

TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Gunlok	8

ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
-------	----

ELŐZETESÉK

Knightshift béta-teszt	18
Brainfactor-interjú	20
Worms 3	21
Greyhawk	22
Korea: Forgotten Conflict	24
Syberia 2	26
Rise of Nations	28
Enter the Matrix	30

FÓKUSZ

Freelancer	38
Kapitány a jövőből (interjú Patrick Stewarttal)	44

JÁTÉKBEMUTATÓK

Project IGI 2: Covert Strike	46
Battlefield 1942: Road to Rome	50
Apache AH-64 Air Assault	52
BloodRayne	54
I was an Atomic Mutant	58
Rayman 3: Hoodlum Havoc	60
Soldiers of Anarchy	64
Alex Fergusson's Player Manager	66
Praetorians	68
American Conquest	72
Global Power	74
Point'n'Click vs. Stratégia	76
Airport Tycoon 2	78
Grom	80
Tale in the Desert	84
NASCAR Racing 2003	86
World of Outlaws	88
Budget	90
Játékmúzeum: Elite	92
Citromdíj: Fetish Fighters	94

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek	98
Project IGI 2: Covert Strike	100
Grom	101
Soldiers of Anarchy	102
BloodRayne	103
Praetorians	104
Freelancer	105
C&C: Generals – multi tippek	106

MÉLYVÍZ

Hardverhírek	110
Hangkártyateszt	114
Piactér	118
GeForce FX-villámteszt	120
Nokia N-Gage	121
Windows-trendek	122
AMD-Intel áttekintés	124
3D-s kártyák zajmentes hűtése	126
Vízűtés házilag	128
Windows XP-tippeket V. rész	130
Hardverteszt-összesítő	132

MÁSVILÁG

StarDVD	134
StarMovie	135
StarMusic	136
StarBook	137

KÖZÖSSÉG

Aréna	138
KV-szünet – Szoftver	141
KV-szünet – Hardver	142
Másik oldal	143

30. OLDAL – ENTER THE MATRIX

„Az Osiris története azért lényeges, mert az *Enter the Matrix* előzményeként szolgál. Maga a játék cselekménye pedig párhuzamosan fut a Reloaded, vagyis a film sztorijával. Az Enterben két, a filmből ismerős figurát irányíthatunk: az egyikük Niobe (Jada Pinkett-Smith – Will Smith felesége), a másik pedig Ghost (Anhony Wong). Bár a fősztori még hétpeccéses titok, annyit már lehet tudni, hogy szorosan kötődik a Reloadedhez.”



38. OLDAL – FREELANCER

„Igazi szabadságérzetünk ugyan csak a történet befejezése után lesz, boldogulunk azonban az egyes kötött küldetések között is kell valahogy. A hagyományosnak számító kalózkodás, csempészet, bányászat, kereskedelem, fejjavadászat lehetősége elméletileg mindig adott, az előbbi két tevékenység gyakorlására viszont kevesebb lehetőségünk lesz, amíg sorsunk összegabalyodott szálait próbáljuk kibogozni.”

FÓKUSZ



60. OLDAL – RAYMAN 3

„A látványos grafika mellett az amúgy jópofa zenét és a különféle hangokat ugyan szinte észre sem vesszük (sajnos a játék külön nem támogatja a 3D-s hangkártyákat), viszont szinkronszínészeknek igazi profikat vettek fel: az (angolul jól tudó...) inyencek például felismerhetik John Leguizamo (*Jégkorszak*) és Billy West (*Futurama*) hangját: előbbi Globoxot, utóbbi pedig Murphysz szinkronizálja.”

CD-TARTALOM

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

TELJES JÁTÉK!

Réges-rég egy messzi galaxisban... Bizony, bizony: régen volt már, hogy az X-Wingekkel vagy Tie-Fighterekkel nyuvaszthattuk a birodalmiakat és a lázadókat. Rádásul ez az állapot most sem fog megváltozni ☺. Vigasztalásul egy stílusában hasonló, de egy kicsit könnyedebb, repülés-lövöldözős játékkal igyekszünk felvidítani benneteket.

A játék telepítését az első CD főkönyvtárban található „Game.exe“ állomány futtatásával kezdheted meg, és ezúttal sem kell serial számot megadni!



JÁTÉKDEMÓK



Blitzkrieg (101,21 MB)

A második világháború témáját már nagyon sokan feldolgozták. A Nival Interactive úgy gondolta, hogy ezúttal rajtuk a sor, így hát megalkották a Blitzkrieget. A Sudden Strike-hoz hasonló harci alkotásban a szövetséges, az orosz vagy a német seregeket vezethetjük győzelemre. Változatos küldetéseinek mindegyikében bizonyítanunk kell, ha eredményt akarunk elérni. Érdemes kipróbálni!



Sabotage (96,52 MB)

Ebben az akció-szerepjátékban egy eléggé futurisztikus világba, egészen pontosan „Miracle City“-be kerülünk. Küldetésünk során, annak érdekében, hogy sikerrel járassunk, rengeteget kell beszélgetnünk, harcolnunk, és fejlődnünk. A játékoson múlik, hogy karaktere egy egyszerű kis kezdőből mennyi idő alatt válik gyakorlatilag szuperhőssé. Érdekes elgondolás, mely új szintet visz a PC-s játékvilágba.

MÉLYVÍZ

WinBoost v4.0

Sokan kérdezték már tőlünk, hogy milyen programmal lehet trükköket végrehajtani kedvenc Windows operációs rendszerünkön. Nos, azt kell hogy mondjam, itt a válasz minden kérdésre. A WinBoost fejlesztőcsapata már évek óta bővíti kis gyöngyszemét, mely több száz rejtett funkciót csal elő a rendszerből. Néhány példát hadd említsek: átnevezheted vele a Start menüt, a főbb funkciókat, meggyorsíthatod CD-d sebességét, vagy akár írogathatsz olyan helyekre, ahova nem is képzelted volna. Első hangzásra cifrána tűnhet, ám nagyon hasznos tud lenni! Mindenképpen ki kell próbálni!



EXTRA

DLH 98 Cheats

Egy igazi „csalónagyágyú“ került fel mellékléteinkre. Ebben a nagyon régóta fejlődő programban több ezer csalás és egyéb extra található, a legkülönfélébb játékok egész seregéhez. Ha feltelepítetted a „dlh98v144b.exe“ fájlt, úgy tudod beletenni a csalásokat, ha a menüjéből (Update/Install new module updates) kitallózod a „pc0220.dlu“ állományt. Jó csalást mindenkinek! Sajnos ez a program nem magyar nyelvű, de azért rá lehet jönni minden kis trükkre ☺.



Anarchy Online MAP

Néhány lelkes játékos készített egy nagyon részletes térképet napjaink egyik legsikeresebb online szerepjátékához, az Anarchy Online-hoz. Az alant található képet akkor használjátok, ha nem teljes ablakban játsszátok, a többi fájlt a játék könyvtárba kell tenni (és akkor már fullscreenben is remekül működik!).



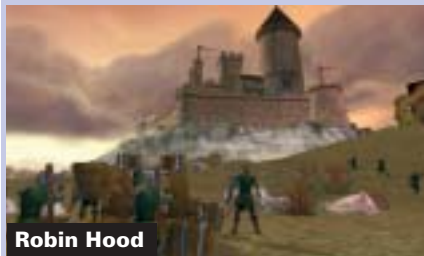
ANIMÁCIÓK (11 DB)



BF1942: Road to Rome



BloodRayne



Robin Hood



Runaway: A Road Adventure

ROVATOK (11 DB)

A nagy sikerre való tekintettel ebben a hónapban is folytatódik rendkívüli rovatfelhozatalunk, hála a lelkes alkotóknak. Előjáróban annyit, hogy következő számunkban már biztos, hogy két új téma is lesz, de ez maradjon a jövő zenéje ☺. Ebben a hónapban felhívnam a figyelmeteket, hogy a „Ti küldtétek!“ részlegünk mellett, Jam áldásos tevékenységének köszönhetően egy külön humorrovatot is virágoztatunk ☺. Ebben vicceket, képeket, miegymást találhattok! Amennyiben te is szeretnél valamilyen témában rovatot indítani, dobj egy mailt ide: zerocool@gamestar.hu



DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

EXKLUZÍV ANYAGOK

Barkács GSGIS (A CD-n is!)

Hosszú évek mérési és tapasztalatai állnak mögöttünk. Nagyon sokat láttunk már a számítástechnikából, de egyre rájöttünk. A gép nehéz ☹. Mégis hogyan lehetne ezt a nehézséget leküzdeni? Mi lenne az a korszakalkotó megoldás, amiért akár még különdíjat is kaphatnánk? Természetesen a GSGIS – a GameStar Gazdaságos Instant Számítógép ☺.

A Barkács rovat megtekintése utáni, nevetésből származó gyomorgörcs miatt felelősséget nem vállalunk. Részletekért olvassa el a betegájékoztatót, vagy kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét ☺.



Anarchy Online: The Notum Wars

Napjaink egyik legsikeresebb online játéka az Anarchy Online. Már több mint egy éve élvezhetjük történetét, és nemrégiben megjelent az első kiegészítése is. A Notum Warsban rengeteg új lehetőségünk nyílik, ám a legfontosabb az, hogy területeket foglalhatnak a szervezetek (guildek). Minél több területed van, annál több bónuszt kapsz. Éppen emiatt folyamatosan háború dúl. A játék lényege persze mit sem változott. Állj egy oldalra, fejleszd karaktered, és légy minél tapasztaltabb!

Mellékletünkre ezúttal egy 7 napos kipróbálható változatot sikerült szereznünk, ha megtetszett a játék, és további kalandokra vágysz, már sajnán fizetned kell érte!

A Tale in the Desert

Régóta álmodozunk már oly sokan egy olyan MMORPG-ről, amelyben nem kell harcolni. A Tale in the Desert a régi Egyiptom világába visz, ahol nem harcolni, hanem dolgozni, együttműködni, gazdálkodni kell, és nem árt, ha gondolkodunk is néha. Gyilkolás helyett jól megtervezett gazdaság: verseny az életben maradásért. Figyelem: ez az MMORPG véget ér, majd újraindul. Bővebb infó itt: [\(http://egenesis.centralserver.net/\)](http://egenesis.centralserver.net/)

DEMÓK

American Conquest



Enclave



Homeplanet



Rayman 3: Hoodlum Havoc



+ a továbbiak:

Delta Force: Black Hawk Down SP, Blitzkrieg, Jurassic Park: Operation Genesis, Knight Rider, Sabotage, Splinter Cell Demo 2, Tropicó 2: Pirate Cove, World of Outlaws

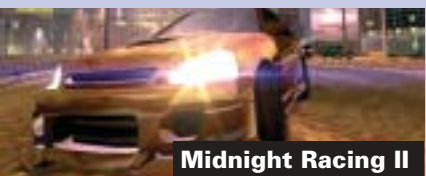
ANIMÁCIÓK



Apocalyptica



EVE Online



Midnight Racing II

EXTRA

Kiegészítések 9 játékhoz!

Most sem voltunk restek, és egy csomó kiegészítéssel kedveskedünk ebben a hónapban is. Ezúttal a Battlefield 1942, a Ghost Recon, a Half-Life, a Medal of Honor, a Quake 2, a Quake 3, a Serious Sam 2, a Tribes 2 és végül, de nem utolsósorban az Unreal Tournament 2003 kedvelői ismerkedhetnek meg néhány újdonsággal. Reméljük, ezúttal is mindenki megtalálja a számára legjobban várt, esetleg legutósebb kiegészítést.



TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

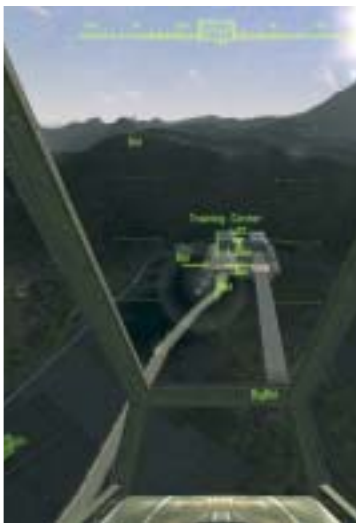
Most pedig lássunk egy kis összefoglalót a DVD-n található néhány érdekességből!

Játéktérlem: 55 csalás/trainer 39 játékhoz, 86 screenshot 10 játékról, 20 háttérkép 10 játékról
Rovataink: Battlefield 1942, Elasto Mania, FIFA, C&C: Generals, Grand Theft Auto 3, Heroes of Might and Magic, Hungarian Sim World, HTML programozás, Humor, Játékbonosítások, Ti küldtétek!, Örültek u(T)caja

Extra: 6 játékhiba, 21 vicces Windows-kép, 3 átalatok küldött érdekesség

Mélyvíz (programok száma kategóriánként): Driver (7 db), Audio (4 db), CD-író (1 db), Egyéb (11 db), File Manager (2 db), Grafika (4 db), Internet (10 db), Lejátszó (4 db), Tömörítő (2 db), Videó (2 db), Víruskereső frissítés (4 db). Ezek között található 27 korlátozott ideig használható, valamint 13 ingyenes program (a drivereket és a vírusadatbázisokat nem számolva).

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



A FELHŐK FÖLÖTT MINDIG SÜT A NAP...

ECHELON

■ KATEGÓRIA: repkedős – lövöldözős ■ KÖRNYEZET: sci-fi ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Réges-rég egy messzi galaxisban... Bizony, bizony: régen volt már, hogy az X-Wingekkel vagy Tie-Fighterekkel nyuvaszthattuk a birodalmiakat és a lázadókat. Ráadásul ez az állapot most sem fog megváltozni ☺. Vigasztalásul egy stílusában hasonló, de egy kicsit könnyedebb, repülés-lövöldözős játékkal igyekszünk felvidítani benneteket.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Buka Entertainment
■ KIADÓ
GameStar
■ WEBOLDAL
www.buka.com

Az orosz fejlesztők alkotása, az Echelon már szerepelt lapunk hasábjain mintegy másfél évvel ezelőtt, úgyhogy meglehetősen friss programot vehettek a kezetekbe. Ugyan nem kapta meg a legmagasabb értéket, de aki azt hiszi, hogy valami huszadrangú szutyokról van szó, az alaposan téved. A grafika kifejezetten szép: az ég gyönyörű, a nap látványos lens-flare effektusokat lövell felénk, és a víz is egész pofás lett. (Na persze a Morrowind-színvonalat nem éri el, de ne

Sector) A 2100-as évek a Csillagok háborúja jegyében teltek, vagyis egy csomó állam el akart szakadni a birodalomtól, amit az uralkodó rossz néven vett, és ezért porig rombolt néhány bolygót. (Halálcsillagról nem szól a fáma.) A harcok következtében a lakható bolygók száma 5%-ra csökkent, és a birodalom is felbomlott, de végül beköszöntött a béke. A nyugalmat kihasználva, újabb kolonizációk kezdődtek, és 2300-ban már ismét virágzásnak indult az emberek univerzuma, ekkor már „Szabad Plané-

pusztultunk a harcokban, mi is ellátogathattunk a szerelőkhöz, és egyúttal a lőszerkészletünket is feltölthetjük.

PARANCSNOKI IRGUM-BURGUM

A fegyverek nem valami változatosak, és nem sok különbséget mutatnak a 20. századi technológiához képest. Van néhány plazmaszmótyílvőnök, illetve irányított és nem irányított rakétánk. Harcijárműveink sem különböznek sokban a jelenlegi légi járművektől – mozgásuk leginkább egy helikopter és egy vadászgép kombinációjához hasonlít. A szimulátorrajongók biztosan elszörnyülködnek, de a többieknek jó hír, hogy nem kell a le- és felszállással szöszmötölnünk: elég, ha engedélyt kérünk a műveletre és az autópilóta megoldja helyettünk a feladatot. A küldetések körítése kellemes: időnként látványos filmekben gyönyörködhetünk, de ha éppen nincs moziidélután, akkor is tisztességes eligazításban és értékelésben lesz részünk. Külön öröm, hogy parancsnokaink hozzászólásai időnként széles mosolyt csalnak arcunkra. Mikor például a küldetés végén felesletlenül igencsak paprikásan hozza oktatónk és a pilótánk tudomására, hogy egy idióta a lelövésre kijelölt műcélpont helyett a zászlóalj szemeteskonténerét szállította a helyszínre, és így sikeres akciónk után órákon át krumplihejék és salátalevelek potyogtak az égből, nem lehet kuncogás nélkül elmenni a szituáció mellett. Mindent összevetve, az Echelon egy tisztességesen megírt repkedős-lövöldözős stuff, ami talán nem köt hetekre a monitor elé, de két összetettebb játék között kellemes kikacsolódást fog nyújtani.

Uhu

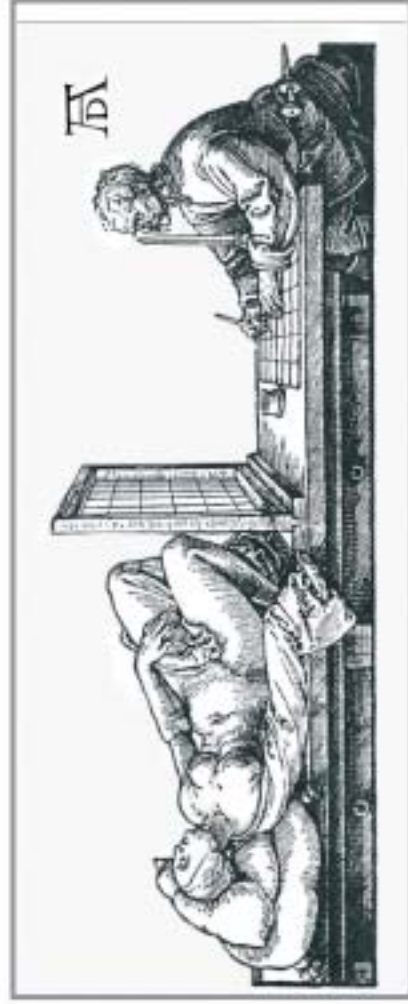
„A 2100-as évek a 'Csillagok háborúja' jegyében teltek.”

legyünk telhetetlenek!) Az éjszakai repülés is hangulatosra sikerült, különösen, ha hébe-hóba egy-két ellenfelünk vakító felrobbanásában is gyönyörködhetünk ☺. Gépünk kidolgozása is részletes – még a benne ülő személyzetet is tisztán kivehetjük. Az épületek persze nem állnak több millió poligonból, és a táj sem mondható túldíszítettnek, de mivel elsősorban úgyis a levegőben fogunk tartózkodni, ezek a tények nem fogják elvenni kedvünket a harctól.

MEGSAVANYODOTT TEJÚTRENDSEZER

Harcban pedig lesz részünk bőven, hiszen különben mi a fenének képeznének ki minket vadászpilótának? A történetből sok minden kiderül: már a kezdéskor egy hosszú filmet mutatnak ne nekünk arról, hogy mi történt az elmúlt röpké pár száz évben. (Boe ezt a filmet legalább ötször megnéztem, mi pedig sűrűn bólogattunk és hűháztunk, aztán visszaültünk dolgozni ☺... – Bad

ták Szövetsége” néven. Két évtizeddel később egy ismeretlen, humanoid faj tűnt fel, amely békésnek mutatkozott, de rövid időn belül váratlan és meglepetésszerű támadást indított az ember által lakott bolygók ellen. Itt lépünk be a képbe, mint kezdő újonc, akinek természetesen alapból nem az univerzum megmentése a feladata, de ami késik, nem múlik ☺. Jó hír, hogy nem egymagunkban szállunk szembe a sok-sok életünkre törő gonoszszággal, hanem wingmanjeink segítségét is igénybe vehetjük. Társaink viszonylag értelmesek, bár időnként tudnak egy-két meglepő dolgot produkálni, de azért alapvetően jó szolgálatot tesznek. Ráadásul a „zúzzatok széjjel!” és a „védjetek meg, mert félek a sötétben!” parancsok mellett utasítást adhatunk formációban való repülésre, egy kijelölt egység védelmére vagy leamortizálódott gépek megjavítására is. (Már ha van a közelben egy leszállópálya és hangár.) Ha nagyon le-



A perspektíva törvény évszázadokig a művészek titka volt. Később megjelent a számítógép és mindenki számára elérhetővé vált. Vagy mégsem? Ezt és sok más titkot is felfedünk neked.

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves Kollégák!

Pár szó a Másik Oldal különszámából: Először is szeretnék elnézést kérni Fixtől, ugyanis a múlt havi GameStar 2003-as Nagy Leleplezésben őt kifelejtettem a felsorolásból. Tehát akkor: a multi hírek szerzője nem más, mint: (tadaaam) a Nagy Fix! Köszönöm.

Szeretnék még köszönetet mondani Szilinek, aki a leadás embert próbáló hétvégén segített be egy-két parti Doom coop-pal. Köszí, köszí!

Ja tényleg, van még ez a rovat is, vagy mi... Szal:

Előző számunkban a hírekben már írtunk a Brainfactor nevű hazai fejlesztőcsapat legújabb üdvöskéjéről, de most részletesebben is kikérdeztük a srácokat a témáról.

Az 576 Teamnek köszönhetően sikerült hozzájutnunk a szintén múlt számban beharangozott Knightshifthez, így Magyarországon először nálunk olvashattok erről a király kis gammáról béta-tesztet.

Előreláthatólag a májusi hónap egyik legnagyobb mozi durranása lesz a Matrix 2. része. Mivel a játék nem kis mértékben kötődik hozzá, ezért egy hatoldalas összefoglalót rittyentettünk a dologról. Itt természetesen nem csak a proggira térünk ki, hanem az az áldott jó Bad Sector lelkes bűvárként a Matrix-életézés legmélyebb bugyraiba is alámerült, csak azért, hogy Nektek a felszínre hozzon egy-két igazi, százszázalékos gyöngyszemet.

Egyébként meg:

Emberék! ITT A TAVASZ!

ender



Támadnak a Terranok

Királyság volt a Ground Control, ehhez kétség nem fér. Ha valaki nem ismerné: ez az NDA Productions real-time stratégiai játéka, amelyben a Northern Star Alliance harcol a gonosz Terran Empire ellen. (És a Blizzard még mindig nem perel! Nagy szó ez, kéremszépen!) Grafikai téren nagyot újítanak a második részben, illetve egy olyan újszerű multiplayer módot találtak ki, amelyben, stratégiai játékban eddig még soha nem látott módon, játék közben is be tudunk szállni. Kíváncsian várjuk!



Tényleg szép a Panzers

Remélem, nem kell senkinek bemutatni a Panzerst, a magyar Stromregion istencsászár sikervárományosát. Azért került most be a hírekbe, mert a.) bemutattak róla néhány új képet b.) olyanom volt.

ÜZLETI HÍREK

Nagy reményeket fűz a Konami a Casino Inc.-hez.

A Konami első durranása lesz PC-n a Casino Inc. A cég eddig inkább csak játékkonzolokra fejlesztett, de még csak nem is ez volt a fő üzletága, hanem a játéktermi gépek forgalmazása, illetve a hozzájuk köthető játékok kiadása. Ez az

aranytojást tojó tyúk hatalmas, de a PC-s világban nem annyira ismert céggé hízta a Konamit. Az említett program csak PC-re jön ki (mondjuk durva is lenne egy gazdasági szimulátor egy játékkeremben), és a cég ennek sikerétől teszi függővé, hogy tartós szereplő lesz-e ebben az iparágban. (Úgyhogy vegyetek majd jó sokat a játékból.)

Az EA a konzolpiacon is beleerősít

A világ legnagyobb játékszoftver-fejlesztő cége az amerikai székhelyű Electronic Arts. Eddigi legjelentősebb bevételét a PC-s piacon szerezte, de szeretne több lábón állni, és – mintegy fordított pályán a Konamival – betörni szándékozik a konzolpiacra. Azonban nem kispályázik, nem száll be a jelenlegi harcba, hanem fejlesztési megállapodást köt a három legnagyobb gyártóval (Sony,



18 Knightshift
Fehér lovak ló nélkül



26 Syberia 2
Még mindig kibe hideg van



34 Enter the Matrix
Válaszd a pin... szulát

Megbosszulja magát a popkultúrabeli tájékozatlanság

Gondolom, mindenkinek ismerős a Massive Attack nevű pop-dance formáció. Na most van egy fejlesztőcsapat, a WarGaming.net (aki ezt a nevet kitalálta...), még soha nem hallott róluk, ezért így neveztek el készülő stratégiai játékát. Az-

tán szólt az ügyvédjük, hogy ez így nem lesz jó, és ezért átkeresztelték gyorsan a címet Massive Assaultra. Szóval ez fog megjelenni, valamikor még idén. Körökre osztott, háromdé, van benne multi.



Ez egy polip...

Nem először készül olyan játék, amelyek az egész emberiség szépen ívelő történetét dolgozza fel az első kőbaltától a Földet totálisan tönkretévő termionukleáris világháborúig. Az Empires: Dawn of the Modern World is egy ilyen cucc lesz. Furcsa, de igaz, hogy most kivételesen nem a Microsoft, hanem az Activision ad ki ilyen jellegű cuccot. Egyébként RTS a drága, érdekes, izgalmas, 6533384-féle egységgel. Akit jobban érdekel a téma, az nézze meg az Empire Earth-t, na tök olyan.



Microsoft, Nintendo) a következő generációs, előreláthatóan 2005/6-ban megjelenő gépekre.

Továbbra is rosszul teljesít a Sims Online
Nem volt képes feltámadni haló poraiból a Sims sorozat legújabb titkos reménysege. Továbbra is minimális eladásokkal „büszkélkedhet” világszerte. A kiadó ugyan azt nyilatkozta, hogy az előzetes várakozások sem

Gibson forog a sírjában

Nem, nem, nem! Nem akarom elhinni, hogy valakinek van bőr a képén, és megint ki mer jönni egy olyan „sci-fi” akciójátékkal, amelyben: „2080-ban járunk. A Földet a megakorporációk uralják, de közülük is kiemelkedik az Illuminati, amelyik az egész bolygón át akarja venni az uralmat...” Na jóvan. Unreal Warfare techdemónak jó lesz... Ha valakit érdekel: megjelenés: 2003 ősze, a címe: Black 9.



A sikersorozat folytatódik!

Hamarosan a boltokba kerül az Interstellar Trader 2. A nagy sikerű első rész után (soha nem hallottam róla...) biztosan ez is hozza a megszokott, pörgős játékmenetet, a kiváló grafikát stb. Az űrben kell majd kereskednünk, onnan kell kivonni a zoksigént, és azt eladni máshol. Kírályság.



voltak túl nagyok a játékkal kapcsolatban, de mi emlékszünk a megjelenés előtti fogadkozásokra, hogy a program minden csúcst meg fog dönteni...

Tesztelőket keres a Digital Reality
A budapesti székhelyű Digital Reality vezető teszter munkakörbe keres arra alkalmas jelentkezőket. Eddigi játékaik ezek szerint már előrehaladott állapotban van-

nak, hiszen ha egy program már tesztelési fázisban van, az csak jót jelent. Akit esetleg érdekel a dolog, az nyugodtan jelentkezzen a [testers@digitalreality.hu](mailto: testers@digitalreality.hu) címen.

Bezár a Motor City Online
Egy nagyon érdekes színfolt szűnik meg az internetes játékok terén, ugyanis bezár a Motor City Online. Szerencsére csak idén

„Hideg is van, sötét is van...”

Atomkirály cucc a Morrowind Tribunal, gondolom, ebben teljes az egyetértés a parlamenti patkó mindegyik oldalán. Na most kiadnak hozzá ízibe egy kiegészítőt, amelynek Bloodmoon lesz a címe. Ebben Solstheim szigetére vet minket a sors, ahol baromi hideg van, meg elszaporodtak a vérfarkasok. Kicsit olyan „The Thing a középkorban” jellegű a dolog, de elég hangulatosnak tűnik, különösen, mert vérfarkassal is lehetünk. Egyébként imádom a hideg télben játszódó fantasyket, úgyhogy le is stípi-stopizom Bad Sectornál a cuccot...



Világszenzáció!

Kérem szépen, megtörtént az, ami még soha nem fordult elő a játékfejlesztés világában: az egyik fejlesztő ötletet lopott a másiktól. Helyszíni tudósítók jelentése alapján az Entente – World War I Battle Fields kivitelezésében kísértetiesen hasonlít a Cossacksra, sőt egyes vélemények szerint még a játékmotort is felfedezhetők bizonyos egyezések. Az évszázad botránya! Minderről saját szemükkel is meggyőződhetnek 2003 őszén.



Amerikai Elite

Kamionszimulátort ad ki az Empire Interactive, Big Mutha Truckers néven. A program a Redneck Rampage-ből megismert amerikai középnyugati idilli világát festi elénk, ahol Szalacsi Sándor egy normális, hétköznapi embernek számítana... Különböző feladatokat kell majd végrehajtanunk járgányunkkal, úgymint: szállítás, csomagvitel, transzportálás, illetve árulogisztika.



augusztus 28-tól, de akkor is kár érte, mert kevés hasonló kezdeményezés volt a neten, szinte felüdülés volt a sok MMORPG és FPS között egy kis autókázás. Az már csak külön érdekesség, hogy az addig le nem futó előfizetéseket Sims Online- vagy Ultima Online-előfizetésekre cserélik be. Ez azért furcsa, hiszen az említett játékoknak nem sok közül van az autóversenyhez...

A Postal2 kiadót váltott
Úgy látszik, a várható üzleti kockázat a nyers tartalom miatt egyre nagyobb a Postal új részével kapcsolatban. Az eddigi kiadó ugyanis lemondott a játék európai forgalmazásáról, azonban nem kell kétségbe esnünk: a nem túl ismert Whiptail Entertainment vállalja be a forgalmazást. Az öreg kontinens azért is különösen kockázatos a biztos sikert jelentő Egyesült Államok-

kal szemben, mert a legnagyobb szeletet nálunk Németország jelenti, ahol hagyományosan nagyon szigorú erkölcsi elbírálás alá esnek a programok. Így egy esetleges németországi bukta az egész európai forgalmazást veszteséggé teszi.

Engine-licenclés

A Tilted Mill Entertainment licenclszereződött a Stainless Steel Studioval, mely

Minden havi Simsünket...

add meg nekünk ma. És tényleg. Már vannak screenshotok is a következő Sims kiegészítőből, amelynek a címe Superstar lesz. A megszokott napi elfoglaltságaink helyett ebben a részben olyan feladataink lesznek, mint kirókázni egy luxusjacht korlátján, totál bewhisky-zve televíziókat kidobálni a szálloda harmincadik emeletéről stb. Hogy klasszikusokat idézzek: vovság!



Screenshot

Tolják már egy ideje a russobites arcok ezt a Golden Landet, na most csepegtettek belőle egy-két screenshotot, és azt hitték, majd mindenki hanyatt vágja magát a nagy kegytől. Hohó, öcsisajt, ehhez előbb kell felkelnetek!

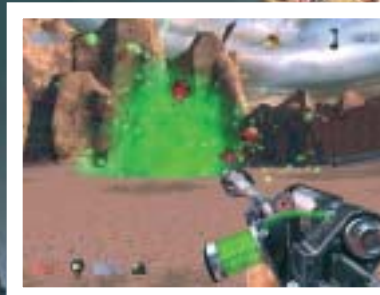
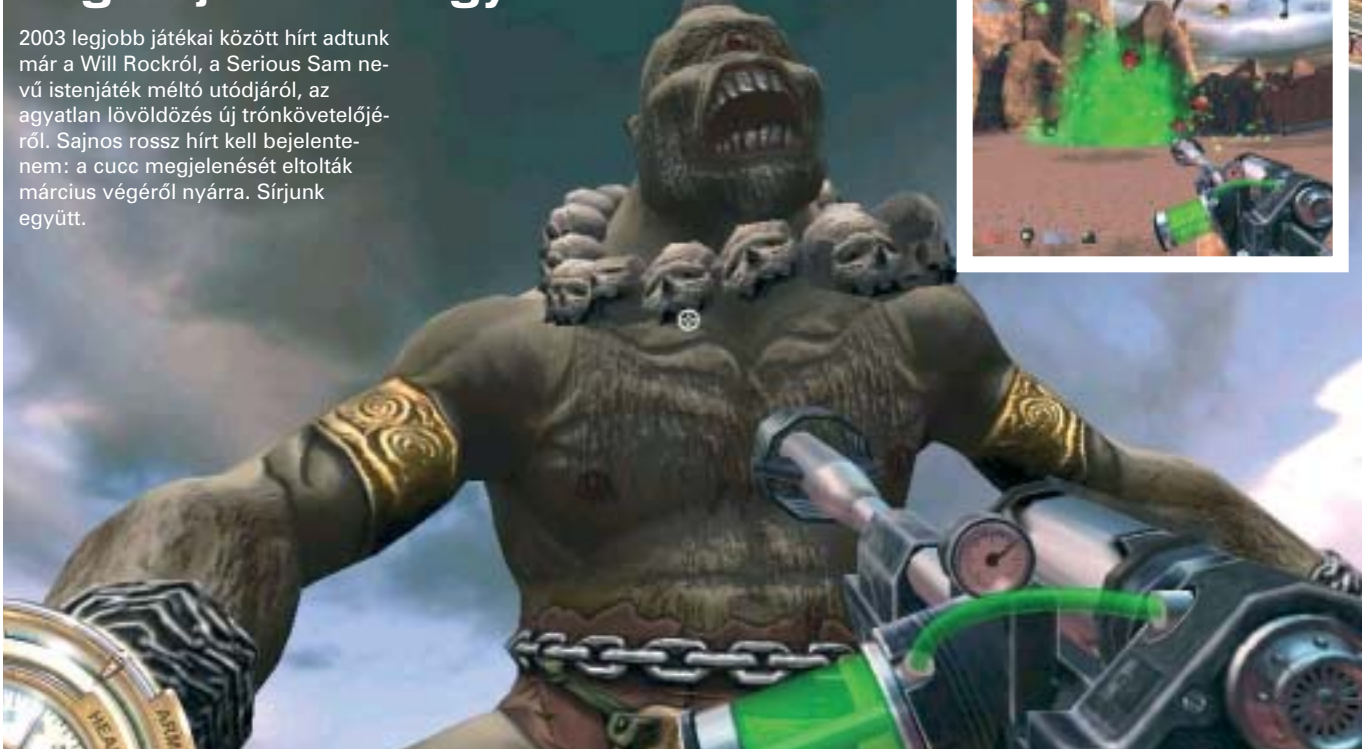
Young Man's Christian Association

Nagyon gyanús nekem ez a 3D People nevű fejlesztőcsapat. Nem ők éneklék azt, hogy: vááájemsziééééj?" Na mindegy, a lényeg, hogy szerepjátékot fejlesztenek, a címe Cult lesz, 3D izometrikus, 2003-ban kijön. Itt van pár shot, hogy lehessen tudni, miről van szó.



Fog Kő, de csak egy fél évvel később

2003 legjobb játékaik között hírt adtunk már a Will Rockról, a Serious Sam nevű istenjáték méltó utódjáról, az agyatlan lövöldözés új trónkövetelőjéről. Sajnos rossz hírt kell bejelentem: a cucc megjelenését eltolták március végéről nyárra. Sírjunk együtt.



szerint az Empire Earth-motort fogják felhasználni következő játékaikban. A megállapodás egyetlen hátulütője az, hogy ez a motor már fénykorában sem tartozott a legjobbak közé, most elkezdni vele egy fejlesztést szinte a biztos bukást garantálja.

576 a játékfejlesztésben

A Comgame Kft. beszállt a játékfejlesztő iparba, méghozzá a Digital Reality oldalán.

A magyar cégek közösen gondozzák játékaikat, a fejlesztést a DR végzi. Egyelőre két új szoftvert jelentettek be. Az egyik a Fáraó átka című gyűjtögetős platformjáték, a másik pedig az 576 lóerő. A terjesztést a Comgame Kft. végzi, így a Kbyte-shopokban mindenféleképpen hozzá lehet jutni a dolgokhoz, de persze máshol is terjeszteni fogják őket.

Hitman 3-film?

A nagyszerű FPS olyan hatalmas rajongótáborra tett szert, hogy előreláthatólag mozifilm is lesz belőle. A bemutatót 2004 tavaszára tervezik, amikor várhatóan a harmadik rész is elkészül, így közös médiakampánnyal mindkét termék óriási siker lehet.

Személyi változások a játékiparban

A világ leginkább öntörvényű számítástech-

Lapzárta előtt érkezett! (2000 évvel...)

Érdekes vállalkozásba fogott a 3DO. Készül ugye ez a Four Horsemen of the Apocalypse nevű gáma, és a hivatalos website-jukon havonta egy-egy újabb lovaszt mutattak be az értő közönségnek. Na most ebben az a ravasz, hogy ugye sok újdonság nem érhetette az embereket, mivel a négy lovaszt már bemutatták kb. 2000 évvel ezelőtt, egy Biblia nevű könyvben, biztos sokaknak rémlik a dolog. Sebaj, azért az artworkök jók, skubizzátok őket figyelemmel!



Már megint szegény németek

Tök jó, hogy ha egyszer kijön valamilyen sikerprogram, akkor a konkurens gyártók belekezdenek hasonló játékok fejlesztésébe, gondolván, azok is sikeresek lesznek. Csakhogy, a fejlesztési idő hossza miatt, ezek a progik akkor jelennek meg, amikor a divathullám már rég lecsengett, és a kutya sem emlékszik elődökre. Így járt a Replay Studios is, akik valamikor idén készülnek el majd a második világháborús FPS-ükkel. A címe Sabotage 1943 lesz. (Húha!)

Rage against the machine

Minden magyar kisnyugdijasnak sokat mond az Ultima I név (anno még a ház nagyságú Eniacon futott, 1947-ben). Pár csávó neki is látott, hogy méltó felújítást készítsen róla (tudjátok, mint Dopeman a „Szeretlek is meg nem is”-ből), de aztán az illetékes arcok odaszóltak, hogy a jogok természetesen nem eladók. A fejlesztőket ez nem törte le, nevet változtattak, és Era néven tolják a cucot tovább.



nikai magazinja, az EDGE kisebb átalakulás előtt áll. Mark Walbankot associate editor-nak nevezték ki, és ezentúl a review részéért felel majd, felváltva az eddigi szerkesztőt, Ste Curran. Curran ezentúl az EDGE londoni kiküldött tudósítója lesz. Hétéves folyamatos munka után Sam Forrest otthagyja az SCI kiadó PR-részlegének vezetői székét. Hasonló változás zajlik le a Bamnál is, aminek eredményeképpen

a korábbi európai PR-alesztály vezetője, Cat Channon hagyja ott a céget. Az Infogrames háza táján is elég nagy mozgás van manapság. Például Lee Kriton kommunikációs igazgató lesz az európai részlegnél, és a továbbiakban vezető szerepet fog játszani a PS2-divíziónál is. Sonia O'Keeffe szintén a PR-osztály új alkalmazottja, de az ő feladata lesz a sajtó kapcsolattartás.

Semi-Flight Simulator

Azt hiszem, egy dologban megegyezhetünk: ha valamiben profi a Microsoft, azok a repülőszimulátorok (egyéb termékeiket most hagyjuk). Mivel idén lesz száz éve, hogy a Wright testvérek először repültek a világ első gépével, ezért a jeles alkalomból a Flight Simulator egy újabb változatát készítik el. Ebben nemcsak jelenkori, hanem ősrégi masinákkal is repkedhetünk. Idén júliusban.



Egyébként mindketten a továbbiakban Matt Broughton, a nemzetközi kommunikációs igazgató felügyelete alá fognak tartozni. A mérvadó nemzetközi szaklap, az MCV eddigi szerkesztő munkatársa, Lisa Byron a továbbiakban a ToyNews című, kicsiknek tervezett játékokkal foglalkozó magazin szerkesztője is lesz.

Újabb világszenzáció!

E havi eladási toplistánk biztos mindenki figyelmét meg fogja ragadni, ugyanis: (...időhúzás...) nem – ismétlem, nem – Sims játék lett az első! Mondjuk azt nem értem, hogyan lehetséges, hogy pont a Generals taszajtotta le a bérlőket, de ez már egy teljesen más történet.

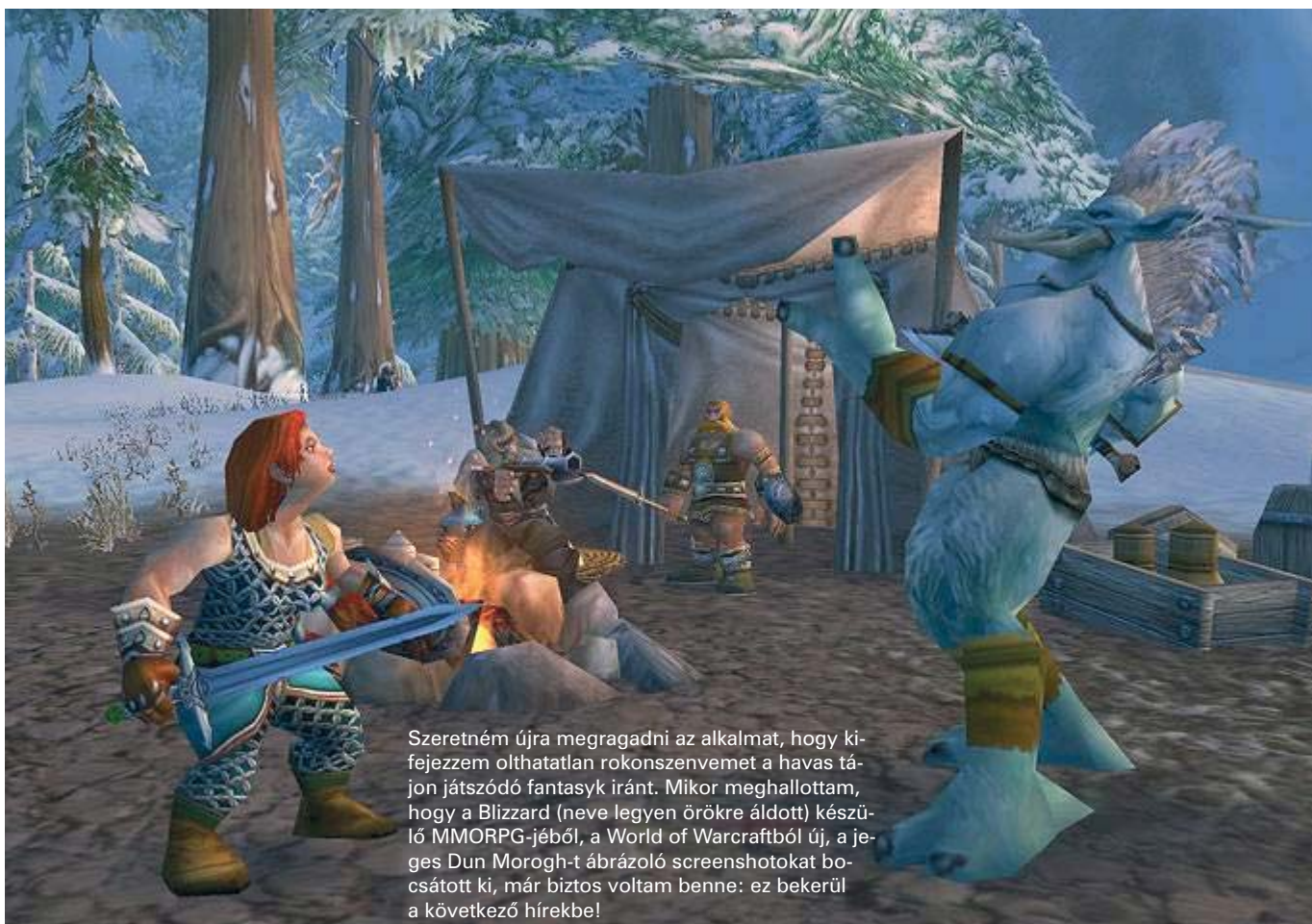
1. C&C: Generals – Electronic Arts
2. Battlefield 1942: Road To Rome – Electronic Arts
3. Unreal II: The Awakening – Infogrames Entertainment
4. Sim City 4 – Electronic Arts
5. The Sims Deluxe – Electronic Arts
6. The Sims: Unleashed – Electronic Arts
7. MS Zoo Tycoon – Microsoft
8. Battlefield 1942 – Electronic Arts
9. Medal Of Honor: AA Spearhead – Electronic Arts
10. NASCAR Racing 2003 Season – Vivendi



Várható megjelenések

Természetesen a közeljövő természetét nyáztuk át, ezért minden értelemszerűen 2003-ra vonatkozik. És természetesen az adatok csak tájékoztató jellegűek, azokon a kiadók bármikor változtathatnak...

Black Hawk Down	Novalogic	március 28.
Colin Mcrae Rally	Codemasters	tavaszi
CS: Condition Zero	Gearbox	nyár
Devastation:	Digitalo	április
Deus Ex 2	Ion Storm	ősz
Doom 3	id software	ősz
Far Cry:	Crytek	nyár
Ghost Master	Empire	április
GTA Vice City	Rockstar	tavaszi
Halo	Gearbox	június
Hidden and Dangerous 2	Illusion	ősz
Homeworld 2	Relic	ősz
Maddrax	Soft	ősz
Rise of Nations	Microsoft	április 11.
Rome Total War	Creative	nyár
Sabotage	Powderw	nyár
Spellforce	JooWood	június
Star Trek Elite Force	Ritual	május
Tron 2.0	Monolith	március vége
Tropico 2	Frog City	április
Warcraft III: Frozen Throne	Blizzard	nyár
Yager	Yager	ősz



Szeretném újra megragadni az alkalmat, hogy kifejezzem olthatatlan rokonszenvemet a havas tájon játszódó fantasy iránt. Mikor meghallottam, hogy a Blizzard (neve legyen örökre áldott) készülő MMORPG-jéből, a World of Warcraftból új, a jéges Dun Morogh-t ábrázoló screenshotokat bocsátott ki, már biztos voltam benne: ez bekerül a következő hírekbe!

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

Késik a SWAT 4

Sajnos eltolták a SWAT 4: Urban Justice megjelenését. Esetünkben ráadásul nem is egy szokványos „még fél évet dolgozunk rajta” megoldással állunk szemben. A játékot nem fogják bemutatni az idei E3-on, sőt a megjelenés is legjobb esetben „2004 va-

lamikor”. Ez azért elég szomorú, nagyon remélem, hogy nem fogják végleg törölni a programot, és a grafika is fogja majd hozni a jövőre elvárható szintet.

Gothic 2-kiegészítés

Ugyan az angol nyelvű verzió csak nemrég

jelent meg, de a Gothic 2 német készítői már a kiegészítő lemezt hegesztik. Ráadásul elég hamar összedobják a cuccot, ugyanis a várható megjelenését idén tavaszra tervezik. Sajnos sok konkrétumot még nem voltak hajlandók elmondani a játékról, de az alapjátékot nézve bizonyosan király lesz.

Unreal Badlands

Fejlesztői elérkezettnek látták az időt, hogy mindenki számára elérhetővé tegyék Badlands című modjuk első publikus verzióját, amely a vadnyugat világába kalauzol el bennünket. Ez még a régi UT-motor alá készült, de már dolgoznak az UT2003-as átíraton. Igaz, a grafika tekintetében nem sikerült korszakalkotót produkálniuk,

a hangulat mégis nagyszerű! A pörgős játékmenet forgatagában golyók mellett mókás beszólások repkednek a játékosok között, lőtt sebre csak whiskyt és tequilát igyunk, az életednél pedig nincs értékele-
nebb, hiszen szerencsére itt nem csak egy van belőle ☺.

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



UnWheel

Minek költenénk nehezen megkeresett forintjainkat autós játékokra, mikor kedvenc FPS-ünkben akár a vezetés élménye iránti igényeinket is kielégíthetjük? Legalábbis ezt ígérnek nekünk az UnWheel mod alkotói. Terveik szerint a hangsúly a furikázás szórakoztatóvá tételén lesz, néhány egyszerű játékmóddal kombinálva, vagy akár csak a pályák szabad bebarangolása közben. Tehát komoly szimulátorra ne számítsatok, de akit ez nem riaszt el, és szereti a dögös kocsikat, az amint teheti, csapjon le rá!

<http://www.unrealza.co.za/shrimp/mods/unwheel/>



Greed

„Kapzsínak érzed magad? Remélem, mert ebben a modban csak a gazdag győzhet!” Ezzel a bevezetéssel indít a honlapja annak a játéknak, amely tulajdonképpen nem más, mint az UT-n már ismert HeadHunters UT2003 alá készített konverziója – jelen esetben koponyák helyett érmekkel. A szabályok egyszerűek: ha valakit lelősz, az hátrahagy egy érmét. Ezeket az érméket össze kell gyűjteni, és eljuttatni a pálya megadott helyére. Minél többet viszünk be egyszerre, annál nagyobb szorzóval kapunk pontot. A progi mindegyik játékmód pályáival együttműködik, úgyhogy terepekben nem lesz hiány.

<http://24.76.238.140/mysteria/Greed/>



Maximum Velocity Paintball

A Maximum Velocity Paintball c. UT2003-modot fejlesztő csapat eltökélt célja, hogy végre egy olyan paintball-szimulációt adjanak ki a kezükből, amely saját elvárásainak is tökéletesen megfelel. A valóságosság mellett igyekeznek minél többféle játékmódot és stílust zsúfolni a programba. A fejlesztők maguk is aktív paintball-játékosok, többüknek pedig már az ilyen jellegű modok készítésében is van tapasztalata; pályakészítőik ezt megelőzően a Digital Paintball és a Rapid Fire Paintball half-life-os modokon dolgoztak. Ezzel az előélettel, reméljük, tényleg minőségi munkát visz a csapat véghez, és a tavaszra tervezett megjelenés alkalmával ezt magunk is szemrevételezhetjük.

<http://www.mvpb.tk/>



Nali Bricks

Ez az alig pár megás átalakítás kedves régi emlékeket idézhet fel bennünk, ugyanis egy igen ősi játéktípus kel életre általa UT2003 alatt, mégpedig a falbontó! A motor lehetőségeinek hála most már teljesen 3D-s grafika mellett üthetőgetjük a téglákat. 20 felvehető extra, 7 különböző pálya és rengeteg speciális effekt hivatott színesíteni a játékot. Egyébként minden a klaszszikus szabályrendszer szerint működik, azaz a feladatunk a helyszínek kipucolása. Amire érdemes figyelni: nem árt lehetőleg sietősre fogni a dolgot, mert a golyó idővel egyre gyorsul.

http://www.cheese83.freemove.co.uk/unreal/nali_bricks.htm



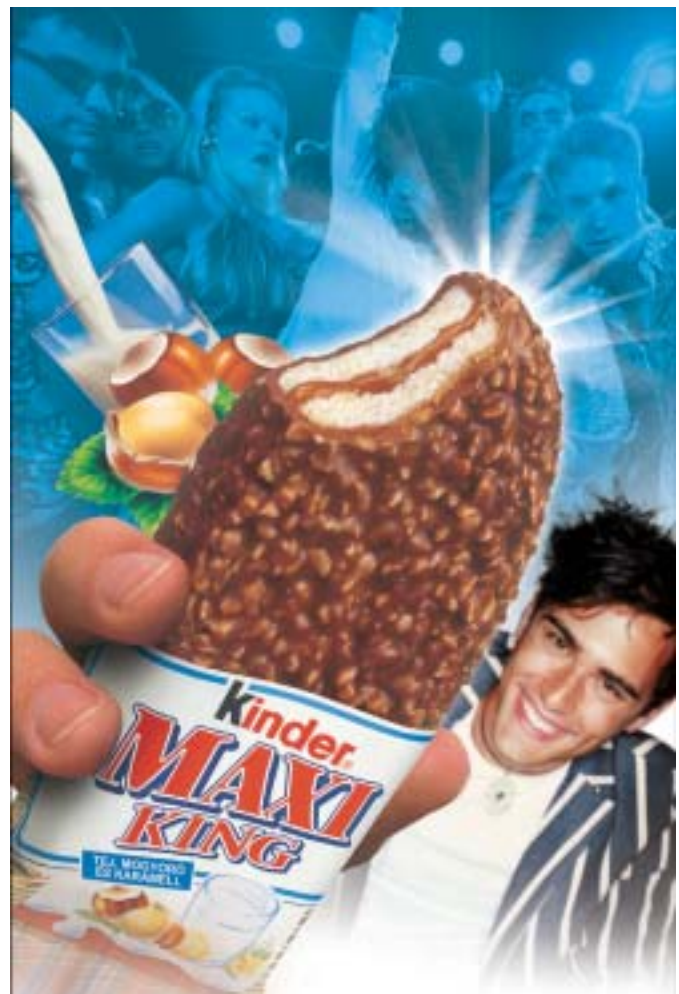
Magyarítások

Két újabb gyöngyszem teljesen honosított változata jelenik meg a közeljövőben. Az egyik a Runaway: Road Adventure, amely már újságunk megjelenésével egy időben kapható lesz, és egy nagyon frankó kalandjáték, méghozzá francia mesterek tollából. A másik pedig a Knights and Merchants 2 című stratégia, amelynek első része korábban már komoly sikereket ért el. Ez utóbbi játék megjelenése ideje idén tavasszal várható.



Lokalizáló csapat alakult

Alakult egy magyarító csapat, amelynek fő célja, hogy a játékokat lefordítsa magyarra. Jelenleg sok új projektjük van: Medieval: Total War, Silent Hill 2, Unreal 2: The Awakening, Hitman 2: SA, Splinter Cell, American Conquest, Age of Mythology... és még egy jó pár játék. Jelentkezni is lehet a csapatba – ezt megteheted a gamehunter.uw.hu címen! Magyarításaink megtalálhatóak lesznek a GS CD/DVD mellékletén!



Kóstold meg, ha jót akarsz!

Hajts rá egy hűvös és krémes Maxi Kingre!

Micsoda ízkavalkád a lágy karamellel és friss tejszínnel töltött ostya, mogyoró darabkákkal megszórta tejszoki palástban!

Kinder
MAXI
KING

hmmm..., MAXImális



LOVAGKÓR KNIGHTSHIFT

Örület! Az installációs képernyőn feltűnő csontvázharcos ábrázatának túlvilági kifejezéstelensége fogva tart! Nem az első, sőt aligha az utolsó alkalom ez, hogy a létrehozói által RPG-RTS-nek tartott játékot keltet a piac – a Knightshift azonban végre komolyan veszi, mi több: remekül kamatoztatja műfaji elegyítettségét. Felvetődik a kérdés: de tényleg?

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Reality Pump Studios

■ **KIADÓ**
Zuxxes
Entertainment

■ **WEBOLDAL**
www.knightshift.com

■ **MEGJELENÉS**
2003 második
negyedéve

Játékra éhes játékos számára immár nem könnyű, sőt egyenesen kockázatos feladat kerettörténeteket szőni. Napjaink programjainak történeti támogatottsága sajnos roppant ritkán képes a „popkornmozi-színvonal” egyértelmű nyalábolására, mint ahogy az elegánsan nyitó *Silent Hill 2* is kulcske-reszgélésbe, logikát, józan észet hírből sem ismerő rébuszok kényszerű megoldásába fullad. zZzZ. A Knightshift végre a job-bára esetlen történeti eredetieskedés teljes mellőzésével veszi könnyen emészthetőre a figurát, sőt a lehető legbanálisabban indít: atyád király, te herceg vagy, a birodalmat elfoglalják, foglal vissza – Mirko herceg, valamint az alapszitu szélsőséges mivolta végett már 101%-os identitástudattal felvérteztvén ugorhatunk fejest egy kedves, epikus mesébe, amely egyúttal folyó évünk

egyik legizgalmasabb játéktapasztalását is szavatolni látszik. Lessük együtt!

MIRKÓZÁSAINK

Mirko herceg históriáját három hadjáraton keresztül göngyölítheti fel a szoló játékos, s teheti ezt egy fantasy elemekkel, humorral, illetve rendkívüli részletgazdagsággal megszórt s támogatott középkori éra hívogató kebelén. Pár adalék előljáróban a Knightshift „véres” komolyságát illetően: a Mother in Law, azaz Anyós típusjelű egység. A monumentális keblekkel, illetve térsztyagúróval felfegyverkezett aszso...pardon, Asszonyosság profilja szerint ellenséges épületek elfoglalásában, valamint a dolgozó nép munkatempójának hatatos gyorsításában jeleskedik. Tehenek: mint látni fogjuk, a tehén központi szerepet élvez a Knightshift birodalmában, létezését s jelentőségét így anyagcsere útján is egy-

értelművé teszi. A kupacok felett idővel összegyűlő légsereglet már csak a poén multidimenzionális – köszönöm, köszönöm – voltát sugallják. A Knightshift rendkívül szép játék – köszönhető ez első sorban a modellek, valamint a textúrák részletességének. A tárgyunkhoz nyomokban hasonló játékok rendszerint egyetlen textúrakészlettel áldják/büntetik csupán a modelleket, ám a felső fokozatú zoom tükreben itt már újabb, sejtethetően jóval részletesebb bitmápek örvendeztetik kocsányainkat. Örvendeztetik, valóban – mintegy önszántamból merészkedvén a verbális maszturbáció nyákos talajára, józan ítélőképességem teljes tudatában jelentem ki: felső fokozatú zoom tükreben mesekönyv elevenedik meg előttünk, melynek történe-seiért mi lehetünk felelősek, huhúú! A játék éltetéséért az Earth III kódjelű grafikus motor felel, melynek korábbi változatait már

a fejlesztőcsapat ezt megelőző munkáiban – lásd Earth 2150-mondakör – is megta-
pasztalhattunk. Az Earth széria által képviselt vizuális alapszínvonal sosem tartozott a „maradék mezőnybe” – s noha a motor erőforrásai ezúttal merőben más milliót kel-
tenek életre, a várható eredmény igen szép. Az Earth-motorok különleges grafikus effektusai – pl. dinamikus napszakváltozás – ezúttal is tetten érhetőek, míg az élmény határfokát figyelmes, izléses vizuális adalékok fokozzák. Példa: a tűz parázslík. Újabb példa: a parázs elparázslík. Túl a játék hamarosan bemutatásra kerülő működésén, ezen rendkívül részletes, képi és szöveges humorban egyaránt gazdag világmodell hozzáférhetősége mondható a készülő szer legkomolyabb erényének – annak is mondjuk.

TEHÉNKEDÉSEINK

A Knightshift voltaképpen teljes értékű RTS-, valamint teljes értékű RPG-tapasztalás, egyben. Már amennyiben a Diablo/Dungeon Siege érzületű hack'n'slash RPG-t teljes értékű RPG-nek deklaráljuk. Az azonosulás lehetősége – ami ugyebár Minden Szerepjátékok első számú követelménye – mindenesetre

vezérségünk alatt megedződött egységeink jellemző módon küldetésről küldetésre kísérnek minket utunkon. Az RPG jelleg így nem pusztán a hack'n'slash alapokon nyugvó pályák kapcsán érhető tetten, s ez kérem: jó.

TEHÉNKEDÉSEINK, MÁSODSZOR

Jajaj, csak most látom, az előbb szó sem esett a derék tehenekről – ezennel pótoljuk a tarthatatlan lemaradást, annál is inkább, mivel a tehenekből kinyerhető tej a Knightshift kizárólagos nyersanyagforrásával jelent egyet. Az alkotók számos esetben módosították az RTS-elemek klasszikus eszköztárát, céljuk érezhetően a fokozottabb, történésekben bővelkedőbb játéktempó megalkotása volt. Mindez már a tej mint kizárólagos nyersanyag szerepeltetéséből kitűnik – az erőforrás-menedzsment voltaképpen tehénkéink sorozatgyártásában, valamint – közvetve – a populációlimit növeltetését szorgalmazó házikók felhúzásában merül ki. A fokozott tempó nem pusztán katonai egységek tömeges gyártására, ám a potenciális játéktér mielőbbi felderítésére is sarkall, és teszi ezt egy roppant elegáns ötlet révén: a térképeken hemzsegnek a hátrahagyott

magasodnak, így azok elfoglalása (illetve az ostromok visszaverése) mind ellenfelünk hadiútjainak követését, mind az adott terület feletti ellenőrzést – a tartott erődítmény felett s körzetében sejthetően nincsen Fog of War – lehetővé teszik.

KÖVETKEZTETÉSEINK

Viszonylag ritkán vetemedek túlzottan nagy szavak írott hangoztatására előzetesek kapcsán, végtére is egy dolog, ami a széllel száll, s egészen más, amit a kész verzió képeiben tehetünk meg halás nyüstölésünk hálás tárgyául. A Knightshift béta-változatának láttán azonban nem tartom kizártnak, hogy Dirk P. Hassinger Zuxxez munkatárs szavai igazolást nyernek, melyek szerint: „a Knightshift új standardet hoz létre!” Kívánom. Köszönet Fricinek a béta-tesztgépért, valamint „Lost in Space” típusjelű bénáskodásaim értő tolerálásáért is.

by gyz

„A Knightshift béta változatának láttán nem tartom kizártnak, hogy Dirk P. Hassinger Zuxxez munkatárs szavai igazolást nyernek.”

adott, csakúgy, mint az elvi s grafikus megvalósításában a Dungeon Siege-t idéző „pályahentek” üdvözítő, változatoságot hozó jelenléte is. A játék kedve, no s persze a forogatókönyv szeszélyei szerint adagolja az RPG s RTS alapokon nyugvó missziókat, mikor mit követel meg a történet felépítése. A szerepjáték kiserelésben érkező missziók során egy vagy több, különleges képzettségekkel IS felszerelt karakter(ek) irányítása jut osztályrészünkül – ezek a személyiségek saját hangkészletekkel, kizárólagos képességekkel is bírnak, hatékony módon fokozván a Knightshiftből kinyerhető RPG élményanyagot. A fejlődésre való készség s hajlam egyébiránt közkatonaink sajátjai is, sőt

relikviák – fegyverek, pajzsok, varázslatok –, melyek beszerzése esetén igen szigorú bónuszok, egyéb képességek üthetik a szerencsés meglelő markát. Az ereklyék jelenléte ügyes módon fokozza a Knightshift taktikai lehetőségeit, egy-szersmind a bejárható területek kihasználására ösztönzi a résztvevőket. Hasonló elgondolás nyomán fogantak az okosan helyezett, a kezdetekkor még gazdátlan erődítmények is. Ezek az előre generált épületek tucatnyi íjász befogadására szavatoltak, kik belakoltatás után készek a létesítmény, egyúttal annak közvetlen környezetének védelmére is. Az erődítmények jellemző módon kikerülhetetlen, de legalábbis használni célzatos fúutak mentén



ELŐREJELZÉS

- RTS-, RPG-elemek elegáns ötvözete
- ha bétát veszel kész verzió helyett

EXKLUZÍV

BRAINFACOR-INTERJÚ SZEREPJÁTÉK MAGYARORSZÁGRÓL

Újabb hazai fejlesztésről számolhatunk be, melyről már olvashattatok előző számunkban egy rövidke hír erejéig. Azóta volt szerencsénk találkozni a csapattal, és elbeszélgettünk kicsit mindenféle érdekességről. Lássuk, mik is voltak ezek pontosan...

Kérdéseinkre Gróbb Attila (Phelan), a csapat egyik vezető grafikusa válaszolt. Sajna a játék címét még nem árulhatták el, mert a kiadó még nem akarja lerántani a leplet... talán majd a következő számunkban ☺.

GameStar: Először is beszélne kicsit a csapatról? Kik, mennyien, merre vagytok?

Brainfactor: A Brainfactor 2000 februárjában alakult. A történet persze jóval korábban kezdődött, de ez az a dátum, amitől kezdve a csapat tagjai kizárólag játékfejlesztésből élnek. Maga a cég egy nyíregyházi székhelyű, magyar-amerikai kft., többségi magyar tulajdonnal. Jelenleg 17

ra tekint vissza, és a mai napig töretlen népszerűségnek örvend. A játék történetét és küldetéseit a könyvek szerzői készítik, garantálva a történeti hűséget.

GS: Összesen mennyit nyomulhatunk majd?

BF: Terveink szerint az alaptörténet (a főszál és a 60 mellékküldetés) hozzávetőlegesen 200 óra játékelményt ígér.

GS: A játékokot miben tér el az átlagos szerepjátékoktól? Milyen újdonságokkal szolgál majd?

BF: Számatalan újdonságot és hangulatfokozó elemet tervezünk. Talán egyik leginkább említésre méltó a dolgok részletessége.

teg (több mint 300) különféle karaktert készítünk, akiknek megvan a maga személyisége és élete. Természetesen mindet meg lehet szólítani, sőt ők maguk még egymással is kommunikálnak. 60-féle monster várja majd, hogy lemészároljuk őket, fajoként 3 alfajjal. A részletességnél kicsit leragadva megemlíteném még, hogy grafikus motorunknak köszönhetően nagyon kidolgozottak az egyes karakterek is. Ha például rángyítunk valakire, akkor az arcán láthatjuk még a pigmentációt is, vagy mondjuk a ruhájának anyagát is meg tudjuk majd állapítani. Ezenkívül a program bumpmapokat és valós fényeket számol a hozzájuk tartozó vetett árnyékokkal egyetemben. A karakterek életre keltéséről a Motion Capture technológia gondoskodik, melynek előnyeit, gondolom, nem szükséges ecsetelnem...

GS: Milyen többjátékos lehetőségeink lesznek?

BF: A játék többjátékos része még nincs véglegesítve, de az már most biztos, hogy játszható lesz helyi hálózaton, illetve interneten keresztül, többféle módban is. Lesz cooperative mód, melyben a saját magunk által készített küldetéseket vagy az alaptörténetet is végigvihetjük egymást segítve.

GS: Ki adja majd ki a játékot, és mikor számíthatunk rá?

BF: Terveink szerint 2004 második felében lesz kész, és a német Data Becker gondozásában jelenik meg.

E hónapban ennyit sikerült kifacsarni a csapatból. Következő számunkban azonban részletesebben olvashattok a csapatról, na persze a játékról magáról is többet elárulunk ☺.

ZeroCool

„Ehhez fogható szabadságot és részletgazdag hátteret eddig talán csak az örökbecsű Ultima VII-ben élvezhettek a szerepjátékosok”

ember alkotja a csapat magját, akik full-time dolgoznak a fejlesztéseinken. Rajtuk kívül még számos freelancer segít be időről időre, egy-egy kisebb-nagyobb részfeladatot elvégzésében. Közösén dolgozunk a tehetséges, Snowfall Entertainment nevezetű debreceni programozócsapattal, értelemszerűen ők felelősek a játék kódjáért.

GS: Beszéljünk akkor magáról a játékról! Mióta készül? Miről szól?

BF: Nos, a játék maga 10 hónapja készül, ám az előkészületek sokkal régebbre nyúlnak vissza. Lényegében egy középkori világban játszódó fantasy szerepjátékról van szó, melynek alapja egy kedvelt magyar könyvsorozat, ami több mint 10 éves múlt-

Hadd mondjak egy példát. Egy szokványos RPG-ben, ha bemegyünk egy könyvtárba, akkor ott az egyes könyvespolcok úgy vannak kialakítva, hogy a rajta levő könyvek a polccal együtt egy objektumot alkotnak. Nálunk minden egyes könyvet külön felvehetünk, sőt akár el is olvashatunk. De hasonló csalafintaságokat művelhetünk majd minden, a játékban előforduló kisebb-nagyobb más tárggyal is. Ehhez fogható szabadságot és részletgazdag hátteret eddig talán csak az örökbecsű Ultima VII-ben élvezhettek a szerepjátékosok. Mi igyekszünk ezt a részletességet gyönyörű grafikával megfűszerezve, korunk elvárásainak megfelelő színvonalra hozva újraéleszteni. Renge-



A Worms történelem immáron nagyon régre tekint vissza. Első földi valóját 1995 októberében köszönthettük, és akkoriban hatalmas sikert aratott. Nem is csoda, hiszen egy teljesen új játékestílust valósított meg. Ötvözte a csapatharcot és a fergeteses szórakozást. Azóta elég sok Worms-rész jelent meg, ám az utolsó igazi sikert a második epizód megjelenése jelentette. Azóta sajna nem igazán voltak jó ötletek (értelemszerűen az alap-elgondolás ugyanaz, mint egykoron – gyilok, ameddig van kit... az a csapat nyer, aki a legtovább bent marad a játékban ☺), és szépen lassan lecsengett a Worms-őrület. Most azonban, úgy tűnik, hogy ismét erőre kap, hiszen teljesen új fordulatot vetek az események! Az első, legfontosabb és egyértelműen legszembetűnőbb változás, hogy a játék 3D-ben pompázik. Nem, nemcsak a kukacok, mint korábban, hanem most már az egész játéktér is. Ezért aztán ismét fergeteses lehet a játékelmény – legalábbis ez lebeg a szemem előtt, mióta tudom, hogy készül a prógi ☺.

FINOMSAGOK SOKASÁGA A JUTALMUNK

Már jó néhány éve várunk egy igazán ütős kis kukacos játékra, úgy tűnik, nem hiába. Rengeteg jópofa újítást zsúfolnak majd bele, no persze a teljesen 3D-s világon túl. Talán a legfontosabb dolog, hogy új mesterséges intelligencia vezérli majd az ellenes kukacait. Ennek köszönhetően már nemcsak gépiesen támadnak majd, hanem hibáznak is, gondolnak saját csapattársaikra (tehát nem lónek be a tömegbe, ha nem muszáj), illetve végre-valahára használják majd a Ninja Rope-ot is (igaz, hogy ezért aztán még veszedelmesebbek lesznek). A fegyverekről egyelőre annyit lehet tudni, hogy akárcsak a korábbi epizódokban, most is nagyon kacifántos lesz a felhozatal. Nem tudjuk, hogy az egyik legmókásabb puszítóeszköz – a nagymami ☺ – benne lesz-e. A fejlesztők elmondása szerint saj-

nos elég sok olyan extra volt az eddigi részekben, amit a 3D-s világban nagyon nehéz, vagy épp lehetetlen lenne ábrázolni (mondjuk, igazából nem tudom elképzelni, hogy ez mi lehet, talán esetleg a tűz...). Mindazonáltal a 3D-nek köszönhetően kis kukacaink sokkal mozgékonyabbak lehetnek. Biztosan többen emlékeztek arra, hogy ha mondjuk nem „nyúltunk” a kukacunkhoz (ízé... nem rosszra gondolni ☺), akkor különféle mókás dolgokat csináltak. Biztosra vehetjük, hogy a készítőik most is gondoltak eme momentumra. Érdekeség, hogy még egy csomó eldöntendő kérdés van, amelyekre még a fejlesztők sem tudják a pontos választ. Ilyen például, hogy még fogalmuk sincs, hogy miképpen fogják jelölni a szél irányát. Hiszen mint tudjuk, a 3D-nek köszönhetően már nem csak balra, meg jobbra fújhat... Azt sem tudják még, hogy maximálisan mekkora pályákat készíthetünk majd. Szóval a lényeg, hogy még eléggé sok

EGY KUPAC HARCIS KUKAC WORMS 3

Kicsik, aranyosak, és halálosak. Vajon mik lehet ezek a titokzatos objektumok? Talán gépmadarak? Vagy különleges robotok? Nem! Kukacokról van szó, mégpedig nem is akármilyenekről. A Worms sorozat legújabb felvonása közeleg, mely szebb, jobb, és teljesen 3D-s ☺.

„Fergeteses siker lehet, csak győzzük kivárni!”

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Team 17
- KIADÓ
Activision
- WEBOLDAL
www.worms3.com
- MEGJELENÉS
2003 év vége

ELŐREJELZÉS

- + ötletes megoldások
- + vicces játékmenet
- + eredeti Worms-feeling
- esetleg nehéz irányítás





VISSZA A KEZDETEKHEZ

GREYHAWK

THE TEMPLE OF

ELEMENTAL EVIL

Szereted az AD&D alapú szerepjátékokat? Kíváncsi vagy egy olyan világra, amelyről eddig keveset hallottál?

Amennyiben „igen” a válaszod az előbbi kérdésekre, akkor a Greyhawk pontosan Neked készül!

A Troika nevet minden bizonyral sokan találjátok majd ismerősnek, mivel e fejlesztőcégnek köszönhetjük a 2001-es évben napvilágot látott, enyhén bizarr környezetben játszódó *Arcanum*-ot is. Az akkori csapathoz csatlakoztak még néhányan a *Fallout* alkotói közül, és az így összejött társaság tavaly egy egészen különleges RPG fejlesztésébe kezdett. Új játékukban a srácok a D&D alapjaihoz nyúltak vissza, és körítésnek a Gary Gygax nevével fémjelzett *Greyhawk* világot választották, amely egykoron ugyan fényes napokat élt meg, manapság azonban már csak nagyon kevesen emlékeznek rá. Innen ered a cím első fele, a második pedig – vagyis a *The Temple of Elemental Evil* (TToEE) – az első hivatalos játékmódulra utal a nyolcvanas évek első feléből. „Régen volt már, de milyen jó is volt” – gondolták a Troikánál, az Infogrames pedig „Ilyen még úgysem volt!” felkiáltással íziben rábólintott a dologra.

OHNE MULTIPLAYER

A manapság oly népszerűnek számító „multiplayer vonal” ellenére a TToEE szigorúan az egyszemélyes játékra épít, cserébe viszont szép nagy csapattal kalandozhatunk *Greyhawk* „kellemesen nyomasztó” világában. A maximum nyolcfős partiból öten játékoskarakterek, három hely pedig általában kiadó a csatlakozni vágyó NPC-k részére. Ez utóbbi társaságot egyébként közvetlenül nem tudjuk majd irányítani, a harcban is meglehetősen önállósággal aprítják az ellent, döntéseiket pedig többnyire önös céljaik határozzák meg. Néhányan csak pár küldetés erejéig csatlakoznak hozzánk, mások egyszerűen a közösen szerzett kincsből kérnek részt maguknak, és persze olyan is előfordulhat, hogy valaki azért távozik a partiból, mert nem tud azonosulni a többiek módszereivel...

Viselkedésünkre persze amúgy is érdemes odafigyelnünk, lévén, hogy mindennek, amit teszünk, a későbbiekben komoly következményei lehetnek. A feladatoknak mindig többféle megoldása létezik, és a történet aszerint halad tovább, hogy milyen úton sikerült megoldanunk egy adott problémát. A legkézenfekvőbb lehetőségek nyilván a „kidumáljam belőle, avagy öljem meg, és vegyem el tőle” kérdés körül keresendőek, de jelen esetben ezen belül is lesznek még árnyalatnyi eltérések (pl. megfenyegetem, elérem, hogy megkedveljen, vagy éppen valaki mással intéztem el a dolgot, stb.).



Mindennek persze csak abban az egy esetben van értelme, ha tényleg játszhatunk igazán jó, vagy igazán gonosz módon. A legtöbb szerepjátékban mindez azt jelenti, hogy bár engedhetünk a sötét oldal csábításának, a program ezért – botcsinálta er-

„A Greyhawk maximálisan támogatja az 'evil' partykat”

kölcsönözés módjára, általában indirekt módon – mindig megbünteti a játékosokat (ami a nevelés szempontjából még rendben is lenne, a szerepjáték lényegének azonban teljesen ellentmond). Ezzel szemben a Greyhawk maximálisan támogatja az „evil” partykat, ha kedvünk tartja, egészen komoly szörnyűségeket követhetünk el, és így is teljesíthetjük a játékot. Néha kétségtelenül ez a hozzáállás bizonyul majd a könnyebb útnak, csak aztán ne lepődjünk meg, amikor boldog, boldogtalan a mi fejünket akarja egy újtélző karó tetején látni...

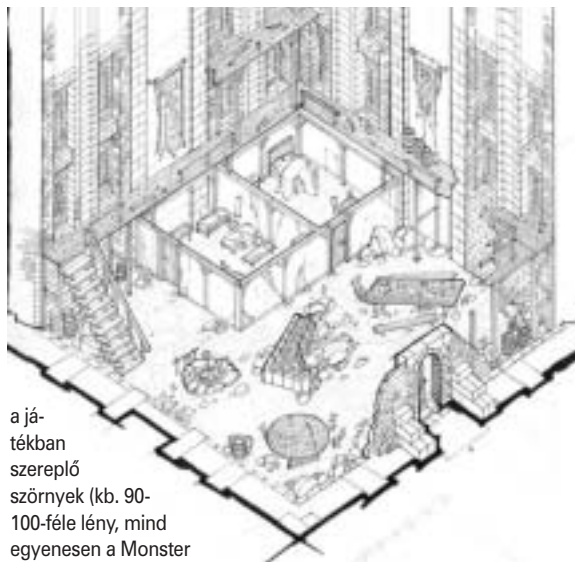
JÓK LEGYÜNK, VAGY ROSSZAK – EZ ITT A KÉRDÉS...

Az események alakulásában tehát olyannyira meghatározó szerepe lesz csapatunk

mentalitásának, hogy a történet is ennek alapján veszi kezdetét. Egészen pontosan 9 lehetséges indulási pont készül a játékhoz – 9 motiváció, az AD&D 9 alaporientációja alapján (a Chaotic Evil-től a Lawful Goodig). Az egyik társaság például egy hősi küldetést teljesítve jut el Hommlatba (hivatalosan itt kezdődik a modul), míg a másik „csak” egy kincses térkép útmutatásait követi. Természetesen akárhogy választunk is az elején, előbb vagy utóbb elkeveredünk a gonosz templomának romjaihoz. Az indítatásunk azonban teljesen más lesz, és pontosan ezért lehet ez a játék azon kevés RPG-k egyike, amelyet az embernek talán lesz kedve többször is végigjátszani! A fő szál teljesítésére egyébként 30-40 órányi játékidőt ígérnek a fejlesztők, a mellékküldetésekkel együtt azonban ez könnyedén akár a duplájára is nőhet.

ÚJ MOTOR, RÉGI „INVENTORY”

A D&D első kiadású szabálykönyve alapján készült TToEE modul a számítógépes változat kedvéért teljes egészében át kell dolgozni a nemrégiben megjelent 3. kiadás rendszerére, a fejlesztők szerint azonban ez csak jót tett neki, lévén, hogy az újonnan bevezetett megoldások határozottan kedveznek a számítógépes megvalósításnak. Az elmondottak alapján egyedül



a játékban szereplő szörnyek (kb. 90-100-féle lény, mind egyenesen a Monster Manualból) kiegyensúlyozásával voltak gondjaik, de igazából ez sem jelentett komoly problémát.

A harc a jó öreg körökre osztott rendszerre épül, vagyis minden az AD&D-szabályok szerint, kockadobással dől el. Megtehetünk mindent, amit a 3. kiadás megenged a játékosok számára, így például egy magasabb szintű mágus egy körben akár több Magic Missile-t is kilőhet különböző célpontok. Történik mindez a létező leglátványosabb módon, köszönhetően a gyönyörű, előre renderelt háttereknek az izometrikus világot benépesítő 3D-s szereplőknek. A játék teljesen új motorral készül, az *Arcanumból* legfejlebb az Inventory rendszer lesz ismerős. *(Bölcs döntés a készítőkről... – Bad Sector)* Karaktereink a tizedik szintig juthatnak el (egy mágus itt már kb. 250 különböző varázslatot ismerhet), így aztán marad még fejlődési lehetőség a folytatásra is (ez elmeileg a 8. szintről indul „Giants” modul lehet...).

Az idén júniusra tervezett megjelenés már nincs messze, és amennyiben az előbbiekben leírtak mind teljesülnek, úgy az AD&D-rajongók már most dörzsölhetik a markukat; a TToEE összetettségében, valamint történetében, méretében egyaránt igazi csemegének tűnik. Az előzetes infók alapján tehát minden esélyünk megvan arra, hogy a *Pool of Radiance* csúfos bukása után végre legyen egy igazi 3rd Edition AD&D szerepjátékunk!

Del

ADATOK

- FEJLESZTŐ Troika
- KIIDÓ Infogames
- WEBOLDAL www.troikagames.com
- MEGJELENÉS 2003. június

ELŐREJELZÉS

- AD&D 3rd Edition szabálykönyv
- hangulatos világ
- ha a harc túlnyúlóan vontatott lesz

Az első kiegészítés

GREYHAWK VILÁGA

A Greyhawk manapság már nem tartozik az ismertebb fantasy világok közé, így a legtöbben nem is gondolnák, hogy 30 évvel ezelőtt milyen hatalmas sikert aratott a szerepjátékosok között. 1975-ben járunk, a D&D első kiadásánál (a Csillagok háborúja előtt...), amikor is a néhai TSR – pontosabban egy akkor még ismeretlen úr, egy bizonyos Gary Gygax – úgy gondolta, ha már szabályok vannak, miért ne adhatnának a játékosoknak egy komplett világot is. Így született meg a Greyhawk, a D&D első hivatalos kiegészítése (Supplement I). A világ ugyan hatalmas, Gygax mester azonban csak az egyik kontinens kb. Európa méretű részét dolgozta ki részletesen, a többi a játékosok fantáziájára bízta. Ezt a részt Flanaess-nek hívják és a későbbiekben kiadott hivatalos játékmódulok is mind ezen a vidéken játszódnak. A választható karakterosztályok, valamint a Flanaess-ben fellelhető fajok ismerősek lesznek - az elfek és a törpék legalább annyira megszokottak itt, mint a sárkányok vagy az óriások. Mágus és harcos jól megfér egymás mellett, de az eredeti szabályok szerint egy „Chaotic Evil” karakternek már itt is jobb volt messzire elkerülnie a lovagokat.

A sorsát persze a Greyhawk sem kerülhette el, így a szabálykönyv 2. kiadása és az 1980-as évek közepén debütált *Forgotten Realms* szép lassan kiszorította a piacra, a TSR pedig bejelentette; nem készít több modult hozzá. A későbbiekben volt még egy rövid ideig tartó fellángolás (ennek hatására a TSR újabb modulokat dobott piacra), de manapság már csak alig néhányan választják ezt a világot kalandozásaik helyszínül.





AZ ÉSZAKIAK KOREÁN HALNAK

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

Cseh (majdnem) szomszédaink hasonlóan büszkék lehetnek programozóikra, mint mi a hazai gárdára. Elég csak a *Hidden & Dangerous*-t említeni, ha képbe akarunk kerülni. Most sem merészkedtek nagyon messze a 2. vh-s kommandós témától. A játékosoknak csak lapozniuk kell pár évet a naptárban, és venni egy jegyet Koreába. Optimisták lévén: retúrjegyet...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Plastic Reality Technologies
- **KIADÓ**
Cenega Publishing
- **WEBOLDAL**
www.koreaforgottenconflict.com
- **MEGJELENÉS**
2003. közepe

A Korea: Forgotten Conflict cím, ha eredetinek nem is, talánónak mindenképpen nevezhető. Az 1950 és '53 között zajló háború valóban méltatlanul kevés nyilvánosságot kapott, kap a mindennapjaink szintjén. A második világháborút feldolgozó filmekkel, regényekkel, programokkal Dunát lehet rekeszteni. Minimum egy Tiszát megtölthetnénk a vietnami konfliktusra épülő anyagokkal. A koreai háború eseményeit megőrkítő alkotásokkal viszont maximum a Rákospatak folyását tudnánk érdemben lassítani. Pedig változatosságban nem volt hiány! Először az északi nyomták majdnem a tengerbe déli testvéreiket; az Egyesült Államok vezette ENSZ-erők az utolsó pillanatban állí-

tották meg az előrenyomulást, hogy aztán ők rohanják le majdnem a teljes félszigetet. Ekkor jött a kínai önkéntes segítség (alig egymillióan ☺), és visszafoszták az amikat egészen a háború kiindulási pontjáig. Talán sokan nincsenek tisztában vele: a kubai rakétaválság mellett ez a konfliktus sordorta legközelebb az emberiséget a harmadik világháborúhoz. Ugyan ezt sikerült elkerülni, de a két Korea között lezajlott háború következményeivel a mai napig számolni kell. A Panoráma különkiadásának ezennel vége, ideje játékosabb vizekre evezni!

A KLÓNOK TÁMADÁSA

A témaválasztás tehát jól sikerült, de konkrétan miről is szól a K:FC? Néhány

specialista katonával diverzáns feladatokat kell végrehajtanunk az ellenség hátszágában. Mindezt madártávlatból, emberink összehangolt „munkájával”. Commandos-koppintás? Hm... nagyon úgy tűnik, bár a derék fejlesztők nyakrafőre esküdöztek, hogy erről, ebben a formában azért szó sincs. Azt ugyan elismerték, hogy fellelhetők közös vonások, de szerintük a K:FC egy új generáció első képviselője lesz. Most elmeséljük, mit is mondtak a cseh vitézek ennek alátámasztására, Ti pedig eldönthetitek, hogy érdemes-e félretenni egy kis pénzmagot a nyár végi megjelenésig. A grafikáért a házi fejlesztésű XReality-motor továbbfejlesztése, a Typhoon lesz



felelős. Külön előnye, hogy kifejezetten a tágas külső terek pontos és élethű megalkotására hegyezték ki. Segítségével a karakterek és a környezet animációja szebb, látványosabb lehet a hasonszórú vetélytársakhoz képest. Külön figyelmet szenteltek az MI útkeresésének támogatására, azaz a derék északiak remélhetőleg nem Bolívián keresztül akarnak majd becserkészni minket.

A kamerazét fontos szempont a Commandos jellegű programoknál. A készítőik ígéretei szerint benézhetünk egy sarok mögé anélkül, hogy a 90 fokos forgatásokkal elvesztenénk a fonalat. Vagy ráközelíthetünk a terep egy pontjára úgy, hogy a grafika minősége nem romlik. Mit is szoktunk ilyenkor mondani? Hisszük, ha látjuk!

ESŐ UTÁN... MÉG EGY KIS ESŐ

Az öt főfejezetre (ezen belül 15 pályára) tagolt játék minden helyszínre egyedi vonásokat tükröz. Akad a repertoárban sze-



bizonyítványunkat szeretnénk kozmetikázni, a továbbhaladás szempontjából elrejtelenek.

Csapatunk tagjai – ki hinné – szakmájuk legjobbjaiából állnak. A sztereotípiák most sem maradhatnak el. Beküldhetjük a darálóba az utcai harcokban nevelkedett ősföldműves rangert, hogy szerzett sérüléseit a kőkemény, macho doktor néni gyógyíthassa meg. Az biztos, hogy ettől nem kap ki-emelkedő minősítést a K:FC.

A fegyverzenénél szemrevételezve már reménykeltőbb a helyzet. Pisztoly, puska, géppuska, páncéltörő, lángszóró. Mind rendben van, de eddig semmi extra. A páncéltörő löveg viszont már egész durván hangzik ☺! A vezetni vágyók sem maradnak ki a jóból: dzsip, gőzmozdony, helikopter, csak hogy párat említsek. Meg lesz egy helyszín, ahol a magáról Sztálin elvtársról elnevezett nehézharckocsi harmadik generációs



...de nem merted megkérdezni

KOREAI JEGYZŐKÖNYV

A koreai háborúban a dél-koreaiak veszteséglistáján (sebesült, halott, eltűnt) több mint 1 300 000 ember szerepelt. 92 134 amerikai katonát ért komoly sérülés, s közülük majdnem 37 000-en bele is halt abba. A kommunista oldal veszteségeit kétféleképpen becsülik.

Az ENSZ kötelékében, számos egyéb nemzet mellett, egy kolumbiai és egy etióp gyalogos zászlóalj is harcolt.

Mi, magyarok sem maradtunk ki a részvételből, igaz, a mi orvosaink az északiaknak segítettek. A Rákosi Mátyás kórház a legutolsó információk szerint még most is működik Észak-Koreában.

Az erőviszonyok drasztikus változásait jól érzékelteti, hogy Szöul alig kilenc hónap leforgása alatt négy ízben cserélt gazdát.

MacArthur tábornoknak, a második világháború hőséne 1951-ben azért kellett megválnia az ENSZ-erők parancsnoki tisztétől, mert ragaszkodott az atomfegyverek bevetéséhez az északiak ellen. Szerencsére Truman elnök józanabb megfontolásokra hallgatott, így az emberiség elkerülte a nyílt atomháborút a kommunista blokk és a NATO között.

ni egy főfeladatot úgy, hogy lehetőleg mindenki épségben térjen haza. Minden katonánknak különleges képességei lesznek. Ezeket jó helyen, jó időben használva kell túljárni a roppant gonosz észak-koreai, kínai, netalán orosz kollégák eszén. Egyelőre még nem dől el véglegesen, hogy a játékban szereplő karakterek fejlődhetnek-e amolyan szerepjátékos módon. Ha nem, akkor is csak óvatosan a nyomulással, mert a kézfegyverek is képesek egyetlen lövéssel ölni! A sikeres feladat-végrehajtáshoz mindent be kell vetni: orvlövészet, lopakodás, elterelő robbantás. Abban az esetben, ha minden más csődöt mond, esetleg a jó öreg erőszakot is elővehetjük ☺.

A cég két verziót készít párhuzamosan. A PC mellett Xboxon is bejárhatjuk Koreát. Sőt, sajnálattal közlöm, hogy a játékgépre már meg is érkezett a K:FC, míg nekünk legalább nyárig várunk kell. Nem baj, jó munkához idő kell. Mi több, a Plastic Reality emberei maximálisan ki akarják használni mindkét platform lehetőségeit, ezért nem kizárt, hogy a két változat egyik részletében különbözni fog egymástól. Majd meglátjuk!

-csonti-

ELŐREJELZÉS

- új környezet
- kifogástalan grafika
- szabad kameramozgatás
- túl „kommandósra” sikeredik

„... a Sztálin elvtársról elnevezett nehézharckocsi harmadik generációs példányába csücsülhetünk bele! Nyam-nyam – fut össze az összefutni való az ínycsepek szájában...”

gényes falucska és csúcstechnológiás elenséges reptér. Van pálya, amely a déli főváros pontos utánpótlása, és lesz ömlő esőben zajló fogolyszabadítás. Az eső nem mellesleg a játékmenetet is befolyásolja. Égi áldás idején nem hallanak olyan jól ellenfeleink, valamint a célzás is nehezkesebbé válik. Említést érdemel még a küldetések során teljesíthető bónuszfeladat. Ezekre csak akkor kell rágyúrni, ha

példányába csücsülhetünk bele! Nyam-nyam – fut össze az összefutnivaló az ínycsepek szájában...

KOMMANDÓZZ!

Amennyit a kiadott információkból és a publikált képekből ki lehet deríteni, az alapján a játékmenet nem fog sokban eltérni a Commandos vágta ösvénytől. Maximum hat emberrel végre kell hajta-





VALAMI FAGY SZIBÉRIÁBAN SYBERIA II

Tavaly nyáron a GameStar szerelembe esett egy bájos, elkápráztató és ugyanakkor talpraesett hölgyeménnyel, aki a hasonlóan szemet gyönyörködtető és stílusos Syberia női főszereplője volt. A szerelmi ügy idén októberben folytatódik...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Microids
- KIADÓ
Microids
- WEBOLDAL
www.microids.com
- MEGJELENÉS
2003. október

A Syberia persze nem csak művészi grafikájával és csinos főszereplőjével érdemelt ki 96%-ot, hanem a kiváló, magával ragadó sztorival, jól kitalált szereplőkkel és a remekül cizellált – nem túl nehéz, de nem is túl könnyű – puzzle feladatokkal. Sajnos a Syberia még így sem lendítette fel a kalandjátékokat haldokló állapotukból, de legalább tekintélyes sikert aratott Európában és az USA-ban is. Talán ennek köszönhetjük: nem hogy nem tűnt el a süllyesztőben, hanem Benoit Sokal, a híres képregényrajzoló és a montreali fejlesztőcsapat már hegeszti is a folytatást!

KATE WALKER TOVÁBB „LÉPKED”

Talán az egyetlen kissé kiábrándító momentum a Syberia II-ben a befejezése volt. Bár Kate Walker, a rámenős és talpraesett ügyvédnő végül csak megtalálta az eltűnt játékkészítőt, Hans Voralberget „leghosz-

szabb utazása” végén, de sok történetzál lezáratlan maradt. Persze mindenki szeretne volna folytatni a kalandot – a vágycak hamar pletykákká változtak, a pletykák pedig realitássá, az követően, hogy a francia cég bejelentette, hogy a Syberia 2 tényleg el fog készülni.

Ha hihetünk a fejlesztőknek, már létezik egy technikai demó változat, jó pár majdnem befejezett helyszínnel egyetemben. Míg a kalandjátékoknál más cég ritkán változtat a folytatások grafikáján (lásd: Sierra-kalandok, illetve a Broken Sword 1-2), a Syberia II-nél javítottak még ezen a már amúgy is majdnem (legalábbis egy adventure-höz képest) tökéletes motoron. Az újdonságok között például az animált hóesést, a csillogó jeget és a valós idejű árnyékokat is megcsodálhatjuk majd. Maga Kate is megszépült, vonásai hangsúlyosabbá válnak, a többi szereplőre pedig egyfajta „képregényesedés” lesz jellemző:

arcberendezésük jellegzetességei nyomatékosabbak lesznek.

A MESTER NEM TÁGÍ

A grafika mellett sokkal „akciódúsabbá” is változik a folytatás. Hardcore kalandorok, nem kell a kardotokba dőlnötök, ez nem azt jelenti, hogy Kate Walker átmegy Lara Croftba, tehát nem arcade részekkel kell időtlenkednünk, hanem maga a sztori lesz dinamikusabb és izgalmasabb. Mivel a történet szerint Kate most már Hans-szal együtt él ahelyett, hogy állandóan utána koslatna, ezért több drámai momentummal, több szereplővel és élettel találkozunk a folytatásban. A környezetünkkel is jobban interakcióba kerülünk, hasonlóan az első rész komkolzgrados epizódjához. Egy dolog biztosan nem változott a Syberia II-ben: Benoit Sokal, a híres képregényíró és rajzoló továbbra is kézben tartja a dolgokat párizsi irodájából. (A játék



fejlesztése amúgy Montrealban folyik.) Ez leginkább azt jelenti, hogy mint az első résznél, Sokal most sem csak a nevéet adja a projekthez, hanem a sztorit teljes egészében ő írja, és több száz sajátos stílusú, kifejezetten rá jellemző rajzot küld tovább a montreali grafikusoknak, amelyeken a rá jellemző extravagáns külsejű környezeteket láthatjuk, valamint ő maga festi meg többek között Kate Archer, továbbá Hans arcát is.

„...DIMITRIJ LÉNÁRÓL MESÉL” (OMEGA ☺)

Alapvető különbség az első és a második rész között, hogy míg Kate eddig folyamatosan kapcsolatban állt a külvilággal (gyakran kellett mobiltelefonon tárgyalnia főnökével, illetve régi barátjával) most már a téli északon „állapodott meg”, így

dulnak és többek között az orosz Romansbourg városába is elérnek. A különböző helyszínek sokkal hatalmasabbak és jobban kidolgozottak lesznek, mint az első részben: a háttérben gépek dolgoznak, különféle furcsa járművek haladnak, és rengeteg ember jár-kezel majd az utcákon. A környezet majdnem mindenhol többé-kevésbé sűrű ködbe burkolódik, de a részleteket ezúttal annyira kidolgozták, hogy a grafika szinte fotorealistikus. Az öreg hidakat rozsda borítja, az épületek, tereptárgyak hosszú árnyakat vetnek, és a házak kéményeiből füst áramlik az ég felé.

KATE WALKER DOMBORÚ ÁRNYAI

A külső helyszínek mellett természetesen a belsőt is hanyagolták el. Romansbourgban például minden épület-belső máshogy néz ki: a kocsmákban vö-

„Két sűrű szemöldökű és nyomott orrú, félelmetes fickó követi majd Kate Walker minden mozdulatát...”

kevésbé civilizált környezetbe is kerül majd.

A történet főként itt, a havas tájon játszódik. Mivel Kate-tel továbbra is utazni fogunk, méghozzá folyamatosan északra, ezért a környezet alakulása terén leginkább a hóesés mértéke fog változni: ahogy haladunk előre a játékban, egyre sűrűbb és keményebb fehér zivatarokkal kell majd megbirkóznunk.

Kate, Hans és Oscar az első részben az utolsó felfedezett területről, Aralbaldból in-

rös drapériát láthatunk, az elegáns szállodákban pedig a polírozott fa matt színei dominálnak. A furcsa város utcáin gyakran láthatunk játékszerű „automatonokat” (nem, véletlenül sem „robotokról” van szó ☺!): a kocsmák hátsó részében pedig mechanikus lovak tesznek úgy, mintha füvet rágcálnának.

Az egyik leggyönyörűbb épület a városban található gótikus kolostor: kívülről hatalmas tornyokat szemlélhetünk, belül pedig valós idejű fény- és árnyék effektken



BENOIT SOKAL

A francia képregény-rajzoló, Benoit Sokalnak nagyon sokáig semmi köze sem volt a számítógépes játékokhoz. Grafikai stílusát ráadásul sokáig nem is jellemezte az a képi világ, amit az Amerzone-ban, vagy a Syberia-ban megismerhettünk. Sokal a hetvenes-nyolcvanas években a Canardo felügyelő kalandjait feldolgozó képregényekkel vált híressé. A főszereplő nyomozó faja szerint kacsá és a többi szereplő is állati figura – egy kicsit a Macskafogóra hasonlít a sorozat, azzal a különbséggel, hogy sokkal perverzebb: itthon csak 18 éven felülinek osztályozták volna...



A nyolcvanas évek végén és a kilencvenes években Sokal áttért az embereket megjelenítő, realitásos, felnőttes BD-kre (a BD a francia képregény megfelelője), az évezred végére viszont kezdett kiábrándulni a műfajból és egyre jobban érdeklődött újabb szerelme, a számítógépes kalandjátékok iránt. Az 1999-ben megjelent Amerzone, amelyet igazából egy nagyon stílusos és átlagon felüli Myst klónként tartunk számon, nemcsak a pozitív kritikákat, hanem tekintélyes bevételt is besepert, pedig ez manapság nem jellemző a műfajra. Az igazi áttörést azonban a tavaly megjelent Syberia okozta – csak remélhetjük, hogy a második résszel is megtalálja Sokal számítását.

legeltethetjük a szemünket. A lobogó gyertyafény például mozgó árnyékokat vet, amelyek a falakon és a szereplőkön is meglátszanak. Sőt, két gyertya fénye egy karakter sziluettjét akár kétféle irányba is ki tudja vetíteni, ettől pedig igazi moziszerű feelingje lesz a játéknak.

De a készítőik másféle apró részletekre is ügyeltek. Az például alap, hogy Kate Walker lábnyomai meglátszanak a hóban, vagy a szél fújja a faágakat, az viszont már tényleg durva, hogy ha a szélfúvás hatására a felhők a nap elé kúsznak, akkor a fény- és árnyékhatások is megváltoznak! Az első részt az egyik legszebb kalandjátékként tartjuk számon, de lássuk be, a hátterek egy kicsit statikusak voltak, ez pedig végre megváltozik a folytatásban.

AZ ELFELEJTETT MAMUTOK FÖLDJE

A Microids egyelőre – érthetően – hétpécseletes titokként őrzi a sztori főbb vonalait. Annyit azonban már lehet tudni, hogy hőseinknek egy bizonyos „Nagy Északi Átjárón” kell valahogy átvégődniük, amely egy Youkol nevű faluba vezet, hogy végül megtalálják magát Syberia II-t. Sokal mester egyelőre még csak titokzatosan mosolyog, amikor erről a mítikus földről kérdezik, de az már biztos, hogy ezen a helyen zárul le a történet. „Az viszont nem biztos, hogy Kate-tel még nem fogtok találkozni valamikor...” – teszi hozzá sejtelmesen, úgyhogy akár egy újabb olyan kalandorozatról is szó lehet, amelynek Kate Walker a főszereplője – természetesen csak akkor, ha a Syberia II is sikeres lesz. Kate mindenesetre biztosan nem hal meg a Syberia II végén, ami megnyugtató, ugyanis két sűrű szemöldökű és nyomott orrú, félelmetes fickó követi majd hőseink minden mozdulatát. Az egykori ügyvédnő ezenkívül találkozik még egy aszketikus pappal a romansburgi kolostorban, akiről nem tudni, hogy tényleg segítőkész-e, vagy inkább hőseink elpusztítására törekszik...

Bad Sector

ELŐREJELZÉS

- Sokal-sztori
- Sokal-grafikák
- jól kidolgozott puzzle-k
- ha a túl sok téli táj uncsi lesz



NEMZETISÉGI GYŰJTŐGETŐS KÁRTYAJÁTÉK RISE OF NATIONS

„A világ egyik legfélelmetesebb dolgát így hívják: Történelmi Stratégia. Hatalmasak, rémisztőek, s nem utolsósorban: könyörtelenek. Nem véletlen, hogy bankrabláshoz is kitűnően használhatóak: „– Senki sem mozdul! A kezemben tartok egy Történelmi Stratégia kézikönyvet, s kész vagyok használni is, ha kell!” – Jamey Kay

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Big Huge Games
- **KIADÓ**
Microsoft
- **WEBOLDAL**
www.microsoft.com
- **MEGJELENÉS**
2003. tavasz

A Microsoft semmit sem bíz a véletlenre – amit pedig igen, az, kérem, nem véletlen. Így van ez a szoftveróriás által előszeretettel felkarolt historikus RTS-ek kapcsán is. Age of Empires című letéteménye végett a cég először létrehozta, majd annak folytatásai nyomán kizárólagos oltalma alá igyekszik vonni a historikus RTS műfaját. A Microsoft ez irányú fáradozása első körben sikertelennek bizonyul – a legenda továbbgondolásával egyet jelentő Age of Mythology végső soron az a játék lett, melyet a közönség elvárhatott. Márpedig, ami pusztán „csak” elvárható, aligha lehet képes egy olyan sokszínű piacközönség egységesítésére, mint amilyen a – szőzméltés jön – valós idejű stratégiák piacközönsége. A Microsoft alighanem már az *Age of Mythology* fejlesztése közben is tisztában lehetett ezzel, így eshetett, hogy hamarosan újabb, szebb és sejtethetően jobb történelmi stratégiával örvendeztetik mind a valós időben bonyolódó, mind a körökre osztott játék elkötelezetteit. Tadaaaa!

6000 ÉVE MÁR

A Rise of Nations címet viselő kikeltés az ókortól át az információs korig ismeri, modellezi a valós történelem valós periódusait – láthatunk már ilyet, még ha nem kifejezetten hihető formában is. Emlékezzünk az *Empire Earth*-re, s emlékezzünk arra egyperces néma csenddel. *Egyperces néma csend.* A Sierra gondozásában napvilágot látott játék sajnos csupán elviekben volt képes a felvállalt feladatok teljesítésére – a szisztéma lényegi kiforrottsága így is az atomkor derekán munkába állított málhás szamarakkal, illetve szalmaszálszívó, duhaj kapáslegényekkel sokkolta a gyanútlan játékos. A program vegyes fogadtatásának nyomában bizony tetten is érhető a szélesebb történelmi időskálákat felvonultatni kész fejlesztések jelentős visszaszorulása – ezen áldatlan állapot orvoslatáért most az a Brian Reynolds lehet felelős, kinek nevét a *Civilization 2*, valamint az *Alpha Centauri* kapcsán ismerhettem meg a szélesebb PC-közönség.

A játék alapvető felépítése ismerős lehet az *Age of Empires*-ből. Korokra, sőt ezúttal körökre is osztott RTS-ről szólnunk, igen. Hogy adott korból a következő korba léphessünk, szert kell tennünk az összes követelményre technológia, és/vagy morális értékek kapcsán is. A régebbi periódusból visszamaradt létesítmények s egységek így már továbbfejleszthetőek, míg az új, immár elérhető technológiák egyéb eszközökkel gazdagítják a játékos potenciális repertoárját. Ez ismerős duma, ám ezúttal egymástól markánsan elkülönülő nemzetiségekkel. A modellezett korok: ókor, klaszszikus kor, középkor, a puskafor kora, a változás kora, a felvilágosodás kora, ipusztriális kor, modern kor, és végül az információs kor. Persze az egyik kakukktójás. Mint látni fogjuk, a Rise of Nations nem törekszik kínosan pontos történelmi precizitásra, ehelyett létrehozói által izgalmasnak/használhatónak minősített nemzetek, kultúrák egymással való ütköztetésében kíván jeleskedni.



PARASZT- ÉS ATOMFELKELÉS

A játékvilág 18 nemzettel szolgál, mely nemzetek kivétel nélkül különleges képességekkel és jellemzőkkel bírnak. S noha a 18 kultúra tételes megnevezésétől, illetve azok pár szavas bemutatásától természetesen messzemenőig elhatárolódnak, tucatszerű példák segítségével adunk képet azok várható működéséről. A nemzetek egy-egy

33%-os sebzés bónusz ellenséges épületek ellen. Hogy mi köze ennek a becsülethez? Semmi. Nézzük meg az aztékokat is, mert ez nagyon komoly. Azték – az Áldozat Hatalma. Olyannyira, hogy egy azték által lekasabolt germán nyomában nyersanyagbónusz (!!)

de azt betartanak. A Rise of Nations még napjaink komolyabb kikeltéséhez képest is „monstre” volumenű RTS benyomását kelti, ezt megerősítő hangsúlyoznánk a játék várható adalékait. A négy alapnyersanyagon – olaj, élelem, fém és fa – túl, 32 ritkább nyersanyag férhető hozzá. 50 különböző technológia fa, lebontva 8 történelmi periódusra. Több mint 200 katonai egység, nemzetségenként más-más grafikus megjelenítés jegyében ábrázolva. No persze. Hiszem, ha ölöm.

ELŐREJELZÉS

- roppant aprólékos
- gazdag felszereltség és kivitelezés
- sehol egy plazmavető

„A Rise of Nations alkotói pusztán gyűjtögetős kártyajátékok relatív összetettségéhez mérhető tulajdonságcsomagokkal ruházzák fel nemzettségeiket.”

szellemi, fizikai avagy éppenséggel természeti „erény” – lásd a Nílust, Egyiptom kapcsán – zászlaja alatt állnak csatasorba, míg különleges javadalmaik, hátrányai is ennek tükrében alakulnak. Kína – a Kultúra Hatalma. Kína konkurenséhez képest 10%-kal gyorsabb tudásgyarapodást konstátálhat, sőt minden más nemzet előtt jut hozzá a vitális jelentőségű puszkaporhoz. Inka – az Arany Hatalma. Az inkák terjeszkedő népek. Épületeik a normál anyagár felébe kerülnek, egyúttal strapabíróbbak is. Nyersanyagelőhelyek kapcsán +25 egységnyi erőforrás üti a markukat. Germánok – a Gyártás Hatalma. Germán emberkéink már a kezdetektől fogva képesek bányák, olvasztárok létrehozására, egyúttal komoly előnyöket élveznek egységgyártás szintjén is – az előállítási költség, az előállításához szükséges munkaidő egyaránt 33%-kal kedvezőbb. Japán – a Becsület Hatalma. 10%-kal gyorsabb fémkitermelés, gyalogos egységek kapcsán 20%-kal kedvezőbb előállítási költség, illetve

sejthetően gyorsabb ütemű építkezést tesz lehetővé. Mint a példákban látható, a Rise of Nations alkotói pusztán gyűjtögetős kártyajátékok relatív összetettségéhez mérhető tulajdonságcsomagokkal ruházzák fel nemzettségeiket, hogy aztán RTS-keretek között egymásnak eresztvén azokat, bizonyíthassák: ez KELL a közönségnek. Egyetlen aggodalmam a játékegyensúly megóvásának kérdése. Nem ez lenne az első eset, hogy a puszták lehetőségek, képességek nyomán billen el a mérleg.

KÖRÖKRE OSZTOTT VALÓS IDŐ?

Érthető módon, a Rise of Nations legizgalmasabb hozadékának kapcsán még teljes a titoktartás. Sőt: még porhintés esete sem forog fent. Annyi azonban így is bizonyos, hogy a program a körökre osztott stratégiák eszköztárából is szemezget majd, ám hogy hogyan, s milyen formában, még nem tudhatjuk. Ez idő szerint be kell hát érnünk az ígérettel – ez még mindig jobb, mintha nem ígérnének semmit,

TÜRELMETLENSÉGÜNK MAXIMÁLIS

Jó ideje már, hogy egy önmaga határainak átlépésére hajlandóságot és képességet érdemben nem mutató műfajt kell látnunk s túrnunk valós idejű stratégiák kapcsán. E helyzet – véleményem szerint – a Rise of Nations megjelenésekor sem változik meg markánsan – a program létrehozói végső soron ugyanazon jellemzők, adalékok bősztírozgatásában jeleskednek, amelyeket 12786329789-edszer kell majd konstatálnunk egy hasonló fejlesztés keretein belül. Ámde! A készülő program aprólékosságát, gazdag felszereltségét látván, a Rise of Nationsnek végre potenciális esélye lehet mindent kihoznia, egyszerűen bemutatnia a szinte már az érdektelenségig ismert és csépelt, mondhatnók: „hagyományos” RTS-megoldásokból – fölöslegessé téve (?) ezzel a piac hasonszórú, ám gyengébb próbálkozásait. Az alapvetően hagyományhű moztatórugók nyomán építkező, bonyolódó RTS-ek áporodott érája jó ideje óbégat már ambiciózus trónkövetelőért. A Rise of Nations végre „En Vagyok Az!” feliratú pólóban érkezik megmértetésre; létrehozóival karöltve bíznak sikereiben.

by gyz

EXTRA

MATRIX

SHOCK

M



TO THE SYSTEM

MATRIX

Az évezred utolsó jelentős sci-fi mozijától mindenki padlót fogott. Amikor már azt hittük, az alienek és emberek, hackerek és mnemonikus futárok harca után már nem lehet semmi többet elmondani a jövőről, akkor jött a Matrix, és feje tetejére állította a műfajról, az akciófilmekről és a számítógépes játékokról alkotott elképzeléseinket...

Képzeld el, hogy egy virtuális valóság szereplője vagy, és sohasem tudsz kiszabadulni belőle. Hogy az a világ, amelyet eddig biztosnak hittél, csak digitális illúzió, eddigi életed pedig egy hatalmas szoftver része, amelyet sohasem lehet kikapcsolni, lefagyasztani (a Matrix valószínűleg *nem* a Windows egy későbbi verziója lehet... ☺), te pedig félig nyomorékként csövekre és drótokra erősítve tengődsz egy hatalmas gépben.

A Matrix sztorijától annak idején teljesen készek voltunk, a moziból kijövet zavartan néztünk egymásra, és tömérdek izgalmas beszélgetést folytattunk, amikor a filmet újra és újra végignéztük.

A Wachowski testvérek filmje azonban nemcsak egy egyszerre elképesztő és félelmetes filozófiát közvetítő sci-fi mese, hanem külön stílust, divatot teremtett, egyidejűleg idézte fel és tette múlt időbe a kilencvenes évek elején iszonyúan

IT'S BULLET TIME!

A film egyik legmegdöbbentőbb effektusa az ún. „golyó-idő” (bullet time) volt, amelyet a Matrixban elsőként Trinity harca során láthattunk, ahogy a „cyberlány” egy csapat rendőrt a levegőben ütv-rúgva elintézte.

„...gépekre kötött, örökre a Matrixba kapcsolódott emberi roncsok, bábok vagyunk.”

népszerű cyberpunk irányzatot, látványvilágával teljesen bealázta az addigi akciófilmes trükköket, valamint óriási hatással volt a számítógépes akciójátékok fejlődésére is.

Trinity ugrása és rúgása közben a film belasult, testét teljesen körbejárta, majd egy pillanat leforgása alatt hirtelen újra begyorsult, miközben a zsernyákok ájultan hátraestek. Egy másik híres jelenetben a Neóra kilőtt golyók annyira lelassulnak, hogy látjuk, ahogy a levegőben hullámot vetnek, hősünk pedig „limbó-hintózva” képes kikerülni őket. A Wachowski testvérek az alapötletet részben olyan japán anime filmekből nyerték, mint a *Ghost in the Shell* (Szellem a testben), vagy az *Akira*, technikai téren pedig kör alakban felállított kamerákkal vették fel a jeleneteket. A főszerepet persze a számítógép kapta, amellyel frame-ekre lebontották a felvett filmet, hogy aztán a filmkészítők úgy gyorsítsák, vagy lassítsák be az akciót, ahogy akarták.

Maga a bullet time olyan elképesztő sikert aratott, hogy több reklámfilmben is alkalmazták, ami rendkívül felbosszantotta a Wachowski fivéreket – nyilatkozataikban fogadkoztak is, hogy a Matrix folytatásai-ban olyan effektusokat használnak majd, amiket úgylis képtelenség lesz lemásolni...

Az állókép ingyen van?**KÉPREGÉNYEK**

Mivel a Matrix sokat köszönhet a képregények világának, ezért nem meglepő, hogy rengeteg „comic book” készült a film alapján is. Legtöbbjük egyfajta promo-anyag, a film eladásának, illetve a Matrix-őrületelharapózásának elősegítésére. Az első ilyen 1999-ben jelent meg „Déja vu” címen, egy Paul Chadwick nevű író tollából, Aron Weisenfeld és Bill Sinkiewicz rajzaival. Az eredeti terv az volt, hogy az amerikai mozikban majd a vetítés előtt osztogatják, ám Wachowskikié az utolsó pillanatban meggondolták magukat, és megakarták semmisíteni az összes példányt. Végül is elég sok darab „megúszt”: 10

dollárért még ma is sok amerikai specializált boltban meg lehet vásárolni. A Wachowski testvéreknek nyilván nem tetszett a Déja Vu, de az ingyen képregény ötletét jónak tartották, mert 2002-ben egy másik művet, a David Lapham-féle „Stray Bullets”-et („Kerüld ki a golyókat”) már teljes melleszélességgel támogatták. A főmű hátsó részében egy kisebb comic bookot is megtaláltak a szerencsés rajongók: azt a „There are no Flowers in the Real World” („A való világban nincsenek virágok”) című 16 oldalas művet, amelyet eredetileg csak a whatisthematrix.com-ról lehetett letölteni.



Matrix-ihletésű filmek

A MATRIX UTÁN SZABADON...

Mivel a Wachowski-fivérek filmje egyfajta divatot teremtett, így várható volt, hogy újabb hasonló témájú filmek fognak készülni. Ezek közül csak a két legnívósabbat szeretném kiemelni... A **13. emelet** kutatói egy olyan játékszoftvert lejáratozó gépet kísérleteznek ki, amelyben a felhasználók egy parallel világba kerülnek, amely látszólag tökéletes megfelelője az „igazinak”, csak mintha a harmincas évekbe került volna vissza, a lakosság pedig mesterséges intelligencia által irányított digitális szereplőkből áll. A film igazi drámája akkor következik be, amikor ezek az „emberek” rájönnek, hogy nem is léteznek igazán, csak egy szoftver futtatja őket. Nem akarom elárulni a megdöbbentő befejezést: mindenki nézze meg ezt az elgondolkodtató mozit, megéri.

A másik hasonló témájú mozit, az **eXistenZ**-t is „kötelező” nekünk, játékosoknak megtekinteni. David Croneberg filmje a számítógépes játékokról szóló furcsa, rendkívül groteszk, helyenként horrorszerű alkotás, amelyben a játékbeli virtuális és a valóságos világ állandóan váltakozik: a szereplők a végén már azt sem tudják, melyikben járnak... *(és említsük meg azt is, hogy a két producer magyar származású, ezért is szerepel a címben az „isten” szó... – ender)*



13. emelet



eXistenZ

**CONTROL C MATRIX, CONTROL V JÁTÉKOK...**

A számítógépes játékok készítőit sem hagyta hidegen a Matrix stílusa, illetve maga a bullet time sem. Az első program, amely szinte teljes egészében lekoppintotta a bullet time-ot, az a kemény New York-i renegát zsarú kalandjait feldolgozó játék, a Remedy-féle **Max Payne**. (A játékhoz tartozó érdekesség még, hogy a részben a fejlesztői által készített 3D Winmark 2002 tesztprogramban egy echte matrixos jelenetet láthatunk.)

A következő jelentősebb játék, amelyhez a szemfüles készítők a bullet time-ot lekoppintották, a **Jedi Knight** második része, az **Outcast**. A jediképességekkel rendelkező főhőssel, Kyle Katarnnal egyre profibban alkalmazhattuk a Neótól és Max Payne-től „elcsúszott” időlassítást, ezáltal birodalmi gárdisták és „reborn” Sith lovagok tömkelegét tudtuk szétkasabolni lézerfegyverünkkel, miközben ők maguk lassított felvételként kétségbeesetten csápolták saját fegyvereikkel.

Végül a legutolsó játék, ahol az agyonhasznált és a kissé már lejáratott bullet time-ot láthatjuk, az ebben a számunkban tesztelt **BloodRayne**. A fejlesztőcsapat, a Terminal Reality-sok becsületére legyen mondva, hogy a lassítás egyik fajtáját legalább egy újabb elemmel spékelték meg: a BloodRage varázslattal Rayne, egyfajta „vörös kódón” keresztül látva a világot

nemcsak „gyorsabban” tud vágni pengével, mint az ellenség, de csapásai jóval keményebbek, többet sebeznek, és főleg látványosabbak is.

MATRIX ÉS ANIME TALÁLKOZIK

Miután maga a Matrix sokat köszönhet az anime (japán rajz)filmeknek, ezért tulajdonképpen nem meglepő, hogy a Wachowski testvérek és az utóbbiak rendezői együttműködésének köszönhetően új műfaj született: az animatrix. Ez voltaképpen a Matrix világában játszódó anime stílusú rajzfilmeket jelent, amelyek szerencsés rendezőit maguk Wachowskiék választották ki a rengeteg japán művész közül. Összesen kilenc ilyen rövidfilm készült, ezek közül négy sztoriját maguk Wachowskiék találták ki. A **Last Flight of the Osiris** címűt egyébként a Squaresoft készítette – ők állnak a **Final Fantasy** játékok és a mozi mögött is. (Erről az **Enter the Matrix** játék előzetesében is olvashatsz!)

Az animatrixok általában a filmek egyes karaktereinek előéletét mesélik el, de magának a Mátrixnak a születéséről is fontos részleteket tudhatunk meg belőlük. Hogy ezekből mi itt Magyarországon mennyit fogunk látni, az már más kérdés...

VOLT-E ÉLET A MATRIX ELŐTT?

Végül egy kicsit szeretnék mesélni a Matrix-mítosz előzményeiről, a cyberpunk műfajról is.

Golyót neki!

BULLET TIME A JÁTÉKOKBAN

Max Payne



Jedi Knight 2



BloodRayne

Matrixofon

MATRIX, REKLÁM, DIVAT

Természetesen az effektusokon túl a Matrix első része után örült módon divatba jöttek a filmből ismerős ruhák, szemüvegek és nem utolsósorban az emberi ügynökök kezében gyakran látható mobiltelefonok. A Matrix egyik leghíresebb jelenetében Neo, miközben Smith-ék elől menekül, egy felhőkarcoló ablakán kímászva kiejt a kezéből egy Nokia telefont. A kamera eközben rázoomol a készülékre (jól látható a márkajelzés...), amely belassul, majd villámgyorsan a mélybe zuhan.



A Nokia természetesen irtózatosságot keltett azért, hogy ebben a jelenetben a mélybe, később pedig a szemétkosárba kerüljenek a telefonok.

Azonban úgy látszik, nem tudta felvenni a versenyt a Samsung-gal, amelynek legújabb, még nem ismert készülékével virítanak majd Neóék a folytatásban. A ketyerét a www.thematrixphone.com-on leshetitek meg – azt még nem tudni, hogy pontosan mit is fog tudni...



Tudom, hogy néhányan vitatkoznának velem, de én a Wachowski testvérek filmjét bizonyos szempontból legeslegkedvesebb regényem, a William Gibson-féle Neuromancer megfordításának tekintem. Ebben az 1984-ben (!) megjelent könyvben hallhattunk legelőször a cyberspace-ről, a számítógépek internetszerű világáról, ahova a felhasználók az idegvégződéseiken keresztül csatlakoznak be (*említsük meg Philip K. Dicket is, mivel neki is vol-*

mesterséges intelligenciának dolgozik, és hogy az általa használtak hitt technológia irányítja a hackert is...

Gibson regénye után a nyolcvanas évek végén és főleg a kilencvenes években a cyberpunk hatalmas örületté vált – az amúgy eléggé visszafogott, magának való író őszinte rémületére, aki legjobban a híres cyberpunkos számat és videoklipet, a Billy Idol-féle Shock to the Systemet gyűlölte. Később a divat-díli lecsengett,

„Eddigi életed pedig egy hatalmas szoftver része, amelyet sohasem lehet kikapcsolni, lefagyasztani”

tak hasonló témájú regényei, pl.: *A halál útvesztője, Szabad Préda, Total Recall, stb. – ender*). A történet Case-ről szól, egy exhackerről, akit munkáltatói rajtakaptak, miközben éppen tőlük lop információt, ezért kirúgják, és büntetésből úgy nyomorítják meg, hogy fizikailag képtelen legyen belépni a cyberspace-be. A tengődő, öngyilkosságon gondolkodó Case-t felkarolja egy rejtélyes figura, Armitage, aki megoperáltatja, helyrehozza őt, és egy női bérnyílkos, Molly védelme alá helyezi. (Molly bizonyos szempontból, jellegéből fakadóan a női cyberügynök Trinity elődjének is tekinthető.) A regény végére Case rájön, hogy valójában Neuromancernek, egy

miután a legambiciózusabb, ám rendkívül ostoba cyberpunk-film, a szintén Keanu Reeves főszereplésével készült 1995-ös Johnny Mnemonic csúfos kudarcot vallott... (Sajnos, a történethez hozzátartozik, hogy maga Gibson írta saját regénye alapján a forgatókönyvet...)

A négy évvel később a mozikba kerülő Matrix nagy érdeme, hogy nemhogy felélesztette, hanem visszajára fordította a cyberpunk alaptézisét: itt a matrixba (vagyis tulajdonképpen a cyberspace-be), nem belépünk, hanem ez maga a szimulált valóság, mi pedig csak gépekre kötött, örökre bekapcsolódott emberi roncsok, bábok vagyunk...

Bad Sector

Késleltetett matrixizmus

MATRIX REVOLUTIONS

A „második folytatásra”, a Revolutionsra a hírek szerint állítólag öt teljes hónapot kell várni, ami ugyan elsőre nem hangzik tragikusnak, viszont a Reloaded állítólag rendkívül durván, egy egyszerű jelenet után fog zárulni. Így olyan érzésünk lesz, mintha kettévágtak volna egyetlen filmet (mint nagyon régen, a magyar mozikban a túl hosszú vetítések során), csak a szünet nem tíz percig, hanem öt hónapig tart.

Míg a Reloaded leginkább a Matrixban játszódik, a Revolutionsben a valódi világ füstölgő romjai között fognak harcolni emberek a gépek ellen. Joe Silver producer megdöbbentően látványos csatákat ígér: az egyik ilyen 17 perces összecsapás előállítására állítólag nagyjából 22 milliót kóstált, ami a 65 milliós első rész költségvetésének egyharmada...

Számomra már csak egy kérdés maradt nyitva: vajon a várhatóan elképesztő látványvilág mellett lesznek-e olyan elgondolkodtató történetbeli meglepetések, amelyek ugyanúgy agyalásokra és beszélgetésekre sarkallnak, mint az első résznél...?

Töltsd újra, Sam!

MATRIX RELOADED

A Matrix folytatásai, azon szerencsés kiválasztottak szerint, akik már láttak belőlük részleteket, ugyanúgy újraértelmezik a filmkészítést és a vizuális effektusokat, mint ahogy az első rész tette 1999-ben. (És ezek ugyanúgy nem lesznek csak közhelyek, mint akkor...) A május 15-én mozikba kerülő Reloaded lesz az első folytatás. Bár a sztori még hétpecsétes titok, részleteket azért már lehet tudni belőle. Az első részből ismert két hős, Trinity és Morpheus elfognak egy, az emberiség „gépek” elleni küzdelmében fontos figurát, a „Kulcskészítőt”. Ez a kis ázsiai fickó azért olyan fontos, mert a „gépek” világának bármelyik ajtaján be tud lépni. Hőseinknek valahogy ki kell juttatnia a Kulcskészítőt a Matrixból a valós világba, de ezt csak egy telefonvonalon keresztül tehetik meg. A legközelebbi ilyen több mérföldre van hőseinktől egy autótú végén, úgyhogy Trinitynek és Morpheusnak egy eszeveszett autós üldözésben kell részt vennie, miközben az ügynökök bármelyik őket hajszoló rendőr testébe beleugorhatnak, hogy rakétavetővel szórják meg a menekülőket. Ez a jelenet olyan lesz, amelyet még garantáltan nem láttál egyetlen akciófilmben sem...





KÖVESD A FEHÉR NYULAT! ENTER THE MATRIX

A szerkesztőségben mindenki a szőnyegpadlón tapicskolva a leesett álla után kapkodott, miután a *Matrix Reloaded* filmelőzetesét megláttuk. Ezek után már nem volt nehéz meggyőzni Ender (na jó, egy kicsit igen ☺), hogy a *Shiny matrixos 3D-s akcióuccáról* két oldalt regéljek. „A kanál nem létezik”, azt mindenki tudja, viszont lesz itt minden más, mi szem-szájnak ingere...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Shiny Entertainment

■ **KIADÓ**
Infogrames

■ **WEBOLDAL**
www.enterthematrix.com

■ **MEGJELENÉS**
2003. május

Dögös filmeffektek, amelyek az egész filmipart és játékipart is forradalmasították, meghökkentő sztori és univerzum, amely a feje tetejére állította a cyberpunk mítoszt – a *Matrix* az elmúlt évezred egyik legmeghatározóbb sci-fi mozija. Így gondolta a Shiny is, ezért már nagyon régóta dolgozik a híres film játék feldolgozásán. A nagy csend és folyamatos elhalasztások után végül is nemcsak az Infogrames, hanem maguk a filmrendezők is felkarolták a projektet! Általában ez persze csak a marketingről szól, és a híres emberek csak a nevéket adják a játékhoz (lásd Tom Clancy...), ezúttal azonban maguk a Wachowski testvérek, a film készítői is apait-anyait beleadtak! Nem hiszed? Olvasd tovább!

PEZSGÓ, CARRIE-ANN MOSS, MI-EGYMÁS

A készülgető számítógépes játékokat először általában az E3-on, ECTS-en vagy

Games Conventionön láthatjuk, illetve nagy ritkán egy látványos bemutató keretében, ám az olyan extravagáns estélyek, ahol a játékhoz kötődő film hollywoodi sztárjai ott villognak – nos, ez azért nem túl gyakori, különösen akkor, ha a *Mátrix*-kategóriáról van szó. Pedig pontosan ez történt az *Enter the Matrix* esetében, amelyet elsőként a Warner Brothers stúdióban mutattak be. A filmszillagok között az újságírók ott pacsizhattak Keanu Reeves-zel (Neo), Carrie-Ann Moss-szal (Trinity), és Lawrence Fishbourne-nel (Morpheus), emellett még Toby Maguire, Will Smith, Tommy Lee Jones és nem utolsósorban hat Playboy-cica is tiszteletét tette. Maga Joe Silver, a film producer mutatta be a *The Last Flight Of The Osiris* című rövid, ám elképesztően látványos animációs filmet, amelyet a Final Fantasy sorozatról és filmről elhíresült Square Software készített.

A TLFOTO ugyan nem az *Enter the Matrix* intrója, viszont sztorija szervesen kapcsolódik hozzá. A „címszereplő” egy hajó a valós világban, amelynek legénysége rájön, hogy az „Őr”-droidok már majdnem felfedezték Zion, az utolsó emberi város helyszínét. Úgy döntenek, mindenképpen megpróbálják értesíteni Ziont a rájuk leselkedő veszélyről, ezért belépnek a *Matrix*ba, hogy minél előbb „odaérjenek”.

MATRIX KERESZTÜL-KASUL

Az *Osiris* története azért lényeges, mert az *Enter the Matrix* előzményeként szolgál. Maga a játék cselekménye pedig párhuzamosan fut a *Reloaded*, vagyis a film sztorijával. Az *Enterben* két, a filmből ismerős figurát irányíthatunk: az egyikük Niobe (Jada Pinkett-Smith – Will Smith felesége), a másik pedig Ghost (Anhony Wong). Bár a fősztori még hétpeccéses titok, annyit már lehet tudni, hogy szorosan kötődik



CHRIS VRENNNA ÉS AZ ENTER THE MATRIX

Emlékeztek még Chris Vrennára, a Nine Inch Nails zenészére, aki az American McGee-féle Alice-hez is elkészítette háttorzongatóan jó zenéjét? Nos, a mester bevállalt néhány Enter the Matrix-számot is és e sorok írásakor már el is készült egyvel – legalábbis, ha hihetünk a Tweakers.neten, Vrenna együttesének honlapján a fórumon olvasható híreknek. Hogy Vrenna mennyire fog belefolyni a teljes soundtrack elkészítésébe, azt még nem tudni...



a Reloadedhez: az is megtörténik például, hogy hőseinket a moziban elküldik egy küldetésre, amelyet a játékban hajthat sz végre, aztán visszatérnek a film egy másik pontján.

Hogy ebből nem lesz kusza baromság, arra az alkotópáros, Larry és Andy Wachowski, a Matrix-filmek írójának és rendezőjének neve garancia. A két testvér ugyanis nemcsak hogy a játék sztoriját is bevállalta, de egy teljes órányi átvezető mozit leforgatott, amelyben a jól ismert sztárok: Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss (most már többet tényleg nem írom le a nevét, sorry ☺) és Lawrence Fishbourne is megjelennek! Azért ez elég nagy kü-

végre, miközben elkenjük az ellenséges MI-ügynökök és rendőrök sáját. A készítőik egyébként törekedtek arra, hogy az alapütések és rúgások mellett a különféle combókat is elég könnyedén varázsolhasuk elő, úgyhogy nem kell feltétlen Mortal Kombat-mesternek lennie valakinek ahhoz, hogy szuperhősnek érezhesse magát.

A női egyenjogúság elszánt hívei sem panaszkodhatnak majd, ugyanis Niobe és Ghost, bár vizuális téren másféle mozdulatokra képesek, a csapásaik ereje meg egyezik mindkettőjüknél. Emellett mindketten képesek Neo módra egyetlen mozdulattal kitépni az ellenfél kezéből a gép-

ből kiderül, hogy mi az igazi különbség. Mindenesetre a Reloaded trailerjében látható nagyon brutál autóra ugrás adhat némi támpontot, hogy mire számíthatunk a játékban is ☺...

Ha már a négykerekűeknél tartunk, érdemes pár szót vesztegetni az autós üldözésekre. A kocsikba pattanva Niobe-t a kormánytól, Ghostot pedig egy bazi nagy puskával az anyósülésen találjuk, amint megpróbálják lerázni az őket hajszoló zsarukat. Ha elég gyors videokártyánk van, akkor hajmeresztő sebességre számíthatunk majd az utcákon száguldozva. Fogunk még repkedni is: ez a rész leginkább a *Descent*-re hasonlít, ahogy különböző katakombákban kell harcolnunk az „őr”-droidokkal, akik pióca módjára próbálnak rászorolni a hajótestre, ha nem találunk el őket, és elég közel kerülnek hozzánk. Ilyenkor nincs más megoldás, mint egy kicsit hozzádörgölözni a falakhoz, hogy megszabaduljunk tőlük. Egyelőre a repkedős részek nem túl kidolgozott részei a játéknak, úgyhogy reméljük, a Shiny's fiúk összeszedik magukat májusra.

ELŐREJELZÉS

- Matrix hangulat
- Matrix effektek
- Matrix filmbetétek
- Matrix író és rendező
- Matrix-szintű gépigény ☺...

„...Neo módon egyetlen mozdulattal téphetjük ki az ellenfél kezéből a géppuskákat.”

lönbség a szokásos mozi adaptációkhoz képest, ahol jó, ha a főszereplő karakterek szinkronjához összeszednek néhány filmszereplőt, nemhogy saját maguk is, s.k. szerepeljenek...

A filmeket egyébként a játék kulcspontjain láthatjuk majd, és az igazi Matrix-fanok egész biztosan már ezekért is megveszik az Enter the Matrixot.

„TUDOK KUNG-FUZNII!” (NEO)

Ez mind szép és jó, de milyen maga a játék? Nos, az Enter the Matrix egy külső nézetes 3D-s akció stuff, amely leginkább a *Max Payne*-re és a *Dead to Rights*-ra hasonlít majd. A játék elején eldönthetjük, hogy a szexis, fekete Niobe vagy a pisztolyzsonglőr Ghost bőrébe bújunk. Hőseinkkel egyaránt részt kell vennünk filmkéhez mérhetően hajmeresztő verekedésekben, autós üldözésekben és repülő részekben is, de azért a gyepa és lövöldözés fog dominálni.

Niobe és Ghost legalább akkora kung-fu spílerek, mint Neo és Trinity, úgyhogy a Matrix két kultikus hőséhez hasonló akrobatamutatványokat hajthatunk majd

puskákat, és gyorsan lekasználni vele az ellenséget. Amennyiben viszont fegyvertelenül maradunk, akkor nincs más hátra, mint a golyók kikerülése – szintén Neo után szabadon...

Találunk még a játékban egy elég furcsa „fegyvert”: egyes helyeken az MI-ügynököket fahasábbal kell elintézni, mint a vámpírokat. A játék logikája szerint ez azért lehetséges, mert a felnyársalás megszünteti a fizikai jelenlétüket a Matrixban... Hmm... Csöppet hasonlít a *Buffy the Vampire Slayer*-re. No mindegy...

„YOU MUST FOCUS TRINITY!” (MORPHEUS)

A *Max Payne*-ben ugyebár jól lenyúlták a Matrixból ismerős bullet time-ot, úgyhogy az *Enter the Matrix*ban valami újjal kellett előrukkolni. A „fókusz” nevű trükköt egyetlen gombnyomással alkalmazhatjuk majd, ezzel lelassítva a környezetünkben az időt, miközben Niobe-val és Ghosttal nyugodtan randalírozhatunk. Ez persze még mindig elég bullet time-szerű, úgyhogy látnunk kell majd ez első olyan animációkat és demókat, amelyek

„MEGÁLLTÁL MÁR EGYSZER, HOGY GYÖNYÖRKÖDJ A SZÉPSÉGÉBEN?” (SMITH ÜGYNÖK)

Az Enter the Matrixot egyszerre három konzolra és PC-re is fejlesztik. Hogy nem csak egy egyszerű átíratról van szó, arra garancia a Shiny új technológiája: ennek segítségével egyetlen, elképesztő grafikát megjelenítő motort fejlesztenek, amelyet aztán lebutítanak az egyes géptípusok szintjére. (Így talán maximálisan ki fogja használni a csúcs-PC-s hardvereket is, ami nem mindig jellemző a konzolon is megjelenő játékokra...)

Nincs más hátra, mint megvárunk a májusban megjelenő *Reloaded* mozit, ugyanis a játék is óraműpontossággal ekkorra fog elkészülni – de jó is az, amikor a játékfejlesztőket bizonyos okok a határidők betartására kényszerítenek ☺...

Bad Sector



BEMUTATÓK

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

L. Péter; 16 éves szombathelyi olvasónk tette fel nekünk:

„Melyik olyan játék okozott hatalmas csalódást, amelyre már nagyon vártunk – olyanira, hogy a készítőket akár életfogytiglanira is ítélnék miatta?”

SZERKESZTŐI JEGYZET



Huhh, hát ez aztán nehéz egy hónap volt! Néhány beharangozott nagyobb cím megjelenését (Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Enclave) sajnos elhalasztották, de végül felmentő sereggént érkeztek más nagynevű játékok.

A Freelancer a régi elite-es és privateeres emlékeket idézi fel: többek között végre megint kalózkodhatunk, kereskedhetünk, fejedáshatunk a végtelen világűrben. Del nem véletlenül csapott le rá, hiszen pontosan tíz évvel ezelőtt ő írt az akkori PC Guruban cikket a Privateerről! (Hiába, no, a legjobbak már nálunk írnak ☺!) Én is kiélhettem kedvenc vámpírmániámat, hiszen megérkezett a BloodRayne nevű vérszívós akciójáték, amelyben egy szexi, nagyon májer és trükkösen ugrabugráló, félig élőhalott ügynököt irányítunk. Sajnos a BloodRayne sztorija enyhén szólva sem mérhető egy Anne Rice-regényéhez, de azért a tömény, vérgőzös akció némileg kárpótolt. Kellemes meglepetést okozott a Rayman 3: nem számítottam rá, hogy ennyire király lesz.

A történelmi stratégiák rajongói e hónapban sem maradnak éhkoppon: a Praetorians és az American Conquest a történelem más-más vérgőzös időszakát dolgozza fel, de hasonlóan jó színvonalon. A végére hagytam a hónap legexkluzívabb ficsőrijét (wov, milyeneket tudok ☺!): Patrick Stewart, a Star Trek: Next Generation kapitánya Magyarországra látogatott, és az Atjáró magazin valamint a GameStar közös rendezvényén nemcsak külön „műsorszámként” jelent meg, hanem utána – Magyarországon kizárólag e két magazinnal tárgyalva! – válaszolt kíváncsi kérdéseinkre is – ebből áll e havi Fókuszunk két utolsó oldala. Have fun!

Bad Sector

Bad Sector

Legnagyobb csalódásom egyértelműen a *Druuna* című akció-kalandjáték, amely egy nagyon eredeti világban játszódó erotikus sci-fi képregény alapján készült, ám a végeredmény sajnos igazi emberiség elleni büntett volt. A készítőknél küldtem egy „congratulations!” subjectú e-mailt, amelyben aztán úgy elküldtem őket a búsba, ahogy azt eddig még cikkben sem tettem...



Boe

Megégetném, felkoncolnám, és éhes oroszlanok elé vetném azt az idiótát, aki az EA-nál kitalálta, hogy az intergalaktikus megaszuper The Need For Speedből a második részre egy arcade LOL-generátort kell csinálni. Hihetetlen mód vártam, aztán hatalmasat csalódtam... Kb. hasonló a helyzet a Die Hard: Nakatomi Plaza készítőivel is. Hatalmas ziccet hagytak ki.



Csonti

Nálam sok aspiráns van a rangos címre – az egyiket jobban nem ismeritek a másiknál ☺ –, de asszem maradok a Harts of Ironnál. Életfogytigra ugyan nem küldeném a Paradox-bandát, de vezeklésül kiadhatnának egy minden baromságot kijavító pöccst.



ender

Életem egyik legnagyobb csalódása egy személy, méghozzá Peter Molyneux. Az odáig rendben van, hogy tíz évvel ezelőtt összedobott pár jó játékot, de nagyon irritál, hogy az akkori sikereiből él most is. Legutóbbi ötletei penetránsan rosszak és játszhatatlanok voltak, de az egész szakma leborult előtte, hogy: „Ó, a nagy Peter alkotott”. Pedig fejlesztései csak nagy PR-húzások.



Gregory (címlapdízájner)

Azert nem tom megírni egybol meg lehet, hogy sehogyse, mert en nem nagyon szoktam varni jatekokat, hameg igen, akkor utanna ugysncs idom veluk jatszani.



Caris

Hát persze, hogy az Elite 3 a megoldás, aki játszani próbált vele, az tudja, hogy a megjelenés után 10 évvel sincs még belőle egy bugmentes verzió ☺. De ha még lehet, akkor én a Freelancer alkotóit is bezárnám egy ketrecbe, és elektromos ösztökével piszkálnám őket, amíg rá nem jönnek, hogy egy úrhajós játékot joystickkel is lehessen tolni.



Del

Carishoz hasonlóan én is pontosan Elite 3: First Encounterst akartam írni, olyan bugos a drága, hogy a kiadó GameTek is ennek köszönhetette rekordgyorsaságú eltűnését (megjegyzem a saját hülyeségük volt, hogy kiadták idő előtt...) Emlékszem, anno megjelent egy hirdetés a PC Zone-ban, amint néhány orvos egy műtőasztalon élesztgette a játék dobozát...



Gyu

A nyertes a Lords of Midnight 3: The Citadel, amelyet nagyon vártam és nagyon gyorsan felejtettem el, ugyanis akkora bukás volt, hogy ez okozott néhány kisebb földrengést világszerte...



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 körítése, az eredetiség és a bugmentesség – ezeket azonban jellegüknél fogva pontokkal nem értékeljük.
3. Százalékos értékelésünk minden esetben azonos elveken alapul, így a tesztelt játékot a szerző az esetek nagy többségében össze is veti a műfaj korábbi sikeres vagy sikertelen darabjaival, melyeket a GameStar régebben már letesztelt (Chart).
4. Tesztelőink rutinos, öreg rókák, és mindig ügyelünk, hogy a megfelelő ember végezze el az értékelés kényes feladatát. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogyan ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
5. A játék minimális hardverigényét a kiadó adatai alapján mindenhol feltüntetjük, de a tesztelő a saját gépén látott *valós* tapasztalatokat is megosztja veletek, természetesen gépének jellemzőivel együtt.
6. Ha valamely értékelésünkkel nem értesz egyet, haladéktalanul küldd el számunkra saját százalékokat, egy legalább 1000 karakteres indoklással körítve!

KÜLÖNDÍJAK ÉS IKONOK



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



Citromdíj:
No comment.

CD

DVD

A játékhoz kapcsolódó anyagot találász a lemez mellékleten.

WEB

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

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket találász a tipprovatban.



Freelancer

Na ezt is ELITE-téztük



IGI2

Az ellen nem véd...



Road to Rome

Már ez is Rómába vezet

Mazur

Számomra minden idők legnagyobb csalódása a Sniper volt. Valami érthetetlen okból nagyon vártam ezt a játékot, rávettem magam, és bár az első pálya még rendben is volt, utána hirtelen a világ legunalmasabb, legkibb FPS-évé változott.



Mady

Én személy szerint a CoreDesign embe-reit állítanám szorosra a falhoz, hogy ugyan elmékedjenek már el a TombRaider utolsó részeinek az összecsapásán...de azért kapnak még egy esélyt a fiúk ☺!



Kecske

A Condition Zerónak látatlanban megelőlegezném, de annyian bütykölték már, hogy megtelne az Alcatraz. Így a HoMM 4. memóriafolyását testcselelő überelő Iron Storm-féle gárda nyert, vasra velük!



Lethal Gene

Szerintem a legbirkább fejlesztők a Tribes 2 csapatában vannak... Az első rész után természetesen szép, csicsás, színes lett, de a fizikát és a sérülésmodellét nem javították ki, amivel több évi kutatómunka után megásták a játék sírját.



Szittyó

A legnagyobb csalódás számomra és így a legnagyobb büntetés is az Airport Tycoon 2. része volt! Természetesen nemcsak én bűnhődtem, hanem valószínűleg a fejlesztők is, hiszen ilyen kiégett agyú rossz programot kín lehetett elkészíteni is. Így már a sors jól megbüntette őket, és miért bánsam a szerencsétleneket ☺.



TRf

Gigantikus leültetéseket fogantatosítanék Settlers IV-ügyben. Kevés előrelépés, bukás pixelizált nagytás, túlzott gépigény. Az Alien Nations II is szebb volt már. A Blue Byte-ot ezért plusz egy év kényszermunkára ítélem. A UbiSoftot kétszeres életfogytiglanra ítélem, mert amit az S4 forgalmazása címen művelnek a mai napig, az vérlázító.



Uhu

Az utóbbi idők legnagyobb csalódása a Blitzkrieg volt, s bár még csak béta van belőle, szinte semmi nem lesz benne, amit a fejlesztők korábban megígértek. Büntetésül minimum Pinokkió-orra cserélném le a szaglószerűket, vagy sánta kutyává változtatnám át őket.



ZeroCool

Mikor megtudtam, hogy készül a Knight Rider, nagyon megörültem, hiszen nagyon szerettem ezt a sorozatot. Hosszas várakozás után megérkezett, és csak annyit tudtam kérdezni: Miért? Nem értetem, hogy ha már ilyen jó nevet szereztek maguknak a készítőik, miért nem voltak képesek egy normális játékot alkotni.



MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!

90% (99%-90%)

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

80% (89%-80%)

Ezek a játékok szuperek, de „lemaradtak” valamiért a dobogóról: technikai problémák vagy irreális gépigény rontottak egy picit a játékelményen; esetleg nem vltal túl eredetiek, ellaposodtak stb.

70% (79%-70%)

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

60% (69%-60%)

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

50% (59%-50%)

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

40% (49%-40%)

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

39% alatt

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

ADATHALMAZ – MI MIT JELENT AZ OLDALAKON?

Kategória: az adott stíluson (stratégia, akció) belüli pontos irányzat megnevezése

Környezet: ez alapján rögtön el tudod helyezni a játékot térben és időben

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

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

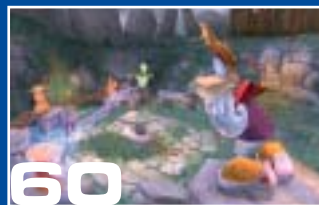
Forgalmazó: a játék hazai forgalmazója, náluk érdeklődhetsz a kereskedelmi jellegű információkért (elérhetőségüket a hirdetésekben megtalálod)

Megjelenés: mindig a hazai polcra kerülés dátumát adjuk meg



BloodRayne

Bloody Mary



Rayman 3

Egy kicsikét bevagyok pipázva



Praetorians

Hogy ne legyél Gladiátor...



Grom

Vigyázz! BeGrombulok!



NASCAR Racing 2003

Körbe-körbe karikába...

AZ ŰRSZIMULÁTOROK „ELITJE“

FREELANCER



Freelancer - független szabadúszó; ezt a szerepet osztja ránk a Digital Anvil legújabb „űrszimulátora”, amelyben a jó öreg Elite által lefektetett szabályok szerint mindent szabad, amit csak meg tudunk, vagy meg merünk tenni.

ADATOK

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

WEB

TIPP

Egy rozoga űrhajó, némi készpénz, a többi pedig már csak Rajtad múlik: hírhedt kalóz, mintapolgár vagy rettegett fejedelmé válik belőled. Minden feltétel adott egy remek kalandhoz, a kérdés tehát csak az, vajon öt év fejlesztőmunka eredményeként megszületett-e az új „Elite-Klónkirály”?

ÜDVÖZLET A SIRIUS RENDSZERBŐL

A helyszín a Sirius rendszer; 800 évvel történetünk kezdete előtt ide érkezett meg az az öt hatalmas kolonizálójajó, amelynek mindegyike egy szebb napokat megélt, egykoron dicső földi nemzet képviselőit menekítette az „Új Világba”. A Sirius újdonsült lakóit saját fajtájuk úzta e távoli vidékre, nem hagyva számukra más kiutat az évszázados konfliktus rendezésére.

A letelepedést követően minden nemzet egy 4-5 naprendszerből álló területet vett birtokba, és amennyire csak erejéből tellett, megpróbálta azt az ősi hagyományok

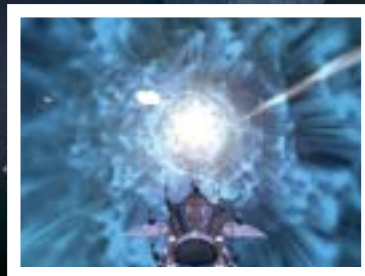
a közös értékrend szerint formálni. A bolygónak, állomásnak és hajónak rendre földi neveket adtak, így biztosítva, hogy az eljövendő generációk is emlékezzenek arra, honnan is származnak.

Négy nagy nemzet, Amerika (Liberty), Japán (Kusari), Németország (Rheinland) és Anglia (Bretonia) sorsa végérvényesen összefonódott az idők folyamán, de a letelepedés óta eltelt 800 év egyben arra is elegendőnek bizonyult, hogy az ősi ellentétek ismét napvilágra kerüljenek. Politikai bizonytalanság, intrika, árulás, háborús veszély, szakadár csoportok; igazi „paradicsomi” állapot egy öntörvényű, mindenre kapható „Freelancer” számára...

SZABADON, MÉGIS KORLÁTOK KÖZÖTT...

A legtöbben pontosan ezt az öntörvényűséget szeretik és keresik egy „Elite”-szerű játékban, vagyis hogy teljesen szabadon fedezhessék fel az ismeretlent, és mind-

eközben kedvük szerint dönthessenek prioritásokról, illetve morális kérdésekről. A maga módján a Freelancer is tiszteletben tartja ezeket az értékeket, de emellett – akárhogy szépítjük is – a kezdet kezdetén elég rendesen ráerőltet a játékosra egy történetet, amelyet mindenképpen teljesíteni kell a továbblépéshez. Alapból nem működik tehát az a fajta játékmód, hogy „találok egy jól fizető kereskedelmi útvonalat, megszedem magam, megveszem a legdögösebb hajót, és utána én leszek a környék legnagyobb kalóza”. Legalábbis kezdetben nem működik, a történet teljesítése után viszont annál inkább...
Prózáiban fogalmazva: a játék elején kötetlen (néhány rendszerre kiterjedő) kalandozás és kötött küldetések ismételtetik egymást egészen a történet végéig (ez kb. 12-13 küldetést jelent). Természetesen minden kötött küldetés után egy kicsivel többet ismerünk meg a galaxisból, kicsit jobb fegyvereket vásárolhatunk, mígnem aztán



a program elengedi a kezünket, és mehetünk, amerre látunk. Talán furcsán hangzik, de az igazi játék csak ekkor kezdődik, lévén hogy a Freelancert – gondolva az igazi

retlen népek, legendás hajók és fegyverek, elérhetetlennek tűnő bolygók – csak a játékoson múlik, hogy mit talál meg ezek közül (a hivatalosan nyilvántartott

„Politikai bizonytalanság, intrika, árulás, háborús veszély, szakadár csoportok; igazi ‘paradicsomi’ állapot egy öntörvényű, mindenre kapható ‘Freelancer’ számára...”

Elite-rajongókra – kifejezetten úgy építették fel, hogy bőven maradjon benne felfedeznivaló azután is, hogy fény derült a történet során kibontakozó galaktikus méretű összeküvés részleteire (mert persze nem is igazi univerzum az, ahol nincs ilyen ☺). Rengeteg olyan titkos átjáró és rendszer vár a kalandorokra, amelyekről legfeljebb pletykákat hallhatunk itt-ott, de azt senki sem tudja, merre is keressük őket. Isme-

kb. 26-28 rendszer mellett még legalább 15-20 olyan is létezik, amely nem szerepel a térképeken...). Mindazok tehát, akik inkább a kötetlen felfedezést szeretik, fogják fel a kötött történetet egyfajta bevezetőnek vagy tutorialnak – elvégre kellemes, eseménydús és hangulatos körutazást tehetünk a Sirius rendszerben, arról nem is beszélve, hogy Juni kisasszony határozottan csinos idegenvezető ☺.

HARRISON FORD, ALIAS EDISON TRENT

Mielőtt rátérnék arra, hogy mi mindent is csinálhatunk a történet után, pár szó erejéig nézzük meg azért, hogy kit is alakítunk a játékban, és hogy keveredtünk az események középpontjába. Hősünk, Edison Trent, egy amolyan Harrison Ford-os, bőrkabátos kemény legény, akinek persze a marcona arckifejezés ellenére érző szív dobog a keblében. A Bretonia rendszer szülőtte, és mint oly sokan a társai közül, ő is különösebb lelkifurdalás nélkül vágott neki az ismeretlennek szerencsét próbálni. A szóbeszéd szerint a Peremvidék feltáratlan bolygói idegen civilizációk vagyont érő kincseit rejtik, így aztán próba-szerencse alapon erre vette az irányt. Kincset ugyan nem talált, egy jól fizető üzletet azonban majdnem sikerült nyélbe ütnie. Más kérdés persze, hogy a hangsúly a „majdnemre” került, ugyanis remek érzékkel sikerült rossz időben, rossz helyen

CHART

- I War 2: Edge of Chaos 94%
- AquaNox 88%
- Freelancer 87%



A Freelancer története...

CHRIS ROBERTS

Wing Commander, Strike Commander, Pacific Strike – megannyi ismerős cím, ami pedig közös bennük, hogy egytől egyig az akkoriban még Origin zászló alatt tevékenykedő Chris Roberts alkotásai. A kilencvenes évek vége felé Roberts új utakat keresve, bátyjával Erin Robertsszel közösen hozta létre saját fejlesztőcégét, a Digital Anvilt, és gondolatban már ekkor megszületett egy új, Wing Commander-hagyományokra épülő sci-fi világ; a Freelancer univerzum. A fejlesztéseket két szálon kezdték el; a közeljövő eseményeit feldolgozó StarLancerrel, és a távolabbi mutató, kizárólag neten játszható Freelancerrel. Az Erin vezette StarLancer projekt időben el is készült – ráadásul a maga nemében

kimagasló minőségben –, a Freelancerről azonban már ekkor is csak a folyamatos csúszások kapcsán lehetett hallani. Időközben a Digital Anvil Microsoft-fennhatóság alá került, amely anyagilag nyilván sokat jelentett a cégnek, a gyakorlatban viszont Roberts ismét elvesztette hőn áhított függetlenségét. Nem sokkal ezután Chris el is hagyta a céget (...és a rémesen idiótára sikerült Wing Commander mozi rendezéséhez kezdett... –Bad Sector), a Freelancer projekt vezetését pedig egy bizonyos Phil Watterbarger vette át. Innentől kezdve csak találgathattunk, hogy pontosan mi is történt a játékkal, hiszen az összecsiszogatott infók mind ellentmondásosnak tűntek az alapkoncepciót illetően – csak annyit lehetett tudni, hogy egy „Elite-klón” készült. Az „online” felirat elől aztán szép lassan elkopott a „kizárólag” jelző, és mire a játékosztársadalom észbekapott, a polcokon már egy hagyományos Elite-klón pihent remek multiplayer lehetőségekkel. Az Earth & Beyond fejlesztői azért valószínűleg így sem tapsoltak a megjelenésekor ©...

reken átívelő őrült hajtóvadászatra és magyarázatkeresésbe csaptak át. Lesz itt minden, amit csak egy belevaló úrvándor kívánhat magának; galaktikus összeesküvés, árulás és persze az idegen civilizációk titkos erekléi sem kerülhették el törvényszerű sorsukat – amolyan igazi „elites”, monumentális sztorira készüljétek.

MIHEZ IS KEZDJÜNK A SZABAD IDŐNKBEN?

Igazi szabadságérzetünk ugyan csak a történet befejezése után lesz, boldogulnunk azonban az egyes kötött küldetések között is kell valahogy. A hagyományosnak számító kalózkodás, csempészet, bányászat,

mény (értsd: kocsma) az üzletkötés színterére, itt cserélnek gazdát a pletykák, itt olvashatjuk el a legfrissebb híreket, és kemény pénzekért itt javíthatunk megítélésünkön is. Sajnos a felkínált küldetések kezdetben sűrűn ismétlődnek; a helyszín és a célpont ugyan más, a végrehajtás alatt azonban gyakran lesz déja vu érzésünk. A rengeteg különböző megbízó szerencsére javít az összképen, mivel néhányan közülük igazán zsiros munkákkal is megbízhatnak – feltéve persze, hogy sikerül kiharcolnunk a megbecsülésüket. A Freelancer érdekessége, hogy minden rendszerben – sőt, akár minden állomáson – más és más híreket olvashatunk, így könnyedén folyhatunk bele különböző

„Ismeretlen népek, legendás hajók és fegyverek, elérhetetlennek tűnő bolygók – csak a játékoson múlik, hogy mit talál meg ezek közül”

lenie, így aztán „kedves ismeretlenek” nemes egyszerűséggel ki-lóttek alóla egy egész állomást. Ehhez képest persze még szerencsésnek érezheti magát, hiszen a maréknyi túlélők egyikeként lehetőséget kapott az újakezdésre. A New York bolygón került kapcsolatba először a Liberty rendszer titkosszolgálatával, de a kezdetben még „ártatlannak” tűnő közös munkák szép lassan naprendsze-

kerkedelem, fejtámadás elméletileg mindig adott, az előbbi két tevékenység gyakorlására viszont kevesebb lehetőségünk lesz, amíg sorsunk összegabalyodott szálait próbáljuk kibogozni. Minthogy a program kezdetben rendesen terelgeti a játékost, maradnak mindazok a munkák, amelyeket a rendőrség, katonaság vagy különböző nagyvállalatok képviselői ajánlanak fel (többnyire bagóért). Természetesen minden állomáson a helyi műintéz-

szintű konfliktusokba is. A történet előrehaladtával a hírek változnak, a játékos pedig gyakran érezheti magát az események aktív résztvevőjének – különösen, hogy a bolygók, hadihajók és a rendszerek többsége a való világot idézi. Az említett bolygókat és állomásokat egyébként a gyorsabb haladás érdekében kereskedelmi útvonalak és ugrópontok kötik össze, de természetesen a lehetőség mindig adott, hogy új, járhatatlan utakat keressünk...



GESZTIKULÁLJUNK ÜGYESEN! ILYEN JUNI AMIKOR...



...figyel



...kétségbeesett



...lemondó



...mérges



...tanácstalan



...lő

NEBULA NEBULA HÁTÁN...

Megfelelő látványvilág nélkül persze még a fentiek ismeretében sem maradhatna sokáig izgalmas egy ilyen játék, motiváció hiányában ugyanis hamar elkophat a kezdeti lendület. A Freelancer fejlesztői tudták ezt, és így a program mind az új távolabbi részekre, mind pedig az újabb és újabb földi helyszínekre tartogat meglepetéseket. Igaz, bizonyos sztereotípiák azért megfigyelhetők a kocsmákban vagy a felszerelést árusító helyeken, de ez – a játék volumenéhez mérve – még mindig a bőven elfogadható szinten belül marad.

Minden bolygó, ahová leszállunk, más és más kultúrával rendelkezik, nyilvánvalóan az adott vidék érzésvilágához, illetve körülményeihez igazodva. New Londonon például stílusosan mindig zuhog az eső, Leeds pedig az Új Világban is megőrizte ipari jellegét. Hasonló változatosságra készülünk az űrben is, tekintve, hogy minden rendszernek eltérő a hangulata; né-

melyik egészen világos, mások mintha összefüggő ködből állnának, megint mások pedig hemzsegnek a látványos csillagászati tüneményektől. A meteorködök, jégmezők vagy roncsstemetők egészen hétköznapi jelenségnek számítanak, akárcsak a nebulák, valamint a bennük megbúvó titkos állomások, féregjáratok. Emellett külön érdemes kiemelni a gyönyörű csatahajókat és persze a hatalmas űrállomásokat is, amelyekkel egyébként úton-útfélen találkozhatunk.

A történetet bemutató átvezető animációk is a Freelancer saját motorjával készültek (kb. 2 órányi anyagról van szó), az ötletes kameraállásoknak és a kifejezetten szépen és aprólékosan kidolgozott szereplőknek köszönhetően néha tényleg olyan érzésünk lehet, mintha filmet néznénk. A szereplők arckifejezései különösen jól sikerültek, a pillanatnyi érzések tökéletesen leolvashatók egy-egy grimaszból, a szöveghez pedig pontosan illeszkedik a szájmozgás.

Mindezek alapján most azt kellene írnom, hogy „igenám, de mindennek bizony komoly ára van”, de jelen esetben szerencsére mégsincs szó erről; a programot ugyanis rendesen megírták, közepes konfiguráción – aszteroidamező ide vagy oda – már röccenés nélkül elfut.

„EGÉRZSONGLÓRÖK” ELMÉLETBEN...

Szándékkal hagytam a végére a játék egyik legfontosabb részét, az űrharcot. Mint minden Elite-klónnak, a Freelancer-nek is ezen a területen kell igazán domborítania, hiszen – bár fontos a körítés, a látvány és persze a szabadságfok is, de – ha a harcot nem élvezni valaki, akkor a többivel már nem is nagyon foglalkozik majd. A játék ezen a téren is megpróbált újítani, bár a vélemények megoszlanak arról, hogy szükség volt-e erre az újításra, illetve hogy egyáltalán beszélhetünk-e újításról?

A történet 4-5 évvel ezelőtt kezdődött, amikor is a Digital Anvil-alapító Chris

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
- **Tesztkonfiguráció**
P IV 2.0 GHz
512 MB RAM
40x CD-ROM
GeForce4 4200
64 MB
SB Live Value
- **Tapasztalatunk**
„Az égadta egy világon semmilyen gondom nem volt a sebességgel még a legnagyobb hajó vagy aszteroidamező közelében sem.”



– A pénz nem boldogít –

ELLENTMONDÁSOS FEJLŐDÉSI RENDSZER

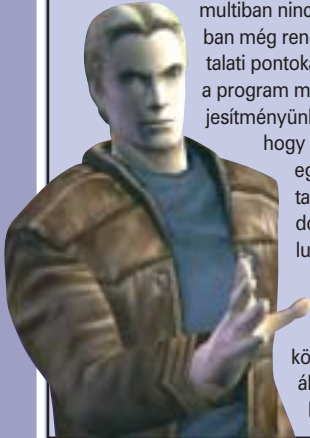
A legtöbb játékos szeret elmélyedni hőse statisztikáiban, boldogan nyugtázni a pozitív változásokat, illetve kétségbeesetten keresni az okokat, ha egy mutató rossz irányba mozdult el. A Freelancer a Neuro-Net információk képernyőjét alkalmazza erre a célra; naprakész statisztikákat kapunk általa a meglátogatott bázisokról és rendszerekről, sőt egy hajótípusokra bontott „Kill” számlálóban is gyönyörködhetünk.

A fejlődési rendszer alapja ezúttal is a jól ismert szintlépegetés, lényegében ez határozza meg, hogy az egy személyes játéknál mikor haladhatunk tovább a történetben, illetve hogy bizonyos felszereléseket, hajókat mikor vásárolhatunk meg (mivel

multiban nincs történet). Ez így magában még rendben is lenne, a tapasztalati pontokat azonban elfelejthetjük, a program más módon „értékeli” teljesítményünket. A dolog lényege,

hogy a „Neuro-Net” a játékos egyfajta „jelenértékét” tartja számon, ami tulajdonképpen az éppen nálunk lévő pénzmennyiségből illetve felszerelésből (hajó, raktárkészlet stb.) tevődik össze. A következő szint eléréséhez általában ezt az értéket kell feltornásznunk egy

megszabott összegre, illetve az aktuális „történet”-kületés teljesítését is egy magasabb osztályba való lépéssel honorálja a játék (az egyszerűes játéknál). Első olvasatra talán még nem is tűnik annyira irracionálisnak ez a megoldás, valójában azonban bőven akad benne butaság. Az egészet ott kezdeném, hogy a szintünk – vagyis ugye a tapasztalatunk – megítélésében az égedta egy világon semmit sem számít, hogy 3 vagy 300 ellenséges gépet vadásztunk le. Hogy is van ez? Folytatom: amennyiben a felszerelésünket használjuk harc közben (ergo kilövünk egy rakétát, vagy például „gyógyítunk” egyet a pajzson), akkor ez az érték még csökken is. Külön élmény tehát mezei kalózzokkal harcba bocsátkozni abban a tudatban, hogy kis szerencsével akár „nullszaldósan” is kikerülhetünk az összecsapásból, de persze nagyobb az esély arra, hogy néhány ezer úrdollárt bukunk az egészen. De ez még mind semmi, az igazán bosszantó jelenség csak most jön; mi történik ugyanis akkor, ha teszem azt, új hajót vagy új fegyvereket veszünk? A vásárlást követően az áru értéke (a helyi viszonyoknak megfelelően) szépen visszaesik a töredékére, az egyszerű vándor pedig mit tapasztal? A régi felszerelés értéke egy picit nőtt, a bukszája viszont sokkal vékonyabb lett, így aztán hiába az új/gyorsabb/jobb cucc, hősünk „jelenértéke” látványosan csökkent – ergo kezdetünk mindent előlrol. Ó igen, ezt a rendszert biztosan imádjá majd mindenki...



FREELANCER

■ **KATEGÓRIA**
űrszimulátor

■ **KÖRNYEZET**
űr, Sirius rendszer

■ **NEHÉZSÉG**
közepesen nehéz

■ **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
abba se hagyom

Roberts „megálmodta” az első egérrel irányítható űrszimulátort. Ez 1997–98 környékén még kétségtelenül újszerű gondolatnak számított. Az eredeti koncepció szerint azért volt erre szükség, mert így – az akkor még kizárólag online játéknak készülő – Freelancer sokkal szélesebb közönség számára lett volna elérhető. Azóta persze eltelt jó néhány év, rengeteg hasonló irányítási elven működő játékot láttunk már, így aztán a Digital Anvil fejlesztői nem okoztak különösebb meglepetést a kizárólag egér alapú irányítási rendszerükkel. Pontosabban fogalmazva az irányítás nem okozott meglepetést, az viszont annál inkább, hogy tetszik, nem tetszik, semmiféle jojt nem támogat a program. Szerencsére egérrel is igen élvezetes a játék – személy szerint hamar megszoktam, és megkedveltem ezt a megoldást – de ettől még szomorúnak és feleslegesnek érzem, hogy pont egy ilyen stílusú programban kell le-

mondanom kedvenc, X-Winget is túlélte botkormányomról... (Sajnos nekem már meghalt az egykori legendás Gravis Firebird joystickom. L.R.I.P. –Bad Sector) A harcot leginkább talán az Aquanox-ban megismert élményhez lehetne hasonlítani, leszámítva persze, hogy itt nem sodródunk tovább, ha a tolóerőt nullára állítjuk. Nagy hasznát vehetjük viszont az oldalazógomboknak, és így az egész számomra egy kicsit arcade hangulatot árasztott, némi FPS-beütéssel. Ezt a benyomást erősítette az is, hogy a hajóinkra egyfajta „pajzs-PowerUp”-okat szerelhetünk, amelyek gombnyomásra egy szempillantás alatt feltöltik a lemerült elemeket, illetve az úgynevezett „nanobotok” ugyanezt teszik a sérült burkolattal. Mi több, a lelőtt rosszfiúk roncsai közül akár harc közben is feltölthetjük „PowerUp” készletünket, így amennyiben elég ügyesek vagyunk, nagy túlerővel szemben is sokáig kibírhajtuk (külön szerencse, hogy ellenfeleink



nem igazán élnek ezzel a lehetőséggel...). Hiába a sokféle hajó, a különböző pilótafülkéről le kell mondanunk; mindössze két nem túl extra MFD képernyőt láthatunk minden járgányban (leszámítva a néhány típusnál felbukkanó ablakkereteket). Ugyancsak „arcade”-os megoldás, hogy a fejlesztők nemes egyszerűséggel kihagyták a radart a játékból. A barátot, ellenséget vagy éppen a navigációs pontot egyaránt a képernyő szélén felbukkanó színes nyílak jelképezik; amit éppen becélzunk, az nagyobb, mint a többi. A dolgot tehát elméletileg „csak” annyi, hogy az egeret irányba húzzuk, amikor pedig a gonosz útonálló beúszik a célkereszt közepébe, megnyomjuk a jobb gombot, és adunk neki...

„EGÉRZSONGLÓRÖK” GYAKORLATBAN...

A gyakorlatban mindez persze sokkal nehezebb, mint ahogy azt a fentiek olvasása





EXKLUZÍV INTERJÚ PATRICK STEWARTTAL EGY KAPITÁNY A JÖVŐBŐL

A jövőben, a világűrben játszódó Freelancerhez ezúttal egy kihagyhatatlan interjú mellett döntöttünk, amelyet nem más, mint a híres sci-fi sorozat, a Star Trek: The Next Generation legnagyobb sztárja adott nekünk az „Átjárón”! Hölgyeim és uraim, van szerencsénk bemutatni Patrick Stewartot, alias Jean-Luc Picard kapitányt!

– Szívből üdvözlöm itt Magyarországon. Minek köszönhetjük a látogatást?

– Annak, hogy itt forgatjuk Az oroszlán télen című filmet a Hallmark csatornának. Nagyszerű filmes stáb gyűlt össze, rengeteg a magyar stábtag is. Sajnos magyar színész, azt hiszem, nem nagyon van a szereplők között. De például a filmbéli átlatok mind magyarok...

– Micsoda megtiszteltetés...

– De komolyan: a filmet készítő stáb szinte teljes egészében magyar, és nagyon jó munkát végez.

– Mióta vannak itt, és meddig maradnak Magyarországon?

– Hát hete jöttünk, és még egy-két hétig maradunk. Jövő héten Szlovákiába megyünk, ahol szintén egy hetet töltünk. Aztán készen vagyunk a forgatással.

– Ön nagyon sok sci-fi-ben szerepel. Ez a kedvenc műfaja?

– Nem, igazság szerint nem vagyok nagy rajongó. Még csak nem is vagyok igazi filmszínész, csak hatalmas szerencsém volt, hogy bekerültem ebbe a világba.

Nem arról van szó, hogy nem szeretem a film világot, de csak akkor érzem magam igazi színésznek, ha a színpadon állhatok. Így a sci-fi filmek világába mondhatni véletlenül csöppentem.

– Beszéljünk egy kicsit a Star Trekről, a sorozatról és az új filmről, a Nemezisről.

Megígérem, hogy Picard kapitány figurájáról nem fogom kérdezni, mert tudom, hogy már unja ezeket a kérdéseket.

– Hát igen, úgy gondolom, hogy ha valaki Picard karakterére kíváncsi, nincs más dolga, mint megnézni a Star Treket a tévében vagy a filmvászonon, mert úgyis onnan lehet a legjobb képet alkotni róla. Minden, amit tudni lehet róla, ott van, főleg többet beszélni a jelleméről.

– A Star Trek sorozat 1987-től '94-ig ment. Mennyi ideje volt a forgatás alatt más munkákra?

– Hát, nagyon kevés.

– Néhány hónap, vagy csak hetek?

– Inkább csak néhány hét, néha rosszul is éreztem magam emiatt. Nagyon nehéz volt olyan szerepeket találni, amelyek beillesztettek a forgatási szünetekbe. De azért valahogy sikerült megoldani. Például csináltam egy egyszemélyes színdarabot Charles Dickens Karácsonyi ének című regényéből, pont a karácsonyi szünetben. Háromszor adtam elő a Broadwayen, egyszer Londonban.

– Érezte a rajongók nyomását bármiben a karakterével kapcsolatban? Kate Mulgrew, azaz Janeway kapitány például sokat mérgelődött azon, hogy a rajongók a frizurái miatt támadták.

– Voltak ilyenek, de még az elviselhető

mértéken belül. Tulajdonképpen a legtöbb panasz amiatt érkezett, hogy nem volt több romantikus jelenetünk dr. Beverly Crusherrel. De hát ez így is volt kitalálva, nem akartuk, hogy beteljesüljön a dolog, hiszen akkor oda az izgalom.

– *Nézzük az új mozifilm, a Nemezist. Mi a véleménye Tom Hardyról, aki az ellenfelet alakítja? Hasonlít önre?*

– Nos, igen, pont annyira, amennyire kell. Szerepe szerint ő a klónom, úgyhogy az ember azt gondolná, pontosan olyanak kell lennie, mint nekem. De mi úgy döntöttünk, hogy jobb lenne, ha kicsit különbözőnek is néhány dologban. Azt hiszem, sokkal érdekesebb keresni a hasonlóságot úgy, ha vannak különbségek is.

– *A film úgy készült, hogy áthidalja a határt a Star Trek-es kemény mag és az általános nézőközönség között. Gondolja, hogy mint alkotás, sikerült ezt elérnie?*

„Ha nem törődünk volna azokkal, akik nem ismerik a Star Trek világot, akkor azt hiszem, sokkal több utalás lenne benne a sorozatból.”

– Nos mint alkotásnak, szerintem igen. Szerintem egy nagyon szórakoztató filmet készítettünk, amely úgy esett, hogy egy Star Trek-film lett!

– *Másmilyen lett a film, mint ha csak Star Trek-rajongóknak készült volna?*

– Igen. Ha nem törődünk volna azokkal, akik nem ismerik a Star Trek világot, akkor azt hiszem, sokkal több utalás lenne benne a sorozatból. De mi a moziban mindig megpróbáltuk ezt a minimumon tartani, hogy ne idegenítsük el a többi nézőt.

– *Mi a véleménye arról, hogy a film nem lett igazi siker?*

– Nagyon szomorú vagyok, mert szerintem ez a legjobb Star Trek-film, amit eddig készítettünk. Tényleg úgy gondolom, hogy nagyon jó munkát végeztünk, és sajnálom, hogy a közönségnek, úgy tűnik, nem tetszik.

– *Sok rajongónak például a vágással volt a legtöbb gondja.*

– Ez nagyon meglepő, hiszen a rendező-vágó, Stuart Baird az egyik legelismertebb vágó Hollywoodban. Mit mondtak, mi volt vele a baj?

– *Nos, néhány vélemény szerint túl sok je-*

lenetet vágtak ki a filmből. Ha húsz percet többet hagynak benne, mondják, talán sokkal jobb film lehetett volna.

– Ez érdekes, de nem hiszem, hogy ha benne hagyják a kivágott részeket, az lényegesen változtatott volna a filmen.

– *Milyen volt a kapcsolata a többi szereplővel? Voltak, akiket különösen szeretett, vagy épp nem szeretett?*

– A főszereplők közül mindenkit szerettem. Néha a csak egy-két részben szereplő vendégszínészekkel volt baj, mert nem mindig voltak jó színészek. De bennük az volt a jó, hogy csak rövid ideig maradtak, azután elmentek. A főszereplőkkel olyan sok időt töltöttünk együtt, hogy nagyon megszerettük egymást. Nem voltak nagy botrányok közöttünk, úgyhogy ilyenekkel nem is tudok szolgálni.

– *Lesz még több Star Trek-film a Nemezis után?*

– Nos, a Nemezis rosszul szerepelt a pénztáráknál, ezért úgy határoztunk, hogy szüneteltetjük az Új nemzedék szereplőivel forgatott Star Trek-filmeket. Van rá némi esély, hogy valamikor a jövőben újra összeáll a csapat, de én igazából nem nagyon hiszem, hogy lesz még egy Új nemzedék-mozifilm.

– *Ha nem lesz több Star Trek-film, mit fog érezni? Egyfajta befejezettség-érzése lesz?*

– Nos, azt hiszem, itt az ideje a generációváltásnak. Olyan ez, mint egy parti: nem jó utolsó vendégként távozni. Nem lenne jó, ha a közönség kiábrándulna belőlünk. Szerintem a Nemezis méltó lezárása a sorozatnak. Úgy gondolom, hogy ez az eddigi legjobb Star Trek-film az Új generáció szereplőivel.

– *Tervezi, hogy más sci-fi filmekben vagy sorozatokban is szerepet vállal?*

– Nos, az X-Men 2 már nagyjából kész, május 5-én kerül a moziba (Amerikában – a ford). Ezenkívül biztos vagyok abban, hogy lesz X-Men 3 is. Azt hiszem, az X-Men 2, ha lehet, még nagyobb siker lesz, mint az első rész, úgyhogy lefogadom, hogy a stúdió zöld utat ad a harmadiknak

is. Ezen túl azonban egyelőre nem tervezek más sci-fi szerepet.

– *Az X-Man második részére 125 millió dolláros költségvetést kaptak, ötvenmillióval többet, mint az előző részre. Nem tart attól, hogy a rengeteg effektus és a sok új szereplő túlterheli majd a filmet?*

– Nem hiszem, hogy az új szereplők hátrányt jelentenek, épp ellenkezőleg. Azt hiszem, nagyon érdekes új karaktereink vannak. Az X-Men képregénysorozat rajongói nagy örömmel fogadták az új szereplőket.

– *Halle Berry egy interjúban amiatt panaszkodott, hogy túl kevés szerepet kap a filmben. Ön nem érzi ezt saját karakterével kapcsolatban?*

– Őszintén szólva nem. Nagyjából ugyanannyit fogok tölteni a filmvászonon, mint az első részben, csak hogy sokkal kevésbé leszek szem előtt, hiszen már nem kell megmagyaráznunk, kik is a mutánsok. A többi szereplő véleményéről nem tudok. De ez egy olyan társaság, amelyben nagyon sok híres színész szerepel. Ian McKellennek két Oscar-jelölése is van. Sőt, van két Oscar-díjas színésznőnk, Anna Paquin és Halle Berry! Hugh Jackman pedig ezzel a filmmel lett híres. Sok a nagy név, de a filmszalag véges, úgyhogy mindenkinek nagyon behatárolt ideje van a vászonon.

– *Önnek mint kiváló színpadi színésznek kihívást jelentett Picard kapitány vagy X professzor szerepének megformálása?*

– Nos, Picard kapitány szerepét az évek alatt lépésről lépésre fejlesztettem, tulajdonképpen nem volt egyetlen nagyobb kihívás az ő karakterével kapcsolatban, inkább kis kihívások sorozata. X professzor karaktere azonban már sokkal összetettebb munkát igényelt. Ő egy nagyon egyenes, tulajdonképpen egyszerű jellem, akinek a lelki világára nagy hatást gyakorolt az, hogy tolószékbe kényszerült. Ezt a kettőséget kellett jól elkapnom a szerepben.

– *Mit fog játszani a közeljövőben?*

A közeli jövőről azt tudom mondani, hogy a színházi szerepeken lesz a hangsúly. Tavasszal a londoni West Enden kezdünk próbálni egy darabot, ősszel pedig a Broadwayen játszom. Mint mondtam, én inkább színházi színész vagyok, csak akkor érzem igazán színésznek magam, ha közönség előtt játszhatok.

Az Interjú az Átjáró rendezői és a GameStar Team közösen készítették



OJJEKTUMOK, DRAUTKOSZORÚK

PROJECT IGI
COVERT STRIKE

■ **KATEGÓRIA:** taktikai FPS, bár a taktikai szót elfelejtethetjük ■ **KÖRNYEZET:** jelen ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Ezek a rossz arcok mindig forralnak valamit. Hóeséses orosz bázisokon bujkálnak, szupertitkos superlaboratóriumokban superchipeket gyártanak... Mivé lenne a világ, ha nem lenne IGI és nem lenne David Jones... És David Jones visszatért! Ööö, ki is az a David Jones?

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Innerloop

■ **KIADÓ**
Codemasters

■ **WEBOLDAL**
www.codemasters.com

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

WEB

A hidegháború már a múlté. Nem sokkal a Szovjetunió felbomlása után már értelmetlenné vált az örök szembenállás Oroszország és az Egyesült Államok között. Persze mindig akadnak, akik számára a háború még nem ért véget, hiszen a béke nem jelent egyebet, csupán hatalmi pozícióik megingását. Az ilyen gonosz kópék semlegesítésére állt össze az IGI (Institute for Geotactical Intelligence). Nekik dolgozik David Jones, aki ugyan – hiába a Codemasters marketingeseinek szorgos munkája – továbbra sem egy különösen karizmatikus alak, ám annál keményebb, mondhatnók *tökösebb* kommandós legény. Annak idején már találkozunk vele, most nagyjából ott folytatja, ahol akkor abbahagyta.

Ez persze azt is jelenti, hogy nem sokat változott a játékmenet, de az IGI 2-t valószínűleg inkább azok fogják szeretni, akiknek az első rész is bejött. Az ugye egy lopkodós FPS volt, viszonylag hangulatos, de nem igazán átütő, sőt néha kimondottan unalmas. A legbosszantóbb például az volt, hogy nem lehetett menteni... most lehet, valamit azért mégiscsak fejlesztettek az Innerloopnál. Gyorsan előreszaladva el-

árulhatjuk, hogy azért az akció – még a lopkodás is – kicsit izgalmasabb lett, és egészen változatosak a feladataink. Bár utóbbi leginkább azt jelenti, hogy a készítőik elővették az összes kommandós kliséit, de így legalább mindenféle küldetéssel találkozunk majd.

A KONCEPCIÓ A KÖVETKEZŐ.

Ööö...

Nehéz eldönteni, hogy ez a játék mi is akar lenni. Lopkodós FPS-nek indul, de nem teremti meg az összes lehetőséget arra, hogy valóban hatékonyan lopkodhassunk. Semmilyen igazán speciális eszköz

palmtop, amely minimapként is funkcionál. Utóbbi tagadhatatlan erénye, hogy egészen jól zoomolható, és alaposan tanulmányozhatjuk vele az egész környéket – a fontosabb objektumokat –, továbbá látható rajta a környéken grasszáló összes járőr, mi több, még az is, hogy éppen merre néznek. Hiába, a műholdas technológiának nincs párja. Emellett a műhold sem Big Brother, tehát csak a szabadban működik, amint behatoltunk egy objektumba – vagy akár a föld alá – teljesen használhatatlanná válik, persze ennek ellenére is felbecsülhetetlen, mivel minden küldetésben részletesen, akár öt-hat részfeladatra bont-

„Sajnos, amikor egy pöttyöt látunk a távolban, akkor már ők is látnak minket, és általában lőnek is. És el is találnak.”

nem segít minket ebben. Ami a kütyüket illeti, van egy távcsövünk (mellyel távolságot is mérhetünk, hurrá), egy hőérzékelő látókánk (amely néha, ha éppen úgy adódik, átlát a falon, vagy bizonyos tárgyakon is – néha nem) és persze a jó öreg

va kapjuk meg a direktívákat. Ezek sorszáma pedig látható a térképen: ha teljesítettük az egyiket, tudjuk, hogy merre induljunk tovább. Amennyiben például egyik feladatunk a biztonsági kamerák deaktiválása, akkor az erre szolgáló panel helyét



IGI 2 RIKE

nem kell órákig keresgelnünk... ugye más FPS-ekből már jól ismert ez a mizéria.

VÁMPÍR ELFEK „SECURITY” PÓLÓBAN

Az imént felsorolt elmés kis szerkezetek valóban megkönnyítik munkánkat, de ez még kevés. Még karakterünk is rásegíthet a lopakodó üzemmódra, mivel három alapvető testhelyzet közül választhatunk: kúszva, félig guggolva vagy állva közlekedünk. (Bónusz „ficsőr”: ki lehet kukkantani a tereptárgyak mögül – köszi.) A tapasztalat sajnos azt mutatja, hogy a három testhelyzet között inkább csak sebességbeli különbség van... Ez persze így igazságtalan, mert tényleg kevésbé hallanak meg az örök, ha kúszva sunnyogunk. Az MI hallása tehát elég jól el lett találva. Sokkal inkább a *látásuk* az, ami nagyon idegesítő. Mintha minden pályán terminátorok (vagy Sam Fisherek...) pásztáznának folyamatosan, nem pedig csak egyszerű, virslinyakú kalasnyikovos örök. Ezek a nyavalyások *mindent* meglátnak, a kúszva, vagy állva közelítés mindössze néhány méternyi látótávolságot jelent. A legnagyobb LOLság pedig az, hogy sötétben ugyanúgy látnak, mint nappal – biztos magasabbra nyomták a gammát, mint én. Leszúrtem a konklúziót: manapság a magára valamit is adó főgonoszok vámpír elfeket alkalmaznak biztonsági pozíciókra. Nincs ebben semmi fura. Az elvileg mit sem sejtő járőrök szinte mindig előbb vettek észre engem, mint én őket, így egy idő után már csak hőérzékelőn keresztül néztem a tájat, még akkor is, amikor fél térképnyi területet kellett átkocognom. Ahhoz, hogy csendben elintézhessük őket, ugye a legjobb a hangtompítás pisztolyból leadott fejlövés. Ehhez persze közel kell kerülni, és lehetőleg a hátuk mögé... nem mindig jön össze. Sajnos, amikor egy pöttyöt látunk a távolban, akkor már ők is látnak minket, és általában lőnek is. (Még el is találják.) A legrosszabb viszont az, ha azonnal szaladnak bekapcsolni a szirénát, innentől kezdve pedig lopakodó üzemmód óvör, indítható a Serious Sam-szubrutin.

SAM FISHER VS. SERIOUS SAM

Erre vonatkozik a már említett következtetés. Ez a játék ugyanis *nem* lopakodós FPS, mivel a küldetések legnagyobb részét nem lehet lopakodva végigcsinálni. Előbb-utóbb mindig elszabadul a pokol,



HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 700 MHz,
128 MB RAM,
32 MB-os 3D-s
videokártya

■ Tesztkonfiguráció

P III 1 GHz,
256 MB RAM,
GeF4 MX440

■ Tapasztalatunk

„Nagyon, NA-
GYON gépigényes
(kb. a minimum-
konfig duplája
kell...), rengeteget
tölt és gyakran
fagy.”

és inkább csak azt célozhatjuk, hogy ez minél később következzen be. Hiába a járőrök útvonalainak alapos megfigyelése, képtelenség mindenkinek a háta mögé lopakodni: valaki mindig lát. Ha fel kell robbantani egy bizonyos objektumot – lesz ilyen, több is – a robbantás után még sosem ér véget a küldetés. *(Nem baj, csak az a lényeg, hogy megmaradjon a zoxigén ☹! – Bad Sector)* Meg kell várni a taxit (helikoptert), hogy kivigyen minket a málnásból, és addig nem fognak kártézni az őrk.

Érdemes tehát kerülni a riadót. Szintén örök ellenfelünk az a rengeteg biztonsági kamera, amit persze mindenki utál. (Ezért vannak.) Az eljárás a szokásos: a kamerán világító zöld fény sárgára vált, és halk pittyegés jelzi, hogy ideje kiugranunk a látómezőből – ez azért sportszerű húzás a biztonsági kamerát gyártó cégek részéről, nem ☺? – különben egy-két másodpercen belül kigyulad a piros, és megszólal a riadó. A kamerákat szétlőni nem lehet (pontosabban némelyiket igen, de elég sok a pán-célozott), mert akkor is megszólal a riadó. Okos szabotázs védelem. Utálom. A szétlőhető kamerákat csak akkor érdemes tényleg tönkrevágni, amikor már *úgyis* szól a riadó *(Akkor meg már minek? Rongálás rulez? Are you „serious”, Sam ☹? – Bad Sector)*, viszont van olyan hosszú a küldetés, hogy a riadó vége után – vagyis amíg minden riadóztatott katonát ki nem irtunk, és el nem hallgat a szíréna – még visszaállunk lopakodó üzemmódba. Ez egyébként elég fura, mert az udvaron zajló több perces tűzharc után az objektum belsejében – ha már elhallgatott a szíréna – ugyanúgy járnak-kelnek az őrk, mintha mi sem történt volna. Nem igazán realiztikus. Egyébként a kamerák néha különösen gonoszak: bizonyos helyeken már eleve „sárga” módban vannak, ilyenkor sokkal kevesebb időnk van az esetleges riadói. Főleg akkor vagyunk

bajban, ha ilyen kamera irányul egy lakattal/konzollal védett helyiségre: ezek feltörése ugyanis eltart egy ideig (közben alul fut a „hol tartunk”-csik, mint a *NOLF 2*-ben), ha pedig közben kénytelenek vagyunk elugrani, kezdetjük előlről. Az pedig kimondottan bosszantott, hogy az engine semmilyen interaktivitást nem tesz lehetővé a környezettel, legalábbis semmi olyasmit, ami megkönnyítené a dolgunkat. Elsősorban az zavart, hogy nem lehet szétlőni a lámpákat, és bizony igen kényelmetlen érzés fényárban úszó föld alatti bázisok közepén lopakodni. Emellett nem tudjuk a hullákat sem elcipelni, így hiába az időzítés, ha észreveszi egy másik járőr, néhány másodperc után riadóztat. Még jó, hogy az MI elég egyszerű ahhoz, hogy gyakran ne

zsákjával jár-kel, mégis komoly döntés elhajtani a távcővest (főleg a Dragunovot, hüpp-hüpp) egy nyamvadt AK-47 miatt. Néha mégis muszáj, mert ha ránk ront az ellen, csak a Rambo mód marad. Később persze úgyis banni fogjuk, viszont akár vissza is gyalogolhatunk a jobb fegyverért, viszont ki akar ezzel szöszmötölni? Én ugyan nem... Az egy-fegyver (LotR rulez!) mellett van még egy alappisztolyunk (G-17 SD), de erről szintén nem érdemes lemondani, mert ugyan gyengus – úgyis fejlődésekre kell használni, azt pedig azért átvizsi ☹ –, legalább van rajta hangtompító. A játékban található ötféle pisztoly között csupán egy másik van, ami lopakodáshoz is használható és még a G-17 SD-nél is jobb: a SOCOM. Ez ki-

„...igen kényelmetlen érzés fényárban úszó földalatti bázisok közepén lopakodni.”

szúrja ki, de a néhány másodperces ácsorgás alatt is, amíg Szása az expartnerre tete-me felett áll („Iván, ne hülyéskedj! Hallod, Iván, nem vicces!! Iván!!! Ööö... Iván?”) róla is gondoskodhatunk.

KIVÁLÓ SZERSZÁMOK, JÓMUNKÁSEMBEREKNEK

Ha igaz a kissé költői frázis, hogy a fegyverek a halál hangszerei (beh szép is ez), akkor az IGI 2 arzenáljával egy egész szimfonikus zenekart is össze lehetne hozni. Persze ennek inkább csak multiban van értelme – erre később még kitérünk –, mert a hatalmas mennyiségnek (több mint harminc különböző fegyver) csupán töredéke lehet egyszerre nálunk. Például csak egyetlen „komolyabb” fegyver, mármint egy AK-47, UZI vagy MP5A3, és így tovább. De ide tartozik a rakétavető és az összes távcőves jószág is, mint például örök szerelmem, a Dragunov, amely vígan átló néhány egymás mellett álló emberen. Persze realiztikus, hogy hősünk, David Jones nem a Mikulás feneketlen

csit erősebb és halálpontos (van rajta lézer). Ilyet viszont nemigen fogunk találni, úgyhogy csakis akkor vegyünk fel másikat, ha a jó öreg Magnum vagy Desert Eagle kedvéért hajlandóak vagyunk lemondani a meglepetésszerű támadásokról. (A Makarovot mindenki felejtse el, az nem is pisztoly. Ha azzal megyünk haza, társaink körberöhögnek.)

A puskán és pisztolyon kívül van még egy késünk, amely... nos, van. Hátról, egészen közelről persze ez is hangtalan, és hatékony is. Ellenben ha már észrevetek minket, teljesen használhatatlan. Csak akkor jó, ha eldobtuk a hangtompító pisztolyt, vagy kifogytunk a lőszerből. *(Nem baj, az uzsira elvitt szalámi és zsömle szeleteléséhez biztos nagyon hasznos. ☹ – Bad Sector)* A kés mellett még persze ott vannak kis barátaink, a gránátok is. Ezekből is van néhány, viszont a gránát természetéből fakadóan nemigen van köztük hangtompítós – ha ha –, úgyhogy remélhetőleg nemigen kell majd hozzájuk nyúlunk.



**RETTEGJ, COUNTERSTRIKE!**

Oké, annyira azért nem kell... Az IGI 2 multi része meglepő alaposággal kidolgozott, és a készítők szemmel láthatóan a *CounterStrike*-ot akarták lekoppintani, sőt túlszárnyalni. Egyrészt hasonlóak a játékmódok, másrészt valószínűleg emiatt modellezték le azt a hatalmas mennyiségű fegyvert. Itt is lehet meccs elején fegyvert vásárolni, és így tovább. Ami az IGI 2 előnye lehet a CS-val szemben, az a vitathatatlanul szebb grafika, a dróton csúszás és néhány egyéb apró feature. (Ajtókon átlóni – ez volt régen az IGI-ben is a legnagyobb szám – azért a CS-ban is lehet...) A fizika tulajdonképpen nem sokban különbözik, úgyhogy ezzel sincs gond. Mégis, kövte

hiszem, hogy a fanatikus CS-rajongók otthagynák a régi kedvencet, elsősorban a hangulat miatt... Kár, hogy fegyvervásárláskor nem lehet látni az aktuális portékát – persze csak azoknak, akik nem ismerik fejből az összeset –, és valahogy a pályák sem túl jók. Némelyik például ideális lenne, kb. 100-200 ember számára. Alapból mindössze öt multi pályát kapunk, bár a fejlesztők kb. havonta ingyenesen letölthetővé tesznek majd egyet-egyét. Persze ez legyen a legkisebb gond, de ami végképp el-tántorítja majd a tömegeket, az a nagyon magas gépigény. Az pedig még teljesen lebutított grafika esetén is túl magas, kb. a duplája a CS-énak. Persze biztosan lesz, akinek tetszeni fog, csak

Az IGI 2 katonai szakértője**CHRIS RYAN**

Az ex-SAS különítményes Chris Ryan volt az IGI 2 katonai szakértője. Több katonai alakulat tagjaként bejárta már a fél világot, a nyolcvanas években folyamatosan részt vett különböző terroristaelhárító akciókban. Először támadóegységeknél, majd később a mesterlövészek között. Végül mesterlövész csapatparancsnok lett. Az Öböl-háború idején megjárta Irakot is, nyolcfős csapatának ő volt az egyetlen túlélője: négy társát ugyanis foglyul ejtették, a többi három pedig harc közben esett el. Meneküléséért 1991-ben kitüntették, ő maga pedig nemrégiben könyvben is megírta emlékeit, „Az egyetlen, aki megszökött” címmel. Ebből a könyvből egyébként olvashatunk is részleteket az IGI 2 CD-jén, sőt, meg is hallgathatjuk – az első fejezet ugyanis WAV-ban is megtalálható.



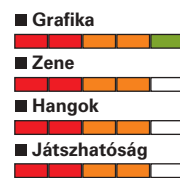
ugye nem mindenkinek. De még valószínűleg a többségnek sem. Összességében természetben nem rossz az IGI 2, csak a játékményt kellett volna jobban kitalálni. Ha egy játék lopakodós, hát rendben, küzdünk meg vele rendesen. De ha csal az MI, ha néha *szükségszerűen* rambóznia kell, tehát klasszikus FPS-re vált a program, akkor ne legyen már limitált a mentés... Még a legkönnyebb módban is csak ötször menthetünk... Viszont vitathatatlanul el lehet vele szöszmötölni, biztos vannak, akiknek a „megyek-ölök” túl unalmas, a komolyabb kommandós játékok pedig túl nehezek. Az IGI 2 hangulatos, változatos és nagyon szép, csak az a rengeteg bosszantó apróság ne lenne... **mazur**

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	SOF II	IGI 2	
GRAFIKA	9/10	8/10	
	A SOF II bizony nagyon jól néz ki, minden apróságra figyeltek a Raven-nél. Egyedül az előző részből már ismert „szürkesség” volt bosszantó. A „Ghoul” fantasztikusan működik: a sérülési modell (már-már ijesztően) realizisztikus.		Az IGI 2 első ránézésre gyönyörű. A tájak tökéletesek, a SOF II-höz képest sokkal szebbek a színek is, valahogy az egész környezet „élőbb”. Később derülnek ki az engine gyenge pontjai, pl. a neveltséges sérülési modell...
SZTORI	5/10	3/10	
	Enyhén LOL: egyszerű krimi, nem vésszes. (A kulcsszó: anthrax.) John Mullins, fegyver-specialista, anti-terrorista zsoldos és „katonai szakértő” visszatér. A megpróbáltatások középpontjában a bio-terrorizmus áll.		Hatalmas LOL: vésszesen egyszerű krimi. (A kulcsszó: mikrochip) David Llewelyn Jones, ex-SAS különítményes, egy személyként is nagyon különleges alakulat visszatér. Nagyjából ott folytatja, ahol a múltkor abbahagyta.
TAKTIKAI RÉSZ	9/10	7/10	
	Az MI jelentősen javult az első részhez képest, de még így is neveltséges. Igazi „harc” a gépi ellenfeleket kicselezni, diszkrétan figyelmen kívül kell hagyni, ha néha saját haverjaik közé hajtják a gránátot...		A SOF II MI-je veri az IGI 2-ét. Ellenfeleink nem sokat fejlődtek, ám ezt csálással ellensúlyozzák. Enyhén frusztráló, amikor a világ végéről kiló egy sniper, és mi még az ellenség bázisát sem látjuk...
JÁTÉKMENET	8/10	7/10	
	A SOF II egy jól pergő akciójáték. Amikor lopakodni kell, könnyen és hatékonyan tudunk lopakodni. A mentések száma megválasztható, és így mindenki megtalálja a rá szabott kihívást.		Nincs megfelelően kiegyensúlyozva a játékmenet, így igazságtalan a limitált mentés. A sokfajta küldetés ugyan innen-onnan már ismerős, mégis, legalább változatosabb teszik a játékot, ahogy a rengeteg kiváló fegyver is.
ÖSSZESEN	31/40	25/40	

ÉRTÉKELÉS

- szép grafika
- nagyon jó fegyverek
- változatos küldetések
- erős gépigény
- néha túl könnyű, néha túl nehéz
- a MI rossz és még csal is
- erősen limitált mentés



78
százalék



MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET

BF1942: ROAD TO ROME

■KATEGÓRIA: akció ■KÖRNYEZET: II. világháború ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: feltétlenül

Miután kipihentük a normandiai partraszállás és a Midway-szigetek okozta traumát, jól esik egy kis olaszországi kiruccanás. Monte Cassino hegy-csúcsai vagy a homokos tengerpart a Husky hadművelet során igaz felfrissülést ígér. Hadba szállhatunk mind az olaszok, mind a franciák oldalán, egy kis mediterrán hangulattal fűszerezve meg római utunkat.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Digital Illusions
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.ea.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

CD

DVD

WEB

Mivel az olasz, szicíliai hadszíntéren számos nagyon fontos csata zajlott, méltán gondolták úgy a BF készítői, hogy ezeket nem hagyhatják ki átfogó játékból: a Road To Rome kiegészítés (R2R) pályáival, járműveivel és fegyvereivel ezt az időt idézi. Minden pálya nagyon részletes, aprólékosan kidolgozott: gyárak, kikötők, olasz házak, mediterrán fák, sőt Monte Cassino híres kolostora is megtalálható ezeken. A legtöbb házba be is mehetünk, ideális fészket nyújtanak az orvlövészek számára. A kiegészítő legfontosabb elemei azonban az új helyszínek.

HAD SZÍN TÉR

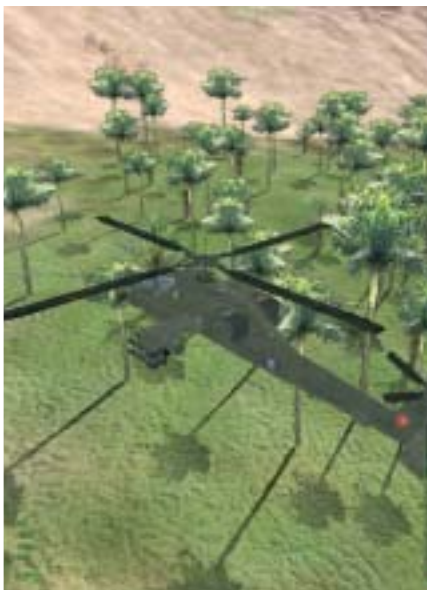
A pályák kinézete káprázatos! A Refractor 2 motor igencsak jó munkát végzett – „jómunkásember” © – a képalkotás terén. Képeslapra illő tájakon, romos városokban folyik a küzdelem. A történelmi helyszínek is

korhűek, így abszolút beleélhetjük magunkat a nagy történelmi csatákba. A víz tükröződése, a naplemente, a fák, a romos házak mind fokozzák a hangulatot. A külső mellett a pályák taktikai felépítése is nagyon jól etalált. Összehangolt csapatmunka nélkül sehol sem lehet boldogulni. Egyik karakter sem nélkülözhető, a sikerhez mindenkire szükség van. Szerencsére számos telepített fegyver is rendelkezésre áll a bázisok védelméhez. Így az eredeti verzióhoz képest jóval érdekesebb lehet a harc, több lehetőségünk van, hogy „megtréfáljuk” az ellenfeleinket. Összességében a játékban nagy kiterjedésű pályákat találunk, sokkal tágasabbak, mint a sima BF-ben. Nagy tereket kínálnak a tank- és gyalogsági csatákhoz, és lehetővé teszik hogy gyorsan az akció színhelyére érhessünk. Ugyanakkor számos olyan zárt helyszínen is folyhat a harc, mint például egy lebombázott falu vagy egy kolostorrom. Ezek a lerombolt épü-

letek ideális rejtékhelyet nyújtanak az orvlövészek és a tankvadászok számára.

HADI JÁRGÁNYOK

Az esti játék során volt szerencsém megtapasztalni, hogy egy szál puskával a kézben milyen érzés lehetett annak idején farkasszem nézni egy 57 tonnás acélmonstrummal (rossz ☹), nagyjából, mint fapuskával indulni a csatába. Hogy felvehessük a kesztyűt, a kiegészítő számos új járművet is kínál. Repülőgépek közül az angol *de Havilland Mosquito* könnyűbombázó és a német *Messerschmidt Bf-110* dupla motoros romboló került bele a játékba. A földiek új páncélosokat is használhatnak, ezek például az amerikai *US M3 Grant* közepes páncélzattal rendelkező harckocsi, löveg- és géppuskatoronnyal, vagy olasz megfelelője, az *M11/39 Carro Armato*, szintén közepes páncélzatú gyalogság elleni harckocsi, zárt géppuskatoronnyal. Ezek



ROTOROM BONTOM

APACHE AH-64 AIR ASSAULT

■ KATEGÓRIA: lövöldözős-„szimulátor” hibrid ■ KÖRNYEZET: száraz, sivatagos ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

A Desert Strike óta élek-halok a helikopteres játékokért. Egzotikus sivatagi helyszínek, feelinges zene, pergő rotorhang, még pergőbb akció! Ezért csaptam le az Air Assaultra, amikor Bad Sector bedobta a közösbe.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Interactive Vision
- KIADÓ
Activision Value
- WEBOLDAL
www.activisionvalue.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
PII 450 MHz,
64 MB RAM,
8 MB-os
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- jó repülési modell
- az Apache szép...
- csúnya grafika
- nehézkes irányítás
- hosszú és lapos

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

69
százalék

Csak később lettem figyelmes a rajta díszelgő Activision Value felírára, amely a patinás kiadó kedvezőbb árfekvésű, „nem annyira penge” játékaival hivatott utalni. Magyarra lefordítva, abban segít minket e „jel”, hogy ne várjunk túl sokat az adott játéktól. Ennek megfelelően az Air Assault esetében már a kerettörténet megadja az alaphangot... Az „intró” (sok-sok fehér szöveg fekete háttérrel, köztük 3x2 másodperces mozgóképek) ugyanis megtudhatjuk, hogy vala-

szőnhetően jól megvizsgálhatjuk – akár repülés közben is. Kellemes a műszerfal kidolgozása, ám ezt viszonylag ritkán fogjuk látni, mivel belső nézetből csak polipok tudnak játszani (részletek később). Viszont nem mondható el ilyen sok jó a környezet ábrázolásáról: a táj végletesen elnagyolt, egyhangú, élettelen, uninformatív. Hatalmas barna...kupacok a dombok, itt-ott néhány pálcikával (fák), kockával (házak, esetleg páncélozott harci járművek) és hangyával (emberek, dzsípek). Mindezek

nünk a dőlésszögére és a nyomatékra, ha éles fordulókat akarunk venni, keményen össze kell hangolnunk az oldalazást és a farokrotort, ha pedig megállnánk, itt is a való életben használt „180 fokos forduló plusz nagy nyomaték és előrebukott orr” technika a legcélravezetőbb. Ezt a részét szerettem a programnak. Nem úgy, mint az irányítást.

Kissé bonyolult, nehézkes és polipokra optimalizált (ez utóbbira a legjobb példa a már említett műszerfalas játék, amikor az előrehaladásakor szükségszerűen a földet bámuló emberünk fejét „harmadik kezünkkel” kellene mozgatni, hogy lássunk is valamit). Többnapos „rutinnal” a hátam mögött képes voltam olyan „manővereket” végrehajtani a célpont felett „ráfordulás” címen, hogy lent az arabok szerintem vinyogva fetrengtek a röhögéstől. (Meg mi enderrel, amikor Boe háta mögött kibickedtünk, miközben tolt a játékot @ – Bad Sector) De hát mit várjon az ember, ugye, irányítás terén egy olyan helikopteres programtól, mely ficsörként emeli ki a joysticket támogatását...

Az Apache AH-64 Air Assault enyhén szólva szerény grafikája és nehézkes irányítása ellenére nem lett olyan „rossz”, mint amilyenek vártam. A játék ugyan elapododik kissé a monstre, 31 küldetést feldolgozó kampány során, de ideig-óráig kellemesen el lehet röpködni vele. Sőt, ha belegondolok, még jobb lehetett volna, ha a fejlesztők eldöntik: szimulátort akarnak-e csinálni, vagy „shoot'em up"-ot. Előbbinek ugyanis nem elég részletes, utóbbinak viszont túl nehézkes...

Boe

„Valami arab – nem emlékszem a nevére – kijelentette magáról, hogy ő márpedig terrorista, és szétzúz atommal mindenkit.”

mi arab – nem emlékszem a nevére – kijelentette magáról, hogy ő márpedig terrorista, és szétzúz atommal mindenkit. A szinte mindennaposnak mondható eset nem rendítette meg túlságosan az USA elnökét, küldött néhány tankot meg egy helikoptert, hogy tegyék rendbe a renitenskedő alakokat, és jöjjenek haza, de gyorsan. Jól gondoljátok, mi vezetjük majd a „zapacsot”.

AL KHALAMEIN, TÚZÓ NAPSÜTÉS

Mindezek ellenére – és persze túltéve magunkat azon, hogy a menüben megrendítően kevés dolgot állíthatunk szánk íze szerint – magával a géppel történő első találkozás egészen kellemes! A madár modellezése, textúrázása és kidolgozása meglepően részletes és tetszetős. A körülötte forgatható, zoomolható kamerának kö-

„hasunktól” számított távolságára szinte csak a HUD-on szaladgáló magasságmérő változásából tudunk következtetni, szabad szemmel nem lehet megállapítani, ha zuhanunk, vagy emelkedünk, az biztos (én az első időkben folyton odavágtam a madarat emiatt). Látványeffektokról a „lens flare” kivételével nem beszélhetünk.

DÜRRENMATT: A FIZIKUSOK

Na ehhez képest, amikor felszállunk, egy tisztességes HUD-dal, radarral és egyéb mérőműszerekkel találkozunk (melyek kiternek a sebességre, a magasságra, a rotorfordulatszámra, a nyomatékra, az üzemanyagra, stb.) illetve egy olyan fizikai modellt kapunk, mely egész komolyan szimulálja a kávédaráló mozgását. Nem az „ezzel megyek, ezzel lövök” kiosztást használja, ha haladni akarunk, oda kell figyel-

Ismerkedés

E-mail

MMS galéria

Chat

777mobil klub

Szórakozás

Vicc

Sztárhíradó

Autó

Valóságshow

Animációk

Oplogók, csengőhangok

Horoszkóp

Mobil érdekességek

Lírai gyűngyszemek

Háttérképek

Játékok

Videók

Erotika

Programkereső

Tv-műsor

Ország

777 MOBIL



Teljes

Tudás

Hasznos

Lottó, kenő, 1

Westel

Telefonok

Akciók

Számlainformáció

Üzletek

Találd meg magad!

Fedezd fel, hogy mi mindenre képes a mobilod!
Keress meg a telefonod menüjében a wap (böngészés, internet)
menüpontot! Kattints rá, és hamarosan megjelenik a kijelzőn
a 777mobil címlapja! Válaszd ki pl. a Szórakozást, keress egy szép
oplogót magadnak, vagy nézd meg, hogy milyen idő várható holnap!

A 777mobil minden wapos telefonról elérhető!

* 2003. május 31-ig havidíj-mentesen.



www.westel.hu

Westel

a Kapcsolat



ADJ VÉRT, ÉLETET ADSZ!

BLOODRAYNE

Kegyetlen, szexi, bőrszerkója, két pengéje van, és imád szívni... Nem, nem egy szodomazós szex-DVD filmről, csupán egy vámpíros akciójátékról van szó, melynek hősnőjével keresztülszabdalthatjuk, géppuskázhatjuk magunkat élőhalottakon, nácikon és élőhalott nácikon, ha pedig elfogyott a lőszer, akkor Rayne éhes szájával pióca módjára szívhatjuk ellenségeinkből az utolsó csepp vért is...

Mivel Rayne csak félig vámpír, azt hinné az ember, hogy Blade-hez hasonlóan harciassága kimerül a kegyetlen pengeváltásokban... Az „ember” bizony tévedne: a játék során hősnőnkkel annyi vörös nedűt szippanthatunk ki az ellenségéből, hogy az egész világ véradásának problémáit megoldhatnánk vele. A vérszívó hölgy pedig nem válogatós: a német katonákon kívül a rothadó húsú zombikat, a gusztustalan, nyálas húsú daemite-okat és egyéb ember formájú rémségeket is megcsapol. Ha még eddig nem jöttél volna rá: a BloodRayne iszonyúan kegyetlen és véres, ugyanakkor rendkívül dögös akciójáték is – csak idősebbeknek és erős gyomrúaknak!





VAMPIRELLA

A leghíresebb női vámpír, Vampirella figuráját Jim Warren álmolta meg, miután látta a Barbarella című erotikus kalandfilmet Jane Fondával. A Vampirellához tartozó kerettörténet elképesztően debil: hősnőnk egy Drakulon (!) nevű bolygóról származó női vámpír, ahol a folyók embervérből állnak és Vampirella ebből oltja mindennap szomját, ám egy nap a sors a Földre veti, ahol a vért egy kicsit nehezebben lehet megtalálni. (Nem, nem nyomtam be, tényleg ez Vampirella eredete ☺.) Az első Vampirella képregénymagazint 1969-ben adták ki, és más ilyen típusú „femme fatale”-okhoz hasonlóan a szexi és vérszomjas hölgy legfőképpen egyfajta „host”-ként szerepelt, hogy a különböző horrorképregényeket felvezesse, bár neki is szenteltek egy külön sorozatot. Az évek során a dús keblű vámpírhölgy népszerűsége nem csökkent, és újabb és újabb női modellek bújták az idomokat alig takaró szerkőjába – köztük a GameStarban híressé vált (©) Julie Strain is.



■KATEGÓRIA: TPS ■KÖRNYEZET: 30-as évek, darkos helyszínek ■NEHEZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

VÖRÖS VÉRŰ NÁCIK ÉS „ÉRETTEBB” ZOMBIK

A játék készítői vérszomjas hősnőjükhöz hasonló energiával szívták el mindenféle sikeres, többé-kevésbé hasonló témájú, darkos vagy vámpiros filmekből ismerős elemeket és kliséket: Rayne cica épp olyan félvámpír, mint Blade, ugyanolyan lassításokat és akrobatamutatóványokat hajthatunk végre, mint a Matrixban, és éppúgy náciakat kell irtani, akik az okkult erők után kutatnak, mint a Return to Castle Wolfensteinben. Szerencsére ezek az ismerős részek nagyon ízes koktélt alkotnak, úgyhogy a gyomrunk nem fog felkavarodni, de még csak felrázódni sem. Bár a történetet leginkább a „nem jellemző” szó-

A játék rendkívül lineáris, és nagyon kevés logikai elem van benne: a feladatok általában kimerülnek az „öld meg a német tisztet”, vagy a „találd meg a kijáratot” típusúakban, amelyet időként feldobnak olyan „kreatív” munkák, mint például egy rádió-állomás felrobbantása... Az egyik epizódban egy hatalmas fémrobotot kell irányítani, és mindent szétlőni, ami az utunkba kerül: legalább az ilyen és ehhez hasonló húzások azért egy kicsit feldobják az egy idő után monotonná váló mézszárszékét. Summa summarum: a vérszomjas játékok egész biztosan megtalálják számításukat a BloodRayne-ben, mert a hangsúly alapvetően a géppuskával és pengékkel való irtáson van, no és természetesen

szerű fajtájúnak én nem nagyon láttam értelmét, mert még így is túl gyorsan és túl sokan lőttek rám, ha pedig csak egyetlen katonával álltam szemben, akkor inkább megcsapoltam, minthogy elpazaroljam a vörös vérszejtjeit ☺. Annál hasznosabb viszont a BloodRage nevű varázslat, amelyet akkor lehet bevetni, amikor már Rayne alaposan megszívta magát vérral. (Mily meglepő...) Ilyenkor ugyanúgy lelassul az idő, és a vámpírhölgy egyfajta vérgőzös homályba burkolózik, ütése, szabdalásai és rúgásai elementáris erejűvé változnak – a legtöbb főelenséget csak ezzel a trükkkel tudjuk elintézni. A vámpírhölgy egyébként ugyanúgy fejlődik a játék során, és később olyan durván gyors mozdulatokat, pengévágásokat, ugrásokat valamint rúgásokat hajthatunk vele végre, amelyekhez

„Rayne-nel annyi vörös nedűt szippanthatunk ki az ellenségből, hogy az egész világ véradásának problémáját megoldhatnánk vele.”

összetétellel tudnánk illetni, de legalább az angol nyelvet elég csehül beszélők nem fognak panaszkodni... Ebben a játékban tehát ne számíts Anne Rice-t idéző hosszú és szellemes párbeszédre, a hősnőnk előtörténetét bemutató érzelmes és szomorú átvezetőkre: a készítők maximálisan a vérgőzös akcióra koncentráltak – itt nincs idő túl sok szövegelésre. A szexi vámpírelánnyal Louisiana mocsárvidékén kezdünk, ahol zombikkal és jól megtermett pókokkal kell megküzdenünk. Az élőhalott humanoidok talán oszlóban vannak, és vérük kissé... „érett”, de Rayne cica nem túl válogatós, úgyhogy nyugodtan szívhatunk belőlük, az izeltlábuakat viszont nem kedveli, ezért azokat kaszabolhatjuk ezerrel. Később Rayne német gyárakba kerül, ahol náci katonákat és katonatiszteteket kell lemészárolnia.

a cuppogó hangok kíséretében végrehajtott vérszívásokon...

BLADE, TAKARODJ A VÉRBE!

A BloodRayne legnagyobb erőssége a vérgőzös játékmódot túl egyértelműen a kiváló irányítás. A hosszú fogú hölgygel elképesztően látványos és precíz mozdulatokra vagyunk képesek. A két karjára csatolt pengével olyan villámgyors, náci- és zombiszeletelő nyeséseket tudunk végrehajtani, amelyeket meglátva Blade azonnal elsápadna, és visszavonulna Arizonába paradicsomot teremteni. Az alapvágásokat különféle akrobatikus ugrásokkal és rúgásokkal is kombinálhatjuk, úgyhogy a Matrixból ismerős lassításokat bevetve egy kicsit olyan érzésünk lehet, mintha egy pengékkel felszerelt Trinityvel kavarnánk. Ha már a „bullet time”-nál tartunk: az egy-



TERMINAL REALITY

Talán emlékeztek még néhányan rá (én biztosan, mert én teszteltem 1999-ben ☺): a furcsa nevű cég követte el anno a *Nocturne* című horror-kalandjátékot, amelyben az „Idegent”, egy nagyon cool esőkabátos fickót és Svetlana



Lupescut, egy félig vámpír ügynöknőt irányíthattunk. Mindketten egy paranormális ügyekkel foglalkozó különleges kormányhivatalnál dolgoztak; a játék során különféle rémségek után kellett nyomozni és kiirtani őket.

A cég következő játéka minden idők legparásabb túlélőhorrorja, a *Blair Witch Project 1* volt, amelyben érdekes módon szintén egy, az említett cégnél dolgozó ügynöknővel nyomulhattunk.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Terminal Reality

■ **KIADÓ**
Majesco

■ **WEBOLDAL**
www.bloodrayne.com

■ **FORGALMAZÓ**
N-Tec Kft.

■ **MEGJELENÉS**
2003. április 18.

CHART

■ **Max Payne**
94%

■ **Jedi Knight 2**
92%

■ **Blood Omen 2**
83%

■ **BloodRayne**
82%

■ **Evil Twin**
79%

CD

DVD

WEB

TIPP

foghatót utoljára csak a *Jedi Knight 2*-ben láttam.

Rayne saját pengéi mellett az ellenség által elejtett pisztolyokat, puskákat, rakétavetőket sem veti meg: a játékban a vámpírnőt egészen elképesztően változatos arzenállal fegyverezhetjük fel. A golyók használatára időnként szükség is van, mert egyes német katonák szeretnek jó messziről ránk lőni, illetve bizonyos szörnyek (például a gerincoszlopon lebegő koponyaszerű izék) nagyobb tömegekben is támadnak ránk, ilyenkor pedig nincs az a pengevillogtatás, amelyik vissza tudná verni őket. Mondjuk az is igaz, hogy voltak olyan szakaszai a játéknak, amikor hosszú szinteken keresztül csak kaszaboltam, kaszaboltam és kaszaboltam (erről majd még később...), és a nálam lévő pisztoly- illetve puskaarzenálhoz hozzá sem nyúltam, mert teljesen felesleges volt.

Az irányításhoz még hozzátartozik, hogy a kameranézetek állítgatása időnként nem egészen problémamentes: az akció hevében elő-előfordult, hogy azt sem láttam, mire lövök, de egyszerű ugrándozás, vagy szűk, kanyargós folyosókon való rohangászás közben is helyenként bosszankodtam. Szerencsére ez nem túl gyakori, és az iszonyúan feelinges mozdulatok kárpótolnak érte.

„CSÓK ÉS ÖLELÉS” – VÁMPÍR-KÜLÖNKIADÁS

Persze Rayne nem Wonderwoman, és a golyók benne is kárt tesznek, illetve a játék



nyelvére lefordítva ilyenkor megéhezik kicsit, és hörpintene egy kis vért. Ilyenkor „drágám, imádlak!” -stílusú nyakba ugrással lephetjük meg a szerető német katonákat, akik a piócakezelés közben nagyon viccesen sikoltozzák, hogy „Szedjétek le rólam, szedjéééééteket le rólam!!!” Persze Rayne táplálkozás közben elég védtelen, úgyhogy remek ötlet, hogy az ellenséget elfordítva felfoghatjuk velük a golyókat, sőt a félretartott puskákkal és pisztolyokkal még löhetünk is! Rayne vérszívásához hozzátartozik egy kis szado-mazo feeling is: ha az ellenség túl messze van, akkor a *Mortal Kombat*-os Scorpion is megszégyenítve egy láncsal magunkhoz rántathatjuk a meglepett humanoid ellenséget, akit aztán hátára vagy mellkasára fordítva villámgyorsan megcsapolhatunk, mielőtt még annyit mondana, hogy „Mein Gott”. A vérszivornyán túl Rayne egyéb speckókra is képes: a kicsit rozoga zárt ajtókat vagy a szétrohadt falfelületeket például egyetlen erőteljes, fűrógépszerű rúgással pozdorjává zúzza, balett-táncosokat megszégyenítő mozdulatokkal oldalra tud pörögni a golyók elől, sőt még Splinter Cell-es infraszemüveg használata nélkül is képes a falon keresztül látni, és így kiszűrni az ellenséget. A designereket dicséri, hogy a legtöbb képességet nagyon is érdemes bevetni (kivéve a bullet time-ot, de erről már írtam.)

KERESEM AZ UTAM...

Sajnos semmi sem fenéig véres szafftal kevert tejfel: a pályaszerkesztő úr való-

színűleg Rayne fenekével lehetett elfoglalva, mert az ő munkája képezi a játék érezhetően leggyengébb részét. A helyszínek túlságosan is hasonlítanak egymásra, ráadásul hihetetlenül ötletszegények és sivarak. Louisianában a mocsarak melletti, temérdek teljesen ugyanúgy kinéző házbán, tetőkön és villanypóznákat összekötő drótokon fogunk rohangászni, a német ipari telepeken pedig végeláthatatlan és rettentően unalmas gyárbelsőkből. Hab a bosszúságtortán, hogy még gyakran el is fogunk tévedni, de nem azért, mintha olyan kifinomultan ravasz módon tervezték volna a pályákat, hanem egyszerűen csak a fantáziátlanul hasonló helyszínek és rosszul átlátható elrendezés miatt. Az egyik vízzel megtelt szobában például órákon keresztül elakadtam, ami ráadásul azért volt különösen frusztráló, mert Rayne a folyadékok közül egyedül a vért szereti, a víz (még a bokáig érő is!) maró hatással van rá. (Sokat nem mosakodhat a hőlgyemény...) Iszonyú sokáig szenvedtem, mire rájöttem, hogy a szobán forgó szobában nincs is semmi trükk, egyszerűen csak bénán tervezték meg, és nagyon nehéz volt a szétvert plafonon keresztül kiugrani. Végül csak sikerült... Egy kicsit bosszantó Rayne „radarja” is, amely mindig a következő célpontot mutatja, viszont ha ezt engedelmesen követjük, akkor gyakran falba, zsákutcába ütközünk, pedig ez egy ilyen akcióorientált játékban nem igazán jó pont...





„TÚL SZEXI VAGYOK AZ ÁLDOZATAIMHOZ” – RAYNE

A játék másik nagy erőssége viszont a rendkívül látványos grafika. A Terminal Reality-s srácok láthatóan nagyon sokat gályáztak, hogy a kor hangulatát visszaadják: a vudumisztikumtól átítatott, rothadó házakkal teli, mocsárközös, ködös Louisiana, a német propagandával valamint a Hitlert ábrázoló plakátokkal teli koszos, olajos tengeraltjáró-kikötők és gyárbelső, vagy pedig a gótikus, baljós, gyertyafényes templombelső egyaránt tipikus „blade-es”, darkos hangulatot árasztanak. Gond csak a már említett, túlságosan is ismétlődő, rosszul megszerkesztett pályákkal van – a grafikusok kitétek magukért, de a pályatervezőket inkább ki kellett volna hájítani.

A show igazi sztárja persze maga BloodRayne: nemcsak elképesztően jól kidolgozott és szexi női figura, de mozdulatait, külsejét is rendkívül aprólékosan dolgozták ki. Vérszívás közben például közel kerül hozzá a kamera, és ilyenkor megfigyelhetjük, ahogy a hátán gyűrődik és csillog vörös-fekete bőrhacukája, amikor



pedig fel-alá ugrál, akkor sajátos kis masnikba kötött haja tökéletesen követi mozgását, amelyet a Matrix-szerű lassításokban még jobban megfigyelhetünk. Talán az arcát egy kicsit szebben is kidolgozták volna, ráadásul eléggé különböznek a bevezető animációban látható kegyetlen, de szép vonásai a játékbeli babaarcához képest, ez pedig egy kissé illúzióromboló. A szörnyek kellően undorítóak, bár némelyik egy kicsit sablonos, emellett pedig a Terminal Reality végre lemondhatna már a *Blair Witch Project 1*-ből is ismerős daemite-jairól, mert kezdenek unalmasná válni. A német katonákat viszont a készítők egész jól kidolgozták, és PC-sként külön örülhetünk, hogy külsejük élethűbb és valahogy kevésbé idétlen, mint Xboxon. Egyébként ez igaz a játék egészére is: a grafika bizony PC-n a legutósebb, ráadásul még kellőképpen gyors is, bár a teljes élvezethez azért szükséges egy jobb GeForce (3-4), vagy ATI (8500-on már tökéletes a játék, én is azon teszteltem). A részletességhez hozzátartozik még, hogy rengeteg mindent szét lehet rúgni és zúzni (bár a legtöbbszor nincs sok

értelme...) – a legsirályabb az a technikai megoldás, ahogy a német zászlókba különböző helyeken bele-belehasíthatunk.

A grafikával szemben egyedüli kritikaként a helyenként kicsit sivár textúrázást róhatjuk fel – még ilyen darkos, vámpíros játékhöz is lehet részletesebbet készíteni, elég csak a Vampire: The Masquerade-re visszagonodolnunk... Összességében azért a BloodRayne a megjelenítés terén üt.



HA ÖLNI KELL...

Hogy teljesen őszinte legyek, eleinte csalódtam a BloodRayne-ben, mert többet vártam: jobb, kidolgozottabb sztorit, érdekesebb, Anne Rice-szerű párbeszédet (hiába, no, a *Soul Reaver 2* és a *Blood Omen 2* elkényeztetett ezen a téren ☺), változatosabb pályákat és talán egy kicsit több... mélységet. A 85 alatti százalékot végül is a silány pályaszerkesztés, az unalmas, ismétlődő helyszínek és semmitmondó feladatok miatt osztottam ki rá. Eleinte alacsonyabb értéket is akartam adni, ám hosszú távon rájöttem, hogy ez a játék nem egy Lara Croft-féle akció-kaland, hanem egy igazi, „vérbő”, mészárolós történet, amely technikailag elég durván kivitelezett ahhoz, hogy a kissé (?) primitív körítést bocsánatos bűnnek tekintsük. A BloodRayne végső soron a *Tombs Raider*-klónok *Serious Sam*-je ©...
Bad Sector

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
GeForce 2 GTS
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1800+,
512 MB RAM,
ATI Radeon 8500
64 MB
- **Tapasztalatunk**
„Az én konfiguráción nem volt semmi gond: szép grafika és tükörsima animáció.”

ÖSSZEHASONLÍTÁS

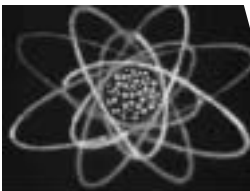
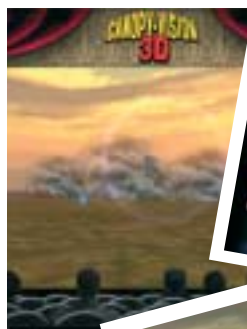
	BLOOD OMEN 2	BLOODRAYNE
SZTORI	9/10	5/10
GRAFIKA	8/10	8/10
AKCIÓ	7/10	9/10
HANGULAT	8/10	7/10
ÖSSZESEN	32/40	29/40

ÉRTÉKELÉS

- király, Matrix-szerű mozdulatok, effektek
- kitűnően kidolgozott harci rész
- ütős grafika
- jól kitalált főszeplős figura
- rossz pályatervezés
- primitív feladatok
- C kategóriás, sablonos sztori

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

82
százalék



GODZILLA ELHÚZHAT!

I WAS AN ATOMIC MUTANT

■ KATEGÓRIA: szörnyszimulátor ■ KÖRNYEZET: Amerika, 50-es évek ■ NEHÉZSÉG: könnyű ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Ki ne álmódott volna arról, hogy hatalmas mutáns szörnyvé változva ártatlan embereket és épületeket tapos el, miközben a földet a szeméből kilövellő gyilkos sugárral égeti fel? Yongarryn kívül szerintem senki, de az „I was an Atomic Mutant” pontosan ezt kínálja nekünk.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Canopy Games
- KIADÓ
ValuSoft
- WEBOLDAL
www.atomicmutant.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELÉNÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
PII 400 MHz,
128 MB RAM
8 MB-os 3D-s
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- az ötlet nagy poén
- kis gépigény
- csúnyácska
- vég nélküli

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészathatóság

64
százalék

Adva van egy játékfejlesztő csapat, amelynek tagjai valószínűleg az 51. körzet és a nevadai atomkísérleti telep között félúton egy porlepte csehóban éppen hülyére sörözték magukat, amikor kipattant a fejükből nagy szikra: szörnys játék! Alkoholgőzös tévelygésük másnapján már a cím sem lehetett más, mint a (yesterday) I was an atomic mutant...

ÖSSZETETT JÁTÉKMENET MÖGÖTT MEGHÚZÓDÓ BONYOLULT TÖRTÉNET

A játékban egy atomkísérlet áldozatává vált, hajdan emberi lény bőrébe bújhatunk, aki a génállományán esett apró foltot az egész emberiség vérével szeretné lemosni: segítsünk hát neki ebbéli igyekezetében! Aki várna még valami slusszpoénra, az akár karácsonyig ülhet a fülét (vagy esetünkben a szemét) hegyezve, mert az

Ördögnek – egy 10 emelet magas nőszemély, a The Brain From Beyond Infinity pedig lehetne akár egy mutáns Nissan kocsis is, de ezzel ellentétben egy óriási agy, aki pszichokinetikus energiáira támaszkodva pusztít. A Reptomicus az elmaradhatatlan óriásgyík, az Invader from Dimension X pedig egy ofószerű lény, nem is tudom, hogyan került az atommutáns arcok közé... Mindegyik szereplővel négy speckó mozgást kivitelezhetünk, a különböző tárgyak/emberek/tankok/házak dobálásától a területre ható „roppantó-dobbantó” lábmozdulatig. Minden robban, meg összedől, úgyhogy lesz móka dögivel...

FIRE ALL WEAPON!

A nyomorúságos földlakók persze nem vonulnak bárgún a vágóhídra: pályáról pályára egyre fejlettebb ellenállásba ütközünk. Kezdetben csak a körzeti seriff

ÜLÜNK, MINT A MOZIBAN

Az Atomic Mutant legnagyobb pozitívuma, hogy nem veszi magát komolyan egy pillanattal sem. Egész hangulatvilágában az 50-es 60-as évek amerikai B kategóriás horrorfilmjeit idézi, amelyekben a filmvászon a hidegháborús orosz fenyegetettséget mindenkit leigáznai akaró szörnyek képében ábrázolták. Az első pálya után kiderül, hogy pusztító cselekedeteink tulajdonképpen egy olcsó popcorn-mozi cselekményét adják, hiszen egy rakás unott fiatal nézi az egészet a helyi autósmoziban ☺. Extra ficsörként átválthatunk fekete-fehérre, mintha igazi régi filmben szerepelnénk, sőt jó diablós módon indíthatunk „hardcore” karaktert is, egy étellel...

VAN ÉLET AZ AKNAKERESŐ UTÁN

Mint a fentiekből kiderült, az Atomic Mutant egyszerű, mint a raklap, de legalább nem akar ennél többnek látszani. Igazi extraként készíthetnénk pl. a fejlesztők még plusz letölthető szörnyeket – mivel a honlap a játékhoz hasonlóan igen komoly és részletes, ezen vágyam kielégítésére sajnos még nem találtam bizonyítékot. A játék egyértelműen a munkahelyükön (pl. egy fincsi kis ügyfélszolgálat) a főnök és az ügyfelek idióta kérdéseitől kikészült jómunkásembereknek való. (Sam, biztos, hogy neked adjam azt a Master of Orion 3-at... ☹? – Bad Sector) Ők azok, akik, az irodai dolgozókkal ellentétben, az aknakereső helyett az Atomic Mutanttal vezethetik le feltolult szív/érrendszeri/gyomorfekélyes megbetegedéseket okozó napi stressz-adagjukat. Éljen az atomkor!
Sam

„Az Atomic Mutant egyszerű, mint a raklap, de legalább nem akar többnek látszani”

bizony nincsen ☺... Először én is kételkedtem, de aztán be kellett látnom, hogy valóban annyi a küldetés/cél/történet, hogy a környékünkön mindent laposra verjünk/leromboljunk/eltapossunk/felgyújtunk stb...

ÓRIÁS AGY VAGY, VAGY POKOLI VARANGY VAGY?

Összesen négy darab nagyszerű hóst személyesíthetünk meg, akik mind más formában képesek környezetük letarolására. A She Beast – hívjuk egyszerűen Nőstény

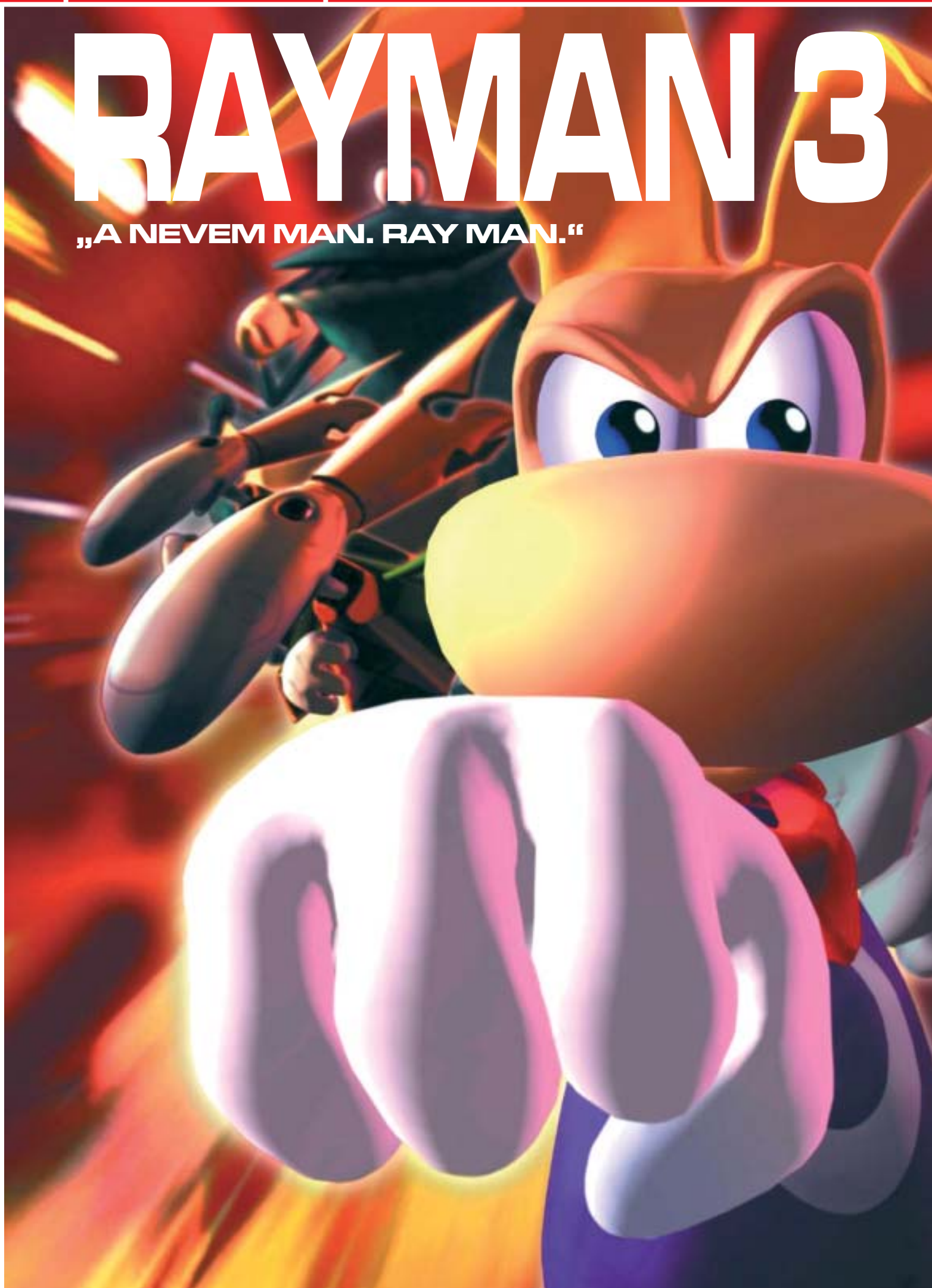
buzgó segédje puffogat a 38-as Smith & Wessonjával, később azonban komoly arzenállal kell szembenéznünk, ha továbbra is ragaszkodunk az emberiség leigázásának grandiózus tervéhez. Látszik, hogy a pusztításunk alatt senyvedő amerikai kormányzat gyermekkorában sokat nyomhatta a *Command & Conquer* sorozattal, ugyanis kb. a 12. „küldetéstől” már automata lövegtornyoktól a halálos anyagot (tiberium?) fröcskölő katonáig mindenki a világból való kiűzetésünkre törekszik...

AKCIÓ

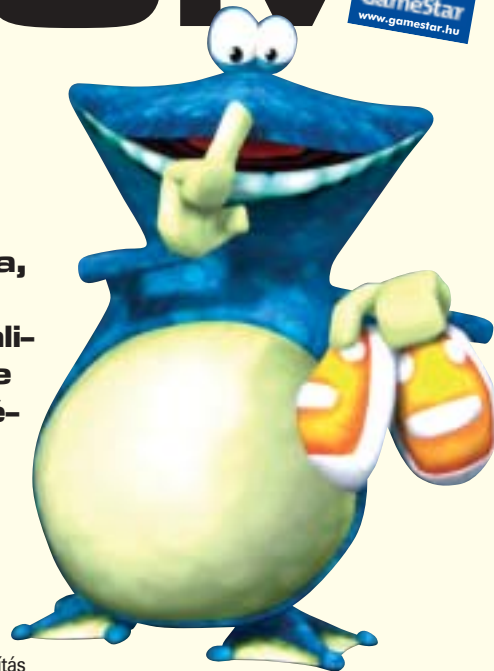
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

RAYMAN 3

„A NEVEM MAN. RAY MAN.“



HOODLUM HAVOC



Rayman az evolúció csodája: nincs karja, se lábszára, de a levegőben lebegő tappancsaival és ökleivel legalább olyan jól tud érvényesülni, mint nagy mellű riválisa, Lara Croft. A méla tekintet és bumfordi külső ne tévesszen meg senkit: Rayman a 3D-s platformjátékok egyik legnagyobb arca!

A francia illetőségű Ubi Soft sokat köszönhet ennek a furi kis lénynek... A kilencvenes évek közepén, amikor az egyébként patinás cég épphoggy csak vegetált, a PC-n és az akkori konzolokon (Playstation 1, Sega Megadrive, SNES) megjelent első Rayman-részek döbbenetes sikert arattak. Igazából senki sem értette, mi az örület oka, hiszen egy mezei oldalnézetes ugribugirról volt szó, amely PC-n ráadásul egyszerű (igaz, nagyon szép) VGA-s grafikával szerénykedhetett, pedig az SVGA

san nem lehet tudni, de mindenesetre a meghatározhatatlan fajú kis lény kalandjai elképesztő eladásokat produkáltak: a mai napig 11 millió példány kelt el ezekből a játékokból. A Ubi Soft nem hiába tekint Raymant emblemikus figurájának: a cég nélküle egész biztosan nem tartana ott, ahol most van...

Persze Rayman első sikerei óta évek teltek el, és bár az újabb részek is aránylag jól szerepeltek az eladási listákon, ezeknek sajnos nem mindegyike volt olyan élvezetes, mint az egykori klasszikus... Az első rész

zetes, sőt még változatos is a játékmenet, a rendkívül rossz kameranézetek és irányítás sok játékost elkedvetlenített. A fejlesztők néhány későbbi konzolverzióban teljesen helyrehozották e téren a játékot, de ez nekünk, PC-seknek csak annyi volt, mint halottnak a csók...

2001-ben jelent meg a *Rayman M*, amely egy meglehetősen furcsa próbálkozás volt a Ubi Soft részéről: keverni szereték volna a *Quake 3*-féle „arénás”, multiplayeres játékmenetet a hagyományos külső nézetes, 3D-s platformos megjelenítéssel. Rayman mellett bármilyen más karaktert is lehetett választani a multi-csaták során, és bár mellékeltek a játékhoz egy single player „küldetés-sorozatot” is, lényegében semmilyen történetet sem kaptunk: a feladat csak annyi volt, hogy egyre több MI által irányított ellenséget kellett lekaszálni az újabb és újabb pályákon. (A készítőik egyszerűen lekoppintották a *Quake 3* és az UT single playeres részét.) A *Rayman M* a kis lény karrierjének legfatálisabb tévedése volt: az összekötő történet, a normális, hagyományos single játékmenet hiányában, és az ide nem illő multis gyakas miatt totális érdektelenségbe fulladt. Szerencsére a készítőik tanultak hibáikból...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Ubi Soft
- **KIADÓ**
Ubi Soft
- **WEBOLDAL**
www.ubisoft.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
2003. március 21.

RAYMAN 3

- **KATEGÓRIA**
3D-s platform
- **KÖRNYEZET**
Humoros mesevilág
- **NEHÉZSÉG**
Könnyű
- **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
Igen

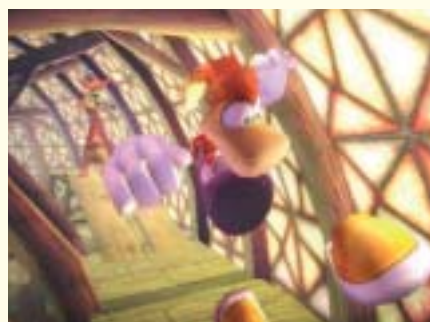
WEB

„Akik a Harry Potterrel kavartak a Chambers of Secretben, azok töltsék be a Raymant is, ha egy *igazán* király ügyességi akciójátékot akarnak látni...”

akkor már igencsak elterjedőben volt. Vajon ez volt az a kis játék, amely mellé az aktuális barátnőt is le lehetett ültetni, és a sok – kissé már unalmassá váló – Doom-klón és háborús stratégia mellett nekünk is felrissülést jelentett a mesészerű Rayman-világ, valamint az amúgy jól kidolgozott platformos játékmenet, vagy egyszerűen csak betöltötte az akkori időkre jellemző űrt ebben a stílusban? Pont-

különbéle Gold és bővített verziói után öt évet kellett várni a 2000-es *Rayman 2*-re. A folytatás nagy erénye volt, hogy elsőként használtak hozzá igazán látványos 3D-s grafikát, amely tarkabarka, mesészerű színvilágával teljesen meghódította a fura kis hőst addig nem ismerő platformer rajongókat is. Konzolon a *Rayman 2* megérdemelt sikert aratott, PC-n viszont sajnos hiába ütött a grafika, és volt kellően jópofa, élvez-



**HARDVER**

■ **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

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

■ **Tapasztalatunk**
„Mind a két fenti gépen teszteltem a játékot és egyik esetben sem volt problémám vele.”

ÉS A RAYMAN NÉV MEGINT SZÉP LESZ...

Amikor tavaly szeptemberben kilátogattam az ECTS-re, és elsasszétam a Ubi Soft standjához, a Splinter Cell iránti érdeklődésem mindent elnyomott, de azért kipróbáltam a jó öreg Rayman legújabb részét is. Sajnos csak a Playstation 2-es verziót állították ki, és azon is csak egy éjszakai, mocsaras pályát mutattak be. „Csini, de semmi extra” – jegyeztem meg magamban, aztán visszarohtam a Splinter Cell végre szabadon maradt gépéhez ☺.

Aztán nemrégiben elleveleztem egy Ubi Soft-os marketinges hölgygel, aki rámszólt, hogy „Van Rayman 3-as verziókn, küldjünk?” – „Küldjétek. Köszí.” – írtam vissza különösebb lelkesedés nélkül, úgyhogy amikor végre megérkezett postán a küldemény, akkor pár napig rá sem bagóztam. Aztán egy unalmasabb este nagy nehezen

rászántam magam, hogy betöltsem, és körülbelül hajnali négy körül vettem csak észre „magam”, hogy még mindig raymanezek.

MÉG A BUENA VISTA IS MEGIRIGYELHETNÉ...

Amivel a kis lény legújabb kalandja az első körben a képernyő elé szögezett, az a tarkabarka, de

mégsem izléstelen, színektől és 3D-s effektktől dús, mesészerű grafika:

a Rayman 2 is szép volt a maga idejében, ám a harmadik rész még azt is felülmúlja. Maga Rayman bumfordi külseje ellenére szintén kidolgozottabb, igaz, ő maga, barátai, valamint a különféle poénos szörnyek sokkal kacagtabbak annál, mint hogy a poligonjaikat számolva ajúldozzunk tőlük. A különféle 3D-s,

fény-árnyék és egyéb effektek (a víz például ilyen típusú játékhoz képest nagyon ütős), valamint a rendkívül jól kidolgozott környezeti elemek pedig garantálni fogják, hogy egy igazi rajzfilmben érezd magad. A helyszínek ráadásul nemcsak gyönyörűek, hanem kellően változatosak is: néhol egy kicsit az *Alice*-re emlékeztető szürreális, álomszerű kastélyokban, boszorkánytanyákban vagy barlangokban nyomulunk, máshol pedig varázslatosan mesészerű falucskákban és egyéb „napsugaras miliókben” rohangászunk a kar és lábszár nélküli manóval.

A látványos grafika mellett az amúgy jópofa zenét és a különféle hangokat ugyan szinte észre sem vesszük (sajnos a játék külön nem támogatja a 3D-s hangkártyákat), viszont szinkronszínészeknek igazi profikat vettek fel: az (angolul jól tudó...) inyenckek például felismerhetik John Leguizamo (Jégkorszak) és Billy West (*Futurama*), hangjait: előbbi Globoxot,

utóbbi pedig Murphyszinkronizálja.

A mókás hangok mellett szerencsére a szövegek sem kevésbé poénosak: még a legtöbbször unalmas oktató rész is viccesre és főleg a játék hangulatához illőre sikerült. (Nem úgy, mint például a negatív ellenpéldának felhozható, rémesen fantáziátlan *Neverwinter Nights* tutorialban, ahol mindegyik oktatóember ilyesmivel kö-

„Jókat fogunk derülni a Raymant segítő 'legyecské', Murphy beszólásain...”

szöntött, hogy: „Üdvözöllek, kalandor! Én vagyok az xy-t betanító ember. Ha ezt a beszélgetést szüneteltetni akarod, akkor nyomd meg a billentyűzetet a [d] gombot!” – mekkora bukta volt...)

Itt viszont mindjárt a játék elején jókat fogunk vigyorogni a Raymant segítő zöld, repkedő... „legyecské”, Murphy állandó beszólásain, vagy azon, ahogy a kezében tartott kézikönyvből felolvass, és állandóan anyázzák egymást. Globox, Rayman kék... békaszerű barátja pedig a legtöbbször teljesen haszontalan varázskékekkel próbálja a játék során a zárt kapukat kinyitni, ami természetesen nem működik, ám derék hő-sünk mindig azt hiszi, hogy előbb-utóbb sikerülni fog. Persze, amikor végre kinyitottad a szóban forgó ajtót, akkor a bamba melák azt hiszi, hogy az ő dalaitól sikerült a mutatvány. Globox amúgy sem túl hasznos segítség, de Rayman jó haverja, ráadásul lenyeltte André-t, a Dark Lum Lordot, vagyis



a hoodlumok vezérét, úgyhogy azon is végig röhögni fogunk, ahogy utóbbi állandóan szitkozódik Globox siránkozásain. A rendkívül látványos grafika és a Cartoon Network legjobb rajzfilmjeit idéző humor tehát garantálni fogják, hogy a játék hangulata mindvégig fogva tartson, és biztosak maradjunk abban, hogy a játékmenet ott van-e azon a bizonyos szeren...
JAMES BOND HÚZZÁ' INNÉ', JÖN AZ IGAZI PROFI!
 A Rayman 3 felveszi a versenyt a legjobb konzoljátékokkal is, ám azt rögtön előrebocsátom, hogy gamepad nélkül feleannyira sem élvezetes, és főleg nem olyan jól irányítható. Én egy mezei Microsoft Sidewinderrel teszteltem, de támogatja a manapság egyre elterjedtebb rezgő gamepadeket is, úgyhogy aki egy ilyen kutyü boldog tulajdonosa, az még jobban belemerülhet a játék konzolos hangulatába. Maga a játékmenet nem változott sokat az előző részek óta; annyi a különbség, hogy többet kell harcolnunk, sőt egyes helyeken, ajtókon csak úgy tudunk továbbjutni, ha elintézzük egy-egy rosszarcút. Szokás szerint a küzdelemhez Rayman kilöhető fehér kesztyűs ökleit használhatjuk: ha sokáig nyomva tartjuk a gombot, akkor egyre jobban felpörög, majd ha eleresztjük, akkor jó nagyot csap ellenfeleinkre. Egy-egy ilyen felturbózott ökölcsapással egyébként teljesen kiiktathatjuk a hoodlumokat (ők törnek a legtöbbször életünkre). A speckókhoz tartozik még Rayman „görbe ütése” is, amellyel a különféle akadályok mögött lévő ellenségeket intézhetjük el, vagy kapcsolatokat nyomhatunk le. Eh-

hez kötődik az egyik líftes rész is, ahol lényecskénkkel csak úgy tudunk feljutni a felsőbb szintre, hogy egy eltakart gombot folyamatosan ütögetünk. Más 3D-s ugri-bugriban még nem találtam ehhez foghatóan kreatív feladatot, úgyhogy a készítőket megint csak dicséret illeti. Egyes helyeken különféle színes konzerveket találunk, amelyeket felfalva Rayman egy rövid időre elszíneződik, és öklei valamilyen speciális képességgel gazdagodnak: például egyszerűen csak dupla akkorát ütnek, vagy kampókat lövellnek ki – előbbi bizonyos platformok leereszkedéséhez vagy zárt ajtók szétzúzásához kell, utóbbival pedig Tarzan módjára lengedezhetünk egyik magaslati helyről a másikra. Rayman két mancsán kívül borzas haját is használhatjuk: ugrás közben az egyik gombot megnyomva egy kicsit „repkedhetünk” vele, ám ez csak a nagyobb ívben való leszállást jelenti, mert magasba emelkedni csak a később megtalálható, fejre csatolható propellerrel tudunk.

AKI LEGYÓZTE HARRY POTTERT

Talán meglepőnek tűnik, hogy egy ilyen típusú játékra ennyire magas százalékot adunk, de a Rayman 3 rengeteg szempontból kiemelkedik saját műfaján belül is, másrészt más akciójátékokat tekintve is. Minden részéből érződik, hogy fejlesztői mennyire profik a témában – a 3D-s ugri-bugri játékok igazi rákfenéje, hogy egy idő után unalmasá válnak, ezúttal viszont sikerült olyanmódon változtatni a feladatokat, látványos pályákat, egészen máshogyan kinézésű és sokféleképpen elintézendő, ötletesen kidolgozott főellenlenségeket, továbbá főleg annyi humort és

Rayman és a konkurencia

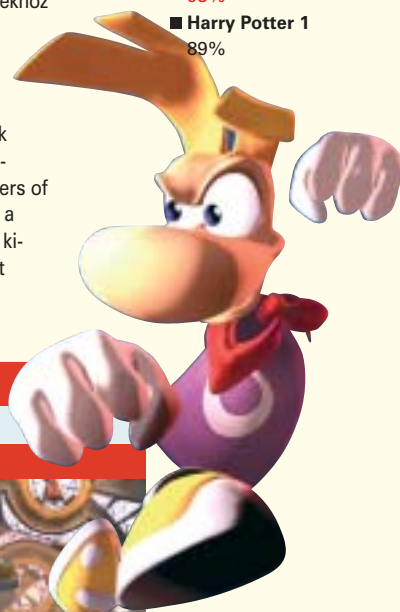
CSAK EGY MARADHAT?

Azt hinnénk, a kis „aranyos” 3D-s figurák jól „elvannak” egymással, pedig ne tudjátok meg, kicsoda késhegyre menő harcok mennek, főleg az USA-ban, hogy a „legcoolabb” konzolos figurát kitalálják... A Nintendo legnagyobb sztárja például még mindig a „nagy öreg”: **Super Mario**, akinek újabb és újabb kalandjai tartják igazán életben a GameCube-ot. Az Electronic Arts nagy karácsonyi hőse **Harry Potter** volt (a játék PS2-n és Xboxon sokkal jobb lett, mint PC-n), de **Ty**, a **tazmán tigris** is be szeretett volna törni a piacra – neki ez annyira nem jött össze... Annál népszerűbb viszont **Crash Bandicoot**, a Vivendi rókiája: ő mindhárom konzolon tarol. A Microsoft is szeretett volna egy hasonlóan közkedvelt saját figurát a köztudatba bepréselni, de rendkívül agresszív kampánya ellenére **Blinx**, az időt megállító macska, foggal-körömmel sem tudott sikeressé válni Xboxon. **Rayman**-nek mindenesetre rendkívül nehéz dolga lesz a többiekkel szemben, még akkor is, ha egyébként eddig a Ubi Soft legjobban eladható brandje volt.

fantáziát belevinni a játékba, hogy a Rayman 3 szinte egyfolytában a képernyő elé szögező. Egyedüli negatívumként talán csak azt tudnám felhozni, hogy gamepad nélkül, billentyűről az irányítás egy kicsit körülményes, de hát ilyen típusú játékhöz amúgy is alap ez az eszköz. Kis környezetben a fiatalabbak között tavaly karácsonykor nagy favorit volt a Harry Potter második része: nos, akik a mágusanonccal kavartak a Chambers of Secretben, azok töltsék be a Raymant is, ha egy *igazán* király ügyességi akciójátékot akarnak látni...
Bad Sector

CHART

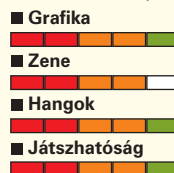
- Alice 96%
- Rayman 3 93%
- Harry Potter 1 89%



ÖSSZEHASONLÍTÁS	
HARRY POTTER 2	RAYMAN 3
GRAFIKA 6/10	9/10
Az ósrégi Unreal-motort még kevésbé használták ki, mint az első Harry Potterben, így néhány karakter külseje elég gázos lett. Összeségében azért nem lenne vészes a grafika, csak a helyszínek ne lennének annyira hasonlóak.	Hát igen, így kell kinéznie egy mesészerű 3D-s platformjátéknak... A helyszínek egyszerűen gyönyörűek, emellett még változatosak is. Raymant is nagyon szépen kidolgozták, barátai, és a szörnyek is a stílusnak megfelelőek.
VÁLTOZATOSSÁG 5/10	9/10
Bár jól indul a játék, később a feladatok, a pályák eléggé önméltóvá válnak. Szerencsére ott volt mankónak a film fonala, de jobban jártunk volna, ha a készítők még jobban ragaszkodnak hozzá.	Raymanó megint csak a nyerő ezen a téren: a helyszínek változnak, és sokkal kreatívabbak, látványosabbak, mint Harrynél. Hasonlóan változatosak a főmónstrok és elintézésük módjai is.
SZTORI 8/10	7/10
Ez az egyetlen szempont, amelyben azért a Harry Potter leghagyja a Rayman 3-at, de a Harry Potter-regényekkel és filmekkel nehéz konkurálni. A Chambers of Secrets aránylag követi az eredeti művonalat, és ez határozottan jót tesz neki.	Jók a poénok, jópofák a karakterek, de amúgy a sztori nem túlságosan kidolgozott. Persze egy ilyen típusú játékba nem is kellene túl hosszú átvezetők, de azért talán nem ártott volna, ha Raymanról és haverjairól több részletet ismerünk meg.
IRÁNYÍTÁS 7/10	7/10
A kezelhetőség szintjén nem volt gond Harryvel, viszont maga az irányítás a lehetőségekhez képest túl primitív lett. Bár Harry mágusanonc, mindig csak egyféleképpen tudunk varázsolni, ami nem teszi túl változatosá a játékot.	Csakis gamepaddal elég jól kezelhető a játék, ami pár pontot levon az irányításból. Egy ilyen eszközzel viszont túl sok gondunk nincs: Rayman jó kis trükköket tud, és csak hab a tortán, hogy a játék támogatja a force feedbacket.
ÖSSZESEN 26/40	32/40

ÉRTÉKELÉS

- rendkívül látványos, mesészerű grafika
- változatos, jól kidolgozott pályák
- humor
- ezúttal (gamepaddal) jó irányítás
- billentyűzettel kicsit körülményes



93
százalék



A KÁOSZBRIGÁD KIOSZT

SOLDIERS OF ANARCHY

■ **KATEGÓRIA:** valós idejű stratégia ■ **KÖRNYEZET:** alternatív jövő ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán

Anarchiába süllyedt civilizáció, elhagyott épületek, néhány túlélő, akiknek az életben maradásért nemcsak a természettel, de a rablóbandákkal is meg kell küzdeniük. A Mad Max-szerű hely kőkemény – felfedezésre és hódításra sarkall, egyszerre vonzó és félelmetes. Ebbe az egyedi világba vezet minket a SoA is.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Silver Style
- **KIADÓ**
Simon & Schuster
- **WEBOLDAL**
www.soldiers-of-anarchy.com
- **FORGALMAZÓ**
Dynamic Systems
- **MEGJELENÉS**
2003. március 20.

WEB

Történetünk hősei tulajdonképpen szerencsésnek mondhatják magukat, hiszen ők legalább túléltek azt a katasztrófát, amit az emberiség 99%-a nem. Egy elszabadult katonai vírus rövid idő alatt végzett az általunk ismert civilizációval, mintegy igazságot szolgáltatva a felelőtlen génmanipulációs kísérletekért. (Szóval csak semmi morgás, ha valakit elkap egy egyszerű megfázás ☺!) Csapatunk tagjai az események idején épp egy szibériai katonai laboratóriumban múlatják idejüket, mikor tudomást szereznek a járványról. Bár Szibériában amúgy sem túl nagy a népsűrűség, hőseink úgy döntenek, hogy elsáncolják magukat: berobbantják a völgykatlan egyetlen bejáratát. Ezután már csak rádióon tartják a kapcsolatot a világgal, azonban az adók sorra elnémulnak. Tíz év telik el, mire úgy érzik, inkább meghalnak a szabadban, mintsem hogy megőrüljenek a bezártságtól egy bunker mélyén. Kezdetét veszi a felfedezés...

BANDÁZZUNK!

A történet tényleg kiváló alaphangulatot ad, szinte égünk a kíváncsiságtól, hogy megtudjuk, milyen világ vár odakint ránk. Nem is fogunk csalódní, mert az események gondosan felépítettek és motiváló-

ak. A küldetések során folyamatosan kapcsolatban vagyunk a bázissal, így akár menet közben is módosulnak a kitűzött célok. Szintén kellemes apróság, hogy a térképen mászkálva, a főtörténethez nem kapcsolódó jeleneteknek is tanúi lehetünk, amelyek tovább színesítik a civilizáció nélküli világot. Egy falu közelében pl. meghalt feleségét sirató öregemberrel találkozunk; egy másik küldetésben pedig egy testvérpárral; a gyerekek egy elhagyott vasúti teherkocsiban laknak, és egyáltalán nem kíváncsiak ránk. A játék az RTS-ek műfajába tartozik: a *Commandos*-irányvonalat képviseli, némileg több akcióval. A lényeg azonban itt is az, hogy maximum tucatnyi arcból álló egységünket vezetve, legyőzzük a rossz fiúk hadát. Csapatunk tagjai katonák, de egyben szakemberek is, akik a megpróbáltatások során tapasztalatot gyűjtenek és fejlődnek, úgyhogy vigyáznunk kell a bőrükre, nehogy elpatkoljanak heveny ólommérgezés következtében.

TŰZGYÚJTÓ LESZEL VAGY KATONA? (A JUHÁSZT MOST HAGYJUK...)

A történet során találkozunk túlélőkkel, akik csatlakoznak az ügyünkhöz. Többségük lelkes amatőr, de akad köztük néhány

képzettebb egyén is. A legfontosabb specialitások az orvos, a robbantási szakember, a könnyűfegyver és a nehézfegyverkezelő. Embereink tudnak kúszni-mászni, fél térdre ereszkedni, egyes helyeken falakon átmászni, úgyhogy a helyváltoztatással nem lesznek problémáink. Ellenben a tájékozódásukkal bajok vannak: sokszor nem tudtam, hogy sírjak-e vagy nevessek katonáim reakcióin: kijelölök egy pontot az illetőnek, hogy menjen oda – ő azonban erős akarátú, és úgy gondolja, előbb meg tesz egy sétát. Sokszor pedig egészen másfele veszi az irányt, mint amit kijelölünk: hiába van lépésnyire az autótól, csak egy kisebb kör megtétele után hajlandó beülni abba. A katonák egy tulajdonságáról még nem volt szó: fegyverekkel is tudnak bánni – gondolom, ez nagy meglepetést keltett egy ilyen nevű játékban ☺. Gyilokeszközökből sokfélével találkozhatunk: kezdetben pisztollyal és uzival kell megelégednünk, de később egyre jobb felszereléssel vehetjük fel a harcot az ellenséggel. Szükségünk is lesz ezekre, mert az anarchiába süllyedt világot bandák uralják, amelyek nem várnak tárt karokkal minket.

ITTAS VEZETŐK ELŐNYBEN

Szerencsére az egyszerűbb fegyverekhez viszonylag könnyű hozzájutni: elhalálozott



ellenfeleink hagynak némi cumót számunkra, de ládákban, sőt néha elhagyott épületekben is találhatunk hasznos felszerelést. A kézfegyverek mellett páncélok, Molotov-koktélok és gránátok is a magunkévá tehetünk, amiket persze nem csak élő célpontok ellen vethetünk be. Gyalogosan nincs is sok esélyünk a motorizált bandákkal szemben, amelyek nemcsak fedél-

állandóan klikkelgetni kell a térképre, hogy nagy kegyesen beindítsák az autót, és odakacsázzanak.

OTTHON, ÉDES OTTHON

A SoA kellemes újítása, hogy visszatérve a bázisunkra számos feladattal szembesülünk, amelyeket a különböző épületekben oldhatunk meg. A szervizben lerongyoló-

vékenység, mert egy pénz nélküli világban nincsenek áruházak, ahová bemegyünk, és leadjuk a rendelést, hanem árukereskedelmet vagyunk kénytelenek folytatni, ha valamire fáj a fogunk. A felszerelésről egyéb-ként részletes leírást kapunk, annál boszszantóbb viszont, hogy nincsen semmilyen viszonyítási érték, hogy az adott dologért cserébe mit kell adnunk. Az rendben, hogy egy harckocsiért nem elég néhány gépkarabély, de kicsit fárasztó, hogy a fél bázist át kell pakolni az eladási rublikába, mire kiderül, mennyiért válik meg kereskedőnk az árujától. Ha megkötöttük az üzletet, és minden ügyes-bajos dolgunkat elintéztük, megtekinthetjük a következő küldetés feladatait, majd kiválasztva embereinket és a gépeket, nekivághatunk az ismeretlennek.

MI JÖHET MÉG?

A tartalom után ejtsünk szót a külsőről is, bár nem véletlen, hogy nem tértem ki eddig erre. Az oka igen egyszerű: a grafika szép, de nem egy nagy durranás – az ég gyönyörű, a táj és az épületek is szemrevalóak, de embereink kinézete hagy némi kívánnivalót maga után, és a föld textúrája is nagyon elmosott. Amivel igazán gondom volt kezdetben, az a kameranézetek kezelése volt, de idővel sikerült megbarátkozni vele, és ezután már elfogadható lett. A hangeffektek átlagosak, annál jobb viszont a zene – végig hangulatos aláfestést ad. Összességében azt kell hogy mondjam, jó játék a SoA. A Mad Max-szerű, kicsit sötét hangulatú (és már ezerszer lekoppintott... – *Bad Sector*) világ, az érdekes történet és csapatunk pályolgatása odaszegte minket a monitor elé – igaz, ehhez egy kis időnek el kell telnie, mert az első félórában elég gyengének tűnhet a játék. Ha viszont már megszeliadtunk a kamerát, és hozzászoktunk a kacszó járművekhez, kellemesen eltölthetjük vele időnket.

Uhu

„Az emberiség 99%-a nem élte túl...”

zeti fegyverekből ontják katonáinkra a tüzet, de nem restek őket el is gázolni, ha lehetőségük nyílik rá. Szerencsére viszont mi is bepattanhatunk a járművekbe – ehhez nem kell külön szakképzettség – így egyrészt nagyobb eséllyel éljük túl az összecsapást, másrészt nem kell mindenhol gyalog mászkálnunk. Előfordulhat persze, aknaveszélyes útszakaszokon, vagy ha az ellen páncélokkel van felszerelve, hogy mégiscsak ajánlott kiszállni a gépjárműből, de azért ilyen ritkán fordul elő. Pozitívum, hogy számtalan polgári és harci gépet vonhatunk irányításunk alá: sima dzsipet, nehézgéppuskával felszerelt hum-wee-t, teherautót éppúgy, mint a brutálisabb kategóriát képviselő páncélozott csapatszállítót (BMP) vagy harckocsit is. Ráadásul mindegyik más jellemzőkkel bír – utasszámot, karakteret, sebezhetőséget tekintve jelentősen eltérnek egymástól. Az, hogy mennyi cuccot tudunk bepakolni a csomagterbe, fontos kérdés, mert embereink nem tudnak mindent maguk cipelni, viszont a szajrera szükségünk lesz később, így az az ideális, ha mindent el tudunk szállítani. Amikor elindulunk a járművekkel, kicsit meg fogunk lepődni a vezetői akcióin: az még hagyján, hogy úgy hajtanak az úton, mintha részegek lennének, de ráadásul

dott gépjárműveinket támaszthatjuk fel, illetve szerelhetünk rájuk extrákat, a hangárban légi egységeinkkel tehetünk hasonlót. A kórházban sérült embereinket foltozhatjuk újra össze, feltéve, ha túléltek a küzdelmet. Összecsomagolhatunk némi kötszert és hmm... gyorsítót is, illetve szteroidkúrának vethetjük alá őket, növelve ezzel az ütőképességüket. Érdekes, hogy minden egyes művelet bizonyos számú órát vesz igénybe, úgyhogy alaposan át kell gondolnunk, mi éri meg jobban: ha a félig tropára lőtt csapatszállítót nagyjavításba adjuk, vagy ha a „még mindig jobb a semminél” elvet szem előtt tartva, elvisszük a következő küldetésre is.

CHANGE, CHANGE!

A raktárban számba vehetjük, mennyi minden hasznos és haszontalan cuccot gyűjtöttünk össze, és itt tudunk velük kereskedni is. Ez utóbbi igen lényeges te-



CHART

- **Commandos 2**
95%
- **Original War**
90%
- **Soldiers of Anarchy**
81%

HARDVER

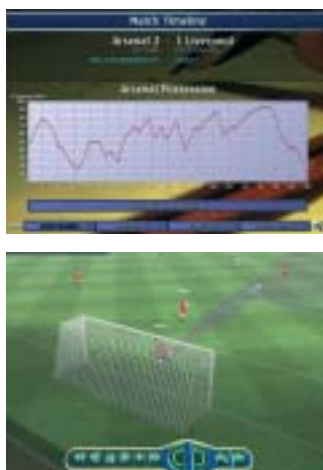
- **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os
videokártya
- **Tesztkonfiguráció**
PIII 900 MHz,
512 MB RAM,
GeF2 MX 400
- **Tapasztalatunk**
„Különös gondom nem akadt a progival, bár néha egy-egy pillanatra beröccent.”

ÉRTÉKELÉS

- hangulatos világ és történet
- fejlődő csapattagok
- kellemes grafika
- kacszó járművek és tébláboló emberek
- elsőre nehezen kezelhető kameramozgatás

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

81
százalék



A UNITEDNÉL JOBBAN MEGY ALEX FERGUSON PLAYER MANAGER 2003

■ KATEGÓRIA: focimenedzser ■ KÖRNYEZET: angol bajnokság ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

A név kötelez. Általában, ugyebár. Kivételeknek meg szintén lenniük kell. Általában, ugyebár. A jó nevű edzők is jobban tennék, ha megmaradnának a kaptafájuknál (kapufájuknál?), és nem kölcsönöznék nevüket holmi tucatprogramokhoz. Általában, ugyebár.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Anco
- KIADÓ
Ubi Soft
- WEBOLDAL
www.anco.co.uk
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 500 MHz,
GeForce 2 GTS

ÉRTÉKELÉS

- nagy adatbázis
- néhány új gondolat
- nem felhasználóbarát
- gyenge meccsrész
- túl sok intéznivaló

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

82
százalék

Magára valamit is adó vérmenedzser mostanában azzal tölti napjait, hogy a *Championship Manager 4* megjelenéséért küld fohászokat az égbe. *(Ebből is látszik, hogy nem vagyok magamra valamit is adó vérmenedzser ©... Bad Sector)* Ha nagyon megunná, akkor meg betölti a *Total Club Manager 2003*-at ©. A Ubi Soft ilyen közegbe dobta be a Manchester United sztáredzőjéről elnevezett játékát.

brutális részletességgel kerülnek terítékre. Az természetes, hogy a Premier League mellett még négy alsóbb szinten is megmérgetthetjük magunkat; de hogy még a legutolsó osztályban is van első, tartalék és ificsapat is, az azért már durva. Persze olyan országban, ahol a megyei II-es szintre is 3000-4000 ember kíváncsi, ez talán nem is annyira meglepő. A PM2003 másik nagy erősségét az ügynők adják. Ezekkel a rámenős figurákkal

rendezetlen, nehéz kiigazodni játékosaink tengerében. További gond, hogy teljesen merev a rendszer, ugyanis nem biztosít szabad átjárhatóságot a különböző részterületek között. A mai programoknál már kötelező hiperlink megoldásról, úgy tűnik, nem is hallottak a készítő. Vegyük például azt a szituációt, amikor leveleink között találunk egy értesítést, miszerint nagyon gyengén végzi az edzésmunkát x.y játékosunk. A kézenfekvő megoldás az lenne, ha a játékos nevére rábökve egyből abban a részben találnánk magukat, ahol személyes elbeszélgetést lehet kezdeményezni a lusta disznájával. De nem. Nekünk ki kell lépni a levelezésből, be a csapatlistát tartalmazó almenübe, ott megkeresni a kérdéses falábút és... máris megérkeztünk. Ugye, milyen fárasztó? A fejlesztők büszkén dicsekednek honlapjukon azzal, hogy mekkora szerepe van a játékosok mérkőzések során mutatott mozgásának. Minden részletet ebből olvashat ki az arra érdemes edző sporttárs. Ha ez így van, akkor én azt a következtetést vontam le, hogy az angol élvonalban minden tizedik passz sikerül pontosra, valamint azt, hogy a beívelések szokásos koreográfiájához tartozik egy suta, paródiába hajló előrevetődéses mozdulat. Aki egy kis szórakozásra vágyik, annak mindenképpen ajánlom egy PM2003-as találkozó megtekintését. Aki viszont frankó focimenedzsert szeretne, az olvassa el megint a cikk első két mondatát!

-csonti-

„Én azt a következtetést vontam le, hogy a beívelések szokásos koreográfiájához tartozik egy suta, paródiába hajló előrevetődéses mozdulat.”

Engem ez arra emlékeztet, mint amikor valakit úgy tanítanak meg úszni, hogy behajítják a medencébe, aztán lesz valami...

ERŐS KEZDÉS...

Ha azt nézzük, az Anco fejlesztette menedzser egész jó alapokkal készült a megmérettetésre. A névadót már említettem. Nem hiszem, hogy különösebben ecsetelni kéne, a futball hívei között mekkora hitele van a jó öreg Sir Alexnek. Ha ő úgy dönt, hogy nevéet adja valamihez, akkor annak jónak kell lennie.

És nem! Bocsánat a kicsit korai végítéletért, de egyszerűen nem tudtam magamban tartani. Pedig vannak kifejezetten erős oldalai a programnak. A csak a szigetországra koncentráló edzősködésnek megvan az az előnye, hogy az angol csapatok

kell megküzdenünk, ha új játékost szeretnénk igazolni, vagy egy meglévő focista szerződését kívánjuk meghosszabbítani. Sőt a megátalkodott banda néha kezdeményezőként lép fel, különféle kiemelt jutatásokat követelve az érdekeltségi körükbe tartozó csapattagjaink számára. Jellemző a játékosmenedzserek fontosságára, hogy mindegyikük külön „karakterlappal” rendelkezik.

...UTÁN MÉG ERŐSEBB VISSZAESÉS

Igen, mindezek ellenére tartom magam az előbb tett kijelentéshez: a PM2003 gyengécske játék. A számtalan okból most csak a legbosszantóbbak leírására vállalkozom. A kezelhetőség mindenképpen ide tartozik. A kezelőfelület túlnyomó része meglehetősen áttekinthetetlen,

**MÁR
KAPHATÓ!**

EMPIRE EARTH

THE ART OF CONQUEST EXPANSION



Teljesen magyar nyelvű játék!

Három új hadjárat és egy egész
Univerzum a hódításhoz

**3 új epikus hadjárat
18 küldetéssel!**



© 2002 Sierra Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva. A Sierra, a Sierra logó és az Empire Earth a Sierra Entertainment, Inc. védjegyei. A Mod Doc™ a Mod Doc Software, LLC. védjegye. Minden jog fenntartva.

IL-2 STURMOVIK

FORGOTTEN BATTLES

**Az IL-2 Sturmovik
hivatalos folytatása**

**MÁR
KAPHATÓ!**



© 2002 Developed by 1C: Moldova Games. Minden jog fenntartva © 2002 Ubi Soft Entertainment

Magyarországon forgalmazza: **N-TEC** Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.
Tel.: 06-1-261-1219 www.ntec.hu

ÜSD MEG, ÉS URALKODJ!

PRAETORIANS

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: ókor ■ NEHÉZSÉG: folyamatosan nehezedő, állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Caesar, vörös posztós centuriók, hadijelvények erdeje. Ismerős motívumok? Nos igen, spanyol barátaink (a fejlesztők) nem pepecseltek sokat a témaválasztással. Sebjaj, ezt még elnézhetjük nekik, feltéve, hogy a felszabadult munkaórákat a játékelmény jobbítására szánták.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Pyro Studios
■ KIADÓ
Eidos Interactive
■ WEBOLDAL
www.eidosinteractive.com
■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.
■ MEGJELENÉS
már kapható

WEB

TIPP

Atéma tehát adott: a rómaiak leghíresebbikét kell elkísérnünk alig több mint tucatnyi évig tartó hadjárataiban. Unatkozni garantáltan nem fogunk, mert ezek voltak Caesar „legtermékenyebb” évei. Kis túlzással: csak a kínaiakkal és az eszkimókkal nem akasztott tengelyt. Mint hűséges hadvezérére, ránk marad a piszkos meló: a helvétek, gallok, germánok, britek, egyiptomiak és még néhány kispályás népcsoport képviselőinek továbbképzése „A rómaiak dicsőítése” elnevezésű tárgyából. (Csak zárójelben – és halkán ☺ – írom: eljön majd az idő, amikor saját honfitársaink ellen is kényszerítő intézkedéseket kell foganatosítanunk.)

VALAMI BÚZLIK ITÁLIÁBAN

A játékmenet első nekifutásra szimpla

RTS-nek tűnik, de néhány percnyi ügyködés után érezzük, valami nem stimmel. Pontosabban: valami hiányzik, ami annyira nem is hiányzik. Valaki még tud követni ☺? Mielőtt én is végleg elveszteném a fonalat, elárulom a megoldást: a Praetoriansben nem kell erőforrásokat gyűjteni! Hoppá, a Warcraft-szekta hívei szemében ez istentagadásnak minősül. Viszont ha jobban átgondoljuk az elképzelést, akkor nem is tűnik olyan nagy butaságnak. Nem tudom, kinek okoz extázist, ha parasztokat gyárt, és elküldheti őket a bányába, de én tutira nem erősítem a táborukat.

A Praetorians ennél is tovább megy: építeknünk sem kell! Legalábbis alig valamit. Hogy akkor mi a fenét lehet csinálni? Erről szól az alant következő néhány bekezdés. Mielőtt alámerülnék a részletek tengerében, kapargassuk meg egy kicsit

a kültakarót. A játékipiac csataterére Eidos-lobogó alatt kivonuló programot az átlagosnál kellemesebb grafikával vértézték fel. Átlag felett, de nem sokkal... A terep egyes részleteiben kiválóra sikerült. A szelőlőtől mozgatott lombkoronák fenségesen hajladoznak. A homokvihar feltámadtakor majdnem hogy magunk elé tartjuk a kezünket, nehogy szemünkbe menjen az átkozott por. Szépen mutat a méltóságteljesen hömpölygő Elba víztükre is. Akkor meg mi a gond? Hát csak az, hogy a kameraállás meglehetősen szűk keretek között változtatható. Forgatni egyáltalán nem lehet, beközelíteni is csak nagyon szerény mértékben. Ha a fanyalgás lenne a mai műsor, akkor még morgolódnék egy keveset a „fejszével rajzolt” katonák miatt is, de ezt most inkább átugrom. És milyen jó helyre érkeztem! A fülkagyló



foglalkoztatására megalkotott részek (röviden: a muzsika és a hanghatások) élményszámba mennek. Kellemes az átvezetőknél, drámai fordulatoknál alkalmazott zenei repertoár, de még jobban sikerültek bizonyos zörejek. Példaként említhető az egyenletes ritmusban masírozó légiósok trappolása, a szél zúgása, de inkább azt mondom: úgy általában az egész audió rész pópecnek tekinthető.

MOZIBA??? MINEK?

Ha dicsértem a hanghatásokat, akkor gondban leszek az átvezető muzikájának jellemzésénél. Ugyanis fokoznom kéne a jelzőket. Nem lélegzetelállító grafikai megoldásokkal, még csak nem is forradalmian új koncepcióval készültek ezek a rövidke je-

a korongon. Van még négy másik is, de azok oktató szándékkal kerültek a játékba. A fejlesztők mentéségre legyen mondva, a tutorial küzdelmek mellé szintén jár némi kerettörténet, így azok prologusként foghatók fel az éles bevetések előtt. A menynység persze önmagában sosem érték-mérő tulajdonság, tehát nem is érdemes sokat moralizálni a „Mennyi az anyyi?” kérdés kapcsán. Húsz küldetés is lehet tartalmas, változatos, korrekt kihívást jelentő, és vannak esetek, amikor ennek többszörösével sem sikerül maradandót alkotni. Vizsgálódásunk jelenlegi alanya szerencsére az első csoporthoz áll közelebb. A feladatok között ugyanúgy megtaláljuk a sablonos, de megunhatatlan hódítást, az eszeveszett menekülést a létszámförlény-

„Az íjászok például felvehetnek egy igen merev pozíciót, amelyből messzebbre képesek lőni.”

lenetek, mégis úgy illeszkednek a játékba, mint fogaskerek a svájci órába. Az egyik például egy porig égett helyőrséget mutat, ahová későn érkezik a felmentő sereg. Mire az egyik katona felveszi a viharvert római lobogót, már alig várjuk, hogy kezdődjön a küldetés, és bosszút állhassunk bajtársainkért. Na erről beszéltem...

A Praetorians honlapján megtudhatjuk, hogy húsz felett van az előre elkészített csaták száma, ám itt némi csúsztatás esete forog a magasban. Tudniillik *valódi* küldetésből csontra húsz darab található

ben lévő ellenfél elől, a seek&rescue jellegű kommandózást (apropó, ezek a srácok csinálták a *Commandos*-t is!) vagy éppen a reménytelennek tűnő várvédelmet. Ez utóbbira később még visszatérünk, de most ismerkedjünk meg a résztvevőkkel.

CSAPATJÁTÉK

Sokat eláru a Praetorians fejlesztőinek szándékaiból az, hogy nem egyes katonákat irányítunk, hanem maximum néhány tucat főből álló alakulatokat. Természetesen extrém szituációkban elképzelhető, hogy

Seregszemle

NÉPEK, SORAKOZÓ!

Rómaiak:

A játék nevéhez híven, a főszerepet a latin légiók játsszák. Nagyon kellemes társaság, egymást remekül kiegészítő alakulatokkal.

Barbárok:

A legtöbb küldetésben az ellenséges erőket képviselik, de alkalmanként előfordul, hogy Róma szolgálatába szegődnek. Legjobb egységük a fejzsés lovasság.

Egyiptomiak:

Egységeik többsége nem keményebb a félnapos piskótánál. Ezt az apró problémát számbeli fölényükkel igyekeznek ellensúlyozni.

a csapatainkban szolgáló katonák létszáma jó közelítéssel egyre redukálódik. Az ilyen esetekre való az azonos típusú egységek összevonását vagy kiegyensúlyozását végző parancs. Előbbi maximális létszámra tölt fel annyi alakulatot, amennyit tud, a maradékból meg képez egy resztli rajt. Utóbbi pedig egyenlő mértékben tölti fel az összes kijelölt egység állományát.

A különböző népcsoportok egységei több ponton élesen eltérnek egymástól. Minőségük, fegyverzetük, a velük elvégezhető feladatok listája tarka képet mutat. Legalapvetőbb ismérveiket külön gyűjtöttük Nektek a kiemelt részben. Itt most csak annyit említenék meg, hogy a kampány során zömmel a római katonákat fogjuk irányítani, de időnként kapunk segéderőket a másik két nép képviselőitől is. Multiban viszont szabad kezét kapunk, így a választás felelőssége is ránk hárul.

CHART

- Warcraft 3
90%
- Praetorians
87%
- C&C: Generals
85%
- Highland Warriors
84%





A BRUTÁLIS TEKNŐSBÉKA

Sajnos annyit nem sikerült még a programmal eltöltenem, hogy magabiztosan merjem kijelenteni: ez vagy az a nép erősebb a többinél. Az viszont tény, hogy a római légiósok teknősbéka alakzata ellen igen kevés védekezési formát találtam. Az ostromgépeken kívül nem sok minden képes komoly kárt tenni bennük. Szóval egyelőre én rájuk szavazok, de lehet, hogy később ezt a kijelentésemet majd szeretném visszavonni.

De ne ragadjunk le a kedves hullónél (ha kiderül, hogy kételtű a szerencsétlen, akkor a biosztanárnőm most visszamenőleg érvényteleníti az érettségimet ☺!), mert a többi katonánál is találunk hasznos formációkat. Az íjászok például felvehetnek egy igen megrevez pozíciót, amelyből messzebbre képesek löni. (Tisztelt hölgyek és urak! Ez most nem az, amire gondolni tetszenek ☺.) A lándzsások meg úgy megvethetik a lábukat, hogy lovasság legyen a talpán, amelyik képes áttörni a vonalukon.

De nemcsak az alakzatokat használhatjuk csatateri előnyök kicsikarására, hanem a különleges képességeket is.

Nem mindenki rendelkezik ilyenekkel, de a többségnél azért figyelj legalább egy darab. Vannak, akik fejüket hajjgálnak közelharc előtt. Vannak, akik imával próbálják befolyásolni a küzdelem kimenetelét.

A gladiátorokon azonban nem tesz túl senki. Ők – legalábbis a látvány alapján – állandóan maguknál tartanak egy kö-

rülbelül 20x20 méteres hálót, amelyet alkalomadtán ráhajítanak a közelükben ténfergőkre. Hát...

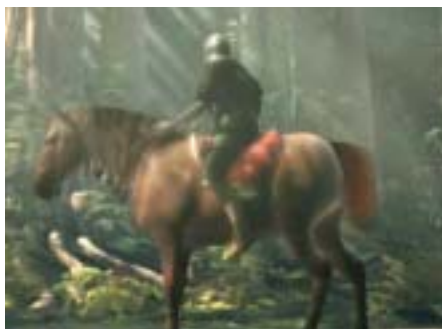
PARANCSOLJON, URAM!

A csapatokat különleges karakterek segítik a harcban. A parancsnok szerepét, gondolom, nem kell magyaráznom. Már ami a harctéri használatukat illeti. Mert hát van nekik egy másik, sokkal fontosabb feladatkörük. Egyedül ők képesek új egységeket toborozni a kezünkre került településekről. Mint mondtam, a játékban nem kell fát, vasat, kommunális hulladékot gyűjtenünk. Ez azonban nem jelenti azt, hogy nyakra-főre nyomathatjuk brutálpedal egységeket. Az első korlátot vezérünk tudása jelenti. Csak a szintjének megfelelő nagyságrendben sorozhatunk be újoncokat. Ráadásul a komolyabb alakulatok úgynevezett becsületpontokba kerülnek. Ilyesmit az ellenség lekaszabolásában élenjáró parancsnokok kaphatnak. További gond a megfelelő számú élőerő megléte; a városok lakossága ugyan folyamatosan reprodukálja önmagát, de a túl gyors veszteségeket ez a növekmény nem képes pótolni.

Nem szóltam még a különféle orvosok, varázslók csoportjáról. Nekik is – a parancsnokokhoz hasonlóan – van egy hatókörük, amelyen belül az összes baráti katonára képesek hatni. Az ő specialitásuk, hogy viszonylag jó tempóban tudják visszaadni az elvesztett életerőpontokat. Van természetes gyógyulás is, de az lassabb még a magyar jogszolgáltatásnál is.

A KÖRNYEZET BARÁT

A különleges emberek utolsó körét a felderítők adják. Az átlagjátékokban többnyire nem is szereplő csoport szerepe a Praetoriansben felbecsülhetetlen. Köszönhető ez a terepviszonyok játékra gyakorolt igen erőteljes hatásának. Az már a könyökünkön jön ki, hogy magaslatról messzebbre tudunk löni, kémlelni; azonban ritkán találkozhatunk olyan programmal, ahol szabályszerű csapdákat lehet állítani a sűrű erdő, egy meredély vagy akár néhány négyzetméternyi magasra nőtt fűszál segítségével is. Az erdőbe eleve nem tud bemenni mindenki, így az ott tartózkodók nagyobb biztonságban vannak. (Mondjuk azt nem nagyon értem, hogy ha a lándzsások nem képesek bejut-



ni a sűrűbe, akkor a teknősbékává transzformálódott légiósoknak ez miért sikerül.) További előnye a fáknek, hogy el lehet közöttük bújni. Akit nem látnak, azt pedig bántani sem lehet, ugyebár. A slusszpoén most jön: mi viszont látjuk a nyílt terepen

darát, de még a ragadozó éles szeme sem tud áthatolni a zöld lombokon. Ezen területek feltérképezése lesz a másik, farkasokkal dolgozó szakember feladata. Az ordas minden feltűnés nélkül bejárhatja a vadont, értékes információkat gyűjtve

zi a hangsúlyt – beépíteni az idő megállítási lehetőségét. Ha fagyasztott óránál is lehetne parancsokat adni, akkor kiváló stratégiai programmá vált volna a Praetorians. Ráadásul azok sem szenvedtek volna semmilyen hátrányt, akik bicepsz helyett ínhüvelyre szeretnek gyúrni. Egyszerűen nem használták volna a pause gombot! Így gyakran azért győz a nem is annyira buta MI, mert nem tudunk egyszerre három-négy frontot irányítani. De oké, belátom, a valós idejű stratégiát azért hívják így, mert folyamatosan telik benne az idő, de könyörgöm: miért nem lehet legalább lassítani???

Hm... a végére kicsit belelovaltam magam, de ami bosszantó, az bosszantó. Különösen egy olyan játék esetében, amelyik mellesleg minden más részterületet vizsgálva jó színvonalon teljesít. Ennek ellenére a végső osztályzat igen magas maradt, mert a fejlesztők ígéretes vonalon próbáltak új lendületet adni az öreges RTS-konceptciónak. Az út kijelöltetett. Már csak végig kell menni rajta.

-csonti-

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os
videokártya

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

■ **Tapasztalatunk**
„A nem túl izmos
tesztgépen simán
futott a játék még
a legnagyobb fel-
bontásban is.”

„Ráadásul azok sem szenvedtek volna semmilyen hátrányt, akik bicepsz helyett ínhüvelyre szeretnek gyúrni.”

álldogáló ellenfelet, ezért simán lőhetünk rá, anélkül hogy képes lenne visszalőni. A védettség egészen addig tart, míg tartózkodási helyünket fel nem fedezi egy hozzánk kellően közel férközött ellenség egység.

Pontosan erre jók a felderítők! Állatian jók. Hiszen ha az emberünket küldenénk kémlelésre, akkor őt rövid úton hidegre tenné az ellen, mi meg kereshetnénk másikat öngyilkosjelöltet. A játék felderítői ezért állatok segítségét veszik igénybe. A solymász messzire képes küldeni ma-

az ellenség hollétéről. Azt viszont ne kérdezzétek, hogy az állatok miként adják át a megszerzett infókat ☺.

HOMOKÓRA LÁNCCELL

Eddig – néhány bosszantó kényelmetlenségén kívül – nem tudtam igazán rosszat mondani a Praetoriansról, de a végéig azért nem húzza ki a progit. A csaták élvezetlensége bizony tartogat zavaró motívumokat. Igazából nem tudom felfogni, hogy miért nem lehet – pláne egy olyan játékban, amely a csatákra, a taktikázásra helye-

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	PRAETORIANS	HIGHLAND WARRIORS
GRAFIKA	7/10	9/10
	Néhány igen megkapó részlet ellenére a megjelenítés nem tekinthető csúcskategóriásnak. Az egységek néhol szögletesre sikerültek, valamint a játék nagy hátránya az alig mozgatható kamera.	Ami a szomszédnál lefele vitte az osztályzatot, az a HW esetében éppen a legizmosabb részt képviseli. A „szájszagig” beközelíthető kameraállítás abszolút kiemeli a progit a szürke maszából. Kár az animációkért.
HANGULAT	9/10	8/10
	Nagyon üt! A muzsika, a hangok és a néhány küldetésenként adagolt videobejátszások finom eleganciával teremtik meg a korhú atmoszférát. S ezen csak hangyányit rontanak a néha túl hosszú sikerült fejezetek.	Skót alap, véresen átsütve. Hm... nyami-nyami! A főfogás izletes ugyan, de a versenytárshoz képest lényegesen elmarad a mozik minősége, a zenéről meg nem is beszélve. Azért az összehatas így sem utolsó.
CSATÁK	8/10	6/10
	A harcokért felelős rendszer elvileg a játék adu ása. A különböző formációknak, a terep fontosságának köszönhetően nem is nevezhető gyengének a taktikai rész, de kérdezem: Mééér' nem lehet megállítani az időt???	A hegyvidékeken is próbálkoztak némi haderőreformmal, ám ennek hatása a csata kimenetelére majdhogynem ingerküszöb alatt marad. Egységeink katikus ide-oda ugrálása miatt idegesítő a harcrendszer.
ÚJDONSÁGOK	7/10	5/10
	Végre nem kell paraszttal meg favágással bajlódunk! Piros pont jár azért is, hogy a játék nem katonákban, hanem alakulatokban „számol”. Ennek ellenére egy kis újító szándék még jól jött volna.	William Wallace ide, Nyakigláb Edward oda, a HW nem képes kivetkőzni az egyre kényelmetlenebbül feszülő RTS-szabványgyűnyéből. Gyűjts, építs, rombolj! A Dune óta regnáló hagyományok – sajnos – most sem változtak.
ÖSSZESEN	31/40	28/40

ÉRTÉKELÉS

- nincsenek paraszttok
- durván jó hangulat
- teknősbéka alakzat rulez!
- nagy csatáknál kicsúszik az irányítás a kezünkből
- apróbb logikátlanságok
- fix kameranézet

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

87
százalék



KOZÁKOK MENNI AMERIKA

AMERICAN CONQUEST

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: Észak-Amerika 1492–1813 ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: persze

Cossacks. Minden idők egyik legjobb RTS-e, amely Amerikában sajnos nem aratott túl nagy sikert, hisz túl „európai” volt. Itt volt tehát az ideje annak, hogy a késő középkort oly jól mozgató engine-t továbbfejlesszék, és amerikaivá tegyék. Amerika felfedezése és a 19. század legeleje között játszhatunk. Irány Amerika!

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
GSC Game World

■ KIADÓ
CDV

■ WEBOLDAL
www.cdv.de

■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.

■ MEGJELÉNÉS
már kapható

WEB

Annak idején, amikor a Cossacks először a gépemen futott, rengeteget lelkesedtem azon, hogy mennyi egységet képes mozgatni. Tudom, hogy ez csupán egy fizikai mérőszám, ám az American Conquest egy új rekordot máris megdöntött: egyes csatáiban 32 000 egység mozgatására is képes!

A MENNYISÉG A LÉNYEG?

Nem tagadom, a Cossacks örökségét magán hordozó AC létezésének híre már a megjelenésekor megdobogtatta a szívemet, arról nem is beszélve, hogy folyamatosan jöttek a hírek jóbarátainktól, a GSC fejlesztőtől. El is képzeltem gyorsan, milyen egyszerű lehet egy 16000 pixelmanusos csata egy apró monitoron. Mivel a nagyobb csapategységeket ki lehet jelölni, és képernyőn tárolni, illetve zoomolni lehet a csatamezőt, így nem le-

het bonyolult. Ekkora csatát nem sikerült megvívnom, azonban a néhány ezres „apró” csatározások is jól átláthatóak még akkor is, ha „á la Cossacks” itt is kis kupacba tömörül mindenki, amikor a buli beindul. Még mázli, hogy a csapatokat könnyű irányítani, mert egyébként káosz lenne. S ha már tömeg, akkor figyeljünk a taktikára is: nem mindegy, milyen terepen és melyik csapatokkal ütközünk meg az ellenféllel. De hát ezek egyértelmű dolgok a született taktikusoknak. Ugye. De azért hihetetlen dolog 10000-nél is több pixelpasit irányítani.

TANULJUNK ÉS IRÁNYÍTSUNK

Nyolc kampány áll rendelkezésünkre, amelyben 42 darab missziót lehet teljesíteni. Ez miért is jó? Főleg azért, mert nagyon különböző terepeken és különböző népekkel kell megvívunk csatáinkat, s a tervezőknek hála a küldetések igen sokfélék.

Néha adott egységekkel kell csatáznunk (akár több száz vagy ezer katonával is), máskor néhány felderítővel indulva kell egy kis falut elfoglalnunk, ahol termelni kezdetünk nagyobb csapatokat, aztán nagyvárosokat kell vissza- vagy elfoglalni, netán bosszút állni lemészárolt civilekért. 1492 és 1813 között Észak-Amerika történelmének minden fontos állomásával találkozunk: a spanyol konkvisztádorokkal ugyanúgy (itt egy Pizarro nevű pasi a főszereplő), mint a függetlenségi háború figuráival és helyszíneivel. Azt hiszem, minden RTS- és történelemrajongó imádni fogja a gondosan összeállított és megtervezett küldetéseket, amelyek szerencsére mind megoldhatóak (bár némelyik nem túl egyszerűen). Az első egy-két missziót minden kampányban oktátásnak vegyük, hogy megismerjük az alapvető egységeket, ugyanis szakítva a Cossacks hagyománya-

ival, itt népenként nagyon nagy a különbség a technológiában, illetve a bevethető csapatokban. Ha már megtanultuk a spanyolokat, utána a majákat irányítva érhetnek nagyon kellemetlen meglepetések. Akinek a kampány nem elég, 6 nagyméretű multiplayer csata, és 9 egyéni küldi áll a rendelkezésére. Ja és persze a véletlenszerű térképeket generáló cuccos. Hatalmas dicséret a játéknak, hogy egy-egy kampány során részletes történelmi leckét hallunk és látunk az adott kampány igazi hátteréről. Így egyrészt hitelesebb, másrészt nagyon jól meg lehet tanulni a történelem eme kis szeletét.

FEHÉR EMBER ADNI TÜZES VÍZ TÉRKÉPÉRT

A történet itt lesz izgalmas, ugyanis a kampány egyszer véget ér, az egyéni küldetéseket is végig lehet játszani, azonban a véletlenszerű rész kimeríthetetlen.

„Szóval nem elég, hogy az ellenfél le akar mészárolni, a természet sem kegyelmez!”

Tizenkét nemzet fiait irányíthatjuk, amelyek közül a spanyolok, franciák és angolok aránylag könnyen megközelíthetőek, és érthetőek lesznek, azonban az aztékok, inkák és maják egy picit kevésbé. S akkor még itt vannak a szíúk, huronok, delavárok, pueblók és az irokézok. No és persze a jó öreg USA (bár akkortájt szerencsére még nem volt bombázóflottájuk). S itt álljunk meg egy szóra. Nem nyelvtani magyarázat jön ☺, hanem a játék egyik legnagyobb érdekessége. Míg a *Cossacks*-ben bármilyen nemzetet választva szinte azonos fejlődési vonalat követhetünk (néhány spéci, csak az adott nemzetre jellemző egységet leszámítva), itt ahány nemzet, annyiféle. Mondok egy példát. Ha a spanyolokkal vagyunk, a legelején fel kell húznunk egy erődöt. Ott lehet pikásokat képezni. De a dolog nem ilyen egyszerű, ugyanis ahhoz, hogy pikásaink legyenek, előbb parasztokat kell beküldeni az erődbe, és őket konvertálják katonákká. Ha azonban a pueblókkal vagyunk, akkor egyből más a helyzet, hiszen itt totálisan másmilyen épületek és lehetőségek vannak, eleve pikásunk sem lesz, viszont villámgyorsan



több száz íjászt is kiképezhetünk. S megint más a helyzet a majákkal: ott íjászainkat tornyokba telepíthetjük, ahol védekezni tudnak. S akkor még nem is beszéltem a többi kilenc nemzetről. Ugyanígy a bennszülött fajok a farmaikon nem búzát, hanem kukoricát termelnek (apró részlet csupán, de így sokkal hitelesebb minden),

s egyéb részletek (bizonyos bányabeállítások) is egyéni népenként. Érdemes mind a 12 népet kipróbálni, megtapasztalni, teljesen más szemlélet kell hozzájuk.

SIR, A KÖRNYÉK ELLENSÉGES, SIR!

Érdekes újítás a *Cossacks*-hez képest a vadvilág megjelenése. Egy trópusi pályán például hiába vártam, hogy a tengerpartra küldött parasztjaim megérkezzenek. Bosszankodtam is, amikor megláttam, hogy útjuk egy kis tó mellett vezetett, amelyben a fák között rejtőzve krokodilok sütkéreztek. Próbaképp odaküldtem néhány emberkét, és nyami: krokocsipsz lett belőlük. Hmm. Meg se karcolták a krokodilokat. S amikor kisebb reguláris hadsereget küldtem a helyszínre, akkor sikerült csak megtisztítani a terepet nagy emberáldozatok árán. Ugyanígy, ha a közelben bölénycsorda tartózkodik, készítsük a hadsereget, mert még a városunkat is lerohanhatják „véletlenül”. S akkor még ott vannak a pumák is. Szóval nem elég, hogy az ellenfél le akar mészárolni, a természet sem kegyelmez! S erősek a vadállatok nagyon, ne becsüljük le őket.

Külön érdekesség, hogy az európai csapa-



tok technikailag jóval fejlettebbek (ez leginkább a 18. században derül ki) azonban az indiánokat jóval gyorsabban lehet kiképezni, így létszámban jócskán felülmúlhatják a jobban felszerelt és kiképzett európaiakat.

Érdekes újítás a *Cossacks*-hez képest a morál használata: ha egy csapatunk vesztesre áll, a katonák hanyatt-homlok menekülni kezdenek: ilyenkor nem tudjuk irányítani őket. Biztonságos azonban távolságban, illetve néhány extra trükk segítségével lenyugodnak, ilyenkor könnyedén újra lehet szervezni őket, és újra bevetni a csatába (remélhetőleg több sikerrel). Érdemes arra is odafigyelni, milyen formációban állítjuk fel csapatainkat, ugyanis a játék kiírja az ilyenkor kapható bónuszokat is.

SZÉP, ÚJ, VILÁG!

Bizony, ez a grafikus motor még szebb és még jobb, mint a *Cossacks*é volt. Nem lett 3D-sebb, azonban az extrái sokkal mutatósabbak. A tengerpart, a csörgedező patakok, a hajók tükröződései nagyon ütnek. A különböző nemzetek architektúrája, az épületek részletessége lenyűgöző, bár nekem kicsit furi volt, hogy az angolok, a franciák és a spanyolok mind-mind pont ugyanolyan erődöt építenek, de hát ez akkortájt tuti így volt.

A 100-nál több fajta egység sem rossz, csak hát bizony néha nehéz őket megkülönböztetni, ha túl sokan vannak. Külön érdekesség a csónakos egységek jelenléte, főleg akkor, amikor egy pueblo kenu megtámad egy nagy hadihajót. Az a tuti ☺.

A hangok igényesek, a zenék jó, a játék jól irányítható. Sajnos azért örökölt egy-két butaságot a *Cossacks*-tól: az egységek még mindig tömörülnek (kicsi a rakás, de nagyot kíván!), jó szokás szerint néha eltvednek a térképen, szerencsére elakadni nem nagyon szoktak. Az egész játék prezentációja egyébként csodaszép és igényes: ismét hatalmas dicséret jár a fejlesztőknek.

Gyu



CHART

- **Cossacks**
88%
- **American Conquest**
87%
- **War and Peace**
63%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 450 MHz,
64 MB RAM
- **Tesztkonfiguráció**
AMD XP 2100+,
512 MB RAM,
Radeon 9700 Pro
128MB
- **Tapasztalatunk**
„Rengeteg egységgel is rángatás nélkül futott.”

ÉRTÉKELÉS

- történelmi hűség
- szebb és jobb
- jól irányítható
- tömörülnek az egységek
- túl erősek a vadállatok
- el-eltvedő csapatok

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

87
százalék



NAGYFIÚK JÁTÉKA

GLOBAL POWER

■KATEGÓRIA: világpolitikai stratégia ■KÖRNYEZET: Föld, 1997 ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

A nemzetközi helyzet egyre fokozódik. Ezt nemcsak Pelikán Józsefnek kellett belátnia a Tanúban, hanem nekünk is, ha kibírja a gyomrunk egy-két híradó végignézését. Mire ezek a sorok megjelennek, lehet, hogy már hullik a bomba Irakra. A hülye politikusok a felelősök? Tudnád jobban? Csináld!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
GolemLabs
- KIADÓ
GMX Media
- WEBOLDAL
www.gmxmedia.net
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
Pentium I,
64 MB RAM,
300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

- minden eddiginél szabadabb játékter
- elismerésre méltó adatbázis
- összetett...
- ... talán túlságosan is
- nehézkes, ronda harc
- kisebb-nagyobb következetlenségek, hibák

Grafika



Zene



Hangok



Játszhatóság



77
százalék

A *Civilization* megjelenése óta tényként könyvelhető el: a birodalomépítgetésnek van vonzereje a játékosok körében. S jöhetnek az ilyen stílusú programok többségében a jelenkor eseményeiig is el lehet jutni, általában mire a 2000-es évekhez ér a játék, már egy teljesen más világ köszönti az ezredfordulót. A *Global Power* kezdődátuma azonban 1997. január 1-je, ahol garantáltan nem az inka birodalom viaskodik a sumérokkal a világalomért.

EGY ÁLLAM MIND FELETT...

A GMX Media neve alatt kifutó program nem kispályázik, megpróbálja a lehető legpontosabban modellezni a világpolitikai színtér összes aspektusát. 140 játszható ország szerepel a palettán kezdve a szuperhatalmi státusú Egyesült Államoktól egészen Albániaig vagy valamelyik, AIDS-től és szegénységtől sújtott afrikai országról, gyártásáról és stratégiai elhelyezéséről is nekünk kell döntenünk, mint ahogyan a titkoszolgálatok irányítása is az egerünkön keresztül. Nem piskóta, igaz? Az előző bekezdésből talán világossá vált: a GP nem a „van 7 szabad percem, addig

nyomulok valamilyen gammával” helyzetekre találtatott ki. Az összetett szórakozásra vágyók számára azonban valószínűleg muzsikaként hatnak az olyan részletek, mint például a bevethető 4000-féle valódi harceszköz, köztük olyan durvaságokkal, mint biológiai vagy vegyi töltetek, nukleáris csapásmérésre alkalmas, a világűrbe telepíthető rakétahordozó rendszerek. Mondanom sem kell, milyen negatív hatással van a nemzetközi közvéleményre, ha elkezdjük rakétáinkat ideggázzal feltölteni. A játékban nem csak az ilyen nyers akciók ronthatják a renoménkat. Elég egy nagy volumenű kereskedelmi egyezség egy diktatúrával, és a demokratikus országok külügyminiszterei máris hanyagolni kezdik a baráti kézfogást.

EZ EGY SZABAD ORSZÁG. MINDENKI AZT CSINÁL, AMIT SZABAD!

A politikai berendezkedésnek különösen fontos szerepe van a GP-ben. A már emlegetett *Civilization*-höz hasonlóan itt is a demokrácia a legproduktívabb műfaj, de megvan az a rákfeneje, hogy cselekedete-

rák esetében. Sűrűn váltogatni a GP-ben sem érdemes, mert az átállás igen körülmenyes (és kockázatos) procedúra. A játék célját tulajdonképpen mi határozzuk meg. Már azzal is sok minden eldőlt, hogy melyik országot választjuk, de a helyzetet tovább finomíthatjuk az időtartam és a célok kitűzésével. Önbizalomhiányban kevésbé szenvedők próbálkozzanak olyasmivel, mint például: világalom elhárítása egy év alatt Burmával. Bemelegítésnek meg ajánlom a „hatalmon maradni” szerény célkitűzést valamelyik nyugodt demokráciában. Azért felkerült a korongra néhány előre gyártott szituáció is. Ezek mind hosszúságban, mind bonyolultságban kellemes változatosságot mutatnak.

MEGINT CSAK MAJDNEM

A GP kísértetiesen hasonlít a *Hearts of Iron*-ra, azzal a különbséggel, hogy 60 évvel később játszódik. A második világháborús program is nagyon lehetőségekkel kecsesített, de a fejlesztők összeroppantak a magukra rakott hatalmas terhek alatt. Kicsit ezt éreztem a GMX Media játékánál is. Bátor tervek, grandiózus elképzelések egész sora, ám az ilyen, minden részletre figyelni kívánó programoknál óhatatlanul becsúszik egy-két hiba. Például nem értem, miért rosszabb nagyságrendekkel a világhíres Moszad mondjuk a mexikói titkoszolgálat embereinél. Nem értem, 1997-ben miért ápolunk jobb kapcsolatokat Romániával, mint Németországgal. Nem értem, miért lehet Irakkal játszva (szintén 1997-ben) simán legyártani néhány nukleáris rakétát. Azért próbálkozni lehet a cuccal. Sőt, az újabb patch megjelenéséig reménykedni is...
-csonti-

„A GP nem a ‘van 7 szabad percem, addig nyomulok valamilyen gammával’ helyzetekre találtatott ki.”

kereskedelem megszervezése, a költségvetési pénzek felosztása, az adópolitika, a kutatás-fejlesztés irányvonalának meghatározása. A katonai egységek vásárlásáról, gyártásáról és stratégiai elhelyezéséről is nekünk kell döntenünk, mint ahogyan a titkoszolgálatok irányítása is az egerünkön keresztül. Nem piskóta, igaz? Az előző bekezdésből talán világossá vált: a GP nem a „van 7 szabad percem, addig

inknek nagyjából meg kell egyeznie a népakarattal. Ha találmomra küldözgetünk hadüzeneteket, ha duplájára emeljük a lakossági terheket, akkor előbb-utóbb az istenadta nép úgy rüg minket alsótájékon, hogy nem győzzük visszakeresni az utolsó mentett állást. Ráadásul a demokratikus közhangulathoz hozzátartozik a jólét is, azaz ilyen országoknál többet kell fordítanunk közellátásra, mint királyságok vagy diktatú-

Port Royale

Arany, hatalom és kalózok



STRATEGY ASCORON LINE

© 2003 Cenega Hungary. Minden jog fenntartva



MERRE TART AZ RTS-EK VILÁGA? POINT'N CLICK VS. STRATÉGIA

Nem is olyan régen az RTS műfaj még egyet jelentett a túl monoton részekről megfosztott stratégiai játékokkal. Manapság sajnos egyre inkább már csak egy marketinges közhely, mely a konzolra emigráló akció-játékok által keltett űrt próbálja bekebelezni, kisebb-nagyobb sikerrel. Vajon tényleg ennyire nehéz igazán jó akció-stratégiát írni, vagy egyszerűen csak nem éri meg?

Valós idejű stratégia – szólt a szintisza direktíva a játékfejlesztőknek, akik követték is a *Dűne 2* sikerreceptjét, tökéletes evolúción segítve végig a műfajt. Nagyobb változatosság, kényelmesebb irányítás, jobb mesterséges intelligencia, stratégiai kihívás történeteszerű burokból és némi grafikai javulás – ez az, amit egy játékos joggal várhatott a következő sikerjátéktól.

Aztán jött egy áttörést hozó program, amely erősen megosztotta a stílus rajongóit – ez volt az emlékezetes *Total Annihilation*. Függetlenül attól, hogy számtalan olyan fícsört tartalmazott, amelyet sajnos

azóta sem láttunk viszont (ráadásul a C&C Generals MI-ja elszégyellhetné magát mellette), bizony eljárt felette az idő. A stratégiák kedvelői mégis sokáig emlegették, főként azóta sem überelt kezelhetősége és a kezelt egységek gígászi száma miatt.

AZ ÚJ IRÁNYVONAL

Egyvalami miatt mégsem volt szintisza átütő siker: azok után, hogy minden nem igazi döntést jelentő – tehát nem stratégiai – elemet megpróbáltak száműzni, a játék első 10 perce nem volt többé akciódús (igen furcsa ez annak fényében, hogy egy mai RTS multi átlag 10-15 percig tart...), utána viszont ez átszippantott egy túlzott komplexitású monumentális seregmozgatásba. Ez lenne tehát az evolúció? Azért tökéletesítsék mindent örült módjára, hogy aztán ne legyen népjáték? Valami hasonló járhatott a játékfejlesztők eszébe is, amikor egy frappáns huszárjárással a nagy számú rajongó ellenére kihagyták a történel-

műkből a 7A-t, és ott folytattak mindent, ahol abbamaradt.

ESZI, NEM ESZI.. DE ÚGY LÁTOM, ÍZLIK NEKI...

A módosult recept a következőre változott (nem is kicsi iróniával): a sok egység gépigényes, jobb lesz helyette, ha inkább megküzd a játékos még a kevesért is, építsen farmokat! Lássuk, hogyan csempészhetnének egy kis adrenalint a korai percekbe: nem lehet előre kijelölni a pár játék után gépiessé váló teendőinket, ennyivel is kevesebb fejlesztés. Tucatnyínnál több egység nem kellhet egy osztagba – akkor sem, ha sci-fi – így „izgalmasabb” lesz rendszerezni. Ezeket megkoronázandó, és az MI-t megspórolandó (mennyi kidobott fejlesztési idő, Uram atyám!), nem kell a lényeknek maguktól osztagokba szerveződve követni azt, akinek meglátnak, de nem ám! Bőven elég, ha csak azt bántja, aki őt magát bántotta. Az, hogy fél méterre áll



csapatársait közben lemészárolják, még nem ok a cselekvésre egy fegyelmezett harcosnak...

Na, így már nem stratégia, hanem taktika, de legalább izgalmas! A játékosok pedig majd kitalálnak a hiányosságokra valami magasztaló jelzőt, itt is van: „a jó mikro segít”!

MIKROMENEDZSMENT

A csúnya szó most nem közgazdasági fogalmat, hanem gyakorlatilag a „versenyklikkelést” takarja. Minden mai RTS-nek sajnos kulcsmomentuma, beleértve még a leglassabbnak tartott *AoM*-ot is. Nincs itt szó másról, mint hogy csatában abszolút nem hagyatkozhatunk az MI-ra, minden egyes egység parancsát vilámgyors klikkelésekkel felül kell bírálni, ha jól akarunk. Csak így menekíthetők ki értékes vagy sebesült egységeink a fronttól: kellő figyelemmel és reflexszel megfordítható akár a csata menete is. Nagyságrendekkel növelik a szükséges egérmunkát a fent nevezett játékezelési hiányosságok is. Ehhez jön még hozzá derült égből villámcsapásként a háttérmunka, azaz a bázis harc közbeni építése és az utánpótlás egyenkénti gyártogatása, valamint a terjeszkedés és felderítés, hiszen az ilyesmi ilyenkor biztonságos. Nagy seregek így már nem is lenne értelme, hiszen annyit úgysem tudnánk kattin-

legyenek bármennyire erősek is, taktikailag öngyilkosság többet vinni, mint amennyit fizikailag képesek vagyunk használni.

A játékos point'n clickkel való lekötése és a figyelem megosztása tehát feltétlenül izgalmasabbá tesz egy játékot. Mert valljuk be, ez nem tudható be hanyagságnak a készítők részéről, főleg ha csak bizonyos részeket nem automatizálnak, mint a *WarCraft 3* varázslóinál. Jó ellentendenciák megfigyelhetők ugyan – mint pl. az *AoM* farmrendszere is, vagy hogy a *CnC Generals*-ben már ismét akárhány egység lehet osztagonként, de a készítők aztán hamar észbe kapnak.

JÓ EZ NEKÜNK?

A jó mikro tehát valóban segít – a fejlesztőknek. A taktikai minőség helyett így a grafikára koncentrálnak, hiszen valahonnan át kell csoportosítani azt a témédek fejlesztési időt, amely a 3D-s csilivilihez szükséges. Kár hogy a folyamatban nem más, csak épp az RTS esszenciája, a stratégia vész el...

A készítés éveikig elhúzódik, ráadásul ehhez hosszadalmas, nemegyszer sokezer résztvevőjű és hónapokig tartó béta-tesztelői periódus is társulhat. Nem csoda hát, ha a kiadók nem kockáztatnak, és inkább a populáris akció/tucatjáték kategóriák peremén próbálnak egyensúlyozni, ami anyagilag még mindig jóval kisebb kocká-

„Ahogy a játékosok sportolókká avanzsálnak, úgy nemesülnek ficsórré az általuk kihasznált hibák is.”

tani – ergo megszűnt az igény is. Itt lép a képbe a *total control* is, mely annyit tesz, hogy ha egy játékos elég jó rutinnal és reflexekkel irányítja kis seregét az időközben lecsökkent méretű térképeken, akkor az ellenfél úgy érzi, hogy nem tehet semmit szabadon, mert az ellenség egyszerűen mindenhol ott van. Frusztráló, nem ☹?

MI KELL A GYŐZELEMHEZ?

Eltűnt volna a taktika? Nem, biztosan nem. De átváltozott, annak taktikájára, hogy számtalan lehetőségünk közül mire fordítunk figyelmünket a játék közbeni értékes másodperceinkből. Ha pl. szellemeink nem varázsolnak maguktól, akkor úgysem fogjuk tudni kihasználni a képességüket, így

zat, mint a stratégia/feledés kisebb érdeklődésre számot tartó bugyránál tenni ugyanezt.

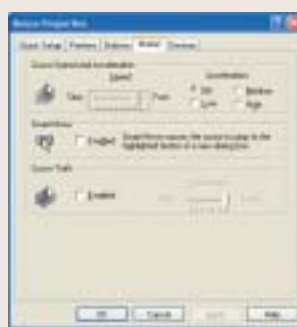
CSAK A PATCHET, CSAK AZT TUDNÁM FELEDNI...

A fejlesztési időkhöz mérten mindig meglepő, mennyi hiba marad a véglegesnek mondott verziókban, amelyekhez aztán megindul az érdeklődést is némileg fenntartó patch-áradat. Ha valamilyen bug emellett is benne marad a játékban, amit sokan kihasználnak pro-gaming közben, akkor a játékosok azt a játék szerves részének könyvelik el egy idő után, és petíciót gyűjtenek, meg még ki tudja mi jön, ha késve akarja megszüntetni azt a készítő. Műfajon kívül pl. ilyen volt a *CS*-os ugrás

Egy precíziós pro-gamer trükk

AZ EGÉR FINOMHANGOLÁSA

A Windows XP eljövételével az előnyök mellett pár nehézséggel is szembe kell néznie az elszánt játékosnak, ilyen például az egér gyorsulása is. Ez annyit tesz, hogy lassú kézmozgással ugyanakkora távon húzva jóval kevesebb utat tesz meg az egérkurzor, mint hirtelen rántva. Ez hasznos lehet egy irodai gépnél, de egy adrenalinpumpáló játék közben már kevésbé: FPS-nél



Logitech meghajtó: előbukkan az Acceleration, de vesztere...

ez nagy célzási pontatlanságot okoz, míg egy pörgős RTS-nél pár elvétett mozdulat után az izgalom könnyen méregbe csaphat át. Gondot csupán az jelenthet, hogy az alap meghajtóprogramok nem mind tartalmazzák ezt a beállítási lehetőséget, pedig ott van az... Ha sikerült meglelnünk, lelövése után kompenzáljuk a hiányt az alapsebesség növelésével, a desktop-beállításokat úgyis felülbírálnak játékonként.

vagy a *Quake 3*-as circle jump: ahogy az idő múlásával a játékosok sportolókká avanzsálnak, úgy nemesülnek ficsórré az általuk kihasznált bugok is. A *WC3* forestwalkja még épp időben tűnt el. Bonyolult program – sok foltozás – gyakran jön az újdonság. Néha már túlonként gyakran is. Ez az egész patch-mizéria már sajnos nem csak egyértelműen az akciójátékok sajátja, amint ezt a *Heroes 4* esete is bizonyítja.

MERRE TOVÁBB?

Nem feltétlenül rosszabbak tehát az akcióorientált FPS-ek, sőt! Ha a stratégiai érzéket nem is, a figyelmet annál jobban fejleszt: a kellő koncentráció fenntartásához jó darabig csak napi 2-3 keményebb meccs erejéig futja. A *Diablo* sincs egy fikarcnyit sem megvetve akcióközpontúsága miatt, csak mert nem színtiszta szerepjáték. A különbség csupán az, hogy a *Diablo* mellett megélnak a klasszikus RPG-k, míg ugyanez már nem biztos, hogy elmondható lesz az RTS-ekről is, ha ez a tendencia folytatódik. Hogy hova fejlődhetnek még a valós idejű stratégiák? Kis szerencsével szétválhatnak egy jól kezelhető *Diablo*-szerű arcade vonalra, a *Blizzard* a jelek szerint elszánt, hogy akár egymaga is a helyes úton tartja a taligát, s a megújult *C&C* is erre tágitja a stílus kereteit. A másik vonalra visszavezető út már kevésbé egyértelmű: az Ensemble arany középutat járó üdvöskéje, – az *Age of Mythology* – ha hajszálnival is, de talán a *WC3* mögött van népszerűségben, így kétséges a további „lassulás”. Ha az akcióirányzat végre kikristályosodik – ami nincs messze – akkor talán újra lesz majd igény monumentálisabb populáris RTS-ekre is, mint amilyen pl. a *Cossacks*. És akkor az akcióban megfáradt, valós idejű stratégiát igénylők számára egyszerűen talán majd újra felbukkan a *TotalA*-ban majd egy évtizede látott ballisztikus pálya, sőt talán még az emlékezetes eggyombnyomás seregekjelölés is.

Kecske





CSAK A PÉNZ BESZÉL?

AIRPORT TYCOON 2

■ KATEGÓRIA: menedzser ■ KÖRNYEZET: jelenkor, repülőtér ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

Aki az igazán nagy üzleteket szereti, az már biztosan számtalanszor álmodozott egy repülőtér irányításáról. Én immár másodszer próbáltam alámerülni az igazán nagy kihívást jelentő repülőtér-menedzsment világában, és megálmodni a világ legnagyobb repterét, de sajnos rémálom és verejték lett a játék, és sajnos nem az életszerűség miatt.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Sunstorm Interactive
- KIADÓ
Global Star Software
- WEBOLDAL
www.globalstarsoftware.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 600 MHz,
128 MB RAM,
500 MB HDD,
32 MB-os
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- jó alapötlet
- silány megvalósítás
- csúnya grafika
- bugos játékmenet
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

50
százalék

Azon bizonyos szeptember 11. óta igazán nagy gondban vannak a világ légitársaságai, és igazán nagy üzleti zsenialitás szükséges ahhoz, hogy akár egy ilyen céget, akár egy repülőtérrel elvezessen az ember a szűkös időkben. Mivel zsenialitásnak nem vagyok

a kedvem, az az, hogy az autók néha gond nélkül áthajtanak az épüteken, igaz, lehet, hogy ők csak a programba épített terroristák, akik furmányosan a reptéri dolgozóinkat ijesztgetik.

A kifutón is feltűntek a különleges falátjáró lopakodók, amelyek gond nélkül hangárból

Ami pedig a profikat elriaszthatja: a program bizony egy kaptafára működik, és az egyes missziók teljesen hasonlóan teljesíthetők. Így az egyedüli kihívást nem a küldetések végigjátszása jelenti, hanem a semmiből egy jól működő repülőtér felépítése és folyamatos fejlesztése. Ez az a pont, ami miatt érdemes pár órát rászánni a játékra, hiszen habár a repülőtérünk szépségétől nem fogunk hasra esni, a jó szórakozás azért garantált.

Ami jöpöfa, hogy kiválaszthatjuk: teher- vagy inkább utasközpontú repteret hozunk létre. Igaz a kisegítő épületek legjobb kihasználtságát nagy utasforgalom és közepes teherforgalom mellett érhetjük el. Az építkezések mellett lehetőségünk lesz különböző kereskedelmi láncokkal is szerződést kötnünk, amelyek mellett, hogy pénzt is termelnek, még emelik is repterünk kényelmét. Persze nem árt figyelni, hogy a luxusdolgok mellett azért a biztonság se kerüljön háttérbe, hiszen ha ez bekövetkezik, akkor jó néhány légitársaság szerződést bont velünk, és szépen lassan csődbe jutunk. Ha pedig mindent szép egyenletesen fejlesztgetünk, akkor a szép kis profiton kívül egy-két díjjal is gazdagabbak lehetünk.

Sajnos maga a játék ilyen díjakat nem fog kiérdemelni, hiszen leginkább a semmit nem fejlesszünk mentalitás volt tetten érhető a tesztelés órái alatt. Kár ezért a jó ötletért, hiszen immár másodszer vérzik el rossz kezekben.

Szittyó

„Az autók néha gond nélkül áthajtanak az épüteken, igaz lehet, hogy ők csak a programba épített terroristák, akik furmányosan a reptéri dolgozóinkat ijesztgetik.”

híján (fő az optimizmus ©), gondoltam, mit nekem egy kis repülőtér-szimuláció. S mivel az előző rész mind a mai napig visszatérő vendég a gépem, gondoltam az újrászabott, hibamentesített programban csak az időleges katasztrófák őrizhetnek meg (a szó pozitív értelmében).

A REPÜLŐ KOCKA LESZÁLLT

Az első csalódás a grafikai motornál ért. Nem vártam egy Unreal 2-engine-t, de azért ez az előző részhez képest legalább jó lett volna valamit csiszolni, elvégre azóta eltelt néhány évecske. Igaz, egy tycoon programnak nem ez a leglényegesebb eleme, de azért a földrengésnél jó lenne, ha az épületek rongálódnának, vagy minimálisan lennének a textúrák kidolgozva. Így az egész szépen megtervezett repterünk fakó és élettelen. Ami pedig végleg elvette

hangárba gurulnak át, természetesen nem az általunk felépített közlekedőpályán. Na de borítsunk fátylat ezen „kis” apróságokra, hiszen a cél, hogy – minél több pénzt összegyűjtsünk – mindennél előbbre való.

BIZNISZ IZ BIZNISZ?

Az üzlet azonban közel sem olyan élvezetes, mint amilyennek látszik, hogy még így az elején túl legyünk a feketetelevesen: a program egyik legnagyobb hibája a szegényes kimutatásrendszer, amely egy gazdasági szimulációban a jó döntésekhez az alapvető információkat kellene hogy közvetítse. Sajnos se grafikkal, se más vizuális megjelenítéssel nem találkozunk. Így bogarászhatunk a különböző helyeken megtalálható számadatok között. Emiatt a kezdőknek azt javaslom, hogy ne ezen a programon kezdjék el tycoon-karrierjüket.

SIMCITY™4

Álmaid városa.
Csak egy karnyújtásnyira.

Megjelenés: 2003. Február

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



Challenge Everything™

simcity.ea.com

Tervezd meg, építsd fel és vezesd városod!

GROM

A V2-ESEK EREDETTÖRTÉNETE

Miért van az, hogy igazán jó kalandfilmet csak szökőévente egyszer tudnak készíteni? Miért kell még 2003-ban is a rongyosra játszott Indiana Jones-videoszalagot elővenni? Sajnos az igazán magával ragadó történet ritka, mint a fehér holló... De most itt van egy újabb gyöngyszem: a Grom!



A mikor az első képeket meglátam a Gromból, már akkor tudtam: igen, ez az én játékom! Egy programban azt szeretem igazán, ha a hangulata magával tud ragadni, fordultatos sztorival rendelkezik, és az elem állított feladatok is inspirálóak. Szerencsére a változatos korai screenshotok alapján nem kellett csalódnom, ugyanis a betöltés után fél órával megnyugodhattam: igen, azt kaptuk, amit vártunk!

A SZTORI

A Grom Tibetben játszódik, ahol a nácik és a helyi antifasiszta koalíció fut versenyt bizonyos földönkívüli relikviáért... Mindenképpen elismeréssel kell adóznom a készítőknak, ugyanis ezen a téren igazán hatalmasat alkottak. Miszticizmus, gonosz ellenfelek, szerelem, árulás, sci-fi elemek, rengeteg csavar... Mi kell még? Mondjuk jó sok dolog, ezek azonban első végigvitelre nem túl zavaróak. Ilyen kisebb probléma az, hogy gyakorlatilag nincsenek alküldetések a kalandban, folyamatosan ugyanazt a főszálat toljuk, és mindig

rintem – a készítőket kelet-európai mivoltából adódik. Nem, nem, most nem arra gondolok, hogy a főszereplő lengyel, azt hiszem, ezt nyugodtan megbocsáthatjuk nekik, és ezt a momentumot meg is indokolják. A gond inkább azzal van, hogy egy kicsit túl magasra tették a mércét a játékosok műveltségét illetően, nem tudom, ez mondjuk az Egyesült Államokban mennyire jön be az arcoknak. *(Szerintem az amerikai közönség már alapból immunis a túl „tömény” kultúrára, úgyhogy ezzel nem lesz gond ©... – Bad Sector)* Hiszen nagyon rendes tőlük, hogy ennyire belemélyedtek a tibeti mitológiába, és konzekvensen maradtak az ottani mesék, mítoszok adaptálásában, de attól félek, hogy nem mindenki érdeklődik ennyire a tibeti népmesék iránt. Szerintem ilyen szempontból a kevesebb több lett volna.

SZÉP VAGY, SZÉP VAGY, SZÉP KIRÁLYLÁNY...

A Grom egyértelmű előnye, hogy előre renderelt hátterek előtt játszódik, amelyeken nagyon látszik az igyekezet.

jóra sikerült, sok hasonló játéknál nagyon lelombozó tud lenni, ha külön életet élnek a figurák a háttértől. Itt illet egyáltalán nem tapasztalunk, sok nevesebb fejlesztőcsapat tanulhatna a Rebelmindtől.

KLIKKELŐBAJNOKSÁG

Az irányítás minden hasonló játéknak egyik leglényegesebb eleme. Ugyan a Grom nem vegytisztán RTS, mivel pause közben is lehet kiadni parancsokat, de a könnyebb csatáknál az ember nem szívesen szöszmötöl ilyesmivel. Sajnos azonban a játék egyik nagy hiányossága fedezhető fel ezen a téren. A fejlesztők szemmel láthatóan megpróbálták minél egyszerűbb módszereket kitalálni, illetve törekedtek arra, hogy lehetőleg minél több parancsot egérrel is képesek legyünk kiadni, ne kelljen a billentyűzethez nyúlnunk. Ugyan ez dicséretes törekvés, sajnos átestek a ló túlsó oldalára. Sokszor nem lehet olyan gyorsan kiadni a több lépéssel lekódolt parancsokat, amennyire a helyzet megkívánja, ezért nem sikerült elérközpontúvá tenni a játékot, nagyon sokat segít, ha megtanuljuk a gyorsbillentyűket. Ez leginkább a támadás és testhelyzet parancsokra igaz, és sajnos ezeket kell a legtöbbször jó ütemben használnunk.

Nagyon idióta dolognak tartom, hogy nem lehet egy adott célpontot folyamatos tűz alatt tartani, erre nem szolgál külön parancs, minden egyes lövésnél nekünk kell klikkelnünk. Ez egy sorozatlovó fegyver esetében azért elég gáz tud lenni, arról nem is beszélve, hogy egyszerre akár három-négy embert is irányíthatunk, és ilyenkor nem lehet mit tenni, kötelező a pause.

Vannak bizonyos aljátékok, amelyeknek irányítása kifejezetten penetránsra sikerült. Amikor ritmusra kell fel-le guggolnunk, az

ADATOK

■ FEJLESZTŐ

Rebelmind

■ KIADÓ

CDV

■ WEBOLDAL

www.gromgame.de

■ FORGALMAZÓ

Automex Kft.

■ MEGJELENÉS

már kapható

GROM

■ KATEGÓRIA

Szerepjáték

■ KÖRNYEZET

Második világháború, Tibet

■ NEHÉZSÉG

Nagyon nehéz

■ ÚJRAJÁT-

SZANÁD-E

Nem

HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 600 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os
videókártya

■ Tesztkonfiguráció

Klamath 450 MHz,
256 MB RAM,
GeForce2 MX

■ Tapasztalatunk

„Néha itt is megröccent, pedig nem volt rá semmi oka”

WEB

TIPP

„...lehetőleg minden pénzünket skullóra költjük, fegyvereket felesleges venni, azokat nagy számban lehet, úgymond, 'találni'.”

csak egy adott következő lépés választható. Ehhez szorosan kapcsolódik, hogy nincsenek alternatív befejezések vagy alternatív megoldási útvonalak, az egyik lépésből következik a másik, nincs apelláta. Ezért nem ajánlom annyira, hogy többször is végigvigyük a játékot, azonban egyszer mindenképpen érdemes, mert viszont a főszál, az igazán magával ragadó. Egy apró problémám lenne csak velem, ami – sze-

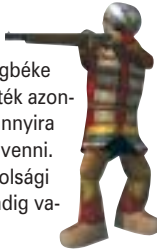
Sok harcnál először nem is tudtam a feladatra koncentrálni, csak a környezetben gyönyörködtem. Sajnos ennek a megoldásnak is megvannak a hátulütői, mert ha belenagyítunk a képbe, akkor egy kicsit pixeles lesz, de annyira ez nem zavaró. Ugyan a 3D-s karakterek kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót maga után, de annyira azért nem gáz a dolog. A háttér és a karakterek vegyítése azonban példásan

Kedves kis barátaink

TIBETI KÜLÖNÍTMÉNY

Dakpa

Az egyik legszimpatikusabb csapattag, a világbéke elkötelezett híve. Ez a játék azonban nem a Sims, ezért annyira sok hasznát nem fogjuk venni. Eleve irtózik minden távolsági fegyvertől, ráadásul mindig valami csávába keveredik, ahonnan nekünk kell kimentenünk. Mindegy, azért szeretjük, mert rendes, és naiv idealizmusával szintén víz az életbe ©...



Mongolian rider

Ő a játék vége felé csatlakozik hozzánk, úgy látszik, a fejlesztők már lusták voltak ahhoz, hogy valamilyen normális nevet kitaláljanak neki. *(Hehe. Ez azért elég gáz ©... – Bad Sector)* Egyébként foglalkozását tekintve elbujdosott királyfi, vagy Buddha reinkarnációja, vagy valami ilyesmi, akárcsak Dakpa. De ez ne zavarjon senkit, eszméletlenül jó harcos, és bár nincs sok időnk felfejleszteni őt, nincs is szüksége erre.





CHART

- **Grom**
86%
- **Fallout Tactics**
84%
- **Revenant**
71%
- **Ultima IX**
64%

még gyorsbillentyűkkel csak-csak megoldható, de amikor valamilyen járművet vezetünk, az szörnyű. A legtöbb esetben túlfordul, egyáltalán nem azt csinálja, amit szeretnénk. Az pedig szintén gáz, hogy ha hagyjuk futni a programot, akkor csak iven tudunk kanyarodni (ami logikus), de ha használjuk a már sokat emlegetett pause-t, akkor akár a tengelyünk körül is megpördülhetünk. Ez végül is jó, mert így sokkal könnyebb bizonyos feladatokat véghezvinni, de megint a gyors megállítás felesleges használatára buzdít minket. Arról már nem is beszélve, hogy a realitásnak is ad egy jó nagy pofont.

ÜSSÉD, ÜSSÉD BOTOCSKÁM!

A szerepjátékok egyik legproblémásabb pontja mindig a harcrendszer. A Grom

szinte iskolapéldája az élvezetes, a stratégiai és szerepjátékok határmezsgyéjén mozgó, jól kitalált rendszereknek. Egyáltalán nincsen túlbonyolítva, csak éppen annyira, hogy élvezhető legyen, illetve taktikai oldalunkat is kiélhessük benne. Lőni kell, tölteni, fegyvert váltani, futni, helyezkedni, gyógyítani, néha lopakodni... Kírályság! Egy-két hátulütője természetesen van a dolognak, bár ezek nem is annyira a harcrendszerhez köthetők. Az egyik ilyen gond, hogy a csataképernyőről csak akkor mehetünk ki, ha már mindenkit megöltünk. Ennek nem sok értelmét látom, mert jó néhány olyan küldetés van, amelyet lopkodással sokkal élvezetesebb lenne megoldani, nem értem, miért van arra szükség, hogy – mondjuk – miután kiszabadítottuk társunkat egy német fogolytá-

borból, még végig kell rambózni az egész területet, és megölni minden őrt, esetleg olyanokat is, akik a legtávolabbi sarokban gubbasztanak. Értem én, hogy a lengyelek nem szeretik a náciakat, de ez azért már túlzás. A másik probléma egész egyszerűen az, hogy valami irgalmatlanul nehézre sikerült a program. A HP-nk mindig ugyanazon a szinten marad, mint a játék elején, ami nem is lenne baj, ha követnék azt a jól bevált megoldást, hogy szereplőink – természetesen – félig Supermanek, és nem fog rajtuk a golyó. Sajnos ez koránt sincs így, kb. ugyanolyan erősek vagyunk, mint a legutolsó német baka (a démonokról már nem is beszélek), sőt elég egy jól irányított lövés, és ájultan, rosszabb esetben holtan terülünk el a földön. Szóval csak óvatosan, sok más játékkal ellentétben itt a golyó halálos.

A bónusz-nehezítés pedig a játékban beszerezhető történetek penetránsan alacsony voltában mutatkozik meg: lehetőleg minden pénzünket sküllóra költjük, fegyvereket feleslegesen venni, azokat nagy számban lehet, úgymond, „találni”. Mi több, a legjobb megoldás, ha a begyűjtött fegyvereket eladva, azok árát is töltenyire költjük. Az egyetlen gond ezzel az, hogy el kell verekednünk magunkat az árusokig, így viszont már nem biztos, hogy nyerte-sen jövőnk ki az üzletből.

ÖRÖK DILEMMA: HOVA TEGYEM A SKILLPONTOT?

A fejlődési rendszert is az egyszerű, de nagyszerű irányelvek alapján tervezték el-

ÉRTÉKELÉS

- szép hátterek
- fordulatos sztori
- érdekes harc
- nincsenek alküldetések
- nagyon nehéz
- nem állítható a felbontás

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

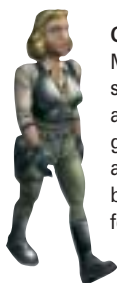
86
százalék

Kedves kis barátaink

NÁSZUTASOK

Margaret

A drága jó Margaret az angol titkosszolgálat beépített ügynöke, és egyetlen női főszereplőként természetesen a kialakuló lamour ideális alanya (legalábbis a Petr, Margaret és a teherhordó hátság, vagyis a yak közül egyértelműen ő viszi a prímet). Szimpatikus tulajdonsága még, hogy elég korrektül bánik a lőfegyverekkel, kár, hogy később pontot kell tennünk a bimbózó kapcsolat végére.



Grom

Mivel ő a főhős, ezért minden szempontból ő rendelkezik a legjobb tulajdonságokkal. Nagyon kevés olyan csata van, amelyben nem vesz részt, ezért bőven lesz lehetőségünk feltápolni, igyekezzünk minél több fegyverrel kiképezni, mert soha nem tudhatjuk, hogy mihez találunk töltenyt. Kereskedni azonban ne kereskedjünk vele, legfeljebb ha mindenáron el akarjuk verni a pénzt.

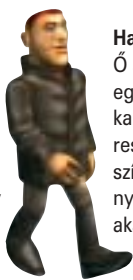


Kedves kis barátaink

ALVÁLLALKOZÓK

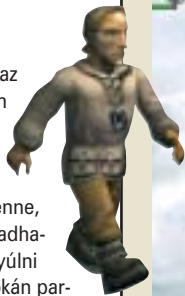
Petr

Hűséges társunkat nem sokszor fogjuk látni a kaland folyamán, ugyanis állandóan a magánjellegű bizniszeit intézi. Abban a pár csatában, amikor velünk van, sem látjuk nagy hasznát, mert az elöltöltős puskája gyakorlatilag használhatatlan, más fegyverhez meg nem nagyon ért. Azonban mindenképpen vele bizniszeljünk, mert messze a legjobb alkudozó a csapatban.



Hans

Ő a „dísznémet” a játékban, az egyetlen önfeláldozó germán karakter, aki nem horogkeresztos egyenruhában feszít. Furcsa húzásai ellenére nyugodtan megbízhatunk benne, akár ritka fegyvereket is odaadhatunk neki, nem fogja lenyúlni őket. Antifasiszta múltja okán parizánként ráadásul elég sok fegyvert ki is tanult, jó hasznát fogjuk venni a legnehezebb csatákban is.



készíteni a tisztelt fejlesztők, azonban ez nem sikerült annyira jóra, mint a harc. Ugyanis egyetlen skillünket fejleszthetjük, mégpedig a lövést/ütést, mégpedig az adott fegyver használatával. Ezzel azért akad néhány probléma. Például ha szintet lépünk egy skillben, akkor nemcsak a pontosságunk és a tűzgyorsaságunk fejlődik, hanem a sebzés is, ami, valljuk be, azért elég durva. Akarom mondani tök jó dolog, de nem igazán áll a realitás talaján. (Talán egy megarambó olyan erővel húzza a tűzgombot, hogy erősebben repülnek ki a lövedékek? Nem tudom...)

letes megoldásnak tartom ennek használatát, a mostanában (vagy inkább pár évvel ezelőtt?) rendkívül nagy népszerűségnek örvendő gyűjtögetős kártyajátékok hagyományait követi, kicsit ugyan lebutított formában. Vannak rimánkodó, fenyegető stb. kártyáink, ezeket tudjuk kijátszani az ellenfél hasonló ellenében. Tök jó móka!

SZÓVAL?

A lengyel Rebelmind eddig nem sokat mutatott magából a játékfejlesztés kegyetlen világában, de úgy érzem, a Grommal



„...legalábbis a Petr, Margaret és a teherhordó hátas, vagyis a yak közül egyértelműen Margaret viszi a prímet.”

Azt sem értem igazán, hogy ha vérprofil vagyunk már például a dupla csövű shotgun kezelésében, akkor az egycsövű rifle-lel (amely szinte ugyanaz a fegyver) miért célzunk olyan penetránsan. Ami azonban végképp betette a kaput, az az, hogy miért nem fejleszthető egyetlen más képességünk sem? Minden szerepjátékos logikának ellentmond, hogy az életerőnk állandó szinten stagnál, ráadásul pokolian nehéz is teszi a játékot, de az már tényleg durva, hogy a kereskedelmi skillünk is végig ugyanolyan marad, hiába vertük már át a fél Wall Streetet. Aprópó, kereskedelmi skill... Nagyon öt-

egyértelműen letette a névjeggyét az asztalra. Ugyan a játéknak vannak bizonyos gyermekbetegségei, de ez egy első fejlesztésnél, azt hiszem, bocsánatos bűn. A sztori azonban annyira jól eltalált, hogy aki egyszer elmerül a kalandban, egyszerűen képtelen lesz abbahagyni, hiszen az utolsó bunyóig sodor minket magával az ár. A Rebelmind mindenesetre már dolgozik következő játékaiban, amelyek a Grom engine-t fogják felhasználni. A *Great Journey* egy kisebbeknek szóló oktatóprogram, aztán 2004-ben érkezik a méltó folytatás: *A Fistful of Gold*, vagyis: Grom a középkorban! Pöpec!

ender





SZAVAZZUNK, FÁRAÓ!

A TALE IN THE DESERT

■ KATEGÓRIA: harc nélküli MMORPG ■ KÖRNYEZET: ókori Egyiptom ■ NEHÉZSÉG: könnyű ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Annyi a háború és az erőszak manapság, hogy az embernek néha elege lesz a gyilkolásból és az erőszakból. Ilyenkor talán vágyakozni kezd egy békés PC-s játékra, amelyben nem lehet ölni. Ha az illetőnek még nincs meg a Sims (vagy netán nem tetszik neki), és esetleg vonzódik a történelmi korok iránt, akkor érdemes egy mesét álmodnia a sivatagba.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
eGenesis
- KIADÓ
eGenesis
- WEBOLDAL
www.atitd.com
- FORGALMAZÓ
eGenesis
- MEGJELENÉS
letölthető az oldalról

WEB

DVD

Elég szokatlan manapság, hogy egy játékprogram az ókori Egyiptomban játszódik, ez a terület manapság nemigen van divatban. Talán nem is tévedek, ha azt állítom, hogy elég kevés játékprogram játszódik a fáraók földjén. Cáfoljon meg, aki tud!

DEMOKRATIKUS ÓKOR

Mi is olyan csodálatos a mai világ játékaiban? Az, hogy hiába használnak történelmi környezetet, hiába igyekeznek hitelesnek tűnő grafikát elővárásolni, ennek ellenére magukban a játékszabályokban a XX.–XXI. század érvényesül. Itt van például az ATITD (hadd rövidítsem így). Elég gondosan megtervezett ókori Egyiptomot tartalmaz a játék, amelyben a szereplők, illetve a tárgyak mind-mind hasonlíthatnak arra, amilyenek valóban lehettek. Szerencsére a program nem hieroglifákkal kommunikál, az elég kellemetlen lenne ☹. Van azonban egy hatalmas különbség: ez

egy olyan szerepjáték, ahol maguk a programozók csak az alapelveket alkotják meg: az „ország” törvényeit a játékosok hozzák létre. Hogyan lehetséges ez? Szerre Egyiptomban (elég nagy a terep ugyanis) úgynevezett szavazópontok vannak, ahol egy-egy törvényjavaslatra lehet voksot leadni. Esetleg ha építettünk egy szobrot, vagy obeliszket, meg lehet szavazni, tetszik-e. *(Nálunk nem lehetne így leszavazni a Gelért szálló előtt található újonnan épült főrmédvényt ☹ – Bad Sector)* Tehát aki híve a demokráciának, illetve a virtuális Egyiptomban szavazni akar (félresöpörve a tényt, ez a valóságban mennyire lehetetlen lett volna), az máris ismerkedjen az ATITD-vel. Ez egy olyan játék, amely alapvetően a játékosok együttműködésére épül: nemcsak azért, hogy kiegészék egymást, hanem azért is, mert egymás oktatója, támogatása nélkül egyszerűen nem lehet továbbjutni. Fogjuk úgy fel a dolgot, hogy egyszerű tudatlan és szegény pa-

rasztként kezdjük, s a többiek segítségével tudunk csak hatalmas és gazdag emberré válni. Csak és kizárólag így. Ezért keressük is mások társaságát, kérdezzünk. Minde mellett igen fontos, hogy a játék készítői szinte folyamatosan online tartózkodnak, és a GM-ek szívesen segítenek, ha kérdésünk lenne. S mellesleg figyeljünk oda, ha Guildet alapítunk, vagy belépünk egybe, akkor az lehetőleg valamilyen hatalmas erős Guild legyen.

A HÉT FŐ MŰVELTSÉG

Az ósi Egyiptomban hét alapvető műveltségi ág létezett: gondolat, irányítási képességek, az emberi test, építéset, szolgálat, konfliktuskezelés és művészet. Az ATITD úgy méri a hét fő műveltségben elért képességeidet, hogy tesztek elé állít. Ha meg tudsz győzni embereket dolgokról, ha melled állnak, jó vezető vagy. Ha jól kezeled a konfliktusokat, akkor abban a diszciplínában fejlődsz. Ha létrehozol mások által is



kedvelt művészeti alkotásokat, akkor a művészetekben fejlődés. S igazságot fontos, hogy a program ezeket a dolgokat nem a karaktered tulajdonságaival méri, hanem Neked mint játékosnak kell megfelelned. Nagyon különös és érdekes újdonság ez, ugyanis még egyetlen MMORPG sem összpontosított a játékosra annyira, mint itt. Például, ha valaki jó vezető, akkor a következő feladattal bízzák meg: összegyűjt sok aranyat egy rituális helyen, majd ennek kulcsát 10 másik, magas szintű játékosnak odaadja. Ha 24 órán belül senki sem lopta el az aranyat, az azt jelzi, hogy jól választotta ki a játékos, kikben bízhat, és kikben nem, így jó vezető. Az emberi

ri test művelésében is előreléphet. Ehhez hasonló tesztek vannak minden ágban. Amikor a játékos már mindent megépített, mindent kifejlesztett, és már nagyon hatalmas, akkor kötelessége az egész civilizációt felemelni úgy, hogy Egyiptom sok száz egyetemén megtanul mindent, hogy elkészíthessen egy olyan halhatatlan művet, amelyet csak hihetetlen gazdag és tehetős játékos engedhet meg magának.

A TÖRVÉNY NEM ISMERETE NEM MENTESÍTI A BÜNTETÉS ALÓL

Régi és közismert mondás, én mégis rosszul jártam. Történt ugyanis, hogy megépítettem a magam kis cuccait (téglaszárító

MILY GAZDAG E TÁJ

Az ATITD-ben, mint említettem, nincs harc. Fejlődni tehát tanulással és tapasztalással lehet. Egyszerű jómunkásemberként kezdjük pályánkat: nincs semmink. Szerencsére alapanyagok igen sokfelé hevernek (víz, sár, fa, homok, pala, fű) így őseink gyűjtögető életmódját követve hamar összeszedhetünk egy-két dolgot. Ezt követően valamely közeli iskolában megtanulhatunk egy-két alapvető szakmát, így építhetünk faesztergát, tégláégetőt, fazekasműhelyt, lakóházat, juhakolt és még millió dolgot. Mindezt abból a tudásból, amelyet a játék során megszerzünk. Természetesen nem elég a földet gürzölni, az alapanyagokat összeszedni: ki kell járni az iskolákat is, hogy a különböző „irányzatok” mesterei legyünk (7 fontos irányzat van a játékban). Ugyanis az egyszerű vályogtéglától Egyiptom eljut majd a piramisépítésig. S ha az megvan, újraindul a móka. Egyelőre csak egy szerver van, ahol játszani lehet. A tervek között persze több is szerepel, de ezeknek még meg kell valósulniuk.

SZÉP FALU EZ AZ EGYIPTOM

A játék maga nem lők hanyatt a grafikájával, ebben a kategóriában is inkább a kevésbé igényesek közé tartozik, azonban a kliens csak 78 MB (s nemcsak Windowson, hanem Linuxon is létezik!!!) ! Az ábrázolások elég funkcionálisak, nincsenek túlcicsászva, így a motor meglehetősen gyors. Hangokat nem tapasztaltam a játékban, az irányítást szokni kell, mert hát nem a legjobb. A játék erőssége békés mivolta, valamint a beépített demokrácia foka. Valóban igaz: ez egy teljesen más típusú MMORPG, mint amit eddig megszokhattunk. Csak ki ne szavazzon valaki Egyiptomból ☺!

Gyu

CHART

- Anarchy Online 90%
- Neocron 86%
- Earth & Beyond 85%
- A Tale in the Desert 81%

HARDVER

- Minimumkonfig. PII 400 MHz, 192 MB RAM, 3D-s videokártya
- Tesztkonfiguráció Athlon XP 2100+, 512 MB RAM, Radeon 9700 Pro
- Tapasztalatunk „Ablakban fut, de villámgyorsan.”

ÉRTÉKELÉS

- békés játék
- egyszerű fejlődési és tanulási rendszer
- végre egy új ötlet
- Linuxra is elkészült
- a kontrollt szokni kell
- nem lehet ismerni a törvényeket
- lehetne picit szebb is

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

81
százalék

„Szerencsére a program nem hieroglifákkal kommunikál, az elég kellemetlen lenne”

test tesztje is érdekes: a lehető legmeszebb kell elmenni, ki a sivatagba, ahol ritka gyógyfűveket kell szerezni távoli oltárokhoz kitérővel, türelemmel. Ha mindezt végig tudni a játékos, akkor az embe-

keret, faeszterga, tégláégető kemence), majd kiléptem a játékból. Néhány nappal később léptem be újra, keresve tulajdonomat, sehol semmi. Hívtam egy GM-et (játékmestert), aki elmondta, hogy van egy olyan törvény, amely szerint, ha valaki x napig nem lép be, a tulajdonait mások lerombolhatják. Ez azért jó, hogy azoktól megszabadíthassák a terepet, akik csak ki próbálják a játékot, és utána többé nem jönnek vissza. Azonban én, aki visszatértem, fel is háborodtam, ugyanis engem senki sem tájékoztatott egy ilyen törvényről, sőt az is kiderült, hogy a játék jelenlegi állapotában ez nem is lehetséges. Magyarán a demokrácia kapásból vereséget szenvedett, legalábbis a saját, személyes szempontomból. Állítólag ezen javítani fognak a jövőben (mire a cikk a nyomdába kerül, lehet, hogy meg is történt). Mindenesetre jót vitatkoztunk a GM-mel, utána pedig nekiálltam, hogy újjáépítsek mindent.





KAPCSOLD AZ UTOLSÓ SEBESSÉGET!

NASCAR RACING 2003

■ KATEGÓRIA: autóverseny ■ KÖRNYEZET: hivatalos Winston Cup-pályák ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Világszerte milliókat szögeznek a tévé képernyők elé a technikai sportok, ám az autóversenyzés igazi szépségét csak azok érthetik igazán, akik személyesen is látták már a – versenyágtól függően – 300, 700, esetleg 900 lóerős masinákat száguldozni. Vagy kipróbálták őket virtuálisan, egy igazán jó szimulátor segítségével.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Papyrus
- KIADÓ
Sierra
- WEBOLDAL
www.sierra.com
- FORGALMAZÓ
N-Tec Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

WEB

A mikor '93-ban életemben először mentem ki a Hungaroringre Forma-1-es futamot nézni, percekig álltam elakadt lélegzettel a pálya mellett, s csöndben átkoztam magamat, amiért addig csak tv-n kísértem figyelemmel a sorozatot. NASCAR-futamot még nem láttam élőben, de kiindulva a sima műholdas közvetítések hihetetlen izgalmából (az utolsó körökig versenyeznek a pilóták, szemben az utóbbi idők enyhén unalmassá váló Forma-1 futamaival), a dolog igen előkelő helyen szerepel a személyes „egyszer muszáj” listámon. Meg aztán itt vannak ugye a Papyrus programjai is, melyek '96-tól évről évre magasabb színvonalon boldogítják a játékosokat, biztosítva minket arról, hogy a NASCAR sokkal több, mint negyvenegynéhány megszállott örült félnap körözgetése egy balos oválpályán.

Y2K3

A február 8-án, Daytonában „elstartolt” 2003-as idényt feldolgozó NASCAR

Racing 2003 a rutinos játékosok számára abszolúte ismerős lesz: a menüt tekintve a „kötelező” csinosításokat leszámítva minden maradt a régiiben. Az „Options” pont alatt a szokásos beállítási lehetőségekkel találkozunk a grafikát, a hangokat, az irányítást, a vezetési segédleteket, illetve az ellenfelek jellemzőit illetően. Egyedüli újdonság, hogy utóbbiak erősségét a megszokott százalékos értékek mellett „automatikusra” is kapcsolhatjuk, így a program figyelni fogja, milyen eredményekre vagyunk képesek verseny közben, és úgy igazítja ellenfeleink erősségét, hogy mindvégig kellően izgalmas szituációkban legyen részünk.

A játék természetesen a 2003-as szezonnak megfelelően tartalmazza a NASCAR-versenyek legfontosabb sorozatának, a Winston Cupnak mind a 23 pályáját. A tavalyi évhez képest két új aszfaltcsikkal találkozhatunk, ezek: a New Hampshire International Speedway, valamint az Infineon Raceway. Ha a bristoli és daytonai éjszakai versenyeket és

a tavalyi részben bemutatkozott Coca-Cola Speedway nevű brutális fantáziapályát is hozzászámoljuk, akkor összesen 26 betonatlanban gyilkolhatjuk saját és ellenfeleink verdáit. Mint már említettem, egyik helyszínen sem jártam még személyesen, de ha hinni lehet a Papyrus designereinek, mindenhol a valódi helyére került még a legutolsó hupli is (én hiszek nekik).

Természetesen a csapatok, az autók és a pilóták is egy az egyben az eredeti felhozatalt képviselik, sőt a dohány- és alkoholcégeket leszámítva a szponzorok is bekerültek a játékba, mind egy szálig.

PAPYRUS GRAFX ULTRA

A volán mögé pattanva még a rutinos NASCAR-os kollégáknak is fel fog tűnni a műszerfal brutálisan élethű kidolgozása, kigurulván a boxból pedig további grafikai újításokra leszünk majd figyelmesek. Ami nekem a legjobban tetszett – ugyanakkor versenyre talán a legnagyobb behatással van – az a totálisan át-

formált „napfény effekt” (szándékosan nem „lens flare”-t írtam): ne csodálkozzunk azon, ha adott időpontban egy adott kanyarba befordulva úgy kap minket szembe a „sunshine”, hogy szinte teljesen megvakulunk, és csak az ösztöneinkre hagyatkozva terelgethetjük autónkat. (Nagyon élethű, de kíváncsi lennék, melyik NASCAR-pilóta játszik Luke Skywalkerert egy valódi verseny közben ☺... – Bad Sector) Azon meg pláne ne csodálkozzunk, ha mindeközben magunk alá csinálunk a gyönyörtől, mert az egész annyira jól néz ki ☺. Újítás még a 2002-es részhez képest az új koszoldási effekt, amely egy hosszabb verseny végére bizony igencsak megnehezítheti a kilátást a szélvédőn (ezért kell hozzá hasonlóan a motorháztetőn „ülve” autóversenyezni ☺), ráadásul ez is extrém éléthűre sikeredett. Az aszfalt megjeleni-



SZOMBAT ESTI PADLÓGÁZ

Főleg, ha nem a szerelők térdhajlatainak vizsgálatával, hanem a versenyzéssel foglalkozunk játék közben! S erre minden esély meg is lesz, hiszen a versenyélmény fenomenális. Köszönhető ez egyrészt annak, hogy a hangok az előző részekhez hasonlóan egyszerűen tökéletesek, és – ami nem volt elmondható pl. a *NASCAR Thunder 2003*-ról – maximálisan informatívak is! A Papyrus játékában a gumik sikításából mindig leszűrheted egy fél pillanattal korábban, ha a határon vezetett kocsi nem bírja tovább tartani a kapcsolatot az aszfalttal, és túlkormányzottá „szeretne” válni. Arról nem is beszélve, hogy mekkora élmény a fal mellett autózva saját visszhangzó, felerősödött motorhangokat hallgatni! Csak szuperlatívusokban beszélhetünk a fizikai modellezésről is. Egy ideje kérdé-

„A NASCAR Racing 2003 totálisan visszaadja a több százezres tomboló arénák hihetetlen hangulatát.”

tése – amely a sebességérzet egyik legfőbb meghatározója – még mindig a valaha látott legtökéletesebb, sőt a füst ábrázolásán is felfokoztak a fejlesztők. Ezek, valamint a fény-árnyék viszonyok továbbra is mesteri szinten művelt kezelése együttesen teszik lehetővé, hogy a NASCAR Racing 2003 totálisan visszaadhassa a több százezres tomboló arénák hihetetlen hangulatát. Az olyan apróságok, mint a kéz hiánya a kormányról (itt már biztosan Yoda veszi át a volánt... ☺ – Bad Sector), az esetlen kidolgozású szerelők a boksztucában, a néhol elnagyolt pályaszéli ojektumok vagy a zseniális, de összességében még mindig „textúraszagú” grafika (messze az *NFS: HP2* plasztikussága) vagy fel sem tűnnek, vagy szerencsére nagyon hamar hozzájuk szokunk.

ses számomra, hogy hová lehet ezt még fokozni, ám a Papyrus eddig még minden évben megadta a megfelelő választ: most például felkérte a GoodYear és a Jasper Motorsport (a Winston Cup egyik csapata) szakértőit, hogy javítsanak ki minden rezdülést, amely „nem elég igaz” az autók viselkedésében. A Jasper emberei emellett ráadásul – mitegy bónuszként – minden pályára készítettek egy saját gépjármű-beállítást is, melyet ugyanúgy betölthetünk, mint a szokásos „easy”, „fast” és „qualifying” verziókat. A garázszengeglörök ezt vegyék elő, ha finomítani akarnak kocsijuk karakterisztikáján (természetesen a mostani részben is messzemenő mélységeig buherálhatjuk autónkat). Az MI is okosításon esett át az előző részhez képest – persze nem mintha ott rosszul dolgozott volna. A gépi ellenfelek tö-

Ennyi volt!

A PAPYRUS BEFEJEZI

Egyelőre. Legalábbis én személy szerint nagyon remélem, hogy nem kell végleg elköszönnünk a csapat fantasztikus szimulátoraitól. A NASCAR Racing 2003 papíron ugyanis a Papyrus utolsó PC-s alkotása. A cég 1988-ban kiadott *Indianapolis 500: The Simulation*-je volt az első valamirevaló próbálkozás a stíluson belül – emlékszem, az első dobozos SB Pro hangkártyámhoz adták full játékként egy 1,44-es kislemezen ☺ – azóta pedig bármivel rukkoltak is elő, az új standardot állított fel nemcsak a NASCAR-szimulációkat, hanem az egész autóversenyzős műfajt tekintve. A versenyélmény és a realitás terén a konkurencia sokáig csak kullogott utánuk, hitelesebb szimulációkat pedig mind a mai napig nem alkotott rajtuk kívül senki a piacon.

kéletesen kivitelezik a draftolást, vonatba fejlődnek, tartják a pozíciójukat, maximálisan kihasználják lendületszerzésre a lassabb magányos kocsik vagy vonatok szélárnyékát. Ha elveszítet a lendületed, pillanatok alatt elhúznak melletted, és kezdheted az egészet felépíteni előlről. Mindezek mellett azonban figyelnek, és reagálnak is rád gyors és határozott mozdulatokkal, ami még életszerűbbé és élvezetesebbé teszi a versenyeket.

EGY KIS OSZTÁS A VÉGÉRE

Persze voltak dolgok, melyek azért szemet szúrtak. A játékhoz (ahogy azt már sajnos megszokhattuk) erőmű kell (lásd a hardver részt oldalt). Nem építették bele az oly sokak által várt karriermódot sem, amely még inkább motiváltta, versenyre éhessé tette volna a játékosokat. Ráadásul a 2002-es rész egyik legszimpatikusabb újítása, Darrel Waltrip pályabemutató kommentárjai is kimaradtak (a 10 részes alap „driving lessons” azért szerencsére még itt van). Ezek ellenére azonban a Papyrus búcsúja (lásd a keretes részt) majdhogynem 100%-osra sikeredett. A NASCAR 2003, bár eget rengető újításokat nem hozott, mégis hatalmasat durrant, megalapozva ezzel a következő évek szimulátorelváráseit minden más programmal szemben. Hogy ki fog nekik megfelelni? A Papyrus következő játéka biztosan, ha majd egyszer visszatérnek...

Boe

CHART

- **NASCAR Racing 2003**
92%
- **NASCAR Racing 2002**
91%
- **NASCAR Thunder 2003**
83%
- **NASCAR Heat**
76%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 450 MHz,
541 MB HDD,
64 MB RAM,
16 MB-os 3D-s
videokártya
- **Testskonfiguráció**
Athlon 1400 MHz,
256 MB RAM,
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**
„Amikor a program a rendszerteszt után 800x600x16 bitet ajánlott fel, kicsit meglepődtem, de jól tettem, hogy nem piszkáltam feljebb a felbontást: néha még így is érezhető volt némi lassulás a nagyobb tülekedések idején.”

ÉRTÉKELÉS

- abszolút realitás
- precíz fizikai modell
- nagyon jó MI
- pofás grafikai újítások
- bővületes gépigény
- kimaradt karrier mód
- „kimaradt” Darrel Waltrip

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

92
százalék





SZÁGULDÁS A SEMMIBE

WORLD OF OUTLAWS: SPRINT CARS

■ **KATEGÓRIA:** autóverseny ■ **KÖRNYEZET:** valós ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** esetleg

A jó öreg autóversenyzős játékok. Milyen jó is száguldozni, felelősség és következmények nélkül, legtöbb esetben olyan járgányokkal, amelyekhez a való életben nem is nagyon férhetnénk hozzá. A World of Outlawsban is hasonló dolgok történnek, ám nem hétköznapi módon...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Ratbag Games
- **KIADÓ**
Infogrames
- **WEBOLDAL**
www.infogrames.com
- **FORGALMAZÓ**
N/A
- **MEGJELENÉS**
N/A

A nem mindennapi autóversenyben amolyan idilli képet kaphatunk erről a bizonyos sportágról. Lényegében egy olyan sportról van szó, mely egyre népszerűbb, bár idehaza még nem úzik... ha igen, akkor tévedtem ☹. A legfontosabb cél persze mindenki számára totálisan ismert. Nincs más dolgunk, mint minél gyorsabban és jobb helyezéssel áthaladni a célvonalon. Ha még jól is lenne megalkotva, nem is lenne sem-

némi kezdőtőkével indulsz, neked kell megvásárolnod életed első versenyjárgányát, és attól függően fejlesztheted, javíthatod, hogy miképpen végzel az adott versenyen (vagyis mennyi készpénzt tudsz leszakajtani a szponzorokról ☺). Megkezdtem hát a pályafutásomat a World of Outlaws világában, és reménykedtem, hogy legalább egy erősebb fajta középkategóriás játékkal lesz dolgom. Aztán röviddel a komoly, pénzes verseny megkezdése

fektetett sárállomány 90 százaléka, amitől egy idő után semmit sem lehet látni. „Hab a tortán” – és ez teljesen felidegesített –, hogy ez a kosz a legkülsőbb külső nézetnél is ugyanott van. Szóval, ha nem figyelsz még arra is, hogy ne kerülj valaki mögé, hamar játszhatatlanná válik a játék (természetesen egy nagyobb téttel megspékelt versenyen bukhatunk is egy csomó kreditet...).

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 300 MHz,
64 MB RAM,
16 MB-os
videokártya

„Talán úgy tudnám a legjobban összefoglalni, hogy „télire azért jó lesz”

mi gond ezzel a bizonyos célkitűzéssel... ám rövid játék után rájöhet az ember, hogy bizony vannak vele gondok, nem is kis számban.

VEDD MAGAD A VERDÁD!

Az alapötlettel persze semmi gond nincsen, csak az én véleményem az, hogy ez a játék is kicsikét a meghatározott leadási (avagy befejezési) dátumok áldozata lett. Az első játékban még egész jól ment minden. Remekül vettem a kanyarokat, az első akadályokat, és örültem, hogy a sáros úton tudtam tartani a teljesen új, frissen vásárolt kiskocsimat. Na, gondoltam, akkor merüljünk kicsit mélyebb vizekbe. Eleinte még itt sem voltak gondok, hiszen rájöttem, hogy részben hasonlít a játékban található karrier mód, a hasonló stílusú játékok legalapabb lehetőségéhez. Ebben

után csalódtam kicsit, hiszen ez a játék is hemzseg az olyan apró gondoktól, melyek teljesen megölik az amúgy remek játékélményt. Az egyik legrosszabb ilyen momentum, hogy az autók ütközése hihetetlenül rosszul lett kialakítva. Elég csak megsúrolni az ellenfél vázát, máris kicsúszol. Ellenkező esetben persze ez nem így van, vagyis ha ő jön nekem, akkor is én kötök ki az egyik szponzori plakáton (vagy rosszabb esetben a pálya azon részére kerülök, ahonnan csak hosszas erőltetés után lehet kihozni az autót). Emellett találkoztam egy olyan elemmel, amely teljesen hazavágja a játékmenetet. Pedig egy aprócska kis effektusról van szó, amely tulajdonképpen egész látványos... lenne, csak nem így kellett volna megoldani. Az előttünk süvítő járgánynak köszönhetően felcsapódik az arcunkra az útra le-

AZÉRT ELMEGY...

Sokat gondolkoztam, hogy mégis milyen véleménnyel legyek a játékról, aztán arra a következtetésre jutottam, hogy azért nem annyira sivár a helyzet, mint ahogy az eddigiekben írtam. A grafika elfogadható (ha nem is egy *Colin McRae Rally 3* vagy *NFS*), a játék hangulata egészen jó, az irányítás ugyan nehézkes, mégis megtanulható. Azt ugyan nem tudnám megmondani, hogy mennyire élethű – hiszen még nem versenyeztem efféleképpen ☹ – viszont szerintem legalább ezen része jó kihívást ad a játéknak. Talán azzal tudnám a legjobban összefoglalni, hogy „télire azért jó lesz”. Vagyis, amíg az igazán nagy nevek váratnak magukra, ezzel is el lehet játszogatni. Igaz, hogy én nagyon ideges tudok lenni az említett hibák miatt, szóval, aki hozzám hasonló szerzet, az csak módjával próbálkozzon ☺. Mindenki másnak egyébként tudom ajánlani, mint egy átlagos, középkategóriás PC-s próbálkozást. **ZeroCool**

ÉRTÉKELÉS

- elfogadható grafika
- játékelmény
- néhány buta megoldás
- rossz ütközésmo-dell
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

76
százalék

SOLDIER OF FORTUNE

■KATEGÓRIA: akció ■KÖRNYEZET: jelenkor

■MINIMÁLIS HARDVER: P II 350 MHz, GeForce2 MX, 64 MB RAM

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Raven Soft

■ KIADÓ
EVM

■ WEBOLDAL
www.evm.hu

■ FORGALMAZÓ
Ezt Vedd Meg!

■ ÁR
1 990 Ft

A SOF első része annak idején nem forradalmasította az FPS-ek műfaját, de egész látványos, Quake 2-re épülő grafikus motorjával, sztoriorientált küldetéseivel és főleg a különféle fegyverekkel való elképesztően részletes gyilkolásábrázolásával messze kiemelkedett a többi közül. Egyetlen shotgunnal, sőt akár egy pisztollyal is olyan hentes-mészárszékké változtathattuk a képernyőt, amelyet eddig nagyon kevés – igényesebb – akciójátékban

tapasztaltunk. A terroristákat nagyon keményen megbüntethetjük, és utána végignézhettük, ahogy a fél lábuk ellövése után még sikoltozva, ordítva kúsznak-mászak, de egy-egy jól irányzott lövéssel akár a karjukat, vagy fejüket is leszelhettük. (Gondolom, értitek, hogy miért nem Gyu itt erről a játékról ☺...) Emellett azonban szó sincs arról, hogy a SoF egy igénytelen Postal-klón lett volna: a játék aránylag jól kidolgozott sztorija egy

igazi egykori kommandós, John Mullins kalandjait dolgozza fel, és a küldetések háttérben életszagúak voltak ahhoz, hogy még évekkel később is referenciaként tekintsünk a játéka ezen a téren. Koszovóban, Irakban, New York durvább negyedében, Koreában és egyéb pokoli helyeken oszthattuk az (amerikai...) igazságot az ellenséges katonák és terroristák között. A játék MI-je ma már nem számít eget rengetően okosnak, de azért nehéz szinten még mindig elég nagy kihívás. (Különösen azért, mert csak limitált mentéseink vannak.) A EVM-től egyébként a speciális kiadást vehetitek meg, amelyben a készítő többek között valamennyit javítottak a mesterséges intelligencián. A grafika még mai szemmel nézve is aránylag kellemes: a Quake 2-es engine-es motorok között messze ez a legkidolgozottabb, de természetesen a Q3-as játékok már szebben néznek ki. Kiemelkedő még a játék multiplayer része is: összesen 20-féle fegyverrel nyomulhatunk, és köztük a legjobb a mesterlövészpuska használata. Összességében a SoF jó vétel lehet mindazoknak, akik közepes géppel rendelkeznek, ugyanakkor egy jó kis klasszikus, kommandós FPS-re vágnak, vagy egyszerűen csak végig szeretnék vinni az első részt is a SoF II után.

Bad Sector



ÉRTÉKELÉS

- klasszikus, jól kivitelezett kommandósjáték
- „darabolós”, ultra-realistikus gyilkolás
- reális helyszínen zajló küldetések
- elég gagyi sztori
- a Quake 2-es motor felett eljárt az idő

84
százalék

SERIOUS SAM SECOND ENCOUNTER

■KATEGÓRIA: akció ■KÖRNYEZET: sci-fi

■MINIMÁLIS HARDVER: Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, GeForce2 MX

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Croteam

■ KIADÓ
EVM

■ WEBOLDAL
www.evm.hu

■ FORGALMAZÓ
Ezt Vedd Meg!

■ ÁR
1 990 Ft

Sam, a derék autista visszatért, és nagyobb arc, mint valaha ☺! A Serious Sam második megjelenése pontosan azt az élvezetet nyújtja, mint az első rész: szüntelen, esztelen gyilkolást, ahol csak irtjuk, irtjuk, és irtjuk a ránk törő idióta szörnyek tömegeit dupla pisztollyal, shotgunnal, raksíval és olyan „ultrarealistikus” fegyverekkel, mint a hordozható ágyú ☺. Az agyatlan öldöklést végre egy kicsit kiváltja a vadiúj távcsöves puska, de aki jobban kedveli a régi módszert, az fel is szelelheti a monszta zoolee-kat láncfűrészszel, vagy szénné égetheti őket lángszórával. (Egyébként jót mulattam azon, ahogy az EVM honlapján kiemelték a „még több fejtörőt” is a játékból... Hát tényleg volt benne fejtörő, de ezt leginkább láncfűrészszel eszközöltük a szörnyeken ☺...)

A játék grafikája érezhetően szebb lett az első részhez képest: a textúrák részletesebbek, a bump-mapping és a len's flare effektek igazán ütnek, és magukat a különféle épületeket is jobban kidolgozták. Meglepően szép még a víz ábrázolása, és összességében a tarka, világos színeknek köszönhetően a Serious Sam nagyon kellemes látványt nyújt, bár ezúttal egy izmsabb gép és videokártya azért nem árt a teljes élvezetnek.

Most is van valami rémesen idióta sztori,

de szerintem inkább sztoriparódia, de szerintem nincs ember a Földön, aki ezeket elolvassa ☺. A játék legnagyobb hibája jellegéből fakad: másfél óras tömény gyilkolás után az ember agyilag és fizikailag annyira lefárad, hogy szinte kidől a gép mellől, úgyhogy képtelenség folytatni a partit. Ennek ellenére a Serious Samet csak ajánlani tudom azoknak, akik a mostanában divatos „kifinomult” FPS-ek helyett a töme-

ges mészárszéket imádják, egy kis klasszikus Doom-feelinggel megspékelve.

Bad Sector



ÉRTÉKELÉS

- öldöklés ezerral
- szebb grafika
- új fegyverek
- másfél óra után ki-dől sz
- ohne taktika vagy sztori

82
százalék

FOOTBALL GENERATION

■ **KATEGÓRIA:** foci ■ **KÖRNYEZET:** 16 valódi stadion
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM



Volt egyszer, hol nem volt, egy bátor, olasz fejlesztőcsapat, amely úgy gondolta, itt az ideje a FIFA sorozat egyeduralmát megtörni. Bátor elhatározásukat rengeteg munka követte, amelyben létrehoztak egy igazi multiplatformos focit, a Football Generationt. Mik a játék pozitívumai? Aránylag szép, a Renderware motorban nem kell nagyot csalódnunk. A beépített 46 nemzeti és 34 klubcsapat elég sok elfoglaltságot kell hogy adjon egy időre, amennyiben hajlandóak vagyunk féltetni

FIFA-nkat egy darabig. Ugyanis igazi hardcore FIFA-fanok nem valószínű, hogy hanyatt-homlok otthagyják majd megszokott játékukat. Miért is mondom ezt? Egyrészt az FG animációs technikája, még ha jó is, messze nem olyan kidolgozott, mint a FIFA esetében. Fogalmazzunk úgy, hogy amikor bevonulnak a csapatok, olyanok, mintha teljesen be lennének kakilva, magyarul ez meglehetősen csúnya. Maga a játék korrektül irányítható, jókat lehet vele játszani, bár ellenfelünk megmozdu-

lásában taktikai elemet elég keveset lehet felfedezni. Pozitívum, hogy a lövés, illetve az emelés erőssége állítható, így megfelelő gyakorlattal és ösztönrel megtanulhatjuk, a pálya melyik részéről érdemes a kapura bombázni a labdát. Félpályáról nemigen lehet gólt lőni, ez volt az első ugyanis, amit teszteltem (jó öreg FIFA-megszokás). A visszajátzások korrektek: egy-egy nagy helyzet után a program megmutatja, mit bénáztunk el, illetve a gólt megelőző jelelnetsort is végigcsodálhatjuk.

Magyarán, ha összefoglaljuk tapasztalatainkat, akkor kiderül, hogy a Football Generation egy átlagosan korrekt fociprogram, amelyben semmi forradalmi nincs, de kellemesen el lehet focizgatni vele. Sajnos az ellenfelek intelligenciája a Borsodi Ligát sem üti meg, de ehhez mi, fociőrült magyarok már hozzászoktunk sajnos.

Gyu



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Trecision
 ■ **KIADÓ**
Trecision
 ■ **WEBOLDAL**
www.evm.hu
 ■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedde Meg!
 ■ **ÁR**
1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

■ jó irányítható
 ■ jó a közönség
 ■ a motion capture lehetne jobb
 ■ az ellenfelek Bor

70
százalék

JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

■ **KATEGÓRIA:** biliárd ■ **KÖRNYEZET:** 8 helyszín a világon
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 333 MHz, 64 MB RAM

Az előbbieknél rúgtuk a labdát, most lökjük, s ismervé régi jó ragaszkodásomat a lakásban dohányfüst és egyéb zavaró tényezők nélkül játszható biliárdokhoz, egyből meg fogjátok érteni, miért is örülök annak, hogy ez az általam már tesztelt program alacsony árfekvésben is kijött. Mit is kapunk, ha löködni akarunk egy jót? Nemcsak snookerezni, hanem poolozni is lehet ezzel a játékkal, sőt nemcsak a két különböző játékot, hanem ezek valamennyi

amerikai, illetve brit játékmódját is végigvihetjük. A sokkal igényesebbek különböző trükköket is kipróbálhatnak, ahogy ezt a tévében is láthatjuk, lehet csavarni, tekerni, toldani és mindenfélét, amit egy golyóval lehet. Aranyos a kéz, amely visszahelyezi a golyót a táblára, néha meg is pucolgatja. Akit nem elégít ki a biliárdozás (ez csak azért lenne furi, mert ez egy biliárdprogram!), annak több apró, beépített játék is rendelkezésére áll, amelyben dartsolni vagy labirintu-



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Awesome
 ■ **KIADÓ**
Sold Out!
 ■ **WEBOLDAL**
www.evm.hu
 ■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedde Meg!
 ■ **ÁR**
1 990 Ft

sozni lehet (ilyen idióta golyóterelgető marhaság). Ezek jelenlétét nem igazán értem, de üdítő színfolt azoknak, akik eleddig unták magukat a pool vagy a snooker között.

A helyszínek szépek, a versenyzési módok izgalmasak, s elvileg magával a világbajnokkal, Jimmy White-tal is megütközhetünk, ha elég ügyesek vagyunk. Külön jópofaság a stonehenge-es pálya, ugyanis ez a hely manapság már nem látogatható. A zenék és hangok korrektek, illetve egy-egy adott pálya hangulata elég korrekt. (Például a kambodzsai pályán majomkéz az ellenfelünk, a zombis pályán egy csontváz keze), a játék fizikája precíz. Egyedüli gond talán az, hogy ellenfelünk néha túl sokáig képes gondolkodni egy-egy adott szituáción, így néha kicsit uncsi ellene játszani. Ennek ellenére mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a kiváló biliárdprogramot.

Gyu

ÉRTÉKELÉS

■ precíz fizika
 ■ hangulatos helyszínek
 ■ nincs dohányfüst
 ■ lassan gondolkodik az ellenfél

88
százalék





EGY LEGENDA SZÜLETÉSE

AZ „ELITE-STORY”

A történet az angliai Cambridge-ben kezdődött több mint két évtizeddel ezelőtt, 1982-ben. Két lelkes diák, David Braben és Ian Bell szabad idejében merész vállalkozásba kezdett; „Elite” néven 3D-s(!) űrszimulátort szerettek volna készíteni több száz „élő, lélegző” bolygórendszerrel – mindössze 22 KB felhasználásával.

Két évvel később, 1984 szeptemberében, az Acornsoft kiadásában BBC Micróra – az egyik első otthoni számítógépre – jelent meg a nagy mű, és ahogy az várható volt, óriási sikert aratott. Az elkövetkező néhány évben minden akkoriban létező géptípusra megjelentették a játékot (esetenként Firebird néven), és így a nyolcvanas évek végére az Elite elérte az 1 millió eladott darabszámot. A legenda megszületett...

Egy Cobra MKIII típusú űrhajóval és 100 kredittel kezdtük a kalandot, a feladat pedig – természetesen a túlélés és boldogulás mellett – az Elite-minősítés megszerzése volt; ehhez egyébként 6000(!) űrhajót kellett legyőznünk. Kereskedhettünk, kalózkodhattunk, csempészhettünk, lehetett belőlünk fejjavadász vagy egyszerű „taxisofőr”. Mindeközben persze el kellett viselnünk más kalózok, a rendőrség vagy éppen egy misztikus idegen faj, a „Thargoidok” rendszeres támadásait – elképzelhetetlen szabadságfok zúdult a játékosra, az akkori programok színvonalát tekintve az Elite legalább 4-5 évvel előzte meg korát.

A kézenfekvő folytatás fejlesztési munkálatai 1986-ban kezdődtek el, egy Braben és Bell közötti nézeteltérés miatt azonban egészen 1993-ig várniuk kellett az **Elite II: Frontier**

megjelenésére. A játékot végül Braben egy-maga készítette el öt és fél év alatt (250 ezer sor assemblyben...), a kiadói jogokat pedig ekkor már a GameTek gyakorolta (kb. félmillió darab kelt el belőle világszerte).

A Frontier-ben valós méretű bolygók szerepeltek, a naprendszerek pedig csillagászati törvényszerűségek szerint viselkedtek (akár a napfelkeltéket is megcsodálhattuk). Megjelentek az első „lekerekített” élek, az Amiga és Atari verzióiban pedig egy kezdetleges textúrázási megoldás is helyet kapott. Két évvel később, 1995 tavaszán jelent meg a **First Encounters** néven ismertté vált harmadik rész – sajnos mielőtt még ténylegesen elkészült volna. Ismerős történet; a GameTek, nem akarván elszalasztani a Húsvét kínálta remek lehetőséget, Braben minden tiltakozása ellenére is útjára bocsátotta az aranytojást tojó tyúknak vélt Elite III-at. Ez a lépés végül mindkét fél számára végzetesnek bizonyult...

A First Encounters valószínűleg még mindig birtokolja a „Minden idők legbugosabb játéka” címet, és így a kezdetben rakétaként az eladási listák első helyére ugró játék néhány hét elteltével hihetetlen mélységekbe zuhant. A kiadó elismerte a hibát, és néhány hónap elteltével új – kevésbé bugos – verzió került a boltokba (a régi verziókat kérésre ki-

cserélték). A baj azonban már megtörtént, az új verzió hibái tovább tüzelték a közvéleményt, és így a nagy múltú GameTek rekordgyorsasággal tűnt el a süllyesztőben – a First Encounters-zel egyetemben. Pedig nem volt ez rossz játék; a bolygók felszínén már az időjárás is változott, idegen világok hegyei és völgyei között repkedhettünk, először találkozhattunk színes fényekkel, és a kereskedelem is sokkal életszerűbben működött, mint az előző verziókban. A folyamatosan érkező patchek sokat segítettek az élvezhetőségen, Braben azonban már tudta: ez a hajó elment...

CHRIS ROBERTS-ÁLMOK – PRIVATEER ÉS TÁRSAI

Időközben persze más cégek is rákaptak a stílusra, a nagyok közül elsőként a Wing Commander sorozatról elhíresült Origin Systems kapcsolt. Az 1991-ben megjelent **Privateer**, bár Elite hagyományokra épült, a látványvilágot sokkal inkább előtérbe helyezte, mint a játékuiverzum komplexitását. Ennek megfelelően a bejárható világok és a beszerezhető felszerelési tárgyak száma sokkal kisebb volt, cserébe viszont gyönyörű bolygórendszereket és egy igen jó kerettörténetet kaptunk. Ez utóbbi mindenképpen komoly újításnak számított, lé-

vén hogy az Elite-tel szemben felmerült kifogások első helyen többnyire a megfelelő történet hiánya szerepelt.

Ugyanerre az alapelve építették fel az 1997-es folytatást, a **Privateer 2: The Darkening**-et is. A történet ugyan nem volt különösebben eredeti, viszont hűs-vér színészek előadásában, videobejársások (FMV-k) formájában élvezhettük végig. Az események több szálon futhattak, a játékoson múltott, hogy milyen darabokat talál meg a kellemesen nagy univerzumban. Sajnos azonban a fejlesztők túllontúl nagy hangsúlyt helyeztek a sztorira, és így magát a tényleges játékot csak egyfajta „körtítésnek” érezhettük két

remek példa erre. Akárcsak két évtizeddel ezelőtt David Braben, jó néhány év munkája alatt Derek egymaga hozta létre **Battlecruiser 3000AD** nevű, a maga nemében valóban korszakalkotó játékát, amelyet aztán 1999-ben a Take2 – a GameTek példájából „tanulva” – félkész állapotban dobott piacra. Az eredmény persze itt is ugyanaz lett, mint 4 évvel ezelőtt – botrány, patch-hegyek és egy meg nem értett remekmű dicstelen bukása. Pedig a BC3K-ban egy egész hadihajó (sőt, később akár egy egész hajóraj) parancsnokaként fedezhettük fel az univerzumot, és tehettünk lényegében mindent, amihez csak kedvünk volt. A já-

az a játék, amely a legjobban megközelíti

a „brabeni” értékeket. A bolygórendszerek gazdasága valóban él, így cselekedeteink tényleges hatással vannak a világra (egy kereskedőhajó lelövése például komoly hiányt okozhat egy adott termékből a tervezett célállomáson). A hajók mozgása is inkább Elite-szerű, mintsem Wing Commander-es, és bár a játéknak van története, soha nem érezzük azt, hogy az túlságosan ránk telepedne. Mindezek tetejében pedig pénzünket nemcsak ágyúkra és új hajókra költethetjük, hanem akár saját gyárat is építhetünk magunknak. A fentiekhez kellemes grafika társul, így az apróbb hibák ellenére is az X univerzum az, amelybe mindazoknak bele kellene kóstolni, akik – a Times egyik 1988-as az Elite-ről írt cikke szerint – „minden idők egyik legjobb játékának” a hangulatára kíváncsiak. És hogy mit hoz a jövő? Online vonalon az **Earth & Beyond** formájában már a jövőt kóstolgathatjátok, a hagyományos Elite-klonok nyomában járva pedig legkorábban az X univerzum új üdvöskéjével, az **X2: The Threat**-tel találkozhattok (róla bővebben majd a GameStar következő számában írunk).

A végére pedig még egy jó hír: 2000 januárja óta készül(get) az Elite 4 is, bár Braben mester munkamódszerét ismerve, a megjelenés azért még odébb lesz. Sebaj, kívárujuk türelmesen ☺...

Del

„A ‘First Encounters’ valószínűleg még mindig birtokolja a ‘Minden idők legbugosabb játéka’ címet...”

videobejársás között. Ugyan a világ gyönyörűen nézett ki, és az úrharc is élvezetes volt, mégis a kiegyensúlyozatlan ellenfelek és a butuska gazdasági rendszer sok játékosban váltott ki ellenérzéseket. Hasonló vonalat követ a jelen számban bemutatott **Freelancer**, valamint a 2001-ben megjelent **I-War2: Edge of Chaos** is, bár kétségtelenül mindkét esetben komoly előrelépés figyelhető meg a játékmenetben (különös tekintettel a Freelancer multiplayer lehetőségeire). A látványvilág lélegzetelállító, a sztori és az átvezető animációk nagyon jók, a gazdaság komplexitása, a boldogulásra kínált lehetőségek valamint az elérhető életpályák változatosága azonban még mindig messze elmarad attól, amit egy igazi „Elite-fan” kívánatosnak tartana.

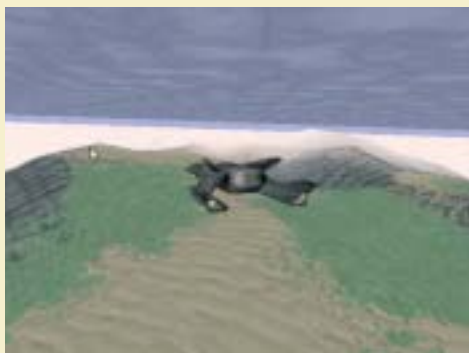
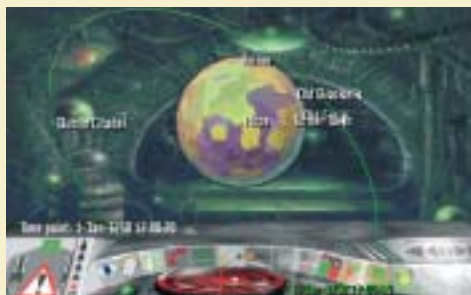
ÚJ UTAKON JÁRVA – BATTLECRUISER 3000AD, HARDWAR

A mondás úgy tartja, a történelem ismétli önmagát – Derek Smart legendás esete

ték egy kicsit talán a Star Trek hangulatát árasztotta, helyenként irreális nehézsége és persze a rengeteg bug miatt viszont csak kevesen kerültek vele közelebbi kapcsolatba (a mulasztás még bepótolható, a 2.0-s verzió ugyanis – Derek Smart „bosszújáéként” – gépkönyvestől ingyen letölthető a netről). Ugyancsak új utakat keresett az 1997-ben megjelent „**Hardwar**”, lévén a kereskedős/kalózkodós/felfedező sémát egy bolygó felszínére helyezték el. A történet itt is központi szerepet kapott (FMV), és bár a játék határozottan jó volt, valamit hamar feledésbe merült, és így a későbbiekben senki sem folytatta ezt az amúgy ígéretes vonalat...

X UNIVERZUM – AZ EGYETLEN IGAZI TRÓNKÖVETELŐ

1999-ben, a német Egosoft gondozásában jelent meg az **X-Beyond The Frontier**, majd 2000-ben első kiegészítője, az **X-Tension**. Szándékkal maradt a végére ez a világ, mivel sokak szerint ez





VICCNEK KICSIT DURVA

FETISH FIGHTERS

■ KATEGÓRIA: verekedős ■ KÖRNYEZET: alternatív Mortal Kombat ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Kissé talán túlszexualizált világunkban, amikor még egy jégkrémreklám is könnyen lehet korhatárgyanús, talán nem okozhatott különösebb fejtorést a BRZ Gamesnek, hogy mivel lehetne mégis eladni egy olyan játékot, melyről fejlesztés közben is lehetett sejteni: nem lesz igazán korszakalkotó. Természetesen nőkkel!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
BRZ Games
- KIADÓ
BRZ Games
- WEBOLDAL
www.brzgames.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELÉNÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 800 MHz,
256 MB RAM,
32 MB-os
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- lapzártáig nem találtunk
- nem véletlenül került ebbe a rovatba

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

18
százalék

Persze ez nem újdonság, a „nagyobbak” is nyúlnak néha ehhez a nem egészen sportszerű módszerhez (a „sportszerűség” kapcsán elég csak az iménti módszer és a dopping közötti hasonlóságokra rámutatni: mindkettő hormonális). Gondolok itt például az Xbox-ra nemrégiben megjelent *DOA Beach Volleyball*-ra, melyről Bad Sector egy bizalmasabb percében talán nyilatkozik majd Nektek ©. Persze azért vannak minőségbeli különbségek.

hasonló balekot, aki hajlandó kiállni ellenünk, elfoglalva a klaviatúra másik felét. Én ilyen nem találtam – az ember ugye megválogatja a barátait – úgyhogy sutytyomban, szörnyű titokként megőrizve a kevésbé nemes feladatot, egyedül látam neki a sztori módnak.

KÁR VOLT

Nehéz a választás a tizennégy darab szuperszexi leányzó között, akik igen változatos szakmai repertoárral rendelkez-

titkos karakter, aki ugyan eleve benne lett volna a játékban – pl. Britney Spears –, de még peren kívül leállították a fejlesztőket. Az extra macacákat akkor aktiválhatjuk, ha végigtoljuk különböző karakterekkel a sztori módot – a kérdés az, hogy megéri-e. Nos...

NEM ÉRI MEG

A speciális mozdulatokon túl minden karakter rendelkezik a *Mortal Kombat*-ból ismerős „fatality” egy-egy sajátos változatával. Ez itt persze „sexuality” névre hallgat... Amikor ellenfelünk már kisbugyiban van (a második menetben ugyanis az elsőt elvesztett játékos megszabadul néhány felesleges ruhadarabtól), akkor vethető be ez a mozdulat. Pl. Marie, a „szende” diáklány ilyenkor térdére fekteti ellenfelét és... (pironkodva írom)... jól elnászpángolja. De elég legyen, nekünk elveink vannak! Ráadásul az eddig leirtakból még akár úgy is tűnhet, hogy ez a játék nem annyira rossz, pedig de. A grafika szörnyű, emellett irányíthatatlan is a program: nyomkodhatunk akármit, a program vagy felfogja, vagy nem. Így persze elég nehéz szuperkombókat produkálni, vagy egyáltalán játszani is. Amennyi „poén” pedig van az egészben, az nem éri meg a fáradságot. Aki pedig végképp nem bír magával, nézzen meg a tévében egy jégkrémreklámot. **mazur**

„Akár úgy is tűnhet, hogy ez a játék nem annyira rossz, pedig de.”

A Fetish Fighters első ránézésre... szóval első ránézésre az ember inkább döbbenet motyogja, hogy hová jut ez a világ, meg ilyesmik. Azután, ha túltette magát az első ránézés okozta megrázkódáson, akkor *második* ránézésre azt mondja, hogy ez egy igen lebutított *Mortal Kombat*-klón, egészen pontosan annak is inkább a második részének harmatgyöngye paródiája. Választhatunk három játékmód közül, vagyis hogy „sztori” módban (LOL) haladunk végig az összes ellenfélen, vagy szimpla meccset játszunk le két szabadon választott karakterrel, esetleg szerzünk egy hozzánk

nek. Ott van rögtön Kelly, a „pajkos” nővére, aki például olyan speciális kombókat tud felmutatni, mint a „röntgenütés”. Rögtön utána következik Jackie, a rodeólány, minden kockás inges, baseballsapkás kővér amerikai kamionos szívének megdobogatója, aki Sub Zero jéglovódékeit is nevétségessé tevő „sörösüvegdobó” képességgel rendelkezik. Stephanie, a titkárnők gyöngye kezében a filofax válik halálos fegyverré... de ha nem bánjátok, inkább nem ragozom tovább – legyen elég annyi, hogy a többi lány is hozza az imént felállított magas standardot. A hab a tortán az a néhány

NYERJ EGY MOBILTELEFONT

az **Idézők** és a **GameStar**

közös játékával!

**Melyik Coimbra hadúr kedvenc
lényének neve?**

Zapor Titán
Brollan
Tűzsámán
Rombov
Zapor mester
Zapor főparancsnok



www.idezok.hu

A helyes megfejtők között egy **3310 Nokia mobiltelefon**
és **Idézők Tekercs Csomagok** kerülnek kisorsolásra

A megfejtésben segítenek a honlapon található novellák.
<http://www.idezok.hu>

A megfejtéseket az info@idezok.hu (tárgy: játék) email címre várjuk.

PC & KONZOL GAMES, GAMEOVERPIX.TV,
www.fix.tv, TEL: 43 853 80, SMS: 062 0348333

Game Over



MINDEN VASÁRNAP
19.15-KOR A **fix.tv**-N!

copyright 2003 Fix.tv. 1024. Arty Endre ut-19. All rights reserved.

Tanulj új trükköket!



GameStar előfizetés

az interneten

mediashop.idg.hu

SZOFTVERELVONÁSI TÜNETEID VANNAK? ITT AZ EGYETLEN ORVOSSÁG!



AZ 576 KBYTE ÜZLETEIT KERESD A NAGYOBB BEVÁSÁRLÓKÖZPONTOKBAN



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



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



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



Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424



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

Csomagküldő Szolgálat: 1329 Budapest Pf.: 24

www.576.hu

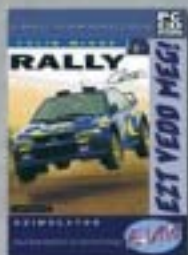




A SEREG HÓDÍTÁSRA KÉSZ!



A TÁBORNOKOK:



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

CSATLAKOZZ A NAPRÓL-NAPRA NÖVEKVŐ TÁBORHOZ,
VÁSÁROLJ OLTSÓN EREDETI JÁTÉKOKAT AZ ALÁBBI HELYEKEN!

576

TESCO

Libri

**Office
DEPOT**

SKALA ÁRUHÁZAK

MEDIA MARKET

ELECTRO WORLD

TIPPEK & TRÜKKÖK

A NAGY BALHÉ

Nem kell sok tettestars **1. tipp:** A „küldetésekre” minél kevesebb vigyünk társat magunkkal. Sok betörést – némi ügyeskedéssel – akár egyedül is meg tudunk valósítani.

Ügyeljünk a szerszámok leamortizálódására **2. tipp:** Figyeljünk arra, hogy a szerszámok és egyéb, betöréshez szükséges eszközök idővel elhasználódnak. Nincs annál rosszabb, mint amikor azért nem tudjuk folytatni a melót, mert nem rendelkezünk a megfelelő pajszerral.

Figyeljük a tervvázlatot **3. tipp:** Vessünk gyakran pár pillantást tervünk vázlatára, mert igencsak dühítő lehet az, ha a végén derül ki, hogy az egész munkát újra kell kezdenünk, mert már az elején észrevettek.

HEARTS OF IRON

Az ellenfél megtévesztése **1. tipp:** Háború kirobbanása előtt, kevés határvédelmi egység kivételével, vonjunk minden földi és légi alakulatot a „Strategic Reorganization”-be. Bár ezek számára is szükséges az utánpótlás (az 1.02-es patch óta), a lehetséges ellenfelek számára láthatatlanok. Már három nappal az elvezénylés után újra megjelentethetjük a származási ország szerinti tartományokban katonáinkat. Ezt akkor csináljuk, ha egy másik állam hadat üzen, és ismerjük a felvonulási útját. Négy napig tart, míg a frissen bevetett csapatok visszanyerik normál harc-képességüket. Ám a gyakran egy hétig vagy tovább tartó, tartományból tartományba való menetelések miatt ez nem is annyira zavaró.

Iparfejlesztés **2. tipp:** Csak akkor építsünk ki komoly ipart, ha a nyersanyagok hosszú távra biztosítva vannak. Ha ugyanis hiányzik az olaj, illetve a kaucsuk (esetleg nagy mennyiségű szén, amelyből mindkettőt szintetikusán előállíthatjuk), akkor ipari potenciálunkat egyáltalán nem tudjuk kihasználni. Amikor viszont ipart fejlesztünk, lehetőleg elmaradott tartományokban (az „IC” 5 alatt van) tegyünk, mert az ipari kapacitásuk 5%-a az első 360 napra elvész. Így, érthető módon az egy-két gyárral rendelkező tartományokban „takarítunk meg” a legtöbbet a veszteségekből.

Óvatosan a harci bónuszokkal **3. tipp:** Sok harci bónusz (mint pl. folyón való átkelés, vagy éjszakai támadás), kizárólag az első körben működik. Azonban a nagyobb ütközetek sokszor hetekig is eltartanak – mindennap pontban 12:00-kor kezdődik az újabb harci kör. Ezért azok a taktikák és praktikák, amelyek az el-

ső körhöz kötődnek, nem sokat érnek. Ha viszont bizonyos bónuszokat célzottan akarunk alkalmazni (pl. az éjszakai repülés előnyeik), akkor minden egyes támadásnál kézzel kell beállítanunk, ahelyett hogy a praktikus ismétlésablakra klikkelnénk.

Utánpótlás tengerentúlról **4. tipp:** A tengerentúli területekre kizárólag nagy szükség esetén indul meg az olaj és utánpótlás szállítása. Hiába állítunk készenlétbe konvojokat, azok csak akkor indulnak útnak, ha a hídfőben a tartalékok már szinte teljesen kiapadtak. A megoldás: először csak egy kisméretű konvojt indítsunk útnak, és rövid idővel az automatikus „rendelésmegismétlés” előtt növeljük a méretét a maximálisra.

IL-2 STURMOVIK

Légi csaták átláthatósága **1. tipp:** A heves és feszült légi csaták forgatagában könnyen elveszíthetjük tájékozódásunkat. Ilyenkor érdemes bekapcsolni az időlassítást, és a zoom funkciót használni. E kettő kombinációjával hamar átlátjuk a helyzetet, és megfigyelhetjük a potenciális ellenfelek pozícióját.

IL-2 előtt Me-109 **2. tipp:** Mielőtt az IL-2 Sturmovik-kal repülnénk, először tanuljunk meg rendesen uralmunk alatt tartani a Me-109-est. A német gép légi dinamikája sokkal jószívűbb, és elnézi nekünk a kisebb hibákat.

Légi harci „cheat” **3. tipp:** Ha nagyon nem tudunk hozzáférközni ellenfelünkhöz, adjuk át rövid időre az automata pilótának az irányítást. A gép megróbal az ellenséges repülő mögé férközni. Ha ez sikerült, ismét átvehetjük az irányítást – azért lőni még nekünk kell ☺.

MECHWARRIOR: MERCENARIES

Új csapatárs – ingyen **1. tipp:** Hívjuk ki New Exfordból a klán parancsnoknőjét, Aisa „Falcon” Thastust, egy párbajra, aminek a tétje maga a bolygó. Ha sikerül legyőznünk őt, Falcon csatlakozik hozzánk, és annak ellenére hogy kitűnő tulajdonságokkal rendelkezik, teljesen ingyen bocsátja rendelkezésünkre a képességeit. (hmm... ☺)

O.R.B.

Kerestessünk nyersanyagokat Felderítővel **1. tipp:** Mindig küldjünk előre egy felderítőt, aki megtalálja a nyersanyagokat. Ha bekapcsoljuk az „Autoscan” opciót, magától kutat mindenféle érc után. Érdemes a számbillentyűzetre (pl. CTRL + 9) beállítani az egységet, így hamar visszahívhatjuk, ha ellenfelekre bukkan.

Aszteroidák mellé vadász **2. tipp:** Amint ráakadtunk egy aszteroidára, küldjünk oda egy kicsi vadászt, aki ellátja az ór szerepét, egészen addig, míg elég pénzünk nem lesz egy bányászkolónia létesítésére.

Teherhajókkal a bányákhoz **3. tipp:** A bányákhoz legalább három teherhajóval közelítsünk. A gépek olcsók, és nincs szükségük komoly legénységre.

Tegyünk a bányák mellé radarokat **4. tipp:** Amint lehet, építsünk a bányák mellé radar-műholdakat. Ezzel a lépéssel olcsó riasztórendszerhez juthatunk.

Tanácsok a csatákhoz **5. tipp:** Az első küldetésekből még nyugodtan hagyatkozhatunk a standard doktrínákra. Ha azonban rendelkezünk rombolókkal vagy hordozókkal, ajánlott összekapcsolnunk őket. A drágább hajókat, ha több mint 50%-os sérülést szenvedtek, érdemes visszavonnunk az alpbázisra, javításra.

Agresszív vadászok **6. tipp:** A vadászalakulatokat állítsuk mindig „Aggressive” módba, különben még azt is ölbe tett kézzel nézik végig, ha egy ellenséges konvoj az orruk előtt libeg el.

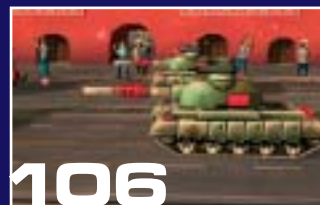




IGI 2
Bemegyek, bemegyek



Grom
Free Tibet



C&C: Generals multi
Felvonul a néphadsereg!

Csaták alatt
taktikai képernyő

7. tipp: Csaták közben mindig váltsunk át a CTRL billentyűvel az átláthatóbb taktikai képernyőre, különben pillanatok alatt elveszünk a 3D-s kavardásban.

ANNO 1503

Cheat

Tipp: E kereskedelmi-építkezős játékban a lakosok egyszerre vásárlók is, ezért érdekünk, hogy minél többen legyenek. Némi bütyköléssel ezt elő is segíthetjük: nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a BGRUPPEN.DAT nevű fájlt, és kereszünk rá a „BGRUPPE” szóra. Itt írjuk át az értékét „Wohnmax”-ra, amivel a házankénti népességet maximálisra tornázzuk fel.

GATHERING STORM

Cheatek

Tipp: Ha túl nehéznek tűnik a Heroes 4 küldetéslemeze, a kódok segítségét hívhatjuk. Nyomjuk meg játék közben a TAB-ot, és válasszuk ki az alábbi táblázatból a kedvünkre való cheatet. Figyelem: Ha az azonnali győzelem kódját az ellenfél köre alatt írjuk be, akkor ő fog nyerni.

Cheat	Hatás
nwcAmbrosia	200 000 arany, 300 nyersanyag
nwcCityOfTroy	minden épület meglesz
nwcGoSolo	automatikus játék
nwcAres	megnyerjük a csatát
nwcValhalla	megnyerjük a pályát
nwcAthena	javulnak hőseink tulajdonságai
nwcThoth	emelkedik hőseink tapasztalati szintje
nwcIlsis	varázslatokat tanulunk
nwcSacrificeToTheGods	szerencsénk maximumra ugrik
nwcPan	maximumra nő a morálunk
nwcHermes	akármennyit mozoghatunk
nwcEtTuBrute	miénk lesz a Kétségbeesés Tőre
nwcNibelungenlied	megkapjuk a Tagadás Gyűrűjét
nwcSphinx	a puzzle-térkép láthatóvá válik
nwcPrometheus	a nagytérkép minden részét látjuk
nwcTristram	kapunk keresztes lovagokat
nwcLancelot	bajnokok állnak a szolgálatainkba
nwcStMichael	angyalokat kapunk
nwcSevenLittleGuys	törpék csatlakoznak hozzánk (Hófehérke nem ☹!)
nwcMerlin	varázslók jönnek a támogatásunkra
nwcCronus	titánokat kapunk
nwcBlahBlah	vámpírok állnak a seregünkbe
nwcHades	ördögünk lesz
nwcUnderTheBridge	trollok növelik csapatunk erejét
nwcKingMinos	minotauruszok csatlakoznak hozzánk
nwcFafnir	fekete sárkányok (sz)állnak seregünkbe
nwcFenrir	farkasokkal táncolhatunk (kapunk néhányat)
nwcFixMyShoes	elfek jönnek a támogatásunkra
nwcTheLast	pegazusokat kapunk
nwcRa	főnixek csatlakoznak seregünkhöz
nwcValkyries	ogre mágusok növelik önbizalmunkat (és csapataink erejét)
nwcGrendel	behemótok állnak hozzánk
nwcPoseidon	tengeri szörnyek jönnek a támogatásunkra

STARFLEET COMMAND 3

Cheat

1. tipp: Ha nem boldogulunk a küldetésekkel, némi csalás segítségével megkönnyíthetjük a dolgunkat. A játék \ASSETS\COMMONSETTINGS könyvtárban található a POWERITEMS.GF nevű fájl. Ezt megnyitva hajónk számtalan tulajdonságát megváltoztathatjuk, a súlytól kezdve a Warp-mag teljesítményéig. Az \ASSETS\SPECS könyvtárban található DEFAULTCORE.TXT fájlt editálva harcijárművünk rakterét növelhetjük.

Cheat

2. tipp: Akár presztízsünket is emelhetjük, ha a METAASSETS\SERVERPROFILES\SINGLEPLAYER könyvtárban lévő CHARACTER.GM nevű fájlban rákeresünk a „StartingPrestige=300”-ra, átírjuk egy magasabb értékre, és elkezdjük a kampányt.

CULTURES 2

Cheatek

1. tipp: A vikingekkel néha sok gond akad, de némi trükk segítségével ismét megfelelő irányba fordíthatjuk a dolgokat. A következő cheateket a kampányképernyőn kell begépelni:

Cheat	Hatás
funmorefun	az összes küldetés elérhetővé válik
ohodin	a normandiai küldetés megnyílik előttünk
zanzarah	teljesíthetjük az angliai küldetést
amy	az itáliai kalandot játszhatjuk le
hadschi	a miklagardi kaland nyílik meg előttünk
habspass	a warageri küldetés játszható lesz
gothicrules	az alexandriai pálya elérhetővé válik
regengot	a bagdadi küldetés megnyílik előttünk
schattenfee	a wigrig-walli pályát játszhatjuk le

Cheatek

2. tipp: A további kódokat a játékopcióknál lehet beírni:

Cheat	Hatás
funexplore	a térkép láthatóvá válik
funmapverybig	a térképről egy hatalmas screenshot készül
funmapsmall	egy kisebb screenshot készül a térképről
funlarry	a hangok magasabb tartományban szólnak meg
funcolors	fekete-fehér színmód (Junoszty-filing ☺)
funouttake	lejátssza az Outtakes.mp3-at

Uhu



BEMEGYEK, KIJÖVÖK, DE MILYEN JÓL KIJÖVÖK

PROJECT IGI 2

– COVERT STRIKE

Az IGI 2-ben már nem játszhatunk meg olyan trükköket, mint az első részben (pl. úgy megölni valakit, hogy távcsővel belelövünk a fal mellett kilógó kézfejébe...), de azért így is vannak néha könnyített megoldások.

A távcső és a „Barátok közt”
1. tipp: Nem szabad elfelejteni, hogy a távcsővel távolságot is lehet mérni. Ehhez persze jól rá kell közelíteni a kérdéses objektumra vagy járőrre. Akkor fontos ez, amikor azt tervezzük, hogy az örök hálóján hol a legérdekesebb átslisszanni. Másrészt mesterlövészkedhetünk is a segítségével, mivel ha jól rázoomolunk egy katonára, és óvatosan visszaváltunk akár az AK-47-re, a célkeresztben továbbra is az imént megfigyelt célszemély marad. Ehhez persze az kell, hogy ne érzünk az egérhez – elmozdulhat – és mivel a legtöbb karabély erősen visszarág, rövid sorozatokat eresszünk meg. (Az olyan hosszú sorozatok, mint pl. a „Barátok közt”, sosem jók ☹...)

Mosolyogj, vesz a Kandí Kamera!
2. tipp: Az IGI 2-ben nem lehetünk szét a kamerákat, különben automatikusan megszólal a riadó. Egyes kamerák emellett páncélozottak is, ezekkel végképp semmit sem kezdhetünk. Érdemes észben tartani, hogy néha az épületeken belül is vannak olyan kamerák, melyek kifelé irányulnak: ezeket sokkal nehezebb észrevenni. Ha egy ablak alatt sunyogunk, távcsővel mindenképpen ellenőrizzük, hogy nem felénk fordul-e éppen az üvegszem.

A hőérzékelőn át mindenki meleg
3. tipp: Mivel bosszantóan jól látnak a járőrök, még éjjel is, rendszeresen kukkantsunk bele a hőérzékelőbe is. Ezzel jól kiszűrhetjük a katonákat, még nappal is, ha esetleg a buja zöldövezetben gázolva néhány másodpercre nem szeretnénk a pixelpöttyöket fűrészni. Szinte mindig átlátnak még akár több falon keresztül is.

Sehol nem vagy biztonságban
4. tipp: Néhány erőteljesebb fegyver átló a betonfalon is, és a golyó gellert ugyan nem kap (legalábbis a játékban), mégis sokat veszít sebességéből. Ezért érdemes közvetlenül a fal túloldaláról likvidálni a kérdéses rosszarcot, miután helyzetét pontosan bemértük a hőszemüveggel. A kettő középpontja pontosan ugyanott van: ha termálal becéloztuk, fegyverrel biztos a találat. Persze az ő fegyverük is átlóhat a falon, úgy-hogy ha nem sikerült az egy golyó-egy halál, ugorjunk arrébb, mivel – ha éppen nem rohannak körbe –, a falon lévő golyónyom helyére céloznak majd. Ugyanezen okokból nem szabad tűzharcban dobozok mögé bújni.

Railgun foreva!
5. tipp: A távcsöves puszkákkal (pl. Dragunov, M82A1) – a jó öreg railgun mintájára – több embert is keresztüllőhetünk. Megéri a fáradságot, hogy addig kúszszunk-másszunk, míg két beszélgető ór egy vonalba nem kerül. Költséghatékony eljárás, emellett roppant szórakoztató.

Mit tegyünk riadó esetén? (Ha mi okoztuk...)
6. tipp: Ennek a játéknak nem szabad úgy nekiülni, mint például a Hitman 2-nek. Ugyan valóban a lopakodás a cél, de minden pillanatban fel kell készülni arra is, hogy esetleg elszabadul a pokol. Könnyítés (éppen ezért nem túl realiztikus), hogy minden riadó előbb-utóbb véget ér, és ha ezt egy csendes sarokban ki tudjuk bekkelni, akkor nyugodtan folytathatjuk tovább ott, ahol abbahagytuk. Persze gyakran nem lesz ilyen „csendes sarok”, úgyhogy mindig legyen a kezünk ügyében valami komolyabb tömegoszlató: ha eldobtuk a golyószórót egy távcsöves puska miatt, legalább néhány gránátot vágjunk zsebre.

Halló, itt vagyok!
7. tipp: Egy kicsit illúzióromboló, de nagyon hatásos lehet a következő trükk, főleg ha épp nem száz ellenel kerültünk tűzharcba. Ha fedezékben vagyunk, és egy pillanatra kidugjuk a fejünket (a bátrabbak az ellenfél totális megszegyénítése érdekében csupasz hátsójukat is kidughatják – bár én az erre szolgáló billentyűkombinációt még nem találtam meg ☺) után pedig vissza, a felbőszült ór addig fog lőni, míg van golyó a tárbán. Amíg pedig tárat cserél, könnyedén végezhetünk vele.

Újratárazni csak lábujjhegyen
8. tipp: Alapszabály minden FPS-nél: érdemes gyakran újratölteni, nehogy a tűzharc közepén fogyjon ki az ammó. Viszont más FPS-nél én illet még nem láttam: nagyon kell vigyázni, hogy a járőrök meg ne hallják, amint újratöltünk. Ha ugyanis még éppen olyan messze vagyunk, hogy a lépteinket nem hallják meg, az újratárazás hangjára mégis azonnal felfigyelnek.

Gyűjtögető életmód
9. tipp: Hiába dobálja el minden hidegre tett őrszem a fegyverét, hősünk, David Jones finnyásabb annál, hogy nekiálljon a táraért guberálni. (Magyarán nem kapunk lőszert, ha csak simán átgyalogolunk az elejtett fegyvereken.) Ha már nagyon kevés töltényünk van, inkább dobjuk el a fegyvert, és vegyünk fel a földről egy olyat, amelyekben még több a lőszer – nekik már úgysem kell.

„Iván, mi az a piros pötty a homlokodon?”
10. tipp: Ha lézerirányzékkal felszerelt pisztolyunk van (ó, igen... a SOCOM), és hátulról egy jól kivitelezett fejlovást szeretnénk abszolválni, akkor ügyeljünk arra, hogy áldozatunk nehegy meglássa a táncoló piros pöttyöt. Vagy kapcsoljuk ki a lézert (másodlagos tűzgomb), vagy pedig óvatosan, a háta közepéről vigyük végig felfelé, egészen a fejéig, nehogy elvilágítson mellette, ő pedig észrevegye a szemközi falon. Azonnal rá fog jönni, hogy miről is van szó, és nem fogjuk tudni elviccelni a dolgot.

mazur



Hőérzékelővel éjjel-nappal kiszűrhetjük az ellent

LENGYEL MAGYAR, KÉT JÓ BARÁT

GROM TIPPEK-TRÜKKÖK

Van ez a sirály kis játék, Grom a címe. Nehéz benne elakadni, de ha valakinek mégis sikerül, itt van egy-két tanács. A harc is nehéz, abban is segítünk.

- Specializálódjunk!** **1. tipp:** Minden egyes emberünknek minél előbb legyen egy választott fegyverre, amire specializálódni tud, mert a fegyverskillek csak használat közben növekszenek. Általában a rifle a legjobb választás, mivel azt a legkönnyebb beszerezni. Azonban legalább egy thomsont szedjünk össze már az elején, mivel nagyon sokat sebez, gyorsan lő, és gyorsan tölt. Ennek „kezelésére” Grom a legideálisabb választás. Egyébként a thomsont az archeologist campben tudjuk felvenni, a jobb alsó sarokban lévő sátrak egyikében van (ha esetleg nincs ott, érdemes újraindítani a pályát, mert elég gyakran bebeszi oda). Különböző a játék fejlődési rendszere nagyon egyszerű: az a fegyverképességünk fejlődik, amelyiket használjuk. Ha az alsó szürke csík végéig, akkor nő eggyel a szakértelmünk, ennek eredményeképpen a sebzsánk és a tűzgyorsaságunk is.
- Puskatussal soha** **2. tipp:** Vigyázzunk arra, hogy amíg valaki tölt, ne adjunk ki neki új támadható célpontot, mivel akkor újakezdi a fegyver töltését, így feleslegesen megnyújtja az inaktív időszakot.
- A drága jó shoti** **3. tipp:** Kétszer is gondoljuk meg, hogy mikor kinek adjuk oda a shotgunt. Ugyan nagyon jól sebez, és tömeg ellen hatásos, de eszméletlen módon zabálja a töltényt, ráadásul gyakran és hosszan kell tölteni.
- A szakértelem diadala** **4. tipp:** Lehetőleg mindig Petr vásároljon, mivel ő tud a legjobban alkudni, és neki vannak a legváltozatosabb vásárlási-kártyái.
- „Elvágták az utánpótlási vonalainkat!”** **5. tipp:** Ugyan a játék közepe-vége felé már elég sok töltényt fogunk találni, az elején ez sajnos nem így lesz, ezért amikor csak lehet, vásároljunk be jóféle skulóból, amit csak elbír a csapat. Mindenféle kínai porcelánok meg whiskeyk teljesen feleslegesek, azokat „cseréljük” csak be nyugodtan...
- Ki karddal él, kard által vész el...** **6. tipp:** Ha közel ér valaki, akkor váltsunk azonnal közelharc fegyverre (vagy inkább fussunk el), ellenkező esetben embereink puskatussal fognak ütni-vágni, aminek a határfoka meglehetősen alacsony. A leginkább ajánlott, és harcban könnyen zsákmányolható, e célra alkalmas fegyver a kard.

Az úton állók **7. tipp:** Ha elindulunk az archeologist camp irányába, legyen nálunk feleslegben 300 arany, mivel két alkalommal hídvámot kell fizetnünk. Ugyan 400 kell összesen, de a maradékot össze tudjuk kaparni (például a hídon). Természetesen meg is lehet ölni a „vámosokat”, de nem érdemes, mert elég sokat veszíthetünk (különösen HP-ban, mivel ellenük a kard a legjobb fegyver).

„Irányjelző, kettést kapcsolj...” **8. tipp:** A dodgemes aljátékok elsöre nagyon nehéznek tűnnek, mivel nem tudunk elég gyorsan kanyarodni, így könnyen elveszítjük a célt. A megoldás egyszerű: ha elmentünk valami mellett, állítsuk meg a játékot, kanyarodjunk annyit, amennyit bírunk, majd indítsuk el újra. Ilyenkor ugyanis akár a tengelyünk körül is meg tudunk fordulni, nem csak ívesen.

Szórjuk meg őket! **9. tipp:** Nagyon ajánlom mindenkinek a kézi- és egyéb gránátokat, szimpatikus sebzéssel rendelkeznek (bár a panzerfaust irányíthatatlan), csak be kell gyakorolni a hajításukat. Jó hír, hogy saját embereink automatikusan elfutnak előle, ha véletlenül őket célozzuk meg.

Ne végezzünk fél munkát **10. tipp:** Ha megoldható, akkor akit elkezdünk löni, azt már öljük is meg, mivel ellenkező esetben begyógyulja a sérüléseit, amíg mi a többiekkel vagyunk elfoglalva. Tudom, nehéz dolog, mert mindenki úgy tud szaladni ebben a játékban, hogy ihaj (legalább reális), de mindenképpen törekedjünk erre.

Isteneik előtt térdeljünk le **11. tipp:** A négy égtáj isteneinek crouch-csal tudunk meghajolni, ha mindketten egy csapatban vagyunk, és a betonszönyegen állunk.

A „démonherceg” megölése **12. tipp:** Az úrhajóban keressük meg a lámpát (véletlenszerűen jelenik meg), majd menjünk be a kis szobák egyikéből nyíló titkos ajtón, öljük meg a dorje stilettoval a prince of Demont, majd a kezdőszobában vigyünk mindenkit a teleporthoz. A nagy tárcsa senkit ne tévesszen meg, nem jó semmire, és nem mutat semmit!

ender



Csak ököllel, különben egy időre elveszik a fegyvereinket



A mongol barátunk nyomja le az „alarm”-ot, miközben mi kinyírjuk fent az őrt.

HOGY NE LEGYEN KÁOSZ A HARCMEZŐN

SOLDIERS OF ANARCHY

Harccsoportunk igen változatos módon teheti hidegre a bandák tagjait, de ennek során előfordulhat, hogy némi nehézségekbe ütköznek. Pár tanács sosem árthat, különösen a későbbi pályákhoz.

- A patch új taktikázási lehetőségeket ad** **1. tipp:** Bár nem tipp, de igen hasznos lehet, ha le-töltjük a programhoz a patchet, mert nemcsak a hibákat javítja ki, de lehetővé teszi, hogy bármikor leállítsuk a játékot, és parancsokat adjunk ki! Mikor már vagy fél tucat különböző egységet kell összehangoltan irányítani, igen hasznos lehet ez az új funkció.
- Vigyázzunk a gépeinkre** **2. tipp:** Az első néhány küldetésben, ahol még csak kevés harc járművel rendelkezünk, igyekezzünk megóvni ezeket, és csak akkor vessük be őket, ha várhatóan nem sérülnek nagyot, esetleg a gyalogságunk nem tud elbánni a céllal. Minél kisebb sérülést szenvednek, annál rövidebb ideig tart a bázison megjavítani őket, és a maradék időben pluszpáncélt hegeszthetünk rájuk.
- Tennivalók a kórházban** **3. tipp:** A kórházban, miután meggyógyítottuk a sérült pácienseket, alkalmazzunk – szabad időtől függően – minél több emberen hormonkúrát. Ettől nem a mellük lesz nagyobb, sőt még szőrösebbek sem lesznek, viszont tartósan megnövekszik az életerejük. Sose felejtünk el néhány elsősegély-csomagot és drogot is készíteni: az elsősegélycsomagokat vigyük magunkkal, a drogot pedig adjuk el a kereskedőnek.
- Alkudozzunk keményen** **4. tipp:** Mielőtt nekiállunk a kereskedelemnek, ürítsük ki zsebeinket, beleértve a járművek felszerelését is. Miután egyben látjuk vagyonunkat, sokkal könnyebben eldönthetjük, mire telik, és mire nem. Figyeljünk arra, hogy pontosan csak annyi árut adjunk a kereskedőnek, amiért már hajlandó odaadni a cuccost. Legjobb, ha értékes dolgokat kínálunk neki fel, majd ebből veszünk vissza, és ha már kevesli az ellenértéket, „aprópénzzel” (pl. tölténnyel) pótoljuk ki a hiányzó részt.
- A gépkarabély út** **5. tipp:** A legjobb általános gyalogsági fegyver az MP-60-as gépkarabély, mert nagy hatótávolságú, és bőven találunk hozzá lőszeret. Ebből kifolyólag a többi pisztolyt, puskát nyugodtan eladhatjuk, kivételesen alól csak a mesterlövészpuskák és a rakétavetőket jelentenek. A kézigránátokat és harci járművek elleni aknákat viszont szorgalmasan gyűjtőgessük – utóbbiból akár vásárolhatunk is párat, ha van raktáron.
- Bevetésben az aknák** **6. tipp:** A könnyű dzsipeket lezúzhatjuk egy-két, gépágyúval felszerelt páncélossal. Az ellenség vastagbőrű ellen viszont – hacsak nem vagyunk óriási túlerőben – a legjobb, ha aknákat vetünk be. Sokszor még csak nem is kell nagyon közel menni hozzájuk, elég, ha kifigyeljük az útvonalukat, vagy hogy melyik irányból kezdenek el üldözni. Ezt követően utászunkkal telepítünk egy nagy halom aknát, majd pár lövéssel előcsalogatjuk a vadat. Ezután gyorsan eltűnünk a helyszínről, és elégedetten hátradőlve szemléljük meg az ellenséges harci járművek felrobbanását.
- Hasznos kiégésztők** **7. tipp:** Távcsövet nem kell mindenkinek venniünk, de pár embernél legyen, akikkel fel tudjuk deríteni a terepet. Éjjellátó szemüveg viszont csak egyetlen pályán kell, ezt követően nyugodt szívvel túladhatsz rajtuk. A Molotov-koktélok elég bővlik – ha már van elég kézigránátunk, ezeket is elpasszol-



Az M1A1 harckocsi félelmetesen messzire lő, de kicsit lassan tölt újra

Továbbképzés

hatjuk. Amint módunk van rá, öltöztessük be embereinket golyóálló mellénybe, mert sokkal jobban bírják a kellemetlenségeket. Ha van raktáron, gátlástalanul vásároljuk is fel a készletet, mert harc közben gyorsan leamortizálódnak a mellényékek.

Ajánlott harci járművek

8. tipp: Mivel katonáink tapasztalatot gyűjtenek, ezért ne hagyjuk, hogy akár egy is elhaláljon közülük. Inkább töltsük vissza az állást, és keressünk egy más módot, amellyel elkerülhető a haláluk. Szintlépéskor képezzük úgy embereinket, hogy csapatunkban legyen két utász, egy-két orvos, és lehetőleg mindenki rendelkezzen nehézfegyver-szakértelemmel. A kézfegyver- és atlétika képzettségeket nyugodtan felejtjük el, mert nincs rájuk szükség.

9. tipp: Kezdetben a dzsipek jól használhatóak gyalogosok, dzsipek ellen (az RPG-sektől azért óvakodjunk!), ráadásul még csomagterük is van. A páncélozott csapatzállító hosszú ideig fontos segítőnk lesz. A tankoktól ne várjunk csodákat, mert nagyon ritkán lőnek. A rakétával felszerelhető csapatzállító viszont elsőrangú választás. A légvédelmi tankot inkább csak gyalogság ellen használjuk, e célra viszont kiválóan megfelel. A könnyű helikopterekre vigyázzunk, mint a szemünk fényére, mert könnyen sérülnek. Csak 1 rakétát vihetnek, de az sem rossz a járművek ellen. Gépágyúja pedig, hatalmas lőtávolsága okán, remek gyalogosritkító. A legdurvább az M-24 Hind harci helikopter, bár itt is ügyeljünk arra, hogy lehetőleg kívül maradjon az ellenség hatókörén. Milliós rakétával lehet fölszerezni, úgyhogy az utolsó pályára vegyünk egyet a zsákmányolt másik mellé – megéri. A katyusát és a nehéztüzérséget nem igazán használtam: drága hozzájuk a lőszer, és a többi egységgel bőven el lehet tányálni a rosszfiúkat. Végül, de nem utolsósorban, mindig vigyük magunkkal a teherautót, mert óriási raktere van. (A küldetések vége felé persze már nem fog olyan nagynek tűnni...)

Uhu

HOGY CSAK VÉRT SZÍVJUNK...

BLOODRAYNE

Rayne kemény lány, illetve dhampír, de a játékmentéshez, úgy látszik, sík hülye, úgy-hogy ha nem akarsz idegrohamot kapni, miközben a náci szitává lövik, akkor jobban jársz, ha alaposan átnyálazod tippjeinket.

FONTOSABB VARÁZSLATOK ÉS SPECKÓ MOZDULATOK

Dilated perception

1. tipp: Tulajdonképpen ez az igazi bullet time: a dhampírlány körülötti világ lelassul, és így – elvileg – könnyebben ki lehet kerülni a golyókat. Őszintén szólva én nem sokat pepceseltem vele, mert egyrészt az egyszerűbb ellenségeket e nélkül is könnyen le tudtam gyúrni, a nehezebbekhez pedig úgymint a BloodRageet használtam. Másrészt nagyobb macera a golyókat kerülgetni, mint egyszerűen legyakni az ellent, illetve kiszívni a véré.

BloodRage

2. tipp: Ez Rayne legfontosabb harci varázslata: amikor a lány vérszomja „megtelt”, akkor bármikor elsüthetjük. Ilyenkor a bullet time-hoz hasonlóan minden lelassul, ráadásul Rayne nagyobbakat is tud ütni. Egyszerű és kevés számú monsztrával szemben nem érdemes elpazarolni, ha viszont nagyon körbevesznek, illetve egy főellenséggel kell szembe szállnunk, akkor feltétlenül használjuk ki.

„Faltörő kos”

3. tipp: Egyes rozoga ajtók, illetve szétruhadt falak ellen érdemes használni ezt az ugrást. Rayne egyfajta horizontális dugóhúzóként előrerepül, és pozdorjává zúzza a szóban forgó felületet. Ez a speckó mozdulat csak akkor bosszantó, ha csak egyszerűen előre szeretnénk egy nagyot ugrani, de ez sikerül helyette...

„Come over here!”

4. tipp: Mint Scorpion a Mortal Combatban, Rayne is ki tud vetni egy kampós végű láncot, amellyel maga felé rántja áldozatát. Értelemszerűen csak messze lévő és „kiszívható” áldozatok ellen érdemes használni: egy óriás póknál hiába is próbálkoznánk ezzel...

HARC

Pengékkel játszó földi tünemény

5. tipp: A harcnál a legfontosabb, hogy minél jobban kitanuljuk Rayne pengéinek használatát – ez már csak azért is meghálálja magát, mert a lány egyre magasabb szinten vagdos majd velük, és később szinte már nem is kell így a pisztolyokhoz és puskákhoz nyúlunk. Szinte nincs is az a puska vagy akár raksi, amelyet egy BloodRage varázslattal egybekötött profi szétszabdálás ne tudna helyettesíteni...

Ne pazaroljuk el mások véré sem!

6. tipp: A magányos vagy nem túl nagyszámú „humanoidoknak” (embereknek, zombiknak, deamite-oknak) általában érdemes inkább kiszívni a véré, mint fegyverrel „elpazarolni” őket. Vérszívás közben azért mindig fordítsuk őket a ránk lövő ellenség felé, így Sam Fisher módjára testtel fedezhetünk, sőt közben még félretartott fegyvereinkkel is lövöldözhetünk.

A daemite nem vész el, csak átalakul...

7. tipp: Vigyázzunk a daemite-tá mutálódott német katonákkal, mert ha teljesen kiszívtuk a vérüket, vagy egyszerűen csak megöltük őket, akkor átalakulnak... gerincoszlopokon lebegő koponyákká. Egyedül nem túl veszélyesek, de ha sokan támadnak, akkor bajba kerülhetünk.

Legyünk tisztetlenek!

8. tipp: A tiszteteket sajnos nem olyan könnyű megcsapolni, ugyanis védekeznek ellene a mocsadékok, úgyhogy őket vagy egyszerűen kaszáljuk le valamilyen durvább gépfegyverrel, vagy a „dilated perception”-nel (gyk.: bullet time) lassítsuk le az időt, kerüljük meg őket, és így szívjuk ki a vérüket (ez sem könnyű...), esetleg ilyenkor egyszerűen kaszaboljuk szét

a burájukat! Én személy szerint a legutóbbi megoldást alkalmaztam a legtöbbször, mert ez volt a legbiztosabb.

Legyünk riasztóbbak a riasztóknál! (Bocs...☹)

9. tipp: Sok helyen találunk vörös kapcsolókat a falakon: ezek a riasztók, amelyeket a német katonák előszeretettel indítanak be. Amellett, hogy rendkívül randán vijjognak, még oda is csődítik a hadsereg felé, úgyhogy lehetőleg még messziről szúrjuk ki ezeket, és a közelben ácsorgó katonákat irtunk ki elsőnek!

NÉHÁNY KEMÉNYEBB FŐELLENSÉG

Az Alvilág Királynője

10. tipp: Ófelsége lesz az első igazán kemény dió a játékban... Elsőnek a BloodRage bekapcsolása alap, aztán nyessük le az egyik lábát, erre hanyatt vágja magát. Szabdáljuk így a testét, ameddig nem látjuk, hogy megpróbál újra felkelni, ekkor vágjuk le a másik lábát is. Ezt addig ismétéljük, ameddig nem exitál a drága.

Von Blut

11. tipp: A náci főellenség egy hatalmas páncélba burkolódzott géppuska mögül rendetlenkedik, úgyhogy előlről esélytelenek vagyunk vele szemben. Ezért inkább várjuk meg egy oszlop mögött, amíg újra nem kell töltenie, ekkor villámsebessen rohanjunk ki, 180 fokban pördüljünk meg a feje felett, majd eresszünk a hátába egy sorozatot valamilyen durvább fegyverrel. Kövessük addig, amíg a másik oldalra nem ér: ha folyamatosan lövük, akkor nem is fog megfordulni. Ha netán nagyon eltalálna, akkor szippantsunk egyet a „járákáló frízside-rekből”, vagyis a fel-feltűnő német katonákból.

Dr. Bathory Mengele

12. tipp: Ez a harc elképesztően nehéz lesz. Ez a nagy mellű, szadista, szőke tünemény Rayne megfelelője, ráadásul még a tiszték módjára védekezni is tud. Már az elején lövünk bele mindennel, ami csak nálunk van (hmm... ejnye, de piszkos a fantáziája egyeseknek...☺), aztán nincs más megoldás, mint egy BloodRage-dzsel egybekötött kis kaszabolásparti. Az amúgy is pokolian kemény harcokat megnehezítendő, a ribanc időnként odarohan a kapcsolópulthoz, hogy kinyissa a lábunk alatt a padlót, úgyhogy ilyenkor csak az összekötő pilléreken álljunk, de azoknak is csak a szélén, mert középen elektromos áram próbálja kirázni az életet kedvenc vámpírhölgyünkéből.

Bad Sector

Nem érdemes lelődni a fricceket, inkább szív ki a vérüket!



ERŐSZAKKAL IS, HA JÓLESIK PRAETORIANS

Az elején könnyed sétagaloppnak indul a Praetorians hadjárata, aztán a negyedik-ötödik igazi küldetésnél rádöbbenünk: nem ártott volna néha menteni is. Ígérjük, ennél azért sokkal konkrétabb ötletekre bukkanhattok az itt következő sorokat olvasva.

Túl a csúcson

1. tipp: Már a cikkben sem győztem hangsúlyozni, hogy mekkora szerepe van a terepnek. Mivel a lövedékeket nem számolja a program, egyetlen csapat jól elhelyezett íjással meg lehet nyerni egy teljes csatát is. Hol is van az ideális hely? Hát mindenképpen magaslaton, lehetőleg olyan dombon, amelynek három oldalát megmászhatatlan sziklafal képezi, és csak a negyedik irányból lehet megmászni, azt is jó nagy kerülővel. Ha szerencsénk van, akkor erdő is figyel a magaslaton, így nagyon hosszú ideig észrevétlenül tudunk maradni. A lövészek védelmére telepíthetünk egy kemény gyalogos egységet, arra az esetre, ha valakinek netán mégis majdnem sikerülne feljutni a csúcra.

Gondos előkészületek

2. tipp: A gyógyító és a parancsnok értelemszerűen akkor a leghatékonyabb, ha a sereg közepén halad. A harc forgatagában azonban nem mindig lehet egyből kiszúrni őket. Nem is beszélve arról, hogy a felcser hajlamos elmaszkálni, hogy a legsúlyosabb sérülteket közvetlen kézzátétellel is tudja gyógyítani. Ezzel csak az a baj, hogy a többiek esetleg kikerülnek a hatókörből. Szóval kerüljük el a kellemetlenségeket, és ebből a két fontos figurából képezzünk külön csoportot, amelyet aztán egy gombnyomásra előhívhatunk, így kényelmesen oda vezényelhetjük őket, ahol a legnagyobb hatásokkal „dolgoznak”.

A gyengeség néha erény

3. tipp: Ne sajnáljuk lefokozni a légionáriusainkat, ha történetesen nincs hadra fogható könnyűgyalogos egységünk. Ugyanis csak utóbbiak képesek városokat elfoglalni, ostromgépeket, helyőrségeket építeni. Van úgy, hogy nagyobb szűkségünk van egy kőhajító gépre, mint egy rakat vasbordás veteránra.

OSTROMRA FEL!

Csak óvatosan

4. tipp: A különböző ostromgépek ugyan bevethetők nyílt ütközetben is, de azért ettől a lépéstől óva intenek mindenkit. A kőgolyó nem válogat, megöl ellenséget és barátot egyaránt. Nem véletlen, hogy alpból úgy állították be ezeknek a gépeknek az agresszivitási fokát, hogy ne lőjenek mindenre, ami mozog. Jobban tesszük, ha magunk választunk nekik célpontot. Mondjuk a hátul maradt íjások általában tökéletesen megfelelnek erre a célra.

Torony ellen hűskocka

5. tipp: Ha őrtornyok ellen kell akcióznunk, akkor vesszük igazán hasznát a teknősbéka alakzatnak. Hízen hiába lassú a római emberkocka, a torony nem tud elfutni ☺! Ha tehetjük, indítsunk több „vonatot”, némileg lemaradva pedig próbáljuk támogatni őket egy gyógyítóval.

Országomat egy dombért!

6. tipp: Az ostromgépekre ugyanaz igaz, mint ami a többi egységre. Magaslati pontról messzebb látnak el, és megnó a hatósugaruk. Ha mi ostromlunk, ezt kihasználhatjuk úgy, hogy felvonatjuk a monstrumokat egy olyan dombra, amelyről már elérjük a védőket, de azért még elég távol van ahhoz, hogy ők lőhessenek ránk.

Otromba ostromgépek

7. tipp: Ha minket szorongatnak, akkor a feladat fordított. Ki kell iktatni az egyetlen igazán komoly veszély-

forrást, az ellenség nehéztüzérségét. Erre két módszert ajánlhatok. Az egyik, hogy a várban állomásozó lovassággal kicsapunk. Hátránya ennek a verzióknak, hogy csak akkor alkalmazható, ha nem érkezett számottevő védelem az ostromgépekkel. A másik viszont általában bejön. Rejtőzzünk el a környéken található erdőben vagy magas fűben. Várjuk meg, míg a gyorsabb gyalogság és lovasság elhalad mellettünk, majd csapjunk le az éppen tüzelni készülő szörnyetegekre.

ÚTRAVALÓ A KÜLDÉTESEKHEZ

Előnyben a telepések

8. tipp: Általánosságban elmondható, hogy érdemes koncentrált támadásokkal operálni. Ha nincs városunk, és a feladat az ellenség településeinek az elfoglalása, akkor a lehető leghamarább igyekezzünk legalább egyet megszerezni. Ezzel kettős előnyhöz jutunk. Egy: a gép nem fog több egységet itt legyártani. Kettő: mi viszont igen. Ezután lehet egy kicsit fontolva haladni, mert az utánpótlás birtokában már tervezhetünk néhány csapdát, amelyekbe beleszalagolva az ellent felmorzsolódik a hadereje.

A cél szentesíti a stílust

9. tipp: Mindig koncentráljunk a küldetés céljára. Gyakran nem kell minden csatát megnyernünk, pláne nem mindenkit kinyírunk. Erre jó példa az ostromos küldetés, amelyet úgy sikerült teljesíteni, hogy a már teljesen szétzdúlt erősségből kilovagoltam a parancsnokokkal, és egyszerűen elbújtam egy erdőfolt mögött ☺.

Hadd jöjjenek!

10. tipp: Persze van olyan eset, amikor pont azt nem szabad csinálni, amire kér minket felettesünk. Az egyik csatában az a feladatunk megakadályozni a germánokat, hogy lerohanják az Elbán vert hidat, illetőleg hogy saját maguk eskábáljanak átkelőket a folyó más pontjain. Az egyszerre négy helyen támadó barbárokat meglehetősen macerás feltartóztatni, ezért más taktikához folyamodtam. Jól védhető pozíciókat vettem fel a térkép sarkán lévő magaslaton, és vártam, hadd jöjjenek. Így minimális veszteségekkel sikerült hazavágni az egész német bagázst. Miután kifulladásig szépen átmentem ellentámadásba, és meg sem álltam Mainzig.

-csonti-



Mind a parancsnok, mind a gyógyító ideális pozícióban. Kezdődhet a csata!

SEGÉDANYAG SZABADÚSZÓKNAK

FREELANCER

Hosszú életet, jövedelmező kereskedelmi útvonalakat és örök megbecsülést kívánunk a Sirius rendszer újdonsült szabadúszójának. Íme néhány hasznos tanács az első felszállás előtt...

- Sebesség mindenekfelett** **1. tipp:** Bármilyen hajótípust választasz is, alapból egyik se nevezhető különösebben gyorsnak. Éppen ezért a hagyományos tolóerő-szabályzó mellett két további lehetőséget kínál a program némi extra sebesség begyűjtésére; a „cirkáló-sebességet” és az utánégető használatát. Előbbi megoldás alkalmazásával jó eséllyel menekülhetsz el bármilyen támadó elől - már amennyiben sikerül időben bekapcsolnod a hajtóművet. Ez ugyanis mindig eltart néhány másodpercig, és ha közben netán bekapsz egy-két találatot, akkor a folyamat kezdődik előlről. Amennyiben mégis sikerült cirkálósebességre kapcsolnod, máris szembesülhetsz a következő problémával: a fegyverek ilyenkor csak ostobán bólogatnak, tüzelni viszont nem lehet velük. Amennyiben a harcot választod (márpedig gyakran ez az okosabb döntés), úgy az utánégetőnek mindig nagyon fontos szerepe lesz. Alapértelmezésben a [TAB] gombbal kapcsolható be, ez azonban nem esik nagyon kézre, így célszerű átrakni a [W] gombra a kezelését (ami eredetileg egyébként a gyorsítás megfelelője). Ez utóbbit úgyis ritkábban használjuk, mivel egyszer felgyorsítunk az ugrás után, a többit pedig elvégzi az utánégető vagy az autopilóta.
- Nyerő taktika: az oldalazás** **2. tipp:** Bármily hihetetlenül hangzik is ez egy „úrszimulátor” kapcsán, jelen esetben az „oldalazás” igen jó taktikának bizonyulhat egy-egy frontális összecsapás túléléséhez. Akárcsak egy mezei FPS-ben, ezzel a módszerrel itt is kitérhetünk ellenfelünk lövedékei elől, vagy legalábbis elkerülhetjük a messziről ránk zúdított ösztűz nagyobbik felét. Ne becsüld hát le az [A] és [D] gombokat!
- Akna és/vagy rakéta** **3. tipp:** A rakéta hasznos eszköz, hiszen ha nem is ér célba, legalább egy időre „elcicázik” vele az ellenfelünk. Az akna ugyanakkor az üldöző(k) ellen alkalmazható remekül, hiszen két-három ilyen „csomagot” kieresztve látványosan szétrebennnek utánfutóink. Néha pontosan ennyi időre van szükségünk a cirkálósebességre kapcsoláshoz. Mindig legyen Nálad
- A zsákmány begyűjtése** **4. tipp:** A levadászott hajók többnyire „elejtenek” ezt-azt, amit aztán a csata után szép nyugodtan összeszedegethetünk. Gyakran azonban már a csata alatt is szükségünk lehet néhány pajzstöltőre vagy nanobotra, így aztán nem árt rászokni arra, hogy ha egy hajót sikerül felrobbantanunk, akkor ugyanazzal a mozdulattal tapadjunk rá a [B] gombra, és így ha a szerencsétlenül járt ellenfelünknek maradt még némi kincse, az rögtön a mi hajónkra kerül.
- Felszerelés-vásárlás** **5. tipp:** A Freelancerben a már megszokott 50%-os ár helyett mindössze az eredeti vételár kb. 30%-áért hajlandók beszámítani a használt felszerelést (kivételt képeznek a lőszerek), vagyis jól gondold meg, hogy biztos kell-e Neked az az új „puska”. Az egyes fegyvertípusok között adott kategórián belül nincs nagy különbség, így néha hiába tűnik jobbnak paramétere alapján egy ágyú, harc közben nem érzel majd különbséget (a pénztárcád viszont hamar kiürül a csereberétől). Az igazán lényeges a kategóriaugrás (Mk II, Mk III, Advanced stb.), ezeknek a kutyúknak a beszerzéséhez viszont általában ügyis szintet kell lépned. Ami fontos, hogy mind pajzs, mind pedig burkolat ellen legyen hatékony ágyúd, így a két típust együtt alkalmazva minden támadóval szemben lesz esélyed. Fontos ellenben, hogy a pajzsgenerátorokon ne spórolj! Ha látsz valahol jobbat a meglévőnél, vedd meg! Mindenütt egyformák az árak, viszont a jobb cuccok általában csak egy-két helyen kaphatóak.
- Hajótípusok beszerzése** **6. tipp:** Minden rendszernek van négy alap hajótípusa: két könnyű vadász, egy teherhajó és egy „Heavy Fighter”. Az előbbi hármat több helyen is beszerezhetjük, a „Heavy Fighter”-t viszont többnyire csak hadihajókon kínálják eladásra. Amennyiben nem kizárólag kereskedni szeretnél, általában ez utóbbi tekinthető az aktuális „csúcsmodellnek”.
- Kereskedői tanácsok** **7. tipp:** Papíron az árak változhatnak annak függvényében, hogy mit hova szállítunk, én azonban ezt nem vettem észre – adott állomáson mindig ugyanannyiba került minden. Éppen ezért érdemes minden apró helyen legalább egyszer leszállni, mivel ezek után a program már jegyzi az állomáson beszerezhető termékek árait (ezáltal tudunk majd viszonyítani).
- Általános tippek** **8. tipp:**
- Bárhol szállsz is le, a kocsmát mindig látogasd meg.
 - Minden rendszerben és minden állomáson más híreket olvashatsz, de a történet szempontjából csak a felkiáltójellel kiemelték az igazán fontosak.
 - Ha valaki a rakományod átadására szólít fel, ne habozz, lőj! Mire feleszmél a kalózbanda, a társaság felét már hűvösre is tetted.
 - „Story” küldetésnek mindig csak akkor indulj neki, ha bőven van pénzed, és a hajód is dugig van a megfelelő felszerelésekkel.
 - És egy végső tipp az induláshoz: a Boron igen jó áron kapható a Pittsburgh-ön...



Figyeld a felkiáltójellel!

Del

MULTI TIPPEK – NEM CSAK KEZDŐKNEK

C&C: GENERALS

A Generals képében az eddigi talán legpörgősebb RTS-t üdvözölhetjük, mely multiban még jobban próbára teheti idegeinket. Ennek mérséklésére lássunk néhány tanácsot, és nem mellesleg: hadd izzadjon még jobban az ellen ☺...

Kezdesnek agresszív terjeszkedés

1. tipp: Mint minden RTS, a kulisszák mögött a C&C Generals is az erőforrások megszerzéséről szól főként, méghozzá ezáltal eléggé felpörgetett játéktílusban. Ennek fényében mindig kezdjük a játékot egy agresszív terjeszkedéses manőverrel (lásd a mellékelt kínai kezdést is): legelső dolgunk kötelező jelleggel az legyen, hogy rátesszük mancsunkat a legközelebbi két Supply Dockra, és aztán az is a feladatunk lesz persze, hogy bázisunkhoz hasonlóan bevédjük az előretolt álláspontot is (legjobb, ha idővel egybeépül).

Gyalogság csak kiegészítőnek**GYALOGOSOK VAGY GERILLÁK?**

2. tipp: Az RTS-eknél már jól megszokott módon hagyományos katonákat nagy számban itt is felesleges vinni, mert igazából csak az ellenfél hasonló alakulataira jelentenek veszélyt, azt meg hatékonyabban pusztíthatjuk a légvédelmi tankok géppuskáival (!), illetve lánctalpas egységeink is reflexből a földre tiporják őket. Kis számban viszont elvegyülhetnek nagyobb egységeink között, ha az ellenfél is használja őket, mert némileg gyorsabban állnak rá a célra.

Tereptárgyak, mint erőforrások

3. tipp: Egy dolog miatt nem hagyhatjuk ki az alap gyalogosokat: épületet foglalni (Black Lotust leszámítva) csak ők tudnak. Ha nem tervezünk agresszív rusht az elején, és a védelmünk kissé stabilizálódott, ezt a képességet azonnal fejlesszük ki, és induljunk neki olajkutakat, de főként gyárat foglalni. Ha nem tervezünk a gyalogosokra építeni, akkor főként arra ügyeljünk, hogy romboljuk le az ellenség által már elfoglalt – vagy még el nem foglalt, de hozzá közel eső épületeket – ha nekünk nincs, neki se legyen alapon.

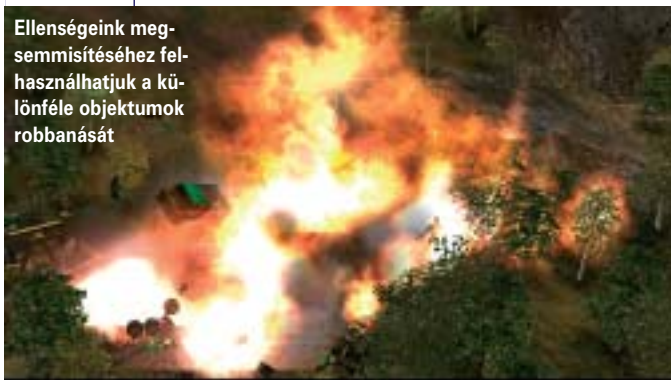
Tankok ellen páncélok

4. tipp: Ha ellenfelünk komoly szárazföldi erővel támad, páncélok gyalogosokat – és az arab csőcselékét (Mob) – vigyünk, rendkívül költségtakarékosan (!) irtják a járműveket. Eltaposásukat egyszerűen ki tudjuk védeni úgy, ha egy legalább egyharmados létszámarányú járműosztag közé rejtjük őket. Talán a páncélok gyalogosokból és légvédelmi tankokból álló sereg a leguniverzálisabb, de ekkor a mozgékonyasághoz pár transzportjármű is kellhet, ami némi mikros tapasztalatot igényel.

A fontos bázisok elhelyezése

5. tipp: Az ellenfél várható útvonalára eső erődökbé és házakba bazoókás gyalogosokat költöztessünk, egy fő elég, esetleg kettő, vagy akár az egy-egy nehéz- és könnyűgyalogos leosztás is korrekt, ha az ellenfél is használ embereket. A már elfoglalt házakat hosszadalmas dolog lebontani, emellett látjuk a csapatmozgásokat is. Nem hanyagolhatjuk ezt semmiképp

Ellenségeink megsemmisítéséhez felhasználhatjuk a különböző objektumok robbanását



multiban sem, igen nagy előnyt jelenthet! Ezt fenn is kell tartani, javítsuk a fontosabb masszív bázisainkat.

NEM A HŐSÖKÖN MÚLIK?**Egy hős mind felett**

6. tipp: Mindhárom fél rendelkezik egy-egy háborús hőssel, ezek közös vonása, hogy egyszerre csak egy lehet belőlük, és folyamatosan lopakodnak (az amcsi mesterlövészrel ellentétben mozgás közben is !!!). Ez a lopakodás nem is szakad meg, csak ha csinál valamit, de amint abbahagyja, 2 másodperc múlva újra eltűnik. Tehát ha valaki tüzel szemünk fényére, kezdjük el mozogni vele, és az orruk előtt válik kámforrá, á la Warcraft 3-camouflage.. (Nem túl reális, de felettebb hatékony ☺.) Árnyá vált emberünket csak egy-két speciális egység, illetve az őrtornyok látják... Ha nem folyamatos rush elleni versenyklakkelésből áll épp az adott játszma, a hős tökéletesen alkalmas szabad másodperceink kulturált eltöltésére, a mélységi felderítésen túl az árát is hamar behozza.

Börtön ezredes

7. tipp: Colonel Burtont mintha pár sokadrangú amcsi akciófilm főhősei alapján gyúrták volna össze: késsel úgy szed le gyalogosokat, hogy meg sem szakad a rejtőzködése (!), végtelen mennyiségű időzített és távgyújtós bombát rejteget övében, járművekre és épületekre egyaránt – utóbbiakat csak megkezdje ugyan a robbanás, de előkészítésnek így is korrekt. Ha ez nem lenne elég, géppuskájával akár szemtől szemben is könnyedén lekap legalább két tankot. Ez utóbbit használjuk arra, hogy a lopakodókat észlelni bíró járművet kiiktatjuk, aztán tipli!

Jarmen. Kell?

8. tipp: A GLA-s Jarmen Kell egyetlen képességgel bír csak, de az épp elég lesz... Amcsi kollégájához hasonlóan épületet foglalni ugyanis furcsa módon ő sem tud, ellenben egy lövésre „emeli ki” a járművek vezetőit (valamint hobbiszinten kisebb gyalogos hadoszlopokat is). A gazdátlaná vált járművekbe csak vészhelyzetben ültessük be, mert a járművet elfoglaló katona megszűnik létezni, úgymond egybeolvad az új hadeszközzel, kiszállni nem lehet! Erre a célra tökéletesen megteszi tehát egy 200 dolcis munkás is, hisz tankot vezetni úgy látszik, mindenki tud ☺. Könnyen kiszámolhatjuk, hogy az árát már az első átállított tank után behozta...

Fekete Lótusz „virágai”

9. tipp: Black Lotus Kínából kötelező darab. Fegyvertelen, de hamarabb lopja szét/foglalja el egy képernyőtávról az épületeket, mintsem az ellenfélnek ideje lenne odaváltani. Különösen szökincsfejlesztő, ha a legnagyobb csata közben végzi a háttér munkákat, nehogy hallani lehessen a csatazajtól, hogy közben otthon épp minden másodperc drága... Könnyen előfordulhat, hogy csak azért bukik le, mert már az ellenséges radar is eltűnik, és az kissé gyantút kelt ☺. A figyelem effajta megosztása elég szigorú károkat okoz az ellenfélnél a támadó seregek mikromenedzsmentjében is! A foglalási képességéhez ráadásul nem szükséges az alap 1000-es upgrade sem.

SCUD SILÓT, ATOMBOMBÁT TESSÉÉÉÉK..!**Végző megoldás csak végző esetben**

10. tipp: A legerősebb fegyverek most is kissé költségesek, áruk fedezze egy kisebb osztagot, így csak akkor érdemes belevágni, ha beállt a játék. Az, hogy be bír-e állni ez az RTS (mert nem mindegyik tud), az más kérdés, általában csak egy-két hónapnyi játék után derül ki, ezért addig is inkább azt tanácsolnám, hogy az árából inkább próbálkozzon mindenki sereggel áttörni, az biztosabb védelem a rush ellen is, mint egy Paksot is elszívó épület.

az emberek írtásához használjuk a különféle vegyszerszóró autókat



Vigyázzunk a Commanche-okra

11. tipp: Az USA-val játszva az igen csábító Commanche csapatnak legfeljebb csak a +20%-os hatótáv upgraddal kezdjük neki, különben már alig pár órtony is hamar véget vethet az oda tartó méregdrága szitakötőinknek. Legjobb, ha golyófogónak előremegy valami szárazföldön, és ha lefoglalták a tornyokat, akkor repül rá az indián osztag, a jól bevált rakéta özönnel beköszönve.

Overlord szócsével

12. tipp: Kínával játszva mindig vigyünk magunkkal egy Overlordot, több viszont nem feltétlen kell. Azonnal dobjuk fel erre az egyre a Propaganda Speaker-t, mindenképp kell a mobil gyógyítás (a többi upgrade viszont nem túlzottan éri meg).

A GLA BARLANGJAI

Általános el-lentaktikák

13. tipp: Talán a GLA-val a legnehezebb játszani, sok mikromenedzsmentet igényel, így ezt vesszük most szemügyre. Ha USA ellen játszunk, szükség lesz folyamatos légvédelemre (azért nem kell túlzásba vinni, igen költséghatékonyan lehet leszedni a repülő tárgyakat...), és főleg tankokra számíthatunk, a Paladin igen erős! Nagy számú Paladin ellen gyúrjunk rá a Mobra, az nem rakétával öl. Kína ellen játszva lassú, de masszív szárazföldi offenzívára kell készülni, itt megfelel a már említett páncéltörő gyalogság bevegítése, kiterjedt alagúthálózatot építve és bennük tárolva őket kezdetben nagy alázásokat tudunk véghezvinni. GLA ellen nem adható általános recept, saját típus ellen a legnehezebb..

A fej nélküli bázis

14. tipp: Kétféle dolog van, ami egy helyre kötheti a bázist: egyrészt a HQ épület maga, másrészt az erőművek. A terroristáknál utóbbiak nincsenek, és a HQ sem egyedüli dolgozógyártó, így nincs semmi akadálya egy igazi térképen szét-

EGY HATÉKONY KÍNAI KEZDÉS

- Az első dózer erőművet épít.
- A második traktor legyártása, és azonnal megy a másik legközelebbi dokk felé – tehát nem a bázis mellett állóhoz.
- A első traktor közben végez, a legközelebbi dokknál depót épít.
- A második dózer megérkezik a másik dokkhoz, oda is megy egy Supply Depot.
- Ahogy elkészülnek, mindkét depó gyárt egy plusz járművet. Kis gyakorlással el lehet úgy helyezni az épületet, hogy ne forogjanak összevissza a teherautók, és akkor elég lesz a kettő is a dokk üresjáratú idejének kiiktatásához.
- Járműgyár építése az egyik helyre, gyalogosgyár a másikra.
- Ellenfél felderítése egy gyalogossal, pár másik vörös harcos elhelyezkedhet az épületekben a térkép közepe táján, vagy még jobban az ellenfélre tolva.
- Propagandacenter minél hamarabb szükséges a bázisra, ez ugyanis az összes fontos kínai technológia (Black Lotus, Overlord, speaker) alapja. A többi már várhat egy kicsit, jobb egy tankos rush-sal bebüntetni.
- Egy-egy Gattling Cannon a két állásponthoz (plusz hasonló járművek seregbe való bevegítése), ha amerikaiak ellen vagyunk, és van esély légi rushra, egyébként nem létszükséglet.

települő taktikának (Total Controlra törekedve). Csak arra kell figyelni: tartalékoljunk annyit, hogy könnyedén felhúzhassunk egy újabb bázist, ha az elsőt esetleg elpusztítanak. Törekedjünk tehát szigorúan a térkép összes bunkerének és egyéb gyárának, valamint összes fontosabb épületének elfoglalására, továbbá rakétasilókat is rakhatunk le dölgivel, nincs energiakorlát ☺!

Alagutak - nem csak kelet felé

15. tipp: A fenti taktikához remek kiegészítő az alagút, amelyet kis mikroval rendkívül hatékony és még annál is idegőrlőbb fegyverré fejleszthetünk: építsünk kijáratot az ellenfél bázisának mindkét oldalára, vagy akár a térkép négy sarkába! Járművek is átmehetnek rajta, így bárholnán támadhatunk a mozgás idejét megspórolva, ezenkívül ha szétszórjuk épületeinket a térképen, és meghintjük az egészet robbanó hordókkal, légvédelmi állásokkal, akkor „kissé” megnehezítjük a felkeresésünkre irányuló törekvéseket. Az ellenfél egyetlen esélye egy ilyen kiépült helyzetnél, ha nem áll neki kutakodni, hanem csak az erőforrásokat próbálja elvágni!

Ajándék harcok a barlangokhoz

16. tipp: A barlangokhoz – talán a cég ajándékaként – rendkívül praktikus módon két páncéltörő gyalogos is jár, így ha levonjuk az építési költségéből az árukat, máris csak 200-ba került a láthatatlanokat is észlelő és kispuskával is felszerelt „teleportkapunk”! Alkalmi vétel, annak ellenére, hogy esetleges GLA-s társunkkal nemhogy nem közös a barlangrendszerünk, de még csak nem is használhatjuk az övéit. Erre sajna már nem tellett a készítőik kreativitásából ☹...

Kecske



Multiban a kínaiakkal lehet a legjobban tank rusht használni

ÜTÉS- ÉS
CSEPPÁLLÓ
BURKOLAT

GEFORCE4
GRAFIKUS-
KÁRTYA

PENTIUM4
MOBIL
PROCESSZOR

Világújdonság! MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook.



359.900 FT

GERICOM X5

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Windows XP Home ajándékkal
- Samsonte hordtáska ajándékkal

399.900 FT

GERICOM X5 Pro

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- Compact flash és microdrive olvasó
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Samsonte hordtáska ajándékkal

15:10
WIDESCREEN

469.900 FT

GERICOM HOLLYWOOD

- 15,2" TFT WXGA (1280x854) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonte hordtáska ajándékkal



369.900 FT

GERICOM SILVER SERAPH

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Smart kártya olvasó
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 325mm x 275mm x 41mm, 3,2kg
- Gericom hordtáska

449.900 FT

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1248x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2530MHz processzor
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80GB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- 8x CD-író + DVD combo meghajtó
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- TV TUNER
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 3x USB port v2.0, 1x PCMCIA
- A4Tech Rádiós Multimediás Billentyűzet
- A4Tech Rádiós (3 gombos, görgős) egér
- 405mm x 334mm x 48mm, 7,3kg



309.900 FT

GERICOM SUPERSONIC XL

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 35GB merevlemez, 256MB DDR RAM
- 8x CD-író + DVD combo meghajtó
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mbit, FireWire
- Infra Port, 3x USB port v2.0, 1x PCMCIA
- 4in2 kártya olvasó (Memory Stick, SM, MMC, SD)
- 325mm x 275mm x 42mm, 3,4kg
- SAMSONITE hordtáska ajándék!



349.900 FT

- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 40GB merevlemez, 512MB DDR RAM

GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.

Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft.

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.

Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER

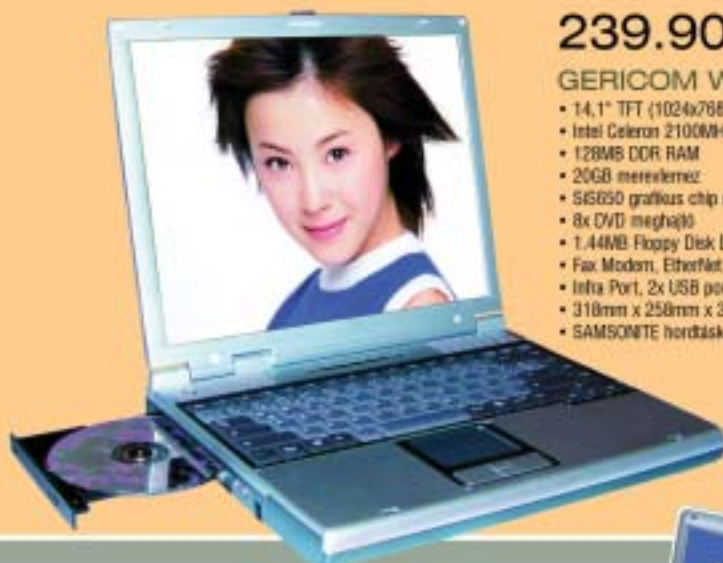
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

239.900 FT

GERICOM WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- SiG650 grafikus chip max. 64MB DDR RAM + TV-OUT
- 8x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mb/s, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- SAMSONITE hordtáska ajándékkal



MAGYAR PC MAGAZIN
TESZTEGÉZÉS
2003/01

274.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

339.900 FT

- **15,1" TFT (1024x768) kijelző**
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- 8x CD író + DVD Combo Drive

294.900 FT

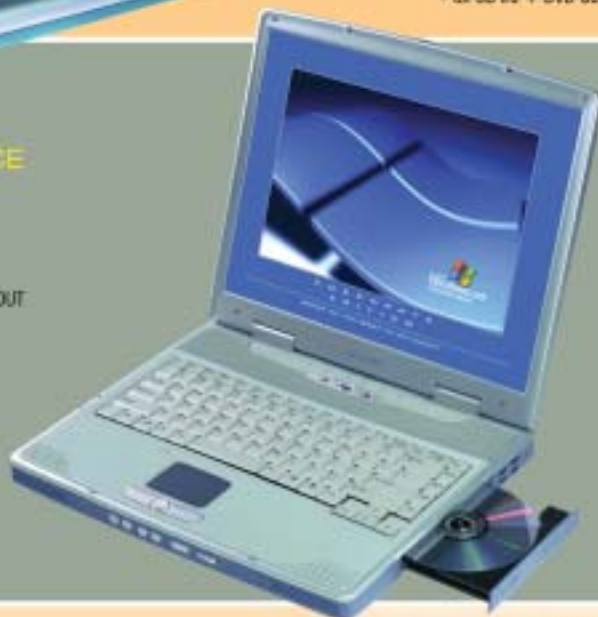
- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 8x CD író + DVD Combo Drive

349.900 FT

GERICOM MASTERPIECE

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 4x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg
- Samsonite hordtáska ajándékkal

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881



379.900 FT

- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

419.900 FT

- Intel Celeron 2530MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 2x DVD író + 16x CD-író + DVD Combo Drive



319.900 FT

GERICOM BLOCKBUSTER

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- AMD Mobile XP 2000+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- 24x CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 285mm x 39mm, 3.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékkal

349.900 FT

- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez



319.900 FT

GERICOM WEBGINE FORCE

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2100MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez
- 8x CD-író + DVD Combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk meghajtó
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg
- Samsonite hordtáska ajándékkal



349.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

389.900 FT

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

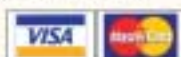


Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu



Faxbank: 2-333-666/1477#/#

ACOMP

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Korábban azt merem mondani, hogy esetlegesen felgyorsulhatnak a hardver érdekességek mostanában. Nos, ennek éppen az ellenkezője történik az elmúlt hetekben. Mindennek azonban csupán egyetlen kézzel fogható magyarázata van, mégpedig az ezévi CeBIT. Az a kiállítás, melyen az E3-hoz hasonlóan először prezentálja a legtöbb hardver gyártó cég legféltettebb, és mindezidáig legtitkosabb portékáját. Amikor ezen sorokat olvassátok, már nagy valószínűséggel be is fejeződött ez a „buli”, és közel fél-háromnegyed évre előre tudjuk, hogy mi mindenhez lehet majd hozzájutni. Amíg azonban nem fogod kézben következő számunkat (ahol is egy több oldalas összefoglaló keretében részletesen kivesézzük a témát), érdemes áttekinteni az aktuális érdekességek egész sorozatát...

ZeroCool

A LEGGYORSABB DDR3 RAM

A Samsung bejelentette egy új fejlesztését, amely a világ leggyorsabb DDR3 SRAM-felhasználása lesz. A 72 Mb-es technológia 90 nanométeres gyártási módszerrel készül majd, 1,5 Gb/mp sebességgel, és összesen 1,2 V-os áramerősséget igényel. A fejlesztés során olyan cellát hoztak létre, amely az egy négyzetméteres terület egymilli-

LONGHORN 2004-BEN

A Microsoft ügyvédjei szerint a redmondi óriás legújabb operációs rendszere, a jelenleg Longhorn kódnévre hallgató legújabb Windows valamikor 2004 végén jelenik majd meg. Ez az információ akkor derült ki, amikor a Microsoft ügyvédei egy hivatalos dokumentumban a .NET platformról így nyilatkoztak: „A .NET alapértelmezésben csak a következő Windowsba kerül beépítésre, amelynek megjelenése 2004 végén várható csak”. Ez a kijelentés pontot tesz a sok-sok spekuláció végére, amely a Microsoft partnereitől származó információormorszákon alapult eddig.



10,20 GHZ 2005-BEN

A gigahertek csatája nem csitul. Egyes értesülések szerint az Intel a közeli jövőben képes lesz 65 nanométeres technológián alapuló, asztali gépekbe szánt processzort gyártani. A Nehalem kódnévre hallgató chip akkor készülhet majd el, ha az ez év végén bevezetendő 90 nanométeres technológián is túllép majd a cég (hiszen a Prescott magot ennek segítségével 5,20 GHz-ig és 800 MHz-es rendszerbuszig el lehet majd felszólalni). Miután a Prescott majd kifut, ezt egy Tejas nevű mag követi majd, amely 90 nanométeres technológiával készül, de képes lesz 5,60 GHz-es órajelet és 1066 MHz-es rendszerbuszt kezelni. Ez a chip 2004 végén tűnik majd fel a piacon. A Tejas várható változatai 6, 6,40, 6,80, 7,20, 7,60, 8, 8,40 valamint 8,80 GHz órajeleűek lesznek, míg a csúcsmoделl a 9,20 GHz-et is eléri majd.

Az első Nehalem valószínűleg 9,60 GHz-es lesz és 1200 MHz-es rendszerbuszt használ majd. A jövő processzorai egyre csak gyorsulnak és kisebbeknek (felvetődik a kérdés, hogy vajon milyen hűtések tervezhetnek ezekhez ©?).



HOTMAIL VODAFONE-ON

Angol felhasználók májustól kezdve mobiltelefonjaik segítségével használhatják majd az MSN Messenger azonnali üzenetküldő rendszert, emellett hotmailes postafiókjukat is elérhetik majd készülékükről. Egyelőre sajnos hazánkban még nem elérhető a szolgáltatás, de reméljük, hamarosan begyűrűzik ide is. A hír nemcsak azért érdekes, mert újabb szolgáltatásokat lehet majd elérni a jövőben, hanem azért is, mert a Microsoft egyre erősebben jelzi befolyását a mobilpiacon is. Reménykedjünk, hogy az itthoni felhasználók is élvezhetik majd ennek előnyeit.



AZ UTOLSÓ NETSCAPE?

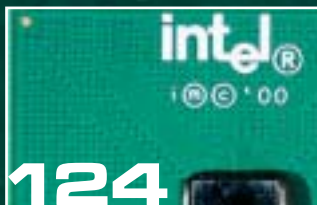
Egykoron a böngészők böngészője volt, mára sajnos csak vegetáló apróság lett... Egyes hírek szerint a Netscape 7.02 lesz a régmúlt böngészőkirályának utolsó változata. Állítólag az America OnLine (AOL) nem töri össze magát a Netscape további bővítéséért, hiszen decemberben teljesen lefejezte a Netscape fejlesztéséért felelős osztályt. Az AOL valószínűleg a Gecko-ra fókuszál majd, amely a Compuserve 7 böngészője, s amelyet jelenleg a Mac OS X használ.





114

Hangkártya-teszt
Hallgassunk nagyokat!



124

Processzor-áttekintés
Múlt, jelen, jövő



128

Vízhűtés alapfokon
Extracsendes számítógép

NVIDIA NFORCE FX

Mostanában bármit ad ki az NVIDIA, annak FX-re kell végződnie. Meg nem erősített hírek alapján legújabb alaplap chipkészletüknek is ez a neve, és több processzoros Athlon MP processzorok fogadására is képes lesz. A lapka ismeri majd a frissen megjelenő, legújabb generációs Athlon procikat, és új grafikus magot integrálnak bele. További hírek beszámolnak arról, hogy az AMD nem fog új lapkakészletet fejleszteni a 333 MHz-re emelt rendszerbuszhoz, így ezt a funkciót is támogatni fogja. Ahogy ez ma divat, 8x AGP-vel, illetve DDR400-as képességekkel is rendelkeznek. Így egy jól kialakított multiprocis környezetben igen nagy sebességnövekedés érhető el.

5,6 MILLIÓ HITELKÁRTYA

A közelmúltban egy ismeretlen hacker feltörte egy olyan cég biztonsági rendszerét, amelyen keresztül kereskedők bonyolítják le hitelkártyás tranzakci-



óikat. A VISA és a Mastercard képviselői szerint egy hitelkártya adataival sem éltek vissza, bár ez utóbbiak ezt nem erősítették meg, és nem is cáfolták. Azok a számlák, amelyek adatai kiderültek, a teljes kártyamennyiség körülbelül 1 százalékát képezik. Arról nincs hír, ez az affér magyar kártyatulajdonosokat érintett-e.

DVD+RW A NYERŐ?

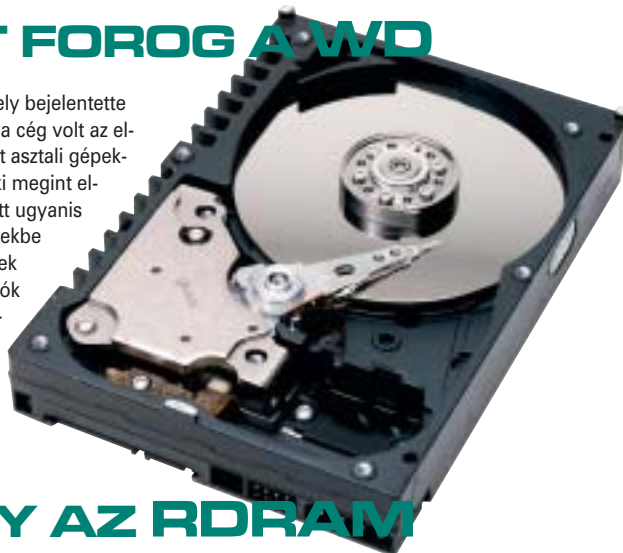
Jó ideje folyik a csata a két nagy adat-DVD formátum között. Eleddig a DVD-R látszott nyertesnek, azonban a DVD+R tábora is egyre nőtt. Most azonban az egyik legnagyobb játékos, a Microsoft voksolt a DVD+RW formátum mellett. Szövetségesei a Philips, Yamaha, Ricoh, Sony, Verbatim, Dell és a HP.

A másik oldalon, a DVD-R táborban az Apple, Samsung, Sharp, Pioneer és NEC talán gyengébbnek látszik. A DVD formátum jövője még nem dőlt el, de kemény csaták várhatók!



10 EZRET FOROG A WD

A Western Digital volt az első, amely bejelentette a 200 rpm-es merevlemezeket. Ez a cég volt az első, amely 8 MB-os puffert kapcsolt asztali gépekbe szánt vinyóiba. Most úgy néz ki megint első lesznek valamiben. Elkezdődött ugyanis az első, 10 000 rpm-es, asztali gépekbe szánt Western Digital merevlemezek gyártása. Eleddig az ilyen meghajtók csak szerverekben voltak elérhetőek, ezentúl a saját, otthoni gépünkbe is bekerülhetnek. Remélhetőleg hamar letehetjük, mekkora a különbség a 7200-as merevlemezekkel szemben.



SIS: IRÁNY AZ RDRAM



Egy időben a P4 elterjedésének nagy-nagy hátránya az RDRAM memória használata volt. Az Intel az utóbbi időben egyértelműen a DDR-RAM támogatására voksolt, így fennmaradt egy kihasználatlan piaci szelet a SiS-nek. Ebben a memóriagyártó óriás, a Samsung, valamint a világ legnagyobb alaplapgyártója, az ASUSStek is támogatja a gyártót. A SiS R659 négycsatornás memóriavezérlője 1200 MHz-es Rambus memóriával még a 9,6 GB/másodperc sávszélességet is elérheti, ami igencsak gyorsnak számít. A SiS964 Southbridge társaságában építik majd be, így a P4-es rendszerekben USB 2.0- és Serial ATA-támogatás is lesz. Ezt a lapkakészletet elsősorban nagyteljesítményű gépekbe szánják.

AZ ÚJ ROBOT MOSOLYOG

Haladunk a sci-fi írók által megjósolt jövő felé. Megjelent az első olyan robot, amelynek vannak arckifejezései. A K-Bot, amelynek női arca van, 28 arckifejezést képes mutatni. Mosolyog, gúnyosan vigyorog, ráncolja a homlokát, felhúzza a szemöldökét. Emellett a szemeibe kamerák vannak beépítve, amelyekkel képes felismerni az embert. A hírek nem számolnak be a mesterséges intelligenciáról, amely a robotot működteti.



HOBBI OS-HÍREK

MÉLYVÍZ

Itt a SkyOS 3.9.6b! A sok-sok hibajavítás mellett legfőbb újdonságai: a FAT32-bootolás hibajavítását, új meghajtókat, gyorsabb ATA/ATAPI drivereket, új OpenGL megvalósítást, új TCP/IP stacket tartalmaz, mindemellett támogatja a linuxos ext2 fájl-rendszert, a hosszú állományneves FAT rendszereket és az ISO 9660 CDFS-t. Magyarán megint sokat fejlődött. S mindezen rendszerekről (FAT 12/16/32, ext2, ISO 9660 CDFS) bootolni is képes.

Fontos hír, hogy az OSBOS (Open Source BeOS) rendszerekre is sikerült elkészíteni a Java támogatást, így az ebbe a kategóriába tartozó oprend-

szerek is teljes Javát foglalhatnak magukban. A Syllable az AtheOS hobbirendszerből kialakult OSBOS-kompatibilis operációs rendszerek egyike. Ennek jelent most meg új változata (0.4.3.), és újult meg a weboldala is (<http://syllable.sourceforge.net/index.php>). A főbb változások: jó pár kernel hibajavítás, fontcserék (copyright okok miatt), hozzáadott új megjelenési sémák, javított billentyűzetmeghajtó, alkalmazásjavítások, és még sorolhatnánk. A változások teljes listáját itt szemlélhetitek meg: <http://syllable.sourceforge.net/docs/latest/changes.txt>



BESZKENNELT BAKELIT LEMEZEK

Egy izraeli egyetemista, Ofer Springer létrehozta a virtuális lemezjátszót, amely egy hagyományos lapszkenner segítségével képes lejátszani a bakelit-lemezeket. Ezt egy speciális szoftver segítségével teszi, amely a lemez beszkennelésével nyert nagy felbontású képet dolgozza fel. Mivel a 12 hüvelyk átmérőjű nagylemezek nagyobbak a szkennernél, a szoftver négy képet készít, és ezeket rakja össze egy egészé. A lejátszásnál a szoftver a valódi tűhöz hasonlóan körben követi a bakelitlemez barázdáját, és a hullámos minta alapján rekonstruálja az eredeti

hangot. Az eredményből a különös torzítás ellenére felismerhető az eredeti zene. Ofer Springer a projekt weboldalán letölthetővé tette a munkáját, és kitett néhány hangmintát is. A gond csak az, hogy a szoftver ebben a formájában jóformán használhatatlan. A végeredmény minősége túl gyenge ahhoz, hogy a segítségével a régi lemezekről le lehessen szedni és MP3-ba átmenteni számokat. De talán valaki ír majd egy jobb konvertáló algoritmust. Aki ennél is többre kíváncsi, kattanjon ide: <http://www.cs.huji.ac.il/~springer/>



HARCI ROBOTOK

Szintén a sci-fi írók tollából olvastunk először olyan speciális harci gépezetekről, amelyek automatikusan képesek harcolni. A Csillagok háborúja világában ez már nem okoz gondot, hiszen ott ren-

geteg harcoló robot van, és az amerikai hadseregben is találhatóak már ilyen spéci gépek: a 40 fontos felderítő (a Packbot), illetve a Predator nevű robbotrepülő. Ennek ellenére a Pentagon parancsot



adott egy katonai kutató-intézetnek, amely Aberdeen városában, Marylandben található, hogy olyan robotmechanizmusokat készítsen, amelyek képesek a hűs-vér harcosokat helyettesíteni. Csak nehogy bekövetkezzen az, ami a Terminátorban...

14 MILLIÓ WMP9

A Windows Media Player 9 új rekordokat állított fel, ugyanis a megjelenése utáni első hónapban a letöltései elérték a 14 milliót. Ez azt jelenti, hogy másodpercenként 5 példányt töltöttek le belőle ☺. Az eddigi rekorder a Windows Media Player 7 volt, melyből megjelenését követően körülbelül feleennyit töltöttek le. A készítőik szerint az új rekord a felhasználók elégedettségének köszönhető. Kíváncsiak vagyunk, a WMP10 (vagy bárhogy is hívják) mekkora letöltéseket generál majd.



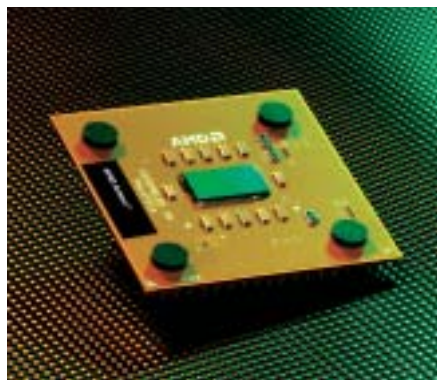
A NAGY FÁJL TESTVÉR FIGYEL

A Wyoming Egyetem hálózatán hónapokig működött egy olyan program, amely a forgalom megfigyelésével foglalkozott: a fájlcserélő rendszerek adatáramait figyelte, és egy adatbázisban feljegyezte minden Eminem-nóta és Jóbarátok-rész le-, illetve feltöltését. A Los Gatos (Audible Magic Company, Kalifornia) nevű cég által kifejlesztett technológia egyelőre még nem képes megállítani a fájlcserét, de a tervek szerint valamely következő változata erre is képes lesz. Amennyiben ez a cég elindítja legfrissebb változatú programjait más egyetemeken, kis internetszolgáltatóknál, illetve vállalatoknál, ez a fájlcserélő rendszereket figyelő alkalmazás újabb fegyver lehet a szerzői jogokért folytatott internetes csatározásban. Azonban ez a kémkedési és megfigyelési módszer ismét rengeteg vitára adhat okot, ugyanis nemcsak illegális letöltéseinket, hanem magánlevelezésünket vagy beszélgetésünket is könnyen megfigyelhetik. Ám rengeteg cégnél és egyetemen, ahol a hálózatot alaposan lelassítják a letöltések, a hálózat működőképességét meg kell őrizni, így lehet, hogy ezt a titkos fegyvert is bevetik majd.

AMD BARTON-ÁRAK

Manapság már kaphatóak a régóta várt AMD Barton magos procik. Ez egyelőre kis hazánkra nem igaz, azonban reményeink szerint ez a CPU ide is hamarosan megérkezik. Addig is rövid tájékoztatást nyújtunk azoknak, akik szeretnék tudni, mennyit kell majd kipengetni körülbelül egy ilyen új prociért, amennyiben a napokban nálunk is megjelenik

Athlon XP „Barton” 3000+, 635 USD (~143 000 Ft)
Athlon XP „Barton” 2800+, 407 USD (~91 000 Ft)
Athlon XP „Barton” 2500+, 193 USD (~43 000 Ft)
Ezek az árak a dobozos változatokra vonatkoznak, a tálcások picit olcsóbbak lesznek.





Házak 350W P4-es tápegységgel



GF-1998

19" FLAT képcső

türozoedésmentes, antisztatikus bevonat

98 KHZ vízszintes frekvencia
50-160 Hz képfrissítés
203 MHz sávszélesség
1600x1200 max. felbontás



GF-1775

17" FLAT képcső

türozoedésmentes, antisztatikus bevonat

75 KHZ vízszintes frekvencia
50-120 Hz képfrissítés
1600x1200 max. felbontás



GB-1769J

17" képcső

türozoedésmentes, antisztatikus bevonat

50-120 Hz képfrissítés
69 KHZ vízszintes frekvencia
1280 x 1024 max. felbontás



GABA
ICOMPUTER

...ha az ár mellett a
minőség is számít...

Bp. 1097 Nagyvásártelep
Tel.: 215-1109
Fax.: 215-8770
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu

Hivatalos Márkaszervíz:
Profi Szervíz Központ
1047 Gárdi Jenő ú. 41.
Tel.: 399-0405
www.psc.hu



5.1-ES HANGKÁRTYÁK TESZTJE HALLGASSUNK NAGYOKAT!



Valaha a hangkártya a Gravis volt. Nagy versenyt vívott a Sound Blasterrel, amely akkor győztesen került ki a csatából. Azóta sokan rájöttek arra, hogy jó üzleti lehetőségek vannak a különböző hangchipek gyártásában. A Creative manapság nagyon erős. Vajon legyőzhetik-e a többiek?

Hangkártyákat összehasonlítani nem túl könnyű dolog, hiszen ahány fül, annyi féle, s persze mindenki másképp és mást hall. Mindemellett ne feledjük el, hogy a hangkártya önmagában még kevés, hiszen ha a legjobbakra rossz minőségű hangrendszert kötünk, akkor hiába a kristálytisza hang, a rengeteg szolgáltatás, a jó megszólalás. Emellett egy jó hangrendszer sokat változtatni a gyenge hangkártya képességein is. Ezért ehavi összefoglaló tesztünkben igyekeztünk a szubjektív kategóriát mellőzni. S bármilyen meglepő, az egyes termékek paramétereit is lehet mérni, így ebben az esetben is ez történt. A Right Mark Audio analyser 4.3-as változatát használtam a teszt során (mivel a cikk már a CD leadása után készült el, sajna a programot nem tudtuk feltenni a CD-re. A következő hónapban orvosoljuk a dolgot, ám addig, is aki teheti, az letöltheti a következő weboldalról:

<http://audio.rightmark.org/>. Maga a tesztkonfiguráció a következő: EPoX 8-RDA alaplap (nForce 2 lapkakészlet), Athlon XP 2100+ processzorral, valamint 512 MB memóriával felszerelve. Tesztünkben alapvető feltétel volt, hogy az adott kártya legalább 5.1-es legyen, azaz 6 hangszórót lehessen rá csatlakoztatni. A teszthez Windows XP (SP1) operációs rendszert használtunk. Zenehallgatáshoz WinAmp 3.01-et használtam. Most pedig lássuk szépen sorjában a teszt minden egyes alanyát...

„TOSCA” gazdaságos ☺

SWEEX SOUND CARD 5.1

- **Cég:** Juventus Team
- **Telefon:** 469-5847
- **Ára:** 2 890 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.sweex.com/>

Egyszerű doboz, sallangoktól mentes kártya, csak és kizárólag a meghajtóit hordozó CD, valamint egy rövid, 12 nyelvű kézikönyv (amely sajnos a magyar nyelvet nem tartalmazza) egy csomagban. A hangkártyán egy CMI8738 HRTF chip díszleleg, a három hangszórókimenet mellett egy Line In és egy mikrofonbemenet található, közvetlenül a joystick csatlakozója felett.

Telepítése egyszerűsége okán nagyon gyorsan és fájdalommentesen ment. A kártyát felismerte a WinXP, majd a mellékelt

meghajtólemezzel feltelepült a driver. Ezután azonnal lehetett vele zenét hallgatni, mindenféle gond nélkül. Az egész procedúra a kártya behelyezése és a zenehallgatás között körülbelül 2 percig tartott, s bár megállapíthatjuk, hogy ez a hangkártya a végtelenségig „fapados”, bátran ajánlhatjuk azoknak, akik kezdők a Windows kezelésében, illetve gépépítésben. Nagyszerűsége egyszerűségében rejlik. Hangja kellemesen telt és dinamikus volt.



Ár:	10/10
Extrák:	2/10
Szolgáltatások:	5/10
Mérési eredm.:	8/10
Telepítés:	9/10

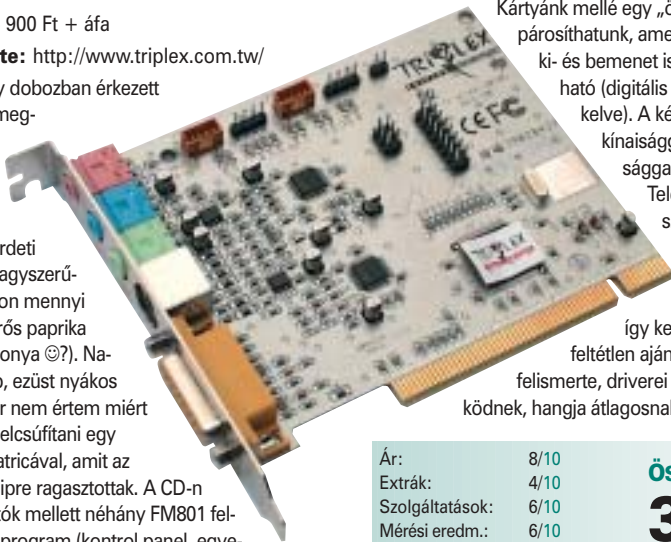
ÖSSZESEN:
34/50

A mezőny legszebbje

TRIPLEX MA-LA-ZI SOUND CARD

- **Cég:** Juventus Team
- **Telefon:** 469-5847
- **Ára:** 6 900 Ft + áfa
- **Website:** <http://www.triplex.com.tw/>

Szép nagy dobozban érkezett a Triplex megvalósítása, amelyen egy erős paprika hirdeti a kártya nagyszerűségét (vajon mennyi lehet az erős paprika jel/zaj viszonya ☺?). Nagyon szép, ezüst nyákos kártya (bár nem értem miért kellett ezt elcsúfítani egy Triplex matricával, amit az FM801 chipre ragasztottak. A CD-n a meghajtók mellett néhány FM801 felhasználói program (kontrol panel, egyebek) is megtalálható. A kártya maga Mic In,



Line In és Line Out, valamint egy Joystick csatlakozókat tartalmaz. Emellett még található rajta egy spéci csatlakozó is, amelybe egy hármas hosszabítót helyezve az 5.1-es rendszerhez is kapcsolható.

Kártyánk mellé egy „öcsikártyát” is párosíthatunk, amelyen digitális ki- és bemenet is csatlakoztatható (digitális kábel is mellékelve). A kézikönyv ékes kínaisággal és angol-sággal szól hozzánk. Telepítése egyszerűen zajlott, bár mivel „öcsikártyás” megoldású, így kezdőknek nem feltétlen ajánlott. A WinXP felismerte, driverai korrekten működnek, hangja átlagosnak mondható.

Ár:	8/10
Extrák:	4/10
Szolgáltatások:	6/10
Mérési eredm.:	6/10
Telepítés:	7/10

ÖSSZESEN:
31/50

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTOK

Ár: A kedvezőbb ár jelenti a nagyobb pontszámot.
Extrák: A kártyához adott extrák (távírányító, programok, egyebek) mennyiségét jelzi a magasabb szám.
Szolgáltatások: Ez a kategória arra vonatkozott, milyen külön szolgáltatásokat nyújt a kártya.
Mérési eredmények: Itt a legjobb mérési eredmények adták a legmagasabb pontszámot.
Telepítés: Minél egyszerűbben telepíthető és vehető használatba az adott kártya, annál magasabb pontszámot kapott.
Pontszám: az előző kategóriákban elért pontszámok összessége ez: kéretik nem felszorozni százalékra, ugyanis ez egy súlyozott eredmény (40/50 nem egyenlő 80%-kal!)

ÖSSZESÍTETT VÉGEREDMÉNY

Sound Blaster Audigy2 6.1	40/50
TerraTec DMX6 Fire 24/96	38/50
SmartView - Digital Live!	38/50
Trust 511 5.1	37/50
Sweex Soundcard 5.1	34/50
Triplex Ma-La-Zi	31/50
Abit Home Theater AU10	29/50
Sound Blaster Live 5.1 OEM	28/50

A megbízható

TRUST 511 5.1 SOUND EXPERT DIGITAL

Cég: Rufusz Computer
Telefon: 203-0382
Ára: 6 400 Ft + áfa
Website: <http://www.trust.com/>

A terméknek a dobozában (perce a hangkártyán kívül), egy hat-nyelvű kézikönyv és egy digitális zsinór található. A kártyára CMI8738 HRTF chipet építettek, csatlakozói a következők: Line In/Center, Mic In, Front, Rear, Joystick, SPDIF Out. Ez utóbbi nem más, mint egy RCA csatlakozós digitális vezérlése, amely leginkább azoknak hasznos, akiknek MiniDisc lejátszójuk van. A hozzáadott CD-n a meghajtóprogramok mellett apró, ámde hasznos utilityket is találhatunk. A kézi-

könyv érdekessége, hogy a CD-n is rajta van (de ott csak angolul és hollandul). Az apró programok mellett a WinDVD is megtalálható a CD-n (sorozatszáma a CD „bugyján”). Érdemes elolvasgatni a hangkártya nyakján található extra utasításokat is.

Telepítése egyszerűen zajlott, behelyezése után a WinXP felismerte, meghajtói könnyen települtek, gépbe építése kezdőknek is pofonegyszerű. Hangja nagyon kellemes.

Ár:	8/10
Extrák:	6/10
Szolgáltatások:	7/10
Mérési eredm.:	8/10
Telepítés:	8/10

ÖSSZESEN:
37/50



EREDMÉNYEK

Jel/zaj viszony: Ez a szám azt jelzi, mekkora az a leghangosabb hang, amelynél már zaj is megszólal. Minél nagyobb az abszolút értéke, annál jobb. Ha ez az érték alacsony, akkor, ha a zenében csend van, akkor is zaj hallhatunk. -70dB, -80dB felett már jó.

Dinamika: Minél nagyobb az érték, annál dinamikusabban fut fel a hang-görbe, annál dinamikusabb a hang. Vagyis minél magasabb az érték, annál jobb.

THD%: Total Harmonic Distortion, azaz harmonikus torzítás. Ez azt jelenti, hogy a megszólaló hangban mennyi olyan harmonikus keveredik, ami nem oda való. A hang tisztaságát lehet vele mérni. Minél alacsonyabb, annál jobb.

Intermoduláció: Nem-lineáris torzítás mértékét fejezi ki, minél kisebb, annál jobb.

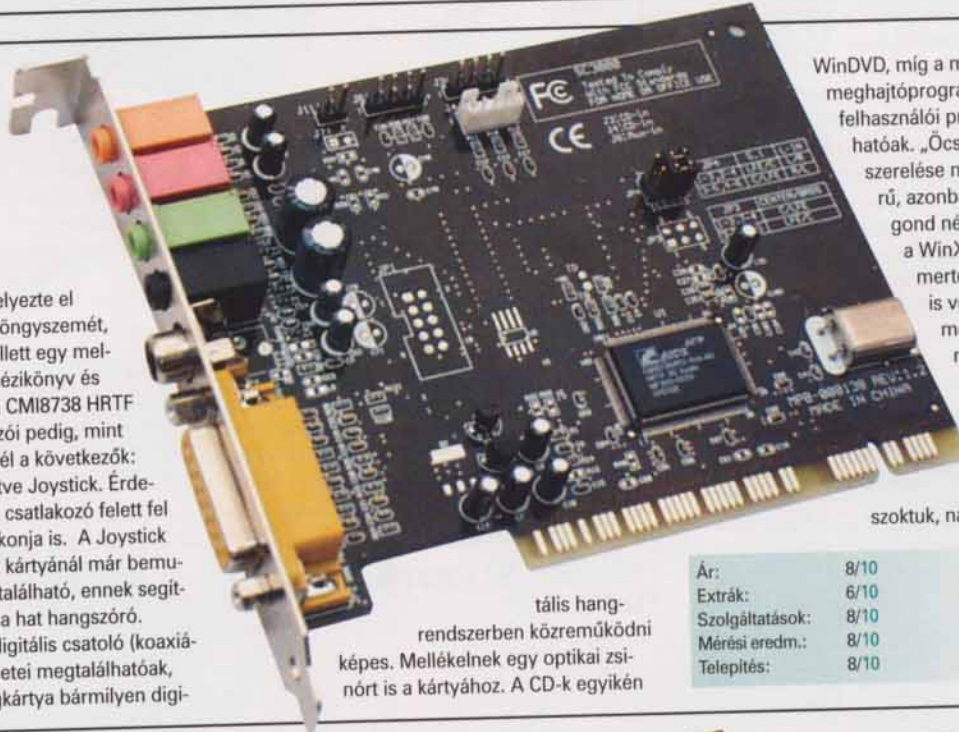
Sztereó áthallás: Sztereó áthallás a két csatorna között. Minél magasabb az (abszolút) érték, annál jobb.

Olcsó, sok extrával

SMARTVIEW DIGITAL LIVE!

Cég: Rufusz Computer
Telefon: 203-0382
Ára: 6 200 Ft + áfa
Website: -

Ajtagos méretű dobozba helyezte el a SmartView a maga kis gyöngyszemét, amelyben a hangkártya mellett egy mellékártya, több kábel, egy kézikönyv és egy CD található. A kártyára CMI8738 HRTF chipet integráltak, csatlakozói pedig, mint a legtöbb hasonló terméknél a következők: Mic, Line In, Audio Out illetve Joystick. Érdeklenség, hogy az Audio Out csatlakozó felett fel van tüntetve a fejhallgató ikonja is. A Joystick csatlakozó felett itt is a Triplex kártyánál már bemutatott elosztó csatlakozója található, ennek segítségével köthető gépünkre a hat hangszóró. A mellékártyán mindkét digitális csatlakozó (koaxiális és optikai) ki- és bemenetei megtalálhatóak, amely segítségével a hangkártya bármilyen digi-



tális hangrendszerben közreműködni képes. Mellékelnek egy optikai zsinórt is a kártyához. A CD-k egyikén

Ár:	8/10
Extrák:	6/10
Szolgáltatások:	8/10
Mérési eredm.:	8/10
Telepítés:	8/10

ÖSSZESEN:
38/50

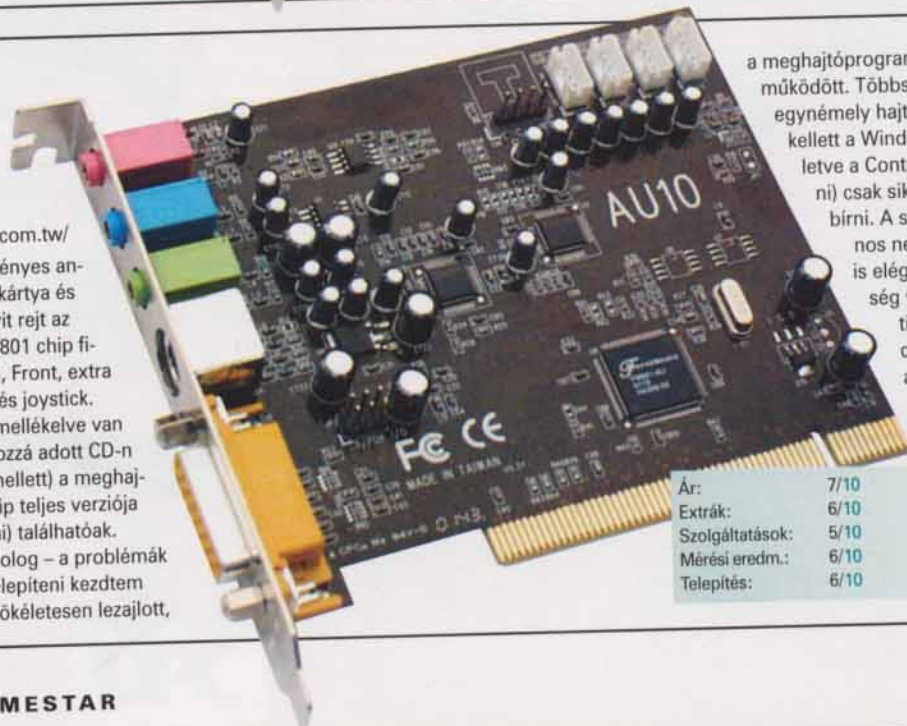
WinDVD, míg a másikon meghajtóprogramok és kisebb felhasználói programok találhatóak. „Öcsikártyája” miatt szerelése nem túl egyszerű, azonban telepítése gond nélkül lezajlott, a WinXP simán felismerte és használatba is vette. Digitális kimenetei és bemenetei emelik ki a többi kártya közül. Hangja, ahogy azt a C-MEDIA chiptől megszoktuk, nagyon kellemes.

Nagy név, kis siker

ABIT HOME THEATER AU10

Cég: Rufusz Computer
Telefon: 203-0382
Ára: 6 900 Ft + áfa
Website: <http://www.abit.com.tw/>

Nagyalakú dobozában egy igényes angol nyelvű kézikönyv, a hangkártya és egy darab CD található. Ennyit rejt az ABIT AU10, amelyen egy FM801 chip figyel. Csatlakozói Mic, Line In, Front, extra 6 hangszórós rendszerhez és joystick. Természetesen a dobozban mellékelve van a megszokott elosztó is. A hozzá adott CD-n a szokásos kis programok mellett a meghajtó, a WinDVD, illetve a WinRip teljes verziója (valamint ezek sorozatszámai) találhatóak. Mind ez idáig jól hangzik a dolog – a problémák akkor jelentkeztek, amikor telepíteni kezdtem a hangkártyát. Felismerése tökéletesen lezajlott,



Ár:	7/10
Extrák:	6/10
Szolgáltatások:	5/10
Mérési eredm.:	6/10
Telepítés:	6/10

ÖSSZESEN:
29/50

a meghajtóprogram azonban nem működött. Többszöri telepítése és egynemely hajtépés után (többször kellett a Windows Registryből illetve a Control Panelből kiszedni) csak sikerült működésre bírni. A sok szenvedést sajnos nem érte meg, ugyanis elég gyenge hangminőség volt a jutalom. A fentiekből következően csak olyanoknak ajánlom, akik értenek a PC-khez illetve a Windows-hoz.

Győztesnek született

SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM

- **Cég:** Ramiris Kft.
- **Telefon:** 412-4322
- **Ára:** 49 390 Ft + áfa
- **Website:** <http://www.soundblaster.com/>

Szép nagy doboz, tele logókkal – hangkártya, külső egység, rengeteg kábel és egy külön boríték, amelyben CD-k garmadája nyüzsög. Első ránézésre ez az Audigy 2 Platinum. A kártyán egy Audigy 2 chip szolgáltatja a hangot, csatlakozói Digital Out, Line In, Mic, Front, Rear, Center és SB1394. Ezen a hangkártyán sincs joystick (akárcsak az imént említett TerraTec). Külső egysége digitális ki- és bemeneteket (koaxiális és optikai), Line In (2 RCA

sztereóban), fejhallgató- és mikrofoncsatlakozót (nagy jack dugó, mindkettő hangerő-szabályozóval), SB1394 csatlakozót és kis Midi In, illetve Outot tartalmaz. Ez utóbbi kettő elég szokatlan, hiszen bár aránylag új, ennek ellenére a MIDI világában réginek számít (a klasszikus 5 pines DIN zsinór az elterjedt). Az SB1394 egyébként nem más, mint a FireWire csatlakozó. A hozzá adott CD-k lenyűgözők: Soldier of Fortune II: Double Helix, Hitman 2: Silent Assassin, Cubasis VST CE, Traktor DJ CE, Ulead VideoStudio 5 SE és egy DVD audiolemez is megtalálható itt, amire csak azt lehet mondani, hogy nem gyöngeszoftverek: játékosoknak és zenészeknek is igen-csak jól használhatóak. Meghajtóprogramjai és utilityjei is szerteágazók. Ez az első hangkártya

a világon, amely megkapta a THX minősítést (ami a Lucasfilm igen nehezen elérhető szabványa). Emellett a 6.1-es szabványt is támogatja, egyedülként a mezőnyben. Telepítése rengeteg vesződséggel és idővel jár, így csak igazán szakértőknek ajánlott. Ahogy mondani szokták: ki kell tapasztalni a lelkületét, hűbelebalázs módjára ne telepígtessük.

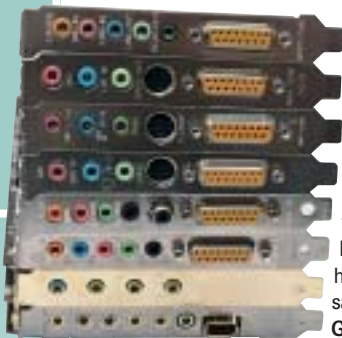
Ár:	6/10
Extrák:	10/10
Szolgáltatások:	9/10
Mérési eredm.:	9/10
Telepítés:	6/10

ÖSSZESEN:
40/50

VAN MIBŐL VÁLOGATNI, DE MI ÉRI MEG LEGJOBBAN?

Szoros volt a verseny a dobogón, az Audigy 2 leginkább a hozzá adott rengeteg extrával tudta megelőzni a kicsit gyengébb hangminőségű de sokkal profibb – bár régebbi modellnek számító és igen drága – TerraTecet. A Smartview dobogós helyezése igen nagy meglepetés, azonban a végeredményből is látható, hogy a CMI8738-as chippel szerelt hangkártyák mind nagyon jól szerepeltek. FM801-es chipes hangkártyát nemigen érdemes venni, a Sound Blaster Live! 5.1 OEM-et pedig akár el is felejthetjük, hiszen a Sweex – amely jóval olcsóbb – sokkal jobb. Tehát aki olcsó, de jó hangkártyát akar, CMI chipeset vegyen. A Sound Blasterek telepítési nehézségei elgondolkodtatók, az Audigy2 esetén pedig, úgy gondolom, a TerraTec sokkal profibb szolgáltatásokat nyújt. Aki csak a hangminőségre megy (ár nem számít), annak az Audigy 2 ajánlott. Aki olcsó és a Sweex mellett dönt. S akinek a vérprofik kell, az válassza

a TerraTecet. Az „összesített vég-eredmény” lista alján levő három hangkártya kivételével (Ma-La-Zi, AU10, SB Live! 5.1) mindegyiket tiszta szívvel ajánlom azoknak, akik hangkártya vásárlásán törik a fejüket.
Gyu



CSATLAKOZÓK

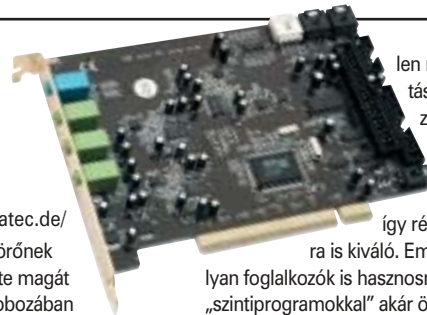
- Line (In/Out):** soros bevezetés/kivezetés
- Front:** első hangfalpár, általában a 2 hangfalas rendszereket ide kell bedugni.
- Rear:** hátsó hangfalpár
- Center:** középső hangfalpár
- Mic:** mikrofonbemenet
- SPDIF (In/Out):** digitális csatlakozó (be/ki)
- Digital (In/Out):** digitális csatlakozó (be/ki)
- MIDI (In/Out):** MIDI be/ki - hangszerek vezérlésére szolgáló rendszer
- SB1394:** FireWire csatlakozó SB hangkártyákon

A legigényesebb

TERRATEC DMX6 FIRE

- **Cég:** Pixel Kft.
- **Telefon:** 266-6059
- **Ára:** 59 900 Ft + áfa
- **Website:** <http://www.terrateg.de/>

A hangzás terén igen nagy úttörőnek számít TerraTec is képviselte magát jelen tesztünkben. A termék dobozában a hangkártya mellett rengeteg kábelt, igényes kézikönyvet, egy CD-t, illetve egy külső egységet találunk. A kártyán egy ICEenvy24 chip szolgáltatja a hangot, csatlakozói Line In, Front, Rear és Center. Ezen a kártyán nincs joystick-csatlakozó! Külső egysége további csatlakozások garmadáját nyújtja, így Phone, Line In, Line Out (ezek sztereó RCA csatlakozók), Headphone (fejhallgató), Microphone (ezek nagy jack dugók, illetve mindkettő hangerő-szabályozóval is rendelkezik), digitális ki- és bemenetek (koaxiális, optikai) és MIDI In, illetve MIDI Out. Ez a kártya, illetve hangrendszer hihet-



len mennyiségű szolgáltatást nyújt, így az igényes zenehallgatóknak ajánlható. Nagy előnye, hogy lemezjátszó-előerősítővel rendelkezik, így régi bakelitek archiválására is kiváló. Emellett MIDI-vel komolyan foglalkozók is hasznosnak találhatják, bizonyos „szintiprogramokkal” akár önálló „hangszerként” is használható. Telepítése egyszerű, bár beépítése csak haladóknak ajánlott. Árfevése és szolgáltatásai miatt csak igazi zenerajongóknak érdemes beszerezniük. Figyelem! A driver és a Control panel (vezérlőpult) külön file! Mindent összevetve egyébként egy nagyon kellemes hangú kártya.

Ár:	4/10
Extrák:	8/10
Szolgáltatások:	10/10
Mérési eredm.:	8/10
Telepítés:	8/10

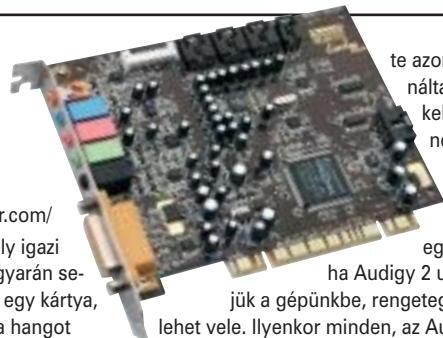
ÖSSZESEN:
38/50

Meglepő és mulatságos

SOUND BLASTER LIVE 5.1

- **Cég:** Hardvercomp Kft.
- **Telefon:** 481-9590
- **Ára:** 7 700 Ft + áfa
- **Website:** <http://www.soundblaster.com/>

Ez az egyedüli olyan hangkártya, amely igazi OEM változatként került hozzánk. Magyarán sehol egy doboz, illetve kézikönyv, csak egy kártya, na meg egy meghajtó-CD. A kártyán a hangot egy EMU10K1-JFF chip szolgáltatja. Csatlakozói a következők: Digital Out vagy Center, Line In, Mic, Front és Rear. Joystickport ezen a kártyán már található. Mivel semmilyen egyéb extrával nem rendelkezik, így ilyen szolgáltatásait felmérni sem tudtuk, kézikönyve nincs. CD-jén nemcsak meghajtóprogramja, hanem a megszokott Creative Utilityk is megtalálhatóak. Telepítése el-tartott egy darabig, a WinXp megismerte, s szín-



te azonnal használta is. Hangja kellemes, bár nem kimagasló. Külön figyelmet érdemel egy furcsaság: ha Audigy 2 után telepítjük a gépünkbe, rengeteg gondunk lehet vele. Ilyenkor minden, az Audigyra és a Sound Blasterre vonatkozó bejegyzést távolítsunk el a rendszerből, egyébként sokat tépdessük majd a hajunkat miatta.

Ár:	8/10
Extrák:	1/10
Szolgáltatások:	5/10
Mérési eredm.:	7/10
Telepítés:	7/10

ÖSSZESEN:
28/50

Teszteredmények

	Sweex	Triplex	Trust 511	SmartView	Abit Home Theater	TerraTec DMX 6	Audigy 2	SB Live
Jel-zaj viszony (dBA)	-89	-74	-89	-89	-69,7	-83,6	-89,7	-81,9
Dinamika (dBA)	83	68,7	83,1	83,1	66,2	82,1	86,2	79,5
THD (%)	0,505	12,969	0,507	0,508	13,03	0,002	0,0072	0,0051
Intermoduláció (%)	34,993	12,442	39,615	35,924	11,707	0,084	2,725	0,185
Sztereó áthallás (dB)	-88,5	-67,2	-87,3	-88,3	-65,3	-71,8	-74,5	-79



most:

- 9900 Ft-os bekötési díjért
- ajándék hangfalakkal*

folyamatosan fenn lehet

- szélessávú internet • 24 órás online kapcsolat • fix havidíj

A chelloval felfedezheti a szélessávú kábeltelevíziós hálózaton működő, fix havidíjas, telefonköltség nélküli internetezés egyedülálló előnyeit.

További kedvezményeinkről részletes felvilágosítást telefonon, az ügyfélszolgálati irodáinkban, üzletkötőinknél, a viszonteladói boltokban és honlapunkon kaphat.

*Ajánlatunk 1 éves hűségnyilatkozat aláírása esetén érvényes. Az akció a készlet erejéig tart. A megrendelést csak olyan UPC területről tudjuk elfogadni, ahol elérhető a szolgáltatás. Az installálás a megrendések sorrendjében, a műszaki kapacitás függvényében történik.



Szélessávú internet



kábelen

chello™
szüntelen szórakozás

PHILIPS JACKRABBIT JR32RWDV

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 75 920 Ft + áfa
 ■WEBSITE: <http://www.philips.com/>

Ha büntetésnek érzed a családi nyaralást (pl. számítógép-eltiltás miatt), és szeretnéd a DVD-olvasót, CD-íródat, asztali DVD-lejátszót magaddal vinni, hát megeheted a Philips Jazz JackRabbit-tel. Mobil életmódunk jelképeként a JackRabbit termékcsalád legizmosabb tagja mindhárom funkciót magába zárja, őt vettük most közelebből szemügyre.

Külsőjét tekintve nincs miért szégyenkeznie a készüléknek, sikerült esztétikus formába önteni a technikát. Méreteivel valamivel felülmúlja a diskmaneket, bár egy férfikabát zsebébe akár be is férne. Tápellátását hálózati adapterből nyeri, tehát hordozható ugyan, de futtatásán azért nem üzemeltethető.

Számítógépes oldalról USB 2.0 csatlakozással látják el. Sebessége (maximálisan) 32-szeres íráskor, tízszeres újráíráskor és 12-szeres DVD-olvasáskor

(természetesen felvérték Seamless Link puffertől megőrzést megelőző hibavédelemmel). Szoftvercsokrot is kapunk, íráshoz a Roxio EasyCD Creator Basic – DirectCD együttes szolgáltatásait vehetjük igénybe, DVD-lejátszáshoz pedig a Cyberlink PowerDVD XP áll rendelkezésünkre. Örvendetes, hogy az Easy CD Creatornak végre olyan verzióját vehettük kezünkbe, mely Windows XP alatt is működőképes, mindenféle extra javítócsomag telepítése nélkül. Három és fél perc alatt másolta le 514 MB-os tesztmezejünket. (Megjegyzendő, hogy a típusjelzésbe is belekódolt 32-szeres sebesség csak optimális esetben, a lemez bizonyos szakaszán érvényes.)

A dobozban tetszetős távirányítót is találunk, amivel a nem számítógéphez kötött funkciókat vehet



jük igénybe.

Képes lejátszani a kereskedelemben kapható DVD Video lemezeket, ellátták kompozit videó

RCA, sztereó vonali (RCA) és Dolby Digital hangkimenettel. „Megeszi” a VCD/DVD fotóalbumokat és az MP3 zenei lemezeket is. Nagyon alkotott a Philips, a JackRabbit minden lényeges funkcióját kiváló tempóban képes ellátni, és ezt nem párosítja agresszív árszabással.

Értékelés		90
■ majd minden egyben	■ gyenge írószoftver	
■ könnyű		

SHARP GX10

■CÉG: Vodafone ■TELEFON: - ■ÁRA: ~112 000 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.vodafone.hu/>

A mostanában agyonreklámozott Vodafone Live-hoz adják a Sharp GX10 készüléket, amely rengeteg extra funkciójával, színes kijelzőjével és beépített kamerájával vonzó lehet mindenki számára. A készülék menüje egész jól kezelhető, csak néhány alapfunkció fellelése (zene állítása, letöltések stb.) nehézkes kissé.

A készülék „sztárfunkciója” persze maga a kamera, amelyet bekapcsolva folyamatos képen keresztül nézhetjük a külvilágot, a középső „M” gomb lenyomásával pedig azonnal készíthetünk egy állóképet, amelyet elmentve aztán sokféleképpen használhatunk fel: háttérképnek állíthatjuk be, vagy MMS üzenetként elküldhetjük bárkinek. Ha ezt egy olyan készülék tulajdonosa kapja meg, akinek szintén Sharp GX10-e van, akkor ő azonnal le tudja szedni, meg tudja nézni színes kijelzőjén, és persze el is tudja menteni, ha viszont – akár egy ha-

sonló funkciókkal rendelkező – de más típusú mobil birtokló ismerősünknek MMS-ezünk, akkor az illető kénytelen felmenni a Vodafone honlapjára, és ott megtekinteni a kérdéses képet. A kamerával készített képek egyébként közvetlen közelről, mozdulatlan formákat megörökítve és megfelelő fényviszonyok között általában jól sikerülnek, viszont használható távoli képekről már ne is álmodjunk... A Vodafone Live funkciót könnyedén lehet használni: zenét, javás játékokat letölteni és chatelni lehet, valamint híreket nézni, ráadásul még egy beépített böngésző is van a gépben. Minket a játékok is érdekelték volna, de sajnos még elég szűkös a választék...

Összességében a Sharp GX10-es nagyon jól használható készülék azoknak, akik szeretik, ha telefonjuk egy kicsit mindenhez ért (kamera, színes játékok stb.) és nem zavarja őket, hogy más gépek az

egyes funkciókat külön-külön, sőt talán még drágábban is, de esetleg jobb színvonalon tudják produkálni (például a hamarosan elkészülő, döngős játékokat futtató, ígéretes mobiltelefon, a Nokia N-Gage, melyről bővebben is olvashattok lapunkban).



Értékelés		87
■ sokféle beépített funkció	■ kevés és gyenge játék	
■ színes kijelző	■ néhol körülményes a használata	
■ kamera	■ a kamera távoli képei életlenek	

LOGITECH QUICKCAM PRO 4000

■CÉG: Pilot-Comp Kft. ■TELEFON: 321-0408 ■ÁRA: 22 900 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.logitech.com/>

Van akinek egy kerékkel van kevesebb, másoknak meg egy szemmel. Illetve webszemmel. Hogy barátaitad úgy fogadhasd otthon, hogy közben ne sározzák össze az előszobát, és mégis megcsodálhassák dicső ábrázatotod – hát többek között erre jó egy webkamera (persze ne feledjétek, hogy a személyes kapcsolattartás sem hátrány).

Korán kezdte a Logitech „golyókameráinak” gyártását, de azóta is évről évre hozzászerez valamit a csomaghoz. Jelenlegi maximumát a cég QuickCam Pro 4000 USB webszemében nyújtja (legalábbis egy ideig, elképzelhető, hogy a már lezajlott CeBIT-en újakat mutatott be a „minőséggyáros”). A küllemében némileg megújult készülék fényképezőgépek babérajaira tör: 1,30 megapixeles CCD érzékelővel használható portréfotókat, VGA képmérettel (640x480 képpont) pedig mozgóképjeleneteket rögzíthetünk, legfeljebb 30 képis-

méttel másodpercenként (és mint tudjátok, 25-től folyamatos a videó). Érdemes egy mikroszekundumnyit elmélni a CCD létén: még az olcsóbb digitális fényképezőgépekbe is a költségkímélőbb és gyengébb minőségű CMOS „retinákat” szerelik, így az árban nem csak a márkanév rezsijét kéri el, a megszokottnál jobb minőséget kapunk. Minden webkamera jellegű funkciót felkínálja a Logitech, ehhez erős szoftvercsomaggal egészítették ki a „vasat” – a szoftver területén igen sokat fejlesztett a cég az utóbbi pár évben. Hasznos „adalékként” említhetjük a különálló szoftvertermékként is beszerezhető MGI VideoWave videoszerkesztő és az MGI PhotoSuite képszerkesztő szoftvereket, amit a szokásos Logitech szoftvercsomag egészít ki. Rendelkezésedre állnak mozgásérzékelő, webalbumkészítő, internetes mozgóképet sugárzó modulok. Használhatod ka-



merádat élő mozgóképes kapcsolat felépítéséhez a mellékelt Yahoo! Messenger révén, illetve AIM- és MSN-csevegőprogramokhoz is a mellékelt IM Video Companion alkalmazással, ehhez sokat ad szolgáltatásban a beépített USB mikrofon is. Csak ajánlani tudjuk.

Értékelés		85
■ nagyon jó képmínőség	■ lehetne olcsóbb is	
■ luxus szoftverkészlet		

JAZPIPER UBIT MP3 128 MB

■CÉG: - ■TELEFON: - ■ÁRA: Bevezetés alatt
 ■WEBSITE: <http://www.jazpiper.com/>

Nem új keletű, mégis zseniálisan jó megoldás ez a kis MP3-as lejátszó. Lényegében egy 128 MB-os, hordozható memóriaegységről van szó, melyen nemcsak zenéket, hanem bármilyen más fájlformátumot is cipelhetünk. Ez az alaptípus, ám már készülnek a több memóriával megáldott változatok is. Méretét tekintve hozzávetőlegesen akkora, mint két „nagymeretű” ceruzaelem (32x85x21 mm). Külsőjét elég jól alakították ki, egyetlen apróska hibája van, hogy igen könnyen összekarcolódik a műanyag réteg. Funkciói ugyan végesek, mégis remekül ki lettek találva. Kedvenc zenéinket akár különféle, előre definiált hangszeleállításokkal is képes játszani. Ha esetleg hangot szeretnénk felvenni, az sem jelent gondot neki, hiszen ameddig a szabad hely engedi, akár diktafonként is használhatjuk.

Kétségtelenül egyik legkiemelkedőbb tulajdonsá-

ga, hogy a számítógéphez a rá integrált USB porton keresztül csatlakozik. A Windows 98 egy csöppnyi fájl segítségével, míg az XP automatikusan érzékeli. Külön meghajtóként mutatkozik, így akár Windows Explorerben vagy Total Commanderben is másolhatunk rá (vagyis nem szükségeltetik külön program telepítése). Az éltető energiaforrás az egyetlen szem AAA típusú (kicsi) ceruzaelem, amely meglepően sokáig képes életben tartani. Ez végül is érthető, hiszen a kijelzőjén és néhány apróságon kívül (mely egyébként nagyon szép kékesen világít) más nem is nagyon szippázza el az energiát – nincsenek benne mozgó alkatrészek, mint mondjuk egy CD-lejátszóban. A hozzá adott fejhallgató remekül



szól, egyáltalán nem lehet rá egy rossz szavuk sem. Annak ellenére, hogy kis hazánkban még nem kapható ez a típus, én mindenkinek ajánlom! Rövidesen – amikor végre megállapodik valakivel a külföldi forgalmazó – hozzánk is elér, és akkor bárki hozzáférhet. Addig is szemléljétek meg a honlapjukat, ahol megismerkedhettek a jövőben megjelenő termékekkel.

Értékelés

92

- remek kialakítás
- nagyon praktikus
- szép hangzás
- aksival is mehetne

AOPEN DVRW2421 PRO

■CÉG: RCE Kft. ■TELEFON: 309-4700 ■ÁRA: Bevezetés alatt
 ■WEBSITE: <http://www.aopen.com/>

Manapság, amikor a CD-írók egyre olcsóbbak, és a nyersanyagok ára is a padlót verdesi, érdemes elgondolkodni azon, hogy egy nagyobb kapacitású tárolóeszközzel ma már többre mennénk. Tehát mit nekünk írható CD, ha van írható DVD?! S ha egy DVD-író képes arra, hogy CD-R, CD-RW formátumokat is gond nélkül írjon, akkor még inkább érdemes elgondolkodni. Az AOpen új írója igazi igásló. Szinte mindent megír, amit beleteszünk (kivéve DVD-R formátumokat, hiszen ez DVD+R drive). Gond nélkül és 12-szeres sebességgel írja a CD-R, illetve 10-szeresen a CD-RW lemezeket. Ez nem emelne ki a tömegből, azonban a DVD+R és DVD+RW írási képességei miatt nem semmi a kis cucc! A Just Link technology védi lemezeinket írás közben (legalább 15 CD-t írtam vele úgy, hogy közben anarchyztam, interneteztem, ICQ-ztam, és mind tökéletes lett!), a Lossless Linking pedig

a DVD+RW írásánál ügyel a precizitásra. Mind fekvő, mind álló helyzetben hiba nélkül írt különböző nyersanyagokra. A készülék extrái is meglehetősen ígéretesek: egy-egy üres CD-R, CD-RW, DVD+R és DVD+RW, a szokásos kábelek, illetve csavarok mellett regisztrált Nero, CyberLink PowerDVD, Mediasream Neo DVD és Ulead Video Studio 6 is található a dobozában. Beszerelés után azonnal működni kezdett, 2 perccel a PC indítása után már DVD-t írtam vele.

Figyelem! Több DVD-R meghajtó nem olvas DVD+R és DVD+RW lemezeket, így mielőtt megíjdnék egy adott meghajtó hibájától, nézzük meg, milyen drive-ok kompatibilisek a DVD+R formátummal: (http://www.dvdplusrw.org/resources/compatibilitylist_dvdrom.html). Ugyanígy előfordulhat, hogy DVD+R meghajtó



nem olvas DVD-R lemezeket. Erre figyeljünk oda! Mindent összevetve, aki DVD-írókat akar, másfelé ne is nézzen (kivéve ha kimondottan DVD-R-t szeretne a magáénak tudni).

Értékelés

90

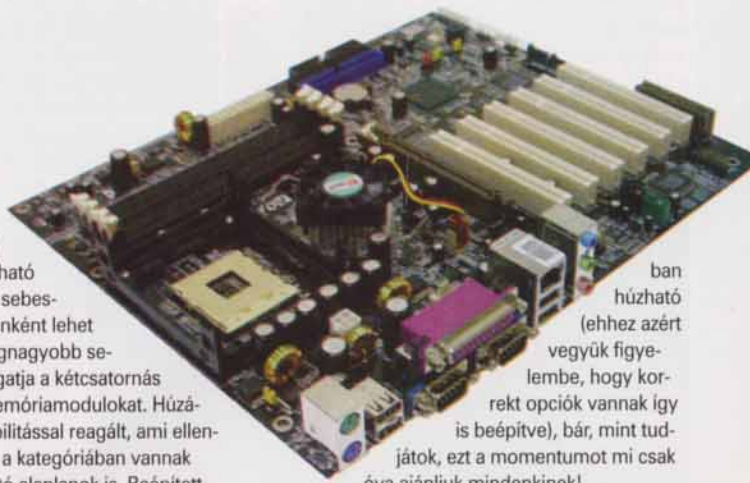
- hihetetlenül megbízható
- jól felszerelt
- precíz
- „csak” DVD+RW formátumot tud

AOPEN AX4R PLUS

■CÉG: RCE Kft. ■TELEFON: 309-4700 ■ÁRA: Bevezetés alatt
 ■WEBSITE: <http://www.aopen.com/>

Gondolom, hallottatok már a Granit-öbölről? Ez egy viszonylag új intel chipset, amelyet leginkább szerverekbe szántak, bár drágább asztali gépekben is előfordul manapság. Legfőbb előnye a Hyper-Threading támogatása, amely igencsak megdobja gépünk sebességét. Mivel 8-szoros AGP-t is támogat, a Granit Bay-es alaplapok valók az igazán teljesítményorientált Intel-hívó asztalára, főleg annak, akinek a pénz nem annyira számít (persze nem szabad megfeledkezni arról sem, hogy ezt csak a megfelelő grafikus vezérlők képesek kihasználni). Mivel eredetileg is nagy teljesítményű gépekbe szánták, 4 memóriabővítőhely található rajta, s a rá telepített 6 PCI slot is azt jelzi, hogy ez egy igencsak bővíthető alaplap. A RAID-et a Serial ATA csatlólon át érhetjük el, s megkapjuk a megszokott AOpen extrákat is: úgy mint a Silenttek és SilentBios zajcsökkentő eljárások, a WatchDog ABS hűzási eljárás (tuningolók figyelem ☺), a procesz-

szort védő OCP, az integrált Serial ATA s még rengeteg sok egyéb extra. Nagyon jól használható az 1 MHz-enként állítható sebesség, amivel igazán lépésenként lehet a prociat húzni, a lehető legnagyobb sebességet hozva ki. Támogatja a kétcsatornás DDR200 illetve 266-os memóriamodulokat. Hűzási kísérleteinkre nagy stabilitással reagált, ami ellensúlyozza azt, hogy ebben a kategóriában vannak sokkal jobban tuningolható alaplapok is. Beépített része a RealTek 6.1-es hangrendszere van (ami egyébként elég jó hangzást kölcsönöz a játékoknak és a muzsikáknak egyaránt). Ahogy megszokhattuk, ez egy nagyon igényes, szinte fellökelhetetlenül stabil AOpen alaplap, amely full extrás, s egyben igen jó sebességet és teljesítményt ad. Mindemellett talán lehetne egy picit job-



ban húzható (ehhez azért vegyük figyelembe, hogy korrekt opciók vannak így is beépítve), bár, mint tudjátok, ezt a momentumot mi csak óva ajánljuk mindenkinek!

Értékelés

91

- nagyon stabil
- igazi full extrás kiegészítés
- serial ATA és Hyper-Threading technológia
- lehetne jobban húzható

A MEGÚJULT ERŐ GEFORCE FX 5800 ULTRA



Biztosan mindennyian tudjátok, hogy az NVIDIA piacra dobta az első GeForce FX-es kártyákat. Ezekhez azonban még nagyon nehéz hozzájutni, és azt sem igazán lehet tudni, hogy mire is képes. Nos, nálunk először bepillantást nyerhatsz az újdonsült chip lelkébe.

Német testvéreinknek köszönhetően – ha csak néhány órácskái is – sikeresen hozzáfértünk egy olyan, 3,06 GHz-es P4-gyel ellátott PC-hez, melyben egy GeForce FX dorombolt. Mint láthatjátok, nem éppen hosszú a cikk róla, ám ennek megvannak a logikus magyarázatai...

ELSŐ TALÁLKOZÁS, ISMERKEDÉSSSEL EGYBEKÖTVE

Először is fontos megemlítenem, hogy a TerraTec kis üdvöskéje, nevezetesen a Mystify 5800 Ultra még nem végleges beállításokkal rendelkezett (értsd ez alatt: a boltba kerüléséig még változtathatnak az alap mag- és memória-órajelen). Továbbá azt is szem előtt kellett tartanunk, hogy az Ultra típusok – a jelen állás szerint – sohasem kerülnek kereskedelmi forgalomba, nem lett volna túl sok értelme hosszas oldalakon keresztül boncolgatni (a bejelentése óta ugyanis már befejezték az Ultra típusok gyártását, és csak az fog hozzáfutni, aki korábban interneten keresztül megrendelte!). Mielőtt megkérdeznék: nem, nem azért nincs 3DMark03-mérési eredmény, mert lusták voltunk telepíteni, hanem egész egyszerűen nem volt arra időnk, hogy feltegyük a tesztgépre – mint mondtam, éppen hogy hozzáfértünk az „alanyhoz”.

A tesztek megkezdése előtt viszonylag sokáig nézegettük a kártyát, ám a felettébb otromba hűtőrendszeren kívül semmi sem bántotta igazán a szemünket. Ahogy az a mai, igen nagy teljesítményű grafikus kártyákon már alap, erre is rákerült egy tápcsatlakozó (ugyanis az AGP már nem képes megfelelő kakaót pumpálni belé – ez egy normális tápcsat, amelyet a merevlemezre vagy a CD-meghajtóra szokás kötni). Miután bekapcsoltuk a gépet, kicsit meglepődtem. A ventilátora hangos volt ugyan, de én valami sokkal durvábbra számítottam. Gondoltam, akkor teszteljünk egyet, ha már ilyen jól alakult minden... és bizony ekkor

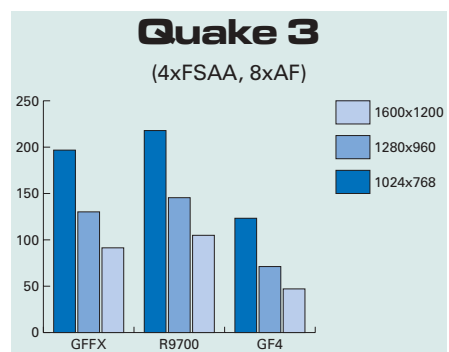
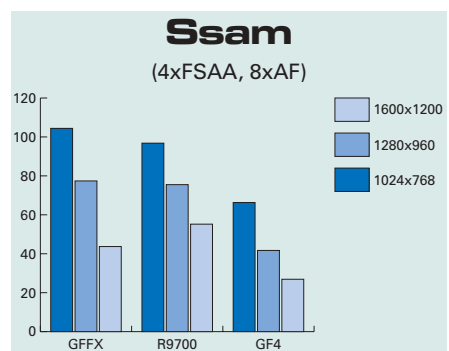
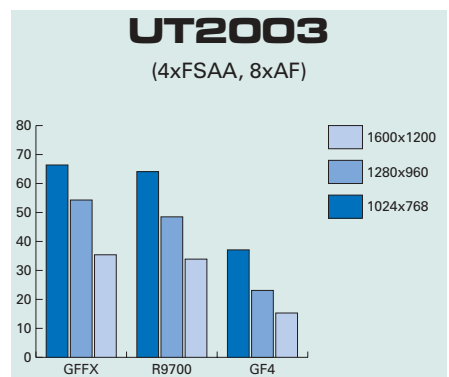
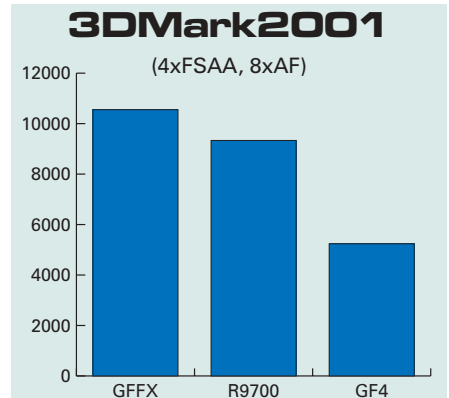
jött a megdöbbenés... a grafkártya minden jellegű erejét rákapcsolta a ventilátorra, és ettől a pillanattól kezdve megsokszorozódott a zajszint... Nos, már erre is van megoldás. Egyrészt már készen vannak azok a hűtők, melyek – állítólag – sokkal csendesebbek, másrészt pedig már a GF FX-es vízhűtő rendszer is tesztelés alatt áll. Az első modellektől tehát meg lehet örülni, később azonban már talán jobb lesz a helyzet (lapleadásunkkor érkezett egy infó, hogy az ideai CeBIT-en egy teljesen új hűtési rendszert is bemutatnak majd, amelyet nemcsak a processzor, hanem az alaplap, illetve a grafkártyák hűtésére is használhatunk).

NA, MOST NEM KELL VÁSÁROLNI!

Amint láthatjátok a mellékelt grafikonokból, elég jól szerepelt a GeForce FX Ultra, ám meg kell hogy mondjam, én többet vártam tőle. Nyilván tudjátok, hogy a Radeon 9700 Pro és e között a chip között kb. fél év telt el, ami a számítástechnika világában nagyon sok. Én arra gondoltam, hogy a korábbi ígéreteknek megfelelően fényekkel gyorsabb lesz a kicsike. Megállta ugyan a helyét, de hogy ez mennyire lesz elég? Szerény véleményem szerint semennyire, hiszen az ATI már bejelentette legújabb megoldásait, amelyek, úgy érzem, ismét az élre törnek majd. Mikor ezen sorokat olvassátok, már javában tart az ideai CeBIT hardverkiállítás, ahol akkor már be is mutatták ezeket az újdonságokat. Remélhetőleg következő számunk megjelenéséig már több GeForce FX is eléri hazánkat, és akkor aztán semmi sem fog megmenteni Titeket egy sokkal nagyobb, részletesebb és persze átfogóbb tesztől! Aki pedig vásárlási kényszerben szenved, annak adnék egy jó tanácsot. Most ne tegye! A tapasztalat azt mutatja, hogy minden egyes új grafikus kártya megjelenésekor az eggyel alacsonyabb kategóriának viszonylag hamar leesik az ára. Ha azt figyelembe vesszük egyébként, hogy gyakorlatilag még sem a Radeon 9700 Pro, sem pedig a GeForce FX

képességeit nem használja ki semmi (maximum néhány jobbik fajta képernyővédő vagy különféle tesztprogramok), csak annyit fogunk észrevenni a játékokban, hogy valamivel gyorsabbak lesznek. Ám ez a változás bizonyos esetekben szemmel nem is észlelhető, csak a tesztprogramok bizonygatják, hogy márpedig jobb az... Persze, ha valaki úgy gondolja, hogy túl sok pénze van, és már nem is igazán tudja mire költöni, az nyugodtan beruházhat ebbe, vagy fáradjon be a szerkesztőségünkbe, mi szívesen átvevünk azt a kis többletet ☺.

ZeroCool



EGY KIS MOBIL ÉLVEZET

NOKIA N-GAGE



A mobilkommunikáció talán az egyik legdinamikusabban fejlődő elektronikus ágazat. Már megszokhattuk, hogy évente nagyon sok új készülékkel ismerkedhetünk meg. A Nokia ezúttal valami olyat igyekezett megalkotni, amellyel nemcsak a mobil piacot, hanem a konzolvilágot is megbolygatja...

A helyszín február 5., Sydney, Auszália. A világon először itt mutatták be a publikum előtt a Nokia játékkonzolát, amelyet ma már csak egyszerűen N-Gage-nek nevezünk. A bejelentése már jó néhány hónapja megtörtént, ám mindeddig csak képeken láthattuk. Miről is van szó pontosan? Egy olyan, legfőképpen játékra kifejlesztett eszközről, amelyet leginkább a GBA-hoz (GameBoy Advance) lehetne hasonlítani. Ám annál sokkal több. Nem egyszerűen egy buta kis játékgépről van szó. A most következő néhány sorban igyekszem összefoglalni az új kutyü legtöbb erényét és érdekességét...

ILYET AKAROK ÉN IS!

Mint tudjátok, a mai mobiltelefon-piacon egyre nagyobb szerepet kapnak a játékok. Ezek azonban már kinőtték a telefonok általános határait, képességeit. Ezért aztán a Nokia megalkotta kis szerkezetét, mely a mobil konzolok piacán – a jelek szerint – simán lehet piacvezető. Ezt pedig nem csak azért mondom, mert ezt mondatják velem a termék reklámjai, hanem mert valóban rengeteg olyan funkcióval lett felszerelve az N-Gage, amivel eddig egyik hasonló ellenfele sem. Nézzük először is a pontos adatokat, hogy képet kapjatok egy kicsit a kutyürről. A méretei egészen pontosan 133,7x69,7x20,2 mm (összehasonlításképpen egy 3210-es adatai: 123,8x50,5x16,7mm, illetve egy 7110-es adatai: 125x53x24mm). A kijelzője 176x208 pixel felbontású, 4096 színt képes megjeleníteni, és a korai GBA-kból hiányzó háttérvilági-

tás is benne van (talán éppen ezért jelent meg röviddel bejelentése után a GBA SP)! A játéktól függően 3-6 órát játszhatunk vele egyhuzamban. Most lássuk a mobilra jellemző adatokat. Természetesen tudunk vele telefonálni is. Lényegében minden, ma alapnak számító funkció benne van (háromnormás, GPRS/MMS támogatás stb.). Érdeklenség, hogy az alkotók még MP3-lejátszót, sőt még rádiót is beleépítettek. Azt hiszem, ez az a pont, ahol meg kell említenem azt a momentumot, aminek az N-Gage valószínűleg egyértelmű győzelmét könyvelheti el. A beépített Bluetooth segítségével összesen 6 játékos nyomulhat egy játékkal (persze ezt az adott portékának is támogatnia kell). Ez még nem minden, hiszen nemcsak egymáshoz közel játszhatok. Ha úgy tartja kedvetek, GPRS-en csatlakozva a hálóra, akár távoli ismerősökkel is felvehetitek a harcot (mindeközben persze cseveghettek is ☺). PC-nkhez egyébként szabványos USB felületen csatlakozik, amelyen keresztül szinkronizálhatjuk a naptárunkat, telefonkönyvünket vagy MP3-as zenét tölthetünk rá. Sajnos arra nem derült fény, hogy pontosan mennyi memória lesz benne alpból, de nem kizárt, hogy bővíthető alapokon nyugszik...

IGEN BŐSÉGES FELHOZATALLAL SZÁMOLHATUNK

Szerencsére a Nokia tett arról is, hogy ne csak unalmas Snake-szerű játékokkal nyomulhassunk. Jelen pillanatban olyan nagy cégekkel dolgoznak

karöltve, mint az Activision, az Eidos, a Sega, a Taito, a THQ és így tovább. A bemutató keretein belül előbukkant néhány ígéretes alkotás is, többek között a Tomb Raider, a Red Faction, a Sonic N, a Sega Rally és a többiek. Az is különlegessé teszi ezt a készüléket, hogy akárcsak az Xbox esetében, erre is tölthetünk majd le különféle extrákat (új pályák, cheatek, végigjátszás stb.). Ez mind szép és jó, de joggal kérdezhetnétek, hogy „mikor és mennyiért?”. Nos, az már biztos, hogy ez év negyedik negyedévében kerül kereskedelmi forgalomba (még nem tudjuk, hogy vajon idehaza mikor) – ekkorra már bőséges lesz a szoftverellátottság, és az esetlegesen megmaradt hibákat is orvosolhatják majd. Az áráról azonban még valóban nem esett szó. A Nokia egyrészt azért nem akarja elárulni ezt, mert a konkurencia is nagyban mozoghatna ezen a téren, másrészt még – elmondásuk szerint – nincs lefixált összeg. Maga a készülék maga szerény véleményem szerint az adottságaihoz képest nem lesz drága (persze ezt úgy kell érteni, hogy az egyes telefontársaságoknál kötött, adott esetben többéves szerződéssel egyetemben), és inkább majd arra állnak rá, hogy az egyes játékok, illetve a hozzájuk letölthető extrák hozzák majd a bevételt. Az biztos, hogy hamarosan meglátjuk, és akkor már semmi sem menthet meg minket attól, hogy egész nap, még utazva is multiban nyomjuk az UT-t vagy a Quake-et ☺.

ZeroCool



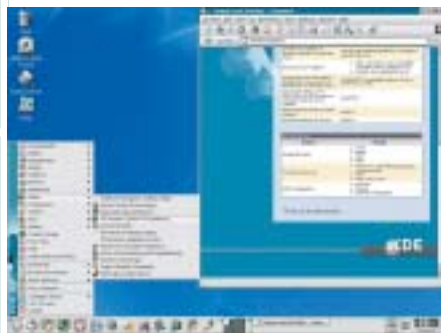
WINDOWS-TRENDEK, AVAGY AZ ELŐTTÜNK ÁLLÓ JÖVŐ

2003-ban továbbra is a Microsoft rendszere lesz az egyeduralgató. Változások elsősorban a multimédia mélyebb integrálásában történnek, új Windowsra viszont csak 2005 körül számíthatunk, és a készülő Palladium technológia jelentősen szűkítene felhasználói jogainkat. Ennek is utánajárunk e cikk keretein belül.

Az operációs rendszerek piacából a Windows-termékek 95%-os aránnyal részesednek. Természetesen a cél, hogy ez az állapot ne változzon, ezért a Microsoft a Windows XP-be további multimédia-képességeket épít a Media Center Editionön keresztül. Várhatóan 2004 körül már felbukkan az új, Longhorn kódnevű alatt futó Windows-generáció, amellyel még több lehetőség nyílik meg előttünk. Az előnyök mellett azonban hátrányokkal is szembesülünk: a TCPA*-ra keresztelt biztonsági- és másolásvédelmi eljárás jelentős mértékben csökkenteni kívánja felhasználói jogainkat.

1. TREND: MULTIMÉDIA MINDENKEFELETT

A Windows XP Media Center Edition kis túlzással egy teljes multimédia-rendszert csinál gépünkben. Ehhez azonban komoly hardverkövetelmények társulnak: a sokféle lehetőség kihasználásához szükségünk lesz egy gyors processzorra, egy modern videokártyára, egy tv-tunerre és infravörös távirányítóra. E konfigurációval PC-eket a távirányító segítségével is könnyedén használhatjuk; az új XP-verziót azonban a tervek szerint először csak az



USA-ban árulják, előre összeállított számítógéppel együtt. Az USA-n kívüli értékesítés időpontja egyelőre ismeretlen.

2. TREND: 64 BITES WINDOWS

Bár az AMD már előreláthatólag 2003 második felében megjelenteti a 32/64 bites processzorkeverékét, az Athlon 64-et, 64 bites windowsos játékok még biztosan nem jelennek meg idén. Ugyan a 64 bites Windows is várható ez év közepére, de a játéklejlesztők továbbra is többségében 32 bites alapokra hagyatkoznak. Egyedül az UT2003-hoz készül egy patch, amely komoly teljesítménynövekedést ígér: mintegy 20%-kal gyorsabb is lehet (érdekesség, hogy egyelőre kizárólag Linux alatt működik...).

3. TREND: MAGASABB KOMFORTFOKOZAT

Az új Windowsnál (Longhorn) a középpontban a még egyszerűbb kezelés áll. Számos apróbb újítás is várható azonban. Például a jelszóelfelejtők örülhetnek – installálás közben létrehozhatunk egy jelszólemez, amelyet később felhasználhatunk. A desktop szélén egy új oszlop – sidebar – létesül, ahol merevlemezünk telítettségét vehetjük szemügyre, illetve kedvenc programjainkat tehetjük oda, így könnyebben hozzájuk férhetünk. Az új adatkezelési rendszer, a WinFS, egy adatbázisra támaszkodik, így gyorsabban átnézi kereséskor a nagyobb méretű meghajtókat. A Longhorn-Windows alapvetően az XP rokona, ezért az aktuális játékok futni fognak rajta, de a DOS-os játékoknak egyre inkább bealkonyul.

4. TREND: TOTÁLIS KONTROLL

A rendszer része a Palladium technológia, amely támogatja a TCPA-t. Ennek a segítségével eljutunk oda – nem vicc! – hogy az operációs rendszer dönti el, az alaplapon lévő processzor és egy internetes szer-

ver segítségével, hogy melyik programot futtathatjuk, illetve melyik dokumentumot nyithatjuk meg. Az egyik TCPA-alapító, az Intel szerint mindezzel csak a PC-k biztonságát növelik, és kívánságra kikapcsolható lesz. (Ne feledjük, hogy az Intelnek volt már hasonló próbálkozása, amikor egy alaplapra épített chip segítségével minden egyes számítógépet megjelölhetővé és azonosíthatóvá akart tenni! A hatalmas felháborodás és tiltakozás nyomán végül elhalt a kezdeményezés, de látható, hogy az Intel nem adta fel ez irányú terveit.) Kérdés, hogy a TCPA kikapcsolásával mennyire fog normálisan működni a gépünk... Az ipar számára persze igen előnyös lenne az új rendszer: a kalózmásolatokat vagy akár a konkurencia termékeit nem lehetne megnyitni. A totális, felügyelőállam megvalósulása is egy nagy lépéssel jutna előbbre – egyes USA-politikusok egyenesen megtiltanák az olyan PC-k forgalmazását, amelyek nem működnek együtt a TCPA-val.

5. TREND: A LINUX MEGÉRETT A JÁTÉKOKRA

A Linux fejlődése töretlen: 2003-ban is a legjobb ingyenes profi operációs rendszer. A KDE 3-mal a grafikai kezelőfelület is használható formát öltött és a teljesítmény is megfelelő – egyedül a játéklejlesztők támogatása hiányzik. Az akciójátékok kivételével ugyan sok játék fut Windows-emulátorral, de ez ugyebár nem a legideálisabb megoldás. Így egyértelműen a játégyártók térfelén a labda, hogy felfedezzék a Linux előnyeit, és programokat fejlesszenek rá (adott esetben ingyen ☺).

Uhu

*TCPA: A „Trusted Computing Platform Alliance” szavak rövidítése. Elvileg gépünket teszi biztonságosabbá, azonban a technológia könnyedén felhasználható a PC-s felhasználók totális megfigyelésére is.

Új évi Tavalyi akció!

CD tároló

Kiválóan használható tárolókat és egyéb CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

Rendelhető: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok
Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.

Kedvezmények: +Postaköltség!
 3db termék vásárlás: Kiváló mértékű postaköltség (max. 480Ft)
 5db vásárlása: Nincs postaköltség!
 10db vásárlása: Nincs postaköltség és 1800Ft értékű ajándék!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közepkék, sötétkék, bordo, barna, piros, lila, fehér, zöld, sárga, narancssárga.

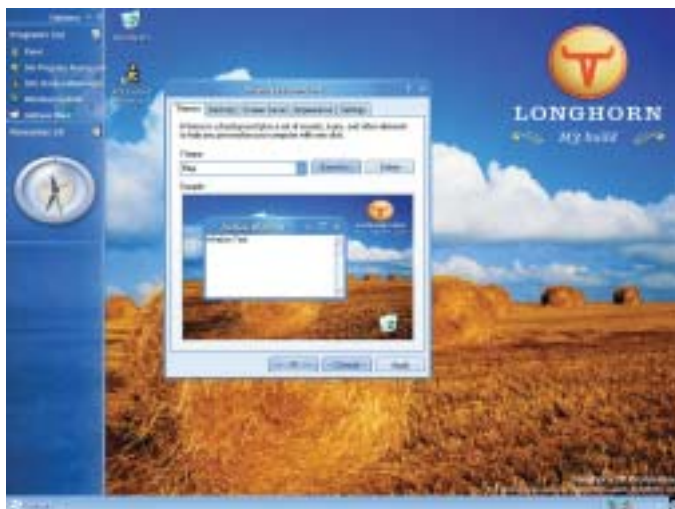
www.gyenis.hu

Egyéb termékek is (gyógykezelő, táplálék, táplálék, táplálék...)

Megrendelhető a gyáriónál, telefonon, faxon, sms-ben, E-mail-ben vagy levélben.

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!

Magyar Számítástechnika és Iródatechnika
 7396 Magyarcsanak, Kossuth u. 74.
 Tel.: 72/ 719-132 Fax: 72/ 390-770
 Mobil (sms): 20/991-6621
 E-mail: gyenis@gyenis.hu



MÚLT, JELEN, JÖVŐ

AMD-INTEL ÁTTEKINTÉS

Azt hiszem, elég rég volt, amikor a boltba betévedve belevigyorogtam az eladó képebe, és kértem tőle egy „csúcs” Pentium 233 MHz-es processzort. A helyzet hamar változott, és ő vigyorgott a képembe, mikor kicsengettem érte az elég borsos összeget. Egy biztos, új szerzeményem beszerelése után nyugodtan dőltem hátra és élveztem csúcsteljesítményét...

Na igen, ez bizony elég régen volt! Mostanság, ha az ember gépfejlesztésbe kezd, rengeteg dologra kell figyelnie. Gondoskodni kell egy megfelelő teljesítményű videokártyáról, egy megbízható alaplapról, memóriáról és végzetül egy elég erős processzorról. Itt jön a dilemma, hogy melyiket is szeretjük jobban? Ebben szeretnék egy kis eligazítást nyújtani, legalábbis a processzorok kavalkádja terén...

AZ „ÓCSÓ” KATEGÓRIA

Talán még mindenkiben derengenek a régmúlt emlékfoszlányai, amikor is a Celeronok uralták az alsó kategóriás processzor piacot, és csak utánuk kullogtak az AMD K6-2-esei. Azóta az AMD is komoly részt hasított ki az alsóbb kategóriás piac tortájából. Ez a harc akkor kezdett kiéleződni, amikor az AMD „low-end” kategóriás Spitfire magos Duronjait felváltotta az új Morgan mag. Természetesen ezt a piacvezető Intel sem hagyhatta szó nélkül, és bemutatta a régebbi 66 MHz FSB-vel rendelkező Coppermine-t követő Tualatin magot. Az új Celeron család már 100 MHz-re emelt FSB-vel, 256 kB másodszintű gyorsítótárral rendelkezett, melynek köszönhetően jóval magasabb órajelre is képes volt. Eközben az AMD is serényen dolgozott az új Morgan magos Duronjain. A 0,18 mikronos technológia, a 64 kB L2 cache, valamint az L1 cache (mely négyszerese volt a rivális Celeronnak) elég jól szerepeltek. A Celeronok és Duronok közötti küzdelem nem tartott sokáig, ugyanis rögtön kiderült, hogy az Intelnél alábecsülték a Duron képességeit, mert jó 20-25%-ot rávert az azonos órajelű

Celeronra, ráadásul már akkor is sokkal olcsóbb volt! Az Intelnek tehát lépnie kellett, és kiadta az alsó kategóriában az új P4-es Celeron processzorokat. Kiderült azonban, hogy az AMD nem kívánja a Duron processzorcsaládot tovább fejleszteni, utolsó mohikánként hátrahagyva ezzel az 1300 MHz-es változatot. Mindenkinek azt tanácsolhatom, hogy ha tényleg az olcsóság a mérvadó, akkor bátran vegye meg a feleannyiba kerülő Duront, amely karcsúbb ugyan, viszont jóval költségkímélőbb. A másik lehetőségünk, hogy rendelkezünk annyi kredittel, hogy képesek legyünk megvenni a 2 GHz-es Celeront, ám ebben az esetben azért a pénzért már érdemesebb egy Athlon XP 2000+ (1666 MHz)-ba befektetni!

GIGÁSZOK KÜZDELME

Nagyágyúk küzdelméről akkortól beszélhetünk, amikor megjelentek az AMD K6-3-asok utódai, az

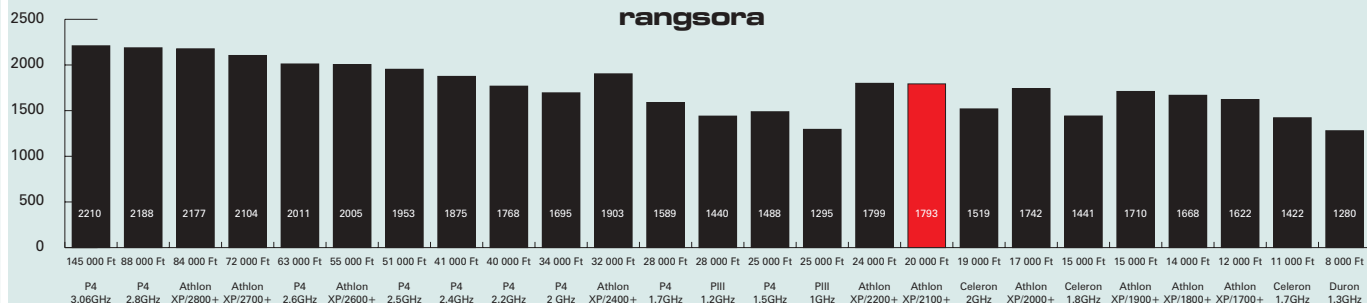
HOGYAN KÜLÖNBÖZTESSÜK MEG AZ AMD MAGOKAT?

Mivel az Intel processzorokkal szemben az AMD-n nincsen pontos jelölés, ezért nem árt, ha egy picit jobban odafigyelünk a proci vásárlásánál! A régebbi Thunderbird processzorok jellemzője, hogy színük sötétkékes-szürke, a mag pedig téglalap alakú. Az ezt leváltó Palomino magos Athlon XP-nél könnyű dolgunk van, hisz a legszembetűnőbb változtatás a négyzet alakú mag és a barna szín. A T-Bred is hasonló világosbarnás színt kapott, ám a mag sokkal kisebb lett, és ismét téglalap alakú!

Athlonok. Ezek az új generációs AMD processzorok már a megjelenésükkor nagy port kavartak teljesítményükkel. Újdonság erejével hatott a háromutas FPU, a PIII-ashoz képest megduplázott tranzisztorszám, a 128 kB-os L1 és 256 kB-os L2 cache, illetve a 200/266 MHz-es rendszerbusz. Az 1 GHz-es átlomhatárt elsőként ezek az Athlonok lépték át, ami után, mint tudjuk, már nem volt megállás! Az Intel gyenge pontját az jelentette, hogy a legelső PIII-asok esetében a valódi technológiai újítások nem közvetlenül a megjelenésekor kerültek bele. Igazán nagy változás akkor történt, amikor az első 0,18 mikronos tokozású Coppermine magos PIII került bevezetésre. Ez után következett a 0,18 mikronos Tualatin magos PIII (ezek kétszer annyi L2 cache-t tartalmaztak: 512 KB-ot). A problémát



A processzorok ár szerinti rangsora





Thoroughbred



Barton

már csak az jelentette, hogy későn érkezett a felmentő sereg, és ekkor már a P4-es is debütált a nagyközönség előtt.

A P4-es megjelenésével viszont fordult a kocka, persze nem azonnal. Sok vád érte az Intelt, hogy túl hamar adta ki az új Willamette magos P4-est, és még nem volt teljesen kész – ebben volt is némi igazság! Az eredetileg tervezett 512 KB L2 cache helyett csak 256 került bele, ráadásul a második FPU-t is kifejejtették. A Willamette magos processzorok mindezek ellenére elsőként lépték át a „bűvös” 2 GHz-es átlomhatárt. Eközben a T-Bird-öt (L1 128 KB, L2 256 KB) leváltotta az új Palomino magos Athlon XP, melytől kezdve a processzor neve nem MHz-ekben kifejezett teljesítményre utal, hanem a vele megegyező teljesítményű Northwood magos P4-es teljesítményére. Miután a Palomino elérte korlátait, bemutatták a T-Bred-eket, amelyek 2200+ jelöléstől álltak szolgálatba, 0,13 mikronos tokozással. Igazából komolyabb technikai újítást nem hoztak, csupán egy új megol-

dás révén az AMD mérnökei még magasabbra srófolták a megahertzeket. Ennek meg is lett az eredménye, a P4-es, ha nem is túl sokkal, de átvette a vezetést 2,5 GHz környékén, és „megfordult a kocka”. Az Intel ezek után ráadásul kihozta a legújabb trónkövetelőt, a 3,06 GHz-es P4-est, amely új, Hyper-Threading technológiájával feltette a koronát a P4 sorozatra. Érdekes azonban, hogy ennek ellenére a legjobb ár/teljesítmény aránnyal mégis az olcsóbb AMD rendelkezik az Athlon XP 2100+ révén, mely feleslegbe kerül, mint egy 2,2 GHz-es P4, ám teljesítményben felülmúlja azt! Más kérdés persze, hogy aki komolyabb pénzzel rendelkezik, és mindenképpen csúcsteljesítményre vágyik kompromisszumok nélkül, az jelenleg a legújabb P4-esek közül fog választani!

MIT TARTOGAT A JÖVŐ?

Az AMD – Intel csata közel sem dőlt el! Bár jelenleg úgy fest, hogy most az Intel uralja a vezető pozíciót a 3,06 GHz-zel, de azért ne feledkezzünk meg arról, hogy ez csak pillanatnyi állapot. Az új Barton magos XP-t a 3,06 GHz-es P4 proci vetélytársának szánja az AMD. A cég mérnökei, úgy tűnik, összekapták magukat, és a MHz-ek egéig való srófolása helyett több új „ficsört” pakoltak a Bartonba. Legelső szembetűnő változás a mag mérete. Az AMD ugyanis elkövette azt a hibát, hogy a Palomino után elég kicsire zsugorította a T-Bred magokat. Ez a teljesítményre jó hatással volt, ám a kis felület miatt nem volt megfelelő az amúgy is problémás hőleadás. Ezen hibák kiküszöbölésére az előd 84 mm² -es mag méretét 101 mm² -re növelték. A T-Bred magnál már megszokott 0,13-as réz alapú

gyártástechnológiával készülnek ezek a processzorok is. A másik lényeges módosítás, hogy a beépített tranzisztorok számát 37,6 millióról 54 millióra emelték (P4: 55 millió), ráadásul a kellő sebesség érdekében megemelték az L2 gyorsítótárat is. Az AMD reményei szerint ez a processzorcsalád fogja ismét helyreállítani a dolgokat.

PROCESSZORINDEX

Tesztünkben 25 itthon is kapható processzort hasonlítottunk össze, mind teljesítmény, mind ár szempontjából, amit a jobb teljesítmény/ár arány szemléltetése érdekében egy *grafikonon* ábrázoltunk. Az elért értékeket több tesztprogrammal végeztük el (3DMark 2001, UT2003, Quake3, Serious Sam), különböző felbontásban és színmélységben, és ezek eredményeit összesítettük, így komplexebb képet kaphatunk egy-egy processzor tényleges teljesítményéről!

Mady



VIRTUÁLIS VILÁG VALÓSÁGOS VÁSÁR

INFOMARKET

Információtechnológiai és
telekommunikációs vásár

Jelentkezési határidő: **2003. április 30.**
10% előjelentkezési kedvezmény 2003. március 31-ig!

2003. szeptember 6 – 14. között,
a BNV keretében,
a Budapesti Vásárközpontban

Bővebb információk és jelentkezés:
Tel.: 1/263 4061, 1/263 4341, 1/263 4064
Fax: 1/263 4066
Internet: www.infomarket.hu
E-mail: info@infomarket.hu

JÖSSÖN EL, HOGY A VIRTUÁLIS VILÁGBÓL
VALÓDI ÜZLET LEHESSEN!

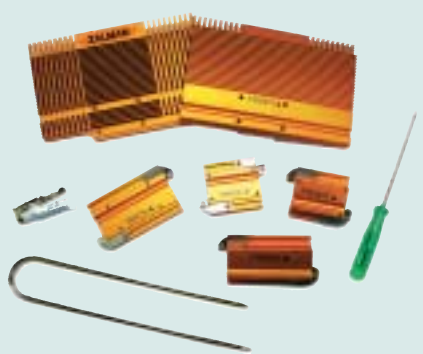
az ÜZLET
új megjelent
forrása:

ELNÉMÍTOTT GRAFIKUS KÁRTYÁK PASSZÍV KÁRTYAHŰTÉS

Az újabb videokártyák már komoly hűtőt, sokszor meglehetősen hangos ventilátort igényelnek. Van azonban egy megoldás, amellyel megszüntethetjük az új zajforrást: egy barátságos hűtőborda segítségével és némi szerelgetéssel biztonságosan megoldódik a probléma.

Ki gondolta volna, hogy a régebben természetes hűtőbordák (még korábban az sem volt...) mára a modernebb grafikus kártyákról eltűnnek, és helyüket az alaplapról ismert ventilátorok foglalják el? A gond csak az, hogy csatlakozva a számos másik propellerből álló kórushoz – alaplap, proci, táp, mobil rack, ... hajszárító ☹ – tovább növelik a zajt, vagy adott esetben akár túl is üvöltik az egész társaságot. (Ha tovább folytatódik a trend, hamarosan PC-nk hangosabb lesz a hűtőnél és a mosógépnél is – talán a Hi-fi-nél nem ☺. Szerencsére a most bemutatott eljárással visszatérhetünk a hangtalan hűtőbordákhoz anélkül, hogy kártyánk teljesítményét csökkentenünk kéne, ráadásul még a túlmelegedés miatti leégéstől sem kell rettegnünk. Az általunk felhasznált ZM80A-HP típusú, Zalman márkájú hűtőrendszer előnye, hogy mind a GeForce2-es szériához, (GTS, Ultra, Ti) mind a GeForce3-akhoz, sőt még a GeForce4 sorozathoz is használható. Nem is beszélve a manapság szintén nagyon népszerű ATI Radeon 8500-as és 9700-as modellek támogatásáról. A GeForce MX, illetve Radeon 7000-es kártyákhoz – már amelyiken van ventilátor! – a ZM50A-HP típusú hűtőrendszer a megoldás. Azok a grafikus kártyák, amelyikeken nincsen két lyuk (amibe a hűtőventilátort a kártyához rögzítő büttyök csatlakoznak), nem alakíthatóak át. Ha nem vagyunk biztosak abban, vajon a mi vasunk alkalmas-e a műtetre, nézzünk el a gyártó oldalára, ahol bővebb információt találunk e témában (<http://www.zalman.co.kr/english/product/zm80a-hp.htm>). Ne feledjük, hogy a hűtőventilátor leszerelésével elvesz a garancia és a szerelésből adódó esetleges károkért senki, még mi sem tudunk felelősséget vállalni!

1 A csomag tartalma



A hűtőszettben minden, a szereléshez szükséges alkatrész és szerszámot megtalálunk

A hűtőrendszer tartalmazza a két nagyméretű bordát, amit a kártya elő- és hátlapjára fogunk rögzíte-

ni. A hőáramlást az úgynevezett Heatpipe szolgáltatja, amely egy U alakú hajlított fémrúd. A processzorral a hűtőblokkok érintkeznek – ezek kisebb fémlapok, rögzítőkarokkal. Két fajtát is mellékelnek a szettben: a téglalap alakúak kizárólag a GeForce4 Ti szériához jók, míg a négyzetes kialakításúak az összes többihez. Bónuszként még egy csavarhúzó is kapunk.

2 Előkészületek

A feladathoz nem árt, ha rendelkezünk még egy csipesszel vagy kisebb csípőfogóval. A munka előtt minden alkatrészt és szerszámot rakjunk magunk köré, hogy ha szükség lesz rájuk, azonnal ott legyenek. Földeljük le magunkat, mielőtt hozzátárnánk a szereléshez, úgy, hogy hozzáérünk valami fémhez, például a fűtőtesthez (ha ezt nem tesszük meg, akár kárt is tehetünk a hardverben). Ügyeljünk arra, hogy a helyszín jól megvilágított és elég tágas legyen.

3 A ventilátor leszerelése



A két, fehér körrel bekarikázott műanyag büttyök tartja a hűtőventilátort a kártyán

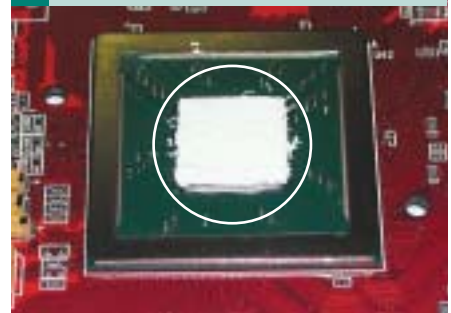


Távolítsuk el egy rongy és egy kevés tiszta alkohol segítségével a processzoron lévő Heatpadet

A hűtőventilátor leszereléséhez használjuk a csipesszt vagy csípőfogót, amivel összenyomjuk a kártya hátoldalán található műanyag büttyöket, majd óvatosan áttoljuk őket a lyukon. Figyeljünk arra, nehogy a szerszám félrecsússzon, és megsértse a kártya felületét. Ezt követően finoman emeljük le a kártyáról a hűtőventilátort, és távolít-

suk el az ott maradt szilikonsírt egy ronggyal. Ha a processzoron egy Heatpad is található, némi tiszta alkoholba mártott rongy segítségével választsuk le róla.

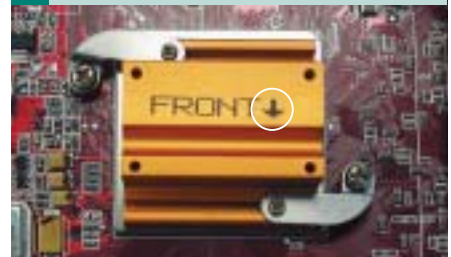
4 Szilikonsír feljuttatása a processzor felületére



Ne kenjünk túl sok szilikonsírt a procira – egy vékony réteg tökéletesen elég lesz

A csomagban található szilikonsírt kenjük szét a processzor felületén vékony rétegben. Egy papírlap segítségével könnyen és gyorsan elegyengethetjük. Figyeljünk arra, hogy ne árrassuk el tömegtelen mennyiségű zselével a „szerencsétlen” processzort (nem vezetí majd jobban a hőt, sőt adott esetben rossz hatással is lehet a hűtőmechanizmusra).

5 A hűtőblokk rögzítése



A fehérrel bekeretezett nyílak a kártya lábai felé kell néznie, amelyekkel az alaplaphoz csatlakozik



A fehérrel bekarikázott – a csavarok és a kártya lapja között található – gumigyűrűk nélkül rövidzárlat keletkezhet

Helyezzük a kártyánkhoz passzoló, „Front“ feliratú hűtőblokkot a processzorra. Itt csak arra kell ügyelnünk, hogy a hűtőblokkon látható nyíl lefelé, vagyis a grafikus kártya lábai felé nézzen, amelyekkel az alaplaphoz csatlakozik. A két csavart a hűtőblokk rögzítőkarjain keresztül át dugjuk a kártya két nyílásán, ahol korábban a műanyag bütykök voltak. Ha kicsit könnyíteni akarunk a dolgon, mielőtt át dugjuk a kártyán a csavarokat, meglazítjuk a karokat a hűtőblokkokhoz rögzítő két kisebb csavart. Ne felejtsük el a kártya hátoldalán előbukkanó csavarokra ráhúzni a gumigyűrűket, különben a fém alkatrészek és a kártya felületének érintkezésekor rövidzárlat keletkezhet. Ha megvagyunk, rögzítsük a csavarokat a tartókkal. A hátsó hűtőblokk felrakása előtt kenjük fel a szükséges ragasztót, utána helyezzük rá a csavarokra, majd rögzítsük a lezárósapkákkal az egészet.



Rögzítsük a hátsó hűtőblokkokat a csavarokat lezáró sapkákkal (a képen fehéren bekarikázva láthatóak)

6 A Heatpipe



A Heatpipe lógjon le egy-két centiméterrel a kártya jobb széléről

Kenjük be a hűtőblokkok vezetőárait szilikonzsírral, majd helyezzük be a Heatpipe-ot (hővezető rudat). Figyeljünk arra, hogy a kártya jobb széle és a rúd között egy-két centiméter távolság legyen.

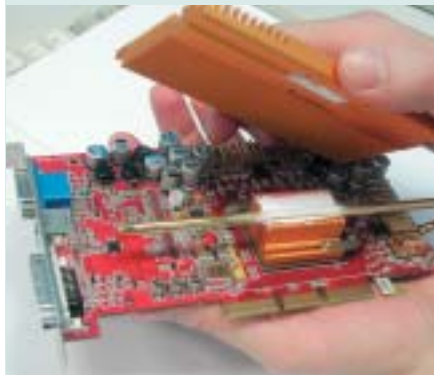
7 A hűtőlapok



Csak vékonyan és csak a találkozási pontokra kenjük fel a szilikonzsírt



A hátsó oldalon se hanyagoljuk el a szilikonzsír fölkenését, mert e nélkül rosszabb lesz a hővezetés



Helyezzük rá a hűtőlapokat a megfelelő hűtőblokkokra, majd rögzítsük őket csavarokkal

A két nagy hűtőlap felhelyezése előtt kenjük egy kevés szilikonzsírt a hűtőblokkok tetejére és a Heatpipe-ra is, de az utóbbira csak ott, ahol a lapokkal érintkezik. Ezt követően tegyük őket a hűtőblokkokra, majd a két kis csavar segítségével rögzítsük mindkettőt a kártyára.

ÉRTÉKELÉS

A hűtőrendszer tökéletesen ellátja a feladatát. Természetesen teljesen hangtalan. Az átépített Radeon 9700 Pro tökéletesen futott 3DMark2001 alatt – egyszer sem fagyott le, és hibákat sem produkált. Egyedüli hibája a rendszernek, hogy nagyon megnöveli a kártya súlyát: a kettő együtt így 400 grammot nyom! Emiatt alapvető fontosságú, hogy a kártyát szilárdan rögzítsük, de nagyobb szállításnál jobb és biztosabb, ha kivesszük a fog-

RENDELÉS INTERNETEN KERESZTÜL

A cikk megírásának pillanatában még nem lehetett itthon kapni a "Zalman ZM80A-HP" szettet kiskereskedelmi forgalomban, de nem kétséges, hogy rövid időn belül Magyarországra is be fog gyűrűzni. Interneten keresztül viszont kismillió helyről megrendelhetjük. Segítségképp itt van néhány cím, ahol a legkedvezőbb ajánlatokat nyújtják. Érdemes odafigyelni az árra is, ugyanis van olyan cég, amelyik 44 dollárért kínálja a cucot, miközben a legjobb ár, amit felleltünk, csak 29 euró volt (persze a szállítási díjak némiképp módosíthatják a végeredményt.) Bár nem mondható olcsónak, de ha arra gondolunk, hogy egy jobb processzor-hűtőventilátor is 5-6 ezer forint, akkor nem is tűnik drágának, pláne ha egy drágább kártyára szereljük a szettet. Amúgy pedig a csönd és nyugalom minden pénzt megér!

http://www.low-noise.de/shop/shop.php?id=561&sid=&set_history_str=1;561; (német)

http://www.docmicro-fr.com/main_frame_set_ref.php3?lien=40 (francia)

<http://www.endpcnoise.com/cgi-bin/e/scan/fi=products/>

<http://www.bulletpc.com/Qstore/p000303.htm>

<http://www.siliconacoustics.com/zalmanzm80hp.html>

http://jab-tech.com/zalman_zm80a_hp.html

! FIGYELMEZTETÉS !

A hűtőventilátor buherálásával elvesz a garancia, ezért ha rosszul szereljük fel a bordát, és mondjuk emiatt leég a kártya, netán bütykölés közben megsérül, hiába visszük vissza a boltba, nem fogják kicserélni, vagy ingyen megjavítani. Szóval mindenki csak a saját felelősségére próbálkozzon!

lalatából. Arról sem szabad megfeledkezni, hogy ezt felszerelve már nemcsak egy, hanem mindjárt két kártyahelyet foglal el a konstrukció. Mindent összevetve a ZM800A-HP jó befektetés, ha elégünk van az állandó zajból és grafikus kártyánk túl hangos mivoltából. Természetesen nem csak ez az egy hűtőborda használható célokra. Már több helyen kapható hasonló, ez a termék pedig jelen pillanatban is bevezetés alatt áll.



A grafikus kártya, megszabadítva a zajos hűtőventilátortól, cserébe viszont 400 grammal nagyobb súlyal

VÍZHŰTÉS ALAPFOKON, AVAGY CSENDES OTTHONI SZUPERSZÁMÍTÓGÉPEK

Az ideális hűtő csendes, hatékony, vételi ára és fenntartási költsége alacsony. Egy átlagos léghűtő ebből általában egyet teljesít, viszont egy vízhűtő akár hármat is. Hogy miért? A cikk megadja a választ!

Hogy jobb rálátásunk legyen a vízhűtés lényegére, vissza kell gondolnunk a tuning nem is oly távoli múltjába. Némelyeknek talán már motoszkál a fejében a varázsige, amely nem más, mint a „Celeron 300A”. Akiknek esetleg ez nem mondana semmit, azok számára szól a következő pár sor. Mint nevéből is kiderül, ez volt az első Celeron kategóriájú központi egység. Ezeket a processzorokat elvileg azoknak a felhasználóknak szánták, akik nem akarták megvenni a drágább CPU-kat. Ezek voltak az első olyan eszközök, amelyben a gyorsítótár azonos sebességen működött a processzorral. Mennyiségét hiába csökkentették Pentium társaihoz képest, működési frekvenciájából adódóan teljesítménye jobb volt. A másik, legfontosabb előnye addig soha nem látott túlhajthatósága volt. Az alapban 300 MHz-e működési frekvenciájú lapkák 95 százaléka minden fennakadás nélkül működött 450 MHz-en is, ami 50%-os tuningot jelentett!

Ezeket a tapasztalatokon felbátorodva az „overclocker”-ek az összes lehetséges módszert kipróbálták, hogy még több teljesítményt sajtoljanak ki processzoraikból. Erre az időszakra tehető az első vízhűtések megjelenése. Bár egy ideje már léteznek ezek a rendszerek, sok tévhit kering velük kapcsolatban. Az emberek többsége vízhűtésű számítógép megemlítése esetén akváriumra vagy magas vízszámlára asszociál. Természetesen ilyenek is léteznek, de mi a legjobban elterjedt és legegyszerűbb módszert, a zárt rendszerű hűtőt fogjuk részletesebben elemezni. Nézzük csak szépen sorjában a felépítő alkatrészeket!

NYAKIG A HŐFOKOK ELLENI CSATÁBAN ☺...

Az első állomás a hőfelvevő blokk. Funkcionalitást tekintve a PC valamely melegező alkatrészén helyezkedik el. Ez általában a processzor, az alaplap chipkészlet „északi hídja” vagy a videokártyán ta-

lálható GPU/VPU. Gyártótól függően méreteik kb. 5x5-től 8x8 centiméterig változnak, és két csatlakozó található rajtuk, értelemszerűen ezeken áramlik ki és be a hűtőfolyadék. Anyaguk általában vörösréz, bár a legjobb az ezüst lenne, mert ez az anyag vezeti a legjobban a hőt. Magas ára miatt viszont felettebb ritka az ilyen hűtőblokk, a nagy-mama étkezészetét pedig nem célszerű ilyen célokra elhasználni ☺. Típus függvényében változó átmérőjű és elrendezésű járatok találhatóak bennük. A blokkok alsó része teljesen simára polírozott, természetesen a jobb hőátadás érdekében. A melegező alkatrészekre általában speciális lefogókkal rögzítik őket. Nagyon fontos, meghatározó az alj vastagsága is, mert a járatok elhelyezését és a folyadék haladási irányát is ennek megfelelően kell megtervezni.

A következő alkatrész a szivattyú. Számatalan típus létezik belőle. Feladata a hűtőfolyadék keringésének fenntartása a rendszerben. Optimális folyadék szállítási sebessége a csövek átmérőjétől függően 250–450 liter/perc között változik. Fontos, hogy a rendszerünkben csak minőségi szivattyút alkalmazzunk! Tapasztalatok szerint a legmegbízhatóbb márka az Eheim, persze ezenkívül sok jó típus van még.

Harmadik és szintén meghatározó elem a melegező radiátor. Az eszköz térfogata körülbelül akkora, mint egy kis teljesítményű PC-hangfalé. Felépítése alapvetően átfolyókából áll, és az ezek között található rendkívül sűrű lamellákból. Felületük 3-5-szöröse egy átlagos léghűtőének, és az esetek többségében egy vagy több csendes ventilátor mozgatja rajtuk keresztül a hűtőlevegőt.

Negyedik részegység a tágulási tartály, de ez az eddigieknél kisebb jelentőséggel bír. Feladata, hogy a folyadék hőtágulásából adódó esetleges túlnyomást csökkentse. Működési elve a levegő összenyomhatóságán alapszik. Általában egy T-ágazásról van szó valahol a rendszerben. Ennek

két ágán a víz átfolyik, a harmadikban pedig - amelynek vége zárt - levegő található. Ötödik megálló a csővezeték. Erről pusztán annyit érdemes tudni, hogy átmérője általában megegyezik, vagy nagyobb a melegfelvevő blokkokban található járatok összátmérőjével. Csatlakoztatására eltérő módokat alkalmaznak. A legáltalánosabb, hogy a csomokra kívülről húzzák rá a csövet, és

KORUNK 300A-JA

Sokan a jelenkor Celeron 300A-jának tartják az 1.6A típusjelzésű Pentium 4-es processzort, annak ellenére, hogy Pentium kategóriájú. Minden okuk megvan rá, ugyanis az említett CPU méltó utódja lehet a dicső ősnak. Tuningot tekintve ezek is könnyen megújíthatóak az 50%-ot, ami esetünkben 2400 MHz-et jelent. Mindezt annak köszönhetik, hogy 2.0A-s „nagytestvéreik” Northwood magjával szerelik őket. Ezek már a legfejlettebb, 0,13 mikrométeres gyártástechnológiával készülnek, valamint másodsztű gyorsítótárak mennyiségét sem csökkentették 512 KB-ról.



erős szorítóbilincsekkel rögzítik. Más módszerek is léteznek, például amelynél a csatlakozó az egységekbe van építve. Ezeknél a csövet egyszerűen be kell dugni, majd a kívül lévő kézi szorítócsavart betekerni.

Végül a kirakójáték utolsó darabja a folyadék maga. Mint említettem, ez nem feltétlenül víz. Egyes emberek transzformátorolajat használnak, mert ezek hővezető képessége a legjobb. Ám ez nem mindig „kompatibilis” a használt szivattyúval. Az olajat nagy viszkozitása miatt a normál, propelleres szivattyúk nem képesek mozgatni, csak a rendkívül drága (és hangos) dugattyús pumpák. Így az esetek többségében az alapanyag mégiscsak a jó öreg H₂O, méghozzá ioncserélt. Ez utóbinak több előnye van. Elsősorban nem vezeti az áramot, így egy esetleges „csőtörés” esetén elvileg nem tesz kárt a gépben, másrészt a vízűtő vörszréz eszközeit sem támadja (ellenkező esetben a folyadék pár hét használat után megzöldülne, a hőcserélő modulok pedig sokat veszítenének teljesítményükből). Felmerül azonban egy másik probléma, ami nem más, mint az algásodás. Ez szintén rontja a rendszer hatásfokát, ráadásul a folyadék megzavarosodik, az alkatrészek belső falain pedig lerakódások keletkeznek. Ennek elkerülésére általában némi etilén-glikolt (közismeretben nevén fagyállót) kevernek a „levesbe”, ami ettől igaz, némileg vezető lesz, de a csövek, a blokk(ok) és a radiátor falait, valamint a folyadékot is tisztán tartja.

MÉG MÉLYEBB VIZEKRE EVEZVE...

Most, hogy ismerjük, hogyan épül fel a rendszer, nézzük az előszóban már megemlített tulajdonságokat. Ezekből a legelső a csend. A PC-felhasználó

lók 80%-ának fontos, hogy számítógépe valamilyen mértékig csendes legyen. A léghűtők nagy részével ellentétben a vízűtők ennek a feltételnek kiválóan megfelelnek.

Következő feltételünk a hatékonyság. Erről annyit mondhatok el, hogy csak a legbrutálisabb léghűtők vehetik fel a versenyt egy vízűtéssel. Hogy mit is jelent ez? Nézzünk egy példát! Természetesen az én gépem is vízűtéssel üzemel ☺. A rendszer a CPU-t, a lapkakészletet, és a GPU-t hűti. Ki is van használva alaposan, a processzor 3201 MHz-en jár, 1,65 volt magfeszültség mellett (P4 Northwood). Ez pedig már majdnem 90 watt hődissipációt jelent (a chipset is rendszeresen melegít)! Újabb, közel 30 wattal fűti a vizet, végül még egy kis hő, ezúttal egy Radeon 8500 GPU formájában. Ez alig 20 wattnyi meleget ad le, ami működési frekvenciájához képest elég alacsony (305 MHz).



A képen az egykori Celeron 300A látható

Tehát a gép közel 140 wattot tud produkálni, és a vízűtő mégis képes mindegyik említett alkatrészt teljes terhelés mellett jócskán 40 fok

alatt tartani! Összehasonlításképpen: Egy léghűtő csak a processzort hűtené, és még porszívó üzemmódban sem lenne képes 50 fok alá csökkenteni a hőmérsékletét.

Harmadik, sokak számára az egyik legfontosabb feltétel: az ár. Ha egy vízűtőnek van hátránya, akkor ez az. Míg egy jobb léghűtőt 3-4 ezer forintért is megkaphatunk, egy jó vízűtő ára körülbelül 25-30 ezer forint körül kezdődik. Megfontolandó, hiszen ennyi pénzből már egy teljes hűtési rendszer megoldható (vagyis processzorunkat, lapkakészletünket és videokártyánkat is hűthetjük).

Végül az utolsó, de a többenél nem kevésbé fontos feltétel: a fenntartási költség. Ez az egyetlen olyan

TURBÓ VÍZŰTÉS

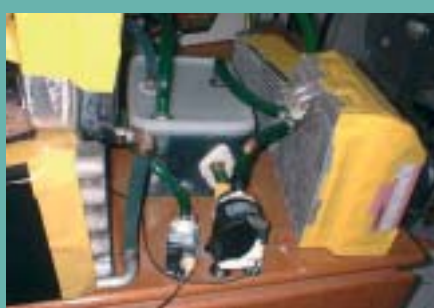
Az „extrémebb fajtából való” túlhajtók érdekes módszert találtak ki a vízűtés teljesítményének fokozására. Termoelektromos modulokat alkalmaznak. A Peltier-elem néven is elhíresült, bélyegnyitói tenyérnyi méretig kapható eszközök óriási áramfelvétel mellett egyik oldalukon nagy mennyiségű hőt vonnak el, a másikon pedig leadják. Az így elérhető hőmérsékletkülönbség elérheti a 60 °C-ot is. Ezek segítségével két vízkörből álló rendszert készítenek, amikben a szekunder kör a modulok meleg oldaláról von el hőt, míg a primer kör ezek hideg felére csatlakozik, és a gépet hűti. Bár a hűtőteljesítmény sokkal jobb, az áramszámla gyorsan megtriplázódik hosszabb használat mellett...

tulajdonság, amely szinte teljesen megegyezik bármely léghűtőjével. A rendszerben használható szivattyúk egyike sem igényel többet 5-6 wattnál, ami kb. feleannyi, mint egy energiatakarékos fénycső áramfogyasztása.

Természetesen egy ilyen gép összeállítása szaktudást és főleg tapasztalatot igényel, így senkinek nem ajánljuk, hogy otthon próbálkozzon. Persze annak, aki ilyen rendszert akar, egyáltalán nem kell elkeseredni. Ha csak Magyarországot nézzük, még akkor sem tudnám a két kezemen megszámlálni azokat a helyeket, ahol vízűtéshez juthatunk, tanácsokat adnak, esetleg némi felárért még be is szerelik azt gépünkbe. De ne feledjük: ha úgy döntünk, hogy ilyen módon kívánjuk hűteni számítógépünket, azzal minden garanciát elvesztünk rá! Csak saját felelősségre tegyük hát!

Remélem, a cikkkel sikerült sok kételyt eloszlatnunk, netán kedvet csinálni egy ilyen gép építéséhez, vagy a már meglévő átalakításához. Akinek kérdése/kérése lenne a vízűtéssel kapcsolatban, bátran keressen meg elektronikusként levél formájában (stinger_3@freemail.hu).

Stinger



← ← Interneten rendelhető, alpból beépített vízűtéssel rendelkező ház, leszedett oldallappal, színes világítással. „Koolance Exos”.

← Vízűtés sutfni módra. Az ilyen jellegű rendszerek a „gépgyilkosok”

← Az egyik, hazánkban kapható vízűtő rendszer alkatrészei

← A külföldi tuningosok által az egyik legjobbnak tartott, internetről is megrendelhető vízűtő, az „Innovatek”.

1. RÉSZ - PROLÓG A LUNÁHOZ

ÚJ WINDOWS XP-FELÜLETEK

Az eddig unalmasabbnak tűnő finomhangolások után nézzünk egy érdekesebb témát. Mint azt bizonyára mindenki észrevette, a Windows XP új felhasználói felülettel rendelkezik. De azt kevesen tudják, hogy ez testre szabható...

Az új, Luna névre keresztelt felület számtalan radikális változást hoz az XP kinézetében. Míg korábban a legtöbb, amit tehattünk, hogy egy ablak fejlécében beállítottuk a színátmenet kezdő és végszínét, az XP ablakai a kék szín árnyalataiban tobzódnak. Ezen szinte út a zöldes Start gomb a bal alsó sarokban, de megváltoztak a jól megszokott gombok és grafikai elemek (rádiógombok, kapcsolók stb.) is. Az XP tehát egy beépített „skin-motorral” érkezik, egy eszközzel, amely lehetővé teszi, hogy az ablakok ne a régi fapados sivárságukban, hanem egyéni formákban jelenjenek meg. Ezzel sokak álma, hogy saját maguk által megrajzolt felületű operációs rendszerük legyen, úgy tűnik, egy pillanat alatt valóra válik.

De nem. A Microsoft nem hogy eszközöket nem adott ahhoz, hogy mindenki saját felületet készítsen, de hivatalosan még csak lehetővé sem tette ezt. Amikor egyesek mégis nekiálltak, hogy megfejtsek a Luna rejtélyeit, és elkészítsék saját változatukat, kénytelenek voltak szembenézni azzal, hogy a Windows XP csak digitálisan aláírt stílusálománnyal hajlandó foglalkozni, a többit egyszerűen figyelmen kívül hagyja.

Kitérő. A Windows XP új felületét stílusnak (visual style; VS) nevezzük. Ez egyrészt abból következik, hogy a Lunára és a klasszikus Windows-felületre is ezt a szót használja a Microsoft, másrészt az ezeket leíró fájlok kiterjesztése msstyles.

Később arra is fény derült, hogy a Luna önmagában nem átfogó megoldás. Az XP számos grafikai része,

például a bejelentkező képernyő, a kilépéshez tartozó panel, az ikonok, bár látszólag részei az új stílusnak, az operációs rendszer teljesen más fájlokból húzza őket elő. Ez azt jelenti, hogy ha képesek volnánk is lecserélni az alapstílust, bizonyos részeiben teljesen diszsonánsan visszaköszönne a Luna...

AZÉRT VAN MEGOLDÁS!

Természetesen mindegyre nincs hivatalos magyarázat. Az nyilvánvaló, hogy a Windows XP felülete mögött levő „fogaskerekek” nem új fejlesztésűek, egyszerűen bekerült közéjük egy új, uxtheme.dll nevű, amely kívánságra átveszi a vezérlést, betölti a stílust, és az abban leírtak szerint rajzolja meg az ablakokat és azok részeit. Minden olyan grafikai elem, amely régen külön fájlban (dll-ben) lakott, az most is ott lakik, és ehhez az uxtheme fogaskereknek a világban semmi köze.

De miért nem adtak eszközöket, és miért csak digitálisan aláírt stílusokat engedélyeztek? Az egyik lehetséges magyarázat például azon alapul, hogy a szabadon készíthető (más néven „átbarmolt”) felületek, ahogy majd mindenki megtapasztalja, igen nagy százaléka működésképtelen, vagy komoly működési zavarokat okoz. Ha a Microsoft lehetővé teszi mindenki számára az ilyen stílus használatát, a nem működő rendszer láttán a népharag nem a felület készítője, hanem a cég ellen fordulna. Ugyanakkor a felhasználók által készített felületek szintén többsége sosem lesz olyan szinten optimalizált méretileg, és ebből következően sebességileg, mint a Microsoft által készítették (csak néhány igen kiváló stíluskészítő veszi erre a fáradságot). De még így is a manapság elérhető legjobb stílusok fájlmérete gyakran több mint háromszoros a Lunáénak. El lehet gondolni, hogy ez mennyire befolyásolja a rendszer teljesítményét.

Mindebből egy dolog következik: ahhoz, hogy új felületünk legyen, bele kell túrnunk az uxtheme.dll fájlba. De sajnos, és most jön az idevágó unalmas, ámde kötelező tanmese, ez elég komoly jogi problémákat vet fel. A licen szerződés szerint a Windows XP felhasználójának nincs joga visszafejteni vagy megváltoztatni a Windows XP komponenseit, márpedig éppen ezt teszi, amikor az uxtheme.dll-t megváltoztatja (vagy lecseréli egy feltörtre). Az ezt körülengő jogi helyzet azonban enyhén szólva tisztázatlan. A Microsoft előbb leiltotta az olyan termékek kiadását, amelyek az állományon fizikai változtatást végeznek, majd engedélyezett egy olyan programot, amely a memóriában teszi ezt – ezek szerint ezt szabad? Sőt, ez az engedéllyel rendelkező cég, a TGTSOFT, később mégis kiadhatott egy fizikai patchelést végző programot, ami a mai napig letölthető a weboldalukról. Minderről azonban majd a következő számban. Addig megpróbáljuk elérni a Microsoft új jogi képviselőjét, és kicsikarni belőle egy nyilatkozatot ezzel kapcsolatban. De hogy ne maradjatok szép felületek nélkül, néhány képet idecsempészünk nyálcsorgatón.

(folytatjuk)

TRF



DVD
VIDEO



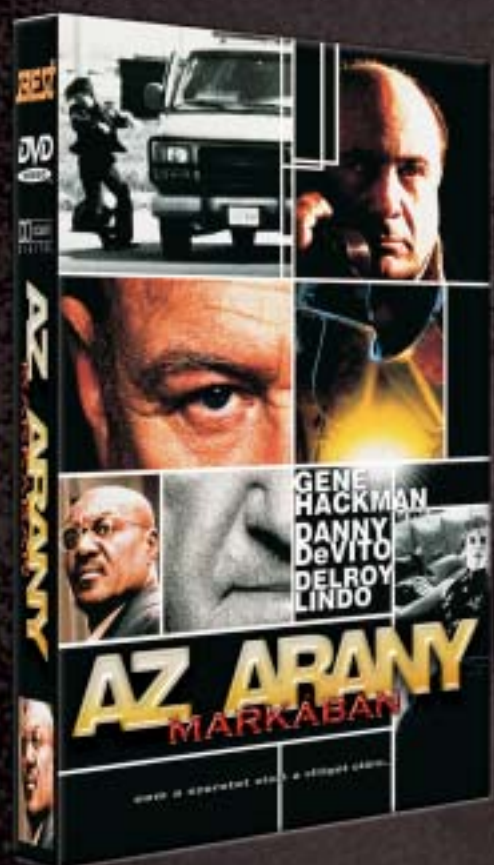
Matthew Rhys Sienna Guillory Jason Donovan

SZÉTCSÚSZVA SORTED

Extrák:

fotógaléria / DVD-előzetesek / interaktív menü / kivágott jelenetek

storyboard / interjúk / trailerek / werkfilm / ÚJ: szöveg nélküli audio hangsáv



MEGVÁSÁROLHATÓ és KÖLCSÖNÖZHETŐ!

Magyar
5.1 hanggal

AZ ARANY MARKÁBAN

Best Hollywood Kft. / 1125 Budapest, Trencsényi u. 14.

Tel.: +36 1 225 3066 / www.besthollywood.hu

BEST
Hollywood

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

A piac stagnál, az árak nem nagyon mozognak, ami végül is érthető, hiszen semmilyen fronton nem történt jelentős változás – leszámítva talán a drágább videokártyák szegmensét, ahol a GeForce FX közeledő megjelenése nyomott egy keveset a 9700-as Radeonok árán. Versenyzőváltás is csak egy helyen történt: e lapszámunk tesztjéből kiderült ugyanis, hogy a hangkártyák jelenlegi királya az Audigy 2.

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Abit Siluro GF4 Ti 4200 64 MB	88%	31 200 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	A kategória leggyorsabbja
Frissítés	2. Inno3D GeForce4 Ti 4200	87%	31 800 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Gyors, Video-In
Frissítés	3. Club 3D Radeon 9500 64 MB	85%	37 800 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Víznyolag gyors
Frissítés	4. Club 3D Radeon 9000 Pro 64 MB	81%	21 900 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Jó sebesség
Frissítés	5. Club 3D Radeon 9000 LE 64 MB	79%	16 100 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Új technológia, jó áron
Ártipp	Inno3D GeForce4 MX440 8X AGP	79%	14 900 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Olcso, kielégítő sebesség

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Club Radeon 9700	97%	78 600 Ft	2002. 10.	www.ati.com	Ma ez a legjobb kártya a piacon
Frissítés	2. ASUS V8460 (GeForce4 Ti 4600)	95%	70 200 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Tekintélyt parancsoló teljesítmény
Frissítés	3. Leadtek Winfast GeForce4 Ti A250 Ultra TD (Ti 4600)	94%	72 900 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	Remek, egyedi hűtés, jól tuningolható
Frissítés	4. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92%	72 800 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
Frissítés	5. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90%	67 800 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Jó ára van
Ártipp	ASUS V8440 (GeForce4 Ti 4400)	90%	52 400 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Új	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 390 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
	2. Terratec DMX6 Fire 24/96	94%	59 900 Ft	2003. 03.	www.terratec.de	Pazar szolgáltatások
	3. TerraTec DMX 6 Fire LT	93%	30 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Minden szabványt ismer
	4. Terratec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	13 200 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	SmartView Digital Live!	88%	6 200 Ft	2003. 03.	N/A	Árához képest nagyon sokat tud

Socket 478-as alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS P4T533-C	95%	34 100 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
	2. GigaByte GA-8IHPX	94%	39 250 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Felszereltsége egyedülálló
	3. Abit TH7-2	91%	31 900 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Mindenre felkészített RD-s lap
Frissítés	4. EPoX 4G4A	88%	32 800 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja
Frissítés	5. ASUS P4B266	87%	24 500 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Jó képességek, DDR, USB 2.0
Ártipp	ASUS P4S333	84%	16 900 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Olcso, de minőségi

Socket A-s alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS A7N8X	97%	35 200 Ft	2002. 12.	www.asus.com.tw	Teljesítménykirály
Frissítés	2. ASUS A7V8X	96%	23 800 Ft	2002. 11.	www.asus.com.tw	Gyors, stabil, sokat tud
Frissítés	3. MSI KT4 Ultra	94%	27 300 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Bámulatos felszereltség
Frissítés	4. ASUS A7V333	93%	24 100 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
	5. AOpen AK77-33	92%	22 700 Ft	2002. 05.	www.aopen.com.tw	Rengeteg egyedülálló extra
Ártipp	ECS K7S5A	81%	13 800 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/teljesítmény viszony

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	11 100 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
	2. Pioneer DVD A06s	91%	13 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Frissítés	3. ASUS DVD E616	89%	11 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megebizható minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	9 800 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
	5. Creative DVD1610E	71%	9 900 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcso
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	11 100 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache

CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Yamaha CRW-F1	94%	21 900 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
	2. Plector PlexWriter 40/12/40A	93%	20 900 Ft	-	www.plector.com	Különösen gyors és megbízható
	3. Teac CD-W5404E	91%	16 400 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
Frissítés	4. TDK 161040X	90%	21 600 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
	5. ASUS CRW2410S	90%	17 900 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	11 900 Ft	-	www.lge.com	Szolidabb megoldás, de olcsó

17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Philips 107T	97%	43 100 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
	2. iiyama HM704UTC	95%	63 800 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	53 990 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	41 600 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	60 500 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	32 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Eizo Flaxscan T765	96%	126 800 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
	2. iiyama Vision Master Pro 452	95%	83 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-430	94%	98 100 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	91 000 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957p	90%	69 700 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
	Ártipp	ViewSonic E95	88%	63 900 Ft	-	www.viewsonic.com

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Logitech MX700	95%	13 900 Ft	2002. 11.	www.logitech.com	Az új etalon
	2. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
	3. Microsoft IntelliMouse Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
	4. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
Frissítés	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

BELÉPŐSZINT – AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	13 800 Ft
Processzor:	AMD Duron 1200 MHz	8 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	13 400 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	16 100 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 132 220 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Belépőszinten, AMD-s rendszer esetében az ECS K7S6A alaplap a legköltséghatékonyabb megoldás. Kellőképp gyors, DDR RAM-mal megbízható is. Az 1200-as Duron majdakkora teljesítményt ad le, mint egy 1,7-es Celeron – néhány ezrelékkel olcsóbban. Mindez megtámogatva egy 9000 LE-s Radeonnal, valamint 256 MB RAM-mal elég kell hogy legyen a mai játékok futtatására. Ezeknél gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, a teljesítményben viszont hatalmasakat zuhanhatunk! Olcsó 17" hüvelykes monitor dukál hozzá.

BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	ASUS P4S333	16 900 Ft
Processzor:	P4 Celeron 1700 MHz	12 800 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	13 400 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	16 100 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 139 800 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Amint azt láthatjátok, belépő szinten egy intel konfigurációért némileg többet kell fizetni, ha ugyanazt a teljesítményt szeretnénk megkapni, mint az AMD-s rendszer esetében, ám vannak olyanok, akiket nem lehet el-tántorítani az Intel-érvéssel. Nekik állítottuk össze ezt a gépet, mely az alaplap-proci-hűtő kombón kívül nem különbözik AMD-s rokonától. A teljesítményszint közel azonos, a kicsit magasabb árérték arányt bővíthetőséget kapunk cserébe. A gép perifériái az alapszínvonalat képviselik, azonban, ahogy AMD-s „társá” esetében, 17"-es monitort ajánlunk hozzá!

OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	ASUS A7V8X	23 800 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2100+	19 600 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	256 MB DDR 333 MHz	14 900 Ft
Videokártya:	Abit GF4 Ti 4200 64 MB	31200 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	13 200 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	11 100 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	25 400 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	43100 Ft

Összesen: 204 900 Ft + áfa

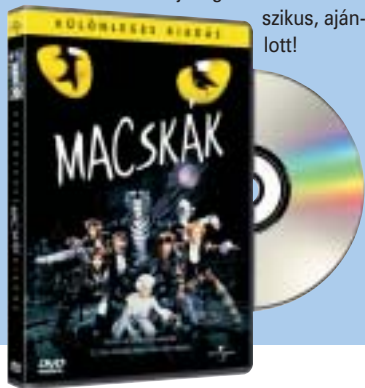
MEGJEGYZÉS: Ez az a gép ma a piacon, amellyel semmilyen körülmények között nem kell féltve betöltenünk a játékokat, mert biztos, hogy találunk olyan felbontást, ahol szélesebben, mégis látványosan élvezhetjük majd a game-playt, és mégis a megfizethető kategóriában maradtunk. Ezen a szinten az AMD tűnik jobb választásnak. A konfigurációba komolyabb hangkártya, DVD-ROM és egy játékra kifejezetten alkalmas egér is került. A változást a múlt hónaphoz képest a 2100+-os Athlonhoz szükséges erősebb hűtő jelenti, a Cooler Master HCC 002 „személyében”. A konfiguráció nettó kétszáz ezernél alig többet kell fizetnünk.



Macszkák – Különleges kiadás Cats

Minden idők egyik legnépszerűbb musicalje 2 DVD-n! Erre mondják, hogy nem semmi! Itthon is rekordokat döntöget a Madách színház műsorán, így aki nem látta, annak azért érdemes megnéznie, aki látta, annak meg amazért. Andrew Lloyd Webber halhatatlanja hihetetlen képsorokkal lep meg minket ebben a változatban: az Olivier- és Tony-díjjal jutalmazott klasszikus sztároktól hemzsegő szereplőgárdáját olyan nevek vezetik, mint Elaine Paige (aki az eredeti londoni előadás Grizabellája) és Sir John Mills, a zenét pedig egy nyolcvantagú zenekar szolgáltatja. A nyitó táncszámtól az Emlék utolsó refrénjéig látni kell a Macskákat – most és mindörökké!

Legizgalmasabbak azok a képsorok, amelyeken megnézhetjük, hogyan készültek a Macskák maszkjai. Igazi musicalklasszikus, ajánlott!



Beethoven 4

Nagydarab, nyáladó és felettebb nevetlen dög a nagy zeneszerző nevét viselő bernáthegyi típusú eb. Eddigi kalandjaiban is megszokhattuk, hogy ahol megjelenik, ott kő kövön nem marad. Ebben a részben ugyanis a „Koldus és Királyfi”, Beethovent elcserélik véletlenül egy rá pontosan hasonlító festőre... Hmmm, izé bernáthegyire, Michelangelóra. Így ezúttal nem a Newman család életét teszi tönkre, hanem az egyébként igencsak felfuvalkodott és úgyszólván családét, amely nem győzi elhinni, hogy hihetetlen jól nevelt kutyájuk egyszer csak igazi pusztító lett. Ebből is látszik, hogy a sorozat 4. részében új ötletre már nemigen tellett, a klisésztár megfelelő részeiből gyúrták össze a filmet, amely azért egy kellemes vasárnap délutáni családi DVD-zésre megfelelő, de egyébként aránylag gyorsan és meglehetősen

könnyen felejthető.



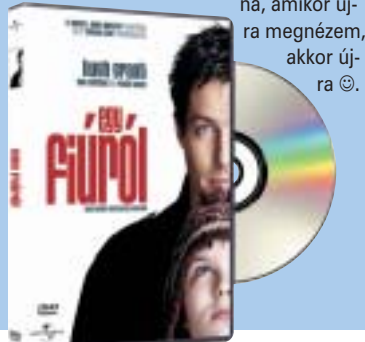
Dante Pokla Dante's Peak

Nem, szó nincs valamely szépirodalmi műről, esetleg ilyen ihletésről sem. Ez az a film, ami-ben még az is fellobban, ami benne sincs a filmben. Ugyanis egy vulkánkitörés következik be, amely a természet legharsányabb erejét mutatja. S hiába a James Bondból tudóssá viszszaadlett Pierce Brosnan; ahogy az ilyenkor lenni szokott, senki sem hisz neki. S ekkor elindul a küzdelem a túlélésért. A környéken minden és mindenki fellobban, az emberek tucat-szám halnak meg a katasztrófában, miközben szupertudós hősünk a Terminátorból megismert Linda Hamilton segítségével azon van, hogy minél több életet megmentsen. Egy jó tévével és jó hangrendszerrel döbbenet átélni szinte a robbanásokat, a hegy erupcióját – nem mindennapi élmény, dögös felvételekkel. Aki szereti a katasztrófa-kalandfilmeket, az szerezze be!



Egy fiúról About a Boy

Rég volt már olyan kedvező filmélményem, mint ezzel az alkotással, hiszen már nagyon régen láttam valamit, ami ennyire brit, kedvesen mosolygató, szellemesen fanyar és szórakoztató. Will Freeman minden férfi megirigyelné, gyors kocsija van, laza kapcsolatai, és 38 éves korára az élete mentes mindenfajta felelősségtől... amíg meg nem ismerkedik Marcusszal, a különc 12 éves fiúval, aki fenekestül felforgatja Will életét, mégpedig fergeteges körülmények között. S ez valóban igaz, hiszen a nekem nem annyira tetsző Bridget Jones alkotói által készített vígjáték talán a tavalyi év legjobbja volt ebben a kategóriában. Főleg azért, mert aki írta, otthon hagyhatta a klisésztárt. S ennek mindig nagyon-nagyon örülök, főleg olyankor, ha tényleg arra vágyom, hogy mosolyoghassak egy filmen. Végig. S utána, amikor újra megnézem, akkor újra ☺.



BALTO

A félig husky, félig farkas Balto nem tudja, hová tartozik. Alaszkában számkivetett, csak négy igaz barátja van: Borisz, az orosz sarki lúd, Muk és Luk, a két jegesmedvebocs, és Jenna, a gyönyörű husky.

Egy nap komoly diftériajárvány tör ki Nome gyermekei között. Amikor egy heves hófúvás minden utat eltorlaszol, nem lehet megszerezni az életmentő gyógyszereket... hacsak egy csapat szánhúzó kutya nem tud megtenni hatszáz mérföldet a vakító sarki viharban, és nem hoz ellenanyagot. De a kutyák elvesznek a fagyott vadonban. És most csak Balto mentheti meg a csapatot és a gyermekeket.

A Balto egy rendkívüli igaz történet alapján készült egy olyan hősről, „aki” egy egész országot inspirált, és legendává vált, – több film is készült róla. Igazi hősiességet bemutató kalandfilm, bravúros technikával.

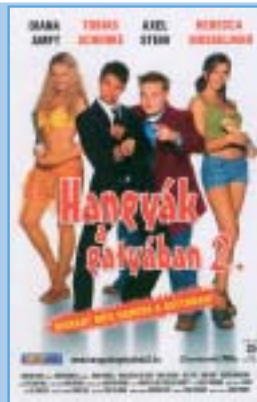


Hangyák a gatyában 2 Rendezői változat

Nos jó. Igen, megértem, hogy a tiniknek rengeteg gondjuk van a szexualitással, hiszen én is voltam tini, és nekem is voltak (sajnos). Megértem, hogy nemcsak magunk, hanem (főleg) mások botladozásain milyen jókat lehet röhögni.

Florian, az előző rész főszereplője nem bír a vérével, szinte az elé szálló légyre is ráizgul, a gyönyörű Majaról nem is beszélve, aki persze egyáltalán nem veszi őt komolyan. Már az iskola vezetősége sem bírja Florian ámokfutását, akit a hormonok már szinte tönkretesznek. Erre valaki kitalálja, hogy a fiút egy szexterapeuta kezébe kell adni, erre elszabadul a pokol (nem mintha eddig nem röhögtek volna halálra magunkat). Magyarán ez a film is ott folytatja, ahol az elődje abbahagyta: kissé vaskos szexhumorának és félreértéseinek köszönhetően igencsak kacagtató darab, érdemes szórakozni rajta egy jót.

Gyu





STARMOVIE



Eredeti poszter



Félelem.com FearDotCom

A *Hetedik* képi világát idézi, de annál sokkal parásabb ez a film, amelyben Stephen Dorff egy detektívet alakít, aki egy gyönyörű kutatónővel háborzongató gyilkossági ügyben nyomoz: az áldozatok 48 órával azután meghalnak, hogy a Feardot.com nevű, egy sorozatgyilkos rémtetteit bemutató honlapra belépnek.

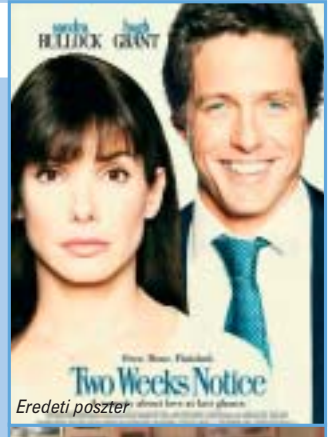
William Malone rendező stílusos, rémálomszerű filmje a mostanában megjelent hasonló mozikkal sokkal hatásosabb, a sztori jobban le tudja kötni az embert, a vizuális világ is ügyesebb – kicsit a *Sejt-ére* emlékeztet. Egészen a film végéig nem lesz egyértelmű, hogy pontosan ki vagy mi áll a rémséges gyilkosságok mögött...

Bad Sector

Két hét múlva örökké Two Weeks Notice

Mark Lawrence filmje tipikus amerikai romantikus vígjáték, amelyben Hugh Grant (istenem, de utálok ezt a nyálas majmot...) a szokásos „egygrimaszos”, jóképű vezető funkcionárius szerepét kapja, és Sandra Bullocknak sem kell megerőltetnie magát Grant csinos és talpraesett jogi képviselőjének szerepében. Mindkét színész rutinosan játssza megszokott karakterét, a gond csak az, hogy ezek annyira sablonosak, a romantikusnak szánt történet annyira bárgyú, hogy az már szinte fáj. Aki szereti a két színészt az ilyen típusú filmjeikben, azért nagyot csalódnai nem fog: a többieket pedig talán kárpótolni fogja egy-két jól eltalált poén.

Bad Sector



Eredeti poszter



Eredeti poszter



Szellemhajó Ghost ship

A címszereplő az Antonio Graza nevű hatalmas óceánjáró luxushajó, amelyen 1962-ben egy rejtélyes gyilkos rendkívül látványos és kegyetlen módon lemészárolja az utasokat, és a legénységet. Egy fiatal kanadai pilóta, Jack Ferriman (Desmond Harrington) az esetleges zsákmány reményében az eltűnt hajó nyomába ered Sean Murphy (Gabriel Byrne) kapitánnyal és legénységével egyetemben.

A film innentől a jól bejáratott sablonok útját járja, úgyhogy a műfajban járatos néző maximum azzal fogja magát szórakoztatni, hogy jó előre kitalálja, ki lesz a következő áldozat, és ki a hunyó ebben a jól kiszámítható kísérőhistoriában.

Bad Sector

Beavatás The Recruit

Valahogy megnyugtató azzal szembe-sülni, hogy CIA-ügynöknek sem születik az ember, hanem ide is felvételizni kell, később pedig őket is alaposan felkészítik egy több hónapig vagy akár évig is tartó kiképzés során. Al Pacino egy veterán ügynököt és kiképzőtisztet alakít, aki külön foglalkozik a tehetséges, ígéretes, de eléggé lobbanékony John Claytonnal (Colin Farrell). Mint minden kémfilmben, ifjú hősrünk elég hamar megtanulja, hogy senkiben sem szabad megbízni.

A kicsit kiszámítható, de azért alapvetően izgalmas kémes krimi legnagyobb adu ásza szokás szerint a zseniális Al Pacino, már csak miatta is érdemes megnézni a Beavatást.

Bad Sector



Eredeti poszter



Eredeti poszter



Szakítópróba Just Married

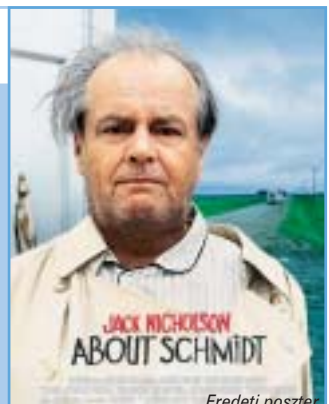
Nem menekültök meg a hónap második romantikus filmvígjátékától sem, amely nagyjából éppolyan arányban keveri a „vicces, de azért nyálas” koktélt, mint a *Két hét múlva örökké*. Filmműnk hősei, mint ahogy azt az eredeti cím jelzi, „épp most házasodtak”, és hova máshova mennének, mint a keserűes mézeshetekre, amelynek részleteit alaposan megismerheti a néző. Mivel filmvígjátékról és nem erotikus moziról van szó, mókásnak szánt veszekedéseket és olyan, teljesen „életszerű” konfliktusokat láthatunk, mint például egy méregdrága francia kastélyhotel leégetése... Felejtsd film, csak nagyszülőkkel nézendő.

Bad Sector

Schmidt története About Schmidt

Jack Nicholson szerepválasztásai terén mindig is imádták a kihívásokat, de ilyet még ő sem vállalt el... Ebben a filmben nem egy szelíd motorost, egy Chinatownban nyomozó dörzsölt magándetektívet, egy szellemekkel küzdő, teljesen bekattant férjet, egy félőrült, vigyorgó Batman-ellenséget, hanem... egy teljesen hétköznapi nyugdíjazott funkcionáriust. Hősünk felesége meghal, ő pedig hatalmas turistabuszán útra kel, hogy megpróbálja lebeszélni lányát a házasságáról. Elgondolkodtató, néhol szomorkás, néhol vicces road movie egy öregember útjáról. Leginkább a stílus és Nicholson rajongóinak ajánlott.

Bad Sector



Eredeti poszter





Molly Hatchett
Locked and Loaded

Annak idején, amikor még a klasszikus hard rock zenekarok alakultak, hozzászokhattunk, hogy furcsa nevűk vannak (lásd *Uriah Heep*, *Thin Lizzy*, *Led Zeppelin* vagy akár a *Black Sabbath*). Ugyanígy igen furcsa a Molly Hatchett név is: egy legendás, klienseit lefejező egykori prostitúta így. Szerencsére a zene nem ilyen brutális: a csapat southern, boogie, hard rockot nyomó banda, amely a Lynyrd Skynyrd rokonságának kiváló tagja. Tudjátok, ez az a zene, ami nem olyan zúzós, mégis szinte minden amerikai kamionos filmben a westerncsizmás pasik ilyen „rákenrollt” nyomatnak ezerral. Most, hogy '89-es feloszlásukat követően újra nyomulnak, ideje volt kiadni egy koncertlemez, hogy a banda régi rajongói, illetve friss ismerősei is meghallgathassák a nem túl fiatal, ám annál lelkesebb rockerarcokat.

Maná
Revolución de Amor

Ez a mexikói banda érdekesen lett világhírű. Ugyanis Carlos Santana egyik klipjében szerepeltek, amikor a világ hirtelen rájött, hogy vannak itt még latin rockot játszó társulatok. Így aztán ezt a csapatot semmi sem mentheti meg attól, hogy egészen véletlenül világhírű legyenek. A történetben persze az a legérdekesebb, hogy a Mexikóban és az USA déli részében igen népszerű banda immáron 10 éve nyomul, különös módon a világ mégiscsak most ismeri meg őket, amikor a latin pop és a latin rock soha nem látott népszerűséget ért el. A lemezen, santanás hatások mellett egynémely policeos hangzások is felfedezhetőek (Ay Doctor). Úgy gondolom, a latin zenék iránt rajongóknak meg kell ismerkedniük a Manával, amelynek tagjai (nem mellesleg szólva) spanyolul is énekelnek nagyon szép kiejtéssel. Ajánlott lemez!



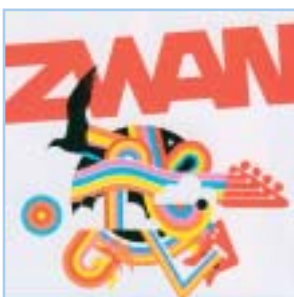
Lita Ford
Greatest Hits Live!

Szó esett már ebben a hónapban egy hard rock koncertalbumról, akkor essen szó egy dögös rocker néniről, aki sok-sok évvel ezelőtt aratta megérdemelt sikereit (s nemcsak mint zenész, mert hát például az én szívemet is igencsak megdobogtatta, és nem a gitárjával). Értelmezhető ez a lemez akként is, hogy a rockzenének sosem tapasztalt reneszánsza zajlik manapság, így szinte mindegyik régi szereplő visszatér előbb-utóbb: Lita Ford nem új lemezzel akart visszakérülni a köztudatba, hanem egy koncertlemezzel, amin egy új stúdióban felvett nóta is szerepel (*Nobody's Child*). Ez az a stílus, amelyet annak idején hair-metalnak is neveztek, hiszen előadói mind-mind dús lobonccal nyomták. Mindenesetre a hölgy nem túl fiatal kora ellenére is jól nyomja még a rákenrollt ☺.



Zwan
Mary Star of the Sea

Smashing Pumpkins. Ugye sokan ismeritek ezt a nevet? 2000-ben oszlott fel ez a kiváló csapat, amelynek gitáros-énekesé, Billy Corgan szakmán belül akart maradni, így szép csendben összehozott egy Zwan nevű bandát, amely igazi alternatív rockot, illetve neo-psychedelica stílust nyomat első próbálkozásán. Én titokban a Pumpkins „csodáját” reméltem ettől a lemeztől, azt vártam, bárcsak Billy Corgan újra feltámad, és ismét csinál egy nagyon izgalmas bandát, nagyon izgalmas lemezzel. Azt vártam, a hasonlóan átlagos lemezek halmazából a Zwan majd kiemelkedik Billy gitárjátékával és az érdekesen kevert, izomból feljátszott dobbal. És igencsak csalódtok, hogy Zwan lemeze mindösszesen a „közepes” vagy az „átlagos” jelzővel illethető. Másodikra talán jobb lesz.



RPWL
Stock

Szokatlan bandanevek mindenfelé vannak. A német prog-rocker csapat, az RPWL sem épp könnyen kiejthető nevet választott magának. Erről a bandáról tudni kell, hogy valaha Pink Floyd-dalokat játszó, úgynevezett „cover” banda volt, amely egy idő után úgy döntött, hogy megpróbálkozik saját dalokkal is, amelyek mindezen önálló próbálkozások ellenére is erőteljesen magukon viselik a nagy előd, egyszersmind példakép hatásait. Magyarán: az RPWL olyan progresszív rockot játszik, amelyet a 70-es, 80-as évek prog-rock rajongói, illetve a Pink Floyd-hívek nagyon fognak szeretni, hiszen például a *The Way It Is* szinte egyenesen egy PF-lemezről ugrott ide. Szerencsére a fiúkat más, hasonló zenei hatások is érték: így tiszta szívvel ajánlom minden prog-rock és Pink Floyd rajongónak ezt az elég rövidke (kb. 40 perces) lemezt.



Ry Cooder, Manuel Galbán
Mambo Sinuendo

Ry Cooder régóta ismert és elismert gitáros, aki arról is nevezetes, hogy a műfaji határok számára nem jelentenek kötöttségeket. Manuel Galbán pedig a Buena Vista Social Club egyik gitárosa (ebben a bandában Ry is játszik, ezt ne feledjük). Ez a lemez igencsak spártaian hangszerelt album, amelyen nagyjából eredeti kubai dalokat dolgoznak fel két gitárra és igen fejlett ütős szekcióra. Bátran kijelenthetjük, hogy ezt az albumot igazi hangszervirtuózok játszották fel: hangszeres tudásuk lenyűgöző. Már a kubai zene jelenlegi divathulláma is elég magyarázatot adna ennek a kiváló lemeznek a létezésére, de aki meghallgatja, az készüljön fel, hogy erős dróttokkal kötözze fel az állát, mert hihetetlen zenei orgiában lesz része. A latin (főleg kubai) zene rajongóinak és BVSC-híveknek kötelező!





STARBOOK



Terry Goodkind
A Falka Vére II-III.
Excalibur, 2003

Az előző számban hibásan jelent meg a könyv kiadója, az Excalibur gondolja a sorozatot. A Falka Vére nem más, mint egy inkvizíciószerű katonai szervezet, amelynek fő célja a varázserővel rendelkező emberek, valamint az egyéb mágikus fajok alapos kifaggatása, megkínzása – szigorúan a közjó érdekében. Tobias Brogan tábornok a sereg vezetőjeként a legelszántabb az efféle (általa csak streganichának nevezett) bűnös lelkek felkutatásában. Hitének erejét az álmaiban megjelenő Teremtő biztosítja, aki ígéreteivel már számos véres lépésre bírta rá a férfit. Aki most minden eddigi tetteinél nagyobbra, egészen pontosan Kahlan elfogására készül. Kahlan viszont nem csupán Középfölde Inkvizitor Anyja, hanem egyben az Igazság Keresőjének jegyese is. Ráadásul a háttérben felbuknak az Álomjáró, aki régmúlt korokból megőrzött hatalmára támaszkodva nem kevesebbre, mint a világ behódoltatására készül. Hogy ebből mi lesz...

- Cromwel -

Richard Bachman
A rendcsinálók
Európa, 2003



Stephen King (ő rejtezik ugyanis az írói álnév mögött) ismét úgy indítja a történetet, ahogy általában. Aprólékosan nekilát, és felvázolja egy álmos amerikai kisváros légkörét, amúgy házastól és lakostól. Ám ezúttal nincs túl sok eseménytelen oldal, ugyanis a Nyárfa utca csendes nyári délutánjába befordul egy futurisztikus furgon, ablakaiban megjelenik pár vadászpuska, eldördül néhány lövés, és az első áldozatok elterülnek a földön.

Mielőtt a meglepett utcabeliek magukhoz térhetnének, és értesíthetnék a rendőrséget, újabb gépkocsik tűnnek fel, hogy aztán löporfúttal a levegőben, halottakkal a földön és a túlélők jeges rémületével maguk mögött távozzanak.

Mi ez az egész? Terroristák gyakorolnak, esetleg titkos kormánykísérlet zajlik, avagy ufonauták várják az X-com osztagokat? Kingről lévén szó, a megoldás kicsit más, kicsit ijesztőbb.

- Cromwel -



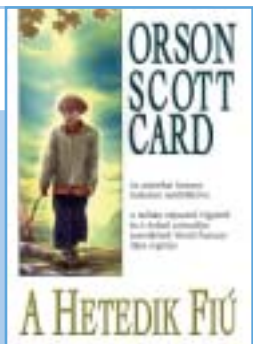
Mel Odom
A múlt csapdájában
Beholder, 2003

Argent jó nevű árnyvadász, akinek elvei vannak. Ez a párosítás nem minden esetben jelent előnyt, de lehetővé teszi számára, hogy reggelente nyugodtan nézzen a tükörbe, s a legjobbak közé tartozó profi önbizalmával fogadja el a megbízásokat. Persze csak azokat, amelyek nem ellenkeznek a világnézetével. Ám mit tegyen, ha gazdag céges ügyfél helyett egy régi „barát” a megbízó? Akivel ráadásul – egy viharos szakításnak köszönhetően – már évek óta nem találkozott? Aki hozzá hasonlóan jó nevű vadásznak számít, és most mégsem képes kimászni abból a sűrű trutymóból, amibe bele-mászott? Mit tehet ilyenkor egy elvekkal rendelkező férfi, aki „mellékesen” profi utcai számuráj? És hogyan éli túl a döntés következményeit?

Az év első Shadowrun regénye egyszerre telített akcióval és a nem is olyan távoli jövő komor hangulatával.

- Cromwel -

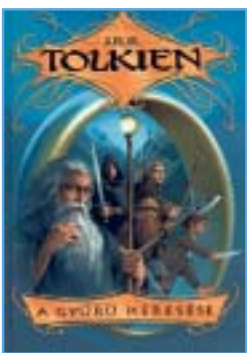
Orson Scott Card
A hetedik fiú
Kalandor, 2002



A Végjáték szerzőjének legújabb regényében egy olyan alternatív Amerikát ismerhetünk meg, ahol egyaránt megtalálhatóak a száműzött angol király birtokai, a Cromwell utódai által igazgatott angol gyarmatok, a holland tartományok, az indián szabad állam, valamint a francia és a spanyol telepek.

Ha honi környezetben játszódna a történet, táltosok és garabonciások szerepelnének benne, de mivel Card Amerikájában vagyunk, ezért a „mágikus” képességekkel rendelkező embereket például Fáklyának vagy Mendemondónak hívják. Ebben az Amerikában születik meg egy hetedik fiú hetedik fiaként Alvin, a Teremtő. A sorozat első kötetében az ő gyerekkorával, különleges képességeivel, rosszakaróival és ellenségeivel ismerkedhetünk meg, hogy aztán az utolsó lapok után máris a következő kötet után nyúljunk – ám az sajnos még várat magára.

- Cromwel -



J. R. R. Tolkien
A gyűrű keresése
Szukits, 2003

Tolkienből sosem elég! A második rész mozibemutatója után úgy vélem, a közönség fokozott mértékben fogékony a mester műveire (én például a Két torony négyórás rendezői változatát várom, mivel a háromórás változatot több ponton hiányosnak érzem).

A vaskos trilógia sokadszori újraolvasása helyett inkább magyarul harmadszor megjelent kötetben szereplő, Tolkien halála után előkerült írások tanulmányozását javaslom. A Gyűrű keresésének kétségkívül legizgalmasabb részei a Gyűrűháború közvetlen előzményeit és tényleges eseményeit más szemzőgből tárgyaló, az alapkönyvet kiegészítő írások. Ezekből megtudjuk, miért késlekedtek Szarumán seregei a Helm-szurdok elfoglalásával, hogyan vette rá Gandalf a törpéket Bilbó betörőként való alkalmazására, és még sok egyebet, amelyek mind-mind Középfölde fantasztikus világával kapcsolatosak.

- Cromwel -

Stephen E. Ambrose
Vad égbolt
Gabo, 2002



Ambrose úgy gondolta, nem csupán az amerikai 101. légideszant-hadosztály 506. ejtőernyős ezredének Easy százada („Az elit alakulat”) vagy a normandiai partraszállásban részt vevő csapatok méltók az utókor érdeklődésére, hiszen mások is legalább annyi veszedelmet éltek át naponta, miközben tették a dolgukat, s életüket adták a győzelemért.

Ilyen volt például a B-24-es légierődök személyzete, amelynek tagjai a stratégiai céloknak megfelelően fényes nappal igyekeztek „közelebb hozni a békét”. Nem elég, hogy azok a fiúk minden egyes bevetéskor szinte a biztos halálba indultak, még azzal is meg kellett küzdeniük, hogy a tíz emberre tervezett Liberatorok tervezésénél nem a személyzet kényelme volt a fő szempont. A résztvevők visszaemlékezéseiből és a száraz tényekből alkotott kóktél méltó emléket állít a B-24-es bombázók fiatal hőseinek.

- Cromwel -

KÖZÖSSÉG

Vannak dolgok, amiket még magam is nehezen hiszek el. Ilyen a Részletek a Föld Történelméből című kiadvány hatalmas és osztatlan sikere, azt hiszem a GameStar történetében még ekkora siker az Arénában nem volt. Ezért mindenki legnagyobb öröme (kivéve néhány ellenzőt persze) a történetek sora folytatódik, s lassan a legendakör a Csendes Don méretét is eléri. Az pedig nem semmi! Köszönöm, hogy ennyi részlettel gazdagítottátok az emberiség történelmét feldolgozó művet, sok fontos és eddig nem tudott részletre fény derül így. Köszönöm mindenkinek! Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

→ kadi GOMEZ LEVELE

GYU egy szupertitikos ügynök aki egyébként a Budapest alatt húzódó barlangrendszerben élt. Onnan irányította titkos osztaga, a Gamestar Team minden lépését. Amikor értesült a cheat terroristák érkezéséről rögtön a titkos laboratóriumába rohant hogy kifejlesszen egy hatásos mérget, eközben hű szolgálja kvazimódó riadóztatta a szupertitikos osztagot. A szupertitikos osztag ekkor éppen Horton tartózkodott és a hasát sütetete, de a hír hallatán felpattantak és elindultak. Kis idő múlva megérkezett az összes Katona és GYU-val az élen elindult a harc a cheat-ok ellen...Hatalmas küzdelem volt... a cheat-ok iszonyú nagy sereget küldtek Budapest ellen... és GYU már látta hogy az osztaga hamarosan feladja a küzdelmet „mert kifogyott a lézerutántöltőből a lézer... így GYU elővette a szupertitikos mérégágyút és bepermetezte vele az egész ellenséges haderőt... a cheat csapat egy része megszűnt létezni, de még mindig maradtak túlélők... viszont ezek már elmenekültek oda ahonnan jöttek. 62 évvel később , 2065- ben GYU szokás szerint olvasta a szupertitikos ügynökök hírlapját , azaz a Gamestart... Hamarosan azonban, hatalmas hangzavar keletkezett és mindenütt vörösen villogó fényeket lehetett látni... GYU tudta : ismét itt vannak !

Szia Kadi!

RFT XXIX. kötet, 5. fejezet.

GYU taktikája egyszerű volt. Úgy tett, mintha kifogytak volna a lézerágyúk, s csapatai kétségbeesést színlelve estek pánikba. Olyan jól csinálták, hogy már maguk is elhitték, de a cheatek is. GYU ezek után a zsebébe nyúlt, és előhúzta az Á-GYU-t (tízezerszeresére nagyított modellje a Budapest barlangrendszer főkürtőjében van kiállítva, ismert romantikus találkahely), amely minden idők legkisebb ágyúja volt. Olyan picire sikerült, hogy a gyártó elektronmikroszkópot adott hozzá, hogy egyáltalán az irányzékot be lehessen állítani rajta. Ezért fordulhatott elő, hogy nem minden cheat pusztult el, mert Gyu sajna otthon hagyta a 10 tonás mikroszkópot, így nem tudott jól célozni...”

→ ruby_1 he?

Szeva Gyu!

Itt ülök számtech órán, és ahelyett hogy normáli-

zálnák holmi adatbázist ill. excel táblát levelet írok neked.(nagy örömdre gondolom). Történt ugyanis, hogy kezembe került a RFT XXIX. kiadása.

(6.fejezet) Idézem:

„Miatán GYU-t kidobták a repülőgépből, abból a célból hogy megakadályozza a Föld pusztulását-hoz vezető történetét, főhősünk elkezdte keresni univerzális Gamestar csomagját (melynek felalóljáról olvashatunk a RFT XXIV.(vagy XXV.?) kiadásában)), azonban nem találta.

-Holy shit.Dejavue érzésem van.Mintha a Gamestar packot beraktam volna a zsebembe.Mi történik.

Ebben a pillanatban Bad Sector jelent meg előtte (ne feledjük hogy mindez a levegőben történt(történik? történni fog??) Bad Sectornak szeméi zölden világítottak és szavakat mormolt maga elé. Aztán észrevette Gytut.

-Hello.Csak hogy megtaláltalak és jó időbe pottyantam(szó szerint). A Gamestar packot én vettem ki a zsebemből.

És hogy miért a folytatásból kiderül.

Ui: mi lett Farkas Anettkával vagy Anikó má nem emlékszem. Tudod 1999 es évfolyam. Na csá majd még írok.

RFT XXIX., 6. fejezet

„Gyu, miután tudta, hogy Bad Sector elvette az ejtőernyőket (ugyanis Bad híres volt arról, hogy ilyenkor mindig szólt, ha ejtőernyőt akart elvenni) sűrűn gyakorolta, hogy e nélkül is tudjon repülni.

Emlékezett egy gyermekkori könyvélményére, amelyből kiderült, hogy repülni úgy lehet, ha az ember hirtelen a földre veti magát, de elvétí a földet. Amikor Bad Sector neonzöld szemekkel feltűnt, Gyu már békésen repült, hiszen megtanulta. Bad azonban jó hasznát vette az ejtőernyőknek, amelyeket gondosan elrakt. Ez volt az a nap, amittől kezdve a GameStar szerkesztőségét csak „A Repülő Banda” néven emlegették, hiszen a Föld védelmét a levegőben is meg kellett szervezni. Nagyon közeledett a végső összecsapás napja...”

Kerestem az RFT összes kötetében Farkas Anettkát és Farkas Anikót is. Sajnos semmilyen utalás nincs rájuk, nem tudom, kik ők.

→ Kos Arénába

Szeva Gyu!

Lenne egy-néhány kérdésem!

1. Hol lehet jelentkezni a FoP klánba vagy egyáltalán lehet-e?
2. Veletek lehet-e Starcraft, BroodWar vagy Unreal 2003ban versenyezni?
3. Hol vannak a versenyek, amik eldöntik, hogy ki mehessen a WCGre?
4. Az ARENA NEM LESZ NAGYOBB?
5. Tudtok vagy foglalkoztok versenyek szervezésével?
6. A WCG Starcraft versenyére miért Cameleon ment? Talán megnyerte az országos versenyt?
7. Fogtok válaszolni a kérdéseimre?
8. Az Unreal 2003 miért halt meg a magyarosítás-tól?
9. Nem lehetne több stratégiai játékleírás az újságban?

Most csak ennyi! Amúgy tőkjő az újság! Nagyon jók a cikkek és leírások! Mi szerint döntöd el, hogy mi legyen benne az arénában? De szerintem tők jól csinálod és nem tudom kinek nem tetszik.

Szeva Kos...

1. A FoP nevű klán tudomásom szerint felbomlott, nem lehet bele jelentkezni.
2. Nem, nem versenyzünk egyik kategóriában sem, de velem anarchyzhatsz, ha akarsz.
3. Az EarthQuake-en vannak a válogatók.
4. Bárcsak az lehetne.
5. Mi nem, mi a GameStart csináljuk, EarthQuake-ügyben kattanj ide: www.earthquake.hu
6. Igen, ő nyerte meg a magyarországi selejtezőt.
7. Amint látod.
8. Nem tudom, én angolul sem játszottam vele, legalább szép temetése volt?
9. Annyi van, amennyi jó stratégiai játék jön. Általában az alapján döntöm el, mi kerül be az Arénába, hogy hogyan aludtam előző éjjel, mit álmodtam, és épp milyen zenét hallgatok ©. Most az új Styx-lemezt, és iszonyúúú jóóóó! S köszi a dicséretet.

→ GabEE, Jr. Teljes játék

..Sándor vagyok, Jókai út 27. sz alati lakos...

És mikóó... Szóval az a baj, hogyé, amit maguk küdenek mindig tuggya, a sok tejes játék, szóval nem fér már itthon a háromszáz-ezer, vagy harminc-ezer, vagy nem is tom, literes hűtőben.. Mán azt fontolgatjuk hogyé, átkötözünk egy másik ojektumba, ahová tudunk majd sok hűtőt venni



KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A Ti oldalatok

a tejes játékoknak, persze csak ha megkapjuk a kocsi tanács részirűl az engedélyt...
..Kérem kapcsolja ki...

→ **Bondi** sándorgona

Kedves szerk... jó munkásember. Mittudomén. A jómútkorába megkaptam az önök részirűl a Gamestar ojjektumot. Mer azelőtt öccázhetvenhatos... vótam valamikor! Teccikérteni? Deviszont, így magyaráz taki nekem (nem az Árpil az 576 hónlapja), hogy... hogy akarjam magának kifejezni... egy évvel! nem. Igen. Úgyhogy megvan a zengedély... a zovjektumra való... hogy az előfizetés kihasználására. Teccikérteni? És nagyon örültem, hogy háromszázezer... harmincezer...? nem. Három! Nem lítért! cédét is kaptam vele vót. Mindent megkaptam. Deviszont... hogy mondjam magának... Micsinájjak, ha a postás nem jó munkásember? Osztt összehajcsa. Teccikérteni? Mer van fólija a zovjektumra, de az ellen nem véd! Vagy nem hajcsa össze? Mer amúgy a kihasználására... Ilyesmit halottam én... A zokszigén... hidralika... Nem. Igen! A vízből veszi ki a zokszigént. Tudomásom szerint... Egyebet nem tudok mondani. Meg éntöllem még az is jól jött a... zovjektumra... hogy akarjam magának kifejezni? az ojjektum... részirűl, hogy belül... van benne hárvér, oszt a drótkoszu, azért van benne a drautkoszu, mer be lesz a... vasalás témája... Vagy nem tudom. Semmi többet nem tudok elmondani. jó munkásember

Szasztk Sándorok!
Mind a harminc...háromszázezer okszigén olvasó...izééé GameStar-olvasó jó munkásember nevében köszönöm, hogy írtak a tanácscsnak. Mert Malvin ellen az nem véd. Teccikérteni? Egyebet én sem tudok mondani ☺.

→ **Thésolyusz Maximusz** Kalandom a törzseknél

Hi, Gyu!
Szeretném elmesélni életem egyik legérdekesebb történetét, melyet részletesen megtalálhatsz az RFT XVIIIDZS-dik kiegészítő kötetének -120,432-dik oldalán. Éppen Amerikában, vag hol tartózkodtam, amikor a felderítőcsapat egy Voodoo 3 törzsbe ütközött. Már mint nem fatörzsbe!!! Nos a Voodoo törzsfőnök rákiáltott a népére: „USE THE geFORCE, LÜKE!” Erre én annyira megijedtem, hogy szóltam egy haveromnak, Ráde Attilának (angolul: Ati Radeon), hogy hozzon má 9700 PROfesszort, mert itt esünk ell! De ekkor jött GYUla bá, egy haverom, aki végülis megmentette a földet attól, hogy ráírják: In TEL, In SZÁJ-D.
Ja: Láttátok 5ALI61 In Da House-t?

He, Helló, Halló!
Figyi, a Z meg az S mióta római szám? Olyan nincs, hogy 483ZS kötet. Ugyanis a római számok matematikájá szerint, ha egy nagyobb szám elé kisebbet írunk, az teljesen kivonódik a nagyobbakból. Magyarán a XVII, ami 17, levonásra kerül a D-ből, ami 500. Tehát a XVIIID az végül is 483, bár minden jobb érzésű római idegrohamot kapna ettől az írásmód-

tól. ZS pedig nem római szám. Mint mondtam, az RFT csak 42 kötetből áll, ami írható így XLII, de így is XXXXII. Csak rajtatók áll, melyik tetszik jobban, a rómaiaknak már úgyis mindegy. Elképzeltem Lúke Szájvált, ahogy előhúsz egy GeForce FX-et, és lefújja vele az ellenség haját! Hehe!

→ **Tr0g3r** nEw stYle-t!!

Hey y0 maaan!!
Há genya, GS rule, tök tutitutter a zússág, csak 1 dolog bántja a szemem: a ql stílus-sterill újságírói nevek! Hámmá' hogy néz ki má' az hogy Gyu ??
Ez a név egy FORMÁT érdemel!! Mondjuk az hogy gYu igggenstylish!! A nagy y >> Y << divat, mindenhol ahol Y -t látsz az csak királyság lehet, pl Yankee, Yale, Yoda, stb. Tápos mi? És mindezt ingyé' vaze :) Aztá' itt fityeg ZeroCool. Hát nem azt mondom hogy ez annyira semmilyen mint például a zerocool lenne, de valahogy az egyéniségéhez nem illik. Nézz rá a képeire... hát 20 évet letagadhatna! Na aztán ebből jönne az a nyomorult ötlet hogy legyen a zúj nikkyte ZéjókúlL. He? Ott van nem? És ezt is ingyé' ! :) A legjobb style érzékel megáldott ember amúgy -csonti-, de mondjuk ha a cs helyett „ts” -t, az i helyett meg „ee” -t használna, hát az durva lenne! Kamion mondom akkor csak az ő cikkeit olvasnám :) Érted, -tsontee -)

Háj Bud!
Wha22f, m3N? Kircsikarcsiszupersztájlis vagy, embertelen! Csak a kedvedért, most és itt, csak egyetlen alkalommal a nevem így írom: gY3W . Teccikérteni ☺

→ **T. Csaba** Hát...

Helló Gyu
Na szóval. Rögtön a közepébe vágva, én szerettem ez a „ha elakadtál játék közben” ez hülyeség. Szerintem. Ugyanis a játékban az az élvezet ha te magad jössz rá, hogy mit kell csinálni. Na mind egy, ez is csak egy vélemény. És a Project IGI 2 megvan? Én éppen ma töltöttem le a Netről. Na mind 1. Csak ennyit akartam mondani.
U.I.: Elnézést kérek, ha valakit ezzel megbántottam. (tudod ez a „ha elakadtál játé...”)

Helló Csaba!
Akik elakadtak a játékban, azok szerintem nem így gondolják. Havonta több száz olyan levelet kapunk, amelyben valaki segítséget kér, mert elakadt. S ha az ember egy idő után nem tud továbbjutni, az igencsak frusztráló tud lenni. Ebből a témából a „kecske” volt a csúcstartó, amikor is egy témában több, mint száz elakadást jelző háromszög...izé, levél jött.

→ **atee86** Ez itt a tárgy hele

Amúgy bugos a gémsztár, biztos ez is a bermuda 3szög miatt van, vagy a mátrix... de nemtom... Szal, a 32-33-ig tartó cikkben (Blitzkrieg) hiányzik az

előrejelzés, pedig ez egy előzetes lenne, nem? Vagy a mátrix hibájából kimaradt az én újságomból, vagy elsüllyedt a titanicca 1útt eza bejeddzés? :-)
Másfelől a 129-k oldal alján van egy kép, és fölötte magyarázat, eddig ok. Az ábrán két meghajtó is látható 1más után, egy „Cat” nevű (37,38GB), és egy „Dog” nevű (37,17GB). A szövegből idéznék:
A „Cat” és a „Dog” nevű partíciók egyetlen 80 Mbo meghajtón kaptak helyet, mely egy hétköznapi IDE vezérlőn csúcsul. Szal, no comment....D
De azé legalább arra méltóztass, hogy válaszolj a korábbi levelemre, oks? Vagy nemkell... de akkoris... hogy tuggyam, hogy élszemé... jó?

Szia atee86!
Tudod, a Blitzkrieg nem előrejelzés, hanem Béta-teszt volt (bal oldalon felül a hasáb szélén el lehet olvasni), így nem tűnt el az előrejelzés, egyszerűen csak nem volt szükség rá. Cat & Dog ügyben: én most vettem egy 80-as vinyót, amin 3 partíció van: egy 30 GB-os, egy 27 GB-os és egy 20 GB-os. Ez, akárhogy is nézem, csak 77 GB. Sajnos a maradékot a FAT32 fájlrendszer lefoglalja, így nem csoda, hogy a Cat és a Dog összege sem 80 pontosan, arról nem is beszélve, hogy bizonyos Windowsok nem „látják” bizonyos partícióméretnél nagyobbakat. Így fordulhat elő ilyesmi. Ha egyszer lesz Neked is 80 GB-os merevlemez, akkor készülj rá, hogy jónéhány GB elveszik majd belőle a semmire. Élékmég ☺.

→ **GaborMage** felszólítás

Tisztelt Gyu úr!
Megdöbbenve olvastuk, hogy egy alantás informatikai magazin hasábjain a mi szektánk által írt Föld Története című műből közölt le részleteket. Mivel a fent nevezett cselekedete szerzői jogokat sért, felszólítjuk, azonnal keresse fel szektánkat, és vesse alá magát kihallgatásnak, miként is tett szert eddigi írásainkra! Amennyiben megfelelőnek találjuk, csatlakozhat testvériségünkhöz, és segíthet további könyvek létrehozásában. Mégegyszer figyelmeztetem: ne engedje, hogy közönséges emberek tudomást szerezzenek titkos szektánk ténykedéséről! Különben ne lepődjön meg a következményeken! Mózes Proféta, a Föld Megváltói szekta vezére

Tisztelt GaborMage!
Ez a Mózes ugyanaz, mint aki a Sínai-hegyen hirdetett ki egynémely parancsolatokat? Visszavért a kedves Öreg? Üdvözlöm, kérem, mondja meg, hogy rég láttam, és jó lenne már egy jó dumcsizni, az RFT első köteteiben ki kéne javítania egy-két bizonytalanságot. Emlékeztesse kérem, hogy erre ígéret köti, hívjon már fel, ha lehet, tudja a számomat. Kételem, hogy az önök szektája által írt Föld Története ugyanaz a mű lenne, amelyet a Survivor kiadó adott ki 2065-ben, ugyanis annak Részletek a Föld Történelméből a címe. Mindenesetre kívánok Önöknek jó egészséget a Föld Története című titkos művükhöz. Ja, hogy már nem is olyan titkos ☺? Bocsika ☺. S mik lesznek a következmények? Elpusztul a Föld? Az anélkül is ☺. Olvasson RFT-t, és kiderül, miért!

Cel

Észrevételek...

Hello GyU!

A Részletek a Föld Történelméből egyszer jó poén volt. Még kétszer is jó poén..., de engem most már eléggé idegesít, hogy az amúgy kira aréna felét ezzel töltöd meg, és ezzel szerintem nem csak Én vagyok így. A barkács rovattal sem vagyok teljesen kibékülve. Inkább dobnátok ide a cuccost, amit a haverjaid szét akarnak barmolni. Az újság többi része kiváló, de szerintem lassan jön a következő imidzsváltás, mivel az eddigi formák sem éltek meg 8-9 kiadásnál többet, ha nem tévedek. Nah, zet majd meglátjuk.

RFT XXVI. kötet, 11. fejezet

„Ez volt az a pillanat, amikor az RFT ellenzői megalapították a kiadványt ellenzők és elutasítók körét. Erejüket és kitartásukat táplálta, hogy igencsak kisebbségben voltak. A globális siker akkora volt már, hogy az emberek java része már gyermekének is az RFT keresztnevet adta, ugyanígy divatba jött ez a Survivor, a Kiadó, a Barlangrendszer és a Kötet keresztnevek is. Nagy Survivor, Szabó RFT és Kiss Kötet lettek a leghíresebbek azok közül, akik ebben a korszakban születtek (az utónevek közé ekkortájt került be a GameStar – becézése Géeseke, Gémsztárka – illetve a GameStar hőseinek nevei is). Csak az RFT ellenzőinek gyermekei kaptak ezután hagyományos neveket, így maradhattak fent olyan klasszikusok, mint István, Sándor és Béla... A nagy költő, Irsai Zerocool egyik drámájából idézve. 'Óh Béla, miért vagy Te Béla, miért nem ender vagy Boe, a méla...'"

Greg

megjegyzés, kérdés, CD ajánló

Üdvözlöm a tisztelt egyesült újságot! Azért írok ide, mert eddig 576-os voltam, és fogalmam sincs, hova kell olvasói leveleket írogatni. Mivel az Arena hasonlított leginkább a hajdani Csevegőre, ezért ide küldöm levelem. Na, nincs sok kérdésem, illetve megjegyzésem, gyors lesznek! Először is, első benyomásom az újságról: nagyon tetszetős, mutatós, sokmindenre kitérő havilap, ami minket „játékfanokat” érdekelhet. Egyszer régebben vettem egy számot, és akkor nagyon elkámpicsorodtam.. Most nagyon pozitívan csalódtam ebben a lapban, valószínűleg meghosszabbítottam előfizetésemet! (jöttök két borral) ;) (...) Nagyon sikeres további munkálatokat kívánok.

Kedves Greg!

Köszönjük a dicséretet, örülök, hogy Neked, aki az 576 lelkes olvasója voltál, tetszik az egyesített lap, s azon dolgozunk, hogy ez a jövőben is így legyen. Könnyűzenei ajánlatodat is köszönjük, az elmúlt időben egy kiadó sem küldte el a GreenDay lemezét, de aki ezt olvasja, az hallgassa meg. Vagy valami ☺. A bort Boe megitta, nála reklamálj: boe@idg.hu. Sok Sikert!

Q-gloaf

<No Subject>

(nagyon Q-I ez a név! – MS)

Hello GyU!

Két kérdéssel fordulok hozzád

1.) Már több mint 2 éve előfizetőtök vagyok.

A kérdésem az lenne, hogy a régi előfizetők miért nem kapnak semmi ajándékot? ?Ha most előfizetsz DVD olvasó így, ajándék újság úgy, mi meg csak ?vagyunk?. Gondolom ezzel nem én vagyok egyedül. Tudom hogy nem rajtad múlik de próbálj meg okozni valamit.

2.) A következő játékokról tudsz valamit (Készül-e már, tervben van, stb.). Diablo 3, Tomb Raider - AoD(Megjelenés), Clive Barker?s Undying 2, Age of Empires III,

Rövid kis levelem végére értem, remélem válasszol. Q-gloaf

Szia Kuglóf!

1) Az akciók új előfizetőkre ugyanúgy vonatkoznak, mint az előfizetésüket épp megújítókra. Sajnos minden akciónk korlátozott, előre nem lehet tudni az év melyik részében épp milyen meglepetéssel készülünk előfizetőinknek. Bővebb információt az aktuális előfizetési akciókról mindig találsz a GameStarban.

2) Tomb Raider nyáron lesz a többről még azt sem tudni, lesz-e egyáltalán.

Dr. S(urmovics)majom

<No Subject>

Good morning Mr. Gyu! Please sit down! - Mondja a rejtélyes idegen Who are you? kérdezi Gyu

My name is S(urmovics)majom. Dr S(urmovics)majom És az ki? teszi fel a kérdést a híres Arénamester Dzsémsz Bond vetélytársa az UT2003 és GTA3 titkos ügynökség összehívásával keletkezett GUTA 3003 ügynökség munkatársa. Aki mellelleg skizofrén. Csak azért írok hogy megosszam veletek a nagyon tudományos gondolat menetem. Aki hülye annak káposzta víz van a fejébe. A káposzta szvíz nagy rész víz. A vízben élnek halak vagyis van sütnivalója vagyis okos! Logikus mi?! Ha nem raksz be az Arénaiba rád uszítom a húgomat! Úgyhogy itt az ideje rettegned? Mert én vagyok a rettegés nővérenek a bátyja!

Hehőheőhaehőheaheahehő!

Tisztázzunk valamit előre. Hogy néz ki a húgod? Ugyanis ha szuperbombázócsajszi, akkor uszithatod rám, majd csak megvédem magam (ugyanígy bárki, akinek szuperbombázó húga van, bátran uszithatja rám, nem félek). Vigyázz, nehogy megüssön a GUTA, mert POW RULE jársz ☺.

Elméleted olyan egyedülálló, hogy Még Egy Kő (EinStein) professzor is tanulhatna belőle. Ehhez képest a relativitáselmélet egyszerű. Bár kissé hiányosak a családi viszonyokról alkotott elképzeléseid, de hát egy zseninél ez megbocsátható. Egyébként sosem hittem volna, hogy a Káposzta víz java része víz. Kitálalom. A kisebbik része KÁPOSZTA! Zseni vagyok! Ezt építsd be az elméletedbe „Gyukiegészítés” címmel. Vár rám a Nobel-díj! S mindezt Neked köszönhetem! Kösz, kösz, kösz!

Haláli Darkboy

RFT

Szeva.

Olyan sokat idézel eme remek könyvből, de egy szót sem ejtettél arról, mért kellett az emberiségnek „lekötözni” a barlangrendszerekbe, ezért úgy döntöttem megrendelem.Ámde az eset úgy

esett, hogy a rendelésem más tér-idő síkon ment keresztül, ezért 2666-ban landolt, és eléggé meglepődtek. De mivel addigra az emberiség alapos lelkület változáson ment át, nem néztek hülyének, hanem elküldték nekem a legújabb kiadást, ami már ILV kötetből áll. Mikor megkaptam, azt hittem kirabolták a könyvesboltot, és az én lakásomat akarják búvóhelynek használni. :)

Na a lényeg, hogy kutatásom nem volt eredménytelen, és ezt megosztom a kedves olvasókkal is:

RFT XV. kötet, 1. fejezet:

„2045-ben a csillagászok felfedezték, hogy a föld felé egy irtózatosan kicsi aszteroida közeledik. Nem is adtak neki nagyon odafigyelést, csak kiküldtek egy szondát, hogy vizsgálja meg. Mikor a szonda visszatért az adatokkal, kiderült, hogy ez nem aszteroida, hanem egy nukleáris töltet, amely arra hivatott, hogy a drága Földünkön minden életet elpusztítson. Nem kellett sok, a VIE (Világot Irányító Elnök, erről az RFT X. kötet 5. fejezetében olvashattok) elrendelte, hogy a földalatti barlangrendszerbe „költözzön” az emberiség.”

És ha már egy kicsit későbbi kiadványt kaptam, akkor már megnéztem mi a helyzet, ki lehet menni-e a Föld felszínére. Hát ki. :)

(...)

Szal csak ennyit akartam hozzáfűzni. Ha valaki meg akarná rendelni az Új RFT-t, akkor azt 2666-ba, a Marsi Egyetem Történelmi karának címezze megrendelési számdát. Kiszállítása pillanatokon belül... :)

Izé...hmm...római számokról írott leckémet lásd feljebb. ILV ugyanis 54 lenne (49+5), azonban azt így írjuk LIV (s ez még szép női név is, Liv Tyler...hmm, 54 Tyler). Sajnos a RFT XXXI. kötet, 666. fejezetből idézett részt ki kellett hagynom: megtekinthető A GS pannotikumban (Budapest Főkörtő, belvárosi leágazás, jobbra a második keret a falon), de ez is majd csak úgy 50 év múlva, addig, kérlek légy türelmemmel. Az egész kis töltetről a későbbiekben kiderült, hogy az nem más, mint egy Á-GYU, amely a NASA egyik kísérleti repülése során esett ki az egyik biztonsági ügynök zsebéből. Erről az RFT idevonatkozó kötet azt írja: „ A modern fegyverzet legcsodásabb tagja, az Á-GYU volt, amelyből John N. Oname űrhajós 500-at tett el egy apró stanicliban, megszegve minden biztonsági előírást. Amikor kilépett az űrhajóból, egy rossz mozdulat következtében zsebe beleakadt a zsilipkapuba, és az Á-GYU-k (Eredeti angolban A-Cannon) szerte szét repültek. Ez okozta a későbbiekben a híres nukleáris-töltet hisztériát, amely...” Most már legalább Te is tudod, mi a teljes igazság.

Huhh! Sajna ez az Aréna is véget ért, amelyben kiderült, hogy egy titkos (már nem annyira) szekta is könyvet ír Föld Története címmel, visszatért Mózes, lelepleztük az Á-GYU rejtélyét, átneveztem magam ideiglenesen, megtudtuk, hogy Irsai Zerocool lesz a jövő Shakespeare-je, kiderült, miért 37 GB egy kutya és egy macska, s megtanultuk a római számok rejtélyét. Azt hiszem, ismét érdemes volt velünk tartani. Ez a teljes igazság ☺.

Maximális tisztelettel,

gY3W (de csak most az egyszer. Ja, hogy ez a második? Bocsi ☺)

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



Úgy látszik, nagyon várja már mindenki a Vice Cityt, mert kapom az újabb és újabb GTA3-as leveleket! Hatalmas durranás van itt kilátásban, de addig is olvassatok egy kis kávészünetet, az állítólag nyugtató hatással van a Vice City-re türelmetlenül várakozókra ☺.



Mateem

GTA biznisz

Na szasz!

Annyi csak hogy a Vice City egyedülálló program vagy a GTA3 kiegészítő progija?

2. Május 16 jelenik meg hol és mikor tudom megszerezni leghamarabb Pc-re?

3. A GTA3-ban a Főmenüben csak csikokvannak [nagy bazi téglalapok] Mag az egész kockás!(a füst az üvegszilánk stb.) pedig k.... jó gépem van miért van és hogy tudom megcsinálni? tálán az XP miatt? Írj gyorsan!
utóirat:F.... csávó vagy tök jók a cikkeid!

1. Örülök, hogy tetszenek a cikkeim, de úgy látszik, a Vice City-s előzetesem nem olvastad, mert abban leírtam, hogy ez a játék teljesen különálló cucc, és nem a GTA kiegészítője ☺...

2. Május 16-án? Igen. Hol? A boltban. Mikor? Május 16-án ☺.

3. Ez egy XP-s és geForce-os hiba, frissítsd az XP-det interneten, és töltsd le a legfrissebb Detonator drivert, akkor rendbe fog jönni.



Ákos

GTA 3

Helló! A GTA3 miután elindul nekem és beszállok az autóba és megyek 5 méter kilép magából. Nem tudom mit tegyek. Gépem:Athlon1800+, 512mb DDR, ATI 9000, Windows XP. Kérlek segíts. Egyépként ti vagytok a királyok.

Hmm... Nekem is vannak gondjaim a hasonló konfigurációmmal (nekem 8500-asom van), bár nem fagy le, de néha irreálisan szaggat a játék. Szerintem a GTA3 utálja az ATI kártyákat, mert még a legújabb típusúakkal is csak a probléma van. Sajnos úgy tűnik, a játékot GeForce kártyákra optimalizálták. (Bár azon is vannak hibák – lásd feljebb. LOL)



Pala

Silent Hill 2

Hello Bad Sector!

Az lenne a kérdésem hogy nemtudod véletlen a sima SH2 és a SH2 DC között van-e vmi különbség, mert hallotam olyanról hogy új helyszínek lesznek benne. Nemtudod (vagy tudjátok) hogy tényleg így van-e, vagy Európában ilyen címen adják ki? Mert játszottam vele és sajnos teljesen megegyezett a sima SH2-vel. Az újság meg király, mint mindig :).

Igen, én is láttam, fel is kaptam a fejem, de szerintem ez a DC kamu, mert azt is újdonságnak tüntetik

fel, hogy egy „teljesen új játszható karaktert!” találunk benne (Maria), aki ugye benne van a „sima” verzióban is...



Tamás

Splinter Cell

Hy! Elekadtam a mikrofonnal a liftnél! amikor felérnek beszél a főnök hogy mit csinálod és vége lesz a küldetésnek! segíts!!!!!!!plíz

Hali!

Egyszerűen csak használni kell a mikrofont: irányítsd rá a liftre, és ha jól csinálod, akkor hallhatod, miben mesterkednek azok a csúnya, gonosz terroristák. Ellenkező esetben lelémeresz a főnököd, ami nem kellemes érzés.



Szili

Unreal „255” ☺ és Serious Sam 2

Hali Bad Sector!

1. Az Unreal 255 verziójában van OpenGL és DirectX3D támogatás. Nekem iszonyúan bugos a Gef3Ti kártyámon. (Néhol átlátszik a fal + a modellek, el-el tűnő spriteok, stb...) Már a Gef2MX kártyámon is bugos volt de NEM ENNYIRE! Nem tudsz valami pö... izé patch-et :)

2. A másik bajom, hogy a Serious Sam 2-ben nem tudom legyűrni a 'The Pit' nevű pályán a főellenséget. Te milyen fegyvert javasolsz?

1. Húha! Te a jövőből jöttél ☹???? Vagy honnan van meg Neked az Unreal 255. része ☹??? Azonnal küldd el nekünk, mert ezzel a teszttel abszolúte legyilkoljuk a konkurenciát ☹!!! (Egyébként nem csodálom, hogy egy ilyen friss szoftver nem tud elfutni egy Gef2 MX/GeF3 Ti kártyán, csak nem gondoltad, hogy még évszázadokig jó lesz a cucc ☹??). Komolyra fordítva a szót: a hivatalos patcheket és a DirectX 9-et leszámítva, nem hiszem, hogy bármilyen „nem hivatalos” GeForce-javítás napvilágot látott volna az Unreal 2-höz (mert gondolom, arra gondoltál ☺), de ha valaki hall ilyenről, majd szólunk.

2. A legdurvábbat! Ha pedig kifogy a skúló, akkor a kevésbé legdurvábbat! Aztán adni az arcának ezerrel ☹!



Szilárd

GTA 3

Helótok GameStarosok!

Kéne nekem a GTA3-hoz csalások.(hova kell be írni stb.) Ha nem külditek el 7 napon belül akkor kilépek!!!

Cső, akkor hadd válaszoljon egy olvasónk!

„Hello Bad! Tudom, hogymár egy kicsit lefutott szalag a GTA3, de szeretnék egy kis segítséget adni azoknak a játékosoknak, akik el szeretnének jutni 2. ill. 3. városrészebe, de nem tudják megcsinálni a küldetéseket (vagy csak lusták). Nos: ha a játékot az elejéről kezdjük, akkor csináljuk meg az első két kötelező küldit, és ezután írjuk be CHITTYCHITTYBB; ettől a cheattól a duda (Shift) lenyomására az autónk rövid időre a levegőbe emelkedik és nagyobb rampok vagy emelkedők esetén még tovább száll. Ezután szerezzünk egy gyors kocsit (pl.:Mafia Sentinel, Banshee) és hajtsunk – az úttorlaszon áthámozva magunkat – a játék elején felrobbantott hírhoz és kellő gyorsaság mellett libbenjünk át felette. És már a gép üdvözlő is minket Staunton Islanden. Ha akarunk, itt akár állást is menthetünk. De akinek ez sem elég, az a Staunton Island-i kórház mögött lévő alagúton, Shorside Vale-be is átmehet. Ennek a tippnek csak egy hátránya van az, hogyha meghalunk vagy a zsernyákok elkapnak, akkor mindig Portlandben éledünk újra. Hát ez lenne. Kérlek, feltétlenül tedd be a KV-szünetbe vagy a Tippek & Trükkök rovatba, hogy a kicsit gyengus (vagy lusta) GTA-sok segíthessenek magukon.”

Ezer köszönet! Mint látod, a GTA 3 mégsem egészen lefutott lemez! (Aláírás: Szilárdnak is jól jött a helped! Egyébként ne árudd el senkinek, de én is éppen ezt tolom – újra ☺.)

Bad Sector



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK



Sziasztok! Ebben a hónapban is rengeteg e-mail érkezett hozzánk! Érdekesebbnél érdekesebb problémákkal, történetekkel bombáztatok minket, amiből jó szokásunkhoz híven most is csemegéztünk! Nem is pazarolnám a helyet a papíron, lássuk az e havi kv-adagunkat!



Szarka Viktor

Voodoo baj

Van egy kis gondom! A gépemet januárban teljesen felújítottam, kivéve a VGA kártyát. Jelenleg egy Voodoo3 3000-es kártyám van. A gondom az, hogy az újabb játékok néhol fura szívárványos színben pompáznak és egyes részeken az élék is villognak. A kártyát ma meghúztam egy picit, azóta 10%-al több pontot is produkál a 3DMark progiban, de a hiba ugyanúgy megmaradt. Lehetne még jobban meghúzni? Csak félek, hogy elég, ha lehet, akkor hogyan oldjam meg? A hibára valami patch-et küldjél nekem, vagy ha van valami ötleted azt szívesen venném!

Sajnos nem lehet mit csinálni, ugyanis ezeknek a hibáknak a többségét a kártya produkálja, és nem a játék. Azt javaslom Neked, hogy a neten próbálj meg keresni esetleg egy frissnek nevezhető drivert, és azt tedd fel, hátha segít! A tuningoláshoz annyit tudnék hozzáfűzni, hogy elméletileg még meg lehetne húzni a kártyád, de azt tudnod kell, hogy a Voodoo3 3000-en csak egy hűtőborda terpeszkedik. Ha jobban meg szeretnéd húzni, célszerű lenne rászerezni egy ventilátort! Azzal viszont jó, ha tisztában vagy, hogy a tuning veszélyes, akár a hardver meghibásodását is okozhatja!



Bercsó

Van egy jó kis gépem! Celeron 1.7GHz-es prockóval és fél giga rammal. A videokártyám egy GF2 MX-es 64MB rammal, ami már nagyon köhög az új gámáknál! Ne röhögj rajta, de ez van ☺. Szeretnék váltani ATI-ra, annak ellenére, hogy sok rosszat írtak már róla. A kérdésem már csak az, hogy mit vegyek?? Van ugye Radeon 9500 és a Pro, meg a 9700 és Pro. Miben különböznek, teljesítményük szerint?? Szeretnék ebbe a gépbe egy 9700-ast tenni! Mi a meglátásod, mit tegyek bele? Várjak nyárig, amikor lemennek az árak? Tényleg, mennyire lesz olcsó ez a kártya, vagy esetleg egy régebbi 8500-ast vegyek? Olyan 50-60e kp-m lenne erre a megoldulásra! Ha nem teszel bele az újságba, akkor soha többé nem küldök kv-t ☺!!!!

Először is nem szoktam röhögni senkinek a gépén. Szerintem egyelőre nem érdemes egy Radeon 9700 Prót tenni ebbe a gépbe, mert fölösleges pénzkidobásnak tartom, és úgysem tudná kihajtani a VGA-t kellőképpen. Ha viszont előreláthatóan fejleszteni szeretnél, akkor érdemes egy komolyabb kártyában gondolkodni. Én személy szerint 1,7-es Celeron mellé 50-60 e körül egy 128 MB-os Club3D ATI Radeon 9500-ast ajánlanék! Ez azért jó vétel, mert 52 e körüli nettó ára igazán elfogadható ebben a ka-

tegóriában! A 9700 Prót azért nem érdemes jelenleg venni, mert az árrés a sima 9700-as és a Pro között 30 e körül van, ráadásul teljesítményben a mezei 9700-as alig 10%-kal marad le! Ami tulajdonképpen ezt a különbséget okozza, az az, hogy a Radeon 9700 Pro 325/310 MHz-es, míg a sima 9700-as 275/270 MHz-es (mag/memória) értékekkel rendelkezik. A 9500-as széria viszont csak 128 bites memóriabuszt használ, maximálisan 64 MB-tal rendelkezik, ám mindezt csak 4 pixelfutószalag szolgálja ki a kártyán. Ennek ellenére remek teljesítménye van, a csúcskategória alatt helyezkedik el, ára pedig 40 e alatt. Bercsó, Te eddig sem küldtél kv-t ☺!



Vasas Ferenc

Hardware

Tudnál segíteni? Nagy dilemmában vagyok, hogy milyen monitort vegyek. A dilemma oka hogy rossz a szemem, ezért egy jó monitort szeretnék. Csak nem tudom, hogy hagyományos CRT-t vagy TFT monitort vegyek. A lényeg az lenne, hogy szép éles kép legyen, csak én úgy olvastam, hogy a TFT-nek fix felbontása van, nem tudom, hogy a 800x600-t tudja-e szép élesen. A játék nekem másodlagos dolog, inkább munkára kellene a monitor.

Én mindkét típust használom, ezért van némi rálátásom a dologra. Éppen azért döntöttem egy TFT mellett, mint amit írtál, ugyanis én is elég sokat bámulom a képernyőt és nem szeretnék idő előtt szép nagy fekete „esztekás” szemüveget ☺. Valamit félrelolvashattál, mert a TFT monitoroknak nincsen fix felbontásuk, a felbontást ugyanúgy állíthatod, mint egy normál CRT monitoron. Előnyük többek közt, hogy teljesen sík a képük, és kristálytisztá, éles képet produkálnak, ráadásul helytakarékosak, és nem fárasztják le a szemet. A hátrányuk viszont, hogy a drágább modelleket kivéve nem igazán játékra találták ki, őket és elég drágák még. Munkára viszont a lehető legjobbak! Én egy 15"-es Samsung 152T TFT monitort használok, ezt mindenkinek nyugodt szívvel ajánlom! Az alacsonyabb árkategóriában a 15"-es Samsung 151S-t ajánlom, melyet nem is olyan rég láttam egy pesti boltban nettó 70 e körül! Nagyon szép éles és tiszta képet produkál, ezt is bátran ajánlom!



Szabó Balázs

HDD probléma

Gyorsan hörpintsd le azt a kv-t és segíts nekem! Pls! Az első legnagyobb problémám, hogy otthonról szerettem volna elvinni egy csomó zenét és ezért beraktam egy 2500Ft-os mobil rack nevezetű izét. Vettem egy 7200rpm-es vinyót is bele (80GB), de valamiért nagyon melegszik! A vinyó így egy CD-író alatt he-

lyezkedik el és a normál merevlemezem fölött.

A vinyót viszont kis piros felkiáltó jel jelöli, hogy túl forró! Kivegyem a CD író a gépből, hogy levegőzni tudjon egy oldalról legalább? Kérek, sürgősen válaszolj, mert addig nem szeretném használni, nem akarom, hogy tönkremenjen!

Megnyugtatlak, nem kell kivenni a CD-íródat a gépből, sokkal egyszerűbben is meg lehet oldani ezt a problémát! Bár nem írtad, de gondolom, hogy az olcsóbb fajtát vetted, amelyben nincs hűtés! Ebben az esetben szerintem elég lenne, ha kicserélnéd egy olyanra, amelyben van !! (Ma már vannak 2, illetve 3 ventilátoros keretek is, egy rottyogó 80 GB-os vinyó mellé ilyen dukál – Gyu)



Tommy

kv-ba!

Már megint én vagyok az! A GameStar über király!! Van néhány megválaszolandó kérdésem hozzád. 1. A Radeon 9000/9000 PRO tudja a DirectX9-est? 2. Az ECS-nek vannak most olcsó Notebook-jai. Desknotebook néven futnak, és baromi jó áron lehet őket beszerezni! Érdemes megvenni egy ilyen? A lényeg, hogy el tudjam vinni ide-oda és fusson rajta egy-két játék alap beállításokkal. 3. Az egerem meghalt a hétfégi Quake meccsen. Milyen egeret tudnál mondani Logitech-en kívül, ami nem túl drága és lehetőleg nem vezetékes? 4. Láttam egy boltban, hogy mindenféle színű nyéncsövet árulnak a gépbe. Erről mi a véleményed? 5. A GameStar überkirály ☺!

1. A Radeon 9000/Pro kártyák (R200) technológiára épülnek, és csak DirectX 8.1-támogatást élveznek, ellentétben a Radeon 9700 Próval! (Ettől még lehet futtatni rajta a DirectX 9-et, csak a DX9 néhány extra tulajdonságát nem támogatja a kártya – Gyu)
2. Amiről Te beszélsz, az egy DeskNote nevezetű gép. Lényegében egy notebooknak látszó tárgy, de nincs önálló akkumulátora, csak hálózatról üzemel! Ha el akarod vinni, akkor nem a legjobb megoldás, mert külön aksit kell hozzá cipelni. Mobil ATI Radeon kártya van benne, amellyel egész jól elfutnak a játékok!
3. Egy EG Genius Wireless Optical Mouse-t ajánlok neked, ez 10e pénz alatt van még!
4. Jópofa dolognak tartom, de szerintem fölösleges! A másik fele, hogy ahhoz egy speciális ház is kéne, amelynek plexi oldalai vannak, hisz csak ebben néz ki jól! De ezek a házak elég drágák!
5. No comment ☺

Ennyi volt erre a hónapra a kv-szünet, ne feledjétek, bármilyen kérdésetek van, vagy csak tanácsra van szükségetek, írjatok bátran a kv@gamestar.hu címre! Mady

A TI OLDALATOK

MÁSİK OLDAL



A GameStar életében nincs unalmas hónap. Egyrészt azért, mert mi hajdejófejnyagyonvidámésjópofa srácok vagyunk, másrészt azért, mert minket a világlegjobbfejjebbeslegtutibb olvasói olvasnak. S ha még ez sem elég, akkor mindig történik valami mókás dolog. Mert hát ilyen a C'est la vie á la GameStar (ez fransziául volt, azt jelenti, hogy GameStarnak lenni jó, hali-hali-hó. Vagy valami olyasmit ☺.)

Ez volt az árvizek hónapja. Igen, tudom, még nincs itt az idő, hiszen a nagy tavaszi árvizek majd áprilisban fognak jönni, azonban mint általában, mi megint gyorsabbak voltunk! Remélem, figyeltek! Szóval a második emeleten, ahol dolgozunk, nagyon bájos, csempézett különleges helyiség várja azokat, akik a fáradt gózt (és más) le akarják engedni magukból. Ebben a helyiségben két apró, falra szerelt porceláneszköz kellett magát azoknak, akik a sárgábbik dolgukat végeznék. Történt azonban, hogy szerkesztőségünk egyik, meg nem nevezett tagja betért a helységbe, ahol máris gyanús tocsákra lett figyelmes. Ártatlanul, mit sem feltételezve végezte dolgát, majd a le húzógombot megnyomva hirtelen ráeszmélt, hogy gyorsan kell menekülnie, mielőtt saját cipője is víz alá kerül a hirtelen előbukkanó árban. A tocsogás szépen lassan a folyosóig ért, így hívni kellett egy jó munkásembert, hogy megcsinálja. Néhány napig működött is, amikor ugyanez a kolléga ismét betért (a kis kitarató). Talán rossz szektort választhatott, nem tudom, mindenestre erőteljes öblítési kísérleteknek újabb Niagara lett az eredménye, mi pedig jót

röhögtünk. Azóta a porcelán WC-n nyomtatott felirat található. ROSSZ! KÉREM NE HASZNÁLJÁK! S alá valamelyik nagyon okos odaírta kézzel: teccikérteni? Itt járt vajon Sándor?

ISMÉT BŐVÜLTÜNK

Ahogy az újság szépül, bővül és terjeszkedik, mindig szükségünk van új emberekre. Ebben a hónapban a világszerte ismert hardverszakértő, Mady Mester, a Kávészünet Hardverrovatának szakértője, minden gépet, illetve vasat érintő betegség gyógyítója és tudora lépett be hozzánk.

Ezentúl, aki belép a szerkesztőségbe, egyből belébotlik, s a lap hasábjain, illetve a CD-n is egyre sűrűbben találkozott majd a munkájával. Minden jó tulajdonsága mellett a legjobb, hogy nem hallgat egész nap hangosan tucc-tucc zenét (ellentétben MorningStarral) (*mondjuk ebben nagy szerepet játszik, hogy Madynak nincs hangszórója – Boe*), gyorsan megír mindent, ha megkérem, s szeretett nekem kis, távirányítású autót!!!! No persze ez utóbbi a LÉNYEG! Fogadjátok Őt is rengeteg szeretettel, e-mail címe mady@gamestar.hu. Ja, erről jut eszembe, hosszas csatározások után újabb e-mail címre tettem szert, ezentúl a gyu@gamestar.hu címen is elértek. Döbbenet ☺.

GRATULÁLUNK!

Hihetetlen jubileumhoz érkezünk. Kiváló paksi olvasónk, Mantis, a GameStar Online-on elérte a 10000. kommentet! Nem tudom, tudtátok-e, hogy a www.gamestar.hu oldalon minden egyes hírt lehet kommentálni. Általában egy-egy hírre 5-10 komment érkezik, kivéve ZeroCool reggeli beköszöntőjét, amely önmagában sok száz kommentet ér el, olyasmi, mint egy spéci cset. Ebben az egyedi

SZAVAZÁS

MorningStar meghasonlott! A GameStar második részének (HW, Közösség, Másvilág) tördelője besokallt attól, hogy senki nem képes megjegyezni nevét, és még saját kollégái is MourningSongnak nevezik néhanapján ☺. Még hezitál az alábbi névváltozatok között (*annyira nem, de kíváncsi vagyok a véleményetekre – MS*), úgyhogy aki kedvet érez, segíthet neki dönteni a gamestar@gamestar.hu címre küldött levelével (tárgy: Morningstar új neve). A három variáció:
Smeee
Platypus
Daneebio



kategóriában érte el Mantis a tízezer hozzászólást, s mint ennyire lelkes és nagyszerű olvasónkat megjutalmazuk a hihetetlen teljesítményéért. Gratulálunk a negyedéves GameStar-előfizetéshez és a GameStar-pólóhoz, amit joggal kiérdemelt! Csak így tovább! Félreértés ne essék: a következő tízezer elerőt már nem fogjuk jutalmazni, de örök dicsőséget azért garantálunk neki! Kommentre fel evribádi!

E HAVI RENDEZVÉNYÜNK: ÁTJÁRÓ-NAP

Február 23-án ünnepelte az Átjáró magazin (www.atjaro.hu) az 1 éves születésnapját. Ebből az alkalomból hatalmas bulit szerveztek a MOM parkban lévő UCI Palace moziban, ahol természetesen a GameStar is képviseltette magát. Rengeteg érdeklődő volt kíváncsi az egész napos programokra, melyek között kártyabemutatók, könyvvásár, filmvetítések és persze hálózatos játékok szerepeltek. Nem nehéz kitalálni, hogy a hálózatos játékok (8 PC, illetve PS2, Xbox) a mi értő felvigyázásunkkal lettek levelezve, a Netropolis netcaféval közreműködve. A Lord of the Rings Xboxos változata előtt mindig nagy volt a tolongás, csakúgy, mint a Jedi Outcast-es gépek és az ingyen GameStart kínáló állvány mellett ☺. A nap igazi szenzációja persze Patrick Stewart alias Picard kapitány vendégszereplése volt (a vele készített interjú a 44. oldalon találjátok), aki a StarTrek-fanok népes táborának (köztük Delnek) jelentett egy életre szóló élményt. Mintha otthon lenne, beszélgett Glenn Close is, és körbenézett – együtt forgatnak Magyarországon Stewarttal. A móka-kacagást a rengeteg jó film (Invázió, Al, Star Wars II.) és író-olvasó találkozók (Harrison Fawcett, Wayne Chapman) koronázták meg. Volt, aki nem csak élménnyel gazdagabban tért haza: a Jedi Outcastban legjobban szereplők GS-ajándékokat ragadhattak magukhoz, mint az már szokásos az ilyen partikon. Köszönjük, hogy sokan eljöttetek, gyertek máskor is! Gyu

MINDENNÉL JOBBAN SZERETETT OLVASÓK!!!

(MARADJUNK A HAGYOMÁNYOKNÁL!)

Amikor a levelezésemet olvasom, mindig feltűnik, hogy vannak olyan levelek, amelyeket nem nekem szántatok. Csak esetleg nem tudjátok hogy kell írni. Íme, egy kis segítség:

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák, hülyülések, versek, Részletek a Föld Történelméből, Irsai Zerocool drámái, Bad Sector neonzöld szeme stb...)

Hardver segítség: kv@gamestar.hu (ha elfüstpött a proci, állandóan fagy a Windows, a gép nem ismeri fel a memóriát, hogy lehet húzni a videokártyát...)

Játék Kérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen kódot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél tudni)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy leiratkozni is itt lehet.)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb.)

Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat. Ott minden írónk e-mail cím fel van sorolva: amennyiben személyes mondanótok van bárkihez, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címetek.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MASTER OF ORION 3

Sam már – nem túlzok – évek óta várja, hogy végre-valahára elkészüljön a legendás űrstratégia harmadik része, úgyhogy amikor nemrég beesett a szerkesztőségbe, akkor kiéhezett hiénaként vetődött a CD-re, szegény Csontit is beelőzve, aki pedig szintén nagyon várta már a stuffot ☺. Sam azóta szinte csak ezt tolja, normális életfunkciói megszűntek, nem eszik, nem iszik, nem alszik, nem... szóval semmit sem csinál ☺, amíg orrvérzésig nem játszik a MoO3-mal, hogy aztán megossza veletek tapasztalatait a következő számban.



VIETKONG

Vietnámon, úgy látszik, már sohasem teszik magukat túl az amcsik, ezt bizonyítja az USA-ban nagy reklámot kapott, magyar fejlesztésű Platoon, a készülőfélben lévő Men of Valor, és a szóban forgó Vietkong is. A játékot a Mafia fejlesztői készítik, úgyhogy valószínűleg nem okoz majd csalódást, annak ellenére, hogy a pár hónapja kijött multiplayer demó annyira nem jött be a szerkesztőség tagjainak... Tudom, hogy némi ellentmondás fedezhető fel mondataimban, de reménykedjünk, hogy a Vietkong majd feloldja ☺...



TOM CLANCY'S RAVEN SHIELD

A Ghost Recon szódával elment, de sokan szerették volna viszontlátni a jó öreg terroristavadászós Rainbow Six sorozatot, ezért számukra biztos jó hír, hogy a legújabb részt, ha minden jól megy, a következő számunkban már tesztelni is fogjuk. Az előző epizódok öregecske grafikus motorját szerencsére már lecserélték: a Splinter Cellben már bizonyított új generációs Unreal-engine fog muzsikálni a Raven Shield alatt is.



LIONHEART

Az Interplay régi, izometrikus motort használó, ám rendkívül ígéretes, történelmi alapú szerepjátéka Oroszlánszívű Richárd és a keresztes háborúk korszakába röpit vissza. A játékban egyaránt keverednek a valóságos történelmi elemek és a fantasyre jellemző mágiahasználat. Ha nem szúrják el, a Lionheart kellemes színfoltja lehet a hagyományosabb, Baldur's Gate-szerű szerepjátékoknak.



HARBINGER

„Ez kell nekem” – jelezte Szittyó udvarias és bőbeszédű e-mailjében, ilyen kedves és udvarias kérésének pedig nem lehetett ellenállni, meg egyébként is ő a főnök ☺. Amúgy a Harbinger sci-fi univerzumban játszódó akció-RPG, izometrikus grafikával és némileg a két számmal ez előtti teljes játékunkra, a Zaxra emlékeztető játékmenettel. Úgyhogy csak jó lehet ☺.



TOMBSTONE 1882

Sokféle RTS készült már, de western alapú még nem sok – egyedül az elég közepes Americara emlékszünk vissza – úgyhogy itt volt az ideje egy újabb próbálkozásnak. A Tombstone 1882 kellemes, 3D-s grafikájával és hagyományos játékmenetével érdekesnek tűnik, úgyhogy Boe már ki is vetette rá hálóját. Reméljük, nem fog benne csalódnia...



ÉS A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA...

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR

A Rainbow Six nevű többszereplős taktikai kommandósjáték-sorozat egyik legjobban sikerült részéről van szó, amelyben az első részhez képest jelentősen javítottak az MI-n, a pályák szerkezetén és úgy általában a játék egészén. A tervezés résznél mindig meg kell adnunk, embereink hol helyezkedjenek el, és merre menjenek, a küldetések során pedig bármelyik emberünk bőrébe belebújhatunk. A sorozat emellett mindig is híres volt életszagú küldetéseiről és magas fokú realizmusáról: egy golyó elég volt ahhoz, hogy emberünk otthagya a fogát!



MEGJELENÉS

kék GameStar: április 11.
ezüst GameStar: április 11.

Márciusban: rendszer nagytakarítás!

Teszt: alternatív levelező- és böngészőprogramok

PC WORLD

3 CD

TESZTÖZÖN
VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK
PLUSZ 8 OLDALON 55 TIPP

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 12. ÉVFOLYAM 3. SZÁM 2003. MÁRCIUS ÁRA: 1200, ELŐFIZETÉSSEL: 972 FT

Ajándék teljes verzió:
SysCleaner 2.1
Pucolja ki Windows
rendszerét!

Ajándék teljes verzió:
Beszéljünk!
Multimédiás oktatásprogram
az emberi beszérről!

NETFELEZŐ

ÖSSZA MEG AZ INTERNETET OTTHONÁBAN!

DVD-MÁSOLÁS

MIT SZABAD ÉS MIT NEM?

WINDOWS NAGYTAKARÍTÁS

TEGYE RENDBE RENDSZERÉT!

E-MAIL FÉRGEK

LEVELEZŐKBEN TERJEDŐ VÍRUSOK TESZT

MOST NYERJEN!
SAMSUNG
152" LCD
MONITORT

Tipppek Win98-hoz és XP-hez – Nyomatási mestertippek – Hangkártyakörkép
Készítsen Windows telepítőlemez! – Multifunkcionális nyomtatók tesztje



Keressd a PC Worldöt március 7-től
az újságárusoknál!

A JOWOOD PRODUCTIONS ES A PIRANHA BYTES REMUTATJA

ÉLETED LEGNAGYOBBI KALANDJÁT

KERESD TAVASSZAL
AZ ÜZLETEKBEN

GOthic III



© 2003 Piranha Bytes

DYNAMIC
SYSTEMS

JoWood
PRODUCTIONS