék hallgatása **3. tipp:** Ha nem tetszik, vagy már unjuk a zenét, saját MP3-muzsikánkat is betehetjük háttérnek. Ehhez nem kell mást tennünk, mint átnevezni a fájljainkat a játék zenéinek nevére, majd bemásolni őket saját a \MUSIC könyvtárunkba.
Uhu

AURORA SZERKESZTŐ

NEVERWINTER NIGHTS

A szerepjáték-rajongók álma valóra vált: a lelkes mesélők izgalmas küldetéseket és kalandokat találhatnak ki a mindenre elszánt hősöknek, és ha kedvük tartja, vezethetik is a történet fonalát. Bár a szerkesztő szerencsére nincs túlbonyolítva, néhány tanács és tipp azért mindig jól jöhet, hogy az ötletek megvalósítása könnyebben menjen.

A MODUL-ASSZISZTENS

A kezdő lépések

1. tipp: A program elindítása után meg kell adnunk leendő világunk nevét (egy kalandmodul több térképet is tartalmazhat), majd lépünk tovább. Ezután az „Area Wizard”-dal kerülünk szembe: találjunk ki valami értelmes nevet az első térképünk számára, majd válasszuk ki az egyik, nekünk tetsző táj-fajta (Tíleset). Ha ezzel is megvagyunk, meg kell adnunk a terület nagyságát. A szerkesztő felkínál különböző alpméreteket (2X2, 4X4 stb.) de nem szükséges ezek közül választanunk, ráadásul még csak nem is kell a területnek négyzetletűnek lennie. Egy egység 10 négyzetkilométert jelent. Miután beállítottuk a térség méretét, lépünk tovább. A terület nagyságát egyébként bármikor megváltoztathatjuk, ha a menüben az „Edit” menüpontnál kiválasztjuk a „Resize Area” opciót. Vigyázat: a sorok mindig alulról tűnnek el, vagy adódnak hozzá az alkotásunkhoz, míg a hasadások mindig jobbról kerülnek elő, vagy tűnnek el. Sajnos egyelőre nincs olyan lehetőség, hogy fölülről vagy balról építsünk hozzá művünkhöz. Az adatok megadása után betöltődik a Neverwinter Toolset programja – érdemes először a kezelőfelülettel megbarátkoznunk. A képernyő legfelső sorát a menüpontok és az ikonok foglalják el. A bal oldali hasámban a modul tartalmát látjuk. A jobb oldali hasámban a használati eszközöket, valamint a kiválasztható palettát találjuk. Középen saját művünkön tekinthetünk végig. A legalul lévő sorban adatokat olvashatunk az aktuális objektumról.

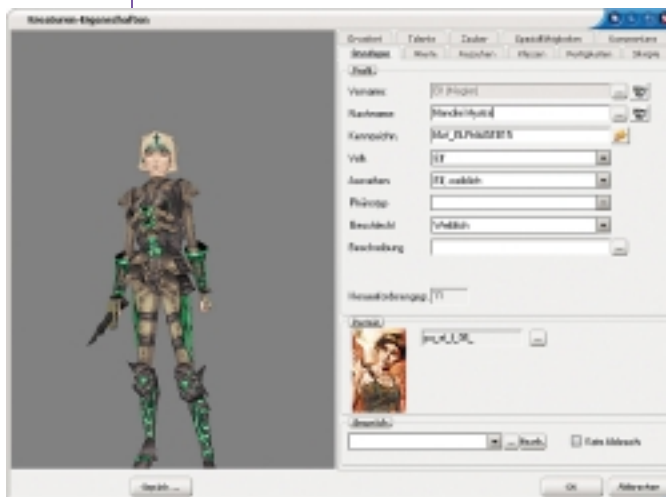
Az alapok

2. tipp: A használati eszközöknél a három opció közül klikkeljünk a 'terep' pontra (Terrain), ahol 36-féle tereptípust tudunk elővarázsolni. A nyolc alapvető terepfajta a tereppalette közepén található. Válasszuk ki a talaj ecsetet, és fessünk néhány termet a térségbe. Amennyiben az egyes szobák összeérnek, a program automatikusan összeköti őket. Ha valamelyik tereptípus nem cseréli le a másikat (pl. ha egy kerítést akarunk egy lávafolyam fölé tenni), akkor vissza kell váltanunk a területet sima talajjára, és ez után berakni a kívánt terepfajta. A csoportok (Groups) lerakása hasonlóan történik: a műtárgyak – épületek, mezők stb. – 2X1 vagy 2X2 területkockát

foglalnak el. Az irányukat az egér jobb gombjára klikkelve tudjuk változtatni. Ha valamelyik objektumot el szeretnénk távolítani a térképről, jelöljük ki, majd nyomjuk meg a [DELETE] gombot.

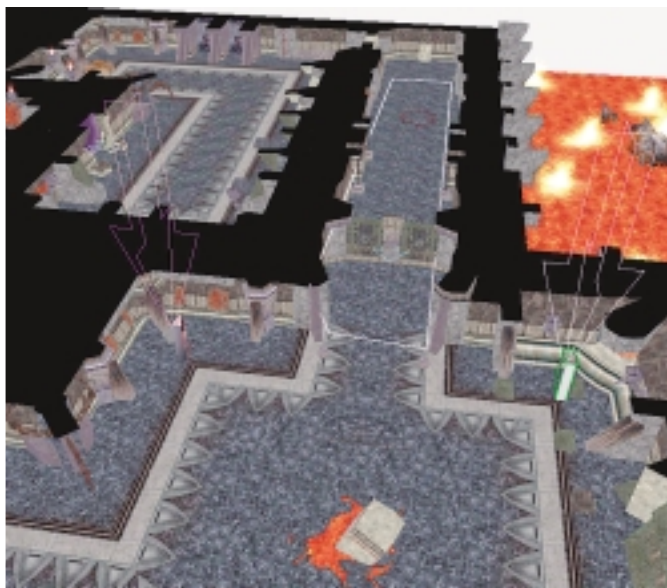
A kamera irányítására háromféle lehetőség is kínálkozik. A legnyilvánvalóbb, de talán legkényelmetlenebb a képernyőn lévő nyilakkal való mozgatás. A másik mód, ha a numerikus billentyűzettel irányítunk, míg a harmadik az egérral történő mozgatás, úgy, hogy közben lenyomva tartjuk a [CTRL] gombot. Zoomolni a „+”, illetve „-” gombbal, vagy nagyítótárat ábrázoló ikonokkal tudunk. Az alap felülzeti képből vagy az [5]-ös numerikus billentyűvel, vagy a menüikonoknál a „Reorient Camera”-val tudunk visszatérni. A „Scene” menüpontnál a következő beállításokat végezhetjük el:

- REFRESH:** aktualizálja a fényforrást és az árnyékokat
- DISPLAY GRID:** ha bekapcsoljuk, láthatóvá válnak az egyes terepkockák
- DISPLAY SHADOWS:** be-, illetve kikapcsolhatjuk az árnyékokat
- FOG:** a ködöt kapcsolhatjuk be/ki – célszerű alkotás közben kikapcsolva hagyni
- USE AREA LIGHTNING:** további fény-árnyék effektusokat kapcsol be – ezt is csak már a pálya elkészültekor érdemes alkalmazni



Kezdődjék a móka!

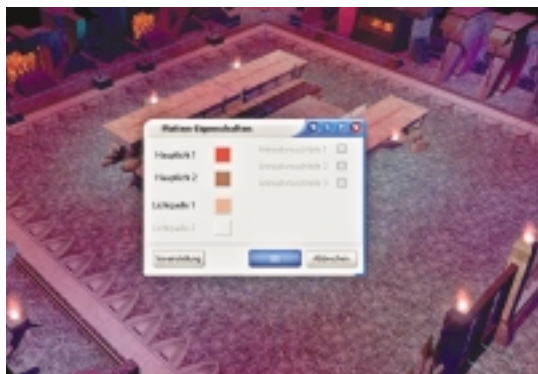
3. tipp: Az eddigi lépések csak a munka elkezdéséhez szolgálnak, a valódi kaland csak most kezdődik. Célunk jelen esetben egy ördögi dungeon megalkotása. A térkép keleti felén csinálunk egy lávatavat, szigetekkel, amelyeken majd tűszörnyek fogják tengetni életüket. A nyugati részen viszont termeket és folyosókat kreálunk. Tegyük a folyosókra ajtókat (Big Door) és szögcsatornát akadályokat a nagyobb termekbe. Változatosságként betehetünk ide-oda egy-egy emelvényt (Platform), amin pl. egy mágikus tárgy lesz. A falrészletet (Wall Section 2) egy ajtóval elválasztott helyiségbe tegyük – később egy főellenség lakhelye lesz. Végül tegyük egy-egy ajtót (Exit 1, Exit 2) lehetőleg a dungeon két végébe.



Ami még hiányzik, az a kezdőpont. Keressük meg a megfelelő menüikonnal (Goto Start Location) – általában egy nagyobb szobában található. A nyíl iránya mutatja a játékosok nézőpontját. Ezután érdemes egy körsétát tennünk a csinos kis dungeonunkban: mentsük el a modult, majd indítsuk el a játékot. Válasszuk a „New” menüpontot, majd az „Another Module”-t, ekkor bekerülünk alkotásunk közepébe.

Megvilágítás és egyéb látványeffektek

4. tipp: Ahhoz, hogy labirintusunk igazán félelmetesen nézzen ki, természetesen kell egy kis „hangulatos” világítás is. Válasszuk ki az „Edit” menüpontnál az „Area Properties” opciót, és klikkeljünk a „Visual”-re. Válasszuk ki a számunkra ideálisat, – (pl. „Interior Evil”) –, majd menjünk a „Customize Environment” almenübe. Mivel egy épületen belül vagyunk, az „Always Dark” opció már be van kapcsolva. A „Moon – Ambient Color” a visszatükröződő fény színét jelzi. Például egy erdőrészletre sötétzöld ajánlott, de a dungeonunkhoz teljesen jó a fekete. A „Moon – Diffuse Color” az a fény, amit a Hold maga sugároz. A fehér szín a telihold látványát adná vissza, de labirintusunkhoz jobban passzol egy enyhén sötétvörös szín. Figyeljünk mindig a fényviszonyok állítgatására, mert különben előfordulhat, hogy hősünk a sötétben fog tapogatózni – „Undo” opció ugyanis nem létezik. Közvetlenül a fényviszonyok alatt találhatóak a ködbeállítások. Egy közepes erősségű vörös szín kellemes pokolhangulatot ad (Moon – Fog Color). A köd sűrűségét (Moon – Fog Amount) állítsuk második fokozatra – ez még pont elég ahhoz, hogy a szörnyek észrevehetőek legyenek. Mivel belső térben vagyunk, az időjárás nem tudjuk módosítani. Okézzuk le az ablakot, kapcsoljuk be a menüben a fényeket, és máris láthatóvá válik munkánk eredménye. A fontosabb helyszíneket és objektumokat érdemes jobban megvilágítani, ezzel is felhívva a figyelmet rájuk: jelöljük ki az emelvényt – ekkor egy kék négyzet fogja körül – majd a jobb egérgombra kattintva módosítsuk a megvilágítását. A „Main Light 1” lehet valami közé-



pes erősségű szín, de a „Main Light 2”, illetve a „Source Light” mindenképpen legyen egy kicsit világosabb. Az atmoszféra megtartása érdekében maradjunk a vörös szín valamely árnyalatánál.

Objektumok elhelyezése

5. tipp: Dungeonünk még kissé üresnek és kihaltnak hat, ezért tegyünk bele különböző tárgyakat. Válasszuk ki a használati eszközök közül a „Paint Placeable Objects”-et, és tegyünk különböző dolgokat a termekbe. A fáklyák mindig jól jönnek, de a csontvázak vagy hullák is fokozzák a hatást. Természetesen a kalandozók elvárják, hogy meg legyenek jutalmazva, ezért helyezzünk el kincseket is a termekben. A „containers and Switches” részben számtalan kincslelő, zsák és kincskupac közül választhatunk. Ezeknek a tárgyakkal már van tartalmuk, amelyeket egy véletlengenerátor számít ki, amikor feltörik vagy szétörik azokat. Egyébként a típus legelső darabjában van a legkevesebb érték, míg a legutolsóban a legtöbb. Ha valami speciális dolgot akarunk egy ládába belerakni, akkor klikkeljünk rá a jobb egérgombbal, majd válasszuk ki a „Properties”-t, itt pedig az „Inventory” opciót. A megfelelő cuccokat kiválasztva, egyszerűen áthúzzuk őket a ládába, és máris készen vagyunk a feladattal.

Találkozás ellenféllel

6. tipp: Az Aurora szerkesztő két lehetőséget ad az ellenségek „kitenyésztésére”: általunk kreált ellenfelek, illetve állítva-



tó találkozások. Az előre kreált lények ideálisak bizonyos összecsapásokhoz (pl. csata a főellenféllel). Amennyiben viszont csak egy horda – a parti erősségéhez passzított – szörny megteremtése a célunk, egyszerűbb ez az összecsapásokkal. (Encounters) megoldani. Teszt dungeonünkhöz három szörnyfajta ajánlott: a lávaszigeteken tüzelemetálok mászkálhatnak, az emelvény környékén gólemek az ideálisak, míg a többi részen tűzóriások lopják a napot. Kezdjük a gólemekkel: válasszuk ki a használati eszközöknél a „Paint Encounters” ikont, onnan pedig a „normal” variációt. Válasszuk ki a szörnylistáról a „Mechanic Golem”-et. Ezután rajzoljuk fel a térképre az egér segítségével azt a területet, ahol a csata ki fog robbanni. Ezt a részt egyenesekkel tudjuk behatárolni, majd a művelet végén egy kettős klikkeléssel fogadhatjuk el. Ezután nyomjuk meg a bejelölt területen belül a jobb egérgombot, és válasszuk ki az „Add Spawn Point” opciót, amivel kijelöljük a szörnyek előfordulásának a helyét. Célzerű sarok, vagy valami egyéb mögé elrejtetni a kreatúrákat. A használati eszközöknél, ha a jobb gombbal rákattintunk az adott összecsapásra, variálni tudjuk az „Edit” opcióval a részt vevő lények számát (Maximum/Minimum Creatures), illetve azt, hogy újratermelődjenek-e, vagy sem (Spawn Option: Single Shot/Continuous). A többi helyszínen helyezzük el hasonló módon a lényeket, ezt követően foglalkozzunk a főellenséggel. Válasszuk ki a szörnylistáról a Planar/Fiendish alosztályból a „Bolor” nevű démont – ő fog a hősök csapatára a kijáratnál várni.

Barátságos lények (NPC-k)

7. tipp: Most már csak egy, hőseinkhez barátságosan viszonyuló karakter kell, aki elmagyarázza a kiindulópontnál, mi a nagy harci helyzet. A használati eszközöknél klikkeljünk a „Paint Creatures” pontra, majd az „NPCs” almenüben jobb gombbal hozzunk létre egy új karaktert. Válasszuk ki a nemét, kinézetét (ne feledkezzünk meg a portréjáról sem), változtassuk meg a hozzáállását (Faction) átlagosra (Commoner), mert különben a segítő személy is ránk támadna. A névadás nehézségét megkönnyíti a véletlennév-generáló. Miután befejeztük az NPC-teremtést, válasszuk ki a „Tools” főmenünél a „Conversation Editor” pontot. Klikkeljünk az „Add”-re (az ablak bal felső részében van az ikon), majd írjuk be az NPC üdvözlő szövegét. Amikor készen van, okézzuk le, majd a beírt szövegre kattintva ismét nyomjuk meg az „Add” ikont, és írjuk be azt, amit a hősök fognak az üdvözlésre válaszolni. Ha többféle válasza is lehetőséget akarunk biztosítani, akkor egyszerűen ismét kattintsunk az üdvözlő szövegre és az „Add” ikonra. A beszélgetés során különböző reakciókat is kiválthatók a beszélgetőtársakból: válasszuk ki a jobb oldalon alul lévő menüsorból az „Other Actions” pontot, és válasszuk a mondatokhoz megfelelő animációt (Play Animation). Az üdvözlésnél kapcsoljuk ki a „Loop” opciót, hogy ne ismétlje meg az NPC ugyanazt a mozdulatot. A beszéd többi részéhez a „Talk normal”-t válasszuk ki és hagyjuk bekapcsolva a „Loop”-ot. Mint látható, viszonylag kis munkával össze tudunk rakni egy dungeont. Reméljük, ez az útmutató további nagyobb és részletesebb kalandok megalkotására fog ösztönözni minden RPG-rajongót.

Uhu

ELFEK ELLEN EMBEREK FENEKEDNEK

WARCRAFT 3 – BATTLE.NET

A WarCraft III. sorozatának (talán ideiglenes) befejezéseként megnézünk egy érdekes és külföldön már eléggé elterjedt trükköt, majd áttekintjük, jelen pillanatban mi a divatos játékmód az eddig kihagyott emberek és elfek esetében!

Erdőjáró ghoulok

1. tipp: Az élőholtak első frontvonalra a ghoul sereg, amelyet egy kis trükkel még sokkal hatékonyabbá tehetünk. A lényeg, hogy a dolgozó egységek átmehetnek a többi – akár ellenséges – egységen is, ahogy a kitermelés tárgyhóhoz igyekeznek. Ezt remekül ki lehet használni arra, hogy ghouljaink átvonuljanak az ellenséges frontvonalon, és az első húshegyeket túlélve már körbe is vették az ellenséges hőst. Ehhez annyit kell csak tenni, hogy seregünknek egy, az ellenség pozíciója mögötti helyen fekvő kitermelendő facsoportot adunk meg úticélként. Ennek persze nem muszáj a képernyőn lennie, így sokszor az a legjobb, ha előre kinézzük a szöveget, hogy milyen irányba kell majd beállnunk az „erdőjáró” átvonuláshoz. A trükk persze bármely dolgozó egységgel működik, de nyilvánvaló, hogy a ghoul harci ereje mellett a leghatékonyabb... Egyedüli kisebb hátrány, hogy átvonulás alatt sebezhetőek embereink.

ÁRNYELFEK ROHAMA

Priestess of the Moon

2. tipp: Míg kezdetben (1.00) a Holdpapnő volt a legerősebb hős a Starfall eltápolása miatt, most már gondoljuk meg kétszer is, hogy kezdő hősnék visszük, vagy hogy visszük-e egyáltalán. Talán az egyetlen használható taktika ezzel a hőssel az, ha íjászokkal akarunk tápolni, de ez elég kockázatos, ahogy mondani szokás: csak profiknak ajánlott. A lényeg, hogy másfél osztagnyi íjásunk követi fél osztagnyi golyófogókat (pl. Huntress, Chimera, Protector), és minden lehetséges bónuszt megragadunk a támadásuk tápolására: a Papnő aurája, upgrade-ek, ezeken kívül pedig egy vagy két Druid of the Claw nyomja nekik a Roart.

A másik két hős elég ütős...

3. tipp: A Keeper of the Groove és a démonvadász egyaránt elég ütősek, nem tudunk elkövetni túl nagy hibát azzal, hogy egyik helyett véletlenül a másikat visszük ☺... Rushra is alkalmasak, talán a KotG entangle-je kicsit hatékonyabb ebből a szempontból, mint a Manaburn, de igazából mindkettő elér a célját: az ellenséges hőst lebénítva/harcképtelenné téve a bázisa közepén (entangle esetén még egységek is mennek a levesbe, elég gusztustalan dolog), már könnyű dolgunk van. Ha gyorsak voltunk, és mindezt Huntress-szel tesszük, akkor esetleg vége is a játéknak... Ide már csak egy utolsó

megfontolandó dolog jön: magasabb szinten előnyösebb a Demon Hunter.

Elsőpró Huntress seregek

4. tipp: A Huntress az egyetlen távolsági támadásra képes egység, amely 100%-os sebzést képes okozni a hősöknek, ráadásul elég mozgékony is, strapabíró, s mindennek tetejébe első szinten gyártható. Ezek után nem is csoda, ha a legtöbben ezzel nyomulnak, sokszor minden taktika és trükk nélkül, csak a pusztaságra és a rushra alapozva. Ha árnyelfek elleni védekezésre gondolunk, akkor azt kell megfontolni, hogy mit fogunk tudni kezdeni egy Keeper of the Groove-os entangle-, illetve egy Demon Hunter-féle Manaburn-rush ellen. Ha ezeket túl tudjuk élni egy gyakorlottabb játékos ellen, akkor már nyert ügyünk van – ebből adódóan árnyelf játékosként ezeket nem árt begyakorolni, mert elég alapvetőek. Egy mondatban tehát sajnos így is leírható a jelenlegi (1.02) általános érvényű árnyelf taktika: Gyárts egy csomó Huntress!!!

ANCIENT OF LORE GYORS ELÉRÉSE:

- 4 Wisp bányába, egy megye fát csiklandozni
- 4 Wisp gyártósorba, az első Altart épít majd
- A második természetesen Moon Wellt kezd
- A másik kettő megye a bányába, ill. fát vágni. Sok fa fog kelleni az erre épülő taktikákhoz...
- Ancient of War azzal, amelyik előbb kész van
- Még két Wisp gyártósorba, majd fát szedni
- Tree of Ages-upgrade indul, és íjások gyártása mehet a creepeléshez
- Hunters Hall, majd Moon Wellből még párat legyártani
- Végezetül: Kell majd két Ancient of Lore is, az upgrade ugyanis relatíve sok idő, és előbb-utóbb lerusholnának, ha nem tesszünk semmi kiemelkedőt!

Druid of the Claws

5. tipp: A bátrabbak és a mikromenedzselésben (az egységek egyenkénti irányítgatásában, azaz a „villámklikkelgetésben” ☺) járatosak megkockáztathatják, hogy az egyébként manapság übernek számító és már kissé unalmas Huntress-halom helyett egy rakás medvévé változott druidával nyomulnak.





Egy javasolt fejlesztési útvonal ehhez a mellékelt Ancient of Lore-os dobozban látható, a taktikából adódóan csak maximumra fejlesztett druidák jöhetnek szóba! Egyik-másik visszaváltozhat néha gyógyítani is a társait, ezt értékelni szokta az ellenfél, légvédelemnek pedig ugye adódik egy zaftos kis Dryad-támogatás.

EMBEREK, TÖRPÉK, VÁRHALOM, VÉRHALOM

Agresszív terjeszkedés

6. tipp: Embereknél különösen igaz, hogy a korai szakasz agresszív terjeszkedést igényel, és ezt a stílust végig fenn kell tartani mindhárom technikai szinten, ha nem bírnánk hamar nyerni (ami eleinte elég valószínű). Az emberek kissé gyengébbre sikeredtek multiban, így csak ezen a módon lehet ezt a hátrányt kompenzálni. Aki úgy érzi, hogy nem tud, vagy nem szeret ebben a stílusban nyomolni, az inkább ne válassza az embereket profi szintű játékhoz.

Az első lépés: Rush

7. tipp: 4-5 percen belül nem árt ráterjedni a második bányára, majd utána nyomás alatt tartani az ellenfelet. Ez alatt az értendő, hogy nem lehet gyors nyerésig roharni, mert ha csak nem kezdő az ellenfél, ez úgysem sikerülhet. Tudni kell visszavonulni, a cél az ellenfél akadályozása, és hogy megteremtsük azt a légkört, amiben érzi: nem tehet azt, amit csak akar, és nem császálhat védtelen egységekkel kénye-kedve szerint szerte a térképen.

A kihagyhatatlan Mountain King

8. tipp: Emberként szinte értelemszerűen Mountain Kinget szokás kezdő hősnek vinni. Minden képessége békít, tökéletes creepezéshez és ellenséges hősök levadászásához is, különösen igaz ez a Stormboltra. Kisebb Footman rush után magunkhoz vehetünk pár papot, majd kiteljesedett 3-as építési szinten mehetünk át a lovagokra. Archmage-es Brilliance-szel megtámogatva elég ütős tud lenni.

Archmage, az elementálgyár

9. tipp: Support hősnek (esetleg elsőnek is, elementálrush-hoz) vigyük az Archmage-et. Az elementál igen hatékony skill, elegendő varázspont esetén egyszerre akár négyet is megidézhetünk, korai szakaszban elég kemény lénynek számít. Ha erősebben építünk a varázslókra, ahogy emberekkel kell is, akkor az auráját is nyomjuk erősen, de csak második szintig, utána inkább megint az elementált erősítsük. Elfek ellen erős varázshasználos kezdés javasolt, így az első elementál után kivételesen két Brilliance kell, és csak utána a másik kétpontnyi elementál a Teleportig.

A hanyagolt Paladin

10. tipp: A Paladin egyértelműen a leggyengébb ember hős, viszonylag ritkán is látni, ami nem véletlen. Nem sűrűn lesz rá szükségünk, csak ha speciális célunk van vele, mint pl. az általános páncélozottság felnyomása az aurájával. Hősként tehát nem hagyhatjuk ki a törpét, a májust se nagyon, a lovagot viszont csak harmadik egységként vigyük, ha nem tudunk lemondani róla. Első hősként semmiképp se, mert nem túlzottan alkalmas az agresszív stílushoz, inkább defenzív jellegű.

Varázsló seregek

11. tipp: Emberként a seregünk alapját képező Footmanek és Knightok megtámogatására, vagy esetleg még náluk is nagyobb számban építsünk Priest és Sorcerer egységeket, és upgrade-eljük fel őket igény szerint – nem feltétlenül maximumra. Amennyiben az ellenfél nem rendelkezik mágiaeltválítással (pl. Wand of Negationök), viszonylag könnyű dolgunk lesz. Amennyiben viszont antimágiát lövöldöző varázslókkal találkozunk, próbáljuk meg ezeket az egységeket valahogy közelharcú egységekkel becserkészni, mert ha sok Purge-ot kapunk, vagy találkozunk egy driád csapattal, könnyen vesztesre fordulhat az egyébként kedvező állás.

EGY ÁLTALÁNOS ELEMENTÁL RUSH EMBEREKKEL

- 4 paraszt aranyért vetődik
- 1 felhúz egy Barrackot
- A 6. paraszt Farmot épít
- A következő paraszt oltárt dob, majd fát vág
- Újabb 2 paraszt megy fát vágni
- A barakképítő militiába vált, majd megy felderíteni. A barakk megállás nélkül gyártja a Footmaneket. Ha ellenfél még mindig nincs a láthatáron, akkor eleinte még ezek is mennek felderíteni, fontos a gyors kezdés!
- A 3. percnél megvan az ellenfél pozíciója, 5 Footman meg egy Archmage, aki az ellenfél bázisa előtt egy elementált idéz, majd beérkezve oda a másodikikat is
- Jó alternatíva a Mountain King is, ekkor a hős vadászat a cél az elementálos pusztítás helyett, illetve megfontolandó egy bányafoglalás is a 3.-4. perc környékén, a bázisostrom helyett, ha az túl messze lenne

A védekezőstratégia

12. tipp: Az ember-törpe birodalom élén jó alternatív taktika lehet, ha elhúzódó harc esetén védekezésre állunk be, ugyanis talán erre a legalkalmasabb (más kérdés, hogy ezzel önmagában nem lehet nyerni @...). Ez nem azt jelenti, hogy kihagyhatnánk a jól megszokott Mountain King- footmanes rohamot (ellenfeleink ügyis szinte már igénylik @...), hiszen az agresszív alapfelállás – mint már említettem – adott, hanem hogy építsünk defenzív, masszív sereget. Ha erre törekszünk, kivételesen jól jöhet az egyébként multiban eléggé népszerűtlen Paladin is az aurájával, illetve minden más, ami védelmet ad – pl. Inner Fire. Egy védelempont ugyanis kb. 5%-kal csökkenti az egység sebződését, magasabb értékeknél egyre kevessebbel. Nem lehetetlen összetápolni akár a 20-as szintet sem, amit elérve az ellenfélnek már közel sebezhetetlen egységekkel kell számolnia. Néha még egy sima militia is fejtörést okozhat ezen a páncélozottsági szinten, de az igazi nehézséget nem is ennek elérése jelenti (ez csak számolgatás kérdése), hanem hogy ilyenkor fel tudjunk mutatni is némi agresszív harcmodort az elvárt sebességgel.

Kecske

GYILKOSOK GYILKOSA

HITMAN 2:
SILENT ASSASSIN

A Hitman második epizódja még nagyobb szabadságot biztosít, mint az első rész. Mindenki döntse el maga, hogy John Woo-stílusban zúzza-e végig a pályákat, vagy „tökéletes bűntények” sorát hajtja végre. Ez utóbbihoz talán elkel némi segítség, úgyhogy... íme.

Lassan járj, tovább élsz

1. tipp: Több szempontból sem hasznos a futás! (Amellett, hogy szegyen is... ☹) Egyrészt ha sétálva haladunk el egy őr mellett – akár áruhában, akár nem – jóval kevésbé válunk gyanúsá. Másrészt sokkal kisebb zajt csapunk (ez persze függ a padló anyagától is), és így kevésbé is hívjuk fel magunkra a figyelmet.

Ruha teszi az embert?

2. tipp: Amikor csak lehet, áruhában közlekedjünk. Az őrk persze nem mindig dőlnek be, úgyhogy áruhában öt-hat lépésnél közelebb ne menjünk hozzájuk. Némely áruha csak bizonyos keretek között megfelelő: pizzásfiúnak öltözve akkor nem szúrunk szemet, ha valaki tényleg rendelt pizzát, tűzoltó-egyenruhában pedig csak akkor flangálhatunk, ha tűz van... Érdemes olyan áruhát keresni, amelyik arcunkat is elrejtí, de legfőképpen világító kopasz fejünket – ami elég nyilvánvaló „különös ismertetőjel” lehet. Nem mindig kell lelőni valakit a ruhájáért: találhatunk is gyakran, csak keresni kell.

„Angyalbőrben jól érzem magam...”

3. tipp: Ha egy hidegre tett katona ruháját vesszük fel, több dologra is ügyelnünk kell. Elsősorban arra, hogy vegyük fel a fegyverét is. Az orosz pályákon ugyanis csakis AK van a katonáknál, más fegyver szemet szúr a többieknek – de az is, ha nincs nálunk fegyver. Ahol vegyesen vannak felszerelve a katonák, ott már nem biztos, hogy lebukunk. Fontos még, hogy ha egy járőr helyébe „ugrunk be”, és látnak minket a többiek, akkor próbáljuk követni az ő útvonalt, kényelmesen ballagva, amíg ki nem érünk a látótávból.

Zongorahúr mint fegyver

4. tipp: A zongorahúr, avagy fojtózsínór (fiber wire) használata némi gyakorlást kíván, de szerencsére a templomkertben található madárijesztőn nyugodtan trenírozhatunk. (Feltűnt másnak is, hogy Ivan, az első részből ismert – megboldogult – maffiózó ruhája van rajta?) Fontos, hogy a 47-es első klikkre csak előkészíti a drótot, úgyhogy az egeret nyomva tartva kell az áldozat mögé sunnyogni (space), majd amikor kellő közelségbe érünk, csak akkor felengedni a gombot.

**Szív, sűrít, lenntart...**

5. tipp: Egy magára valamit is adó bérgyilkos nem öl ártatlant: őket, ha muszáj, üssük ki inkább érzéstelenítővel (Anaesthetic). Használata nagyjából megegyezik a fojtózsínórrel, csak hogy itt akkor kell klikkelni, ha már egészen közel vagyunk az áldozathoz. A gomb nyomvatartásával növelhetjük a dózist (a képernyő jobb felső sarkában látható, amint fogynak az üvegcsek) – de érdemes észben tartani, hogy egy dózis kb. egypercnyi alatásnak felel meg. Legfeljebb tehát tíz percet nyerhetünk, de ez a legtöbb esetben elég is. Ha viszont felébred áldozatunk, szalad az örökhöz, és nyakunkon a riadó. Ha netán még a ruháit is elvettük, az őrk rögtön tudni fogják, milyen áruhában bújkálunk.

Reality Show: Hitman kukkol

6. tipp: Ötletes (?) újítás a Hitman 2-ben, hogy be tudunk lenni a kulcslyukakon. Értelme azonban csak akkor van, ha Professional módban játszunk (akkor ugyanis nem látszanak az ellenfelek a térképen). Legyünk óvatosak, mert ha meglátja egy őr, amint éppen egy kulcslyuk előtt kuporgunk, nehezen fogjuk kimagyarázni magunkat.

Nehéz az orv-lövész élete

7. tipp: Alapállapotban is nehéz a mesterlövészpuskával banni, de nehezebb fokozatokon már végképp: ott a fegyver kilengése jóval nagyobb, és tényleg sokat kell gyakorolnunk ahhoz, hogy tudjuk ellensúlyozni a mozgását. A (NUM+) megnyomásával nagyíthatjuk a távcső képét, akár többszörösen is, ha azonban nem tudjuk egyenesben tartani a puskát, semmit sem fogunk látni. Ha leguggolunk, az mindig segít egy kicsit.

Fojtogatni – könnyen, gyorsan

8. tipp: Ha már feszül a hurok, még hátravan néhány hosszú, kínos másodperc, míg áldozatunk jobblétre szenderül. Ezt lerövidíthetjük, ha gyorsan be- és kikapcsoljuk a térképet (m) – így kevésbé tesszük ki magunkat a lebukásnak. Ez a trükk egyébként néha a zárnyitásnál (lockpick) is bejön.

„Késég”-fejlesztő gyakorlatok

9. tipp: Apró bug, de hasznát vehetjük: ha késsel támadunk, és áldozatunk már észrevett, sokkal több dőfésre lesz szükség a leterítéséhez (ha nem vett észre, egy is elég). De ha elkerülhetetlen a késpárbaj, váltsunk FPS módba <F1>, mert így kb. ötször gyorsabban szeleltünk.

Arsenál a sufniban

10. tipp: Minden küldetés végén a szuvenírként hazaurcolt fegyvereket a sufniban helyezzük el, hogy minden alkalommal elégedetten csodálhassuk meg gyarapodó arsenálunkat. De ha viszont szeretnénk látni a falon minden fegyvert, akkor ügyelnünk kell arra, hogy a küldetés végén nálunk legyen az adott mordály: ez néha kínos lehet, főleg mert például az orgyilkos merényletek után könnyebb a tömegben a távcsöves puskát eldobva menekülni.

Bónuszfegyverek

11. tipp: Érdemes minél hamarabb rágyúrni a „Silent Assassin” minősítésre: semmi riadó, semmi felesleges öldöklés (lehetőleg csak a célpont, de ártatlan semmiképp), sőt még lövés se nagyon... Minimális agresszió, maximális lopakodás, zongorahúr rulez. Az első három „SA” titulusért (pályától függetlenül) egy-egy bónuszfegyver jár: a dupla Ballers hangtompított változata (nagyon király!), egy lefűrészelt csövű shotgun és az igen durva M4-es.

**OKOS...
SZEXY...
ÉS MEGHALNÉK ÉRTE!**



**No One
Lives Forever²**
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY.



[HTTP://NOLF2.SIERRA.COM](http://nolf2.sierra.com)



©2002 Monolith Productions, Inc. Minden jog fenntartva. A Fox Interactive, a No One Lives Forever és a hozzájuk tartozó logók a Twentieth Century Fox Film Corporation védjegyei vagy bejegyzett védjegyei.
©2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. A Monolith és a A Spy in H.A.R.M.'S Way a Monolith Productions, Inc. védjegyei. A Sierra és a Sierra logó a Sierra Entertainment, Inc. védjegyei.

Magyarországon forgalmazza: **AVANT** Kft. 1102 Budapest, Szelet László tér 20. Tel.: 06-1-261-1219. Fax: 06-1-261-0236

GERICOM

mobile world

- SIS 945 BX chipset
- 16x CD író / 16x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3,7kg, metál szíjben

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 20GB merevlemez **419.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **469.900 Ft**

MASTERPIECE PER4MANCE

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!
 Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATI 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjen el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

30 Mark 2000 v1.1: 9409
 30 Mark 2001 v330: 6801



X5

VILÁGÚJONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ítés és csappáló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső telepítés egyedülálló átélhetőséget biztosít. A gép hibátlanul működik egyetlen lecsúsztatás után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hasszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevitelhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Wireless Lan opció



• 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 • MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
 • 304MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **429.900 Ft**

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE” PENTIUM4 NOTEBOOK!
 Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SIS 945 BX chipset
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3,4kg, metál szíjben

• 16.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 20GB merevlemez **409.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **459.900 Ft**



SILVER SERAPH

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjen el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3,2kg
- Metál szíjben

389.900 Ft



MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szenzációs kijelzővel!

Szenzációs áron forgalmazzuk a MITAC Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATI Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!



- Intel 945 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2,95kg

• 15.1" TFT kijelző (1400x1000)
 • Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
 • 4x CD író
 • 256MB DDRAM
 • 20GB merevlemez **299.900 Ft**

• 16.1" TFT kijelző (1400x1000)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
 • 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
 • 512MB DDRAM
 • 40GB merevlemez **349.900 Ft**



GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.

B & T Irodafelhaltna Kft.

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@falna.net

Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-860, besaba@bt-irodafelhaltna.hu

GARDEx

9400 Sopron, Újfaloki u. 1-5.

ACOMP PEST

1134 Budapest, Róbert Károlyi krt. 6B.

CÉDRUS COMPUTER KFT.

Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelera.hu

1103 Budapest, Bömsédi utca 1/a.

ACOMP PÓLOS CENTER

Tel./fax: 336-5647, 336-5648 acomp@acomp.hu

Tel.: 433-4147, Fax: 284-8549, cedrus@citynet.hu

1152 Budapest, Szénelmihályi út 131.

Tel./fax: 418-1091, 418-4062 acomp@acomp.hu

KARÁCSONYI AJÁNLATOK

WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modellt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!

- 14,1" TFT kijelző (1024x768)
- SiS660 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS660 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audio kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál szíjben

**BOMBA
ÁR!**

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 2GB merevlemez **259.900 Ft**

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 2GB merevlemez **289.900 Ft**

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 4GB merevlemez **329.900 Ft**

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- **256MB DDR RAM**
- **8GB merevlemez (7200rpm)**
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 8GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

144.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 8GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmjeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM

99.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

119.900 Ft

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1290x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- **GeForce4 Gx 32MB DDR RAM + TV-OUT**
- 8GB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- **8x CD író / 8x DVD meghajtó**
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya

- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 floppy meghajtó
- 1x PCMCIA, 2x USB, PS2 port
- **TV Tuner!!!**
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audio kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 465mm x 334mm x 49mm, 7,3kg

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép! Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. A kristálytisztá 17" TFT kijelzőn akár TV adást is nézhet! GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!



419.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Ismét eltelt egy hónap. A hardverek fejlődnek, és minden változik. Én például előreléptem a GameStar Magazinban, és Boe „vezérőrnagy-tól” (©) átvettem a hardverrovat szerkesztését. Most, hogy ezen feladattal is meg kell birkóznom, kicsit jobban belemártottam magam a hardverek világába. E hónapban is sok érdekesség bukkant elő. Csak néhány példát említenék a fontosabb dolgokból: mindjárt itt van az Intel új processzora (mely már 3,06 GHz-es sebességgel zakatol), bejelentették a világ első DDRII-es grafikus vezérlőjét, és lassan 1,4 GB adatot tárolhatunk el szimpla CD lemezeinken! Ha netán érdekelnek a részletek, tarts velünk ezúttal is a hardverek világába...

EGY MILLIÓ CD AZ AOL-NAK

Két amerikai felhasználó, aki megelégtelt az AOL valós életben folytatott spamjét, érdekes bosszúval kíván visszavágni az óriáscégnek. Jim McKenna és John Lieberman weboldalukon, a <http://nomoreaolcds.com/>-on arra kérik a postládájukban kéretlen AOL CD-kkel találkozó sorstársait, hogy küldjék el nekik a kéretlen kampány részeként kapott ezüstkorongokat. Amint összegyűlik 1 millió darab CD, azokat az AOL virginiai főhadiszállásához szállítják majd, hogy közvetlenül az internetcég bejárata elé terítsék. A világszerte mintegy 35 millió előfizetővel rendelkező internet-gigász CD-it magazinokban, mozikban, postai küldeményként, esetleg hardvereszközök mellé, illetve különböző rendezvényeken osztogatják új előfizetők szerzésének reményében. A CD segítségével fel lehet lépni az AOL hálózatra. McKenna és Lieberman akkor unta meg az agresszív reklámot, amikor tavaly augusztusban egy este a videokölcsönzőben a „Conan, a barbár” kazetta mellé egy AOL CD-t is kaptak, majd a kölcsönzőből hazaérve a postládában még egy, műanyag csomagolású AOL CD is figyelt rájuk. „El fogunk menni az AOL-hoz,



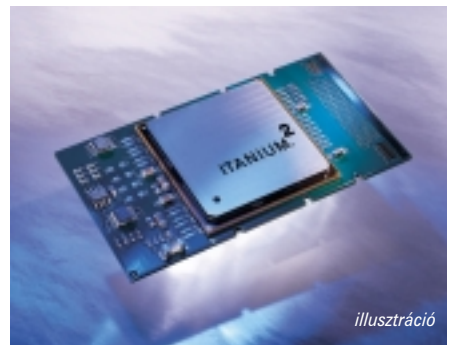
OLCSÓBB PARHELIA

A közeljövőben új Matrox Parhelia videokártya kerül a piacra: igazándiból egy lebutított Parhelia 512-ről van szó, amely talán megfizethetőbb lesz így. A 64 MB memóriával rendelkező „kisöcs” alacsonyabb órajelen fog működni nagyobb testvére-nél (ez eredetileg 220 MHz-es videochip-, illetve 550 MHz-es DDR SDRAM-frekvenciákat jelent). Mindemellét azért sajnós más csökkentések is várhatóak: a hírek szerint a 64 MB-os Parhelia-változat nem támogatja majd az FAA (Fragment Anti-Aliasing) technológiát sem, noha ez volt a 128 MB-os kivitel talán legtöbbet dicsért szolgáltatása. A 64 MB-os Parhelia kártya ára 250 dollár (körülbelül 62500 forint) körül várható, megjelenéséről még nincsenek pontos adatok.



EGYMILLIÁRD TRANZISZTOR EGY CHIPEN!

A közelmúltban mutatták be a „lapkagyártó óriás”, az Intel jövőbeni terveit. Ezek között szerepel az a chip, amely csak 2007-ben jelenik meg. Minden valószínűség szerint 4 processzormagból fog állni a csúcsprocesszor, amely a jövő számítógépeit hajtja majd meg. Összehasonlításképp: egy 2 GHz-es Pentium 4, amely egy magra épül, „mindössze” 55 millió tranzisztorból áll. Egyelőre ne várjunk teszt-példányokat, hiszen a chipnek még fejlesztési nevé sincs (vagy legalábbis nem szivárgott még ki).



illusztráció

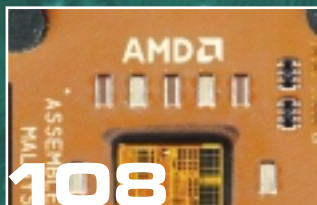
MEGJELENT A RED HAT LINUX 8.0

40 dolláros áron kapható a Red Hat 8.0 Personal Editionje, amely tartalmazza a Mozilla böngészőt, az Evolution e-mailező rendszert és a Ximian nap-tárrendszerét. A Professional Edition, amely multimedia-, szövegszerkesztő és fejlesztőeszközöket is tartalmaz, már kicsit borsosabb áron került a boltba: 150 dollárt kell fizetni ezért, de emellé még egy 2. CD-t is kapunk, amelyen adminisztrációs eszközök találhatóak rendszergazdáknak. Az olcsóbb kiadás 30, a drágább 60 nap ingyenes webes terméktámogatást is tartalmaz.

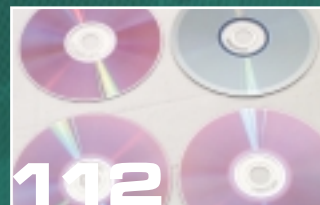




104
Logitech újdonságok
Meglepő és minőségi



108
AMD 2600+
Az új reménysugár



112
Combo Drive teszt
Egyet fizet négyet kap

HORDOZHATÓ CD-ÍRÓ ÉS MP3-OLVASÓ

Új, többfunkciós hordozható CD-walkmant mutatott be a Sony, amellyel a CD-n rögzített MP3-akat is meghallgathatjuk, illetve a készülék felhasználásával magunk is égethetünk, készíthetünk CD-eket. USB 2.0 szabvány segítségével kommunikál számítógépünkkel, lejátszás mellett adatrögzítési funkcióval is bír (24x-es írás, 10x-es újírás és 8x-os DVD-olvasás található még a kis méretű készülék tulajdonságai között). MP3-ainkat emellett nemcsak a lemezen, hanem Memory Stick memóriakártyán is tárolhatjuk. Az MDP-AP20U típusjelzésű lejátszó természetesen audio-CD-vel és .WAV állományokkal is megbirkózik, a nóták címeit és adatait a vezetékes távirányítón található LCD kijelzőn mutatja meg. Az MDP-AP20U Európában az év végén lesz kapható 350 euró alatti áron (ez körülbelül 85 000 forintnak felel meg).



1,4 GB EGY NORMÁL CD-N

A Sanyo kifejlesztette azt a technológiát, amelynek segítségével egy normál CD-R lemezre a megszokott 700 MB helyett akár 1,4 GB adatot is fel lehet írni. A HD-Burn (High Density – talán még emlékeztek erre a rövidítésre a floppy korszakból) segítségével felírt lemezek szinte mindegyik DVD-meghajtóval elolvashatóak, ezek firmware-jét (vezérlőszoftverét) kell csupán módosítani ehhez. Természetesen a megfelelő technikai részletek elérhetőek a gyártók számára, így várhatóan új szabványként fog elterjedni a HD-Burn világszerte.



NEHEMIAH 2003-BAN

A VIA nem adja fel: Ezra elnevezésű processzor-magja után jövőre várható új tervezésű magja, a Nehemiah megjelenése. Ahogy eddig is megszoktuk, kis hőbocsátás, alacsony fogyasztás és nem túl acélos teljesítmény jellemzi majd a VIA új, jelenleg „CY” kódnéven futó Nehemiah magú processzorát. A gyártó szerint ez a VIA processzor a Celeronok teljesítményének 90%-át tudja majd (arról nem esett szó, hogy azonos órajelre gondoltak-e ebben az esetben). Egyelőre az tény, hogy a VIA nagy reményei a processzorpiacra való betörésről nem valósultak meg: sűrűn változnak a tervek, a teljesítmény pedig nem meggyőző. Talán majd a C5Z kódjelű, 2 GHz körüli csúcsmoddell megmutatja a világnak 2003 végén.

MEREVLEMEZEK VHS HELYETT

Egyre több fejlesztő, illetve gyártó véli úgy, hogy a VHS technológia utóda a merevlemez felvétel lehetősége lesz. Ugyan már jelenleg is léteznek digitális felvevők, azonban ezek a készülékek a bennük levő hordozó cserélhetetlensége miatt nem terjednek túl gyorsan. A jövőben azonban változni fog a helyzet: a következő generációs DVR- (Digital Video Recorder) meghajtók a gyártók tervei szerint már lehetővé fogják tenni a merevlemez meghajtók egyszerű és gyors cseréjét, így a felvételek hordozhatóak lesznek, a felvevő tárolókapacitásának pedig csak a felhasználó pénztárcája szabhat határt. (Azért valljuk be, bármennyire is olcsó egy merevlemez manapság, jelenleg nehezen elképzelhető, hogy akár egy 6 gigás vinyó olcsóbb legyen, mint egy 240 perces VHS kazetta). A merevlemez meghajtó fogadására képes asztali videofelvevők a jövő évben jelenhetnek meg, és 2005-2006-ra terjedhetnek el széles körben. A merevlemez felvevők általános elterjedése előtt azonban még így is jelentős akadályok állnak, hiszen a most forgalomban levő meghajtók élettartama, megbízhatósága, mecha-

kai behatásokkal szembeni védelme nem túl megfelelő folyamatosan bekapcsolt szórakoztatóelektronikai eszközökbe.



1 LEMEZ, 3 CENTI, 4 GB



A Philips SFFO nevű lemezére négy gigabájtnyi adat írható, a hozzá való lejátszó pedig alig nagyobb, mint egy memóriakártya. Ez azt jelenti, hogy egy mobiltelefonban akár öt kétórás mozifilm, 25 ezer fotó vagy 48 órányi zene is tárolható lesz, különösebb gond nélkül.

A titokban kifejlesztett új technológia az adattárolás új forradalmasító kék lézer, a Blu-ray kutatásai során született meg. A rendszer ugyanazt a kék lézeres technikát használja, amit a következő generációs, nagy felbontású videofelvevők számára fejlesztettek ki. A Blu-ray szabványt a Philips, a Panasonic, a Pioneer, a Samsung, a Sharp valamint a Sony is támogatja. Az optikai lemez törölhető és újírható. A három centi átmérőjű lemez vastagsága megegyezik egy DVD-ével, de adatrögzítésre alkalmas rétege csupán 0,1 milliméter

vastag, szemben a DVD 0,6 milliméterével. A Philips szerint emiatt kevésbé torzul a jel a lejátszó rázkódásakor. Az SFFO-t ellenállóbbá teszi a rázkódással szemben az is, hogy az üveg- és polimerlencse (amely a lézert fókuszálja), csupán 1,3 mm átmérőjű (harmadakkora, mint a DVD lencséje). Ennek köszönhetően a tömege csak mintegy tizede a DVD-lencséjének, így egy elektromágnes könnyedén a megfelelő helyen tudja tartani. A lejátszó jelenleg fél centi vastag, 5,6 cm hosszú és 3,4 cm széles. A lemez első változata csak

egy-egy gigabájt képes tárolni mindkét oldalán, de a DVD-knél már alkalmazott kettős rétegelési technika megduplázza majd ezt a kapacitást, összesen négy gigabájtja. A lejátszók kezdetben várhatóan 25 ezer forint körüli összegbe kerülnek majd, de az árak a későbbiekben bizonyára csökkenni fog, maga a hordozó pedig fillérekért előállítható. A technológia hivatalos megjelenése két év múlva várható.



KENGURUK XBOX NÉLKÜL

Steve Ballmer, a Microsoft vezérigazgatója nemrégiben bejelentette, hogy hamarosan felfüggeszthetik az Xbox konzol ausztráliai forgalmazását, ha az ország törvényeit nem módosítják úgy, hogy tilos legyen a kalóz chippek forgalmazása és használata. A nagy ellenlábás Sony nemrégiben elveszített egy ausztrál férfi ellen kalóz lapka-ügyben indított pert. A férfi kalózchippekkel kereskedett, s ezeket szerelte be PlayStation konzolokba. A bíróság ítélete szerint azonban ez nem sérti az ausztrál törvényeket. Az indoklás szerint kalóz lapkák révén a felhasználók legális tevékenységet is folytathatnak, például saját céljaira lemásolt játékaikat futtathatják a konzolokon (segítségükkel kikerülhető a konzolok másolásvédelme, és nemcsak a másolt programok, hanem a más régióba szánt játékok és DVD-k is lejátszhatók lesznek a készülékekben). A Sony több pert is kezdeményezett ezen lapkák gyártói ellen, de a mostani volt az első olyan eset, amikor a japán gyártó veszített a bírósá-



ság előtt. A Microsoft vezérigazgatója kijelentette, hogy a kalózchippek rontják a készítőik üzletmenetét, hiszen a gyártó cégek a játékgépeket veszteséggel értékesítik, a hasznát az eladott szoftverek után beszedett jogdíjakból realizálják. A Microsoft nemrégiben 649 ausztrál dollárról 399-re

szállította le az Xbox árát, hogy serkentsen az eladásokat. Ballmer szerint, amíg az ausztrál jogrendszer engedélyezi ezen lapkák forgalmazását és használatát, a Microsoftnak nem érdeke az Xbox árusítása az országban. Számos amerikai média- és szoftvercég – köztük a Microsoft – bírálja az USA-n kívüli törvénykezési gyakorlatot, és az amerikai DMCA-hoz (Digital Millennium Copyright Act) hasonlóan szigorú jogi szabályozás bevezetése mellett kampányol. A DMCA szerint ugyanis tilos a másolásvédelmek feltörése, illetve olyan eszközök forgalmazása, amelyek erre módot adnak. A törvény ezenfelül tiltja a másolásvédelmek feltörésével kapcsolatos információk publikálását is.

GDDR-3 MEMÓRIA AZ ÚJ VIDEOKÁRTYÁKBAN

Már eddig is elég kaotikus volt a különböző memóriák elnevezése, illetve szerepe, de most tovább szélesedik a kép: mivel sehogy sem akar megszületni a régóta várt DDR-2 szabvány, a VGA kártyák gyártói úgy döntöttek, saját kezükbe veszik az irányítást memóriáügyben. Természetesen a GDDR-3 semmi

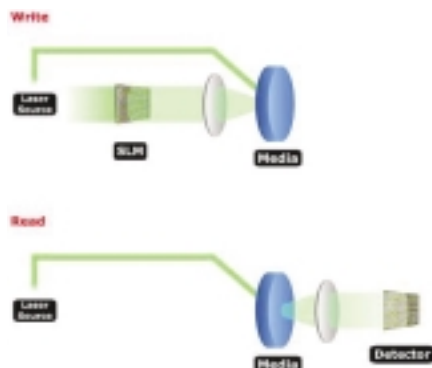
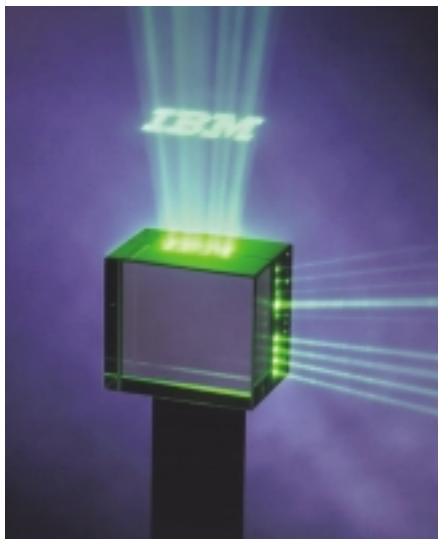


forradalmat nem tartalmaz, sőt nagyon is hasonlít a készülő DDR-2 szabványra, azonban leginkább a nagy gyártók, mint az ATI vagy az nVIDIA chipjeinek igényeihez van szabva (például igen alacsony lesz az áramfelvétele). Pontos specifikációk a GDDR-3-hoz a közeljövőben várhatóak.

HOLOGRAMOS ADATTÁROLÁS

Biztosan láttatok már hologramot életetekben: ma már minden hanghordozón vagy írható CD külső borítóján megjelentek ezek az érdekes képek. Azonban a tárolóeszközök fejlesztésével foglalko-

zó cégek is rájöttek, hogy milyen hasznos lehet ez az optikai módszer, hiszen így 3D-ben lehet optikai adatok formájában tárolni a biteket. Az Áprilisi bejelentése alapján egy 120 mm-es, CD-szerű lemezen körülbelül 60–200 GB adat fér majd el ilyen módszerrel. Ne feledjük, egy mai CD tároló kapacitása 650 MB! A hologramlemezek megjelenésének dátuma egyelőre bizonytalan.



AMD-ELŐREJELZÉSEK AZ OPTERON CHIP SEBESSÉGÉRE

Bár még sem a Clawhammer néven emlegetett otthoni gépekbe, sem a Sledgehammer névre keresztelt szerverekbe szánt processzor nem jelent meg, a felhasználók fantáziáját nagyon megmozgatja, vajon milyen gyorsak lesznek ezek a chippek. Nemrégiben a Microprocessor Forum rendezvényen jelentették be az első mérési eredményeket. A 2.0 GHz-es órajelen futó mag sebessége SPECint2000 szerint 1202 pont volt (összehasonlításképpen egy Athlon XP 2800+ 898 pontot ért el hasonló tesztben, míg a 2,8 GHz-es Pentium IV eredménye 976 pont volt). Emellett a SPECfp2000-mérés eredményei is rendelkezésre állnak: itt az Opteron 1170 pontot teljesített (Athlon XP 2800+ : 782, 2,8 GHz Pentium 4: 938). Sajnos azt nem lehet tudni, hogy a tesztelt lapka Sledgehammer vagy Clawhammer volt-e.



MOBILLAL IRÁNYÍTHATÓ ROBOT

MARON-1 a neve annak az egy köbláb méretű robotnak, amely infravörös szenzorai segítségével a jövőben háztartásunk bármely távirányítható gépezetét képes lesz kezelni. Tulajdonosa a hangja által vezérelheti a robotot, amely kerekeken gurul, és a WinCE 3.0-s operációs rendszer működteti. Amellett, hogy be tudja majd kapcsolni a fűtést, el tudja indítani a videomagnót, vagy be tudja csukni az ablakot adott esetben, MARON-1 a belé épített két kamera segítségével egész nap képes a házra vigyázni, hiszen az általa készült képeket azonnal képes tulajdonosa mobiltelefonjára elküldeni. Mindemellett a gépecskére touchpad, valamint monitor is köthető (a megfelelő beállítások eléréséhez), s van mozgó karja is.

ÚJABB ŐRÜLET: A TÁVIRÁNYÍTHATÓ ZSEBAUTÓ

A kelet-ázsiaiak nem pihennek. Nem elég, hogy elárasztották a világot mindenféle kutyúkkal (lásd „tamagocsi”), semmi sem elég nekik: újabb Őrület van kitörőben. Jönnék a ZipZapok! Ezek olyan apró, távirányítható kisautók, amelyek az ügynevezett roadster kategóriára épülnek: minden külső alkatrészük cserélhető, sőt extra pénzért akár turbósítani is lehet a kicsi kocsikat. Elemük egy perc alatt feltölthető, és 8–20 percig tartanak. A kezdő csomag a Ford SVT Mustang Cobra, a Porsche 911 Turbo, a Honda Civic és a Chrysler PT Cruiser alapelemeit tartalmazza. Természetesen ki-ki maga állíthatja össze saját autóját, sőt akár a felfüggesztést, a sebességváltót, a motor teljesítményét is lehet piszkálni, így mindenki a saját íze alakíthatja autóját. Kíváncsian várjuk, hogy az újabb Őrület mikor ér el bennünket is.



INFORMÁCIÓ

Novemberi akciónk új jól ismert adógaras alapúak.

Kettőt fizet, hármat kap.

E regisztráció alapján a következőki költségvetés tartalmazza három ábrá, melyek alatt láthatók. Kérjük, olvassa el a tájékoztatót.

Előfizetési akció

November



1 Újságárús



1 GameStar = 1596 Ft
3 GameStar = 4788 Ft

2 Előfizetés



1 GameStar = 1042 Ft
3 GameStar = 3126 Ft

3 Novemberi Akció



1 GameStar = 1042 Ft
3 GameStar =

2048 Ft

A leglazább logók és csengőhangok! Most szerezd be a legjobbkat a telefonodra!

NOKIA >> SIEMENS >> MOTOROLA >> ALCATEL



SMS SZÁM: 06-90/635-643

SMS-BEN IGY RENDELI!
1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott képszámat például: **GS201234** a következő számra: **06-90/635-643**
2. Azonnal megérkezik a 3. Aratid el a telefonodba! **4.** Ha másnak szeretnél ajándékként küldeni, akkor írd be a képszámat, hogy egy szöveget, majd add meg a 06-tal kezdődő mobilszámot például: **06201234 06301234567**

VEZETÉKES TELEFONRÓL IGY RENDELI!
06-90-515-566
1. Mivel a kiválasztott számot: **06-90-515-566**
2. Add meg a belföldi vagy külföldi számat, például: **100417**
3. Add meg a mobil számot!
4. 1 pers. class SMS-ben megérkezik
5. Aratid el a telefonodba!

www.telefonologo.hu

SZUPER NOKIA

- E. Iglesias: Hero >> GS200127
- Seator: Ramp >> GS210744
- Queen: Champions >> GS201604
- A. Dojray: Ever >> GS201792
- B. Spears: Oapsl >> GS201383
- D'Agostino: 123 >> GS201462
- JLo: Ain't it funny >> GS210798
- G. Michael: As >> GS210775
- Lasgo: Alone >> GS210808
- Shaggy: Me Julie >> GS210848
- C. Dion: New Day >> GS200160
- JLo: I'm gonna be >> GS200684
- S. Crow: MrQueen >> GS200708
- Bro' Sis: I Believe >> GS200128
- G. Halliwell: Calling >> GS210737
- Santana: Smooth >> GS201736
- Kylie M.: Love at >> GS200671
- Sash: Garberch >> GS200682
- S. Crow: Steve McQ >> GS200708
- P. Diddy: I need >> GS210901
- Linkin Park: Of points >> GS200724
- Beastie Boys: Girls >> GS201370
- U2: Beautiful Day >> GS201663
- DW: Dream On >> GS201421
- Santana: Maria >> GS201629
- G. Michael: Fastlove >> GS210778
- P.O.D: Alive >>> GS210817
- E. Iglesias: Escape >>> GS200170
- Elton John: Your >>> GS200685
- Prodigy: No >>> GS210899
- Alizzee: Discotheque >>> GS201833
- B. Spears: Boys >>> GS210738

MOTOROLA 10

- Eminem: Stan >>> GS200288
- D'Agostino: The Riddle >>> GS200307
- J. Jackson: All for you >>> GS200325
- Craig David: 7day >>> GS200250
- Eitel 65: Blue >>> GS200287
- Eminem: The way i am >>> GS200290
- Fiver: Closer to me >>> GS200295
- JLo: I'm gonna be >>> GS200689
- Elton John: Your song >>> GS200690
- W. Smith: Black suits >>> GS200755

ALCATEL 10

- Afroman: I Got High >> GS203001
- Ash: Candy >>> GS203002
- A.Kitten: Ethal flame >>> GS203003
- B. Spears: I'm a slave >>> GS203009
- Enya: Only Time >>> GS203019
- Enrique Iglesias: Hero >>> GS203020
- Fiver: Closer to me >>> GS203021
- L. Kravitz: Fly Away >>> GS203051
- M. Picotto: Komodo >>> GS203056
- Medje: What i mean >>> GS203062

SIEMENS 10

- Alizee: L'alizee >>> GS204383
- D. Child: Nasty girl >>> GS204385
- No doubt: Hello good >>> GS200697
- E.Sources: Loud and >>> GS200720
- Pulsedriver: Time >>> GS200731
- JLo: I'm gonna be >>> GS200736
- Atomic Kitten: It's ok >>> GS200740
- Britney Spears: Boys >>> GS200741
- L. Kravitz: Believe >>> GS200743
- P.S.Boys: I got along >>> GS200747

SZUPERLOGÓK

06192122	06192123	06192120	06192097
06191775	06191845	06191630	06192192
06191778	06191635	06191609	06192119
06192628	06192600	06191626	06192112
06192291	06191787	06191618	06192129
06192056	06191784	06191616	06192134
06191781	06191779	06191613	06192194
06191380	06191541	06191668	06192244
06191376	06191595	06191612	06192229
06191519	06191485	06192092	06192432
06191426	06192001	06192009	06192092
06188466	06191946	06191949	06191948

Logók csak a megfellel Nokia készülékekre rendelhetőek!

NOKIA SZÜD NYEREMÉNYJÁTÉK

Nyerd meg a legújabb NOKIA SZÜD-est, ami felülmúl minden társzatot!



ILYEN EGYSZERŰ!

1. Káldd el az **GSNK** kódot SMS-ben.
2. Azonnal megkapod a SMS-ben a kódot.
3. Káldd el a helyes válaszhoz tartozó kódot
4. SMS-el alapján regisztrálsz a játékban.
5. A játékban való részvétel határideje: 2002 november 30. Eseményhatáridej: 2002 december 4.

PANNON VAGY WESTEL TELEFONRÓL:

06-90-634-440

Ki SMS kódot 06-90-634-440

NYERTESŰNK:
Szeptember 23-25 - S. János Budapest

Rendelési díj: 200 Ft
Nyertesek listája: www.telefonlogo.hu
Kérdés: 06 90 74 00 03 0 30 170

Csengőhangok csak az alábbi telefonokra: NOKIA 2110, 3310, 3330, 3440, 3510, 5210, 5310, 6090, 6410, 6430, 6450, 6470, 6590, 6710, 7110, 8110, 8210, 8310, 8810, 8990, 8990, 9110, 9210. ALCATEL 511, SIEMENS 545, 545L, 645, 5L42, 8845, 9550, 40 a következők: MOTOROLA V2000, T2000, T6000, T700, T800, T900, T900L, P700, P90, 960, V180) készülékekre rendelhetőek!

MAGPIX B350

■CÉG: ATCOMP Kft. ■TELEFON: 431-3445 ■ÁRA: 26 800 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.benq.com>

A számítástechnika történetében már igencsak sok, meglepőbbnél meglepőbb furcsasággal találkozunk. Ezúttal a digitális fényképezőgépek amúgy sem éppen sivar világába férköztött be egy újabb kis érdekesség. Joggal kérdezhetnénk: Mit keres egy színházi látcső a PC-s termékek között? Egy egyszerűbb „kukker” és egy 640x480 pixeles felbontású CCD házasságából született a játékszer. Mint az már ennyiből is sejthető, segítségével távolabbi tárgyakról készíthető felvétel. Nem túl nagy, mindössze 8 MB-os memóriával szerelték fel, mely jobb esetben 52 képet képes eltárolni (ez a tömörítés minőségétől függően változhat). Kisebb, QVGA (320x240)-es felbontásban 209 is elfér rajta, ám azokból a képekből még nagyítóval sem láthatunk szinte semmit. Manuálisan állíthatjuk a fókuszot, bekapcsolható 10 másodperces késleltetés, minden egyéb (záradó, megvilágítás) automatikus.

Háromjegyű kvarckijelzőn követhető nyomon a még készíthető képek száma, felbontásuk, valamint az olykor hasznosnak számító időzítő. Két AAA miniceruzaelem biztosítja a tápellátást, amellyel – használatától függően – jó néhány óráig képes üzemelni. Speciális USB kábellel kapcsolódik a B350 a PC-hez, a mellékelt CD-ről telepíthetők a meghajtóprogramok és a Ulead PhotoExpress 4.0 képszerkesztő alkalmazás is. A driver saját letöltőfelületével a képek csoportosan is elmenthetők, illetőleg letölthetők a készülékről. Természetesen a 640x480-as felbontás határt szab a felhasználhatóságnak, emellett a kéz bemozdulásának kompenzálása is hiányzik a szerkezetből. Nem várhatunk csodát tőle, de hiszen nem is az volt az alapötlet, hogy profi fotósok (vagy netán a National Geographic emberei) ezzel próbáljanak mesterképeket megalkotni. A mókás ötlet



azonban figyelemre méltó, méltán számíthat érdeklődésre, afféle „bulis” PC-perifériaként. Egyetlen hátrányként talán az árát lehetne említeni, bár ha belegondolunk, még árukapcsolás is történik: hiszen kapunk egy közepes minőségű fényképezőgépet, valamint egy remek távcsövet ☺.

MAGPIX B350	83
<ul style="list-style-type: none"> ■ érdekes megvalósítás ■ könnyen kezelhető 	<ul style="list-style-type: none"> ■ kicsit drága ■ gyenge képminőség

SONY ERICSSON T600

■CÉG: Sony Magyarország ■TELEFON: - ■ÁRA: -
 ■WEBSITE: <http://www.sony.com/>

A Sony Ericsson párosnak köszönhetően az utóbbi hónapokban elég sok telefon árasztotta el a világot. Ezúttal egy, a napokban előkerült mobiltelefon sikert a kezünk közé kaparintani, amely nem más, mint a T600-as. Típusra ennek több kisebb „testvére” is létezik (tudásukban hozzávetőlegesen megegyeznek, főleg küllemükben térnek el egymástól). A T600-as több előlappal is kapható, nekünk egy ezüstös kivitelűhöz volt szerencsénk (Moonlight Silver). Mérete mindössze 92x41x20 mm, súlya pedig alig 60 g! Ennek köszönhetően akár hiszitek, akár nem, még a Nokia 8310-esnél is kisebb lett. Ez sokaknak tetszhet, ám előbukkanhatnak bizonyos gondok. Például elég könnyen elkeverhetjük, még saját zsebünk is komoly „ellenfelünkke” válhat ☺. A készülék háromnormás, ami azt jelenti, hogy 900/1800/1900-as hálózatokon is remekül használhatjuk (utóbbinak ugyan idehaza

nem tudjuk hasznát venni, de ki tudja... egyszer még jól jöhet). A képernyője egyszerű fekete-fehér, mérete egészen pontosan: 30x20 mm (101x65 pixel). Amint használatba vesszük, szépen világít, hogy minden billyűt megfelelően láthassunk (a világítás színe típusonként változhat). Lítiumelemének segítségével optimális esetben 180 óras készenléti idővel rendelkezik, társalgási ideje maximálisan 5 óra. Memóriájában 200 telefonszámot tárolhatunk el, kisebb jegyzetek kíséretében. Antennáját, a Nokia 3210-eséhez hasonlóan elrejtették a készülékben, így az sem zavarhatja a kedélyeket. A WAP 1.1-et is támogatja, így amint azt ma egyre többször lehet hallani: WAPra kész lehetsz ☺. Természetesen a sokak által kedvelt játékok is megtalálhatóak benne, melyeket a Java technológiának köszönhetően idővel akár le is cserélhetünk.



Mindezt össze-foglalva remek, fiatalos készülék ez, amelyet mindenkinek bátran ajánlunk! Árat sajnos nem tudunk hozzá mondani, mert akciótól és szolgáltatótól is függ...

Sony Ericsson T600	84
<ul style="list-style-type: none"> ■ elfogadható kidolgozás ■ jó kicsi 	<ul style="list-style-type: none"> ■ kevés extra tulajdonság ■ gyenge hang

MSI G4MX440-VTD8X

■CÉG: Pilot-Comp Kft. ■TELEFON: 321-0408 ■ÁRA: 31 900 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.msi.com.tw/>

Amint azt már megszokhattátok, igyekszünk minden egyes grafikus kártya megjelenésekor kicsit utánanézni a terméknek, továbbá felkutatni a legfrissebb újításokat. Most sincs ez másképp, hiszen amint lehetett, a markunkba kaparintottunk egy 8-szoros AGP-s vezérlőt, amiről elsőre azt hittük, hogy olyan hatalmas csoda. Nem rossz, az egyszer biztos, de valamilyen érzéstől vezérelve többet vártunk tőle. Az MSI háza tájáról érkezett be hozzánk egy teszt példány, melyet azonnal szemügyre is vettünk. Elsőként az igen bőséges mellékleteknek kezdünk örülni, hiszen nem kevesebb, mint 9 CD-t adtak hozzá (ezeken pedig nagyon jó minőségű teljes szoftverek és játékok voltak. Példának okáért benne volt a Morrowind is!). A kártya telepítése, akárcsak az összes többi nVIDIA esetében, nem okozott gondot, a legfrissebb Detonator meghajtók rögtön megőrültek neki.

A tesztek alatt egy jó középszintet ért el a kártya, ami sajnos nem azt jelenti, hogy a mai, illetve a közeljövőben megjelenő játékokhoz elegendő lenne. Az nVIDIA GeForce4 MX440 8X alapú kártyákat egy új, nyolcszoros sebességű AGP-vel rendelkező gép vagy alaplap beszerzésekor ajánljuk (hiszen csak ebben az esetben használhatjuk ki a kártya új képességét) mint a megfizethető és még elfogadható 3D-s teljesítményt nyújtó VGA reprezentánsát. Beszerzősör vizsgáljuk meg, hogy mennyiért tudunk hozzájutni egy ATI Radeon 9000 Pro alapú kártyához, mert az ugyan „csak” négy-szörös AGP-vel bír, de nagyon hasonló – árnyalatnyival jobb – teljesítményt nyújt, illetve bír DirectX 8.0-s támogatással. Az MSI készítette kártyát csak ajánlani tudjuk, mind minősége, mind a bőséges



mellékletek okán. Természetesen ha hardcore játékosnak érzed magad, inkább gyűjtögetsz még egy kicsit, és vagy egy GeForce4 Ti 4200-ra, vagy jobb esetben egy erősebb ATI vagy nVIDIA alapú kártyába investálsz.

MSI G4MX440-VTD8X	83
<ul style="list-style-type: none"> ■ rengeteg extra CD ■ elfogadható minőség 	<ul style="list-style-type: none"> ■ nem elég gyors ■ nem támogatja az új technikákat

C-PEN 10

■CÉG: BL Marketing ■TELEFON: - ■ÁRA: 27 992 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.cpen.hu/>

Néhányan talán még emlékszünk a nem véletlenül elfeledett kéziszkennerekre – kényelmetlen volt a használatuk, sokat tévesztettek, és árban kiszorították őket a síkgyas lapolvasók (vagy ahogy a mindennapokban ismerhetitek: scannerek). Éppen ezért nem is tudnánk dicsőbb visszatérést elképzelni, mint hogy a kézilapolvasó-technológia azon a területen jelenjen meg, ahol tényleg szükség van rá: digitális sorolvasóként. A tollméretű eszköz a szokásos módon kézbe véve használható, elsősorban nyomtatott szöveg- és számsorok digitalizálására. Használatakor ugyanúgy kell eljárunk, mintha szövegkiemelő rostíróval dolgoznánk: a kívánt sor felett végighúzza jelzi a beolvasás sikerességét, és az automatikusan karakterekké alakított szöveg már be is szűrődik az aktív szövegszerkesztő alkalmazásba. Egymás után több soron is végigrohanhatunk, a szoftver feloldja a torlódáso-

kat, másodpercenként 15-ös sebességig nagyon megbízható a technológia, 5–22 pontos karakterek férnek be a „képbe”. A kézikönyv külön kiemeli alkalmazását számsorok (pl. átutalások) beviteléhez, a tálcalkalmazáson Digit üzemmódra váltva tovább javul a pontosság. Másodhedűs egygombos egérként is megállja a helyét a C-Pen (persze azt remélem, mindenki belátja, hogy ezzel quake-ezni kb. olyan, mintha mondjuk kormányval próbálkoznánk ☺). A mellékelt pontmintás egérpádon egy optikai rágcsálóhoz hasonlóan tájékozódik. Tíz funkciófelületet is kialakítottak az egérpádon, ebből hat szabadon állítható. Azt nem mondhatjuk, hogy most azonnal szaladjon mindenki, és vegye meg. Mindazonáltal úgy gondoljuk, hogy remek kis eszköz ez, amit kisebb társulások (legyen az baráti kör vagy apróbb céges csoport) remekül tudnak használni. Akárcsak

a távcsöves digitális kamera esetében, itt is az árát lehet megemlíteni egyetlen negatívumként. Néhány ezer forinttal olcsóbban már biztosan többek fantáziáját megmozgatná...

C-Pen 10		87
■ remek kialakítás	■ kicsit drága	
■ ötletes készülék	■ csak finom kézművelőkkel működik	

WINFAST TWINFORCE 2

■CÉG: még nincs ■TELEFON: - ■ÁRA: bevezetés alatt
 ■WEBSITE: <http://www.leadtek.com.tw/>

Érdekes doboz érkezett a minap a szerkesztőségünkbe. Leginkább a mérete volt meglepő: alapterületre pont akkora volt, mint egy normál alaplapdoboz, ám magassága annak kétszerese. A furcsa felépítmény oka nem más, mint hogy a csomag nemcsak egy Winfast K7N415DA Socket A-s (AMD-s) alaplapot, hanem egy Winfast A250 GeForce4 Ti 4200-as kártyát is tartalmazott. Az nForce 415-D-s lapkakészletére épülő K7N415DA a 420-D-től eltérően nem rendelkezik integrált grafikus vezérlővel, ám a nagytestvér összes jó tulajdonságát megőrizte. Megtalálhatjuk rajta a kétsatornás memóriavezérlést, a Hypertransport alapú hubot az északi és a déli híd között (IGP és MCP), a StreamThru technológiát, a Dolby Digital szabványú 5.1-es hangchiptet, sőt a Leadtek mérnökei még integrált 10/100-as LAN vezérlővel is ellátták. Mivel kissé régebbi konstrukció

az nForce 415-D, az USB 2.0, az ATA133, illetve a DDR333/DDR400 támogatásról le kell mondanunk. A Winfast GeForce4 Ti 4200 viszont saját kategóriájában nagyon jónak számít, és teljesítménye a 3D-s kártyák egészét tekintve is megállja a helyét. A csomagolásban a szokásos driver CD és kézikönyv pároson kívül még egy panel is van, amely a hangchiphhez csatlakozó, és az extra kimeneteket tartalmazza (köztük az SPDIF-et). Jó néhány kábelt és átalakítót is mellékelnek a grafikus kártyához (RCA, S-Video stb.), illetve itt vannak még az elmaradhatatlan teljes verziós játékok is. Mivel Magyarországon még nem kapható, ezért a pontos áráról nem tudunk nyilatkozni. Ám ha a külföldi viszonyok nem változnak gyökeresen, akkor nagyon jó vételnek számít majd a TwinForce 2, hiszen a komplett csomag alig lesz drágább egy normál alaplapnál. Ha gyorsan, egyszerűen és vi-



szonylag olcsón akarsz jó teljesítményű játékgépet összeszerelni, mindenképp megfontolandó a TwinForce 2 megvásárlása, hiszen egy dobozban jutsz hozzá az alaplaphoz, a „grafikártyához”, a hangkártyához és a hálókártyához (képletesen persze).

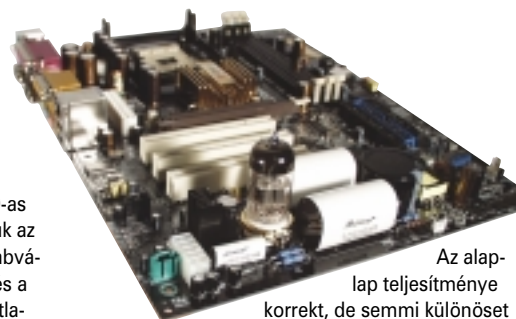
Winfast TwinForce 2		86
■ integrált megoldás	■ néhány új szabványt nem támogat a „rég”i Nforce chipset miatt	
■ egy dobozban minden		

AOPEN AX4B-533 TUBE

■CÉG: RCE Kft. ■TELEFON: 309-4700 ■ÁRA: bevezetés alatt
 ■WEBSITE: <http://www.aopen.com.tw/>

Van, aki mániákusan vonzódik a különlegességekhez. Vannak olyanok is, akik megbolondulnak a zenéért. Valószínűleg nekik szánta az AOpen az AX4B-533 Tube elnevezésű alaplapot, amelynek legnagyobb különlegessége a mellékelt vákuumcsöves erősítő. A professzionális hangzás világában gyakran használt megoldás számítógépes környezetben, ráadásul alaplapra integrálva meglehetősen szokatlan látványt nyújt. Az orosz illetőségű Sovtek elég jó nevű cég a szakmában, ez szállítja az AOpennek a 6922 jelzésű vákuumcsöves erősítőt, melyet egy külön dobozban találunk az alaplaphoz ragasztva. A 24 karátos aranybevonatú foglalat és az erősítő megfelelő feszültségellátásáról gondoskodó kondenzátorok a PCI slotok helyén terpeszkednek, így ilyen bővítőkártyából csak hármat dughatunk alaplapunkba (szerencsére erre gondolva az AOpen

mérnökei ellátták az alaplapot integrált 10/100-as LAN vezérlővel is). Az erősítővel meghajthatjuk az alaplapra integrált hatsatornás, AC '97-es szabványú Realtek hanglapka kimenetét, de a BIOS és a mellékelt kábelek segítségével egy utólag csatlakoztatott külső hangkártya jeleit is átküldhetjük a vákuumcsövön. Maga az alaplap egyébként egy Intel i845E lapkakészletre épülő megoldás, Pentium 4-esek számára. Mint ilyen, támogatja a 533 MHz-es rendszerbuszt, továbbá másfél gigányi, maximum 266 MHz-es DDR SDRAM-ot. A már említett három PCI sloton kívül rendelkezik még négyeszeres AGP-vel, hat USB 2.0-s konnektorral. A dobozban a szokásos kiegészítéseken kívül a Norton Antivirus 2002-t, a vákuumerősítőt és a hangrendszerhez tartozó kivezetéseket (köztük SPDIF-et is) tartalmazó panelt találhatjuk.



Az alaplap teljesítménye korrekt, de semmi különösezt nem nyújt, hiszen nem erre hegyezték ki. Ugyanez a helyzet a tuningolhatósággal, mivel a CPU feszültségén és az FSB-n kívül semmi mást nem állíthatunk a BIOS-ban. Aki azonban nem a világ leggyorsabb, de egyik legkülönlegesebb alaplapjára vágyik, az nyugodtan befektethet egy AX4B-533 Tube-os AOpenbe.

AOpen AX4B-533 Tube		89
■ különlegesség	■ szerény teljesítmény	
■ profi hangzás	■ nem éppen tuningolható	
■ sok extra		

ÚJDONSÁGOK A „MINŐSÉGGYÁROSTÓL“!

MÉLYVÍZ

LOGITECH A PORONDON

A Logitech nevet mára már minden ember ismerheti. Akár PC-ről, akár valamiféle konzolról van szó, ez a cég mindenütt jelen van. Igyekszik mindig a kedvünkben járni, megbízhatóságra és kényelemre törekszik. Az elkövetkező egy évben is remek megvalósításokkal rukkol elő, melyekkel most Te is megismerkedhetsz!

Ez a cég már nagyon régóta jelen van a piacon. Eddig bármit is készítették, nem mondhattuk róla, hogy rosszul sült el (*talán mert nem puskákat gyártanak...* © - ender). Esetleg egy bizonyos rétegnek szánták terméküket, és ezért nem juthatott el a világ minden tájára. Az idén felvonultatott kollekción minden reményünket felülmúlta. Látni fogjátok, hogy akad itt minden, mi szem-szájnak ingere, kezdve a legváltozatosabb perifériáktól a játékvezérlőkön át egészen a különféle kameráig!

MINDENT A KÉZNEK!

Billentyűzetek: Kezdjük az áttekintést a talán legtöbbet használt perifériáknál, ezek közül is a billentyűzeteknél. Elsőként említeném meg a **Cordless Desktop Comfort**-tot, amely a már korábban megismert ergonomikus klaviatúra újabb változata, ezúttal teljesen fekete kivitelben. Funkcionalitását tekintve nem sokat változott, csupán egy újabb sor kezelőbillentyű került rá, aminek köszönhetően meggyorsíthatjuk az internetes alkalmazások kezelését. Mellékelve kapunk hozzá egy szintén rádiós egeret: ez a **Cordless MouseMan Optical** nevet viseli.

A korábban megismert Cordless Desktop Optical billentyűzet új változata a **Desktop Navigator**. Ezúttal elegáns fehér burkolatot kapott, és némileg átalakították a funkcióit. Lekerült róla az eddig a bal oldalon található plusz gördítőbillentyű, és a hangerő-szabályozó is nyomógombos lett (a koráb-

bi változatnál tekerhető volt). Röviden szólnék még a **Cordless Desktop Deluxe**, valamint a **Deluxe Access Keyboard**-okról! Előbbi szintén rádiós kiserelésű, úgynevezett ultrala-pos kialakítású, mely néhány külön gombbal lett felszerelve (ezekkel főleg internetes és multimédiás funkciókat helyezhetünk előtérbe). Utóbbi már zsinóros változat, amelynek legnagyobb előnye, hogy nem kell benne cserélni az elemeket ☺. Szintén helyet kapott rajta egy új gomb-sor, melynek segítségével a gyakori feladatok elvégzését, illetve megkönnyítését tehetjük lehetővé. **Egerék:** Térjünk át a legtöbb játékos által igen fontosnak tartott egérké világába. Ezen a téren a Logitech egy teljesen új terméksaladót alkotott meg. Az MX védjeggyel ellátott egerek három kiserelésben kerülnek a piacra. A legkisebb az **MX300**-as, a középső az 500-as, míg a nagy test-

vér a 700-as típusnevet kapta. A legkisebb és az 500-as is zsinóros, mindkettő főként sötét színekben pompázik. A 300-as jobb- és balkezesek által is használható modell, és csupán egy extra gomb került rá (melyet a gördítő alatt találhatunk meg). Ennek segítségével megkönnyíthetjük a futó programok közötti váltást – vagyis amolyan <ALT> + <TAB> helyettesítőként funkcionál. Az **MX500**-as már sokkal izgalmasabb, hiszen újabb gombok jelentek meg rajta. A hüvelykujj-nál mindjárt kettő is, a mutatóujján pedig szintén újabb kettő (a már előbb említett <ALT> + <TAB> felváltón kívül). Ezek mindegyike konfigurálható, gyakorlatilag bármilyen funkciót beállíthatunk nekik. A legelegánsabb és egyben csúcsmo-dell a megtisztelő **MX700**-as elnevezést kapta. Ez már nem zsinóros, hanem rádiós, így külön elem szükségel-

„Eddig bármit is készített a Logitech, nem mondhattuk, hogy rosszul sült el. A minőség az idei felhozatalban is megmutatkozik!”



tekik a működtetéséhez. Érdekessége, hogy ez az első olyan egér a Logitech tárházában, amely nem sima ceruzaelemekkel üzemel, hanem hasonló kialakítású töltőakkumulátorokkal. Ezeket a hozzá adott állványban fel is lehet tölteni (vagyis amikor nem használjuk az egeret, érdemes ebben tartani). Természetesen mindegyik optikai egér. Ezen a téren is nagyot alkottak a fejlesztők! Az optikai érzékelő egy lencsén keresztül olvassa le a felületet, vagyis az asztal, avagy az egérpád „mozgását”. A képeket 1/1500 másodpercenkénti sebességgel képes rögzíteni, ami 800 dpi felbontású folyamatos beolvasást jelent (ez jócskán meghaladja az eddigi termékekét)! Ez persze a hivatalos adat... ám a gyakorlat-

ban is remekül szerepelt ez a termék. Tökéletesen lehet játszani vele, és még a rajzprogramokban is hihetetlenül finom mozgások elvégzésére alkalmas. Még egy kicsit az egérkék közelében maradunk. Fontos megemlíteni a két teljesen új trackball-t, vagy, ha úgy tetszik „hanyattgeret” is. Az egyik a **Cordless TrackMan Optical**, míg a másik a **Marble Mouse**. Előbbi rádiós, míg utóbbi zsinóros kialakítású. A TrackMan Opticalon is több konfigurálható kezelőgomb található, akár csak az új egerek többségén. A Marble a jobb-, illetve a balkezes felhasználóknak is remek lehetőséget nyújt.

Játékvezérlők: A periféria vihar mellett a Logitech ezúttal a játékvezérlők terén is nagy port kavart. Ezek nagy része azonban különféle konzolokhoz készült. PC-s vonatkozásban két új terméket tudok megemlíteni. Előkerült egy újabb Momo kormány, amely a **Momo Racing Force Feedback Wheel** nevet kapta. Ennek érdekessége, hogy a jobb oldalán található egy többállású sebességváltót, amelyet a legtöbb valamirevaló autósjáték támogat. Igazi csemegének számít továbbá a **Freedom 2.4 Cordless Joystick** nevű drót nélküli botkormány. Sajnos egyelőre nem tudták beleépíteni a force feedback funkciót, ám idővel talán erre is sor kerül. Összesen 10 programozható gombot alakítottak ki rajta, melyeket kedvünk szerint állíthatunk.

HANGTECHNIKA

Hangzás terén is igen szép a cég felhozatala. Az új termékek között megtalálhatjuk a **Z-640**-est és az abszolút csúcsmoddellnek tekinthető **Z-680**-ast! Előbbi remekül muzsikáló 5.1-es hangrendszer. A mélynyomó mellett a 4+1 kisebb hangszóró (amelyek a középső hangfrekvenciákat hivatottak kiadni magukból) remek térhatást eredményez. A hozzá adott kis kezelőpult segítségével állíthatjuk a hangerőt, a hangeloszlást, de akár fejhallgatót is csatlakoztathatunk rá. A nagyobb típus ennél jóval többet nyújt. Szintén 5.1-es kiserelésű, ám ehhez már egy külön (nem hangszóróra szerelt) kezelőpult is jár. Az egész rendszert egyidejűleg négy különféle hangforráshoz is csatlakoztathatjuk (DVD-lejátszó, számítógép, videó stb.). Az elegan-

cia mellett a kényelmet is szem előtt tartva, még egy távirányítót is mellékelnek hozzá! A pontos árát egyelőre nem tudjuk, de biztosan elég borsos lesz a kicsike (cserébe viszont egy igazán minőségi terméket kapsz, mely még az igen szigorú THX szabványnak is megfelel)!

A hangtechnikához csatlakozva megemlíteném, hogy három különféle mikrofonos fejhallgató is előkerült. A **Premium Stereo USB Headset 30** a csúcsmoddell: ez egy egyszerűbb távirányítót is tartalmaz. Az alacsonyabb kategóriás **Stereo USB Headset 20**-asról levették ezt a funkciót. A harmadik modellnek, az **Internet Chat Headset**-nek, melynek még a színét is megváltoztathatjuk (akárcsak a mobilok előlapját ☺).

KAMERÁK

A néhány héttel ezelőtt megrendezett sajtótájékoztatón kiderült, hogy Magyarország igen fontos szerepet tölt be a Logitech életében. Az egyre növekvő eladási adatok bizony kedveznek a cégnek, ezért fokozottan odafigyelnek ránk (ez még jó lehet valamire ☺). Lényeg, hogy összesen 6 új kamerával ismerkedhettünk meg. Ezek közül kettő hozzánk, átlagos játékosokhoz nem nagyon fog eljutni, mivel noteszgépekhez tervezték őket (**QuickCam for Notebooks** és ennek **Pro** változata). Számunkra sokkal fontosabb megemlíteni elsőként a **QuickCam Cordless**-t, mely egy vezeték nélküli kamera! Ez a készülék 2,4 GHz feletti frekvenciatarományban bocsát ki jeleket, és közel 20 méteres távolságban működik (természetesen nem betonfalak és különféle árnyékoló hatások közepette). A mellékelt szoftverek lehetővé teszik a vele készített képek és videók szerkesztését. A **QuickCam Pro 4000** különlegessége, hogy akár 1280x960-as képeket és nagy felbontású videókat is képes rögzíteni. Felvétel közben is tudja nagyítani, illetve kicsinyíteni a képet,



MOBIL ESZKÖZÖK

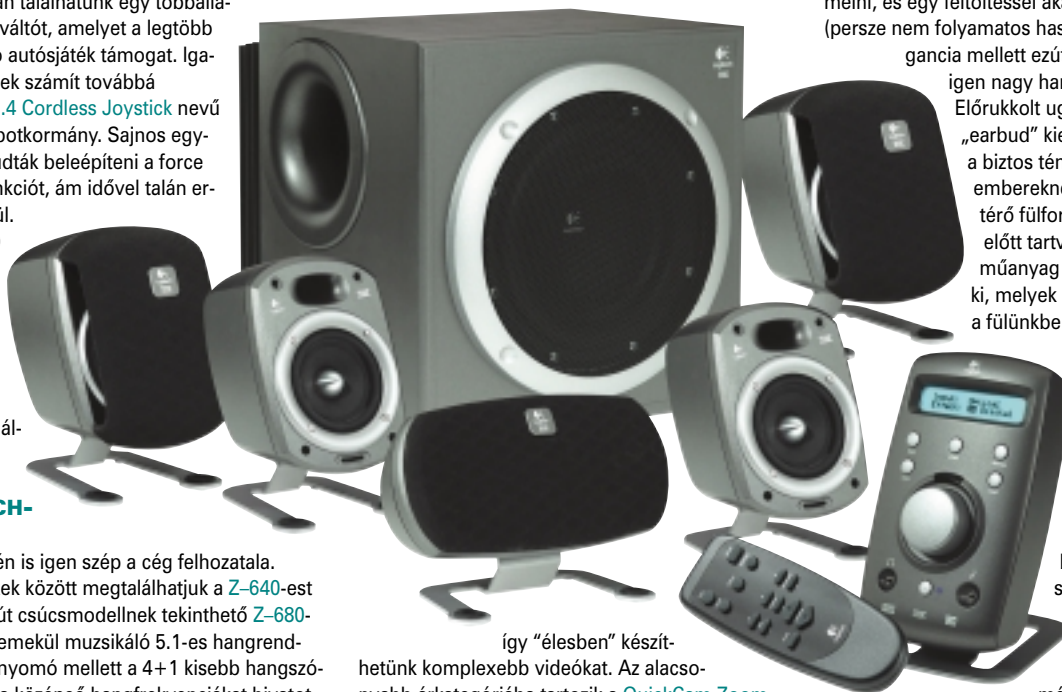
Érdekességgé vált, hogy a Logitech belépett a mobilkommunikációs eszközök gyártói közé. Mindjárt egy rakat, egészen pontosan hat teljesen új termékkel rukkolt elő, amelyekről egyelőre csak nagyvonalakban szólnék. A cég zászlóshajója ezen a téren az úgynevezett **Mobile Cordless Headset**. Ez tulajdonképpen egy zsinór nélküli fejhallgató, mely alakjával és kialakításával méltán pályázhat egy formatervezési díj elérésére. A gyakorlatban hozzávetőlegesen 3-5 méter távolságig képes üzemelni, és egy feltöltéssel akár 6-8 órát is működik (persze nem folyamatos használat mellett). Az elegancia mellett ezúttal a kényelemre is

igen nagy hangsúlyt fektetett a cég. Előrukkolt ugyanis az úgynevezett „earbud” kiegészítőjével. Ez arra a biztos tényre alapszik, hogy az embereknek bizony igencsak eltérő fülformájuk van. Ezt szem előtt tartva különféle kialakítású műanyag rátéteket fejlesztettek ki, melyek kényelmesebbé teszik a fülünkbe helyezhető fejhallgatók viselését. Elsőre

kicsit vadul hangzik, és talán a mellékelt képből sem érti meg mindenki, hogy ez pontosan mire is jó. Csak annyit mondanék azonban, hogy csupán egyszer kell kipróbálni ☺.

Mint láthatjátok, dúskálunk az új cuccokban. Ezen termékek egy része még csak bevezetés alatt áll, ezért nem tudunk árakat is mondani. Természetesen, amint valami összehasonlító tesztet készítünk, szépen folyamatosan ezek a termékek újra feltűnnek majd (akkor már árral ellátva ☺). Azért reméljük, hogy mindenki megtalálja a számára legmegfelelőbb terméket... Csak arra vigyázzunk, nehogy a bőség megzavarja a fejünket ☺.

ZeroCool



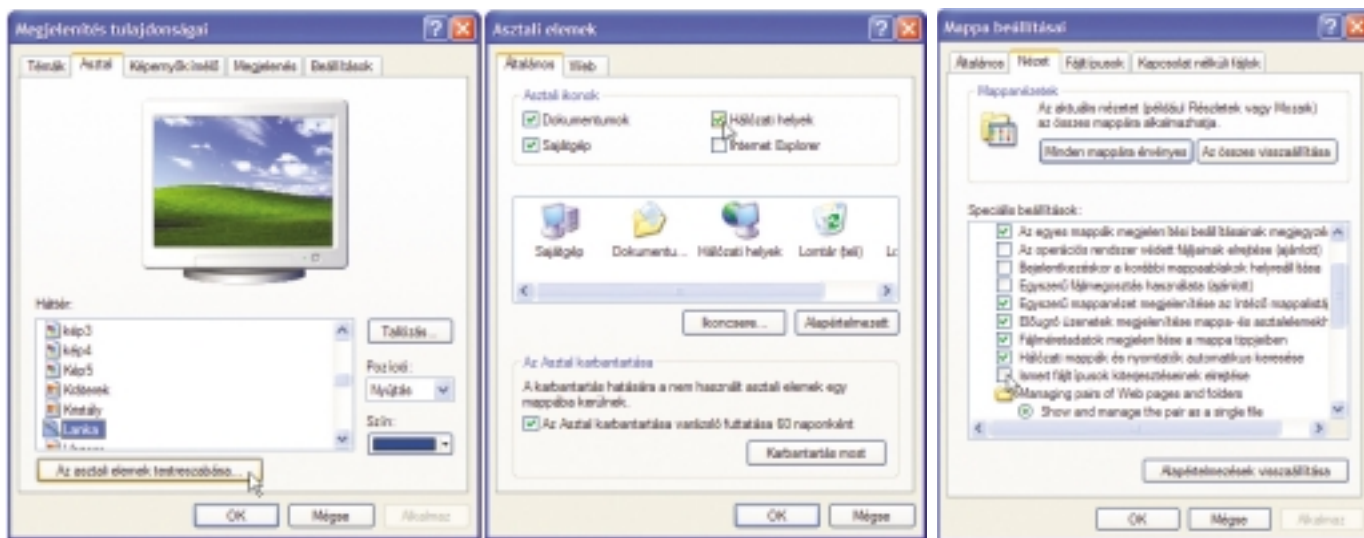
gy „élesben” készíthetünk komplexebb videókat. Az alacsonyabb árkategóriába tartozik a **QuickCam Zoom**, valamint a **Messenger**, amelyek 640x480-as képet képesek továbbítani.

A kamerák egy másik változatát is elkészítette a Logitech. Ezeket a típusokat akár a számítógép közeléből is elvihetjük, és ameddig az elem bírja, kattintgathatunk velük. Ezen részlegbe tartozik a **Pocket Digital**, a **ClickSmart 620**, valamint a **ClickSmart 420** (ezekkel majd egy későbbi cikkünkben foglalkozunk részletesebben).

WINDOWS XP-FINOMHANGOLÁS I.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Már egy éve velünk van a Windows XP, mégis sokan vannak, akik eddig vártak az átállással, és csak most szánják rá magukat. Szeretnénk ebben egy kis segítséget nyújtani, hiszen az XP kezelőfelülete meglepően más, mint a régi Windowsoké.



Atelepítés után a gyanútlan felhasználó joggal kérdezhetné, hogy hol vannak az ikonok. A Windows XP az ún. „Tiszta Asztal” szemléletmóddal készült, amelynek hátterében valószínűleg az áll, hogy az Asztalon szanaszét heverő ikonok megzavarják a felhasználót. Ezért ezeket el kell tüntetni, illetve be kell építeni egy központi helyre, a Start Menübe. Szerencsére nem szükséges nekünk ezzel egyetértenünk! Kattintsunk a jobb gombbal az Asztalra, majd válasszuk a **Tulajdonságok** menüpontot. A **Megjelenítés tulajdonságai** ablakban ugorjunk az **Asztal** fülre, és ott kattintsunk **Az asztali elemek testreszabása** gombra. A következő ablakban nemcsak visszkapcsolhatjuk kedvenc asztali ikonjainkat, de le is cserélhetjük őket. A Windows ennek ellenére kitart a Tiszta Asztal mellett, és nem használja ikonjainkat 60 naponként elpakolná az Asztalról. Erről ugyanitt tudjuk lebeszélni, a panel alján levő **Az Asztal kar-**

bantartása varázsló futtatása 60 naponként kapcsoló kikapcsolásával.

LE LUNÁVAL!

A Windows XP új, Luna névre keresztelt felülete nem mindenkinek jön be. Szerencsére lehetőségünk van a kikapcsolására. Ehhez kattintsunk jobb gombbal az Asztalra, válasszuk ki a menüből a Tulajdonságok sort. Menjünk a Megjelenés fülre, és ott az Ablakok és gombok legördülő menüben keressük meg a Klasszikus Windows-stílust. Az OK gombra kattintva, rövid várakozás után visszakapjuk a régi, megszokott felületet. Ha meggondolnánk magunkat, a Luna ugyanitt bármikor visszakapcsolható.

VISSZA A RÉGI START MENÜT IS!

Miután kedvenc ikonjainkat visszaraktuk az Asztalra, és visszakaptuk a kőkorszaki klasszikus nézetet, az alaposan megreformált Start Menütől is megválhatunk. (Persze ehhez nem kötelező az első két lépés!). Előbb kattintsunk rá a jobb gombbal, majd válasszuk ki a **Tulajdonsá-**

gok sort a menüben. A megjelenő ablakban egyszerűen jelöljük ki a **Klasszikus Start Menü-t**, és készen is vagyunk. A változások elfogadása előtt érdemes a **Testreszabás** gombra kattintani, amely lehetővé teszi, hogy pontosan meghatározzuk, mit is szeretnénk látni a Start Menüben.

LÁTHATÓ KITERJESZTÉSEKET, MOST!

Ez talán nem is trükk, hanem mindenki számára mondhatni kötelező jellegű feladat, ez legyen tehát az első dolog, amit beállítunk a Windows XP-ben: a fájlok kiterjesztésének megmutatása! Érthetetlen, miért alapértelmezés még mindig a kikapcsolt állapot, hiszen jó pár vírus próbálkozik úgy bejuttatni rendszerünkbe, hogy ártalmatlan fájl típusnak álcázza magát, és a kikapcsolt kiterjesztések mellett nem látjuk, mi is ő valójában. Tehát, a teendő: nyissuk meg a Sajátgépet, és az Eszközök menüben válasszuk ki a **Mappa beállításai** menüpontot. Ugorjunk a **Nézet** fülre, és keressük meg a lenti listában az **Ismert fájl típusok** elrejtése sort, és kapcsoljuk ki! Ez után kattintsunk az **Alkalmaz**, majd a **Minden mappára érvényes** gombokra. (folytatjuk)

TR

CD tartó

Jól használható újságmelléklet CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

Rendelhető: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok
 Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.

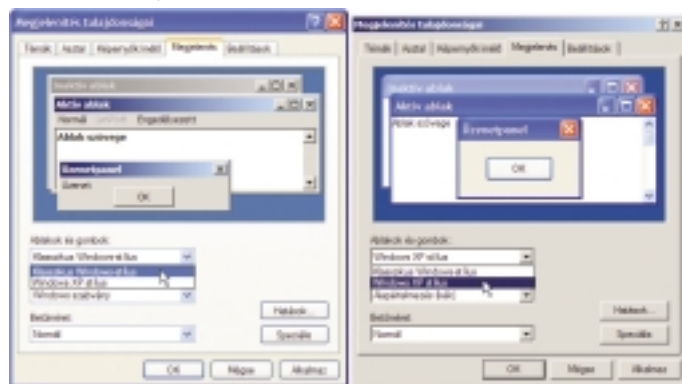
Kedvezmények: +Postaköltség!
 3db termék vásárlása: 50 Ft/db árkedvezmény!
 5db vásárlása: Nincs postaköltség!
 10db vásárlása: Nincs postaköltség és 100Ft/db árkedvezmény!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közepkék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zóli, farmer, sárga, narancssárga.

gyenis Számítás- és Irodatechnika
 7396 Magyarszék, Kossuth u.74.
 Tel.:72/ 719-132 Fax:72/ 390-770
 20/991-6621
 E-mail:gyenis@gyenis.hu

www.gyenis.hu

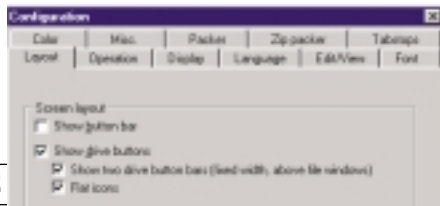
Megrendelhető a gyártónál, telefonon, faxon, sms-ben E-mail-ben vagy levélben.
 A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!



A NAGYOK ÍGY CSINÁLJÁK

WINDOWS COMMANDER 5.11

Biztosan mindenki használ valamilyen fájlmenedzser programot. Legyen az a Windowsban alapból megtalálható Intéző, a RarSoft gyermeke, amely a Far névre hallgat, netán a Ghisler alkotása, a Windows Commander. Most néhány hasznos tippel látok el mindenkit, az utóbbival kapcsolatban.



2

Előre leszögezem, hogy ezen egy oldal elolvasása után nem lehet senki sem a program „mestere”, de a kezelését mindenképpen egyszerűbbnek érezheti majd. Azért ezt a programot ragadtam ki a tisztas „tömegből”, mert ezt használja a GameStar szerkesztőségének és környezetének nagy része. Így arra gondoltam, hogy bizonyosan közületek is nagyon sokan ismerik... de talán nem eléggé.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

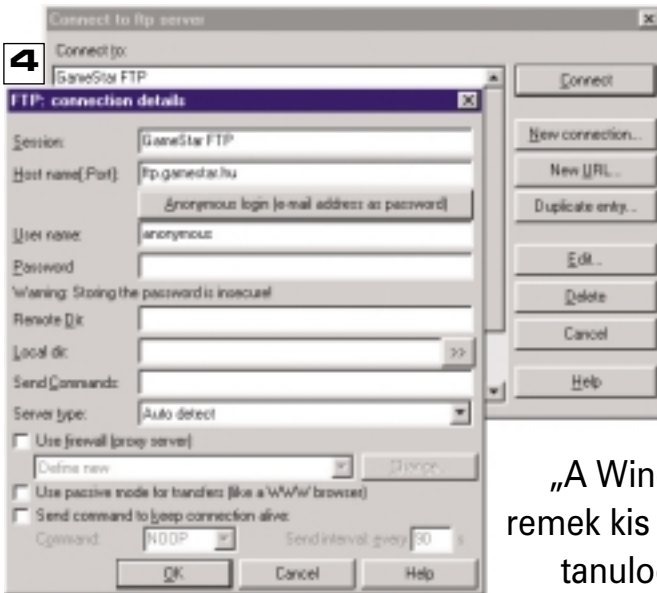
Amikor a programot feltelepítitek (melynek legújabb változata egyébként megtalálható minden CD mellékletünkön!) az első fontosabb dolog, hogy több nyelvi modul is adhatunk neki (1. kép). Alapból rengeteg nyelven képes „megszólalni”. A telepítésnél ezek közül választhatunk egyet, majd érdemes felengedni a gépre a többi nyelvi modul is (később még jól jöhet). Mikor először töltjük be a programot, elének tárul egy igencsak pofás kis beállítási menü (2. kép). Itt mindjárt érdemes aktiválni pár dolgot, amelyek elsőre elég összetetteknek tűnnek. Nos a „show button bar” fülecske olyan ikonokat képes megjeleníteni, mint amiket a taskbaron is találhatunk. Mivel ebből ilyen esetben mindjárt kettő is lenne, ki is kapcsolhatjuk. A „show drive buttons” fülecske már sokkal fontosabb. Ennek segítségével kitéhetjük a program fejlécébe az összes meghajtó betűjelét. Előnyeként említhető, hogy rögtön láthatjuk, milyen meghajtóink vannak, és nem kell legördítenünk az ugyanitt megtalálható meghajtó fület.

Miközben böngészünk a fájlok között (a kurzorbillentyűk vagy akár az egér segítségével), sokszor előfordul, hogy egy állományt szerkeszteni szeretnénk. Ezt legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha ráállunk az állományra, és megnyomjuk az <F4>-et. Ez kis fájl esetén a Notepadet, nagyobbánál a Wordpadet fogja megnyitni. Ha csak bele akarunk kukkantani az állományba, egyszerűen nyomjunk a fájlon <F3>-at. Ebben az esetben egy új ablakban nyílik meg az állomány, nem írhatunk bele, ezáltal kárt sem tehetünk benne. Amennyiben nem szeretnénk, hogy egy új ablakban jelenjen meg, a <CTRL>+<Q> kombináció megnyomása után, a kurzor pozíciójával ellentétes oldalon, ma-

gában a Windows Commanderben jelenik meg a fájl tartalma (ezt alkalmazhatjuk különféle videó- és zenei állományok megtekintésére is!). Amennyiben egy bizonyos állományt keresünk, de már nem tudjuk, hogy hova rejtettük a 80 GB-os merevlemezünkön, érdemes kipróbálni a <CTRL>+<F7> kombinációt (3. kép). Itt beírva a keresett nevet, „azonnal” megjelenik a keresett fájl.

KICSIT MÉLYEBBRE HALADVA

A mai világban nem ritka, hogy különféle hálózati kapcsolatban össze vagyunk kötve más gépekkel. Ez lehet sima helyi (LAN) vagy akár internetes hálózat is. A legalapvetőbb hálózati felhasználás: az egyes kliens



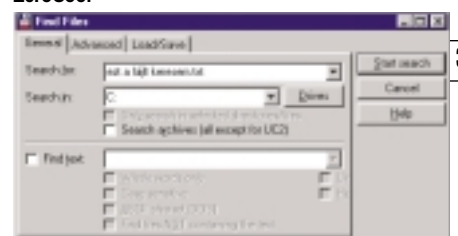
4

gépeken kutakodva keresgélni egyes anyagokat. Ezek felkutatása hosszas időbe telhet, nem is beszélve arról, hogy minden egyes könyvtárválasztás eléggé terhelheti a hálót. Készíthetünk úgynevezett mappelt meghajtókat, amelyek közvetlenül a célgép adott könyvtárára mutatnak. Ha bármelyik parancssorba begépeljük ezt a sort: „net use meghajtó: \\célgépnév\megosztott könyvtár”, máris bekerül a rendszerbe egy új meghajtó! A „meghajtó” helyére az a betű kerüljön, amit használni szeretnénk (tehát ez nem lehet a:, c:, CD esetén d: stb. Érdemes mindig az ABC végéről elindulni). A „célgépnév\megosztott könyvtár” értelemeszerűen a másik gép megosztott könyvtárát jelenti! Tehát egy tipikus példa: „net use X: \\masgepe\c”. Az internetes élet egyik alapját képezi a beépített File Transfer Protokol-, vagyis FTP-kliens. Ezt a legegyszerűbben a <CTRL>+<F> billentyűk megnyomásával hozhatjuk elő. Beállíthatjuk mondjuk a GameStar saját FTP-szerverét, amely rengeteg demót, animációt, javítást, miegymást rejt magában! Nézzük meg, hogy is történik mindez. Tehát <CTRL>+<F>, majd a megjelenő ablakban a „New Connection” fültre kell kattintani. A „Session” részhez bármit írhatunk, ez a kapcsolat elnevezése. Legyen „GameStar FTP”. A „Host name”: „ftp.gamestar.hu”. Ezután, mivel anonim szerverről van szó, be kell állítanunk egy e-mail címet a belépés engedélyezéséhez (Anonymous Login kapcsoló). Ide akár a saját, akár egy kitalált e-mailt is írhatunk, a lényeg, hogy legyen valami (4. kép)! Ha megnyomjátok ezután az OK, majd a Connect gombot, máris csatlakozhattok szerverünkre! Amennyiben az FTP kapcsolat alatt frissíteni szeretnétek, csak annyit kell tenni, hogy lenyomjátok a <CTRL>+<R> kombinációt. (Az FTP kapcsolat alatt ugyanis nem frissül attól a könyvtárszerkezet, hogy lépkedünk a mappákban!) Remélem, ez a kis segítség sokaknak jól jött! Ha netán további kérdéseket lenne a Windows Commanderrel kapcsolatban, nyugodtan írjatok nekem levelet! Ez egy remek kis

„A Windows Commander remek kis program; ha megtanulod kezelni, nagyban meggyorsíthatod a mindennapjaidat!”

program, és amennyiben valaki megtanulja kezelni, elég gyorsan lehet végrehajtani különféle fájlműveleteket! A következő hónapban újabb, sokak által használt programhoz érkeznek majd a tippek, tanácsok!

ZeroCool



3

MEGÉRKEZETT AZ ÚJ ATHLON SOROZAT, AVAGY

ÚJ REMÉNYSUGÁR AZ AMD HÁZA TÁJÁRÓL

A szeptemberi számban szinte már halotti tort ültünk az AMD fölött, hiszen az akkortájt bemutatott T-Bred mag nem muzsikált valami fényesen – legalábbis az új Intel modellekhez képest. Mostanra azonban új jövevények tűntek fel a horizonton!

Hába ugyanis a 0,13 mikronos gyártástechnológia, a Palomino magot leváltó T-Bredok alig gyorsultak valamelyest az elődökhöz képest – akár az órajelét, akár a valódi teljesítményt vesszük számba. Csak tetézte a bajt, hogy az 1800 valós MHz-en ketyegő XP 2200+ korántsem bizonyult tuningolhatóknak, ami azt sejtette, hogy a frissen bemutatott 0,13 mikronos architektúra máris önmaga határait feszegeti. Szintén rontotta az összképet, hogy a kisebb méretek következtében lecsökkent mag még a megfelelő hűtés szempontjából is gondokat okozott (kisebb lett ugyanis a hűtőadó felület a hűtőborda felé, még kritikusabbá téve így a túlhevülés-problémát, ami egyébként is vesszőparipája az AMD-tulajdonosoknak). Mindközben pedig az Intel csak srófolta egyre feljebb a MHz-eket, egymás után jelentette be a közeljövőben sorozatgyártásba kerülő, újabbnál újabb technológiai megoldásokat, aminek következtében az egyszeri szemlélődő hajlamos volt arra a következtetésre jutni, hogy az AMD-nek bizony befellegzett. A helyzet olyannyira komoly volt, hogy a cég fontolóra vette a megduplázott L2 cache-mérettel felvértezett Barton magok, illetve az egész hetedik generációs vonalat leváltó Hammer processzorcsalád megjelenésének előbbre hozatalát, hogy megelőzze maradék piaci pozícióinak elvesztését. Persze ez pénzügyileg nagyon érzékenyen érintette volna, hiszen a T-Bred fejlesztésébe investált sok-sok „zöldhasút” nem tudta volna visszaforgatni magához a kimaradt eladások miatt – így végül az egyébként is nehéz anyagi helyzetben lévő cég nem folyamodott ehhez a megoldáshoz. Más kérdés, hogy végül nem is lett szükség erre.

T-BRED „B”

Technikai részletekkel nem szeretnék senkit untatni, a lényeg, hogy az AMD mérnökei rájöttek egy olyan megoldásra, mellyel a magba történő minimális beavatkozás árán (kilencrétegű tranzisztorátkötések alkalmazásával) megoldhatóvá válik a jelenlegi struktúrájú Athlonok jóval magasabb MHz-értékeken történő futtatása. Ez pedig azt jelenti, hogy az 1800 MHz-es XP 2200+ után alig két hónappal megérkezhetett szerkesztőségünkbe a 2600+-os Athlon XP első teszt példánya! Ennek valós órajele 2133 MHz, ám sebességét tekintve, a nevének megfelelően a 2,5–2,6 GHz-es P4-ek teljesítményszintjére taksáltuk. Miután újra beizzítottuk tesztgépeinket, az elmúlt hónapokban állandó vendéggé vált összesített teljesítménygrafikon leporolása és frissítése után nem is csalatkoztunk: a 2400+-os Athlon XP a 2,4 GHz-es

tartozik az is, hogy 147-től fölfelé már nem járt stabilan a rendszer, ám erre megoldást jelenthetett volna, ha 1,875 volt helyett még följebb emeljük az alaphelyzetben 1,625-ös feszültséget. Ezt azonban komolyabb hűtés hiányában nem kockáztattuk meg. A hűtéssel egyébként is vigyázni kell...

FORRÓ HELYZET!

Bár a 2133 MHz-es 2600+ tapasztalataink szerint szerencsére semmivel sem melegszik jobban az 1800 MHz-es 2200+-nál, nem győzzük hangsúlyozni a hűtés fontosságát az új, T-Bred magos processzorok esetében! Az ok prózai: ezek a processzorok a Pentium 4-esekkel szemben sem beépített hővédelemmel, sem a mag hűtőadóját elősegítő „hőterítő” burkolattal nem rendelkeznek

„Nem győzzük hangsúlyozni a hűtés fontosságát az új, T-Bred magos processzorok esetében! Az AMD ezentúl garanciát csak olyan Athlonra hajlandó vállalni, melyet rész hűtővel hűtöttek!”

P4-gyel, a 2600+-os pedig a 2,6-ossal van egy teljesítménykategóriában (hajszálnyival mindketten gyorsabbak az aktuális riválsínál).

TUNINGOLHATÓSÁG ÉS EGYÉB KILÁTÁSOK

Ha emlékeztek még, a T-Bred „A” magos XP 2200-at két hónappal ezelőtt 140 MHz-es FSB

környékére sikerült fel-turbóznunk, ennél egy tapodtat sem volt hajlandó följebb menni (persze a jó öreg – és elterjedt – léghűtéses megoldás mellett), ez pedig jóindulattal sem nevezhető túl soknak. Ezzel szemben a benne rejlő sokkal nagyobb potenciálokat bizonyítja a T-Bred „B” tuningolhatósága, hiszen a „B”-s processzorok minden gond nélkül elérték a szép emlékű T-Bird idején is úgymond standardnak számító 147-150 MHz-es álomhatárt (ehhez persze egy tuningbarát Epox 8K3A+-ra is szükség volt). Persze az igazsághoz hozzá-

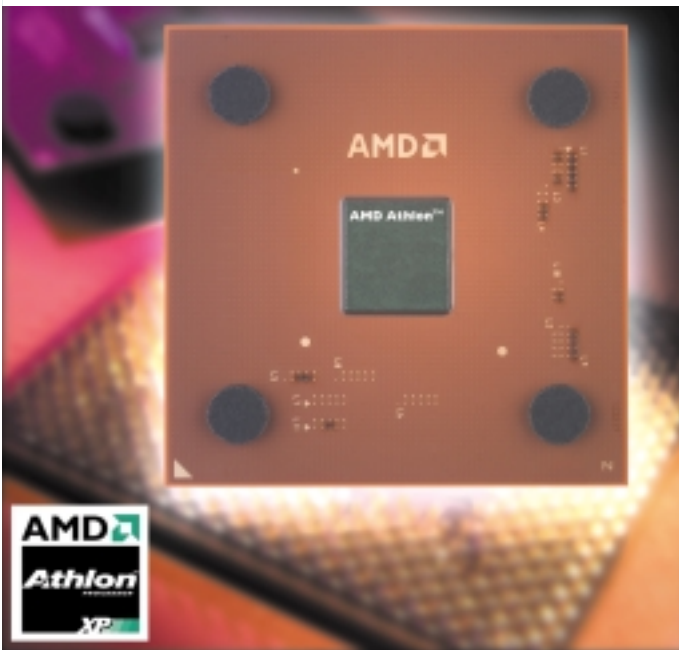
(a közhiedelemmel ellentétben a Socket 478-as tokozású Intel procik tetején található hatalmas fémfelület nem maga a mag, hanem egy ilyen hőterítő

ATHLON – EXTRÉM TUNING

Bár a GameStar tesztlaborja „csak” a 2300-as tartományokba tudta felszórni az Athlon XP 2600+ valós 2133 MHz-es órajelét, ez nem jelenti azt, hogy a processzor csupán ennyire képes. Folyékony nitrogénhűtéssel, a CPU-t folyamatosan mínusz 41 Celsius-fokon tartva 2800 MHz valós teljesítmény is kipróbálható belőle, ami a jelenlegi skálázási rendszert tekintve egy Athlon XP 3600-nak felel meg! Tekintve, hogy a legprofibb tuningműhelyek a Pentium 4-esek esetében sem járnak sokkal előrébb, ez alapján is kijelenthetjük, hogy az AMD a T-Bred „B”-vel ismét visszakерült a versenybe, és a jövőt illetően sem kell túlzottan aggódnia!

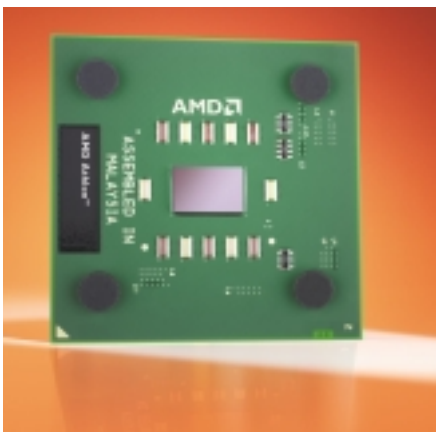
ATHLONOK VALÓS ÓRAJELEI

XP 1500+	1333 MHz
XP 1600+	1400 MHz
XP 1700+	1466 MHz
XP 1800+	1533 MHz
XP 1900+	1600 MHz
XP 2000+	1666 MHz
XP 2100+	1733 MHz
XP 2200+	1800 MHz
XP 2400+	2000 MHz
XP 2600+	2133 MHz



burkolat). Ezek használata nagyban megdrágítaná az Athlon processzorok árát, melyek így nem lennének versenyképesek a piacon – az AMD ebből kifolyólag tényleges intézkedések helyett különféle biztonsági előírásokat tesz közzé, és kijelenti, hogy garanciát ezentúl csak olyan Athlon processzorra hajlandó vállalni, melyet rézhűtővel hűtöttek (vagy olyan aluhűtővel, mely részfelületen keresztül érintkezik a maggal – a réz ugyanis nagyságrendekkel jobb hővezető az alumíniumnál, viszont jóval drágább is).

Első ránézésre az „égő” processzorok esetében megoldást jelenthet az alaplapra integrált hőérzékenlő dióda, amely a BIOS-on keresztül tartja felügyelet alatt a CPU hőmérsékletét. Ám ez abban a ritkán előforduló, de lehetséges esetben, amikor a hűtő már az indításkor felmondja a szolgálatot, abszolúte haszontalan, hiszen azon idő alatt, amíg a bootolás eljut abba a fázisba, hogy a BIOS aktivizálódjon, a processzor tizszer is elég lehet. Ezért érdemes előnyben részesíteni új alaplap vásárlásánál azokat a megoldásokat, melyekhez a gyártó BIOS-független alaplap felügyelőrendszert kínál (az újabb ASUS lapok például már ilyenek).



AMD-S KILÁTÁSOK

Általánosságban már felvillantottuk az AMD terveit szeptemberi cikkünkben is, ám azóta nagyon érdekes hírek kerültek napvilágra a témában. Bizonyosnak látszik például, hogy a soron következő Athlonok már 166 MHz-es FSB-t fognak használni a jelenlegi 133 MHz-es helyett! Az XP 2700+ 13x166, azaz 2166 MHz-en ketyeg majd, a 2800+ pedig 13,5x166, azaz 2240 MHz-en. Látható, hogy előbbi csupán 33 MHz-cel lesz gyorsabb a 2600+-nál, ám sebességét tekintve kiérdemli majd a 2700-as jelzót. A Front Side Bus sebessége ugyanis jelentős mértékben befolyásolja majd a rendszer teljesítményét pozitív irányba. A 166 MHz-es FSB bevezetése ugyanis nem csak önmaga miatt lesz jelentős előrelépés, hanem amiatt is, hogy így a sebességet leginkább meghatározó két fő adatsín, a Front Side és a Memory busz egymással szinkronban tud majd működni, minthogy (DDR 333-as memóriák használata esetén) mindketten 166 MHz-en ketyegnek. (Ugyanez a gyorsulás figyelhető meg, ha egy 533-as Pentium 4-et nem 800 MHz-es, hanem 1066 MHz-es – 2x533 MHz – RDRAM-mal használunk). A gyorsabb rendszerbusz támogatottságára már most sem lehet panasz, hiszen „nem hivatalosan” már a VIA KT333-as lapkakészletével szerelt alaplapok nagy része is rendelkezik ezzel a beállítási lehetőséggel, a hátrébb tesztelt KT400-as hivatalosan is támogatja a 166 MHz-es FSB-t, sőt a hamarosan megjelenő NVIDIA NForce 2 lapkakészlet is rendelkezik majd ezzel a fíccsel.

További bizakodásra ad okot, hogy a terveknek megfelelően az AMD néhány hónapon belül bevezeti a megduplázott, 512 MB-os másodsztű gyorsítótárral rendelkező Barton magot. Az új processzor azonban nemcsak a nagyobb L2 cache-nek köszönhetően fog gyorsulni, hanem



a SOI (silicon on insulator) technológia révén is, amit ettől a családtól kezdve fog először sorozatgyártásban alkalmazni az AMD. (Ennek lényege abban áll, hogy a processzor „lelkét” adó félvezető szilíciumot, melyen az elektronok közlekednek, „ráfeszítik” egy lazább atomi szerkezetű anyagra. Ennek következtében a szilíciumrészecskék távolabb kerülnek egymástól, mintegy megfeszülnek. Az elektronoknak így kisebb ellenállást kell legyőzniük, és sokkal gyorsabban áramlanak – a technológia alkalmazása révén mintegy 35%-os gyorsulás érhető el a chipek sebességében. Az Intel a jövő évben bevezetendő Prescott mag esetében kívánja először tömeggyártásban alkalmazni a SOI technológiát.)

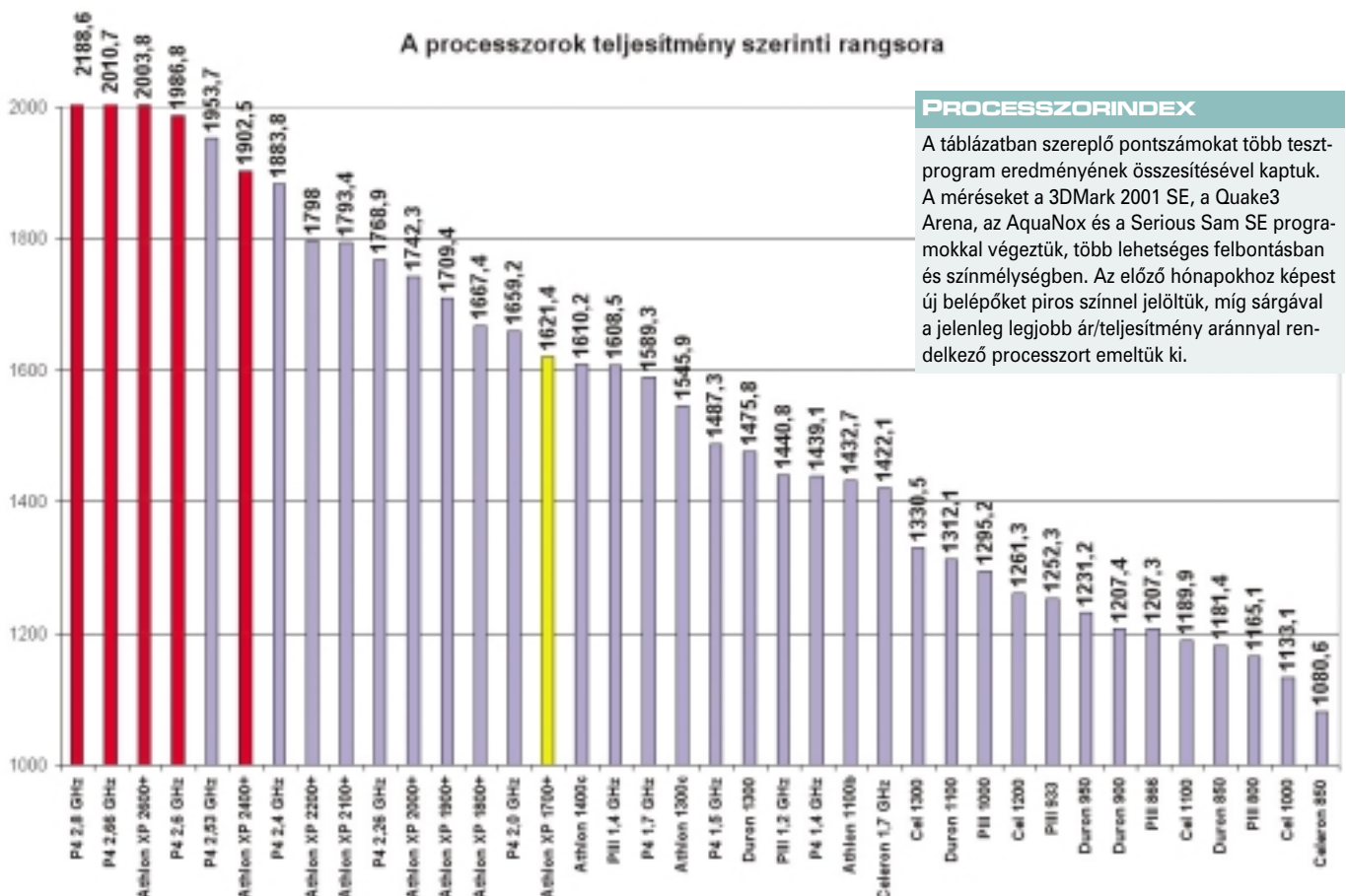
ÖSSZEGEZVE

Bár cikkünk nem ebből az apropóából íródott, múltkor tesztünk óta megérkezett az Intel legújabb üdvöskéje, a 2,8 GHz-es P4-es is (a 2,6-os és 2,66-os társaságában), így egy füst alatt ezeket is leteszteltük. Az összesítőgrafikonból jól kivehető, hogy a jelenlegi felhozatalban egyértelműen a 2,8 GHz-es Intel viszi a prímet. Az árakról egyelőre még nem tudunk nyilatkozni, hiszen a cikk írásának pillanatában itthon még sem az új Athlonokat, sem a leg-erősebb P4-eseket nem lehet kapni.

Más a helyzet azonban az alsóbb árkategóriában, ahol elvégeztünk egy kis ár/teljesítmény számítást. Ennek tükrében a gyors, de még megfizethető árú processzorok között ma az Athlon XP 1700+-t találtuk a legjobb vételnek.

Boe

A processzorok teljesítmény szerinti rangsora

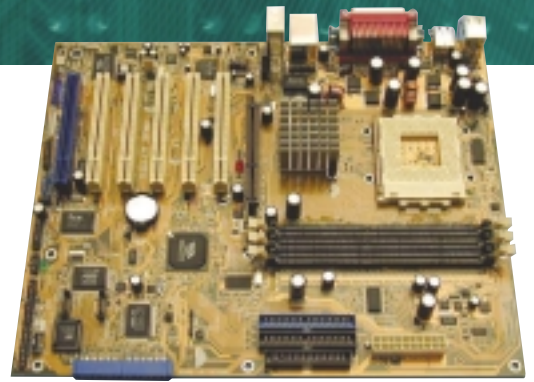


PROCESSZORINDEX

A táblázatban szereplő pontszámokat több tesztprogram eredményének összesítésével kaptuk. A méréseket a 3DMark 2001 SE, a Quake3 Arena, az AquaNox és a Serious Sam SE programokkal végeztük, több lehetséges felbontásban és színmélységben. Az előző hónapokhoz képest új belépőket piros színnel jelöltük, míg sárgával a jelenleg legjobb ár/teljesítmény aránnyal rendelkező processzort emeltük ki.

VIA KT400- ÉS DDR400- TESZT

VIASKODUNK, VIASKODUNK?



Úgy gondolod, nem elég gyors az AMD-s rendszered? Szeretnél DDR400-as RAM-okat bele? Szeretnél VIA KT400-as alaplapot hozzá, ami ezt támogatja is? Örülj hát, mert vágyad teljesülni látszik: röviddel ezelőtt kereskedelmi forgalomba kerültek a fenti eszközök. Mielőtt azonban eszeveszetten rohannál a boltba, olvasd el az alábbi tesztet...

A 200 MHz-es DDR400 memóriák és az ezeket támogató VIA KT400-as chipset ugyanis nagyon sok meglepetést tartogat még számodra, ha elhamarkodottan döntesz e „kombó” mellett – s ezek nagy része nem épp pozitív. Az első ilyen alaplapon és memóriamodulok megérkezését természetesen nagy izgatottság és várakozás övezte. Mindenki csodájára járt az extrák garmadájával felszerelt ASUS A7V8X-nek éppúgy, mint az MSI KT4 Ultrának, a CL2-es Corsair PC2700 (DDR333) és PC3200 (DDR400) memóriamodulokról nem is beszélve. Nézegettük, simogattuk, aztán megmértük őket. Utána pedig néztünk nagyokat.



a GameStar 2002/05-ös számában olvashattátok). A mellékelt táblázatban kitűnően látható, hogy DDR333-as RAM-ok kíséretében a két tesztelt

KT400-as alaplapon jobb eredményeket produkál, mint

DDR400-as memóriákkal! Sőt a teszt teljesítése érdekében lemért KT333-as EpoX 8K3A+ PC2700-as memóriákkal is olyan szépen muzsikál, hogy a 333

MHz-es DDR SDRAM-okkal járatott

KT400-as MSI KT4 Ultrát kenterbe verte! Ez azonban valószínűleg nem a chipset hibája, ugyanis az ASUS KT400-as megoldásának eredményeivel már nem tudott mit kezdeni. (A teszt elvégzéséhez egyébként egy Athlon XP 2200+-ot, egy ASUS V8460 Ultra grafikuskártyát és CL2-es Corsair RAM-okat használtunk.)

A gyors hidegzuhany után nézzük a lehangoló eredmények okait, amelyeket sokkal inkább a DDR400 háza táján kell keresnünk, mintsem a KT400 környékén.

LEHANGOLÓ TESZTEREDMÉNYEK

A DDR400 + KT400 kombó a tesztprogramok tanúbizonyossága szerint egy fíkarcsnyi gyorsulást sem képes felmutatni a Socket A platform eddigi teljesítménykirálya, a VIA KT333-hoz képest (az erre a lapkakészletre épülő alaplapon részletes tesztjét

DDR-EK JELÖLÉSEI

A DDR SDRAM-ok nevüknek megfelelően (Double Data Rate = dupla adatmennyiség) egy órajelciklus alatt kétszer annyi adatot mozgatnak meg, mint a hagyományos SDRAM-ok. Sebességük és jelölésük ezért a következőképpen alakul:

DDR200 (PC1600)	100 MHz
DDR266 (PC2100)	133 MHz
DDR333 (PC2700)	166 MHz
DDR400 (PC3200)	200 MHz

ATHLON – EXTRÉM TUNING

Bár a GameStar tesztlaborja „csak” a 2300-as tartományokba tudta felszórni az Athlon XP 2600+ valós 2133 MHz-es órajelét, ez nem jelenti azt, hogy a processzor csupán ennyire képes. Folyékony nitrogénhűtéssel, a CPU-t folyamatosan mínusz 41 Celsius-fokon tartva 2800 MHz valós teljesítmény is kiperéselhető belőle, ami a jelenlegi skálázási rendszert tekintve egy Athlon XP 3600-nak felel meg! Tekintve, hogy a legprofibb tuningműhelyek a Pentium 4-esek esetében sem járnak sokkal előrébb, ez alapján is kijelenthetjük, hogy az AMD a T-Bred „B”-vel ismét visszakerült a versenybe, és a jövőt illetően sem kell túlzottan aggodnia!

HÍRHÁTTÉR

Az AMD processzorok elkötelezettsége nagyon várta már a 200 MHz-es DDR RAM-okat, illetve az ezeket támogató lapkakészleteket, hiszen a Socket 478-as platformon üzemelő P4-esek teljesítmény-

AGP 3.0 (8X)

Az MSI jóvoltából a héten Sam. Joe kollégával megvizsgálhattuk a nyolcszoros AGP előnyeit és hátrányait, mivel Tajvanról kaptunk egy NV18-as (GF4MX440 – 8-szoros AGP-vel) kártyát tesztelésre. Leszámítva azt a tényt, hogy az eredeti MX440-eshez képest az NV18-as GPU-jának órajelét 270-ről 275 MHz-re, memóriasebességét pedig 400-ról 500 MHz-re növelték, pusztán a 8-szoros AGP jelenlétéből – jelenlegi tesztprogramjaink tanulsága szerint – rendszerünk teljesítménye vajmi keveset profitál (talán ez az órajel-állítgatás is azért kellett, hogy meggyőzze a vásárlót: „Jól döntöttél, gyorsabb lett a géped”).

Az ok rendkívül prózai: az AGP8x-et a jelenlegi játékok abszolúte nem használják ki. Gondoljunk csak bele: a grafikuskártyát a North Bridge-dzsel összekapcsoló 1,1 GB/s-os sávszélességű Advanced Graphics Port most 2,1 GB/s-osra növekedett. A mai videokártyák adatátszága azonban az 1,1 GB/s-os adatszín is tökéletesen ki-

beli fölényéhez nagyban hozzájárul a North Bridge-dzsel 400 (PC800), illetve 533 MHz-en (PC1066) kommunikáló RDRAM-ok megléte.

A gyorsabb memória ugyanis nagyobb sávszélességet, ezáltal a processzorok memóriaátszága jobban kielégítő, gyorsabb rendszert eredményez. A Socket A platform eddigi leggyorsabb memóriái, a 166 MHz-es DDR-ek mintegy 2,7 GB/s-os sávszélességet tettek lehetővé, ami még a meglehetősen öreg PC800-as RDRAM-ok 3,2 GB/s-jához képest is kevés (az 533 MHz-en dolgozó PC1066-os modulok 4,2 GB/s-os „teljesítménye” mellett pedig már-már eltörpül).

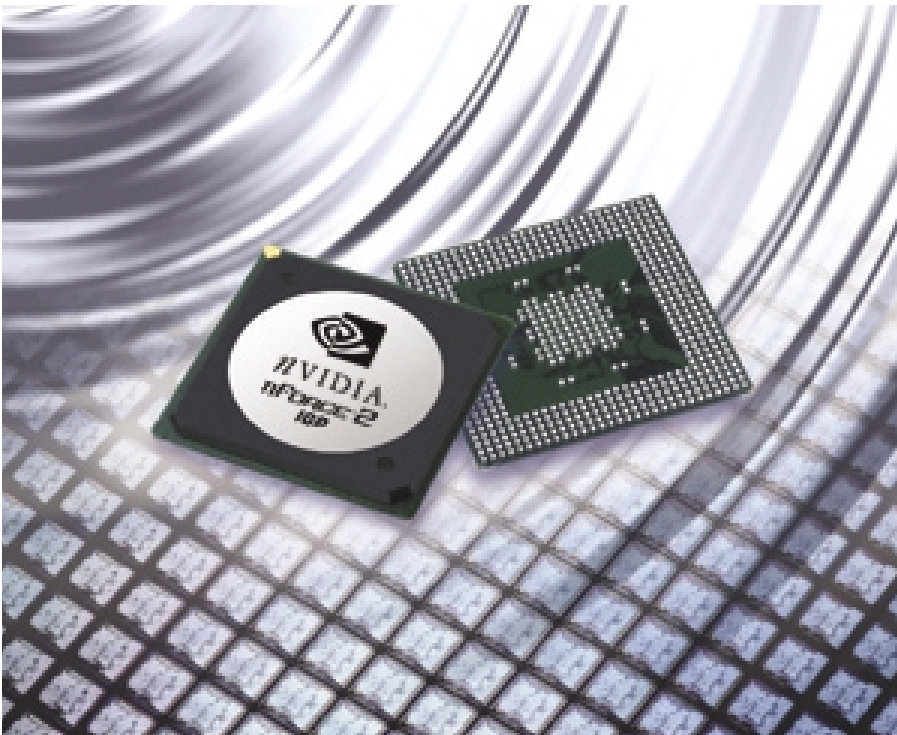
A 200 MHz-es DDR memóriák ezzel szemben az órajelgyorsulásnak köszönhetően már 3,2 GB/s-os sávszélességgel rendelkeznek, aminek már önmagában is hatással kellene lennie a rendszer gyorságára.

„Amíg nem tisztázódik a helyzet a DDR400-as modulok körül, addig inkább nagy ívben kerüljük őket!”

Az, hogy még sincs hatással rá, több okra vezethető vissza. Az egyik ezek közül, hogy az új technológiai vívmányok szabványosítását végző nemzetközi szervezet, a JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) egyszerűen nem szabványosította a DDR400-as memóriamodulokat! A szabványosítás elmaradásának oka abban keresendő,

elégíti, 2,1 GB-tal nem nagyon tudnak mit kezdeni még a leggyorsabbak sem. „Befelé” tehát ezért nincs sok értelme az AGP8x-nek. Kifelé pedig azért nincs, mert a mai játékok még egyszerűen nem számoltatnak a „grafikártyákkal” akkora textúrákat, 3D-s tájakat vagy bármit, hogy „ne férjenek ki” 1,1 GB/s-on. Ha pedig számoltatnának, akkor is: egy mai modern grafikártya belső sávszélessége még egy GF4MX440 esetében is 8 GB/s, a Radeon 9700 Pro 20 GB/s-áról már nem is beszélve. Na most érzitek a különbséget: ezekhez képest a 2,1 GB/s (AGP8x) kb. ugyanannyit ér, mint az 1,1 GB/s (AGP4x)...

Persze ez az egész nem azt jelenti, hogy a 8-szoros AGP rossz találmány, csupán arról van szó, hogy gyakorlati haszna esetleg 1 év múlva lesz (amikor megjelennek az első igazán nagy számítási teljesítmény- és memória-sávszélességet igénylő DirectX 9-es játékok – mint mondjuk a Doom 3 ☺).



hogya a nagy memóriagyártók nem éppen egységes módon érték el a jelenlegi DDR technológia határait feszegető 200 MHz-es sebességet (a JEDEC pedig inkább egyik gyártót sem részesítette előnyben a többivel szemben). Használható szabvány nélkül viszont az alaplapgyártókra hárul az a nem kis feladat, hogy a sok különböző memóriamodult, melyekkel az alaplapjuk majdan kapcsolatba kerülhet, egyenként leteszteljék, és megbizonyosodjanak a kompatibilitásról. Így viszont szó sem lehet arról, hogy a lapkakészlet működését a nagyobb teljesítményre hegyezzék ki – örülhetünk, ha alaplapunk minden gond nélkül működik frissen beszerzett DDR400-as memóriáinkkal. Legvégül van itt még egy dolog, amire oda kell figyelnünk: a jelenlegi alaplap lapkakészletek csak bizonyos „feltételek” mellett képesek DDR400-ként kezelni a DDR400-as memóriákat... Ez a feltétel pedig az, hogy egyszerre csak egy (!) modult helyezünk alaplapunkba! Ha két DDR400-as memóriát akarunk egymás mellett használni, alaplapunk csak 166 MHz-et engedélyez majd állítható sebességnek, 200 MHz helyett! Érdekes. Leszögezhetjük tehát, hogy amíg nem szabványosítják, alaplapjaink nem lesznek képesek realizálni a DDR400-as memóriákban rejlő elméleti teljesítménytöbbletet!

A KT400 ELŐNYEI

Ami nagyon nagy kár, ugyanis maga a KT400 egy nagyon jó kis lapkakészlet lett, és igazán csak hab lenne a tortán, ha ez a teljesítményében is megmutatkozna...

MERRE TOVÁBB, DDR?

A VIA szerint a jelenlegi DDR szabvány egyszerűen alkalmatlan a sebesség és a sávszélesség további növelésére, megoldást a problémára csak a 2004-re ígért DDR-II szabvány hozhat. Mi lesz azonban addig – kérdezheti joggal a felhasználó (főként akkor, ha AMD-s rendszerrel rendelkezik). A választ a VIA, a duál memóriavezérlő, illetve a Quad Band Memory (egy órajel alatt négyzses adatmennyiség) alkalmazásában látja. Előbbi elég drága (az nForce-okban is ez használatos), utóbbi viszont ígéretes megoldásnak látszik.

A KT400-as North Bridge hivatalosan is lehetővé teszi a 166 MHz-es rendszerbusz használatát (a 2700+-os Athlon XP-ktől fölfelé már ilyen FSB-t fognak használni az AMD CPU-k), és ismeri az AGP 8X szabványt (bármennyire feleslegesnek is tűnik ma még ennek alkalmazása – lásd a keretes részt!). Szintén ígéretes újítás, hogy a North Bridge és a VT8235-ös South Bridge között egy új fejlesztésű, 533 MB/s sávszélességű V-Link hűződik (a régebbi 266 MB-ot eresztett át másodpercenként). Ezzel egyébként a VIA elérte a SiS MultiIOL hídjának sávszélességét, és megközelítette az nForce-okban használatos HyperTransport 800 MB/s-át.

Ma tehát egyértelműen a KT400-as lapkakészlet a legjobb választás AMD-s rendszerhez, ám szigorúan csak DDR333-as RAM-okkal! Amíg nem tisztázódik a helyzet a DDR400-as modulok körül, addig inkább nagy ívben kerüljük őket!

ÚJ VETÉLYTÁRS: NFORCE 2

Ha minden összejön, heteken belül megérkeznek az első nForce 2-re épülő alaplapok szerkesztőségünkbe, és akkor végleg eldőlt, hogy az elkövetkezendő 1-2 évben milyen alaplapokat kell majd választania annak, aki a legjobbat akarja AMD procijának. Most még egyértelmű a VIA KT333 & KT400 vezető pozíciója, ám ez hamarosan megváltozhat...

Az nForce 2 ugyanis nagyon ígéretes lapkakészletnek tűnik. Emlékezzünk csak vissza, mi volt az eredeti nForce-ok legnagyobb hibája? Az, hogy integrált GF2MX grafikus manggal rendelkeztek, nem

HUZAVONA A DDR400 KÖRÜL

A szabványosítás körül kialakult áldatlan állapotok miatt több cég jelentette be, hogy egyelőre nem kíván foglalkozni a DDR400-zal. A VIA például hivatalosan is eltávolította a KT400-as lapkakészlet leírásából az eddig ott szereplő „DDR400 támogatást” (persze ettől a lapkakészlet „nem hivatalosan” továbbra is támogatja a 200 MHz-es DDR memóriákat), a SiS pedig úgy döntött, hogy meg sem jelenti a mostanra tervezett DDR400-as modulokat támogató lapkakészleteit, a 648DX-et (Socket 478-as platform) és a 746DX-et (Socket A platform). A lapkakészletgyártók közül egyedül az NVIDIA látszik kiállni a DDR400 mellett, ugyanis a nemsokára megjelenő nForce 2-es lapkakészletével hivatalosan is támogatni fogja a DDR400-at.

A memóriakészítők részéről sem egységes a hozzáállás. Sok jelentős gyártó döntött úgy, hogy egyszerűen leáll a DDR400-as memóriamodulok előállításával, ám néhányan (köztük a jelentős piaci részesedéssel bíró Samsung is) továbbra sem hagyja abba a tömegtermelést. Aki tehát mindenképp ilyen memóriákat kíván majd használni a közeljövőben, annak nem kell megijednie, lesz utánpótlás bőven.

csak drágává, de a játékos felhasználók számára a megjelenése után fél évvel már használhatatlanná is tette. Pedig technikailag már akkor is az élvonalat képviselte (duál memóriavezérlés megkettőzött sávszélességgel, StreamThru, DASP – részletesen lásd a GameStar 2001/11-es számában). Nem lesz ez másként az nForce 2 esetében sem, azzal a különbséggel, hogy a lapkakészletet végre meg lehet majd rendelni integrált grafikus processzor nélkül is, magyarul a high-end technológia elérhető áron is forgalomba kerül majd! Érdekes csata fog kibontakozni a KT400 és az nForce 2 között a Socket A platform trónjáért, ez már biztos!

Boe



Teszteredmények

	ASUS A7V8X (PC3200)	ASUS A7V8X (PC2700)	MSI KT4 Ultra (PC3200)	MSI KT4 Ultra (PC2700)	EpoX 8K3A+ (PC2700)
3DMark2001 SE	11836	12051	11090	11119	11580
PCMark2002 CPU	5396	5429	5313	5316	5388
PCMark2002 RAM	4012	4067	3649	3687	3737
UT	59,5	60,5	57,3	57,3	59,3
Quake 3	246,6	253,8	227,6	230,5	237
Comanche 4	41,8	42,2	39,8	39,7	40,9
Aquamark	66,3	66,9	64,8	65,3	65,5
Serious Sam 2	105,8	107	98	98,2	105,3

A méréseket mindvégig 1024x768-as felbontásban, 32 bites színmélységben végeztük

OPTIKAI MINDENESEK

MÉLYVÍZ

KOMBINÁLT CD-RW/DVD-ROM TESZT

Kombinált, univerzális, többfunkciós, öszvér – ezekkel a jelzőkkel szokás illetni az egymagukban több feladat ellátására képes eszközöket. Az optikai adattárolás területén kialakult, igencsak színes kínálatban a kombó becenévvel illetett meghajtók nyújtanak közel teljes körű megoldást.

Kezdetben vala a gyárilag préselt kompaktlemez, mely forradalmian újnak számított abból a szempontból is, hogy nem volt másolható. Legalábbis a CD-R elterjedéséig, amit némi késéssel követett az egészen más elven működő CD-RW. Gyakorlatilag tehát már az egyszer írható CD-R és a többször felhasználható CD-RW lemezeket kezelő újírók is kombó meghajtók, csak a kétféle korong alkalmazása olyan szorosan egybefonódott, hogy ezt nem kell szem előtt tartanunk. A DVD megjelenésével tovább árnyalódott a kép, a gyári videofilmeken kívül már régóta kaphatók egyszer írható DVD-R lemezek és – hasonlóan a CD-khez – azok újírható változatai. Ez még nem elég, számos gyártó összefogásának eredményeképpen – ha nem is szabványként, de erős háttérrel – felbukkant a legújabb házi adathordozó, a DVD+RW és végül idén ennek egyszer írható változata, a DVD+R is. Felhasználó legyen a talpán, aki kiigazodik a korongerdőben: most tehát minden típushoz külön meghajtót, és ezzel együtt maxitorony gépházat kell vásárolni, vagy esetleg léteznek jobb megoldások is? Tesztünkben sorra vesszük a hazánkban

KINEK ÉRDEMES?

Ahogy visszatekintünk a számítógépes „mindent bele” típusú perifériák, alkatrészek múltjára, leg többünknek az a tapasztalata, hogy ezek teljesítményben elmaradnak a külön részfeladatokat ellátó egységektől, árban viszont rájuk licitálnak. Mára sokat javult a helyzet, a kombók mind írásban, mind olvasásban – ha valamivel lemaradnak is, de – bőven megütik a kényelmi szintet, továbbá az áruk is racionalizálódott. Akinek összesen csak egy bővíthető áll rendelkezésére a PC gépházában, és szeretne CD-t írni és DVD-t lejátszani, annak kikerülhetetlen egy ilyen eszköz beszerzése. Ugyanez a

helyzet, ha más meghajtók már betöltötték a helyet (például ha nem szeretnénk minduntalan DVD-írónkat használni olvasásra és CD-írásra is). Az árcsökkenés oly mértékű, hogy megfontolandó az „egybeköltöztetés” pusztán anyagi és kényelmi okokból is, merthogy márkás DVD-olvasót és CD-írót egyben nem is kapni ennyi pénzért. Ami a házasélet ellen szól, az a kopás: a CD-k és DVD-k olvasásával, írásával ugyanazt a mechanikát terheljük. Ha külön egységeket szerzünk be, az egyik meghibásodása esetén még mindig képesek leszünk legalább CD-t olvasni, ami ma már PC-s lét-sükségletnek számít.

kapható kombó egységeket, vizsgálva árat, kompatibilitást, megbízhatóságot, sebességet.



a Philips készülék, 3 perc 46 másodpercnél már joggal mondhatjuk, hogy elég gyors. Újírásban vannak nála jobbak is, ám panaszra így sem ad okot. DVD-R olvasásakor jó eredményeket hoz, sajnos a DVD-RW koronggal nem tudott megbirkózni. Olvasva a DVD+RW-re írt filmet, viszont nem volt képes megemészteni az egyszer írható változatra égetett anyagot.

PHILIPS RWDV3210

Megmaradtak a legújabb kombinált Philips olvasó tervezői a jól bevált küllemnél: szögletes formák, arany csík, extra kijelzés. Utóbbi alatt az állapotjelző sáv értenedő, mely íráskor vörös, olvasáskor kék fényben tündököl. Mellette oldalt a lemez típusát (CD illetve DVD) kijelző led-ek kaptak helyet. Bár kevéssé használatos, fülhallgató kimenet és hangerő szabályzó is található az előlapon. Nagyon jó írási sebességeket produkál



Ma már alapkövetelmény a pufferteljesítmény elhárítása, erre hivatott a Seamless Link technológia. Ezenfelül Thermo Balanced Writing címszó alatt a készülék próbaírást végez a CD egy nem használt rendszerterületén, majd azt visszaolvasva az éppen behelyezett nyersanyaghoz kalibrálja az írás paramétereit. Szinte teljes készletet kapunk az üzembe helyezéshez, csavarokkal, audiokábelrel, CD-R és RW lemezzel, csupán az ATA szalagkábel hiányzik. DVD-lejátszó szoftvert és CD-író alkalmazást is telepíthetünk (Easy CD Creator 5), ez utóbbi sajnos negatívuma a csomagnak – Windows XP alatt még mindig esetlegesen működ-

NYERŐ PÁROS



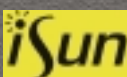
Univerzális akku töltő

- 3 féle töltési forrás AC-220V, DC-12V, Napelem (iSun)
- Tölthető elem típusok: 2-10 db AA vagy AAA méretű NiCd vagy NiMH
- Töltési idő: 10 db akumulátornál kb. 4-5 óra



Digitális kamerához ideális segítség

3-12V-os áramforrásként is használható



Hordozható napelemes áramforrás

Használható: GPS, PDA, rádiótelefon, notebook és BattPak üzemeltetéséhez-töltéséhez
Teljesítménye: 2,2 Watt Tömege: 311 gramm

Több iSun összekapcsolásával a teljesítmény növelhető



WIN Computer

1064 Budapest, Vörösmarty u. 61. Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu/solar E-mail: win@win.hu

Teszteredmények

Készülék típusa	Sebességek (CD-R/RW/DVD/CD)	Puffer mérete (KB)	DVD+R komp.	DVD+RW komp.	Meghajtó hossza (mm)	Írási sebességek	
						CD-R írása (p:mp)	CD-RW írása (p:mp)
Philips RWDV3210K	32/10/12/40	2048	nem	igen	198	3:46	8:01
Toshiba SD-R 1202	16/10/12/40	2048	igen	igen	197	5:20	7:59
LG GCC-4320B	32/10/16/40	2048	igen	igen	191	3:41	8:01
Samsung SM-332	32/10/12/40	8192	igen	igen	185	3:50	7:55
Plextor 20/10/40-12A	20/10/12/40	2048	igen	igen	197	4:31	7:55

Az audio rögzítés egy 622 MB-os, 15 felvételt tartalmazó eredeti albumról készült

Archiválás DVD-re: melyik formátumot választod?

Formátum	DVD-R/DVD-RW	DVD-R/DVD-RAM	DVD+RW
Példa készüléktípus	Pioneer DVR-A04	Panasonic LF-D311	Philips DVDRW228
Tárolókapacitás	4,7 GB DVD-R General Use (egyszer írható) 4,7 GB DVD-RW Ver.1.0 & 1.1 (újírható)	4,7/9,4 GB DVD-RAM (újírható) 4,7 GB DVD-R General Use (egyszer írható)	4,7 GB +RW (újírható), 4,7 GB +R (egyszer írható)
Csatoló adatátviteli sebessége	Multi Word DMA Mode 2, PIO Mode 4: max 16,6 MB/s	Ultra DMA Mode 2: max. 33,3 MB/s, PIO Mode 4: max. 16,6 MB/s	Ultra DMA Mode 2: max. 33,3 MB/s
Sebesség írás közben	4,7 GB DVD-R: 2 859 KB/s ellenőrzéssel 4,7 GB DVD-RW: 1 385 KB/s ellenőrzés nélkül	4,7 GB DVD-RAM: 1 385 KB/s ellenőrzéssel, 4,7 GB DVD-R: 1 385 KB/s ellenőrzés nélkül	4,7 GB +RW: 3324 KB/s ellenőrzés nélkül
Sebesség olvasáskor	DVD-ROM (Single): 8 310 KB/s (4X) DVD-ROM (Dual): 2 770 KB/s (2X) DVD-R (4,7 GB): 2 770 KB/s (2X) DVD-RW (4,7 GB): 2 770 KB/s (2X) CD-ROM: 3 600 KB/s (24X) CD-R/CD-RW: 3 600 KB/s (16X)	DVD-RAM (4,7 GB): 2 770 KB/s (2x) DVD-ROM: 8 310 KB/s (6x) CD-ROM/CD-R: 3 600 KB/s (24x) CD-RW: 1 800 KB/s (12x)	DVD-ROM: max. 10 800 KB/s (8X) (CD-ROM/CD-R/CD-RW): max. 4 800 KB/s (32X)
Átlag fejezicizációs idő írásra használható lemezek	DVD-ROM: 200 ms, CD-ROM: 160 ms 4,7 GB DVD-R (egyszer írható) 4,7 GB DVD-RW Ver.1.0 & 1.1 (újírható) CD-R, CD-RW, CD-Audio, Video CD, Photo CD (egy- és többmenetes), CD-DA, CD-Extra, CD-Text	DVD-RAM: 75 ms, DVD-ROM/R, CD-ROM: 65 ms 4,7 GB DVD-RAM 4,7 GB DVD-R (egyszer írható)	DVD-ROM: 140 ms, CD-ROM: 120 ms 4,7 GB +RW (egyoldalal újírható) CD-R, CD-RW, 10-szeresen írható CD-RW
Olvasáshoz használható lemezek	DVD-ROM (Single/Dual), DVD-R/DVD-RW, CD-ROM Mode 1, CD-ROM XA Mode2 (form1, form2), CD-R, CD-RW, CD-A, Video CD, Photo CD (egy- és többmenetes), CD-DA, CD-Extra, CD-Text	CD-DA, CD-ROM/XA, Photo CD, VCD, CD-Extra, CD-R, CD-RW, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RAM (4,7 GB, 2,6 GB)	DVD+RW, DVD-ROM, DVD-Video, CD-R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, CD Extra, CD-I, Mixed-ModeCD, VCD, Photo CD, Bootable CD
Pufferméret	512 KB (olvasás), 2 MB (írás)	1 MB	2 MB
Üzemmódja írás közben	CLV	ZCLV	CLV
Hibás felület kezelése	Igen	Igen	Igen
Megszakadt írás folytatása	Igen	Igen	Igen
Lemezlezárás időigénye	5-15 perc (DVD-R, DVD-RW)	Nem szükséges (DVD-RAM), 5-15 perc (DVD-R)	Nem szükséges
Egy lemezen végezhető újírások max. száma	~ 1 000 (DVD-RW)	>100 000 (DVD-RAM)	>1000 (+RW)
Beszereles	Vízszintes	Vízszintes	Vízszintes vagy függőleges

dik a program. Mint minden Philips meghajtónál, itt is videós üzembe helyezési útmutató segíti a munkánkat.

TOSHIBA SD-R 1202

Purítán egyszerűséggel álmotdák műanyagba tervezői a Toshiba kombinált meghajtójának hromokzátát. A tizenhatszoros tempó nem hangzik túl gyorsnak, ám a harminckétszeres névleges sebességű írókhoz viszonyítva mégsem 50, csak 30 százalékos sebességelmaradást jelent. Ami kissé meglepő, az a CD-R olvasásakor tanúsított lomhasága: itt messze elmarad a mezőny többi tagjától. Érdemes néhány szót ejteni a Toshiba saját író-szoftveréről, melyhez SDK-t (programozható szoftverinterfész) is nyújt. Minden területet lefednek a program funkciói: backup, másolás, floppy jellegű lemezhasználat (Packet Writing), fotóalbum, audio-CD, VCD, SVCD. Tartalmaz hangszerkesztő és borítótervező modult is. Képességei a legtöbb felhasználónak megfelelnek, besorolni a „kezdő-profi” skálán valahova az Easy CD és a Nero közé lehetne. Hasznos szolgáltatásokat rejt a sokvarázslós kezelőfelület, például SVCD-készítéshez a konverzió automatikus, nem kell külön modult vásá-



rolni hozzá. Akár 120 perces CD-eket is kezel. DVD-meghajtó lévén, a Win-DVD saját kiadását, ATA és hangkábelt, csavarokat, alkoholos rostírónt és egy-egy CD-R és nagy sebességű CD-RW lemezt rejt az ütészálló csomagolás – a munka vagy szórakozás megkezdéséhez minden adott.

LG GC-4320B

Árával az alsó, teljesítményével a felső szintet célozza meg az LG és a Hitachi-LG optikai összefogásának legújabb gyümölcse. Külsője takaros, talá-lunk rajta fülhallgató-kimenetet és hangerő-szabályozót. Névleges sebességével a legjobbak közé sorolhatjuk – 16-szoros DVD-olvasás



és 32-szeres CD-írás –, ami a mérési eredményeken is tükröződik. Hogy belső értékekről is essen szó, tévesztést megelőző technológiát is építettek a készülékbe, SuperLink néven. Kiemelkedő sebességgel konvertálhatjuk a készülékkel WAV állománnyá a zenei CD digitális hangsvárait, viszont nem túl jó minőségben. DVD-olvasásban messze a legjobb sebességet hozta az LG készüléke, ám – ahogy ez sajnos megszokott jelenség minden gyártónál – írott lemezeknél félsebességre kapcsol. Jó formában volt újírható DVD olvasásakor, és könnyedén kezelte a DVD+R, illetve a DVD+RW korongokat is. Szoftver mellékleteivel kapcsolatban nem lehet kifogásunk (a Nero Burning ROM 5.5

minden írási igényt kielégít, DVD filmek megtekintéséhez pedig ott a méltán népszerű PowerDVD). Csavarokat, ATA és hangkábelt, angol kézikönyvet rejt még a doboz, nyers korongokat nem.

SAMSUNG SM-332

Hasonló ár/teljesítmény kategóriában indul a Samsung combo, amely 32-szeres CD-R-írás

Olvasási sebességtesztek

CD-R olvasása			CD-RW olvasása			DVD-ROM olvasása			DVD-RW olvasása		
Típus	Átlagos sebesség	Véletlen elérési idő (ms)	Típus	Átlagos sebesség	Véletlen elérési idő (ms)	Típus	Átlagos sebesség	Véletlen elérési idő (ms)	Típus	Átlagos sebesség	Véletlen elérési idő (ms)
CAV	29,29x	112	CAV	30,57x	99	CLV	8,97x	133	-	-	-
CAV	13,62x	195	CAV	16,00x	109	P-CAV	8,84x	128	CLV	3,72x	114
CAV	26,51x	123	CAV	24,84x	110	CLV	11,99x	124	CLV	4,54x	109
CAV	29,40x	97	CAV	20,14x	98	CLV	9,32x	114	CLV	3,19x	108
CAV	26,13x	110	CAV	24,98x	98	P-CAV	8,62x	110	n. a.	2,07x	176

Tesztteredmények

Termék	Cég	Telefon	Nettó ár	Web	Pro	Kontra	Értékelés
Philips RWDV3210	Napfény Kft.	204-7334	31 920 Ft	www.philips.com/	Gyors, jól kezel gyenge CD-R-eket	Nem olvas DVD-RW-t, DVD+R-t	84%
Toshiba SD-R 1202	Napfény Kft.	204-7334	29 592 Ft	www.toshiba.com/	Jó írószoftver	Lassú	80%
LG GC-4320B	LG Magyarország	455-6060	27 800 Ft	www.lge.com/	Gyors DVD-olvasás	Teljes sebességnél zajos olvasás	90%
Samsung SM-332	EMJ Hungary Kft.	469-6050	21 892 Ft	www.samsung.com/	Alacsony ár, rövid elérési idő	„Belassít” DVD-RW esetén	96%
Plextor 20/10/40-12A	Ramiris Rubin RT.	412-4321	40 590 Ft	www.plextor.com/	Gazdag szolgáltatások, kiváló hangsvámentés	Magas ár, viszonylag alacsony írási sebesség	90%

sebesség mellett tizenkétszeres DVD-olvasást ígér. Írás tekintetében minimális, 5-10 másodperces lemaradást mutatott a mezőny többi tagjához képest. CD-RW alapanyagra dolgozva pont ellenkezőleg, a gyorsabbak közé tartozik. Olvasáskor nehézségei voltak az írott DVD-R lemezzel (DVD-RW szintre süllyedt a sebessége), a gyárral viszont szépen dolgozott. Elérési ideje a mezőny legjobbjá, majd minden média esetében, audiosávok konvertálásában is igen fürge.

Minden, még nyers korongok is rendelkezésre állnak az „izzításhoz”: szoftver oldalról a szinte már kötelező PowerDVD 4.0 XP és a Nero Burning ROM adja az erős alapokat. Ár tekintetében nagyon agresszív a készülék, lényegesen olcsóbb bármely más modellnél, miközben gyakorlatilag ugyanazt a teljesítményt hozza. Olyannyira mélyrepülés ez az ár, hogy erős a gyánú, hogy a gyártó áldozatok árán is szeretné magát belopni a magyar felhasználók PC-jébe és szívébe – ami nagy eséllyel sikerülni is fog.

PLEXTOR 20/10/40-12A

Sokan emlegetik a Plextort a CD-írók Mercedeseként, nem véletlenül. Először is a mezőny mesze legdrágább készülékét köszönhetjük a „személyében”, másodsor: extra szolgáltatásokat is nyújt. Számos minőségjavító, -biztosító eljárást alkalmaz, a BurnProof (vagy ahhoz hasonló) technológia már minden meghajtóban felügyeli a lemez hibátlan „égetését”. Nem ez az első modellje, amiben megtalálható a PowerRec-II technológia



(amellyel a lemez minőségéhez igazodik a lézerezősség és az

írási sebesség, a már elkészült szakaszok minőségére alapozva). A legújabb fogás a fényszóródást megakadályozni hivatott fekete tábla és a VariRec, amely az audio-CD-k írásakor a lézerező energiát manuálisan kalibrálhatóvá teszi. Mindez együtt megbízhatóságot eredményez, nem véletlen, hogy a cég csak ilyen későn jött ki kombinált meghajtóval. Bőséges a mellékletek mennyisége, egy-egy Plextor márkájú CD-R és CD-RW nyers korong, valamint minden szükséges kábel és csavar mellett a Nero Burning ROM 5.5, a PowerDVD 4.0 XP és a PlexTools telepítőlemezeit találjuk a dobozban. Utóbbi a gyártó minden szoftvere, mellyel alapszinten hang-CD-t is összeállíthatunk, másolhatunk

lemezeket, hangsávokat alakíthatunk WAV vagy (a Windows saját codec-ének használatával) MP3 állományba, emellett még számos más apróságra is módot ad.

CD-R ugyan „csak” 20-szoros tempóban írható vele, ami még mindig csak 50 másodperccel lassabb a leggyorsabb eredménynél, CD-RW írásakor viszont a legjobbak között van. Kissé lassan ismeri fel a DVD-RW lemezt, és olvasását sem sietti el. Kiváló sebességgel és minőségben konvertálja viszont a CD hangsávait, ha valaki ezen a területen akar sokat működni, jó választás lehet csinálni a PlexCombo.

Kedves gesztus a gyártótól, hogy magyar nyelven is szól a többnyelvű útmutató.

TAPASZTALATAINK

Megfigyelésünk szerint – annak ellenére, hogy nem szabványos megoldás, – egyre inkább elfogadottá válik a 90 perces lemezek használata. Valamennyi tesztkészülékünk „hitelesítve van” 800 MB-ig, ezért ezt a képességet fel sem tüntettük a táblázatban. Szintén öröndetes, hogy bár ezek az egységek erős mechanikai terhelésnek vannak kitéve, garanciaidejük minden gyártó esetében két év. Minden meghajtóról elmondható, hogy megteszi azt, ami általános használat során elvárható egy ilyen készüléktől. A bevezetőben felsorolt szempontok szerint mérlegelve a Samsung meghajtóját tartjuk a legjobb vételnek: jó teljesítményt nyújt igencsak alacsony áron, általános használatra tökéletesen megfelel.

Zimi

GIGÁSZOK HARCA – MIVEL ÍRJUNK?

A legtöbb felhasználó igényei túllépi a CD technológia lehetőségeit, mentéseink lassan csak CD hegyeken férnek el, nem is beszélve a házi videók mindent felemészítő étvágyáról – kellene már egy DVD-író. Jelen cikkünk kiegészítéseként térünk ki a ma elérhető DVD jellegű formátumokra. Kissé nehéz helyzetbe került a vásárló – technológiai gyengeségek és piaci érdekek miatt – bizonytalanul állhatunk a számos formátum előtt. Milyen DVD-író-t vásároljak, melyik vonalon ruházzak be? Nem lehetetlen a választás, ha vásárlás előtt nemcsak anyagi lehetőségeinket, hanem a felhasználási területet is ellenőrizzük.

Amennyiben a kompatibilitás a legfontosabb számunkra, magyarul az a célunk, hogy saját készítésű lemezeinket mindenhol el tudják olvasni, válasszuk a jó öreg DVD-R formátumot. Tesztünk minden meghajtója olvassa a DVD-R lemezeket, még ha csökkent sebességgel is. DVD-R-írókkal kivétel nélkül készíthetők újraírható DVD-RW korongok is, viszont – egyelőre – egyszeres sebességgel. Ezek már kevésbé kompatibilisek, kombó meghajtóink közül a Philips nem is volt hajlandó foglalkozni velük. Összefoglalva a DVD-R vonal jó (DVD-RW esetében gyengébb) kompatibilitást, viszont egyelőre nem túl magas sebességet ígér. A terület egyik fő fejlesztőjeként, vezetőként

a Pioneer már bejelentette dupla sebességű meghajtóját, a DVR-A05-öt, amely új típusú, „High Speed” CD-R és CD-RW hordozókra kétszer gyorsabban dolgozik. Sajnos a DVR-A05 még nem kapható hazánkban.

Ha sebességre és könnyed kezelhetőségre megyünk, jelen pillanatban a +RW lemezek jelentik számunkra a megoldást. Hivatalosan nem szabványos ugyan a formátum, ám számos nagy gyártó támogatja. A „pluszos” meghajtók írási sebessége kezdettől 2,4-szeres, de a lezárás szükségtelensége miatt az érezhető sebességnövekedés lényegesen nagyobb. CD lemezeket is gyorsabban (8x helyett 12x sebességgel) írunk, mint a DVD-R írók. Hátránya a nemrég megjelent technológiának, hogy első generációs meghajtói még nem támogatják az egyszer írható +R lemezeket, és nem is tehetők ezzel kompatibilissá. Az idén megjelent második generáció már nem küzd ezzel a problémával. Ha tehát sebességre, könnyed kezelhetőségre van szükség otthon, a +RW jó megoldást jelent.

Hazánkban kevésbé terjedt el ugyan, de

világszerte inkább használt médium a DVD-RAM lemez; noha a DVD Forum hivatalosan elfogadta, technológiailag nem sok köze van a többiekhez. Ezek a lemezek 2,6 GB-ról indultak annak idején, ma már oldalanként 4,7 GB-nál tartunk, azaz legfeljebb 9,4 GB kapacitást használhatunk egy korongon (az oldalak közti váltás ekkor automatikus, forgatás nem szükséges). Eltérő felépítése, működési elve miatt ezek a meghajtók használhatók a leginkább merevlemezszerűen, szakszóval véletlen eléréssel, és több mint százezer újírást is kibírnak. Olyannyira jól működik a dolog, hogy a Panasonic DMR-A20 készüléke például – ha DVD-RAM lemezzel „etetjük” – egy időben képes rögzítésre és lejátszásra, egyazon lemezen. További előnyös tulajdonsága a RAM-nak, hogy messze a legbiztonságosabb formátum, élettartama várhatóan többszöröse a vetélytársakénak.



A FEFO KONFIGURÁCIÓ AJÁNLATA

Az új FEFO Basic 4C számítógép konfigurációt költségérzékenyebb otthoni felhasználóknak ajánljuk. Azoknak, akik egy korszerű, jó minőségű számítógépet szeretnének vásárolni, de most nem akarnak túl sokat költeni rá. Spórolnának annak fejében, hogy pillanatnyilag megelégszenek egy széles funkcionalitású és jó közepes teljesítményű számítógéppel, viszont későbbi időpontban lehetőségük legyen majd teljesítmény növelésére, bővítésre, pl. a processzor vagy a videó vezérlő nagyobb teljesítményűre cserélésével, DVD vagy CD író beépítésével, (az ilyen jellegű szervizszolgáltatások egyébként ingyen járnak a FEFO számítógépet vásárlóknak).

A FEFO Basic 4C az a gép, mely a ma legkorszerűbb Intel technológiákat alkalmazza, úgymint nagy sebességű USB 2.0 csatló, 400 és 533 MHz-es busz sebességű Intel P4-es processzorok fogadása akár 2,8 GHz-ig, maximum 2 GB DDR memória kezelése, 6 PCI csatlakozó, hat csatornás audio rendszer.

FEFO Basic 4C felépítése **bruttó ára: 144000 Ft**

Alaplap	9IEA ATX	S478,i845E533,DDR,US2,6a
Ház	ATX MR P4 K85	Miditorony MR P4 K85 300W
FDD	3.5"	1.44 MB NEC/Sony/Mitsumi
Billentyű	Acer	Magyar, PS2 bill. 104 g.
Egér	Safeway	3 g.+1 scroll, PS2
CPU	Intel Cel. 2000	Celeron 2/400 FCPGA478, 128k
RAM	128 MB DDR	64 bit, PC2100 266MHz Samsung
HDD	40 GB	Maxtor U100 5400
VGA	inno3D nVIDIA	GeForce4MX440, 64MB, Tvo
Audio	AC'97	alaplapon 6 csatornás
CDROM	52x ATAPI	LG
Modem	Mercury	Ambient (Intel) 56k, belső, HW



A PC mellé kedvező árú 17" monitort, Microsoft XP Home OEM operációs rendszert és 2x50w hangszórót is ajánlunk, melyekkel együtt a bruttó ár:

209 900 Ft

A KRONOS KONFIGURÁCIÓ AJÁNLATA

CD-író:

Teac 40/12/40 box

DVD-ROM:

Pioneer 16/40 box slot-in

Ház:

Feel V (ATX, P4, 400W táp)

Hanglapka:

integrált 6chn CMI8738

Videokártya:

Abit GF4 Ti4200 128MB DDR
Tvo

Billentyűzet & Egér:

Logitech cordless desktop optical (rádiós billentyűz és rádiós optikai egér, USB/PS2 csatlakozás)

Hálókártya:

integrált 10/100Mbit

Hangrendszer:

Logitech Z-640 5.1 51W

250 000 Ft

Opciók:

Monitor:

17" Samsung 765MB (1600x1200 @ 68Hz) síkképcsöves 49 840 Ft

Operációs rendszer:

Windows XP HU OEM 24 400 Ft



AZ AMP KONFIGURÁCIÓ AJÁNLATA

Going

Alaplap	Socket A ECS K7S5A	14 071 Ft
Processzor	AMD Duron 1000 Mhz	9 740 Ft
Hűtőventillátor	Spire Base 5E22B3	1 273 Ft
Memória	SD133Mhz 128 MB Brand	4 367 Ft
Meghajtók	FDD 1.44 MB Samsung, NEC, Mitsumi	2 310 Ft
CDRom	LG 52x	5 141 Ft
HDD 7200rpm	Maxtor 30 GB 1 év gar.	15 571 Ft
VGA Kártya AGP	Club3D ATI Xpert 2000 Pro 32MB SDR	6 773 Ft
Ház Midi ATX	Codegen 300W 6003	7 700 Ft
Billentyűzet	ACER 6512-VAP magyar PS/2	1 375 Ft
Egér	Genius Easy Mouse+ PS/2	636 Ft

Stepping

Alaplap	PPGA/FCPGA ECS P6S5AT	
	2év gyári garanciával	11 130 Ft
Processzor	Intel Celeron-2 1100 MHz	13 099 Ft
Hűtőventillátor	Spire Base 5E22B3	1 273 Ft
Memória SD133Mhz	128 MB Brand	4 367 Ft
Meghajtók	FDD 1.44 MB Samsung, NEC, Mitsumi	2 310 Ft
HDD 7200 rpm	Maxtor 30 GB 1 év gar.	15 571 Ft
CD-Rom	LG 52x	5 141 Ft
Ház Midi ATX	Codegen 300W 6003	7 700 Ft
VGA Kártya AGP	Club3D ATI Xpert 2000 Pro 32MB SDR	6 773 Ft
Billentyűzet	ACER 6512-VAP magyar PS/2	1 375 Ft
Egér	Genius Easy Mouse+ PS/2	636 Ft

A QWERTY KONFIGURÁCIÓ AJÁNLATA

ATX midi torony, ACORP 4S845A alaplap, Intel P4 Celeron 1.7 GHz processzor, 256 MB SDRAM 133 MHz, 105 gombos magyar billentyűzet, Nvidia GeForce2 MX400 32 MB, TV-out grafikus kártya, 1,44 MB FDD, 40 GB, 7200 RPM merevlemez, 16x/40x IDE, DVD-meghajtó, Hangkártya: Alaplapon (AC'97), PS2 egér

bruttó: **112,375 Ft**
(89,900 Ft+ÁFA)

Microsoft OEM Windows XP Home Edition Magyar 23 800 Ft+ÁFA
OEM Panda Antivirus Platinum 2 000 Ft+ÁFA

Samtron 56E 15" monitor 27 800 Ft+ÁFA
Samtron 76E 17" monitor 35 600 Ft+ÁFA

Samsung monitorcsere akció: Új (legalább 17"-os CRT v. 15"-os TFT) monitor vásárlása esetén, bármilyen használt készülékét 5-10,000 forintos áron beszámítjuk.



HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Az elmúlt hónapban csökkenni látszott a szokásos áresés mértéke, sőt már volt néhány termék a piacon, melynek emelkedni kezdett az ára. Hiába, jön a karácsony... A táblázatban a frissített adatokon kívül egy új belépővel fogtok találkozni: az e hónapban bemutatott Logitech MX700-as egér minden társát maga mögé utasította. Kellemes bogarászt!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Abit Siluro GF4 Ti 4200 64 MB	95%	30 500 Ft	2002. 09.	www.albatron.com.tw	A kategória leggyorsabbja
Frissítés	2. Club Radeon 8500 128 MB	93%	44 520 Ft	2002. 03.	www.ati.com	Nagyon szép kép, jó sebesség
Frissítés	3. Club Radeon 8500 LE 64 MB DDR + TV	90%	31 270 Ft	2002. 03.	www.ati.com	Nagyon jó ár/teljesítmény viszony
Frissítés	4. Inno3D GeForce3 Ti 200	89%	22 600 Ft	2002. 04.	www.inno3d.com	Nagyon kedvező ár
	5. Abit Siluro GeForce3 Ti 200	87%	28 800 Ft	2002. 05.	www.abit.com.tw	Egész jó teljesítmény
Ártipp	Powermagic Radeon 9000 Pro OEM	86%	16 900 Ft	2002. 09.	www.ati.com	Árához képest a legjobb vétel

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Club Radeon 9700	97%	94 990 Ft	2002. 10.	www.ati.com	Ma ez a legjobb kártya a piacon
Frissítés	2. ASUS V8460 (GeForce4 Ti 4600)	95%	77 350 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Tekintélyt parancsoló teljesítmény
Frissítés	3. Leadtek Winfast GeForce4 Ti A250 Ultra TD (Ti 4600)	94%	75 560 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	Remek, egyedi hűtés, jól tuningolható
	4. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92%	78 800 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
Frissítés	5. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90%	67 500 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Jó ára van
Ártipp	ASUS V8440 (GeForce4 Ti4400)	90%	56 040 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Terratec DMX6 Fire 24/96	94%	54 400 Ft	2002. 05.	www.terratec.de	Drága, de ez a top
	2. Terratec DMX 6 Fire LT	93%	29 800 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Minden szabványt ismer
	3. Terratec SIXPack 5.1+PCI	92%	17 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
	4. InnoAX Pro Audio DV 5.1	91%	14 400 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Gazdag felszereltség, nagyon jó ár
	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	14 200 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	Terratec 512i digital	86%	8 900 Ft	2001. 10.	www.terratec.de	Digitális kimenet

Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS P4T533-C	95%	34 980 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
Frissítés	2. GigaByte GA-8IHXP	94%	41 900 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Felszereltsége egyedülálló
	3. Abit TH7-2	91%	32 900 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Mindenre felkészített RD-s lap
	4. EPoX 4BDA	88%	23 700 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja
	5. ASUS P4B266	87%	27 200 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Jó képességek, DDR, USB 2.0
Ártipp	EPoX 4BDA	88%	23 700 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja

Socket A-s alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS A7V333	95%	24 900 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
	2. AOpen AK77-33	94%	22 700 Ft	2002. 05.	www.aopen.com.tw	Rengeteg egyedülálló extra
Frissítés	3. EPoX 8K3A+	92%	27 655 Ft	2002. 05.	www.epox.com.tw	Nagyon jó teljesítmény
	4. MSI KT3 Ultra ARU	91%	32 100 Ft	2002. 05.	www.msi.com.tw	Igényes, kényelmes
	5. GigaByte GA-7VRXP	89%	26 800 Ft	2002. 02.	www.gigabyte.com.tw	Megbízható, funkcionális
Ártipp	ECS K7S5A	83%	14 800 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/teljesítmény viszony

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Toshiba SD-M1612 dobozos	95%	15 920 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
	2. Pioneer DVD A06s	91%	14 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Frissítés	3. ASUS DVD E616	89%	13 600 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megbízható minőség
Frissítés	4. Samsung SD-616F	73%	9 800 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
Frissítés	5. Creative DVD1610E	71%	9 900 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcso
Ártipp	Pioneer DVD A06s	91%	14 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható

CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Yamaha CRW-F1	94%	30 600 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
Frissítés	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	24 900 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
	3. Teac CD-W5404E	91%	17 900 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
	4. TDK 161040X	90%	23 800 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
	5. ASUS CRW2410S	90%	19 200 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	12 900 Ft	-	www.lge.com	Szilidabb megoldás, de olcsó

17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Philips 107T	97%	47 990 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
Frissítés	2. iiyama HM704UTC	95%	69 150 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
Frissítés	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	55 990 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	46 690 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
Frissítés	5. Miro A17NF96	90%	61 990 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	34 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kizárható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Eizo Flaxscan T765	96%	128 900 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
Frissítés	2. iiyama Vision Master Pro 452	95%	83 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-430	94%	94 800 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Frissítés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	96 600 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957p	90%	64 900 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	63 800 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Új	1. Logitech MX700	95%	bevezetés alatt	2002. 11	www.logitech.com	Az új etalon
	2. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
	3. Microsoft Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
	4. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
	5. Logitech iFeel Mouse Man Optical	88%	13 800 Ft	-	www.logitech.com	Kitűnő forma, Force Feedback
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megbízható minőség olcsón

BELÉPŐ SZINT

Alaplap:	ECS K7S5A	14 800 Ft
Processzor:	AMD Duron 1200 MHz	9 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	12 900 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 Pro OEM	16 900 Ft
Hangkártya:	SB Live Value	6 900 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 40 GB	18 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	34 600 Ft

ÖSSZESEN: 136 120 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Belépő szinten egyértelműen az AMD-s rendszereket érdemes preferálni. Az ECS alaplap kellőképp gyors, DDR RAM-mal megbízható is. Az 1200-as Duron majd akkora teljesítményt ad le, mint egy 1,7-es Celeron – jóval olcsóbban. Mindez megtámogatva egy OEM 9000-es Radeonnal és 256 MB RAM-mal, elég kell hogy legyen a mai játékok futtatására. Ezeknél gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, a teljesítményben viszont hatalmasakat zuhanhatunk! A gép perifériái az alapszínvonalat képviselik, kiemelendő azonban, hogy 17 hüvelykes monitort ajánlunk hozzá!

OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	ASUS A7V333	24 900 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2000+	22 900 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 333 MHz	14 900 Ft
Videokártya:	Abit Siluro GF4 Ti4200	30 500 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	14 200 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	15 920 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB	22 200 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	47 990 Ft

ÖSSZESEN: 214 530 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Na, ez az a gép ma a piacon, amellyel semmilyen körülmények között nem kell félve betöltenünk a játékokat, mert biztos, hogy találunk olyan felbontást, ahol szélesebben, mégis látványosan élvezhetjük majd a game-playt, ráadásul a megfizethető kategóriában maradtunk. Még ezen a szinten is az AMD a jobb választás, hiszen csak a processzoron tízezreket spórolhatunk, mégis ugyanazt a teljesítményt kapjuk. A konfigurációba komolyabb hangkártya, DVD-ROM és egy játékra kifejezetten alkalmas egér is került. Múlt havi monitortesztünk győztesét ajánljuk mellé.

HIGH END SZINT

Alaplap:	GigaByte GA-8IHPX	41 900 Ft
Processzor:	Intel P4 2,53 GHz	64 900 Ft
Hűtő:	Cooler Master IHC-L71	8 700 Ft
RAM:	512 MB RD 1066 MHz	90 800 Ft
Videokártya:	Club 3D Rad. 9700 Pro	94 990 Ft
Hangkártya:	Terrat. DMX6 Fire 24/96	54 400 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	15 920 Ft
CD-író:	Yamaha CRW-F1	30 600 Ft
Merevlemez:	IBM Deskstar 120GXP	38 900 Ft
FDD:		3 000 Ft
Billentyűzet:	Logit. Cordless Pro	23 900 Ft
Egér:	Logit. Man Dual Optical	10 800 Ft
Ház:	Chieftec TX10W	29 200 Ft
Monitor:	Eizo Flaxscan T765	128 900 Ft

ÖSSZESEN: 636 910 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Mint a neve is mutatja, ez a gép a mai felhozatal non-plus ultrája. Megvásárlását csak műértőknek ajánljuk, gyakorlati haszna ugyanis nincs. Miért állítottuk mégis össze? Azért, mert ha valaki egy „földközeli” konfiguráción gondolkodik, de valamilyen téren a legjobbat akarja kiválasztani, nyugodtan végigbogarászhatja ezt a konfigurációt. Az alaplap az egyik legjobban felszerelt és leggyorsabb P4-es megoldás a piacon, a proci, a memória és a 3D önmagáért beszél, a hangrendszer és a perifériák úgyszintén. A Chieftec miniszerverházat a kiváló hűtés, a 19 hüvelykes Eizót a letaglózó látvány miatt ajánljuk.



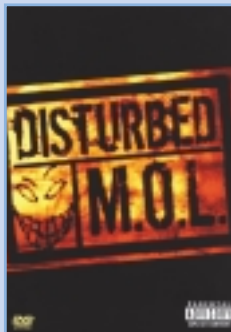
Reszkess Amerika Just Visiting!

Régi recept: a franciák csinálnak egy jó filmet, ami a világon mindenhol sikert arat, kivéve az USA-t. Ugyanis oda be sem viszik, vagy csak a Broadway egyik eldugott mozijában játsszák. Azonban a hálívídi arckor azonnal lecsapnak a sikerre, átírják a forgatókönyvet, és neves amerikai színészekre bízzák a szerepeket. Ebben az esetben viszont nem ez történt, hiszen a jól ismert alakok (Jean Reno és Christian Clavier) ugyanazokat a szerepeket kapták, mint az 1993-ban készült eredetiben (nálunk Jötünk, láttunk, visszamennénk címen futott). A nőt ez esetben Christina Applegate személyesíti meg (ő Al Bundy lánya, a buta, de szemrevaló szőke) aki ezúttal egy múzeum osztályvezetője. Hmmm, higgycsús is el... A móka persze ugyanolyan, mint az eredetiben, bár a poénok kicsit ameriak, Chicago más játéktérrel ad, mint Franciaország. Az extrák ez esetben a szokásosak: előzetesek, hogyan készült és hasonlóak. Semmi extra egy nem túl extra filmtől. Jean Reno-imádóknak kötelező.



Disturbed - MOL

Ez a zenekar nem éppen bájos popsztárok gyűlekezte: kemény, drogos, szípus, alkoholos rockerek gyűjteménye, akiknek a koncertjein a sárban fetregéstől a Stage divingon keresztül a közönség hölgytagjainak színpadra hívásáig és molesztálásáig sok minden szerepel a repertoárban. Jó arc a dobos: amikor nem rézszeg, akkor vagy alszik, vagy koncerten dobol – igazán nem egy lángész a fiú, bár jól nyomja ☺. Szerencsére az egyébként nem túl könnyen megérthető szövegvilágú industrial banda (hard rock rap elemekkel) minden egyes videója előtt rövid szövegmagyarázatot kapunk arra, hogy miről is szól egy adott nótá (amit valljunk be, egyébként sem könnyű kibogarászni). S persze, ahogy szokás, megleshetjük a srácokat a stúdióban, turné közben, sőt azt is láthatjuk, mi lesz az öltözővel. Emellett a zenekar filozófiája is eljuthat hozzánk (már-mint az a kevéské, ami van nekik). Mindesetre megállapíthatjuk, hogy a két és fél órás film, amelyet több koncertfelvétel is tarkít, hiteles keresztmetszetet ad ennek a bandának a munkásságáról.



Csajok a csúcson Mädchen, mädchen!

A helyzet az, hogy a világ humortérképe elég sokféle: másképp humorizálnak a franciák, az amerikaiak és a németek. Ez utóbbiakról lesz most szó, akik a közép-európai milió részeként jobbáink igen hasonló környezetben élnek (még ha jobb viszonyok között is). Mindenesetre megunhatatlannak látszik a szex mint vígjátéktema (lásd Amerikai pite sorozat). Ez esetben három helyes röplabdás lány szeretne életében először orgazmust átélni, viszont amennyire egyszerűen hangzik ez, annyira bonyolult a megvalósítás. Van aki a nagy Ő-re vár, míg más akár hölgyek társaságát is el tudja képzelni, esetleg úgy gondolja, hogy egy dögös mácsó megfelelő lesz. No persze ha ez ilyen könnyű lenne, nem volna érdemes erről filmet készíteni. Nagyon egyet tudok érteni a lányokkal, hogy ilyen gondjuk van – szerintem sok 18 éves nő küszködik hasonlóval. Az extrák között igen érdekes a szereplők kiválasztás, a többi a szokásos: interjúk, kivágott jelenetek, werkfilm. Mosolyogtató filmecske.



A Gyűrűk Ura – A Gyűrű Szövetsége Lord of The Ring – Fellowship of the Ring

Peter Jackson nem egyszerűen hozzáadta a korábban kimaradt jeleneteket, hanem újrakomponálta az egész filmet, hogy a harmincpercnyi új rész tökéletesen illeszkedjen. A bővített extra változat egyes új jelenetei többet árulnak el a történet szereplőinek életéről, mások pedig már a trilógia következő része, A Két Torony irányába mutatnak.

A legjobban várt jelenet az, amikor Galadriel (Cate Blanchett), a tündekirálynő egy-egy különleges ajándékkal lepi meg a Lothlórient elhagyó kilenc Szövetségest. Olyan ajándékokkal, melyeknek majd csak későbbi útjuk során lesz igazán jelentősége. Egy másik, amiben Aragorn (Viggo Mortensen) tündedalt énekel, mely Arwen (Liv Tyler) iránti szerelmének allegóriája. Vagy a csata előtti jelenetek a móriai bányában, amelyekből kiderül, hogyan kerültek a törpök a bányákba.

Az extrák és az érdekességek száma szinte végtelen ezen a 4 DVD-s kiadványon.



Pókember Spiderman – The Movie

Egy pókcsipés nem a világ. Peter Parker (Tobey Maguire), a kétfalás diákújságíró világa mégis fenekestül felfordul, amikor egy laboratóriumi osztálykirándulás során megcsípi egy mutáns pók. Ezt követően a srác egyre furább képességeket tapasztal magán: könnyedén sétál a plafonon, csuklójából ragadós pókszálat ló ki, a veszályakat pedig jóval a bekövetkezésük előtt megérzi.

Ami kezdetben játéknak tűnik, hamarosan szörnyű és izgalmas kötelezettséggé válik: Peternek meg kell küzdenie az emberfeletti erővel rendelkező, gonosz Zöld Manóval (Willem Dafoe), és el kell nyernie a gyönyörű Mary Jane (Kirsten Dunst) szerelmét. Sablonos szuperhősös sztori. Viszont nem sablonos DVD kiadvány. Kacagtató bakiparadé, jellemzpróba, Peter Parker szerelmei, gonosztevők galériája és sok minden más egészíti ki. Sőt PC-s DVD-ROM-on akár saját audio-kommentárt is készíthetünk. Mindenképpen nagyon ajánlott!



Jégkorszak Ice Age

A számítógépes animáció igazi csodákra képes manapság. S bár elmúlt a nagy felbuzdulás, ennek ellenére egyre több egyre jobb ilyen kategóriájú film jelenik meg. S még nagyobb öröm ez, ha egy olyan korszakról szól a film, amelynek több szereplőjét ma már nemigen tudjuk elképzelni, hiszen élőben egyikőjüket sem láthatuk, hiszen kipusztultak szegények. Az előretörő jégkorszak senkit és semmit nem kímélt, legkevésbé a rekeszizmokot nem (legalábbis a mai mozinézőkét). A történet aranyos, bájos, humoros, a megvalósítás briliáns, öröm egy-egy jelenet megállítani, kinagyítani, csak úgy elnézgetni, mennyire figyeltek a részletekre. S külön öröm, hogy ilyen filmekben is vannak „kimaradt jelenetek”, nagyon aranyosak. A lemezeken még PC-s DVD-ROM játékok, képernyővédők, rendezői kommentárok, „Hogyan készült az Ice Age?” dokumentumfilm található. DVD nézőknek és gyűjtőknek kötelező!





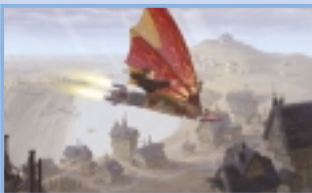
STARMOVIE



Eredeti poszter

Kincses bolygó Treasure Planet

Léteznek örök érvényű történetek. Ilyen például a Robinson Crusoe, A három testőr (bár nekünk, magyaroknak A három testőr Afrikában talán még kedvesebb) és a Kincses sziget. Ez utóbbiból készítette a Disney ezt az érdekes mesefilmet, amelyben a különböző fajtájú lények a jövő csúcstechnológiájú napszélvitorlásaival közlekednek az univerzum különböző planétái között. Ebben a világban él és álmodozik egy fiú, aki a nagy kincsre vágyakozik: a valaha élt legnagyobb úrkalóz összegyűjtött aranyaira és ékszereire. Egyik nap édesanyja fogadja mellett egy űrcsónak landol, s a fiú hozzájut a kincs térképéhez. Ettől kezdve a lökött professzor, az univerzum legjobb hajóskapitánya és első tisztje, illetve a cyborg szakács és kalóz legénysége mind-mind versenyt fut a kincsért. Technikailag fantasztikus a végrehajtás: nem lehet elválasztani, mi készült számítógéppel, és mi a rajzasztalon: s lenyűgöző az a kreatív, teremtő fantázia, amely ezeket a világokat és figurákat létrehozta és megmozgatta. Aranyos és kedves Disney-film, leginkább gyerkőcöknek és gyereklelkű felnőtteknek.

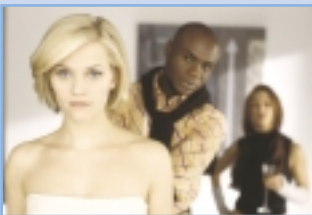


Eredeti poszter

Sweet Home Alabama

Ez a film jelenleg még csak munkacímét visel magyarul: Mindenütt nő. Mindenesetre a magyar címtől függetlenül egy romantikus komédiára készüljön az, aki erre a mozira vált majd jegyet. A Dr. Szősziből megismert Reese Witherspoon ezúttal nem a buta szókét adja elő (bár az is jól áll neki), hanem azt a vidékről New Yorkba szakadt lányt, aki a kisvárosi környezetből kiszakadva, a maga erejéből oly sok mindent elérve épp feleségül szeretne menni New York legjobb partijához. Ez eddig mind szép és jó, azonban a szép szőke lány múltjában van egy elvarratlan szál: bohó ifjúként ugyanis férjhez ment, s mind ez ideig nem vált el a férjétől. S most, az új eljegyzést követően már csak a régi házasság áll a boldogság útjában. De elválni nem is olyan könnyű: főleg ha az ember szembesül egész saját múltjával, amelyet akkora lelkesedéssel próbált otthagyni. S ahogy telnek, múlnak a napok, felkeverednek a régi emlékek, átalakulnak a gondolatok: megváltozik minden. Hálivüdi álomgyár újabb álmofilmje: ez az a történet, amiről úgysem hinném el, hogy igaz (ha az elejére odaírnák, akkor sem). Ettől még kellemes és mosolygató.

Gyu

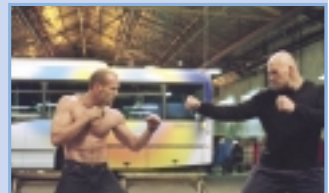
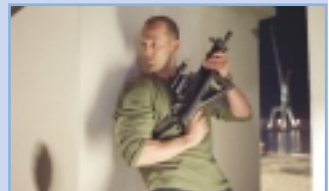


A szállító The Transport

Egy nevet mondok: Luc Besson. Na? Rémlik valami? S egy filmet: Taxi. Emlekeztek? Fantasztikus akciójelenetek, jópofa humor, rengeteg autós üldözés és egyebek. Kétségtelen világsiker. S a Taxi 2 is. Ezután az ember várna, hogy jöjjön egy Taxi 3. Ehelyett kapunk egy igen markáns amcsi színészt (Jason Statham), egy dögös kínai lányt (Shu Qi), egy szuper BMW-t, rengeteg összetört Peugeot rendőrkocsit, egy-két rakétát, ötszáz töltényhüvelyt, s máris megszülethet belőle egy hihetetlenül pörgős, izgalommal teli akciófilm, amelyben egy másodpercig sincs megállás, legyen az autós üldözés, robbantás, ejtőernyős ugrás, olajon csúszkálás, esetleg egy kis pihenés a rendőrség fogdájában. Ugyanis a főszereplő, aki visszavonult amerikai szuperkatona, titkos szállításokat vállal szuper autójával. Nem kérdez semmit, nem akar tudni semmit, pontos, és minden szabályosan csinál. Azonban egyszer megszegi saját szabályait, és emiatt elszabadul a pokol: beindul az akció ezerrel. Ahogy szokás, a francia rendőrség ismét tehetetlen, de hősünk segít elkapni a nagyon nagyon rossz fiúkat. Igen jól sikerült darab.



Eredeti poszter



Vörös Sárkány Red Dragon

A bárányok hallgatnak előtt már készült film Hannibal Lecterről, az emberevő pszichiáterről és pszichopátáról, de az oly csekély sikert aratott, hogy a Bárányok és a Hannibál után szinte kötelező volt remake-et csinálni ebből az első filmből is. Ezúttal a főszerepet a most is börtönben csúcsuló Hannibal (Anthony Hopkins) mellett az őt egykor elfogó Graham ügynök (Edward Norton) és a Fogtündér (Ralph Fiennes) gúnynevű sorozatgyilkos kapják. A szerepek felosztása is sokban emlékeztet a Bárányokra: Lecter tanácsaival segíti a nyomozót, aki pedig megszállottan üldözi a Hannibált tisztelő Fogtündért. Ez a sajátos „háromszög” egészen eredeti ötlet... lenne, ha már egyszer nem találkoztunk volna vele a Bárányokban. A színészek azért jól játszanak, de mégsem tudnak érvényesülni a meglepően gyenge forgatókönyv és rendezés miatt. A Vörös Sárkány emellett sajnos nem is annyira félelmetes, mint a Bárányok, vagy stílusos, mint a Hannibál – egy meglepetésektől mentes, közepesen izgalmas horror-krimivel van dolgunk...

Bad Sector



Eredeti poszter





LeAnn Rimes Twisted Angel

Ez a hónap a popzene hónapja a GameStar hasábjain. Ezúttal több csinos hölgy albumáról esik majd szó. Elsőként is LeAnn Rimes az, akinek új albuma a lejátszóban forog. Ez a leányzó már 13 éves korában Grammy-díjat nyert, bár akkor inkább country témákban tevékenykedett. Mostanra teljesen popdívá lett belőle, még akkor is, ha a country glisszandók bizony fel-felbukkannak a hangjában. Ahhoz, hogy el tudjuk képzelni a hölgy pop-countrys történetét, a lemez első dala, egyben ismert slágere ad segítséget (Life Goes On). Furcsa ez a lemez, hiszen a hölgy eddigi rajongóinak is egy teljesen más megszólalást kell megszokniuk, én pedig a magam részéről hiányolom a pop-country időkben megszokott egyéniséget, amitől LeAnn világhírű lett, s ami miatt rajongók milliói vették lemezeit. A Twisted Angel „csak” egy újabb divatos poplemez lett. Bár a lírai Damn csodaszép ☺.

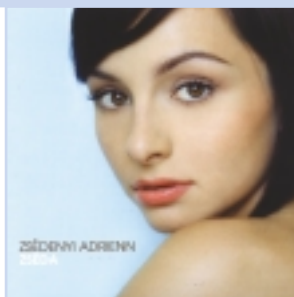
Faith Hill Cry

Sokszor és sokan szokták kérdezni tőlem, milyen az ideális nő. Általában igyekszem általánosságokkal válaszolni, amióta azonban Faith Hill feltűnt a popzenei életben, azóta aránylag könnyű válaszolni erre a kérdésre: mivel szépsége, kisugárzása, valamint hangja egyaránt teljesen ideálissá teszi számomra. Három éve nem jelent meg lemeze, így kiéhezve vártam, mi érkezik tőle. Ahogy LeAnn Rimes esetében is, itt is beindult a poposabb, kicsit rockosabb vonal, amitől az egyébként hihetetlen vokális képességekkel rendelkező előadó lemeze sajnos jobban közelít az átlaghoz, mint a „kiugró” minősítéshez. Ennek ellenére a művésznő hangja és a szépséges balladák megmentik a Cryt attól, hogy valóban sírva fakadjunk rajta és eltűnjön a hasonzóru albumok rengetegében. A címadó dal mindenestre csodaszép, a When The Lights Go Down igazi vokális bravúr. Ennek ellenére nekem hiányoztak a countrys nóták.



Zsédenyi Adrienn Zséda

Ismerős ez a bájos hölgy? A neve alapján talán nem, de a pillantása igen? Nem csoda, hiszen a Cotton Club Singers egykori tagját szinte az egész ország megismerte, vokális képességei már akkor is kimagaslónak számítottak, s most, hogy szólópályára lépett, ezt jól ki is használja. A Valahol egy férfi vár című dalra, amely egyben talán a legnagyobb slágere az albumnak, csak annyit írhatnék: Itt vagyok! Természetesen senki ne várjon világmegváltó zenei vagy szövegvilágot, viszont egy nagyon jól felénekelte, kevert és megírt lemezzel van szó, amely pontosan tükrözi 2002 popzenei ízlését (dicséret ezért Rakonczai Viktornak). Igazi kedvencem lett a szép, lírai Hazatalálsz, a hangulatos Játék a szerelemért, a szívzaggató Mennem kell tovább, és a funkys Érezd, amit én. Egy dolog mégis zavar: bár gyönyörű a CD mellé adott kis kézikönyv, a fényes papír nagyon „ujjlenyomatbarát”, s nem szép, ha az ember hozzányúl.



Animal Cannibals Mindent lehet

Négy év után érdekes, spontánnak szánt, ámde okosan megrendezett kis hangjátékkal kezdődik az Animal Cannibals új lemeze. Gondolkozom azon, hogy a stílus, amelyet ez a csapat képvisel, vajon még mindig aktuális-e. Valaha ugyanis hihetetlenül frissek, jópofák és aranyosak voltak a fiúk, az évek azonban telnek, a stílusok változnak. Talán ezért is döntöttek úgy, hogy új albumukon stílusokat kevernek: többek között a következő zenekarok tagjai működnek közre az albumon: Zanzibár, Unique, Ladánybene 27, Roy és Ádám, Warpigs, Nyers, Anima Sound no és persze a kihagyhatatlan Sub Bass Monster. Tehát a magya-rock és a popzenei élvonal megannyi prominens személyisége szerepel rajta, mindenki hozza magával a maga kis stílusát, egyéniségét, hangzását, így tényleg izgalmas lesz az album. A stílustanulmányok nagyon jót tettek az állatkannibáloknak.

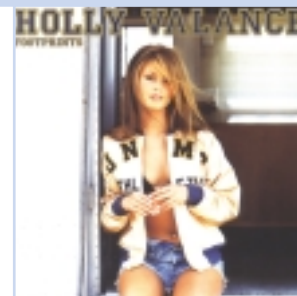


Kool & The Gang All-time greatest hits

Ez a társaság manapság, a funky zene újralfelfedezésével igazi reneszánszát éli. Magam is kint voltam fergeteges hangulatú budapesti koncertjükön, így nagyon nagy örömmel vettem kezembe legjobb slágereiket összegyűjtő korongjukat. Természetesen a Celebrationst mindenki ismeri, (aki nem, az szégyellje magát gyorsan), de az ezt követő csodaszép Cherrish is örökzöld lett mára. Legalábbis arra a nótára jókat lehet lassúzni, bármilyen buliról is van szó. S egy szép összeborulás után máris lehet nyomni a Get Down On It igazi funkját vagy a Joanna fülbemászó refrénjét. Én, aki egyébként rockzenét hallgatok rockzenével mégiscsak nagyon szeretem a Kool & The Ganget. A klasszikus funky igencsak rokon vonásokat mutat egynémely rockvonalokkal, a megszólalásban, a kórusokban és a dallamvezetésben. Sok mai popcsapat is méltán tanulhatna tőlük (ha mást nem, akkor azt, hogyan kell élőben játszani).

Holly Valance Footprints

Fantasztikus ez a modern popzenei élet: ma már nem kell éveket, évtizedeket várni egy-egy feldolgozásra, hanem azonnal itt is terem egy. Nemrégiben egy török előadó (a Sandokan designos Tarkan) hatalmas világsikert aratott puszkizkodós nótájával. A szemrevaló Holly Valance ennek feldolgozásával máris nemzetközi elismertséget vívott ki magának. S ez fantasztikus dolog, főleg azután, hogy az ember végighallgatja az albumot kimagasló nóták után kutatva hiába. Sajnos az ezen az oldalon emlegett hölgyek mellett csak közepesnek minősíteném Holly Valance-t legyen szó hangterjedelméről, előadásmódjáról, vagy az általa képviselt stílusról. Úgy érzem (s azért szurkolok neki, hogy ne így legyen), hogy néhány év múlva, ha egy CD-turkálóban előbukkan majd a lemeze, akkor mindenki unottan bogarászik tovább, mint aki sosem hallott erről a hölgyről.





STARBOOK



Elisabeth Galli
Argentína
Gabo Kiadó, 2002

Mit érdemes megnézni Argentínában? Ezzel a kérdéssel mehetnek egy utazási irodához is, de én ennél sokkal lustább és kényelmesebb vagyok. Inkább besétálok egy könyvesboltba, megkeresem a megfelelő polcon a megfelelő könyvet, fellapozom, és már ott is vagyok – jelen esetben ugyebár Argentínában. Abban az országban, ahol a világ egyik legcsodálatosabb természeti jelensége, az

Iguazú-vízesés található, amely „csúcsidőben” 2 km szélességben robajlik alá a mélységbe (lásd a borítót).

Abban az országban, ahol a Los Glaciares Nemzeti Park gleccserei megállíthatatlanul „hömpölyögnek” lefelé a kopár hegyoldalakon.

Abban az országban, ahol minden csupa ellentmondás, csupa szín, csupa zene, ahol „Evita” Perón nevét a szegények a legmélyebb tisztelettel ejtették ki... Csodás képek, csodás ország, csodás álmok – egyszer talán valóra is válnak.

– Cromwel –

Christian Jacq
Az egyiptomi bíró
Európa Könyvkiadó, 2002



Az egyiptomi történelem talán egyik legismertebb korszaka volt II. Ramszesz uralkodásának több mint hatvan éve. Éppen ezért nem csoda, ha a népszerű francia szerző korábban megjelent pentalógiáján kívül most induló új trilógiájának (A meggyilkolt piramis) eseményeit is erre az időszakra (Újbirodalom) helyezi.

Adva vagyon egy kicsi vidéki falu bírójája, aki elég hozzáértő, becsületes és bátor ahhoz, hogy „messze földön” halljanak a nevééről, és „érdemei elismerése mellett” áthelyezzék egy északi nagyvárosba, Memphiszbe. Ahol aztán még nagyobb hírnevet – és ezzel együtt számos befolyásos ellenséget – szerez magának.

Úgy tűnik, az eltelt évezredek semmi változást nem hoztak: ha a „rosszfiúk” nem tudnak legyőzni valakit megvesztegetéssel, hízélgéssel, fenyegetéssel, majd legyőzik nyers erővel. Ha így sem sikerül...

– Cromwel –



Nelson DeMille
Kémjátszma
Alexandra Kiadó, 2002

Na mivel ütik agyon szabadidejüket a kiöregedett amerikai kémek? Természetesen felidézik a régi szép időket, és mintegy mellékesen folytatják titkosszolgálati tevékenységüket. Mindezt persze a legnagyobb titokban.

Az általános vélekedéssel ellentétben ugyanis meg vannak győződve arról, hogy az oroszok nem hagytak fel az ármánykodással. Sőt bizonyos nyomok arra utalnak, hogy nagyon is köze-li csapásra készülnek az USA ellen. De mire? A kérdés megválaszolásában nagy szerepet kap

egy kíváncsi tizenéves srác, egy exzsaru, valamint annak újdonsült barátja. Nem lenne igazi kémtörténet, ha nem szerepelnének benne árulók (rögtön hárman), titkos akciók, vallatás, lehallgatás és más effélék. Talán éppen ezek miatt a megszokottnál kicsit kevesebb benne a humor.

A végére csak egy kérdésem maradt: hol lehet kapni a borítón látható kockát?

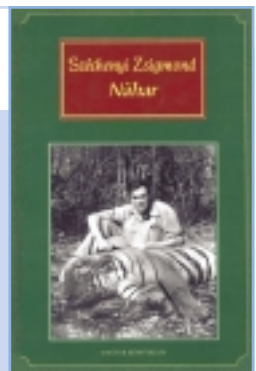
– Cromwel –

Széchenyi Zsigmond
Nahar
Magyar Könyvklub, 2002

Naharnak hívják a tigrist Indiában – innen a könyv címe. 1937-et írunk. Mivel trófeagyűjteményéből még hiányzik egy csíkos „cicus”, Széchenyi Zsigmond – felesége társaságában – elindul a Himalájától délre található szubkontinensre.

Ahol aztán kellemetlen meglepetés éri, amikor a maharadszák vendégeként nem hagyják, hogy magányos vadászként cserkészsze be a vadat, hanem a helyi szokás szerint, alaposan megszervezett, népes hajtósereg közreműködésével végrehajtott vesztélymentes „lövöldözés” eredményeként tesz szert az áhított trófeákra. Többek között emiatt nem tudta megszeretni Indiát. Ennek ellenére a tőle megszokott humorral, szenvedéllyel és alaposítással mesél nekünk az ország történelméről, társadalmi viszonyairól, kultúrájáról és mindennapi életéről. Ja, és természetesen saját utazásáról, valamint vadászélményeiről.

– Cromwel –



Stephen Coonts
Ostromállapot
IPC Könyvek Kft., 2002

Végy egy jó alapötletet, írd meg jól, egészítsd ki néhány színes szállal, dobj bele pár ellenszenvet „rosszfiút”, és már kész is egy sikereszágú könyv.

Nem állítom, hogy így történt, de a tény az, hogy a végeredmény egy sokszereplős, politikai felhangokkal megerősített krimi, amely nemcsak terjedelmével, hanem tartalmával is emlékeztetessé válik az olvasó számára.

Miként fog válaszolni egy kolumbiai drogbáró,

ha erőszakkal elragadják otthonából, és bíróság elé állítják az Államokban?

Elárulom: bűnbánat helyett nyíltan megfenyegeti az országot. A lakosság többsége hajlamos mindezen mosolyogni, de azonnód lefagy a vigyor az arcokról, amikor lelövik az elnök helikopterét. És ez még csak a kezdet.

Pergő ritmusban megírt krimi, jól eltalált karakterek. Egyedül a befejezéssel van gondom, kicsit amerikásra sikeredett – ki tudja miért?

– Cromwel –

Stephani Perry
Resident Evil
Szukits Könyvkiadó, 2002

Nem tehetek róla, de nekem a történetről Marx és Engels jut eszembe. Ők írták valahol, hogy a tőke, megfelelő nagyságú haszonért mindenre (áthágva akár törvényt és erkölcsöt is) képes. A fenti tétel igazát bizonyítja az Umbrella gyógyszeripari cég, amely kísérleti telepén különös lények létrehozásán ügyködik. Az eredmény katasztrofális.

A hetedik megcsonkított és részben elfogyasztott holttest megtalálása után a közeli város határozottan a pánik jeleit mutatja. A rendőrfőnök a kedélyek lecsillapítására segítségül hívja a helyi kommandósokat, akik némi eligazítás után megkezdik a hullákkal teli erdő átvizsgálását. Az eredmény katasztrofális.

Szerintem kevés ember van a GameStar olvasói között, aki ne ismerné a játékot vagy a belőle forgatott filmet. A regény egyébként egy kicsit olyan, mintha valaki elmesélné a végigjátszást.

– Cromwel –



KÖZÖSSÉG

Úgy látszik, nem csitul a valóságsó-láz, bár megmondom őszintén, lassan kezd túl hosszú lenni a dolog, arról nem is beszélve, hogy a szereplők csak a pezsgőfürdőben áztatják a popsijukat. De jó is nekik ☺. Mindenesetre mivel ők sem néznek minket, így úgy döntöttem, én sem fogom őket (éljen a kölcsönösség!). Egyvalakit azért szívesen nézegetnék, de nem árulom el, ki az. Szerencsére elapadtak a hardverigényt kívánók levelei, így ebben a hónapban szabad a vásár! S mivel Benman visszatért a jól ismert művház elé, majd vele kezdjük a mostani Arénát. Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.



Benman

mellesleg az újság nem rossz ☺

Hello Gyu!

Már régen írtam. Ez azért baj, mert hosszú lesz a mondókám:-)

1. Új dizájn. Már hiányoltam... az előző 8 lapszámot bírt ki, az azelőtti szintén 8-at (erős jóindulattal), a GS 2.0 hét számot ért meg, míg a legelső sorozat, amely olyan hihetetlenül rossz volt mindenki szerint, 11 hónapot húzott ki. Majd kiderül, ez mennyire lesz időtálló. Az is érdekes, hogy alapvetően 2 féle típus váltakozik: vagy sok betű, kevesebb kép, vagy sok kép, kevés szöveg. Most épp az utóbbi köszöntött ránk, de szerencsére nem annyira brutális módon, mint az előző. Tulajdonképp tűrhető a dolog, de hogy eredeti, azt nem mondanám. Persze, a trendeket követni kell.
 2. StarMusic. Féltreértés ne essék, én szeretem a rockzenét. (sőt.) Az egyik dolog, hogy ennek a muzsikának léteznek könnyedebb stílusai is, amikről kevés szó esik, sajnos (nem, nem a Zanzibarra gondolok:-P). A másik pedig, hogy míg régebben (PC-X, korai GS) általában a „populárisabb” zenék is szóba kerültek, mostanság szó sincs ilyen albumokról. Mostanság már nincs rá igény? Ennek csak örülni tudok:-) (az meg még érdekesebb, hogy minden hónapban megtalálok minden idők legnagyobb zenekarát... persze, ezt biztos csak én látom rosszul.)
 3. „a programot az első negyed óra után uninstallálja az egyszerű játékos”. Azért ez szerintem nem teljesen egyértelmű... miután kipengtettem sokezer kemény pénzt, egyszerűen kihajítom a játékot? Ilyen jól állnának anyagilag? (persze, hogy hülye a kérdés, hiszen már akkor megérkeztek a kérdések a Máfia-val kapcsolatban, mikor még meg sem jelent a boltban...:-P)
 4. Hányzort hangzott el az Arénában hónapokkal ezelőtt: „Nincs és nem is lesz végigjátszás a GS hasábjain, blablabla...” No comment.
 5. A legújabb CD-n lévő Detonator driver nem egészen tökéletes. Nem tudom, hivatalosan meg van-e erősítve, de többen is tapasztalták (pl.: én is) a problémát, hogy bizonyos játékoknál villog vele a monitor (mint mobiltelefon-tól...). Errol szólhattatok volna, ha tudtátok.
 6. Nem működik a Broken Sword 1. CD-m. Írtam a KV-ba, de semmi válasz. Küldjem el nektek?
1. Kényszeres dizájnáltók vagyunk (ezért én speciel keresek egy csinos, fiatal és megértő

- pszichiáter nénit, aki foglalkozna ezzel a kényszeres dologgal.). Amikor megunjuk a régit, kitalálunk egy újat. Ez azért van, mert minden egyes nap azon töpölünk, hogyan javíthatnánk a lapon, hogyan tehetnénk minél jobbat. Az ötletek java része segít, némelyik sajna nem. Na, ami nem, azt kidobjuk, erre való a designváltás.
2. Kívánságod teljesült. Most StarPop lesz ebben a hónapban, de a következőben visszatér a StarRock!!! Sok jó zenekar van, így nem csoda, ha mindig megtalálom őket ☺.
 3. Jól látod a kérdést, a mondatban az „egyszeri játékos” kifejezés szerepel, és nem a „kőgazdag” játékos. Ez utóbbinak meg teljesen mindegy, mire is szórta ki a pénzt utyebár.
 4. Sokszor. Akkor ez volt a hivatalos állásfoglalás, most nem ez. De még eljöhethet az én időm!
 5. Szerintem a hibát a Windows XP-ben kell hogy keresd. És esetleg állítgasd felbontásonként a képfriessítési frekvenciát! Érdekes módon az én Radeonomnak sosincs ilyen gondja (pedig a Catalyst sem egy nagy durranás).
 6. Ha egynél több CD-meghajtód van (akár fizikai, akár virtuális) akkor adódhat ez a probléma.



ZsAK

<no subject>

Csá Gyu!

Figyu ez a válaszstílus az új design része(ha azé akkor szurd le jól az ötletgazdát) vagy csak én vettem rég gamestart? Mert nem illik se hozzád, se a laphoz ez a szöveg. Kb olyan mint a gangxtás képregény,aminek ugy ellen voltál(nekem speciál tetszett,bár tényleg nem ide valo volt) Nekem nem volt eddig veled semmi bajom,meg én is szeretem a Dream Theatert,de ez nem jön be.Jo lehet neked is rossz napod,meg nekem is teleszaladt már egy kicsit a t.köm ezzel a sok valóságshoval,de azért na... Bocsi a gyalázásért de ez nem tetszett. Amugy jo az új design meg minden. És hogy én se maradjak ki a sorbol Saabot mindenkinek.(...) Amugy most írok először és kérlek pattints bele az újságba, csak hogy legyen mivel büszkélkednem,jo?Nem nagy kérdés?Ja és tetszik az egész újság,meg a honlap is,ugyhogy meg dolgoztok a pénzetekért.És ne hazudjatok mert tudom h ti irtok a forumon a rajongo klubokba,csak álneven:)Ja és utoljára Gyu,kérlek jobb poénokat írj le mert ezek elég gyenguszra sikeredtek. Sorry „Maximális tisztelettel”, ZsAK

Csá Zsak!

Nos, lehet, hogy elkerülte a figyelmedet, de a valóságsók mindenki hétköznapjait keresztül-kasul befonják. Mellesleg pedig, úriember lévén, elnézést is kértem a kötözködésért (ezt sem vetted észre biztos). A helyzet az, hogy szerencsére a GameStareality só jóval rövidebb, mint más, hasonló műsorok, hiszen mi azt valljuk: a GameStar és egy Sz-el kezdődő és ex-szel végződő dolgok kivételével még a jóból is megárt a sok. Én a fórumon a saját nevemben írok a saját rajongói klubomba. Na mit szólsz? Egyébként a múltkor valaki kifogásolta, hogy miért teszek be engem istenítő leveleket (mert hát jön az ugyi szép számmal), most azok kimaradnak, s ígérem, jobb poénokat fogok írni. Namármost csak egy kérdésem volna: mihez képest? Tudom, a Vas-edenyhez ☺.



Cipofuzo

17 éve az alpesi legelőknön

Bu!

Sokáig gondolkodtam azon, hogy írjak-e neked, és végül úgy döntöttem, hogy nem. Szóval egyik nap (jövőhét csütörtök, péntek) bemennék a haverommal és a tesómmal a szerkibe! Örülsz, mi? Lealázlak FIFA-ban, Szittyót meg Quake-ben. De hogy a lényegre térjek: HOL VAN A SZERKI? Vinnénk a találmányainkat (nap-emeses éjjeli lámpa, stb...) is. Most a haverom bemutatása köv.: (a tesómról inkább NEM ejtek szót) -neve: esernyő (szerinte egy puska alapján, de igazából egy XVII. századi balettáncos nyomán) -magassága: Nagy -kora: pontosan 3964 éves -megismeritek-e: tutiiiiiiii Na, mindegy Katie Price és Natalie Portman már vár minket... ui. 2: A tesóm egyszer észrevette egy Koca.Kóllás flakonon, hogy lejárt, és átöntötte egy olyan üvegbe, melyre az volt írva: még három napig yo... Szóval értitek mért nem ejtek róla szót. De azért jól FIFAzik.) Alo e vera!

Helló Cipofuzo!

Engem lealázni FIFA-ban? Kizárt ☺. Én annyira jó vagyok, hogy azt elmondani sem tudom. Arra nincsenek is szavak! (Vagy lehet, hogy mégsem vagyok olyan nagyon jó ☺) Natalie Portmant pusszantom, a nála hagyott



KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A Ti oldalatok

alsógyátamat hozzátok már el, olyan kínos, hogy mindennap hívogat és macerál, mikor megyek már el érte! Katie Price-t nektek adom, mert közmondásosan szerény vagyok. Én is feltaláltam valamit: a napelemes éjjeliedénynt. Látod, bevalom! Elvállalom! És büszke vagyok rá! A hűgomat kéne berakni valamelyik showba, tuti, hogy ő maradna benn utolsónak (mert elmenekülnének a bentlívők). Térjünk a tárgyra. Az az ötletem támadt, hogy azt a helyet kéne bekamerázni, ahol ti dolgoztok. Az lenne ám a meglepő & mulatságos(!) Rátokzárnai az irodát fél évre! Berendezni egy hálószobát, de úgy, hogy a bentlívő emberek számánál, ugyebár kevesebb ágy legyen, vagyis 2 db ágy és 2 francia ágy a szerelmespárok kedvéért :). Utána még építeni egy fürdőszobát, amiben a bojlerban 1 órahosszra elegendő melegvíz van. Aztán még kapnátok heti feladatokat, például fél nap alatt végigjátszani a WarCraft III-mat, meg ilyenek. De a GameStar-t ugyan úgy készítenetek kellene, sőt, 2 hetente 1 GS!! Aztán a kiszavazás... Ezt rátok bízom...

mikus_
Hello! Hello, itt Big...? Mi is?

Szeaszto! Olvastam a múltkori (asszem 2002/10) GS-ben, hogy lázasan figyeltek a kor reality showit... Komolyan mondom, egy állatkertben több a józan állat... De én is nézem! Látod, bevalom! Elvállalom! És büszke vagyok rá! A hűgomat kéne berakni valamelyik showba, tuti, hogy ő maradna benn utolsónak (mert elmenekülnének a bentlívők). Térjünk a tárgyra. Az az ötletem támadt, hogy azt a helyet kéne bekamerázni, ahol ti dolgoztok. Az lenne ám a meglepő & mulatságos(!) Rátokzárnai az irodát fél évre! Berendezni egy hálószobát, de úgy, hogy a bentlívő emberek számánál, ugyebár kevesebb ágy legyen, vagyis 2 db ágy és 2 francia ágy a szerelmespárok kedvéért :). Utána még építeni egy fürdőszobát, amiben a bojlerban 1 órahosszra elegendő melegvíz van. Aztán még kapnátok heti feladatokat, például fél nap alatt végigjátszani a WarCraft III-mat, meg ilyenek. De a GameStar-t ugyan úgy készítenetek kellene, sőt, 2 hetente 1 GS!! Aztán a kiszavazás... Ezt rátok bízom... Majd még írok ha eszembe jut valami, és légyszi tegyé be a (csupa nagybetus) ARÉNAba!! Köszii! Hali!!

Kedves Mikus!
Ötleted zseniális. Mondhatni nekünk is eszünkbe jutott. Ezért egy módosított változatát meg is valósítjuk. Egyrészt én például csak akkor vállalom a kamerát, ha olyankor van bekapcsolva, amikor nem vagyok itt. Nos, akkor viszont 0-24-ben mutathatja a hűlt helyemet. Szerintem ez tuti. Mellesleg a kérdőjel darab ágy is jó ötlet, így mindenki szabadon választhat (csak ne Natalie Portmannel rakjatok egy szobába, mindig követelődik, és sosem hagy aludni). Nekem elég az az egy óra melegvíz, szóval azzal semmi gond, én mondjuk heti feladatként vállalnám a napi 10 óra anarchizást (úgyis le vagyok nagyon maradva), Uhu bevállalja az állandó alvást, Boe pedig majd 24 órán át próbálja eladni az autóját. Szittyó pedig naponta legalább egy órát megpróbál majd nem idegeskedni. Optimális só lenne!

brw
<no subject>

Hi Gamestar!
Van néhány dologhoz hozzászólásom. Az egyik néhány levéllel kapcsolatos. Miért kell berakni a sablonleveleket? Semmi értelme, hogy ezredjére megkérdezik, hol kell előfizetni, hogy kell a hírlevélre

feliratkozni, ménincs tachylon, stb. Ti nem unjátok még ezeket? Én nagyon. Meg itt vannak a rakjámába Zarénába, írok nektek, mer mitemén mér', meg ezek a remekművek. Fárasztóak. Más. Néhány javítást javaslok az új design-hez.

- 1) A „megújultunk” címke a címlapra elég lett volna az első új számban.
 - 2) Kell a reklám, ez van, de ha lehet, a CD-borító belseje helyére ne tegyetek!
- A 17"-os monitor tesztből kimaradt egy nagyon jó kűtyű: EIZO FlaxScan F56 (17", 1024x768 120Hz). Nagyjából ennyit akartam.

Hi BRW!
Sablonlevél volt, van és lesz. Mivel ezredszer is megkérdezik az előfizetést, talán azért teszik, mert még nem tudják. Ezért kell ezredszer is válaszolni. Előbb-utóbb mindenki felfogja majd, hogy terjesztéssel kapcsolatos kérdéseit a terjesztes@idg.hu címre írja, esetleg a 474-88-58-es telefonszámon érdeklődjön. Ugye mindenki felfogta? Mellesleg már jó ideje senki sem írt Tachyont! Esetleg nem olvasol GameStar napnapság?

- 1) Minden hónapban megújulunk, legutóbb a hardverigény újult meg, most pedig lesz újra StarDVD rovat. Hát mi ez, ha nem megújulás?
 - 2) Értem én, értem, akkor inkább valami cikket tegyünk oda ☺
- Én kérek elnézést, bár nem az én hibám, ugyanis nem tudunk minden, a piacon kapható monitorról írni. Ennek ellenére örülök, hogy neked bejött ez az EIZO modell.

N. Zoltan
Géplélek

Október 12, este fél nyolc.
Léptek zajja. Ismerős, nap, mint nap hallott lépteké. Igen ő az. Újra. Tegnap is ő ült le elém és nyüstölt vagy öt órán át.
Mindig ugyanaz az analomig ismert bárgyú mosoly. Legalább a haját csináltatná meg! De nem. Azt meg kell hagyni, a dekoltaza kifejezetten szép. Mikor először láttam őt, majdnem kiégték a tranzistoraim. Tudom; most megint tépni fogja a haját. „Mi a franc baja van megint ennek a sz****k? Állandóan lefagy!” Azután kívártatva: „Majd szólok a bátyusnak, telepítse újra az egészet, de már rohadtul unom!”
Itt jön a „bátyus”. Őnjelölt zsenikém. CD elő, format c:, ésatóbbi.
A műtét után működöm is. Egy hónapig. Pedig tök dögös cuccokat raktak belém: MSI csontváz, Athlon 1800 XP szív, 512 MB Samsung kisagy, Matrox 60GB agyvelő, a szemem 17 col Radeon 900 Pro-val. A szám meg Pioneer DVD, meg Philips 24X CD-firkáló. Ezzel szerintem nem lehet baj. De hogy:setup WINDOWS??? -Acces violation at adress 004d58332f201 in module xyz!!! Help me!Please!

Október 24, délután 4 óra 42 perc.
Billentyűzetkopogás hallik. Egyébként csönd ülne a szobán, bár néhány monitorszemű ember vadul gépel. Közéleg a lapleadás, s ez jeges ré-

mülettel tölti el őket. Közöttük is ott ül egy, aki izzadva gondol arra, az Arénával még ma végeznie kell: pedig az aréna veszedelmes hely! A közönség, a milliőfejú szörny bármire képes. S a gép, amely tőle balra dohog, néha kék képernyőkkel hálálja meg a bizalmat.
De se baj, ő nem tépi a haját, nem káromkodik: türelemmel pötyöggeti a billentyűket, miközben látványos dekoltazsokról álmodik. S közben egyre az jár a fejében. Setup Windowsomat egy dekoltazsért! Lassan a szép álom teljesen hatalmába keríti, s feje lassan a billentyűzetre bukik és go9eiŌ)eásdlfk mvaápoawe....
Az ébredés kellemetlen: sem dekoltazs, sem egy access violation. Pedig segítene, ha lenne egy dekoltazs a közelben, de nincs...

Myron
PornStar

Az angoltanárunknak lehet, hogy mégis igaza volt. Ugyanais a dizájn mellett a tartalom is megváltozott. Néhány bizonyíték a címlapról:
- No One Lives Forever 2, Cate Archer visszatér és NAGYON jól néz ki. Másképp: Senki nem él örök-ké ezért megegyeszer jól megk****k a csajt, hamár úgyis jól néz ki.
-The Thing. Hiába szépítjük, ezek bizony csúnya dolgok. Nem nehéz kitarálni miről van szó: pisi-ka-ka keksz.
-Medieval: Total War. Egy több tíz tagból álló hatalmas gruppen.
-Batman Vengeance. Animal keksz..
-Prisoner Of War. Szado-mazo. Szabadulj ki a ketréből azt' kapd be a...
-16 oldal ECTS a legújabb képek, a legújabb játékok a londoni kiállításról! Legújabb játékok a kiállításán? Mi más lenne: Vibrátorok, műfarkak, farkhosszabbítók stb...
És még ilyen címek hozzá, hogy nálunk először, meghogy teszteltük...fujj. Ilyen csúnya „dolgokat” nem tudtam volna elképzelni rólatok. Bizonyára elfelejtettétek átírni a GameStar-t PornStar-ra. Na lelépek, Myron

Hi Myron!
Hogy is van a régi vicc? Mármint hogy Móriczknak mindenről az jut eszébe. Úgy látom, ez a vírus már téged is elkapott, mindenesetre. Ezzel az erővel minden a kekszről szól (ahogy ez egyébként is van). A legutóbbi szám címlapján van egy pasi nagy fegyverrel (na, erről mi jut eszedbe?) a hátsó borítón pedig egy fűrdőrucis kígyónó búvól, azaz ép elcsábít (vajon mit akarth ettől a pasitól? Hmmm...). Szóval az emlétedben van valami. Ennek ellenére a jól bevezetett GameStar elnevezés megmarad. Ha nem baj (de ez csak álcázás, mint ahogy arra rávilágítottál oly bölcsen).

MailMan
má megin' én

No hi megint Gyu(la:)!
ismét megosztom Veled véleményemet.
1. Mi ez a kuss arról, hogy 3 évesek lettetek?

2. Az új 'Just for fun' képen ki az ott a háttérben?
3. Örülök, hogy kijavítottátok a hardver-t. Most pótlólag megmondhatod a Thing és a Medieval: Total War gépigényét!
4. Király az új Hardverösszesítő!
5. (...)
6. Gecko leveléhez szeretnék hozzászólni. Én a helyében nem tartanám magamat mázlistának. TE NEKEM is válaszoltál az első levelemre, pedig akkor még 'csak' egy mezei (szegény ZeroCool :) olvasó voltam (mivel 2szer beraktál az Arénába, most már nem vagyok az).
7. Így tovább, király az újság, éljen a PcG*** vero stb.

Hi MailMan!

- 1.
2. Ender bátyó az ott a háttérben, tudod, a régi/új kolléga.
3. Ha én azt tudnám ☺, nem én írtam a cikkeket sajna. Szerintem a gépigénye: minimum 1 GHz-es proci, 512 MB DDR-RAM, minimum Radeon 8500 vagy Geforce4 Ti 4200. Nos, ezen már tuti elfut. Ennél rosszabban is persze, de hát ez aztán tökéletesen megfelel nekik ☺.
4. Csak az a hatásszünet ne lett volna előtte.
6. De ezt Ő nem tudhatta. Én egyébként mindenkinek szoktam válaszolni (akinek nem, annak a levele valahol a Bermuda-háromszögben lehet). Egyébként a közelmúltban sajna két vinyóm is tönkrement, így a komplett levelezésem elveszett, lehet, hogy amiatt nem válaszoltam.
7. Éljen! Bár most szegényeknek megvan a saját bajuk.

Zolee Bacsee

>no: Saab<

Betesz az ARÉNÁBA!

Ave Gamestar!!!

Egy lap mind felett, egy a gyönyörű, egy a tökéletes, az egy (melyből DVD-s is akad) Hihetetlen, hogy 2001 májusa óta ez az 5.(!) kisebb-nagyobb változtatás. Nagyon tetszik a lap!!!

Én is odavagyok a verdákért, leszámítva az amerikai gépeket. Nem is olyan rég volt a svéd autók találkozója, melyen igazi különlegességeket is láthattam a hétköznapi emberke. Voltokat illetve nagyobb számban SAABokat Ezzel kapcsolatban a kérdésem, hogy tulajdonképpen melyik típus választanád? Pl.: 900 ; 9000 AERO ; 9-3 ; 9-3 Viggen ; 9-5 ...

Vagy talán egyébbb korai turbós változatok egyike érdekel?

Maximális tisztelettel: Zolee Bacsee

Betesz Zolee!

Gondolom ez volt a megszólítás, ha már a levél elején volt. Vagy mégsem? Ez azért már totálisan hallatlan: el sem kezd a levelet, s máris be akar kerülni az Arénába! Na most untam ezt meg, a jövőben csak azért se fogok betenni olyan levelet, amely ezt követeli! Majd meglátjátok!

Szóval igazán a kicsit régebbi Saab 900 Turbókba vagyok szerelmes, bár egy 9-3-as vagy egy 9-5-ös is jöhetne, s a 9000-es sorozat is nagyon tetszik. Magyarán szinte mindegy, csak Saab legyen. Egyébként, azt hiszem, lassan itt az ideje, hogy összegyűjtsem az előző két év GameStar-jait, s bebattyogjak vele a Saab magyar forgalmazójához, hiszen ennyi ingyenreklámért lassan már járna egy autó! Nem gondoljátok? Esetleg Ti is bombázhatnátok őket levelekkel, hogy igazán megérdemelném azt a kocsit ☺.



Dario

Bizalmas

Szigorúan bizalmas!
Itt álljon meg szigorúan bizalmas!
Nem halja!
Mondom ne olvassa tovább!
Hát jó ha annyira akarja!
Vége
ui:Arénába betenni!!!



Gyu

Szellemes

Szigorúan szellemes!
Itt álljon meg, mert ez szigorúan szellemes
Nem veszi észre?
Pedig mondom, hogy nagyon szellemes!
Vegye már észre!
Vége



[fetzo]

personal computers

Heló, Gyu!
Mivel ellopták a Gamestaromat (kicsi a postaláda, maszek helyre rakják) most jutottam hozzá egy megtépázott példányhoz, merhát skót vagyok, oszt nem veszek magamnak. Minden OK, bár a címlapon az egyik CD el van szúrva: nincs rajta alaplób kép, a borítón viszont egy képes verzió van. Na, mindegy! Lapozok, lapozgatok, NOLF2, DöFing, stb. Hardverteszt: ez való nekem! Lapozok, lapozgatok tovább, Grafkártya teszt. Nézem, nézegetem, ATI RADEON 9000PRO 16000 db lóvé. Nem nyomdahiha? Nem! Több hejen is ki van nyomtatva. Teszt: egész jó grafkártya. JÉÉÉÉÉ!!!! KELL!!!! Ez bátorította föl szerénytelen személyemet, hogy megnyissam a szövetségemet, és megírjam ezt a levelet, mer hát a net meg drága, és mint mondtam, skót származású kiskeresgető vagyok, mármint tanuló, és házit árulok. Ez nagy biznic, befolyik belőle 0 -/hónap. Na, ilyen keresettel már érhető, hogy mér kérek zsebsuskát me azt tőled, hogy mongyad Szívónak, hogy kezgyetek mán valami hasznos dolgot: gépek különböző árkategóriákban, vagy valami ilyesmit: CPU:
- Otthon XP 2200+
- Intel Kentarium 4 x+1 ghz
-IRCiriksziříksz mittudoménmi
Szóval egy alkatrésze különb. árú cuccokat! érted, mire gondolok?
Ha nem, írj vissza!

Heló Fetzo

Ki volt az a gonosz, aki ellopta a GameStarodat? Remélem, most olvassa ezt, és bezsebel magának egy csúnyán nézést tőlem! Egyébként kérek, olvassd figyelmesebben a lapot (bár lehet, hogy nem vetted észre, mert ellopták: az októberi szám 117. oldalán ott van az általad kért ajánlat! Sok sikert a Radeon 9000-hez!



STAIND

csak úgy!!

Tisztelt GYU, szerkeztőség!!
Hello staind vagyok.Nem kezdem azzal, hogy király az újság! Pedig az:!!! Király az új desing, de hol a hardwar, a gépigény?!! Ha, nem akarjátok kiírni akkor a cikbe beleolvastva emeljétek ki! a The Thinget nagyon leírtátok én 90%-ot adtam volna! A másik problémám a SOUL RAVEAR2-vel akadt. Ezt írta ki (demo): UNKNOW ERROR (vagy

fordítva): 20c8e7f6. Na mi ez! AMD 1.2GHZ 128 DDR MSI GF4MX420 64DDR gépem van ASUS alaplappal(a legjobb:)).Please segits demo hiba vagy mi, ettől még futhat a teljes verzió.

Tisztelt STAIND!

Köszönjük a Des Ing nevében, hogy király lehetett. Megvan már a hardverigény is, tetszik? A Soul Reaverre rátérve: hibaüzenet eredetileg fordítva volt: RORRE WONKNU. Eredetileg a Windows szanszkrit verziójából származik, jelentése: akkor sem fut a program, ha most a fedetetejére állsz, és zsolárokat énekelsz. Utána a húszas szám a sakkjáték HUSZárjára vonatkozik, amellyel a következő mezőkre kell lépni: C-8, E-7, F-6. Taktikusan kell csinálni, mert nem mindig jön ki a lólépés. Ha ezeket a lépéseket megtetted, akkor futni fog a program, de csak a Windows szanszkrit változatán ☺. Kipróbáltad egyébként a demót más gépen is? (Mellesleg megsűgök valamit: Az UNKNOWN ERROR hibaüzenet azt jelenti, hogy ISMERETLEN HIBA, s mint ilyen halvány lila dunsztom nincs róla, hisz a program maga sem tudja, mi a hiba. Na erre varrjál gombot, ha bírsz!)



Cel

Kérdések, észrevételek

Hi Gyu!

Először is azt szeretném tudatni veled, hogy az újság kora, de valahogy jobban kapartam a régi enginet. Persze ettől még ugyanúgy a topon vagyok, úgyhogy nem kell aggódnia (eh, én sem gondoltam komolyan, hogy most elkezdesz aggódnia, de azért nagyon cool érzés volt leírni). Viszont van itt egy észrevételem, ami mellett nem tudok elshanni csak úgy: Miért van az, hogy a német GS cd-melléklete valahogy igényesebb (mármint ami a dizájnt illeti). Nagyon tetszik a menü alatt hallható zene, valamint az egésznek a kivitelezése.

Hali Cel!

Kösz a dicséretet az újság nevében. Már épp elkezdtem aggódnia, hogy a régi motor jobb volt, azonban szerencsére megnyugtattál. Rólam köz tudomású, hogy nagyon izgulós és aggódós vagyok. No persze ez vicc volt ☺. Áttérve a lényegre: a német GameStar CD mellékletét 4, azaz négy főállású munkatárs készíti. Ezzel szemben a magyar GameStar CD mellékletével 1, azaz egy főállású kolléga foglalkozik (aki mindemellett a DVD-t is készíti, szerkeszti a Mélyvíz rovatot, és játékokat is tesztel). Azt hiszem, és ezt bátran ki merem jelenteni, az ő egyedüli munkája ezerszer többet ér, mint 4 német kollégánké, akiket azért méltán dicséretl. A menük alatt hallható zene sajnós a mi költségvetésünket erőteljesen megnövelné (nem tudom, a németek ezt hogy intézik, ott biztos másféle szerzői jogi szabályozás van, mint nálunk). Tehát sajnós a mi CD mellékletünkön nem lesz zene: ha ez nem ütközött volna gondokba, már rég lenne.

Nos, ennyi volt az Aréna mára, hölgyeim és uraim, Kikapcsoltam a mobilomat, hogy Natalie Portman ne zaklasson folyton, mert hát nem is értem, hogy nem bírja ki nélkülem ☺. Szerencsére Benman visszatért hosszú száműzetés után, remélem, mindenki bombázza leveleivel a Saabot, Fecco GameStarját ne tessék ellopni, akárki is volt, azonnal vigye vissza! Szóval szép az élet, már csak egy dolgot szeretnék: egy DEKOLTÁÁÁÁÁÁÁZST!!!! Maximális tisztelettel,
Gyu

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Üdv minden elakadt játékosársamnak! Mint azt a Broken Sword teljes játék bemutatójában írtam, előző havi teljes játékunk legfogósabb pontja a híres írországi kecske, úgyhogy számítottam is a levélözönre...



László
Warcraft III

Azzal a kérdéssel fordulnék hozzád, hogy milyen taktikát érdemes alkalmazni a Warcraft III legutolsó pályáján. Általában az utolsó percekben ölnek meg. Már próbáltam a szövetségesek bázisait sokáig tartani, a sajátomat bevédni, de egyik sem vált be. Kérlek segíts, mert nagyon imádom a játékot és szeretném végigvinni.

Nem tudom, nekem az uccsóval sok gondom nem volt... Az a lényeg, hogy minél tovább tartsd az emberek bázisát, de felesleges túlságosan görcsölni, hogy túl is éljék, a lényeg, hogy amikor az orkokhoz ér az ellen, már alig legyen idő. Nekem az orkok nagyon jól bírták, és túl is élték.



Sokan
Broken sword

Hehe, itt van néhány levélrészlet a kecskén fennakadt sorstársainktól... ☺ Idézetek:

1. „Hello. Nagyon jó a Broken Sword, de annál a kecskénél nem tudok tovább jutni, ha elmondanád csak azt a részt akkor örök hálával tartoznék neked.”

2. “Hy Bad Sector! „...az a szerencsétlen kecske mindig fellök. a végigjátszás azt írta, hogy menjek a létrához, és a kecske fel fog lökni. ezután menjek az ekéhez és erre az eke elmozdul, és a kecskét megakadályozza hogy fellökjön amikor lemegyek a létrán. a kérdés: hol van az eke és hogy mozdít-sam el?”

3. „...2 kérdésem lenne, az első: A Broken Sword-ban, a 2. cd-n, amikor bemászok a várba egy kecske vár ott. Semerre nem tudok menni mert az a állat mindig felöklel. Mit tegyek „merre menjek?”

4. “...Na térjünk a tárgyra. A mostani teljes gamé a Broken Sword sirály point-and-click játék csak van egy hülye rész Írországbn. Annál a k***a kecskénél nem tudok tovább jutni. PLEASE HELP!

Nos, itt a segítség ☺. Miután bemászunk a kastélyba, és felénk rohan, hogy felökleljen, fussunk el az etető másik oldalára (kétszer klikkeljünk az ekevasra). A kótel belegabalyodik a vasba, s máris szabad az út lefelé. Ennyi volt az egész, ugye nem nagy kaland?



László
Broken sword

Azért a kecske után sem könnyű az élet... ☺ Hello Gamestar. Kérem segítsétek, elakadtam Szíriában

(Marib-ban). Fölmentem a Club Alamut-ba, találkoztam a taxissal is aki fölvinne a Bull's Head Hill-re, de nincs 50 dollárom. A clubi WC-be se tudok bemenni, mert zárva van. Hogy kell innen továbbjutni? Kérlek segítsétek, mert ez az első kalandjáték, amivel játszok. Köszii!!

Ezt kell tenned: A WC-be a kefe eltűnése miatt az ajtón nem tudunk bejutni. Nézzük meg alaposan, mivel is dolgozik a kebabárus (jobb gomb, amikor a nagyító megjelenik a pulton)... Kérjük az arab kislány segítségét. Nejo készségesen segít – emiatt majdnem megkésél az árus. A nagy futás után térjünk vissza a kereskedőpálántához, s barterezzünk egyet. Ő átadja a kését, mi pedig a zsonglőr labdáját. Adjuk vissza a kését az igazgatónak, akitől cserébe megkapjuk a mellék helyiség kulcsát. A kulccsal nyissuk ki a törölközőtartót, majd emeljük el a benne található rongydarabot. Térjünk vissza a standhoz, ahol a kislány elragadtatva játszik új szerzeményével. Simogassuk meg a macskát, erre az ijedtében felugrik a polcra. Csengessünk egyet, mire kijön a tulajdonos. A labda megpattan az ajtón, megijeszti a macskát, mire az leveri a gipszszobrot. Vegyük fel a porból, s töröljük át az alapozós zsebkendővel. Így már tisztára úgy néz ki, mint egy antik darab, egyenesen Rómából. 50 dollárért el is adhatjuk a dagadt amerikai turistának.



Gábor
GTA III

Helloka.

A GTA3-ban hogy lehet átmenni egy másik városrészről a másikba??? Irj vissza!!! Szeva.

Ha végrehajtod a főküldetéseket, akkor előbb-utóbb elérsz egy olyanhoz, ahol döntened kell, hogy higgy-e a nőknek... ☺ Most az egyszer higgy! (De az életben soha ☺.) Utána átjutsz a másik városba.



László
Mafia

Tisztelt Sector !

Kissé túlkoros (közel 40 éves) könyvelő vagyok. Mostanában szabad estéimet a Mafia dobja fel/keseríti meg. Feldobja mert egy szuper játék, de teljesen ki is borít mert úgy érzem az autóverseny nem korrekt betétddal egy ilyen játékban. A lényeg, az hogy egyáltalán nem boldogulok, és a játék hangulata is kezd elromlani. Azért írok neked, mert az újságban te foglalkoztál a játékkal. A kéresem az, hogy nem tudnál-e egy cheat-ot küldeni a részemre, amivel ezt az egyetlen pályát ki tudnám hagyni. Én a cheat dolgokat egyáltalán nem szoktam használni, de most S.O.S kellene egy kis segítség. Segítségedet előre is köszönöm!



Sajnos 100%-os megoldást nem tudok adni, autóversenyről lévén szó... Azért idéznék az előző számunkban megjelent tippemből:

Csak egyetlen kisebb módszer létezik, amellyel legalább előnyt szerezhettek... Induláskor semmiképpen se ütközz neki semelyik autónak sem, majd az első kanyarban ütköztess össze az első és a második autót – ha minden jól megy, ezzel az első helyre kerülél. Ezek után nagyon vigyázz, nehogy visszaess az első pozícióból, mert különben már szinte lehetetlen megint az élre törni. A kanyarok előtt mindig lassíts, mert ha kipördülsz, és lehagynak, akkor annyi. Ha túl erősen rántod oldalra a kormányt, kipördülsz. Ha túl erősen nyomod le a kéziféket, kipördülsz. Ha nekimesz a pálya szélének, kipördülhetsz. Ha kipördülsz, és lehagynak, akkor már annyi... Szóval koncentrálj, és tartsd azért a helyed, de a kanyarokhoz érve mindig lassíts!

Huh, gyorsan az oldal aljára is értünk, úgyhogy nem maradt más hátra, mint hogy kellemes kecskétlen kalandozást kívánjak minden olvasónak! Bye az!!!

Bad Sector

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Mint mindig, ebben a hónapban is csak úgy záporoztak népszerű KV rovatunkba a bonyolultabbnál bonyolultabb hardveres kérdések, amelyekből most a legizgalmasabbakat – szokásunkhoz híven – közzé is tesszük. Nem is húznám tovább az időt, lássuk az e havi kv-termést!



Barkóczy Balázs

Érdeklődnék, hogy egy P IV 2 Ghz-es notebook Sís 630-as alaplappal és integrált 2-64 DDR-es videó-kártyával mit tud mondjuk játékok terén. Fontos lenne, köszi

Az igazság az, hogy a notebookok terén mindig is a videokártya a leggyengébb eleme a gépnek, a legjobban ez befolyásolja a gép játéktelesítményét, tehát nem árt jó alaposan szemrevételezni, mielőtt megvásárolnánk. Általánosságban elmondhatjuk, hogy a notebookok körében divatos 16 MB-os VGA-k mellett már butított változatban is viszonylag jól eljászadozhatunk. A 64 MB DDR RAM-os videokártya a PIV 2GHz-es processzor mellett pedig igazán jól teljesít, a mai játékokkal sincs különösebb gondja alacsonyabb felbontáson, és persze nem maximális részletesség mellett. Mindezek ellenére én azt mondom, a notebooknak sok jó oldala van (kicsi, mobil stb.), sőt még játszani is lehet vele hébe-hóba, de hardcore gamereknek egyáltalán nem ajánlanám, maximum hobbi-kertészeknek...



Tóth Vivienn

kv kérdések

Először is köszi az előző levelet! Viszont megint lenne pár megválaszolatlan kérdésem, amire szeretnék választ kapni.

1. Van nekem egy TV tuner kártyám, a doboza sajnos már nincsen meg, de ha jól emlékszem, egy Leadtek kártyáról van szó. Na már most az a problémám, hogy a feltelepítettem az XP-t pár hete és azóta nem működik. Állandóan valami hibaüzenetet ír ki, mikor elindítom a kártyát.
2. Másik kérdésem az lenne, hogy szeretnék pár CD-t a gépre másolni, hogy játék közben is tudjak zenét hallgatni. Amikor a számokat áthúzom az intézőben, akkor nem másolódnak át rendesen és nem lehet elindítani őket. Mit csináljak? Mp3-á kéne alakítani őket előtte? 3. És még valami, az alábbi gépen mennyire fut jól az UT2003? A gépem adatai: AMD XP1600+, Abit KT7, 256MB Ram, GeForce2 MX400, Win98.

1. Erre a kártyára már páran panaszkodtak ez ügyben. Szóval a Leadteknek van egy 2000TV és egy 2000TV XP változata. Ezek szerint neked a sima TV-s változata van. Ez nem fog futni XP alatt, de szerencsére a gyártó honlapján már (www.leadtek.com) elérhető egy frissítés, aminek hatására az XP kompatibilis lesz. Ezt kéne letölteni és feltelepíteni a gépedre.

2. Ha egy audio-CD-t a gépre szeretnél másolni, akkor a legegyszerűbb, ha a Windows Media Playert használod. A művelet roppant bonyolult, ezért le írom ☺. Első lépésként a kívánt CD-t beteszed, és el-

indítod a lejátszót. Második lépés: a CD Audio fültre kattintasz, és kijelölöd a számokat. Harmadik lépésként a Copy Music gombra bökös. Negyedik...az nincs. Ja és még valami, amit érdemes szem előtt tartani: az Optionsben célszerű a CD Audio beállításoknál átállítani az átmásolt zene minőségét majdnem CD-minőségre: 128 Kbps-ra.
3. Az alábbi gépen is elfut az UT2003 még 1024x768-ban is.



Funboy001

csak azért is...

A múltkor azt mondtad, hogy nagyon megijedtéél és beraksz a rovatba, erre mikor nyitom ki az újságot, sehol sem vagyok! Ez így nem fog ám működni! Na jó, utoljára kapsz még egy esélyt! :) Az lenne a gondom, hogy gépet szeretnék venni. Na ez nem akkora gond, de olyat akarok, amire kb. 3 évig nem kell költenem és elfutnak rajta a játékok. Olyan 230-240 eFt-ot szánnék a gépre. Szerinted mit érdemes hosszú távra venni? Monitor nélkül értem! Bízok a véleményedben, ezért is írtam neked! Remélem, ha kinyitom a következő számat benne leszek, mert ha nem... ☺

Tényleg megijedtem, de a nagy ijedség közepette véletlenül kimaradtál! De most, hogy már megjelentek a szerkesztőség ajtaját bőszen döngető verőlegények, úgy döntöttem, mégiscsak jobb lesz, ha bekerülök az újságba ☺. Komolyra fordítva a szót: én nem tudok olyan konfigurál, ami kb. 3 év múlva is képes lesz labdába rúgni. Ha valaki tud ilyenről, azt arra kérem, írja meg nekünk. Esetleg küldhetek is egyet ☺. Hisz gondoljunk bele, 3 éve milyen gépek voltak, és azok ma már jóformán csak passziánzra használhatóak, arról meg ne is beszéljünk, hogy manapság még gyorsabb a fejlődés, és megjósolni sem lehet, hogy mi lesz 3 év múlva...talán GeForce9 és 6-7 G-ás processzorok... Ha most veszel csúcsgépet, kb. 1 évig tuti minden jól elfut rajta, de ennél hosszabb nincs értelme gondolkozni.



Juhász Gábor

kérdések

Gépfeljesztés ügyében szeretnék ismételtlen hozzád fordulni. A mostani gépem egy mezei Intel Celeron 333MHz-es procival van ellátva, meg egy Ati Radeon 7500-as kártyával, 64MB SD Rammal. Azt szeretném megtudni, mit érdemes ebből megtartani, mit kéne kicserélni, hogy egy olyan közepes gépem legyen. Gondolom, a processzort mindenképpen le kéne cserélni. Az erre szánt pénzösszeg elég szükségesnek mondható, mindössze 70 ezer magyar forint. Ha lehet tehát minél olcsóbb legyen! Én AMD XP-s konfigurát gondoltam. Egy másik kérdésem is lenne: a megmaradt alkatrészeket nem tudod hol lehetne beszámítani az újba?



Azt hiszem, a processzort+alaplapot tényleg érdemes lenne kicserélni. Én egy XP 1600+ processzort (nettó 14 e) és egy Abit KX7-es alaplapot (nettó 19 e) ajánlanék. Ehhez persze a 64 MB SD RAM nagyon kevés, tehát abból is érdemes lenne minimum 256 MB DDR RAM-ot (netto 13 e) beletenni. Ezenkívül egy 300 W-os táp sem ártana. Így durván nettó 50-52 ezerért (plusz 3-4 e a procihűtő) lenne egy jó kis konfiguráció. Sajnos nem tudok olyan helyet, ahol beszámítanák már a régebbi alkatrészeket, azt tudom javasolni, hogy az interneten egy hirdetési oldalon (www.stop.hu/apronet) hirdesd meg őket.



M. Péter

vinyóbaj...

Nem fogod elhinni, mi történt a héten. Alig 3 hónapja rászántam magam egy új vinyó vásárlására és vettem is egy számomra jónak tűnő típust. Egy használt Maxtor 20GB-os mellett döntöttem, mert elég jó ára volt éppen akkor. Lét kiperkál, hazavisz, beszerel, gép elindít, minden okés. Erre három hete volt egy laza kis áramszünet. Azután két hét múlva elkezdett furcsaságokat művelni, és a Windows szerint badsectoros lett. Most nem tudom, hogy a Windows hülye (bár már kétszer újból raktam!) vagy a vinyó szar-e, de van olyan könyvtár, amit nem akar kiolvasni és nem is tudom törölni, néha meg lefagy az egész. Remélem, van valami ötleted és nem azt mondd, hogy váltsak ikspére. Mi a véleményed a Maxtor vinyókról? Várom a válaszod és ha beraksz a kv rovatba, akkor jó fej vagy :)

Először is szeretném felhívni a figyelmét mindenki- nek, hogy nem azért került be ez a levél, mert olyan hú de jó fej gyerek vagyok! Na jó, ez így teljesen nem igaz ☺. De az igazság, hogy fel szeretném hívni mindenkinek a figyelmét arra: hogy ha egy mód van rá, akkor senki se vegyen használt vinyót, mert nem lehet tudni, hogy ki használta előtünk, hogyan és mire! Lehet, hogy először csábító az alacsony ár az újéhoz képest, de érdemes belegondolni: ha tönkremegy (és erre elég nagy az esély) akkor csak az ablakon dobtok ki a pénzünket. Ebben a konkrét esetben is úgy néz ki, hogy a vinyó be-mondta az unalmast, a Windows-nak semmi köze hozzá, és az XP-re váltás sem segít. Szerintem meg-próbálhatnád visszavinni a boltba, ahol vetted és reklamálni, bár az igazság az, hogy a bontókban nem igazán vállalnak hosszabb távra garanciát az ott vásárolt termékekre.

Búcsúzom, ennyi volt az e havi KV rovatunk, a jövő hónapban ugyanitt találkozunk; addig se felejtétek: ha bármilyen gondotok, észrevételeitek vagy csak egy jó sztoritok van, akkor írjátok bátran a kv@gamestar.hu címre.

Mady

A TI OLDALATOK

MÁSİK OLDAL



Szinte el sem hiszem, ismét eltelt egy hónap a GameStar történelmében. Sőt, bármilyen hihetetlen, Boe még mindig nem tudta eladni a kocsiját. Lehet, hogy igazán nem is akarja. Mert nem látom a lelkesedés tüzeit lobogni a szemében...

Ha lelkesedés, akkor beszéljünk olyasmiről, ami lelkesedéssel tölt el (legalábbis engem). Saját lakás tulajdonosa lettem néhány nappal ezelőtt, s ennek következtében rengeteg ügyintézésel és végtelen költségekkel járnak a hétköznapjaim. Magyarán most egy darabig biztos nem lesz Saab (no persze álmodni mindig is szabad, és kell is). Vidéki lakos leszek, egy Budapesttől 25 kilométerre fekvő város lakója. Ott is lehet kapni GameStart, így mindenki, aki odaalósi, büszke lehet rá, hogy én is odaköltözöm (no persze ez szabadon választott, de én örülök, mert csendes, békés és nyugodt hely).

SZERKESZTŐSÉGI HÍREK

Nemcsak én fogok költözni a közeljövőben, hanem kicsiny szerkesztőségünk is: egy teljes szobával megyünk odébb (legalábbis mi – Boe, Ender, Bad Sector és én), s végre a tördelőkkel és ZeroCoollal is „összeköltözünk”. Sőt, még legújabb tagunk, a mindig kialvatlan és a gépek azonnali elfoglalásáról is világhírű kollégánk, Uhu is saját irodához jut majd (azt még nem tudja, hogy az lesz egyben a raktár is, emiatt nemigen fog elférni benne). Egyébként erről a pasiról el kell mesélnem valamit: nem elég, hogy folyton alszik, mellesleg Ő a gépelfoglalás sebességi világrekordere. Itt ül mellettem, csöndben olvas valamilyen újságot. Ekkor valaki feláll a gépétől, és kimegy. S Uhu, mint a prédáját leső vad, lecsap! Ott terem olyan kezdősebességgel, mint ahogy Ben Johnson rajtolt a szöuli olimpián, és máris tiltakozik, hogy nem fut a Java! Szóval igazi, élelmes srác, közénk való (csak miatta nem merek felállni a gépemtől, inkább szomjazom, és nem megyek le az italautomatához sem). *(Persze a költözés után Uhunak is lesz gépe és szobája, így őt valószínűleg nem fogjuk látni többet... – ender)*

CRITICUS GAMESTARUS

„Az újságnak már 1 éve előfizetője vagyok, és nagyon örültem amikor meghallottam a hírt, hogy lesz poszter. Lett is 3 király poszterem és pont. Najó, mondom majd csak küldtök a következő hónapban. De nem. Úgyhogy elhatároztam hogy írok 1 e-mailt és panaszt emelek a hiány ellen. Remélem a következő hónaptól lesz poszter, mert ott áll üresen a fal a posztereknek. A haverjaim is mondják hogy tegyek már ki valamit mert már nagyon unják az 1hangúságot. Maximális Tisztelettel: Tomika”

„Kedevs GS!

Az oké, hogy tavaly novemberben az EU-t adták az előfizetőknek, nekem nem jött be, de az, HOGY MOST TELJES JÁTÉK LESZ, AZ MÁR TÚLZÁS. Utálom az europa universalist (ne kövessetek meg) de minek nekem kétszer, ha???

Szerintem nem vagyok egyedül!!! (...)

A Plane crazy jobb, mint a BS-nekem! De nem én számítok a sok-sok olvasó közül, de ez az EU kihozott a sodromból!!! És ne mond, hogy sokaknak nincs meg, de sokaknak megvan, és akinek lételem, az vegye meg!! Én pl. 500FT-ért eladnám, de ne ez legyen teljes játék!!! (Akit érdekel az eu, az írjon!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! GameStarfan”

Mindkettő régi téma, s szerintem lerágott csont, de foglalkozunk vele. A GameStar posztere reklámfelület. Ez azt jelenti, hogy amikor van olyan hirdető, aki a saját kiadványát, játékát stb hirdeti, akkor adunk posztert. Ha nincs ilyen nagylelkű cég, akkor a következő hónapban nincs poszter. Emiatt a mostani számban sincs. Ámde lehet, hogy a következőben lesz! Sosem lehet tudni.

A Teljes játékról: való igaz, hogy annak idején mintegy 50 előfizetőnk hozzájutott az Europa Universalis dobozos változatához. Ezekről az előfizetőinktől szíves elnézését kérünk, hogy teljes játékként ezt az egyébként kiváló stratégiai programot hoztuk le. A teljes játékokkal ugyanis az a nagy helyzet, hogy mindenki ízlését, preferenciáját sosem találhatjuk el velük teljesen. Például Neked a Plane Crazy sokkal jobban tetszett, mint a Broken Sword. Van ilyen is. S olyan is, aki be sem tölténé a Plane Crazyt s itt lelkesedett a BS-ért. Tudod, minden ízlésnek mi sem tudunk megfelelni, de azért igyekszünk változatos stílusokból teljes játékot szerezni. Ahogy a rómaiak mondták: De gustibus non est disputandum – azaz magyar fordításban: ízlések és pofonok különböznek!

GS VERSESKÖTET

Szerencsére a lelkesedés nem tört meg (még akkor sem, ha szegény hopkin ezúttal nem tudott alkotni)

Skulti: A GameStart szeretem

A Gamestart szeretem, Minden számát megveszem. Az Aréna nagyon jó rovat, Általában írnak bele sokat. Utálók a Gamestarra várni, Az újságárusnál állni. Jobban szeretem előfizetni, És így meg is tudom fizetni.

Quikee: Óda az UT 2003-hoz

Feltettem októberi GS-ről UT'03 demóját, S mikor elindult, csak annyit montam: 'zannyát!' :) A gyönyörű grafikától káprázott a szemem, Azért ne volt (annyira) nehéz végezni velem. Mert pörgős a játék, de még mennyire! Az első részben nem kaptam a fejem nyíre. Itt egy rakéta, ott egy sugárnyaláb,

A harc hevében dönts el, hova ugorj, csak úgy spontán!

Észbe sem kapsz, s az egyik rögtön eltalál!

Mert én a zöld sugarat kikerültem,

De ugyanúgy a vesztembe menekültem.

Rájöttem, hogy a rakéta követő fajta volt,

S társammal együtt rögtön felrobantott...!

De a játék nagyon király,

Főleg a bombafutár,

S ha gyakorlok keményen,

Én leszek a véreb szerepében. :)

További kiváló alkotások a GameStar fórumán (<http://forum.gamestar.hu>) a Fókusz témakörben, Gamestaros VerseK topikban

FORUM GAMESTARUM

Ebben a hónapban sem idézni, sem ajánlani nem fogok a fórumról, csak megdicsérni szeretném azokat az urakat és hölgyeket, akik rengeteg hozzászólásukkal fenntartják a pörgést a fórumon. Természetesen felsorolásukban semmilyen preferencia nincs. A fórum hősei tehát:

Equaliser, Mersolo, nfsfan, MacGeri, dugasz, mantis, Madness, Gary, Quikee, Zathar, Baleking, King, -Max-Damage-, Shaggy, Milkoma, Schmatzy, Gercso, ElvisTheKing, xmanez, barnaby, Haver, kovacs_g, szviti, Tuvok, JaM, RiP, Kiri és még sorolhatnám... Csak így tovább, srácok! Találkozunk a fórumon a következő hónapban is! Ha kifelejtettem volna valakit, az nem szándékosan történt, és ezúton kérek elnézést tőle.

Ez volt a Másik oldal: a Ti véleményeitek, a szerkesztőség történéseit és egyéb érdekességeit bemutató oldal. Legyetek jók a következő hónapig, és írjatok sok verset!

Gyu

SZERVIZBOX

Kedves Emberek!

Vannak nekünk igencsak fontos, kiemelt e-mail címek, ahova segítségért fordulhattok.

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák, hülyülések és versek)

Hardversegítés: kv@gamestar.hu (ha dadog az alaplap, elromlik a vincci, nem megy a hangkártya stb.)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (ha akadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen kódot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél tudni valamit)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy „leiratkozni” is itt lehet.)

Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat. Ott minden íróknak e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címeket.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

A 007-es ügynök a moziban és játék formájában is visszatér – szerencsére vagy sajnos (nem kívánt rész törlendő), két teljesen különböző történet révén. A készítők a Half-Life kiegészítőikről elhíresült Gearbox csapata, amely (ismét szerencsére, vagy sajnos ☹) determinálja majd a grafikus motort: az ósrégi HF motorról van itt szó, igaz, alaposan feljavított formában. Pierce Brosnan rajongói örülhetnek, mert James Bond egy az egyben úgy fog kinézni, mint a híres mozisztár – ami neki is szép ajándék lesz, mielőtt végleg nyugdíjba megy...☺



ROBIN HOOD

A tolvajok fejedelme nemcsak Cinemaware Defender of the Crownjában, hanem a Spellbound fejlesztőcsapatának igen erősen a Desperadosra (illetve Commandosra) hajazó taktikai akciójátékában is főszerepet kap. Az analógia nem véletlen, hiszen a Spellbound követte el a Desperadost is, így a grafika stílusa, illetve a játékmenet adott lesz: aki-nek pedig a western világban ez bejött, az a középkori angliai környezetben sem fog csalódní.



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Végre-valahára szegény SZJvC is szóhoz juthat, hiszen ő a szimulátorok nagy szakértője, de sajnos az utóbbi időben enyhén szólva nem kényeztették el semmivel a kiadók! A Combat Flight Simulator eddigi részei a műfaj igen kiváló példányai voltak, ezért harmadszorra is sokat várunk tőle. Ezúttal a második világháború ász pilótáiként pattanhatunk a kor híres gépmadaraiba!

SIMS ONLINE

A The Sims sorozat elképesztően népszerű, hiszen csaknem két éve (!) állandóan toplistás az eladásokban, és le sem lehet paterolni onnan! Sőt, minden egyes küldetéslemeze az élen szerepel, és az is gyakori, hogy a top 10-ben négy Sims-játék szerepel egyszerre! Ezek után nem nehéz megjósolni, hogy a kizárólag internetre készült Sims Online is hasonló sikereket ér majd el. Hogy a nagyságos Electronic Arts mennyire támogatja az európai piacot az amerikaián túl, az persze más kérdés... A Motor City Online-nal sajnos rossz tapasztalataink vannak, de nem kizárt, hogy a Sims-szel más lesz a helyzet.



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

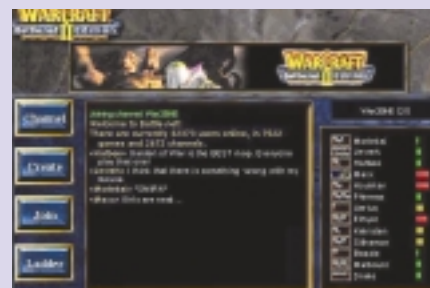
Ismét visszatér Szittyó „kedvence” (☺), a kis mágus, Harry Potter! A második filmmel hajszálpontosan egy időben várható a második játék megjelenése is – külföldön. (A magyarországi időzítés persze a magyar film- és játékforgalmazótól is függ.) A Chambers of Secrets természetesen teljes egészében a regény (illetve film) történetére alapoz, a játékmenet pedig nem sokban változik az előző részhez képest. A grafika szebb lett valamelyest, és a kis hobbitoknak... akarom mondani mágusanoncnoknak ☺ végre mozog majd a szájuk beszédkor.



ÉS A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA IGAZI CSEMEGE:

WARCRAFT II: BATTLE.NET EDITION!

A Blizzard nagy sikerű Warcraft II-je annak idején forradalmasította az RTS-eket és gondolom sokatokban rengeteg átvirrasztott éjszaka emlékét idézi ☹. Ork és ember nem élhet meg egy életsíkon, és ezt most ismét átélhetitek ezen a hatalmas klasszikuson keresztül!



MEGJELENÉS
kék GameStar: december 13.
ezüst GameStar: december 13.

Experience the Sensation



Human Oriented

International Image

Technology and **T**rust



New Genius, New Value !



SW-5.1 Home Theater

Tökéletes játék és házimozis 5+1 csatornán,
3600W-tal,
hogy Te is ott legyél!
Fadobozos, igényes kivitel, élethű hangzás.
Az igazi választás asztali-DVD és számítógépes
házimozis-rendszerekhez.

MaxFire G-09D DIGITAL FORCE
A „Force” bumeráng



SpeedWheel F/F
MaxFighter F-33D Joystick
ForceFeedback vezérlők



WizardPen 5x4
Nyomásérzékelő digitalizáló tábla
vezeték nélküli ceruzával



VideoCAM Express
Internet kamera



web: www.genius.hu

Képviselő: **FAN IT kft**
1139 Budapest, Teve u. 7-11.
Tel.: 239 7020, Fax: 452 0720

www.paradoxplaza.com

paradox
center



2002/11.

GameStar Europa Universalis



EUROPA
UNIVERSALIS

CD MELLÉKLET 2002/11.

GameStar
IDG

Europa legolvasottabb gamer magazinja

IMPRESSZUM

Lapigazgató:

Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:

Bad Sector (játékrovat) – badsector@gamestar.hu
Gyu (Másvilág és Közösség) – dragon@gamestar.hu
ZeroCool (CD, DVD, hardver) – zerocool@gamestar.hu
Ender (hírek, előzetesek) – ender@idg.hu

E lapszámunk munkatársai:

Csonti (játékteszt) – csontpet@freemail.hu
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uti.hu
Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu
Kecske (Multi) – kozma@printscreen.hu
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
Fix (Multi) – fix@freemail.hu
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@v.w.hu
Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu
Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu
Mazur (játékteszt) – mazur.sih@freestart.hu
Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
Butchcoolidge (HW) – butchcoolidge@freemail.hu
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu

Tördelőszerkesztők:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
Bíró Dániel (Morningstar) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:

Darabont Gergely (Moriarty) – darabont@printscreen.hu

Reklámreferens:

Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

Kiadó

Kiadja: IDG Magyarország Lapkiadó Kft.

felelős kiadó:

Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu

műszaki vezető: Birkus Imre

a szerkesztőség és a kiadó címe:
1065 Budapest, Révay utca 10.

levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.

telefon: 474-88-49 **telefax:** 269-56-76

e-mail cím: gamestar@idg.hu

bankszámlaszám:
10300002-20328016-70073285

Terjesztés

terjesztési osztály: 1374 Budapest 5, Pf. 578.

telefon: 474-8858

e-mail: terjesztes@idg.hu

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

a kék GS ára: 1596 Ft

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

a DVD GS ára: 1996 Ft

előfizetési ár (személyes átvétellel): 1427 Ft

(postai küldéssel): 1800 Ft

ügyfélszolgálat: 1065 Budapest Révay u. 10.

nyitva tartás: H–P: 8.30–16.30

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

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

Nyomás

Nyomás: Révai Nyomda

Ügyvezető igazgató: Lázár László

HU ISSN: 15853187

Megjegyzés

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

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az

F-Secure Anti-Virus

programmal végezzük, levelezésünk biztonságáról pedig a

Kaspersky Anti-Virus

program gondoskodik. Mindkét

a 2F 2000 Kft., a szoftverek

magyarországi képviselője

biztosítja számunkra.



Az Információ védelmében

2F 2000 Számítástechnikai és Szolgáltató Kft.

Cím: 1016 Bp., Hegyalja út 5. Tel: 488 7700 Fax: 488 7709

Web: http://www.2f.hu E-mail: sales@2f.hu