

Játékok



A játékból soha nem elég.
Főleg, ha ilyen játékos vagyok.

És Te... hogy vagy?



A SHARP GX20

rendkívüli felbontású,
mozgóképes csúcsmobil

havidíjas előfizetéssel

0 Ft saját erővel + 12 x 9 900 Ft
havi részletre a Tiéd lehet.



Mail & MMS



Többszámú
csengőhangok



Játékok



Szines
bongészó

Unalom? Félkézzel legyűrheted! Töltsd le mobilodra a legújabb, színes, háromdimenziós Játékokat a Vodafone live! hetente frissülő kínálatából, és add át magad játékosztóneidnek!



live!

www.vodafone.hu/live

A live szolgáltatás elérhetősége közzétartott táblázat. A live szolgáltatás 2005. augusztus 27-étől megkezdte az érvényesítését. Az egyes funkciók elérhetősége a hálózati állapotoktól is függően változhat. A részletekért forduljon a Magyar Telekom Bank Rt. Dátumban a Vodafone partnerekkel az a hálózati állapotoktól függően. A Magyar Telekom Bank Rt. a hálózati jogait fenntartja. TNY: 20,54%, ÉH: 22,01%. Felvétel és csatlakozás költsége az érkező pontok, a Vodafone ügyfélszolgálat, a 1275-es telefonszám és a www.vodafone.hu honlap. *A szerelés költsége 2005. szeptember 7. helyett a Vodafone számlá (1000 Ft, Vaci út 1-3.). A nyelvi nyelvi részletek megtalálhatók a www.vodafone.hu honlapon, és az érkező pontok.

Szeretnél nyerni egyet a 10 mindentudó Sharp GX20 mobil közül?* Küldj egy SMS-t október 31-ig a 06 70 702 70 70-es számra a következő kóddal: LIVE30

BEVEZETŐ!

Ahoy! Amint a címlapról az bizonyára kiderült, ebben a hónapban sem fogtok unatkozni – mert mi sem tettük ☺! Elég sok munkánkba telt megöltetni a 14 CD-nyi helyet e havi dupla DVD-nken, illetve kiválogatni az anyag legjavát a CD-s GameStar 4 darab lemez mellékletére. Mit ne mondjak, jól sikerült! Találtok teljes verziós programokat, exkluzív videókat, rettentő mennyiségű játékkiegészítést, szokatlanul sok játékdemót és megannyi más finom érdekességet!

Az újság tartalmával kapcsolatban sincs ez másként: az előzetesek között nemcsak sokak nagy kedvencével, a Sims 2-vel ismerkedhettek meg behatóbban, de néhány határozott telefon után sikerült pár igencsak érdekes képet és infót szereznünk nektek az alig néhány napja bejelentett Battle for Middle Earth-ről is. A Bemutatók között pedig szinte kivétel nélkül csak AAA kategóriás címek szerepelnek!

Még valami: mivel az utóbbi 4 számból 3 mellé szimulátor stílusú teljes játékot mellékelünk (engedve a szimulátorrajongók folyamatos követeléseinek), a következő hónapok ismét az akció és a stratégia jegyében telnek majd el (engedve az akció- és stratégia-rajongók folyamatos követeléseinek ☺). Mindjárt a következő hónapban a S.W.A.T. 3-mal indítunk, de jön utána még a Celtic Kings, a ShadowMan, a Turok 2, a S.W.I.N.E. (magyarul persze), hogy csak a szerényebbeket említsem (természetesen nem ebben a sorrendben, hogy valami meglepi azért maradjon a dologban ☺), szóval lehet készíteni a CD-olvasókat az eksön és a stratégiafanoknak is!

**Addig is jó GS-olvasást és játékot kíván Nektek őszinte hívetek,
Boe/GameStar Team**



TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Panzer Elite	8

ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
Multihírek	16
Lula 3D	18
Spellforce	20
LOTR: The Battle for Middle Earth	22
Digital Reality-interjú	26
EarthQuake VI-WCG 2003	28
The Sims 2	30

FÓKUSZ

Halo	36
Kontrollerek harca	42

JÁTÉKBEMUTATÓK

Chrome	44
Conflict: Desert Storm II	48
Battlefield 1942:	
Secret Weapons of WWII	50
MoHAA: Breakthrough	52
Freedom Fighters	54
Temple of Elemental Evil	58
UFO: Aftermath	62
Sim City 4: Rush Hour	66
C&C Generals: Zero Hour	68
Korea: Forgotten Conflict	70
Northland	72
Homeworld 2	74
Mercedes Benz Racing	78
Indy Car Racing	80
NHL Hockey 2004	82
Játékmúzeum: Nincs bocsánat	84
Budget	86

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tipp	88
Korea: Forgotten Conflict	90
Chrome	91
UFO: Aftermath	92
Homeworld	93
Temple of Elemental Evil	94

MÉLYVÍZ

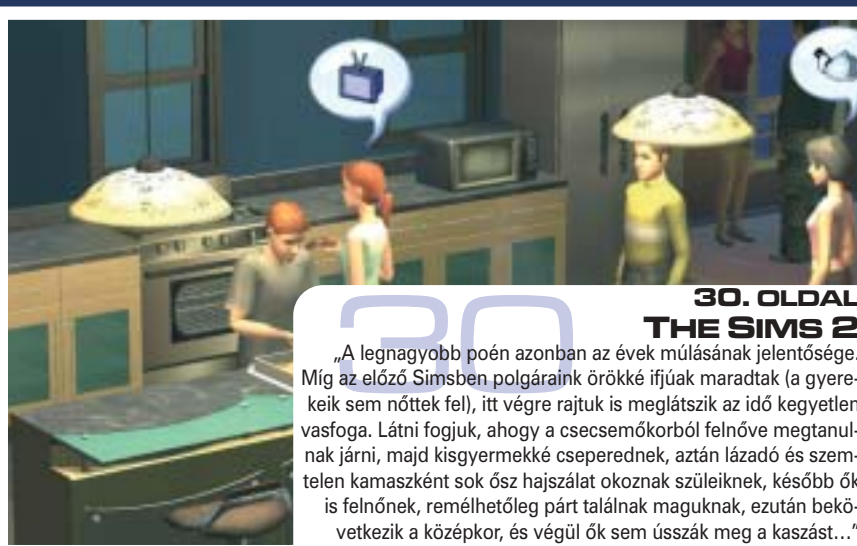
Hardverhírek	98
Piactér	102
Nyomatóteszt	104
Egérteszt	108
Opteron	112
Phantom: a konzol	114
Tuning	116
Hardverteszt-összesítő	118

MÁSVILÁG

Starmusic	120
Starmovie	121

KÖZÖSSÉG

Aréna	122
KV-szűnet – Szoftver	125
KV-szűnet – Hardver	126
Másik oldal	127
A következő szám tartalmából	128



30. OLDAL THE SIMS 2

„A legnagyobb poén azonban az évek múlásának jelentősége. Míg az előző Simsben polgáraink örökké ifjúak maradtak (a gyerekeik sem nőttek fel), itt végre rajtuk is meglátszik az idő kegyetlen vasfoga. Látni fogjuk, ahogy a csecsemőkorból felnőve megtanulnak járni, majd kisgyermekké cseperednek, aztán lázadó és szemtelen kamaszként sok ősz hajszálat okoznak szüleiknek, később ők is felnőnek, remélhetőleg párt találnak maguknak, ezután bekövetkezik a középkor, és végül ők sem ússzák meg a kaszást...”



36. OLDAL HALO FÓKUSZ

„Hősünk legalapvetőbb járgánya a már említett, emberek által használt terepjáró katonai dzsip vagy más néven warthog. A stramm kis jármű elképesztően élethűen gurul, akár patakok, tavak vízében is hasíthat, vagy a különféle terepviszonyoknak megfelelően rázkódik jobbra-balra, és ha nem vigyázunk, a feje tetejére fordul. Ilyenkor hősünk egyetlen Arnold Schwarzenegger-es mozdulattal ismét a kerekére állíthatja, és folytatódhat az autókázás.”



62. OLDAL UFO: AFTERMATH

„A kezdeti védekezést hamarosan a támadás váltja fel; bázisokat és lelőtt ufókat kell elfoglalnunk, foglyokat kell kiszabadítanunk, itt-ott vissza kell verni a Szürkék támadását, vagy éppen valamilyen kutatási szempontból nélkülözhetetlen anyagot kell begyűjtenünk.”

GRATULÁLUNK! ISMÉT JÓL VÁLASZTOTTÁL!

A GameStar magazin megvásárlásával automatikusan tagja lettél Európa legnagyobb és legdinamikusabban fejlődő olvasótáborának: kiadványunk ugyanis testvérpappal bír Németországban, Hollandiában, Csehországban és Lengyelországban egyaránt. És hogy ez miért jó Neked? Mivel egy ekkora közösséget a játékipar egyetlen szereplője, fejlesztője vagy kiadója sem hagyhat figyelmen kívül, olyan ajtók mögé is belátsz, és olyan információkat is megkapsz, amelyekről mások esetenként csak jóval később szereznek tudomást. Ezért döntesz jól, amikor a GameStar magazint választod: olyan közösség részévé válsz, amely többet és hamarabb olvashat a játékipar minden jelentős eseményéről, mint bárki más. Ráadásul mindezt első kézből, a legprofibb hazai játékujságsíró-csapat tollából.

A GameStar magazin az IDG Communications (USA) céghez, a világ legnagyobb számítástechnikai kiadójához kapcsolódik. Az IDG Communications több mint 260 kiadványt jelentet meg a világ 68 országában. A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

CD-TARTALOM

CD-k a „kék GameStar“-ban található!

TELJES JÁTÉK: PANZER ELITE

Ha érdekelnek a második világháború csatái és a félelmetes, de lenyűgöző harcokcsik láttán nektek is kedvetek lenne kipróbálni, milyen lehet egy ilyen fémonstrumban ülni, eljött a mi időnk. Ráadásul akár egy egész harcokcsizakaszt is vezethetünk, ami további feladatokat ró ránk. Panzer! Vorvárt!

+további teljes programok: **Lure of the Temptress, Panda Antivirus, RtcW: Enemy Territory**



JÁTÉKDEMÓK



Call of Duty (183,31 MB)

Miután elkészült a Medal of Honor első része, nehezen hihetjük, hogy valaha is lesz jobb játék nála. Az akkori fejlesztőcsapat egy része azóta külön társulatba verődött, és megalkották minden idők legjobbját. Ennek ékes bizonyítékát akár te is kipróbálhatod. A háborúk borzalmas világát ennél reálisabban még senkinek sem sikerült feldolgoznia. A végleges verzió megjelenéséig pont jól jött ez a kis ízelítő!



Worms 3D (69,93 MB)

Végre! Oly hosszú várakozás után végre megérkezett a hihetetlen sikereket elért Worms sorozat legújabb tagja! Az új epizódnak egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy teljesen 3D-s környezetbe helyezték, és persze még több mókát tartalmaz, mint valaha. Kezelése az eddigi részekhez képest kicsit furmányos, de rövid játék után hozzá lehet szokni. Még többjátékos módban is tolhatjuk, ami pedig az élmények nevőbbja ☺. Mindenkiene kötelező darab!

+ a továbbiak: **HomeWorld 2, Freedom Fighters, NHL 2004, World Racing**

MÉLYVÍZ

Dr. DivX

A Dr. DivX remekül kezelhető videoszerkesztő, amellyel „bármely” videómátrumból kreálhatunk DivX videókat. Néhány lépés csupán, és minden megy a maga útján. Nekünk csak annyi a teendőnk, hogy követjük a program által adott lépéseket. Némi angol tudás azért el kell a kezeléséhez, de nem vészes. Regisztráltlan változatát alapbeállításokkal használhatjuk, de igazából érdemes beszerezni a teljes verziót is. Ha erős processzorod, valamint nagyon sok bedigitalizált anyagod van a gépen, feltétlenül próbáld ki!



+ a továbbiak: **15 korlátozott ideig használható és 10 ingyenes program + driverek és vírusfrissítések**

EXTRA

AquaMark 3

Végre-valahára megérkezett az AquaMark teszt-sorozat legújabb képviselője. Akárcsak a sokak által ismert 3DMarkkal, ezzel is gépünk grafikus teljesítményét lehet felmérni. Azért is jó ez a prógi, mert bizony nagyon komolyan megizgatja a DX9 kínálat lehetőségeit, amelyekre hamarosan nagyon sok játék épül majd. Érdemes kipróbálni, nem mindennapi látványban lesz részetek!



Filmelőzetesek

Négy különleges filmelőzetest is felpasszíroztunk. Az első a Disney csapatának legújabb munkáját, a *Brother Bear* prezentálja. Még mindig a rajzolt, ám immáron animációs filmek világából a *Kaena* nevezetű fantasy akció köszönt mindenkit. Tovább fokozva a hangulatot, eljuthatunk Quentin Tarantino negyedik filmjéhez, a *Kill Bill*hez. Végül pedig mindezt megkoronázzuk Tom Cruise – *The Last Samurai* című filmjének előzetesével.



ANIMÁCIÓK (17 DB)



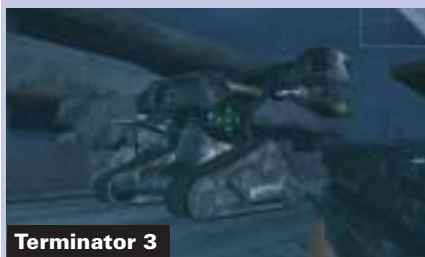
AO: Shadowlands



Battlefield Vietnam



Haegemonia Addon



Terminator 3

ROVATOK (10 DB)

Természetesen ebben a hónapban sem hagyunk titeket érdekesebbnek érdekesebb rovatok nélkül. Sajnálatos módon úgy fest ugyan, hogy HTML Programozási rovatom hamarosan befejeződik, mégis úgy hisszük, hogy igencsak jó és hasznos volt számotokra ez a sorozat. Azért nem kell csüggedni a tanulni vágyóknak, hiszen a múltkor beindult másik programozási rovatom, amely a mélyebb vizekre is eljuttat. Persze nem maradhatnak el a szokásos nagygyű játékrovatok sem, amelyek még gazdagabb tartalommal jelentkeznek, mint eddig!

Még mindig **rovatalkotókat keresünk!** A felállítás ugyanaz, mint előző hónapban. Vagyis amennyiben szerinted is használható ötlettel rendelkezel, esetleg szívesen látnád ezt viszont CD és DVD mellékleteinken, jelentkezz Madynál (mady@gamestar.hu).

FIGYELEM: Az újságban található CD- és DVD-tartalom tájékoztató jellegű. Ha technikai okok miatt (például egy demó megjelenését lapleadás után eltörljük) az itt leírtak nem egyeznek a lemez mellékletek valós tartalmával, azért felelősséget nem tudunk vállalni. Megértésüket köszönjük!

DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

DUPLA DVD

14 CD-nyi
tartalom

EXKLUZÍV ANYAGOK

World Cyber Games 2003 (CD-n is)

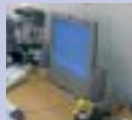
Amint azt bizonyára többen tudjátok, a közel-múltban zajlott le a World Cyber Games 2003, vagy ha úgy tetszik, a legújabb EarthQuake. Ismét több százan jöttek el, elsősorban azért, hogy szórakozzanak, másodsorban pedig, hogy ki-kibebizonyítsa: ő az ország legjobbja saját kategóriájában. Természetesen mi is jelen voltunk – mint rendezők, versenyzők és nézők is –, és egy csomó jószágot hoztunk el a rendezvényről. Különleges összeállításunkban megtalálhattok egy videót, egy rakat képet, valamint a DVD-leadásunkig elérhető összes felvett versenydemót. Érdemes mindet megnézni!



PC Studio 1-2

Érdekelnek az újdonságok, a számítástechnika legkiemelkedőbb alkotásai? Nem tudod, merre

keress, de mégis kíváncsi vagy? Itt a válasz mindenre! A PC Studio a hazai PC World csapatának nemrégiben indult remek videosorozata, amelyben mindenre megkapod a választ. Most megismerheted az első két epizódot, amely – amellet, hogy információdús – igen szórakoztató is!



QuarkXPRESS 6 Demo

Már nagyon sokan kérdezték, hogy mégis miféle programmal készítjük magazinunkat. Hiába mondtuk, hogy ez a bizonyos proggi a Quark, nem túl sokan ismerték. Most itt a lehetőség, hogy belekóstoljatok kicsit a tördelők életébe, hiszen a program 6-os verziójának demóját megosztjuk veletek! Kezelési útmutatót nem adunk hozzá, hiszen már számtalan könyv is megjelent róla, viszont a DIGITART magazin jóvoltából egy átfogó képet kaphattok róla – egy cikk keretében!

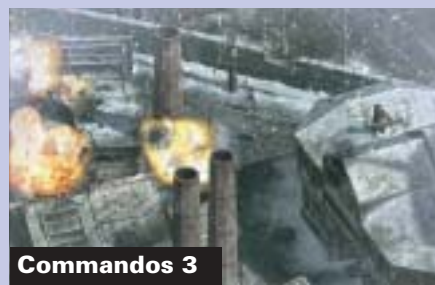
Animációk

Ezúttal egészen pontosan 7 teljesen egyedi animációt sikerült feltenni DVD mellékletünkre (ebből 4 található meg CD-inken). Ezek most sem mondhatók éppen unalmasnak ☺. Lássuk, mikről is van szó: Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII, Battlefield: Vietnam, Chrome, Republic: The Revolution, Space Colony, Spellforce, Star Wars: Galaxies.

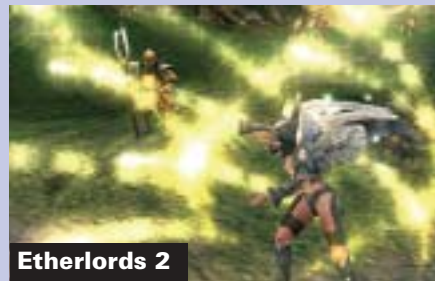
DEMÓK



Chrome



Commandos 3



Etherlords 2



Homeworld 2

+ a továbbiak:

Mall Tycoon 2, MoHAA: Breakthrough, NHL 2004, No Man's Land, Silent Storm, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Starsky and Hutch

AMIVEL A DVD-S TÖBB A CD-S VERZIÓNÁL:

A DVD természetesen tartalmazza a 4 CD összes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 10 játékdemo, a 6-tal több játékhoz gyűjtött kiegészítés, a 15-tel több játékanimáció, a 30 extra segédprogram, a 60 egyedi teljes verziós minijáték, és így tovább...

FIGYELEM: Mivel a DVD-technológia korunk jelen technikai fejlettségi szintjén egységes szabvánnyal nem rendelkezik, így sajnos előfordulhat, hogy némely DVD-olvasók hibákat érzékelnek egy olyan lemezen, melyet mások tökéletesen beolvasnak. Sajnos ez ellen szerkesztőségünk nem tud mit tenni, azon túl, hogy minden, a TERJESZTÉS címére visszaküldött, és valóban problémásnak talált lemezt kicserélünk. Megértéseteket köszönjük!

ANIMÁCIÓK



Max Payne 2

+ a továbbiak:

Captain Scarlet, Cold Zero, Commandos 3, CS: Condition Zero, Grand Prix Simulator, Horizons, Hunting Unlimited 2, Knights of the Temple, Korea: Forgotten Conflict, Law and Order 2, Lock On, Lords of the Realm 3, Max Payne 2, Middle Earth Online, Shade Wrath of Angels, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Street Legal Racing: Redline, UFO: Aftermath, Ultima X, Worms 3D, XIII

EXTRA

Kiegészítések 12 játékhoz!

Hála a magazin mellé csomagolt DUPLA DVD-nek, valamivel több helyet tudunk szorítani a jobbnál jobb játékkiegészítéseknek. Láthatjátok, hogy ezúttal 12 különféle alkotáshoz válogattunk, nem kevesebb mint 1600 MB adatot! De mely játékokról is van szó? Lássuk csak: Battlefield 1942, Call of Duty, Dungeon Siege, GTA Vice City, Half-Life, Neverwinter Nights, Operation Flashpoint, Quake 3, Rainbow Six: Raven Shield, Thief 2, Unreal Tournament, Unreal Tournament 2003.

Ezúton is felhívjuk figyelmetek: amennyiben bármilyen, általatos készített kiegészítést el szeretnétek küldeni nekünk, ne habozzatok írni Madynak (mady@gamestar.hu)!



TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

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

Játékterem: 90 csalás/trainer 85 játékhoz, 16 háttérkép 10 játékról

Rovataink: Grand Theft Auto 3, Heroes of Might and Magic, HTML Programozás, Hungarian Sim World, Játék Honosítások, Multiverzum, Postal 2, Programozás, Warcraft 3

Extra: 64 játékhiba, 6 vicces Windows-kép, 4 általatos küldött érdekesség

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

Driver (11 db), Audió (9 db), CD/DVD-író (4 db), Egyéb (12 db), File manager (2 db), Grafika (3 db), Internet (8 db), Lejátszó (4 db), Tömörítő (3 db), Videó (1 db), Víruskereső-frissítés (2 db). Ezek között található 31 korlátozott ideig használatos, valamint 17 ingyenes program (a meghajtóprogramokat és a vírusadatbázisokat nem számolva).



ÖREG PANZER, NEM VÉN PANZER

PANZER ELITE GOLD EDITION

■ KATEGÓRIA: tankszimulátor ■ KÖRNYEZET: európai hadszínterek ■ NEHÉZSÉG: változó ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: naná!

Még a múlt évezredből való, ennek ellenére igen jó játékot csomagoltunk e hónapban a GS-ba. Főleg, hogy egy ritka műfaj képviselője, nevezetesen tankszimulátor a szentem (a tank becsületes neve egyébként páncélos, de ezt most hagyjuk...). A név mögé biggyesztett Gold Edition pedig garantálja, hogy a mostani játékok mellett sem kell szégyenkeznie e remek programnak.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Wings Simulations

■ KIADÓ
GameStar

■ WEBOLDAL
www.panzerelite.com

HARDVER

■ Minimumkonfig.
PII 300 MHz,
32 MB RAM,
3D-s VGA kártya
8 MB

Az azóta közben már bekebelezett Psygnosis cég gondozásában megjelent *Panzer Elite* korához képest meglepően szép, részletes grafikával vonult csatába a számítógépes játékok frontján. A játékmenet összetett elemekből épült fel, a küldetések nehezek, de játszhatóak voltak, a kampány hangulata pedig szinte utánozhatatlan. Nem csoda hát, ha számos elismerést, kiállítási plectnit kasszírozott be a program, ám aztán – ahogy az lenni szokott – kezdett feledésbe merülni. De mint főnix a porából, újraéledt a szimulátor, mégpedig egy olyan kiegészítésnek köszönhetően, amelyre méltán lehet büszke a kiadó. A Gold Edition készítői maximálisan figyelembe vették a kriti-

sökön van. A Panzer Elite-ben egy páncélosparancsnokot személyesítünk meg, aki nemcsak saját járművéért, de egy egész szakaszért (4-5 páncélos) felel. Bajtársainkkal együtt dolgozva kell teljesíteni a feladatokat; ha nem hangoljuk össze a mozgást, a támadás ütemét, egészen biztosan az ellenfél kerül ki jobban a konfliktusból. Páncélosunkat irányíthatjuk akár teljes egészében mi: bár ember legyen a talpán, aki egyszerre tudja ellátni a főparancsnoki, a vezetői és a tüzéri posztot. Jobban járunk, ha a részleteket az egyébként meglepően jól teljesítő MI-re bízunk. A küldetések során nemcsak páncélosokkal harcolhatunk – mind az ellen oldalán, mind a sajátunkon feltűnnek kiegészítő alakulatok. Páncéltörő gyalogság, hernyótalpas csapatszállító, önjáró löveg – hogy tényleg csak néhányat említsek a csataterén felbukkanó egységek közül. Sőt használhatunk térképen kívüli eszközöket is! Választott oldaltól és feladattól függően kaphatunk tüzérségi támogatást. Nekünk csak rá kell böknünk a térképre, mire a rádiós már diktálja is az adatokat a közelben felállított tüzérségnek. És pár percen belül már élvezhetjük is az augusztus 20-i ünnepségeket megszügyenítő tűzijátékot. A játék legerősebb része a hadjárat, ahol

olyan problémákkal is szembesülünk, mint sebesült embereink pótlása, a lőszer- és üzemanyagkészlet szűkössége, vagy éppen egy kellemes dilemma: kinek adjuk az előző csatában kiérdemelt kitüntetések. Azzal, hogy minden emberünknek neve, arca – fejleszthető – képességei vannak, a PE megtett egy olyan lépést, amelyre sok kiadótól most is hiába várunk (lásd *Combat Mission*).

HIBÁK? MIFÉLE HIBÁK?

1999 decemberében mégsem adtam tőle 10-ből 7 pontnál többet a játék értékelésekor. Anno azt róttam fel a programnak, hogy kevés hadszíntér játszható, valamint hogy nincs szerkesztő, amellyel saját szánk íze szerint készíthetnénk összezsapásokat. Jelentem, a Gold Editionnal már az orosz front sincs elérhetetlen messzeségben. S ha már van Szovjetunió, akkor kapunk telet is ☺. Desszertnek meg ott vannak az éjszakai csaták, plusz a töménytelen új egység és küldetés. Ja, majd elfelejtettem, van editor is – de még milyen! Nemcsak saját feladatokat, de vadlúg egységeket is szerkeszthetünk! Hoppácska, már látom, amint legurul a gyártóorról a Panzer VII, amely gyorsabb lesz egy Ferrarinál, és nagyobb üt, mint egy taktikai atomtöltet. Aki nem hiszi, installáljon utána ☺
-csonti-

„S ha már van Szovjetunió, akkor kapunk telet is ☺.”

kusok és a játékosok véleményét, így gyakorlatilag tökéleteset alkottak. Most ezt a „zsenge” cuccot adjuk át Nektek nagy örömmel!

KALAND, JÁTÉK, KOCKÁZAT

A játék sokkal, de sokkal több, mint egy „si-ma” második világháborús tankszimulátor. A hangsúly ugyanis nem az egyéni villogáson és a „ki, ha én nem?!” jellegű akcióhő-

További meglepetéseink

RTCW: ENEMY TERRITORY

Egykoron bejelentették, hogy készülget a Return to Castle Wolfenstein kiegészítő lemeze. Hosszas halasztgatások után úgy tűnt, hogy teljesen eltűnik a süllyesztőben, aztán egyszer csak kiderült, hogy mégis elkészül. Az, hogy most itt megtalálhatjátok mellékletünkön ékes bizonyítéka mindennek ☺! Lényegében egy teljes verziós FPS játékról van szó, mellyel nagyon sokáig lehet nyomolni. Egyetlen aprócska bibi van csupán, mégpedig az, hogy csak többen játszhattok vele (helyi hálózaton vagy interneten keresztül). Jó csatákat mindenkinek!



További meglepetéseink

LURE OF THE TEMPTRESS

A Revolution Software minden idők egyik legjobb kalandjátékgyára. Tőlük származik többek között a Broken Sword sorozat is, melynek hamarosan harmadik epizódját is üdvözölhetjük köreinkben. A csapat legelső munkája – a Lure of the Temptress című – szintén kalandjáték volt. Ez egy fantasy point and click alkotás, mely 1992-es megjelenésekor hatalmas sikert aratott. Több, akkoriban forradalminak mondható különlegességgel is bírt (ilyen volt többek között, hogy szolgádat tudtad irányítani, utasítani, vagy az is, hogy egyes beszélgetéseid

a játékban pletykáként is elterjedhettek). Most ezt a játékot úgy gondoltuk, érdekes megosztani veletek, hiszen egy igazi nagygyúróról van szó, ha nem is a jelenkor grafikai szintjének megfelelően...



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

FIZESS ELŐ MOST EGY ÉVRE A GAMESTAR-RA,
ÉS AJÁNDÉKBA KÜLDÜNK EGY EREDETI,
TELJES VERZIÓS IRON STORM JÁTÉKOT!

MIÉRT IS JÓ MINDEZ?

- EGY ÉVIG, A MEGJELENÉS ELŐTT EGY NAPPAL KÉZBE VEHETED A FRISS GAMESTAR-T!
- A POSTAKÖLTSÉGET MI ÁLLJUK!
- A 27 %-OS ÁRKEDVEZMÉNY MIATT TÖBB, MINT 3 LAPSZÁM ÁRÁT MEGSPÓROLHATOD!
- TIÉD LEHET EGY 10 999 FT-OS TELJES JÁTÉK, ÍGY AZ ELŐFIZETÉS TULAJDONKÉPPEN CSAK 3 365 FT-BA KERÜL!

IRONSTORM

AZ ELŐFIZETÉS ÁRA 14 364 FT. AZ AKCIÓ – AZ ADATOK FELDOLGOZHATÓSÁGA MIATT – CSAK AZON ÚJ ELŐFIZETŐINKRE VONATKOZIK, AKIK AZ IDG MAGYARORSZÁGI LAPKIADÓ KFT-NÉL FIZETNEK ELŐ! AZ AKCIÓ A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES.

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Hello Tourist!

Éneklí egy volt évfolyamtársam, és úgy látszik, neki bejött. Legalábbis azt olvasom az újságban, hogy a 43. a legsikeresebb magyar fiatalok listáján. Egy másik évfolyamtársam pedig 30. Szép teljesítmény, gratuláljunk nekik!

Mi viszont a "Big tits" mozgalom jegyében halálra dolgoztuk magunkat annak érdekében, hogy elkészüljön a Lula 3D-előzetesünk, fogadjátok szeretettel.

A toplistákat böngészve feltűnt, hogy az első helyet általában egy Sims nevű játék, illetve annak kiegészítői uralják. Mivel készülgel a program második része, ezért gondoltuk, összehozunk Nektek egy előzetest, hogy megtudjatok mindent, amit jelenleg tudni lehet (és érdemes) a Sims 2-ről. Fanok, előre!

Ja meg az EQ is lezajlott, úgyhogy az előző számban beharangozott összefoglalót valóban megejtjük, nem kevésbé autentikus személy, mint Szittyó jóvoltából.

Mikor kiugrottam kávéért, láttam, hogy Boe a szomszéd szobában éppen egy Battle for Middle Earth előzetest gépel, illetve exkluzív screenshotok után telefonálgat... Hát jó, akkor beteszem a rovatba, még az sem lehetetlen, hogy érdekelni fog pár tízezer embert ☺...
ender

Év játéka

Mennyire jó, hogy vannak ezek a stratégiai stufák is! Erre a következtetésre konkrétan abból jutottam, hogy megjelenik majd a **Dominions 2: The Ascension Wars**. Már a cím is észveszejtő izgalmatokat ígér, legalább akkora durranás lesz belőle, mint a Batman vs. Alien vs. Predatorból (nem vicc, mindenkinek ajánlom az *alienonline.hu*-t!). Állítólag már november elején a boltokban lesz, bár azt hiszem, hogy a Far Gate című teljes játékunk után sokat már nem lehet elmesélni a műfajról. Kuc-kuc. Bár ez a középkorban játszódik, és inkább a Total Warhoz hasonlít...



Peace, Love and Unity

Világéletemben víz alatti futurisztikus bázisok menedzselését szerettem volna végezni, lehetőleg 3D-s környezetben. Nos, gyermeki álmom valóra vált, ugyanis a **Deep Sea Tycoon** (jaj, anyám!) nevű gammában pont

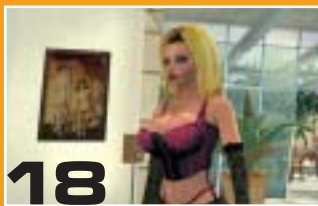
ezt tehetem meg, természetesen a Sorstársak többi törzsrajongójával egyetemben. Fejleszti az Anarchy Entertainmentet, megjeleni pedig november 7-én fog, ami nevezetes dátum (volt).



Vér, halál, pusztulás 2

Némi hasonlóságot vélek felfedezni Madách Imre és a Whiptail Interactive nevű kiadó között. Mármint annyiban, hogy mindketten egyműves szerzőnek látszanak. Az az egy mű pedig a **Postal 2** (a másik versenyző esetében titok, hogy mi az), most meg is jelenik belőle egy **Gold Edition**, amely azért lesz jó, mert

lesz benne multi. ZeroCool van olyan kedves, és béta-teszterkedik is benne, és annyit mond, hogy: „jó lesz!”, tehát annyi már biztos, hogy fröccsen majd az agyvelő rendesen... Higgyünk neki. Ja igen, kijön még tőlük valami **Blade & Sword** is, biztos „jó lesz” az is. De ezt már nem Zero mondta...



18
Lula 3D
Nem mell-ékszereplő



22
Battle for Middle Earth
Hajrá Aragorn, hajrá!



30
The Sims 2
Sej élet, digi-élet!

„Ezt előbb meg kell beszélnem a főnökeimmel...”

...a 200 millió amerikai választópolgárral.” Mondta az Egyesült Államok elnöke egy közkedvelt rajzfilmsorozatban, és legalább olyan hiteles volt, mintha a Szittyó mondta volna. De a lényeg az az, hogy a közkedvelt rajzfilmsorozatból, amely nem a South Park, és nem is az Oblong család, sőt még a Happy Tree Friends sem, szóval a Simpsonsból játék készül. Mondjuk azt, hogy újra, és akkor mindenkinek jó lesz. A **The Simpsons Hit & Run**ban a közismert (vagy ez a szó már volt?) család tagjaival kell megnyernünk mindenféle mókás versenyeket. Egy kicsit konzolos feelingje lesz a játéknak, tekintve a rajzfilmes grafikát, il-

letve az idétlen versenyszámokat, de ez legyen a legkevesebb egy akciójátéknál, nemde?



Kala

Nagyon rágyúrtak a melóra a srácok az Adventure Companynél, legalábbis még két újabb bejelentésükről adhatunk hírt. Az egyik a **Black Mirror**, szintén egy nyomozós kalandjáték a középkori Angliában, a másik pedig a **The Crystal Key II – The Far Realm**, amely pedig egy sci-fiszerű cucc, ahol a cél természetesen a világ megmentése, némi időutazással megspékelve.



Ebben a hónapban a következő játékokat jelentették meg be:

A Codemasters bejelentése szerint folytatódik a sikerszéria, és elkészítik a Race Driver második részét. A megjelenés várható időpontja 2004 tavasza.

Óriási siker volt szinte minden konzolon a nem is olyan régen újraéledt Atari V-Rally 3 nevű játéka. Ezért úgy döntöttek, hogy portolják a cuccot PC-re is, várható megjelenési dátumnak pedig a nagyon szimpatikus november 14-ét jelölték meg.

A Kreed című játékról már jól ismert Russobit-M fejlesztői a Phase: Exodus című programot, amely a jelek szerint egy Fallout-klón lesz. Ugyanis a III. világháború után kell tevékenykednünk, egy stratégiai szerepjátékban. Az ilyenek mindig jól szoktak sikerülni...

Shaun Murray neve nem ismeretlen azok számára, akik egy kicsit is járatosak a wakeboarding világában. Az ő főszereplésével készül a Wakeboard Unleashed című játék, amelynek kiadója az Aspyr Media, és 2004 telén jelenik meg.

Az MMOFPS újra száguld

Találtunk valami gammát a neten, az a címe, hogy csé. Azt toljuk már két hete, mer elég jó, sajnos csak a de_militia nevű pálya van meg, akinek esetleg van másik, az küldje el

mélben! Ez onnan jutott eszembe, hogy "csapatorientált FPS"-sel játszani tömör gyönyör, így aki eddig szerette a PlanetSide-ot, az a kiegészítőjében, a **Core Combatben**

sem fog csalódnai, már csak az újfajta bázisfűpusok és képzettségek miatt sem. Ja igen, és B4-1, B6, B8-2, csak hogy mutassam, mennyire profik vagyunk. Na jó, néha B2-...



Váratlan hír

Ha azt mondom VIT, Te azt mondod **Everquest II**. Amiről nem is olyan régen derült ki, hogy tizenhat játszható faj és negyvennyolc kaszt lesz benne, és a már jól is-



mert Norrath világának egy sötét korszakát dolgozza fel (Tyúha!). Valami képet is kaparok róla valahonnan, hiszen az ilyen mindig hálás téma.



Nem ő, de még az sem lesz

Igen, sajnós a hír igaz, a leendő kaliforniai kormányzóra csak nevében hasonlító **Schwarzenberg** című játék nem jelenik meg. Pedig egy jó kis második világháborús kaland lett volna, aszonták. Pedig már valamikor egy screenshot is vót belőle, aszonták. Bár azt is szonták, hogy a légióban bajtársias szellem fogad, tehát nem szabad elhinni semmit.



Games Bond jelenti, avagy hisszük, ha látjuk...

Úgy látszik, nemcsak a *GameStar* tesztelőinek, hanem másoknak is igencsak megnyerte a tetszését a BloodRayne nevű játék... Ugyanis a Resident Evilhöz és a Street Fighterhöz hasonlóan ebből is filmet szeretnének készíteni. Legalábbis van egy cég, amelyik bőszen gyűjti a különböző játékok licencjogait, és az Alone in the Dark és a House of the Dead mellé harmadiknak ezt a kis kedvencüket is begyűjtötték. Ha komolyan gondolják, akkor 2004-ben már kezdik is a forgatást, és kb. 30 millió USA-dollárt szánnak rá (ami nem is olyan kevés, hogyha nem a "színészek" sztárgázsijára költik el).

A kiadó kiszivárogtatott egy apró kis hírt az UT2004-gyel kapcsolatban, miszerint a játék 5 CD-n kerül forgalomba...

Mivel már a 2003-as verzió is elégszélősen terjeszkedett a maga 3 korongján, ezért el lehet kombinálni rajta, hogy mi mindent terveznek megjelentetni ezen a nem kis tárolóterületen (ez a legpesszimistább számítások szerint is több mint 3 gigabájt).



Ez nem Warhammer!

A **Chaos Legion** a klasszikus játékok egy újabb gyöngyszeme, emlékszem, 5-6 évvel ezelőtt rengeteg nagyon jó hasonló cucc jelent meg. És hogy miről is van szó? Ez egy akciójáték, amelyben a meg személyesített karakter tápolásával szinte már RPG szintűvé válik a cucc... (egy Diablóhoz hasonló programot képzeljete el) A játék kerettörténete is hasonló, középkori környezetben kell kaszabolnunk és/vagy ijaznunk a Sötétség rémséges teremtményeit. Na jó, időnként castolni is lehet...



Kommandós RTS?

Körülbelül 4 hónapja adhattunk hírt a **Full Spectrum Warrior** nevű taktikai FPS bejelentéséről (úgy látszik, most ezeknek van szezonja), és íme, kezdenek szállingózni hozzá a screenshotok. A készítőik még azt is elárulták, hogy az eddigi hasonló jellegű

programok legnagyobb betegségét kijavítva, egy erősen átgondolt csapatirányítási rendszert tesznek a játékba, amely nemcsak valós időben használható, hanem szinte stratégiai játék szintjére emeli a programot. Én hiszek nekik...





Üzleti hírek

A Namco megegyezett a hazánkban nem annyira ismert Hip Interactive nevű kiadóval, hogy konzolon nagy sikert elért cuccaikat elkészítsék PC-re is. Ez nem kisebb címeket jelent, mint a Kill Switchet, az Extreme World: Grand City Anti-Crime-ot, a Pac-Man World 2-t (ez utóbbihoz volt szerencsém GameCube-on, hááát... Nem lett a kedvenc játékom). Viszont a megálapodás értelmében a Dead to Rights is érkezik, ami fincsi kis darab.

Kérdéses a Colin McRae Rally negyedik részének megjelenése.

A probléma kivételesen nem a játékfejlesztés világából, hanem a "real world"-ből érkezett. Ugyanis Colin átigazolása a Citroenhez teljes egészében felborítja az eddigi üzleti és szponzorációs terveket. Az még csak egy külön csavart ad a dolognak, hogy az ifjú világ bajnok meglepettette azt is, hogy átigazol a Nascar világába, vagy esetleg abbahagyja az egész cirkuszt...

Leszek Machinowski elemző szerint a magyar PC-s játékpiacon koncentrátsága sokkal nagyobb mértékű, mint a lengyelországi. A körülbelül háromszor nagyobb méretű Lengyelországban ugyanis a legjobb játékokból körülbelül 3000 darab fogy, szemben a magyar piacon jellemző 5-6 ezerrel.

„Én nem tudom, hogy van ez...”

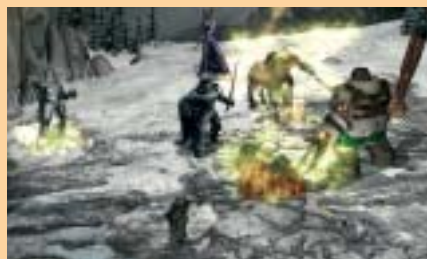
„...de neked könnyű lehet”. Énekelte régen a Republic nevű szintipop duó. Viszont amit én nem értek, az az, hogy hogyan lehet Terror from the Deep alcímet adni a **Bloody Waters**-nek, amikor az az Ufo 2 alcíme volt. Na mindegy, tegyük túl magunkat ezen, inkább a szép kiszcreenshotkára figyelmezzünk ennek a pofás kis "third person akciókaland stufá"-nak. Ez utóbbi ZeroCool szíves meghatározása volt. A játék egyik érdekessége, hogy a kerettörténet szerint géntechnikai úton létrehozott gyilkos cápák szöknek meg egy kutatóbázisról, azonban nem az embereket, hanem a vérszomjas cápákat irányíthatjuk. És ez jó.



Ugyanezt WarCraft III-ra!

A Disciples II-höz újabb kiegészítő jelenik meg, melynek a címe **The Rise of the Elves** lesz. Ez azért nagyon jó hír, mert így egy ötödik játszható faj kerül a programba, jelentősen színesítve az eddigi felhozatalat. Emellé egy rájuk alapozott bónusz

kampányt is kapunk, illetve, úgy tűnik, megtetszett a készítőknél a Frozen Throne orkos küldetése, mert megjelenik az első hivatalos Disciples II "Massive" méretű pálya, amely igancsak... hmm... nagy.



Tha best eva'

Annál nagyobb királyság nincs is a Földön, mint hogyha az ember megtekintheti Szarumánt egy screenshoton. Pont ez történhet meg velünk is, ha vigyázó szemünket a közelben elterülő képre vetjük (na és persze ha Malachit, a Nagy és Rokonszenves is szeretné ezt). A kép egyébként a **Lord of the Rings: War of the Ring**-ből származik, amely pajzán meséket és dévaj adományokat fog tartalmazni, bemutatva közben a vidám kiszobbitkák életét (persze az ő életük sem csak játék és mese, de erről később).



Ha ezt Brandon Lee láthatná...

Annyira jó, hogy vannak olyan emberek, akik képesek akár 2004 karácsonyáig is elő-re gondolkodni. Ilyenek például a **Hollow** (magyarul: a Holló) című együttes, akarom mondani FPS készítői is, akik szerint gothic sci-fi műremekük akkor jelenik meg. Rendes gyerekek, Malac pedig a legrendesebb, ha képet is betesz róla. Ajáték egyébként egy Red Faction-szerű, közeljövőben játszódó rendszerellenes gyilkolászás lesz, de hát nem a kerettörténet a lényeg!



Mit csinálasz?

Örökké világok. Legalábbis ez a címe az Adventure Company legújabb kalandjátékának. Ha nagyon le akarnánk fordítani angolra, akkor talán a **Forever Worlds** lenne

a legjobb kifejezés, de persze nem kell erőltetni a dolgot. Egy eltűnt paleontológus után kell majd nyomoznunk, és közben tök jó lesz. Szóval 2004 januárjában.



Jaj, jaj, jaj!

Annyira szerettük volna ebben a számban letesztelni a **Half-life 2**-öt, de azok a csúnya kiadók nem tették lehetővé. Ugyanis a bejelentett szeptember 30-i megjelenési dátu-

mot törölték (hüp-hüp), ráadásul nem is helyettesítették egy újjal (magyarán majd megjelenik, ha kész lesz, és az ki tudja mikor lesz).



Activision gyorsjelentés



A játékipar második legnagyobb kiadója volt olyan kedves, és bejelentette következő nagy címeinek tervezett megjelenését. Örömködjünk mi is, mert nagyon szimpatikus a felhozatal...

Star Wars: Kotor	október 14.
Empires: Dawn of the Modern World	október 21.
Call of Duty	november 4.
Secret Weapons	
Over Normandy	november 28.
Rome: Total War	2004. január 28.
Sam & Max	
Freelance Police	2004. március 23.

✓ Módosított megjelenések

- ☞ A Star Wars: Galaxies publikus európai szervereinek nyitási időpontját október 31-re jelölték ki.
- ☞ A Deus Ex 2 várhatóan csak 2004 telén jelenik meg.
- ☞ Szintén a télen érkezik az Ultima X.
- ☞ A Gangland 2004. február 14-én, Valentin-napkor kerül a boltokba.
- ☞ Az Operation Flashpoint 2-t eltolták. 2005(!)-re...
- ☞ A Pirates of the Burning Sea várható megjelenési időpontja 2004 tele.
- ☞ A Judge Dredd: Dredd vs. Death megjelenését egyelőre ismeretlen időpontra eltolták, de a készítőik szerint ez azért nem lesz annyira soká.
- ☞ A XIII szeptember helyett novemberben jelenik meg.

- ☞: *előbbre hozták*
- ☞: *elcsúsztatták*
- ☞: *megjelenés kitézve*

RTS-hegyek

A Kohan előző része viszonylag jó eladásokat produkált, nem váratlan, hogy megjelenik belőle a második rész, a **Kohan: Kings of War** is. Ugyanaz a GameBryo grafikus motor dolgozik alatta, mint az előző rész alatt, amely, a mellékelt képeket figyelve, nem produkál túl rossz látványvilágot...



Lordaeron by night (elves)

A Blizzard rendes. Ez főleg abból derül ki, hogy már megint leleplezték pár screenshotot a **World of Warcraft**ból. Ez-

úttal azt tudhatjuk meg, hogy milyen városok lesznek a játékban, illetve azok hogy fognak kinézni. Ami biztos, hogy

a night elfek, a törpék és az emberek fővárosa megjelenik majd a játékban, és ez lássuk be: jó.



Szembemegyünk a trenddel

Úgy látszik, még lehet bízni egyesekben. Ugyanis manapság, ahogy közeledik egy játék kiadási dátuma, egyre csúnyább screenshotok jelennek meg róla. A **Joan of Arc** azonban szembemegy a világtendenciával – amilyen csúnyácska volt az elején, annyira kikupálódott ez a jó kis ütőm-vágóm, harmadik nézetű akciójáték.



TOPLISTA

Újabb hónap, újabb toplista, és újra a Frozen Throne a csúcson. Viszont a **Flight Simulator** is leküzdött jónéhány EA-s címet és másodikként sikerült felkapaszkodnia... De jó! Ja persze, és vannak még a kötelező Simsek, de hát ennek nagy hírértéke nincs.

1. **Warcraft III: The Frozen Throne** – Vivendi
2. **Flight Simulator 2004: ACOF** – Microsoft
3. **The Sims: Superstar** – Electronic Arts
4. Madden NFL 2004 – Electronic Arts
5. The Sims Deluxe – Electronic Arts
6. Star Wars Galaxies – LucasArts
7. Warcraft III: Reign Of Chaos – Vivendi
8. Zoo Tycoon: Complete Collection – Microsoft
9. Age Of Mythology – Microsoft
10. The Sims: Unleashed – Electronic Arts
11. Diablo 2 – Vivendi
12. Battlefield 1942 – Electronic Arts
13. Roller Coaster Tycoon 2 – Atari
14. Rise Of Nations – Microsoft
15. Neverwinter Nights: SOU – Atari
16. Finding Nemo: Nemo's Underwater WOF – THQ
17. Finding Nemo – THQ
18. Sim City 4 – Electronic Arts
19. C&C: Generals – Electronic Arts
20. Zoo Tycoon – Microsoft

Sihuhuhu...

A **Microsoft Train Simulator**höz bejelentettek egy új kiegészítőt, amely a **The Severn Valley Railway** címet viseli, és a régi angliai gőzvasutak előtt tiszteleg. Nekünk kell rakni a szenet a tűzre, kien-

gedhetjük a fáradt gőzt (☺), illetve egy csomó olyan élményben lehet részünk, amilyen csak egy gőzmozdony vezetése közben kerülhet elő. Ráadásul még 2003-ban megjelenik a cucc!





URTS 2003?

Nagyon érdekes mod készül UT2003-hoz, a címe **USkaarj**, és valós idejű stratégiává alakítja kedvenc lövöldénket. A sztori szerint a skaarjok megtámadtak egy emberi települést, és annak a védelmét kell ellátunk. Teljes értékű bázisépítés, egységgyártás – minden van, ami egy RTS-hez kell, a grafikai megjelenítésről pedig a jól bevált *Unreal Warfare*-motor gondoskodik.

FuhQuake – új verzió

Sokat fejlesztettek a **FuhQuake** nevű kiváló quake-es engine-tuning legújabb, 0.30-as verzióján. Továbbfejlesztették a robbanás effektust, automatikusan demózza a meccseket, támogatja a Half-Life-mapokat, illetve a fejlesztett frame interpolációnak köszönhetően a modellek animációja immár folyamatos.



CS 1.6!

A hír legnagyobb érdekessége nem is az, hogy újabb javítás érkezett, hanem hogy a Valve javított állománykiszolgálóján, a Steamen keresztül lehet hozzáférni.

Lanparti Szentendrén

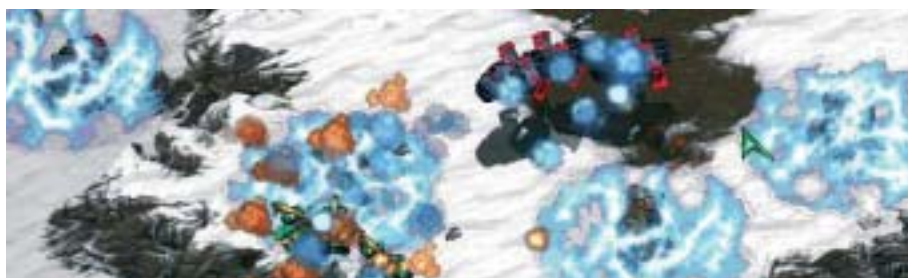
Véget ért a 3. szentendrei Lantastic lanparti, amelyet 40 résztvevő tisztelt meg látogatásával. Volt funplay (4v4 és 10v10), de „hivatalos” meccsekre is sor került. A 2v2-t a CRC nyerte, elhódítva az elsőséget a múltkori győztes DEMO mögött. Az FFA nyertese Crach lett (második Demon).



Négyszázezer embert letiltottak

Mivel sorozatos visszaélések voltak a Battle.net szervereken, ezért a szigorúan cheat- és kalózkodásellenes Blizzard mintegy 276000 Starcraft, 86000 Diablo II és

41000 Warcraft III-hozzáférést tiltott le! Ezenkívül több ezer embert kitiltottak hosszabb-rövidebb időre meg nem engedett eszközök használata miatt.



1943. Február 14. Minden halálos tank mögött egy újabb halálos tank.



Német páncélos hadosztályuk örök, ellenőrzésük alatt tartva Észak-Afrika kőkötőt, véresen visszaverve minden Szüreteséges előrenyomulást. Egyzöd le féltelmét, szaharistól fel Észak-Afrikát és küzd, hogy a történelem megismételhesse önmagát.

11 szőlő külletés, amely előlénti majd Európa sorsát. Rendelji el tüzerfégi csapatot. Használj járműveket, példánál az M1 Sherman tankot. Új katoná matélék, lelélíték és hangok, kárték amerikai, brit és olasz erők. Többjátékos összemegjesség. Ping-ol-War (játéküzös) és Objektiv (télhatal) mód. A legyőzött játékosok hadifegyverek hasznok az új Kiszabadítás (Liberation) módban.



PC CD-ROM



Medal of Honor: Allied Assault™ Breakthrough.*
Ez nem játék, katonái!



Challenge Everything™
moehsa.ea.com

*A játékhöz a Medal of Honor: Allied Assault™ vagy a Medal of Honor: Allied Assault™ Deluxe Edition szükséges.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor, Medal of Honor: Allied Assault, EA GAMES, The EA GAMES logo, EA GAMES™, EA GAMES™ and EA GAMES™ are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the USA and/or other countries. Medal of Honor is a trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES™ is the EA GAMES™ brand name. EA GAMES™ is a registered trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES™ is a trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES™ is a trademark of Electronic Arts Inc. EA GAMES™ is a trademark of Electronic Arts Inc.

LULA

Telt kebel, csábos idomok, tökéletes forma. Ilyen lenne a tökéletes nő? Végül is nem is ez a lényeg 😊. Mindazonáltal sokszor csak a látványért is érdemes odafigyelni egy hölgyre, még akkor is, ha teljesen más leányzót képzelünk el életünk párjának. De hogy jön ez ide? Vannak olyan PC-s játékok, amelyekben hemzsegnek a különféle kebelcsodák. Közéjük tartozik a Lula 3D is.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
N/A

■ KIADÓ
CDV

■ WEBOLDAL
www.lula3d.com

■ MEGJELÉNÉS
2003. november

GYORSLINK

484

Az első rész némileg új szint vitt a kalandjátékok piacára. Noha valójában egy kalandjátékot tisztelegtünk benne, igencsak összetett volt, például nagyon sok szimulációs elem is belekerült. Ráadásul alapvetően keményen erotikus egyvelegről volt szó, amelyben erősen „18 év feletti” jelenetek, történések is előfordultak 😊. Ez pedig csak fokozta a játék iránti érdeklődést. Néhány helyen problémákat is okozott a megjelenése, odáig fajulón, hogy egyes országokban bizonyos szervezetek meg is akadályozták a piacra kerülését. Azóta sokat változtak az emberek – így a játékvilág és a szabályok is. Nyilvánvaló volt, hogy lesz még folytatása a játéknak, és ahogy a mellékelt ábra is mutatja, lassan beérik a kis gyümölcs. E dicső időszak közeledtével úgy gondoltuk, felkeressük a fejlesztőcsapat egyik vezetőjét, hogy kérdéseinkkel bombázzuk. **Martin Deppe**, a CDV egyik producere volt olyan jó, és időt szakított ránk. Lássuk, mi mindent árultak el a szexi leányzó, Lula jövőjéről!

Ismertetnéd röviden a történetet, illetve hogy mi is pontosan a cél?

Lula egy csábos erotikusfilm-producer. Mielőtt elkezdte volna legújabb filmje forgatását, három kebelsztárját elrabolták. Minimális bizonyítékok birtokában kezdheted csak meg a kutatást, azok alapján, amiket Beverly Hills-i luxuskérőd kamerái rögzítettek. A néhány maszkos karakter egy, a ház mellett parkoló szállítóautóval távo-

zott. Nincs vesztegetni való idő: azonnal a nyomukba kell eredned! Tehát lényegében az a cél, hogy megmentsük a három elrabolt színészt. Persze lesz nagyon sok mellékküldetésünk is. Például meg kell szabadulni néhány gengszertől, akik egy sztriptízklubban fogtak el minket. Továbbá rengeteg kirakós, valamint egy kaland, illetve akcióelem színesíti majd a játékmenetet (úgy mint: lövöldözések, autós üldözések és így tovább).

Hány hölgyemény szerepel majd a játékban?

Pontos számot nem tudok mondani, de azt biztosra vehetitek, hogy 25-nél is több bombázó lesi majd minden parancsotokat 😊.

Mik Lula méretei 😊?

Nem is rossz kérdés 😊. Lássuk csak: 95-54-90. Beláthatjátok, hogy elég jó adottságai vannak a leányzónak 😊.

A való életben kicsoda testesíti meg Lulát? Esetleg vannak képeid is róla?

Ó, sajnos egyelőre nem sikerült megtalálnunk az igazit. Természetesen mi is akarunk egy hivatalos Lula-modellt, ugyanúgy, ahogy a Tomb Raider esetében is intézkedett a kiadója. Mi igazából egy hasonmás-versenyt szeretnénk rendezni, és természetesen én leszek az elnöke 😊. Ja, ha esetleg van olyan ismerősöd, aki szerinted megfelelne a szerepre, máris küldheted a fotókat róla 😊.

Mondj pár szót a megújult grafikus motorról! Például, hogy hány poligonból állnak a karakterek, és

hasonló érdekességeket!

Igazából nem részletezném a különleges képességeket, azokat úgyis mindenki jól látja majd a végleges változatban. Viszont néhány apróságot említenék. Egy legutóbbi számláláson kiderült, hogy a Mount Rushmore pálya nem kevesebb mint 1,4 millió poligonból épül fel 😊. A karakterek is elég részletesek, általában 7000 poligont számlálnak. Lula egészen pontosan 7002-ből áll, de az utolsó kettő igencsak méretes 😊.

Megosztanál velünk némi hasznos infót a Bouncing Boobs Technologyról (hullámzó kebel technológia), vagy a neve mindent elárul 😊?

Szerintem mindenki le tudja vonni az ésszerű következtetéseket 😊. De a lényeg, hogy a kódnak ezen része csak és kizárólag a kebel tökéletes mozgására ügyel. Ha megkapod a játszható verziót,

CICKÓ MICKÓK!

3D



egy közepes képességekkel megáldott PC-megszállott ☺. De igazából ez nagyon sok mindenben múlik. Számos olyan dolgot tehetünk meg, ami meghoszábbítja magát a játékot, mégsem kötelező, konkrét feladat. De például, ha végigvitted a játékot, újra meg újra megszemlélheted az egyes erotikus jeleneteket, ami bizony viszi az időt ☺.

Milyen valós területeken fogunk játszani (Párizsban esetleg)?

Miután a Lula 3D Amerikában játszódik, így sajna nem lesz lehetőségünk Párizsban kóricálni. De a tengerentúlon viszont elég sok valóságos területen megfordulhatunk majd. Csak a példa kedvéért, eljutunk a Rushmore-hegyekhez – ez a tájegység pedig oly nagyra sikerült, hogy 13-15 percig tart, amíg körbeszaladjuk. A hely egyébiránt teljes mértékben az eredeti terület másolata. Láthatjuk a négy elnöki fejszobrot, a zászlóparkot és minden más is. Ja, és csintalan rosszfiúként akár fel is kapaszkodhatunk a szobrokra ☺. Egyébiránt azonban lábunkkal illelhetjük New Orleans, Las Vegas és San Francisco utcáit is.

Lesznek a játékban komoly erotikus jelenetek?

Viccelsz ☺? Hé, ez a Lula ☺!. Természetesen az egész játék tele lett tömve erotikusabb jelenetekkel, amelyek – nemes egyszerűséggel fogalmazva – mindent megmutatnak. Különböző színészeket küldtünk motion capture stúdiókba, hogy minden – még a legvadabb dolgok is! – teljes hitelességgel kerüljenek a játékba.

Miképpen adjátok ki a játékot a konzervatívabb országokban (például Németországban vagy Amerikában)?

A németeknél nem lesz probléma. Az erőszakkal szokott gond lenni, az erotikával minden rendben van. Amerikával viszont pont ellentétes a helyzet: itt akár fejbe is lőhetsz egy hölgyet, viszont a mellbimbóját nem mutathatod meg. Ezért aztán erre a piacra külön verziót készítettünk, kevésbé részletes textúrákkal, illetőleg visszafogott filmjelenetekkel. A világ más tájain természetesen minden úgy lesz, ahogy mi azt elképzeltük.

Lesz játszható demó a bolti megjelenés előtt?

Igen, ezt tervezzük, de sajna egyelőre nem tudnék pontos időpontot mondani.

Milyen terveitek vannak? Mi történik majd Luával ezután?

Ki tudja? Lehet, hogy elkészítjük a Lula 4E: Nipples from Naplest ☺.

Azt, hogy a fentebb leírtak kit mennyire csigáztak fel, nem tudhatom. Első körben én még mindig kalandjátékként tekintek a Lula 3D-re, persze a szemem bal alsó sarkában ott csillog a „18 éven felülieknek” felirat ☺. Kíváncsi vagyok, miféle új „akciókat” vihetünk majd véghez, az elmondottakon túl valójában mennyit fejlődött 5 év alatt a játék – és egyáltalán, hogy megállja-e a helyét napjainkban. Hamarosan mindenre választ kapunk.

ZeroCool

nyomd meg az [R] betűt.

Forgasd el a kamerát, és hagyd, hogy Lula feléd fusson. Az érzés olyan lesz, mint egy átlagos Baywatch-bevezetőben ☺.

Miért használtok 3D-s motort? A régebbi kaland engine nem lett volna elég napjainkban?

Nos, igazából Lula formás teste kívánta meg a 3D-s technológiát. De komolyan: egyrészt egy 3D-s motor sokkal alkalmasabb a kaland- és akcióesemények ötvözésére, másrészt pedig a különféle ruhák is sokkal jobban festenek egy valós térbeli modellen (nem is beszélve arról, ha nincs rajta ruha ☺).

Milyen hosszú lesz maga a játék?

Átlagosan 20 óra alatt végig tudja vinni



MÁGIARAKÁS

SPELLFORCE

A valós idejű stratégia szerepjátékkal ötvöződik. Az elképzelés már nem új, de a stílus jegyében született játékok ma is komoly vonzerővel bírnak. Ezekben a hibridekben még ott rejlik az újszerűség... Hamarosan a JoWood mutatja be variációját a népszerű témára.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Phenomic Game
Development
- KIADÓ
JoWood
- WEBOLDAL
www.spellforce.com
- MEGJELENÉS
2003. november

EXTRÁK

- CD/DVD
animáció

GYORSLINK

225

ÉRTÉKELÉS

- bejárható, állandó világ
- nagyon szép
- összekölcsonzótt ötletek

A Settlers sorozat atyja, Volker Wertich 2001 közepén fogadta el a JoWood felkérését a Spellforce fejlesztésének vezetésére. A csapat mögött két és fél év munkája, valamint egy béta- közeli verzió áll. Szép játék, nagy hanggal, amely honlapján máris siet a „Warcraft III és a Dungeon Siege kitűnő elegyének” nyilvánítani magát. A Spellforce lelke az avatár: egy RPG ele-

dése során új jártasságokra, varázslatokra tesz szert – egyedül azonban sebezhető. A játékvilágban szétszórta Vérrúnak egy-egy hős megidézését teszik lehetővé. A hősök nem fejlődnek, viszont egyedi képességekkel, varázslatokkal rendelkeznek, védelmet biztosítván az avatárnak. A főképek hatféle fajból verbuválhatja össze seregeit, de ezek nem azonosak a hősökkel. Ahhoz, hogy a fajok is felhasznál-

teken szerveződik. Ez az egyszerű, ám egyszerű ötlet máris túlmutat a műfaj eddigi határain.

CSÚNYASÁGOK HADA

Több mint negyvenféle rémség, humanoid és szörnyeteg alkotja az ellenség sorait. A tömegekkel szembeni fellépéshez már nem elég csupán hőseinkre hagyatkozni, termelhető egységek kellenek.

Az alkotók komoly reményeket fűznek „click’n’fight” nevű, forradalmi ígért harcmódeljükhez. Egy normál RTS-ben először egységünkre kattintunk, majd a parancsra, végül a célpontra.

A click’n’fighttal mindez két klikk csupán: az első az ellenfelet illeti, ekkor egy menü tűnik fel, rajta a parancsunknak engedelmeskedő karakterek minden varázslatával, képességével – csak rákattintunk a megfelelő egység kívánt képességére, és kész. Az alkotók szerint nagyon gyors, kényelmes modell. (Viszont ha már a minél kevesebb „klikk a sikk”, akkor elég lenne tartani az első klikket, majd a kívánt funkció felett elengedni.)

Ami az alapötleteket illeti, már nem újak, de jól összeválogatottak. A Spellforce nagyon szép, kockázat és mellékhatások nélkül fogyasztható RTS-RPG benyomását kelti. Lúkingforwardolom.

gyz

„A főképek hatféle fajból verbuválhatja össze seregeit, de ezek nem azonosak a hősökkel.”

mekkel indított, központi karakter, aki a játék során mind fejlettebbé s összetettebbé válik. Általa a játékos jobban átérzi a történetet, mint ha arctalan seregeket állítana hadba – sugalmazza Wertich. Ahhoz, hogy megértsük az avatár szerepét, érintenünk kell a történetet.

Hataloméhes mágusok civakodnak, míg szét nem rombolják a Mindenséget. Nem marad más, mint a semmiben úszó szigetecskék, s az ezekre begyűrűzni kívánó Gonosz. Próféciák mesélnek egy halhatatlan emberről, ki a Vérrúnak segítségével felveszi a harcot a Gonosszal.

AZ ÉN HŐSÖM

Az avatár tapasztalati pontokat gyűjt, fejlőd-

nálhatóak legyenek, a rúnák összegyűjtése mellett településeket kell létrehozni. Ez már az RTS rész, hat kitermelhető nyersanyaggal, amelyek közül fajonként csupán négy használható fel. Így tehát minden faj számára adott lesz két kakukktöjás – de hogy ennek az újításnak mi értelme van, azt még nem tudjuk. Bízunk abban, hogy Wertich és csapata már tudja.

A hat faj két csoportra oszlik: ezek a Világosság (emberek, elfek, törpök) és a Sötétség (trollok, orkok, sötét elfek). Egyszerre több települést is menedzselhetünk, de az egymáshoz túl közel „telepített” Sötét és Világos település lakói között háborús helyzet alakul ki. A játékvilág egyébként oda-vissza bejárható, fix terüle-

Holdfény **MCSARLANES**

Játék Fantasy & Sport Bt.

E-mail: holdfeny@axelero.hu
www.holdfenyteam.hu
 Tel.: / Fax: +36 1 343 07 30

MATRIX
TERMINATOR 3 RISE OF MACHINES
McFARLANES
SPAWN

YOUNG BLOOD
PREATOR
TERMINATOR 2
GIENNA online

Postai csomagküldés
 az ország egész
 területére. Viszonylatok
 jelenkezését is várjuk!

Gyűjthető ÉLETHŰ SZUPERSTÁROK figurái!
 Üzlet: 1071. Budapest, Bethlen Gábor utca 29.

McFARLANES
SPAWN

1026

A legjobb The Chemical Brothers számok egy lemezen!

The Chemical Brothers

Singles 93-03

Az albummal egyidőben a Singles 93-03 megjelent DVD-n is!

index

ROXY
BR4
 4 DISCS

EM.I

www.chemicalbrothers.com

1012

„EZ ÖRÜLTSÉG, AKÁR MÉG TÍZEZER EMBERREL IS...”

LORD OF THE RINGS

THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH



Mi jut eszedbe A Gyűrűk Uráról? Hatalmas trollok, kiváló hősök, Szauron, Mordor és Gollam? Persze, persze, ez alap. De mi még? Emlékszel például arra az irtóztató, kolosszális méretű csatára a Helmszurdokban? Na, ezt kínálja Neked a LotR: BfME!

A Gyűrűk Uráról

nem akar alább-hagyni. A trilógia harmadik részének moziba kerülése picit még várat ugyan magára, ám a témát feldolgozó játékok mintha reneszánszokat élnek, s töretlen lendülettel áramlanak PC-inkre. Reneszánsszról beszélek, hiszen a régi szép commodore 64-es és amíg az időkben azért már volt néhány alkotás, amely megpróbálkozott az Egy Gyűrű történetének adaptálásával, no de a mostanság általánosnak számító technika azért mégiscsak tágabb lehetőségeket teremt a téma feldolgozásához (meg ugye itt van ez a három művi is, amelyeket kis jóindulattal szintén nevezhetünk „inspiráló tényezőknél”). A licencjogokkal rendelkező két kiadó, a Vivendi és az EA harmadik nézetű akciót és hack&slasht már egyaránt megjelentetett, ám a mondanakörbe ágyazott valós idejű stratégia készítésének gondolata csak most

vetődött fel bennük. Érdekes, hogy mennyire egyszerre...

MEGDOLGOZOTT GYÖKEREK

Azt, hogy a két stratégia, a Vivendi *War of the Ring*-je (új infók a hírrovatban!), illetve az EA *Battle for Middle Earth*-je közül az eddigi trendeknek megfelelően az EA versenyzője lesz-e a nyerő, vagy a Vivendi valami olyat produkál, amelyet még 20 év múlva is megemlegetünk, majd az idő eldönti. Annyi azonban biztos, hogy a BfME nagyon jó kezekben van: a fejlesztést

forrással”. De csak alapjaiban. Hiába ugyanis a példás fény-árnyék kezelés, a végtelenségig elmenő részletesség és a hatalmas megjeleníthető területek, a Generals eredeti motorja tankok, valamint egyéb masszív fémmonstrumok megjelenítésére lett kihegyezve, és szó sem volt benne kalimpáló végtagokról, lengedező ormányokról vagy repkedő tűzgolyókról. Tolkien világának meglehetősen egzotikus lényei csak az engine jelentős átfésülésével elevenedhetnek meg élet-szerűen, ám az már a játék jelenlegi álla-

„A csaták lélegzetelállító méretűek: az egységek százával esnek egymás torkának a képernyőn”

ugyanis az EA Los Angeles-i stúdiója végzi, amely az utóbbi hat hónapban a *C&C Generals: Zero Hour* készítése közben már elkezdte a munkálatokat a játékon. Hát, mit ne mondjak, ha részmunkaidőben erre voltak képesek, akkor nem sok gond lehet majd a játékkal, miután nekiállnak rajta „nyolcórában” dolgozni. A dolgok technológiai oldalát szemlélve a gyökerekkel nem lehet probléma: a motor ugyanis alapjaiban véve megegyezik a *C&C Generals*-ben már bizonyított „erő-

potában is látható, hogy az említett átfésülés nagyon-nagyon jól sikerült az EA-s arcoknak. A demonstráció során az állunkat kerestük, ahogy az egyes karakterek profin animált módon megrándultak, összerendeztek, amikor megsebeztek őket, de ugyancsak impresszív az is – főként ekkora léptéknél –, hogy a bekapott nyílveszteszók látszanak, sőt benne is maradnak az adott célpontban. A karakteranimáció azonban nemcsak harc közben ilyen kidolgozott: ha egysé-



geinket „állni hagyjuk”, elkezdnek unatkozni, vakarózní, de az is nagyon jól néz ki, amikor ennek az ellenkezőjét műveljük velük, és ideges/vicces mozgásokkal felelnek folyamatos „zaklatásainkra” (klikkelgetésünkre). Persze azt ugye senkinek nem kell elmondanom, hogy az inspirációt mely játékból merítették az EA-s arcok, ugye? Hiába no, a jobbtól – és a Blizzardtól – nem szégyen lopni ©.

FILM, JÁTÉK, ÉS VALÓSÁG

A játék hangulatában, látványvilágában és felépítésében nagyon erősen fog hajazni a LotR trilógiára, annak is főként a második-harmadik részére, ahol leginkább a heroisztikus csatákon van a hangsúly. Ezt persze nem problémaként említem, mert egyrészt ugye nem baj, ha a rossznak egyáltalán nem nevezhető filmek kisugárzása valamilyen formában megjelenik monitorunkon, másrészt az ott alkalmazott falkóbb, komorabb színárnyalatok alkalmazásával a játék legalább elkülönül a ma standardot jelentő színes, helyenként túlcicsázott grafikával bíró fantasy RTS-ektől. Ezt a koncepciót ugye csak alátámasztani az újraprogramozott fény-árnyék kezelés

is, hiszen a filmekben is rendkívül nagy szerepe volt a különböző típusú fényeffektnek a megfelelő hangulat megteremtésében: gondoljunk csak Gandalf visszatérésére, a Balrog megjelenésére vagy a Helm-szurdoki csata befejezésére, amikor Éomer több ezer lovas katonája élén az Uruk-Haiok közé veti magát. Persze a BfME interaktív játék, ahol a készítőknek még ennél is több mozgásterük van – tervezik is, hogy a játékmenetre is hatással lesznek a különböző napszakok, fényviszonyok, de részleteket erről egyelőre még nem árultak el.

Szintén a filmek sajátja volt a messzemenő „realizmus”. Persze ez a kifejezés csak bizonyos megkötésekkel használható egy több ezer éves fantáziavilágot bemutató alkotásra, ám ha teszem azt, emlékeztek még arra, mennyi különbség volt a több száz éve Fehér Mágusként ténykedő Szarumán leharcolt köpenye és a második részben Szürke Mágusból szintet lépő Gandalf „tixta” fehér palástja között, akkor nagyjából tudjátok, milyen szintű odafigyelésre, részletességre és valósághűségre számíthatok a játékban is. A fejlesztők ugyanis ebben a tekintetben sem szeretnék elmaradni a filmtől!

A BfME legígéretesebb részlete

CSÚCSPONT



Jelen információink alapján egyértelműen a továbbfejlesztett „kő-papír-olló” rendszer a legmeggyőzőbb része a játéknak. A többszintű láncok, melyek elemei a többi láncban elhelyezkedő szereplőkkel is definiált, meghatározott viszonyban állnak, minden eddiginél összetettebb stratégiai érzéket követelnek majd meg. Reméljük, tényleg benne lesz a metódus a végleges verzióban, és nem spórolják ki belőle!



IRTSD AZ ORKOT, NE SIRÁNKOZZ!

A játékmenet szempontjából nem a szokásos fantasy-RTS sablon köszön vissza: a lényeg nem azon van, hogy letezzünk egy főépületet, aztán egy barakkot, és legyártunk 20-30 rohani lovasat vagy Uruk-Hait, akikkel elmegyünk bóklászni a térképen, és lerohanjuk az ellenfél bázisát. Létezik ugyan mikromenedzsment, sőt a játékban megjelenő négy frakció (Rohan lovasai, a gondoriak, illetve Isengard és Mordor seregei) mind más és más módszerek, nyersanyagok, valamint erőforrások segítségével termelik majd egységeiket – ám a lényeg a háborúzáson lesz. A fejlesztők ezen a ponton is a filmekhez próbáltak kötődni, így nem meglepő, hogy a csaták lélegzetelállító méretűek: az egységek százával esnek egymás torkának, hatalmas hadseregek ütköznek meg a végeláthatatlan síkságokon, vagy özönlenek egymás felé keskeny szurdo-

ADATOK

- FEJLESZTŐ
EALA
- KIADÓ
EA
- WEBOLDAL
www.ea.com
- MEGJELÉNÉS
2004. nyár

GYORSLINK

542





kokban (a Generals-engine tuningolása jelen pillanatban is tart, a cél 500 darab külön-külön animált 3D-s objektum megjelenítése egy képernyőn). Maximálisan viszakapjuk tehát azt a feelinget, melyet a filmek megtekintése alapján elvárunk egy LoTR-léptékű harci stratégiától.

Persze a mindenki felmerülő kérdés abszolúte jogos: hogy fogjuk mindezt átlátni és kontrollálni? Hogyan parancsolunk majd ennyi egységnek, s azok miként fogják kivitelezni parancsainkat? A fejlesztők szerint egyszerűen!

Lehetőséget kapunk ugyan arra is, hogy katonáinkat egyenként kommandírozzuk, ám a játék természetesen nem az ilyenforma szöszmötölésről fog szólni:

Minél több, annál jobb?

LOTR-JÁTÉKOK MA

Az újkori LotR-játékok versenye a két kiadóórás, a Vivendi és az EA főszereplésével zajlik. Előbbi Tolkien eredeti könyvének licencjogait kaparintotta meg, utóbbi pedig a Peter Jackson-féle filmadaptációt használhatja fel játékaikhoz. Kétségtelen, hogy az EA járt jobban, ám játékaik nemcsak azért sikeresebbek, mert a mai fiatalok inkább kötik össze a Gyűrűk Ura-mítoszt a filmmel, mint a könyvvel, hanem mert a témában kiadott alkotásai messze megelőzik a vivendis konkurenseket minőség tekintetében.



War of the Ring

Nehézségek az indulásnál

MEGGYŐZNI A NEW LINE-T

A filmes jogokat birtokló és azokat az EA-nak eladó New Line filmstúdió nagyon elégedett volt az EA eddigi TPS/hack&slash akciójátékaival, mind a tartalom, mind az értékesítési adatok szempontjából. Amikor azonban felvetődött a BfME ötlete, engedélyt kellett szerezni a játékra egy olyan „társaságtól”, amelynek halvány lila gőze nem volt arról,

mi is az a valós idejű stratégia. Ám miután a kiadó néhány C&C: Generals-küldetéssel fellebbentette a fátlat a stílus mibenlétéről, a filmproducerek egy emberként bólintottak, s egyetlen kérésük volt csupán: a játékos ne ötösével, tízesével, hanem százával-ezrével küldhesse hadba egységeit, ahogy azt a filmekben láthatta. Az eredmény ugye ismeretes ☺...



a BfME-ben *osztagokat* mozgatunk, egész hadtesteket irányítunk, a jobb szárny és a bal szárny mozgását hangoljuk össze, hogy harapófogóba fogjuk a szemben lévő hadosztályt, vagy épp rést üssünk a harci alakzatban a katapultok felé. Egységeink bámulatos animáció keretében ütköznek majd meg (szó szerint) az ellenséggel, hogy az első gígszí kavarodást túlélők elkezdhessék a henteletést.

Azonban a face to face harc sem úgy zajlik majd, ahogy megszoktuk: nemcsak két egymás előtt kalimpáló alakot látunk majd életerőcsikkal a fejük fölött, melyek szépen lassan csökkennek a csata előrehaladtával, hanem valódi harcot, valódi

ütésváltással. Minden egyes egységnek megvannak a maga támadási és védekezési metódusai, és ezeket alkalmazzák, ha eljön az ideje (több-kevesebb sikerrel persze, attól függően, hogy a szemben álló ellenfelet mennyire hatja meg az adott harci módszer). Az MI ráadásul ezt az aspektust is „blokkosítva” kezeli: figyelme még arra is kiterjed, hogy az egyes harcoló individuumok hatékony, egymást védő vagy épp az előrenyomulást segítő formációkba fejlődjenek fel csata közben, ezzel is megerősítve azt a tényt, hogy nekünk bizony csak az osztagokkal érdemes és kell foglalkoznunk, nem pedig az egyes emberekkel (illetve adott esetben orkokkal, trollokkal stb.)



NAGYMAMAA, NEKED MIÉRT OLYAN HEGYES A FÜLEED?

Nem esett még szó a konkrét egységekről, de túl nagy meglepetésre ne számítsen senki. A játékban lejátszható két kampány (a jó és a rossz oldal hadjáratai) a korábban már említett frakciókra épül. A jók egyenügy használhatják majd Rohan különböző típusú lovas fiait, mint a gondori várvédőket vagy az elf íjászokat, de felbukkannak majd az entek – ezek a hatalmas, élő falények – és az óriásasok is, amelyeknek az eredeti sztoriban méltánytalanul kevés szerep jutott. A gonosz oldal hadseregének gerincét az orkok ezrei adják, de mellettük feltűnnek az Uruk-Haiok, a trollok, a repülő Nazgulok és az óriási olifántok is. Ezek mellett mindkét oldalon jelentős szerephez jutnak a különböző ostromgépek, katapultok is, hiszen a filmből jól ismert erődostromok a BfME-ben szintén hangsúlyosak lesznek. Választék tehát van bőven, ám az osztagokba rendeződött „tömegegységek” irányítása csak a játék egyik oldala. Mind a gonosz, mind a jó oldalon vannak ugyanis a felsorolt lények között – és azo-

geket varázslataik és képességeik révén segítő és irányító hadvezérek. Nem ennyire egyediek, de különleges egységek még a trollok és az entek is, amelyek méretüknek, na és persze a teljesen interaktív, deformálható és változtatható környezetnek köszönhetően gyökerestől téphetnek ki fákat, vagy ragadhatnak magukhoz hatalmas sziklákat, hogy azokkal illetően a harcoló tömeget, minél nagyobb pusztítást vigyenek végbe az ellenség soraiban. Ráadásul a fejlesztőknek sikerült belepaszírozni az engine-be egy Meta Impact System elnevezésű szubrutint, amelynek segítségével megvalósulhatnak azok az első mozi legelején látott képsorok, melyekben Szauron hatalmas buzogányával tízesével söpri el maga elől a tömegegységeket, 40 méteres rőppályára állítván azokat. A Battle for Middle Earth-ban a kitépott fatörzseket lóbáló trollok út-

Segítő kezek a fejlesztésben

A WETA ÉS AZ EALA

Az EALA csapata még a harmadik rész forgatási munkálatai alatt elutazott Új-Zélandra anyaggyűjtés céljából. Fotózás közben azonban a jósors összehozta őket WETA-val, azzal a „kis vizuálstudióval”, amely a trilógia látványeffektjeiért felelős. Ráadásul a BfME fejlesztői nemcsak hasznos szakmai eszmecserét folytathattak a WETA-sokkal,



de megkapták használatra azt a kis „animálóprogramot” is, amellyel a filmekben látható összes csatajelenetet megtervezték. Ne lepődjön meg senki, ha a játékban bizonyos helyzetek egy az egyben köszönnek majd vissza a filmből!

ÉRTÉKELÉS

- hatalmas csaták
- aprólékos animáció
- teljes filmlicenc
- változatos mikromenedzsment
- esetleg nehézkos irányítás

„A Battle for Middle Earth-ban a kitépott fatörzseket lóbáló trollok útját repülő testek fogják szegélyezni”

kon kívül is – speciális képességekkel bírók, melyekből jóval kevesebb áll majd rendelkezésünkre. Itt van például a jók oldalán harcba szálló Gyűrű Szövetsége – hogy egyből a legerősebb speciális egységekkel kezdjem – amelyek egy-egy hőst az egyes küldetések során megkapjuk „használatra”, legyen szó akár Gandalfról, Gimliről vagy Legolasról. Ők különleges képességeik révén egyrészt nagyon erős harci egységek, másrészt – és ez még nagyobb jelentőséggel bír – a tömegegysé-

ját fogják szegélyezni a repülő testek ☺... Meg kell említenünk még az elfeket mint speciális egységeket, akik alapból is rendkívüli harci értékekkel bírnak, ám az erdőbe húzódyva még nagyobb támadási és védekezési bónuszt kapnak. De nem szabad megfeledkeznünk az olifántokról sem, amelyek egyrészt mobil lövegtoronyként tesznek hasznos szolgálatot, másrészt képesek keresztülrontani az erdőkön, maguk alá gyűrve elfet és fát egyaránt. A fentiek egyébként jól példázzák, hogy

a fejlesztők törekedtek a „kő-papír-olló” szisztéma betartására, mely szerint mindegyik egységet le tudja győzni valamelyik másik. Elmondásuk szerint azonban a StarCraft óta kiforrottnak vélt rendszert már tovább is fejlesztették azáltal, hogy több ilyen oda-vissza vágó láncot építettek fel, s minden egyes lánc tagjai hatással lesznek majd a többi lánc tagjaira is, előre meghatározott módon. Hogy ez mit is jelent valójában, és hogyan fog a gyakorlatban megvalósulni, az később fog kiderülni, mivel a rendszer épp kidolgozás alatt áll.

URAM, URAM, EZ ITT AZ ÉN FÖLDEM, UGYEBÁR...

A The Battle for Middle Earth egy olyan új szegletét tárja majd fel a Gyűrűk Ura-univerzumnak, amelyet az utóbbi időben nem tapasztalhattunk meg. A fejlesztés jó kezekben zajlik, az eddigi képek, infók és demonstrációk hihetetlenül meggyőzőek, így nem csoda, ha többen már most 2004 egyik befutójának tartják a programot. Úgy legyen!

Boe





A DIGITAL REALITY ÚJRA A SZÍNEEN

ÚJJÁSZÜLETÉSEK

A hazai játékfejlesztők egyik legkedveltebb stílusa a stratégia. Ez alól a Digital Reality sem kivétel, amely az utóbbi időben egyre gyorsabban készíti alkotásait. Most is két újabb finomsággal jelentkezett a csapat. Amint tudtunk, elszaladtunk a főhadiszállásukra, hogy ismét faggassuk őket egy csöppet. Az interjút Daubner Tamással készítettük.

Legutóbbi találkozásunkkor a *Haegemonia: Legions of Iron* részleteibe futottunk bele. Ezúttal ennek kiegészítőjéről, és ami még fontosabb, egy teljesen új játékról cseverésztünk. Utóbbi a *Desert Rats vs. Afrika Korps* nevet kapta, és egy háborús RTS lesz. De lássuk csak a pontos részleteket!

GameStar: Meséljete kicsit magáról a játékról és a történetéről!

DR: A játék a második világháború észak-afrikai hadszínterére kalauzolja el a játékosokat. Mi magunk, akármelyik oldalon szállunk is csatába, egy-egy hőst irányítunk. A szövetséges oldalon Gregory Sinclairt (Ófelsége 8. hadseregének törzstisztjét), a tengelyhatalmakén pedig Erich von Hartmann (az Afrika Korps páncélos dandárparancsnokát).

GS: Történelmileg mennyire lesz hiteles a játék?

DR: Teljes mértékben. Nagyon figyeltünk arra, hogy mindent a lehető legprecízebben alkossunk meg. Minden egyes küldetés valós eseményre épül, mindet pontos időponthoz lehet kötni. Megkezdésük előtt még arról is olvashatunk, hogy a következő csata előtt milyen fontosabb események zajlottak le.

GS: Milyen nemzetekkel találkozhatunk a játék folyamán?

DR: Angol, német, francia, ausztrál, újzélandi, olasz, valamint amerikai. A legelső kettő közül választhatunk a játék elején, tulajdonképpen ez a két oldal a főszereplő.

GS: Említetted, hogy a különféle csapatok felszereléseit használhatjuk. Pontosan mit értesz ezen?

DR: Ha mondjuk, találkozunk egy ellenséges csapattal, megtámadjuk, és kellően megsebezük egy járművét (például egy tankját), akkor annak személyzete kipattan belőle, így próbálva életben maradni. Ha

GS: Ezek szerint minden küldetés elején mi magunk állíthatjuk össze a csapatot?

DR: Igen! Nem úgy működik a játék, mint mondjuk egy C&C. Itt minden bevetés előtt úgymond be kell vásárolnunk, össze kell állítanunk a csapatot. Az egyes egységek „megvételéhez” úgynevezett missziós pontok állnak rendelkezésünkre. Ez minden küldetés esetén adott. Egészen addig pakolhatunk, amíg el nem fogynak ezek a pontok. Vagyis egy pályát többször is érdemes végigvinni, főleg akkor, ha valaki különféle taktikákat akar kipróbálni.

„November vége felé kerül piacra a végleges, teljesen magyar nyelvű változat”

nem lőttük szét teljesen a harcocsit, saját embereinkkel beleülhetünk, és birtokba vehetjük. Ezután lehetőség van a megszerelésére. Az ezt követő pályán pedig már külön egységként is választhatjuk az újdonsült szerzeményt, azaz bármelyik oldalt játszva megismerkedhetünk az ellenfél fegyverzetével is! Szerintem ez az egyik pont, ahol a játék eltér a manapság megszokottaktól, és amiért hatalmas élmény vele játszani.

GS: Összesen hány küldetés lesz a játékban?

DR: A végleges tervek szerint az egyjátékos kampányok összesen 20 teljes küldetést tartalmaznak. Ezek többségében amolyan rejtett mellékküldetések is lesznek. A pluszfeladatokkal nem feltétlenül találkozunk, hiszen adott esetben túl sok egységünk pusztul el, nem érünk el egy bizonyos helyre megadott idő alatt stb. Vi-

HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK

Űr-zűr

Persze nem lennénk igazi játékosok, hogyha nem érdeklődünk volna a Haegemonia kiegészítő lemezéről ☺. Lássuk hát a részleteket!

GS: Mi a legfőbb változás az eredeti játékhoz képest?

DR: Nos, kiadónk hosszas tárgyalások után úgy határozott, hogy a klasszikus értelemben vett egyjátékos mód kimarad a küldetéslemezről. Főként a többjátékos módokra helyeztük hát a hangsúlyt, amelyek nem kevés érdekességet nyújtanak majd. Összesen 15 pálya áll rendelkezésünkre, ezek mindegyike valamilyen egyedi tulajdonsággal bír. Szemléltetésül álljon itt két rövid példa: az egyik pályán vagy megtámadjuk Naprendszerünket, vagy igyekszünk megvédeni azt. A lényeg, hogy adott idő alatt véghezvigyük a kitűzött feladatot. De akad olyan pályánk is, ahol két ellenséges bázis közötti ugrópontokból folyamatosan érkeznek az űrhajók. Az a csapat nyer, aki több ellenséget lő le ☺!

GS: Milyen újdonságok kerültek bele?

DR: Értelemszerűen minden oldal kapott új egységeket, amelyek mindegyike valamilyen különleges tulajdonsággal bír. A legérdekesebbek a Solon egységek: közöttük van például egy úgynevezett „vámprajó” is, amely az ellenséges űrhajók energiáját elszívja, és azt hozzáadja a sajátjához. A találmányfa teljes generálásra szorult, sok régi dolgot kiszedtünk, és mintegy száz újat helyeztünk bele. Sok grafikát (textúrákat, modelleket, háttereket) feljavítottunk, a zenét pedig újrhangszereltük egy modernebb eszköztár segítségével. A felszín alatt pedig jelentősen feljavítottuk a mesterséges intelligenciát, továbbá számos dolgot optimalizáltunk.



GS: Mennyiben változott a gépigény?

DR: Mivel az eredeti motoron nem változtattunk, a gépigény teljes egészében megegyezik az eredeti játékaival.

GS: Az eredeti játék után sokan hiányoltak egy szerkesztőprogramot. Ezt most megosztjátok a játékosokkal?

DR: Ez attól függ, hogyan tudunk tovább tárgyalni

a kiadóval. Szeretnénk egy folytatást, és ha ezt tető alá hozzuk, akkor még nem adjuk ki. Ellenkező esetben viszont nyitottak leszünk a játékosok felé.

GS: Mikorra várható a végleges verzió?

DR: Mivel mi már leadtuk a teljesen kész változatokat (magyar és angol nyelven egyaránt), reménykedünk, hogy október végén – azaz terv szerint – meg tud jelenni.

szont amennyiben ilyen másodlagos feladatokat teljesítünk, idővel kapunk egy-egy egyedileg tervezett egységet, mely az alapmodellhez képest „brutális” tulajdonságokkal bír.

GS: Ez a mennyiség szerintetek hány óras játékelményt jelent?

DR: Ha csak az alapjátékot vesszük, és közepes nehézségi szintet választunk, akkor egy átlagos játékos 15-20 óra alatt végig tudja vinni. Persze érdemes többször újratekinteni, hogy más egységekkel és különböző taktikai manőverekkel is próbálkozzunk. Nem is beszélve arról, hogy multiban akár négyen is nyomulhatnak egyszerre, ami további, játékkal eltöltött órákat eredményez – egyedi pályákat és játékmódokat terveztünk ehhez a módhoz is.

GS: Milyen hosszsan fejlesztitek a játékot?

DR: A fejlesztés 2002 decemberében kezdődött el, jelenleg még másfél hónapunk van a megjelenésig. Vagyis ebből kitalálhattátok, hogy november vége felé kerül piacra a végleges, teljesen magyar nyelvű változat ☺.

GS: Ez nem olyan hosszú idő... volt olyan dolog, amit a rövid fejlesztési idő miatt ki kellett hagynotok?

DR: Nos, akadtak bizonyos dolgok, de szerintünk manapság ez minden játék esetében így van. Szívünk szerint igazából még több küldetést tettünk volna bele.

GS: Az egyes küldetések mennyire lesznek kiterjedtek? Egyáltalán hány egység lesz egy időben a csatatéren?

DR: Ahogy te is láthattad az iménti de-

monstrációban, nem szokványos méretű csatáink lesznek. Példának okáért említeném meg a partraszállást (Operation Torch): az amerikaiak folyamatosan rohamozzák a partot (több százan), a védelem is áll úgy 300 felfegyverzett egységből, és a játékos is nagyjából 150 katonával érkezik a csatatérre – ez egy igazi, grandiózus csata! Az első küldetések egyszerű feladatokat tartalmaznak majd, viszont a kampányok végén szereplőkben óriási ütközetekre kerül sor, gyakori lesz az 500-600 katonát és 50-60 járművet felvonultató csatamező is!

GS: Mik a jövőbeni tervek?

DR: Természetesen a Walker2-motorra épülő játékok fejlesztése ☺. Egyelőre azonban még nem árulhatunk el többet...

Gyu, ZeroCool



TEREM, ÁRAM, PIZZA, HÁLÓZAT, SZERVER...

EARTHQUAKE

EXKLUZÍV



Ez már a hatodik EarthQuake, amely már olyannyira nagy rendezvénné nőtte ki magát, hogy az EarthQuake nevet is csak mi, szervezők használtuk, hiszen Magyarország legnagyobb LAN partija idén a WCG 2003 nevet viselte.

Minden évben eljön az a pillanat, amikor a lapleadás és Excel-tologatás mellett valami igazán nagy dolgot is létre kell hozni. Minden évben tudom, hogy van egy olyan hétvégém, amikor 72 óráig nem alszom. Minden évben tudom: sok száz player várja, hogy részt vehessen Magyarországon, egyben Közép-Európa legnagyobb LAN partiján. Idén azonban különösen is feszült

voltam, hiszen a rendezvény új helyszínre költözött – a Vasúttörténeti Parkba – ahol, hála a vagonhárom csarnok méreteinek, immár 600 számítógépet tudunk elhelyezni, és a véletlen egybeesésnek köszönhetően még az Orient expressz is vendégeskedett egy fél napot a rendezvény közepén. Aki most azt hiszi, hogy kamuzok, az nézze meg az oldalsó képeket: jól látszik, hogy a LAN parti egy hatalmas csarnokban kapott helyet, amelynek különlegessége, hogy van a közepén egy vonatforgató, ahol a hétvégén több gőzöst és egyéb utazóalkalmatosságot megforgattak, igaz, a játékosok közül a többség ezt észre sem vette ☺.

ÁRAM ÉS HÁLÓZAT

Az esemény előtt megint volt nagy sürgős-forgás a villamos fronton, hiszen 1400 amper kellett valahogy a teremhez juttatni – ezt a feladatot egy aggregátor és fél Budapest áramlecsapolásával sikeresen kiviteleztük. Az egyetlen problémát csak az jelentette, hogy néha egy-két zárlatos elosztónak köszönhetően egy-egy sorban szépen elszállt a hálózat. Tudjátok, nincs is annál jobb, mint amikor az ember félóráig keres ötezer dugó között egy meghibásodottat, miközben a playerek anyázzák. Egy haszna volt azonban az

egésznek: itt oszthattam ki a rendezvény főfőlámája címet. A díjnyertes tett: játékos áll a gépe mellett, kezében a tápkábel, és rám kiabál: „Csinálj már valamit, nem megy a gépem!” Szervező odamegy, bedugja a player kezében lévő kábelt a konnektorba, és a gép működik ☺. Egyszóval így, a hatodik rendezvény után egyre gyakrabban teszem fel magamban a kérdést, miért én vagyok mindig ügyeletben, amikor elmegy az áram? Sebaj, legalább már kész villanyszerelő vagyok ☺... De féltetéve a viccet, a rendezvény minden eddiginél nagyobb előkészületet igényelt, mind a villamosság, mind az UTP hálózat terén, hiszen a versenyzőszám az eddigi legmagasabb volt. Minden igyekeztünk ellenére azonban voltak kisebb fennakadások, de az igazi EQ-hangulathoz egy kis áramkimaradás is hozzátartozik.

KÍGYÓZÓ SOROK

Azt hittem, ez lesz az a LAN parti, ahol végre nem fogunk szívníni a beléptetéssel. Tévedtem, ugyanis jó szokásunkhoz híven a szerkesztőség leginstabilabb gépét (a Samuét) sikerült telepítenünk a beléptetéshez. Így a gép, miután nagy nehezen elindult (egy-két óra szentségtelés után), természetesen nem találta a hálózatot. Még szerencse, hogy a végső pillanatban

INTERJÚ A Q3-GYŐZTESSEL

Hány éve játszol Q3-at, és hány éves vagy?

A Q3-at 1999 novemberben kezdtem, mindössze 12 évesen ☺.

Naponta hány órát gyakorolsz?

Naponta kb. 1 órát gyakorolok LAN-on, neten kb. félórát.

Ki volt az EQ-n a legkeményebb ellenfél?

Az EQ-n a legkeményebb ellenfelem talán Storm volt.

Mi a Q3-m mellett a kedvenc gamed?

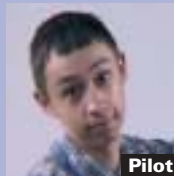
A Q3-on kívül a kedvencem a Warcraft III.

Ha választanod kellene: csajok vagy játék, melyiket választanád?

A csajok vagy a játékok? Hááát, talán a csajok ☺.

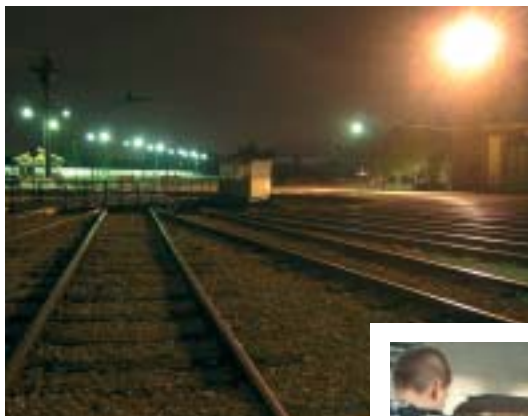
Olvasol-e GameStart?

Rendszeresen!



Pilot

VI – WCG 2003



– ekkor már 500-an nézték a szenvedésünk – megérkezett Samu, aki megsimogatta, és csodák csodájára működött. Így röpké fél (vagy egy ☺) óra csúszással el is kezdünk beléptetni, és este nyolcra már mindenki el is foglalta a helyét. Ekkorra már az egész délutáni ordibálástól nem volt hangom, és a szemem is egy rossz

„Elnézel a padosorok felett, és nem látod a terem végét,,

narkóséra hasonlított – pedig még csak ekkor kezdődött az igazi játék!

EQ: ESTE ÉS HAJNALBAN

Van valami varázsa a EQ-éjszakáknak. A néma csendben vibráló monitorok előtt játszó 700 ember látványa valahogy mindig rabul ejt. Igazán ekkor tűnik föl a rendezvény gigási volta, ahogy elnézel a padosorok felett, és nem látod a terem végét. Ezt a feelinget csak az tudja, aki már ott volt egyszer.

A másik kedvencem a hajnal. Köszönhetően annak, hogy most is ügyeletes voltam, megismerélhettem a péntekről szombatra virradó hajnali ébredések misztériumát. Ami meglehetősen mókás, hiszen sok száz ember próbál az átjárt szombat éjjel után feléledni, hogy a versenyek alatt a legjobb formáját hozza. Van aki csak le-föl mászkál, többen a klaviatúra lenyomatú homlo-

kukat masszírozzák, mások az este ágynak összepakolt székeket próbálják visszajuttatni gazdáiknak sűrű bocsánatkérések közepette. Egyszóval az igazi EQ-feeling az este és a hajnal – aki ezt egyszer megérte, az tuti állandó visszatérő vendég lesz.

A VERSENY

Idén minden versenyszámban rendkívül szoros meccseket vívtak a játékosok. Az évek folyamán az EQ-ra érkező mezőny is sokkal kiegyenlítettebb kezd lenni, igaz, még mindig jól elkülönülnek az igazi profik. Mindenesetre a döntő meccsek igencsak szorosak voltak, így rendkívül élvezetes volt végignézni a projektorra kivetített döntőket, és önefelelden örülni egy-egy szép fragnek. A szerkesztőség számára azonban az igazi kihívást az idén először Q3-ban megrendezett sajtókupa jelentette. Kis csapatunknak (*Boe, ender, ZeroCool*) nem sok ideje volt a felkészülésre, de úgy érezték, hogy skillből megoldják a problémát. Bizton állíthatom, hogy meg is oldották. Az eredmények között nem volt 60-as különbségnél kevesebb. Igaz, nullára sem tudtak senkit verni ☺.

Így háromnapnyi nem alvás, ötven energiatál és tíz pizza után nyugodtan elmondhatom, hogy idén ismét túl vagyunk egy igencsak jó LAN partin. A nyerteseknek pedig szoríthatunk a Koreában sorra kerülő világbajnokságon egy éremért! A jövő évig is mindenkinek gg.

Szittyó

INFOMARKET-SAJTÓKUPA

A tavalyi évhez hasonlóan idén is megrendezték az Infomarketen az országos CS-bajnokságot. Idén azonban már sajtókupát is rendeztek a szervezők, amelyen a GS csapata sajnos csak a második lett az ex-576Kbyte mögött, de hát végül is csak magunkat győztük le ☺.

A lényeg, hogy még egy kicsit fejlődni kell CS-ban, és menni fog itt is az alázás.

A versenyt egyébként a szokott jó színvonalon, 40 kompozícióban vezették le, remélhetőleg jövőre még nagyobb teret kap az Infomarketen a játék.

AKIK MÁR ELÉRTEK VALAMIT

Starcraft: Broodwar

1. Cameleon
2. FAoR(Gorky)
3. Blackbird

Return to Castle Wolfenstein

1. Venom
2. T4s.xDk
3. E-team

Warcraft III

1. WarBringer
2. AnubisEE
3. Szatyor

Quake III 1v1

1. Pilot
2. Storm
3. Lord

Unreal Tournament 2003

- 1.xdk.varagh
- 2.Jason
- 3.xdk.esFrost

Quake III team

1. sR
2. uTs
3. TSK

Counter-Strike

1. xDk
2. FoPda
3. GeC

Sajtókupa:

1. GameStar
2. PC Guru
3. Gamer



Félelmetes mesterséges intelligencia, adaptálódik a környezetéhez, utódai öröklék génállományát! Nem, nem egy Blade Runner-szerű android legújabb lövöldözős és vérgőzös kalandjairól van szó, „csupán” derék Sims-béli polgáraink lépnek egy – jó nagy – szinttel feljebb...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Maxis
- **KIADÓ**
Electronic Arts
- **WEBOLDAL**
www.sims.ea.com
- **MEGJELENÉS**
2004. február

GYORSLINK 386

Mindenki szeretne akár csak egy fél órára is Will Wright lenni. A *Sim City* és a *The Sims* kiagyaloja mára gazdag és ünnepelt zseni: valószínűleg egyetlen sim se tudná megismételni a karrierjét – legfeljebb trainerrel ☺.

A *The Sims* sorozat nemcsak megjelenésekor aratott döbbenetes sikert, hanem három éven át az alapjáték és minden egyes kiegészítője ott csücsült a toplisták legtetjén, és az sem volt ritka, hogy a top tízben egyszerre három-négy *Sims*-cím is szerepelt! A játékokat összesen 17 nyelvre fordították le, és maga az alapprogram több mint 9 millió példányban kelt el, míg kiegészítőivel együtt 25 milliót adtak el belőle világszerte! Nem rossz egy olyan játékhoz képest, amelyben kiagyaloja saját bevallása szerint is „világmegmentés helyett WC-pucolással és szemétkihordással töltöd a legtöbb idődet...”

Ezek után az sem lenne csoda, ha az Electronic Arts berkeiben dolgozó Maxis a *The Sims 2*-höz egyszerűen csak összedobna néhány szoftveres újítást. Erről azonban szó sincs: a *Sims*-gyűlölőknek saj-

nálattal kell jelentenem, hogy a *The Sims 2* nagyon, nagyon király lesz...

ÉLETET AZ ÉVEKNEK!

Aki az itt látható képekre egy pillantást vet, az mindjárt látja, hogy a derék polgárok „világnézete” végre nem izometrikus, hanem teret engedtek a totális 3D-nek. A grafikus motort kifejezetten a *The Sims 2*-höz fejlesztették ki, és a részletgazdag textúrák, a dinamikus fényeffektusok, valamint a sok-sok poligonból összetákolt bútorok és háztartási eszközök gondoskodnak arról, hogy egy teljesen valóságosnak tűnő virtuális háztartásba képzeljük magunkat. De igazából a simék külsejének fejlődését fogjuk észrevenni a 3D-s motornak köszönhetően. Teljesen térbeli modelljeik nemcsak részletesebben kidolgozottabbak, hanem közelebb zoomolva rájuk, arckifejezésükről állandóan meg tudod állapítani, hogy éppen milyen hangulatban vannak. Emberkéink fizikumuk is erőteljesen változik a játék során (sokkal inkább, mint az első részben): ha sokat kondiznak, akkor esélyes pályázhatnak Arnold Schwarzenegger otthagyt terminátoros szerepére, ha vi-

szont állandóan pizzát zabálnak, akkor inkább a Piedone-féle karrier áll előttük nyitva...

A legnagyobb poén azonban az évek múlásának jelentősége. Míg az előző *Sims*ben polgáraink örökké ifjúak maradtak (a gyerekeik sem nőttek fel) itt végre rajtuk is meglátszik az idő kegyetlen vasfoga. Méghozzá nem is akárhogyan! Ha egy teljes életciklust választunk, akkor látni fogjuk, ahogy a csecsemőkorból felnöve megtanulnak járni, majd kisgyermekké cseperednek, aztán lázadó és szemtelen kamaszként sok ősz hajszálat okoznak szüleiknek, később ők is felnőnek, remélhetőleg párt találnak maguknak, ezután bekövetkezik a középkor, végül ők sem ússzák meg a kaszást... Haláluk után elhamvasztják őket (a szertartásban szerencsére nem lesz részünk...) gyermekeik pedig poraikat egy urnában őrzgetik, amelyet az arra járó rokonoknak mutogatnak.

A legnagyobb poén, hogy az utódok öröklék a szülők vonásait, így az elhunyt szülők (OK, kissé közhelyesen hangzik, de tényleg erről van szó) tovább élnek gyermekeik vonásaiban.

THE SIMS 2



KAPUZÁRÁSI PÁNIK

Gondolom, most mindenkinek az jár a fejében, hogy meddig tarthat egy sim élete? Természetesen nem valós időről van szó, hiszen akkor a következő simet csak a mi leszármazottaink játszhatnák tovább, azonban azt még nem döntötte el a csapat, hogy pontosan hány órát élhet egy polgár.

A simek szükségletei is változnak az évek során. Az idősebbeknek például sokkal több nyugalmas pihenésre van szükségük, míg a kamaszok állandóan hangulathullámokon mennek át, több szociális kontaktust igényelnek, és legszívesebben állandóan kajával tömnék a fejüket. A behatárolt életszakasz egészen újfajta ki-

családra, hanem a teljes közösségre vonatkozik, ugyanis amíg az egyik családdal vagyunk elfoglalva, addig a másikban „megáll az idő”.

Tehát lehetőleg nagyjából ugyanannyi időt kell eltölteni mindegyik családban. (Ez így mondjuk szerintem elég nagy hülyeségnek hangzik, de majd meglátjuk, hogyan működik a végleges játékban...)

„Világmegmentés helyett WC-pucolással és szemétkihordással töltöd a legtöbb idődet...”

Nyilván a realitás és a játszhatóság között kompromisszumos megoldást kellett találni, ezért a kisgyermekszakasz relatíve rövid lesz, míg a legtovább a jelentősebb és érdekesebb karrierrel és családdal kecsegtető felnőttkor során irányíthatjuk simünket.

hívást jelent a játékosnak. Mint a valós életben, itt sem tart örökké az az idő, amíg gyerekeink lehetnek, vagy rendes karriert futtatunk be. És most fontosabb, mint valaha, hogy apróbb tevékenységeinket is jól beooszuk. Ez egyébként nemcsak egyetlen

AMIT TUDNI AKARTÁL A SIMSZEXRŐL...

Mint a Sims 1-ben, egy családon belül itt is maximum nyolc fő lehet, és sok szempontból is érdemes lesz több generációt egy fedél alatt tartani. A magyar valósággal ellentétben például a nyugdíjasoknak nemcsak csirkeaprólékra telik a közértben, hanem elég tekintélyes nyugdíjat kapnak. Ráadásul a megélhetésükért mellékállást sem kell





vállalniuk, hanem otthon tevékenykedhetnek, míg a fiatalabbak munkába vagy iskolába járnak, sőt még az unokákra is vigyázhatnak, így a mamának sem kell otthon maradnia.

Aztán amikor végül az idősebbek jobblétre szenderülnek, akkor a kesergő család markát tekintélyes örökség üti... A készítő még az öröklés egyéb, a valós életből elcsúszott motívumait is beépítették a játékba. A kegyetlen, hideg szívű fiú például, aki sohasem telefonált haza idős apjának, esetlegesen egy fillért sem kap, míg az oroszlánrészt a szeretetteljes leánya kapja, aki többet foglalkozott apuka istápolásával, mint a saját magánéletével.

Ha már az idősebbeknél és fiataloknál tartunk, csupán egyetlen fajta életmód lehetőség nem áll majd nyitva simjeink előtt: Hugh Hefnerre, az örökifjú *Playboy-mágásra* gondolok, aki már a hamut is mamának mondta, amikor még mindig a legfiatalabb cicusokat ke... keveredett össze velük az oltár előtt ©. Nos, a Sims 2-ben nagyon fiatalok és nagyon idősek között legfeljebb platói szerelmek elképzelhetőek, a szerelem, szex, házasság, gyerek „opció” választása csak a fiataloknak adott meg.

A Sim-világban ugyanígy szigorú erkölcs védi a kamaszok némi életét: csókolózhatnak ugyan, és a fiúknak lehet barátnőjük, valamint a lányoknak lehet barátjuk, de nem eshetnek teherbe, illetve az idősebb korosztálynál (a fiatalabb felnőttekkel sem) kerülhetnek kapcsolatba.

Egyedüli engedelmény, hogy az idősebbek férfiak vagy nők kapcsolatba kerülhetnek fiatalabb felnőttekkel, sőt az erősebb nem élemedett korosztályának még gyermekei is lehetnek, de a gyengébbik nemnek már nem.

Amerikai játékról beszélünk, ugye...

Születéstől a sírig

A NAGY GENERÁCIÓK

Simeink végre-valahára nem örökké fiatal felnőttek, hanem megszületnek, kisgyerekké cseperednek, majd szemtelen kamaszokká válnak. Később a nagybetűs Életbe kikerülve munkát keresnek, gyermekeket nevelnek, aztán túllépnek a középkoron, végül a nyugdíj örömeit élvezve otthon pesztrálják a gyerekeket (... aztán meg irány az urna, ahogy a mellékelt ábra mutatja – ender).

reket nevelnek, aztán túllépnek a középkoron, végül a nyugdíj örömeit élvezve otthon pesztrálják a gyerekeket (... aztán meg irány az urna, ahogy a mellékelt ábra mutatja – ender).



KELLEMEST A HASZNOSSAL

Az első részhez hasonlóan most is nagy szerepet kap emberkéink szükségleteinek kielégítése. Amíg minden zöld szinten van, addig a simek is békések és boldogok. Ezt persze nagyban befolyásolja környezetük, tevékenységük, illetve most már koruk is: ha nem figyelünk rájuk, villámgyorsan pirosba kerül valamelyik mutatójuk. Ez nemcsak önmagában véve, hanem karrierünkre nézve is veszélyes: az állandóan rosszkedvű simek nem kapnak előléptetést, utálják őket az ismerőseik, és persze nincs kedvük saját maguk fejlesztéséhez sem.

Szintén újdonság a „lelkialapot” (angolul a „mind” elmét is jelent, ám szerintem a „lelkialapot” jelen esetben közelebb áll a játékbeli jelentéshez) szintjének bevezetése, amely akkor kerül piros szintre, ha simünket állandóan stresszelik, vagy mentálisan (nem fizikailag) kimerült. Ilyenkor emberkénk például leülhet jógázni: ez megnyugtatja, relaxálja, így test és lélek máris közös hangot talált.

A készítő nagyon ügyesen keverték ezt az új mutatót a többihez. Amikor például tévézel, vagy számítógépen játszol simeddel, akkor csak a „fun” (szórakozás) szintje növekszik, ám egy kis zenehallgatás a lelkiala-

„Ha a simek sokat kondiznak, akkor eséllyel pályázhatnak Arnold Schwarzenegger otthagott terminátoros szerepére...”

A legtöbb megoldás most is a gyökéréig vezethető vissza (ha embered higiéniája némi kívánnivalót hagy maga után, akkor küldd el mosakodni, ha állva elalszik, akkor küldd az ágyba, és így tovább), viszont mostantól egyszerre is lehet bizonyos tevékenységeket végezni. Nincs jobb annál a valós életben sem, mint amikor a tv előtt pizzát tolnak az arcunkba, és ezt végre a Sims 2-ben is megtehetjük!

HAVEROK, BULI, RELAX

Kicsit fejlődtek a szociális igények is. Míg eddig egy kis partizással, haverokkal való beszélgetéssel az ehhez kapcsolódó mutatót hamar fel tudtuk tölteni, mostantól a játék kettéválasztja a „baráti” és „családi” szocializációt. Utóbbit úgy tudjuk szinten tartani, ha simünkkel meglátogatjuk a szülőket, vagy kicsit foglalkozunk a gyerekekkel munka után.

potnak is jót tesz. Hasonlóan hat a táplálkozás színvonalára is: ha benyomsz egy hamburgit simeddel, akkor egyszerűen csak jóllakik, ám ha valamilyen nagyon finom és drága ételt etetsz vele, az a „lelkialapotának” is jót tesz. A készítő ezzel még inkább erősíteni akarták az érzetet, hogy igazi személyiségekről van szó.

„HANYAS VAGY, TE SZEMÉT?!?”

Egy teljesen új pontszámról még nem írtam, pedig ez központi szerepet kap majd a Sims 2-ben. Ez az „életpont”: nagyjából ez fejezi ki, mennyire sikeres és boldog az életben simünk (...ilyen a *Piratesben is volt! Soha nem sikerült 3%, vagyis Koldus fölé vinni – ender én beteges fanatikuss módjára 300%-ig toltam... © – Bad Sector*). Ezzel a készítő azoknak a játékosoknak akartak kedvezni, akik valamilyen pontszámmal sze-



Pop. csajozás, stb.



retnek lemérni eredményességüket. E mutató mértékét nagyban befolyásolják az olyan boldog pillanatok, mint például az első csók vagy a gyerekszületés, de a tragédiák is: gyerekkori elhanyagoltság vagy a szülők korai halála. Ugyanakkor a fejlesztők semmiképpen sem szeretnék, ha a játék elveszítene kísérleti jellegéből eredő báját (egyébként sem lehet semmilyen Will Wright/Maxis játékban „győzni” – lásd doboz) ezért, ha a nulla körül vegetálsz, az sem jelenti azt, hogy valamit nagyon elszúrtál, egyszerűen csak kicsit unalmas életmódot vezetesz. A „küldetések” teljesítése viszont most is távol áll a készítő szellemiségétől.

Emellett más jelentősége is van az életpontnak: simünk magas pontszámmal egyrészt például több akciólehetőséget kap a flörtölésre, másrészt pedig a szakmai ranglétrán is gyorsabban és hatékonyabban tud feljebb jutni, és a szükségleteit sem kell olyan gyorsan kielégítenie, mint egy átlagosabb polgárnak. Egy idősebb nyugdíjas például több időt tud így eltölteni a családjával, ez pedig hatalmas előny egy nagyobb háztartásban.

Bizonyos szempontból az „életpont” a sim memóriáját is jelenti: míg az első részben sohasem emlékeztek a velük történetekre, most minden egyes fordulópontnak jelentősége van. Így például ki lehet kísérletezni olyan, az életből kölcsönzött kihívásokat, hogy „boldog felnőttet gyárthatok-e ebből a simből, az elszúrt gyerekkora ellenére?” Pszichológusoknak alapjáték a The Sims 2 ☺.

„NYÓC ÓRA MUNKA, NYÓC ÓRA PIHENÉS...”

Akárcsak az első részben, ahhoz, hogy jobb munkakörbe kerüljünk, és fizetésemet kapjunk, most is minden igényét ki kell elégíteni emberkeinknek, illetve barátság-

kat kell szőni, javítani az intellektusán, és így tovább. Akik viszont arra számítottak, hogy a Sims 2-ben végre elkísérhetjük simünket a munkahelyére, azokat sajna ki kell ábrándítanom: most is csak otthoni életüket tudjuk szemmel tartani. A készítő tiszta van vele, hogy rengeteg Sims-rajongó szerette volna látni, hogyan dolgoznak az ő derék emberkéi, ám szerintük ez végső soron jóval unalmasabb lett volna, mint ahogy azt mi, „oktondi” játékosok elképezzük...

Jó hír viszont, hogy végre-valahára nem sztahanovistákat kell nevelnünk szegény simjeinkből: **van hétvége!**

Végül meg kell még említenünk azokat a különleges eseményeket, amelyek nemcsak feldobják a mindennapi robotot, de karrierünk szempontjából is vízvonalstók lehetnek. Ha például meghívjuk a főnököt ebédre, akkor ennek pozitív vagy negatív befolyása is lehet karrierünkre. Egy finom, nyugis étkezés után ugyanis annyira jókedvű lehet a big boss, hogy fizetésemelést kaphatunk, viszont ha balszerencsénkre a gyerek épp ekkor vágja ki a hisztit, vagy az ebédlő közepére pisil, akkor még rosszabbul is járhatunk...

2004-BEN EMELKEDIK AZ ÉLETSZÍNVONALUNK?

A Sims 2-t szinte az egész szerki tükön ülve várja (Malachit különösen, ő szinte mindennap megkérdezi, hogy megjelent-e már a játék, és egy percet sem hajlandó tördelni tovább, ha nem Sims 2-özheti ki magát végre ☺). Biztos vagyok abban, hogy sokan még olyanok közül is meg fogják szeretni, akiket felbosszantott, hogy éveken át frissen megjelent legkedvesebb FPS-eiket vagy RTS-eiket tolt a toplistáról a sokadik Sims-addon...

Bad Sector

Ahol soha nincs „The End”

PERPETUUM MOBILE

Észrevették már, hogy Will Wright játékaiban **sohasem** lehet „győzni”, befejezni a játékot: mindig addig építheted városkádat, bolygódát, farmodat, kórházadat, háztartásodat, ameddig jólesik? Talán ezért is olyan népszerűek az ő játéka a **nők** körében, ugyanis a pszichológiai kimutatások szerint a gyengébbik nem azért is unja annyira a játékok zömét, mert nem érdekli annyira a program „legyőzése”, hiszen ez tipikusan férfias magatartás.

Akik pedig azt hiszik, hogy oldalbordáink úgysem vesznek játékot, alaposan tévednek: egy másik kimutatás szerint a **legnagyobb** vásárlói réteg a harminc év körüli nőkből áll...

Örökletes vonások

KIRE ÜTÖTT EZ A GYEREK?

Feka papa szőke cicával házasodik és gyerekük születik. A Sims 2-ben a csemete öröklí mindkét szülő arcvonásait és színösszetételüket, és „capuccino” lesz belőle. Aztán művész lesz és Prince-nek fogják hívni...



BEMUTATÓK

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Az e havi kérdést **Devil Mekrom** nevű olvasónk tette fel, és így hangzik: „Honnan ered a nicknevetek?” Úgyhogy most tessék figyelni, mert fellebbentjük a titokról a fátylat. Először és utoljára...

SZERKESZTŐI JEGYZET



Hát, végül is megjött ☺. Már azt hittem, Duke Nukemmel nyaral valahol a Bahamákon, de csak megjelent a híres-neves, eddig csak Xboxon tarolt Halo. És ráadásul még jó, sőt még szép is lett. Ez aztán annyira meglepett mindenkit, hogy végül is a hónap fókuszává is avanszáltuk őkelmét. Naná, hogy igen durva gépigénye van a kicsikének, de a *Half-Life 2*-höz és a *Doom III*-hoz úgyis valamilyen jobb vasat kell venni, úgyhogy aki teljes szépségében akarja élvezni 2003 és 2004 legfrankóbb FPS-ét, annak sajna ki kell nyitnia a pénztárcáját. Nagyon sokan vártak még az X-Com sorozat legfrissebb üdvöskéjére, az Aftermath-ra. Igen sokan kacsingattak nálunk is rá tesztelési vágytól ösztökélve (eh, ez be szép volt...), de végül is Del kapta meg, hiszen sajna egy ember csak egy játékot tesztelhet...

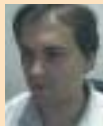
Jómagam a Halo mellett a soron következő RPG-vel, a híres Greyhawk-világban játszódó Temple of Elemental Evilrel múlattam az időmet, amely kiváló harcrendszerével és gyönyörű grafikájával igazi klasszikus lehetett volna, de sajnos lecsúszott a klasszikusok közül a csúnya bugok miatt... Vajon a cégek miért hiszik azt, hogy a vevő ingyen bugtesztelői munkáért veszi a számítógépes játékokat?

A hónap igazi meglepetését utoljára hagytam: a *Hitman 2* készítőinek legújabb, taktikai elemeket jócskán felvonultató *akció-stuffjáról*, a *Freedom Fighterről* van szó. Mazur több napot át felénk se nézett, csak bőszen irtotta, irtotta és irtotta a ruszkiakat. Aztán amikor bejött a szerkibe karikás szemekkel, közölte velünk, hogy jobban tesszük, ha azonnal a hónap játékává választjuk az FF-t, különben jön Hitman, nekünk meg anyni. Úgyhogy így is lett ☺...

Bad Sector

Bad Sector

Neveket egy titkos anarchista csapat tagjaként szereztem, miután azt a feladatot kaptam, hogy egy rossz vinyóval agyonüsssem Peter Nortont ☺... Poént félretéve: még az egyetemi évek során chateltem mircen, és egy elég laza nicket kerestem, ami igazán kifejezte a dolgozóhoz való küssé... anarchista hozzáállásomat. Később a PC ZED-ben is ezen a néven írtam, és azóta is ezt használom.



Boe

Ez a játéktérmet elég nagy hatást gyakorolt mindenkire... Berti voltam '90-ig, amikor is a szocializmus végeztével a nagy amerikanizálódás hatására Bert [ejtsd: Bo:rt] lettem, ám a néhány éves öcsém, aki mindig velünk lógott, nem tudta kiejteni az „rt”-t, és egyfolytában Bőnek hívott. Nekem viszont hosszitanom kellett a játéktérmet miatt, így lettem Boe a Boeing 747 után...



Csonti

Nyílt pályázatot hirdetek: „Vajon honnan eredhet Csonti roppant eredeti beceneve?”. Kérem az érdeklődőket, hogy megoldásaikat múlt év november 15-ig bezárólag adják postára. A pályázat nyertese új nevet adhat nekem. Sok sikert! Üdvözléssel: CSONTOS Péter



ender

Az Ender's Game című könyv főszereplője nyomán. A kisbetű meg onnan jön, hogy ezt később a quake-es játéktípusokra alkalmazták mint jelzést (ender=befejező).



SzJVC

Még a nagy C64-es korszak derekán egy utazás során beszélgettünk a „számitógépes nevekről”. Megkérdezték tőlem, milyen nevet adnék magamnak. Volt nálam egy csomag JVC lemez, erre kiböktem, hogy JVC: „János vagyok Ceglédről”. „Á, akkor inkább legyél Sz.JVC., vagyis Széchenyi János vagyok Ceglédről” – adták az életre szóló tippet.



Sam

Nos, ha valaki megtekinti nevetem (Telek), abból már csak egy lépés a Teleki Sámuel. Innen néhány deriválás, osztás és gyökvonás után eljutunk a Samuig. Ezután érvényesül a játéktérmeti és régi játékoknál fellépő hatás, amely 3 karakterre rövidíti a névbeírás lehetőségét: s lám, már el is jutottunk a Samig.



Del

Ez egy hosszú történet, úgyhogy csak a lényegét mesélem el. Legyen elég annyi, hogy a „Del” egy hosszabb név első három betűje. És hogy miért pont 3 betű? A jó öreg Spectrumon a játékok nagy részénél – csakúgy, mint manapság a játéktérmeti gépeken – a toplistába csak egy hárombetűs inicialét lehetett beírni, így én is kénytelen voltam rövidíteni. Aztán így maradtam ☺...



Gyu

Egy középiskolás osztálytársam kezdett Gyuri helyett Gyu harcosnak szólítani. Erről lekopott a „harcos”, s később, amikor kirobbant a Commodore 64-es korszak, pont jól jött a hárombetűs becenév. A későbbiekben még rövidítést is kreáltam hozzá: GYU, azaz Great Yawning Unit – Nagy, ásitó egység ☺.



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

WEB

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

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket találasz a tipprovatban.



36
HALO
Jelentkezz be!



44
Chrome
Minden, ami fénylik



50
BF1942: SWotWWII
Állj, fel a kezeiddel!

Mazur

Hosszas kutatások során felderítettem, hogy űk-déd-űk-nagy-űk-dédapám a mai Lengyelország területén fekvő mappa birodalom hadvezére volt, aki a kartotékok ellen vívott véres háborúban (Kr. e. 432) vesztette életét. Iránta való tiszteletből vettem fel a Mazur nevet, mely lengyel eredetű szó. Jelentését sajnos már senki sem ismeri, csak a lengyelek, de ők nem árulják el.



Mady

A nevem megfejtésével néhány olvasó is próbálkozott már. Voltam már „őrült y”, sőt volt, aki magát a nagy Ady Endrét vélte felfedezni a nevemben. Barátaim neveztek el így: a Madarász túl hosszú volt, ezért elkezdtek Madnak, később Madinak hívni. Mostanság pedig itt a szerkiben ragasztották rám a „tequilás” jelzőt valami oknál fogva, így vagyok most a barátainknak „tequilás” Mady ☺.



Berrr

Nevem a kelta eredetű Berennan szóból származik, melynek jelentése: bölcs, fenséges, daliás. Na jó, viccet félretéve: „művésznevem” ☺ még a jó öreg Computer Mánia idején, azaz 1990-ben ragadt rám, ugyanis már akkor kóros szó-, illetve betűmenésben, azaz végzetes berrregési mániában szenvedtem. Bad Sector a megmondhatója, hányszor kell vért izzadnia dagályos irományaim meghűzése miatt.



Kecske

Régen sokat jártunk Gregoryékhoz, ahol úgymond elég „érdekes” emberek is megfordultak ☺. Egyikkel annyit mondogattuk a „Hmm, egy kecske?” végeztű örökzöldet, hogy a végén rajtam maradt, mivel az ő hírnevének már csak használt volna...



Szittyó

Kicsit nehéz visszaemlékezni, hiszen valaki még a középiskolában akasztotta rám a becenevem. Ha minden igaz, a történelemórán éppen a szittyák népe-ről (akik tudvalevő, hogy hatalmas, hódító nép voltak), tartottak előadást, amikor valaki oda-szólt nekem, hogy szittyá. Így aztán a szájhangyomány ezt felvette, és átalakította Szittyóra.



Moriarty

A Kelly hősei című remek II vh-s kaland-víg-játékban Csodabogár „bandájának” egyik tankszerelője hallgat Moriarty névre, aki is arról nevezetes, hogy mindenben csak a rosszat látja, és folyton bombázza a többi-eket negatív hullámaival. Nna én is pesszimista típus voltam és ezért ragadt rám ez a név. Sherlock Holmes zseniális ellenfél-nek, Moriarty professzornak semmi köze a becenevemhez.



Uhu

Nevemet még a suliban kaptam, gondolom, utalva arra, hogy vezetéknévem is UH-val kezdődik ☺. Időközben egy má-sik ok is megerősítette a név továbbvite-lét: valahogy aktívabb vagyok éjszaka...



ZeroCool

Jó néhány évvel ezelőtt igencsak szeret-tem a filmeket. Szinte mindent megnéz-tem, így kerültem kapcsolatba egy érde-kes számítógépes mozival, a Hackerszel. Abban az egyik főszereplőnek – különben ő volt egykor a világ egyik legkeresettebb hackere – volt ez a neve, amely most már az én becses nevem is.



52
MoHAA: Breakthrough
Ez aztán az áttörés...



54
Freedom Fighters
Szabadság, szeretem...



58
Temple of EE
„Ne gyere erre, hEE!”



62
UFO: Aftermath
Afterparty, utána égés

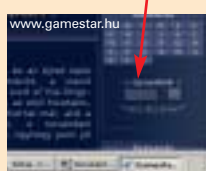


74
Homeworld 2
Scott me up Beamy

GYORSLINK!

GYORSLINK
74

A Gyorslinkek olyan, minden bemutatott, illetve letesztelt játék mellett megtalálható számok, melyeket a GameStar Online-on található célirányú boxba beírva (a honlap jobb felső részé-ben található – lásd a mellékelt ábrát) minden létező információt és kapcsolódó anyagot megkaphattok a játékról, beleértve az összes eddigi róla megjelent hírt, illetve minden lehete-séges letöltést (képeket, videókat, demót, javításokat stb.), a kiadó/fejlesztő oldalára mutató, és az egyéb vonatkozó weblinkek kíséretében. Ha egy játék felkeltette érdeklődésedet, a Gyorslink használata a legjobb módszer, hogy mindent megtudj róla, amit csak akarsz!



MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!

90% (99%- 90%)

Erre az előkelő helyre csak az igazán kiváló játékok kerülnek, amelyek egész végig izgalmasak, szóra-koztatóak, eredetiek, kellően összetettek és bugmentesek. Emellett még a dögös grafika, valamint a ki-váló 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 voltak túl eredetiek, ellaposodtak stb.

70% (79%-70%)

Általában a közepesnél bőven jobb, de nem túl eredeti programok kerülnek ide. Ezeknél szoktuk tesz-telés 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 betegségekről van szó.

50% (59%-50%)

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

40% (49%-40%)

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

39% alatt

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

HALO

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

2000 elején első animációit látva döbbenet
pislogtunk. Nem sokkal utána örjöntünk,
mert a Microsoft „karvalytökéje” segítsé-
gével elragadta tőlünk, PC-sektől saját Xbox
konzolja számára. 2001 végén sokan Xboxot
vettek miatta, és ujjongtak, amikor elsőnek
megjelent ezen, a többiek pedig összeszorí-
tott foggal vártak... Most 2003 van, és a
Halo végre-valahára megjelent: örüljünk még,
Vincent?

Bizony, a Bungie-ra sokan úgy tekintenek, mint a nagy "árulóra", amely képes volt kilóra eladni magát a Microsoftnak, hogy minden idők egyik legsikeresebb FPS-e csak Xboxra jelenjen meg. Persze a fekete doboz tulajdonosai (köztük, bevallom, én is ☺) másképp élik meg az egészet: büszkén mutogatták haverjaiknak az Xbox megjelenése óta is legjobb, leghíresebb, még ma is egyik legkelendőbb (!) játékát. Szinte hihetetlen, de amióta megjelent az

„A köpcös covenant közkatonák, látván, hogy hősünk Terminátor módra lemészárolta társaikat, visítózva és a karjaikat lóbálva próbálnak menekülni előlünk.”

Xbox, már jóval későbbi címeit budgetben, alacsony árfekvésben adják ki (még az olyan nagyobbakat is, mint a *Buffy the Vampire Slayer*), ám a Halo még ma is full áras! Most viszont elérkezett az a pillanat, amikor végre PC-n, saját csúcsgépünkön és videokártyánkon is kipróbálhatjuk: vajon egy kiöregedett FPS-stár botladozásairól van-e szó, illetve hogy a "plasztikai sebésznek" és a "konditornának" köszönhetően a Halo egálban van-e olyan riválisokkal, mint az *Unreal II* vagy a készülődőben lévő *Half-Life 2*?

EGY GYŰRŰ MIND FELETT!

De mielőtt ezt kiveséznénk, érdeemes egy kicsit elidőzni a sztorin: valójában mi is az

a Halo? A címszereplő egy hatalmas, körgyűrű alakú bolygó. A játék elején az Őszpillér (Pillar of Autumn) nevű, emberek által irányított űrhajón közeledünk feléje. Mivel a hajót minden oldalról a covenant nevű vérszomjas űrlények, az emberiség ősi ellenségei támadják, a kapitány kétségbeesésében elhatározza, hogy embeivel kiverekedve magát kényszerleszállást hajt végre a bolygó felszínén. Itt jövőnk be mi a képbe: egy rejtélyes figurát alakítunk, akit mindenki csak

"Nagyfőnöknek" hív, és aki furcsa zöld páncélt visel. Alig ébredt fel "mirelit" állapotából, máris bevetésre kerül hősünk: a rövid "kalibrálási" fázis után, ahol irányítását kell kitalásztalunk, a hajóra szálló agresszív idegen lényektől körülvéve, fegyvertelenül kell eljutnunk a kapitányhoz. Tőle azt a feladatot kapjuk, hogy jussunk le a bolygó felszínére, fejünkben hordva az űrhajó női alakot megjelenítő mesterséges intelligenciáját, "aki" a játék során végig "társunk" és segítők lesz. A Nagyfőnök tökéletes társa Cortanának, mivel ő sem igazán emberi vonásokkal bír: a legendák szerint egy nagyon híres, elrabolt vezető sejtjéből kifejlesztett klón, akit "gyerekkora" óta kizárólag a harcművészet aspektusaira képeztek ki. Bár végig

rejtély marad, hogy hősünk valójában kicsoda vagy micsoda, a katonák szinte alázatos tisztelettel néznek fel rá. Valahányszor találkozunk velük, még a legkritikusabb helyzetekben is megkönnyebbült mondatokat hallhatunk tőlük, és szinte vakon bízza bennünk, azonnal irányításunk alá vetik magukat.

„SIR, YES, SIR!”

Bár ettől a játék nem válik *Rainbow Six/Ghost Recon*-féle több emberes taktikai shooterré, sőt még csak parancsokat sem adhatunk ki nekik, katonáink pontosan úgy viselkednek maguktól, ahogy azt veteránoktól el lehet várni: fedeznek minket, gránátokat hajítanak az ellenségtől hemzsegő sarkokba, tartják a pozícióikat, amíg mesterlövészpuskánkkal távolról ki nem tisztítjuk a környéket, és így tovább. A legjobban akkor fogjuk értékelni képességeiket, amikor az emberek dzsipjét, a warthogot vezetjük, és egyik katona az anyósülésen mellénk ülve saját puskájával, a másik pedig a jármű gépfegyverével írja az ellenséget. Mivel saját embereink MI-je elsőrangú, nem éreztem szükségét annak, hogy személyesen irányítsam őket, egyedül azt sajnáltam, hogy nem gyógyíthatam a sebeiket (és ők sem saját magukat), miközben én teljesen fitt voltam; előfordult, hogy ők több sebből vérezve támolyogtak, mellettük pedig tonnányi gyógyszer hevert a földön teljesen feleslegesen...

HALO

■ **KATEGÓRIA**
FPS

■ **KÖRNYEZET**
Klasszikus sci-fi világ

■ **NEHÉZSÉG**
Közepes, állítható

■ **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
Multiban igen

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Bungie Software

■ **KIADÓ**
Microsoft

■ **WEBOLDAL**
<http://halo.bungie.org>

■ **FORGALMAZÓ**
Microsoft

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

GYORSLINK
310



Járművek

WARTHOGBA SZÁLLNI, HÚ DE KAFA!

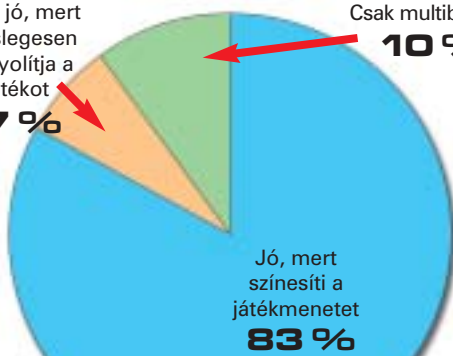
A járműhasználat FPS-ekben a Halo megjelenésekor még újdonság volt, ám PC-n manapság már nem az. Mégis, még ma is iszonyú feelinges, ahogy a Halóban a parancsnokság űrhajóval leküldi a dzsipeket, amelyeket játék közben felülről leeresztenek, aztán, akár az ellenség lövéseinek forgatagában is bepattanhatunk a volán mögé, és már hasíthatunk is az ellenség felé.



SZERINTED JÓ, HOGY MINDEN ÚJ FPS-BEN LEHET JÁRMŰVET VEZETNI?

Nem jó, mert feleslegesen bonyolítja a játékot

7%



Forrás:
www.gamestar.hu

Larry Niven után szabadon

INSPIRÁCIÓ: GYŰRŰVILÁG

A zseniális amerikai író találmánya a Gyűrűvilág. Egy hatalmas „kerék”, amelynek középpontjában egy nap található és ez a gyűrű ekörül forog, körülbelül Nap-Föld távolságban, 1238 Km/sec sebességgel, így gravitációja Föld-szerű. Alapterülete 6x1014 négyzetmérföld (amely 3x106 szorosa A Föld területének, magyarán gigantikus) Valamely réges-régi galaktikus civilizáció hagyatéka. Eredeti rendeltetése ismeretlen.



CHART

- Halo 91%
- Unreal II 87%
- Breed 84%
- Chaser 80%

Ráadásul saját emberünk hatalmas előnnyel bír a gyengébb védelmű katonákkal szemben. A „Nagyfőnök” páncélzata olyan energiapajzsot generál, amely rengeteg lövést fel tud fogni, mielőtt ezek a testét érnék. Természetesen, amikor az ellen minden oldalról megpróbál atomjainkra szedni minket, akkor gyorsan lemerül ez a szint, de ha ismét nyugi van, akkor kicsit várakozva bűg hanggal gyorsan újratöltődik. Hatalmas előnyünk ellenére embereinkre lehetőleg úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére, mert miközben egy fedezék mögött várjuk a regenerálódást, akkor ők közben feltartóztatják az ellenséges hordákat: ha egyedül maradtunk, akkor csak imádkozhatunk, hogy ilyenkor békén hagyjanak minket...

„ÉLJENEK AZ ALIENEK!” (2 MÁSODPERCIG...)

A Halo ellenséges lényei MI-je mindig is híresen színvonalas volt, és ez a PC-s verzióban sem változott. Az alap, hogy egyedül szembeszállva velünk, megpróbálnak lehetőleg fedezékbe vonulni, és onnan elő-előugrálva sütögetnek lézerrel. Amivel viszont az Xboxos megjelenés óta eltelt két év alatt sem nagyon találkoztam PC-s FPS-ekben, az az ellenünk és embereink ellen irányuló precíz csapatmunka: taktikusan, okosan próbálnak megrohmozni minket.

Amellett, hogy intelligens, az MI a különféle lényekre lebontva még realiztikus is.

A covenantok alapszintű egységei, a köpcös, sipítózó, piros közkatona például nem félelmetes bátorságukról híresek: ha azt látják, hogy hősünk Terminátor módjára lemészárolta társaik zömét, akkor visítva és a karjaikat lóbálva próbálnak menekülni előlünk. Ugyanakkor nem teljesen ostobák, mert ha nem találjuk el, és ha üldözőbe vesszük őket, társaikhoz rohannak, illetve leginkább ők azok, akik a szabadon hagyott tüzérségi ágyúba pattannak, és örülten soroznak vele minket és embereinket. Nagyobb kollektívák már sokkal bátrabban, és inkább nyers erővel próbálnak érvényesülni. Nemcsak aránylag jobb fegyverek és idegeik miatt halálösobbak, hanem hősünkhöz hasonlóan nekik is egyfajta energiapajzs védi testüket, így sokkal tovább tart, amíg végzünk velük. Ráadásul előszeretettel verekszenek is, ha közel kerülünk hozzájuk, és egy-egy ilyen ma-



Microsoft-üzletpolitika

A „HALO-GATÁS” ALAPELVE

Természetesen a további sorok pusztán a fantázia szüleményei, és minden hasonlóság egy valóban létező megakorporációval a véletlen műve... ☺ Szóval adva vagyon egy relatíve kis cég, amely már néhány jó kis stratégiával hírnevet szerzett magának, ám most valamilyen nagy durranás FPS-re készül. Mindenki fantáziáját alaposan beindítja az elképesztő animációkkal: töretlen lelkesedéssel várják a játék megjelenését. Egészen addig, amíg nem jön a mindent felváltó mamutcég, amely készülő konzoljához egy „zászlóshajót” szeretne, ezért a döbönt és elkeseredett PC-sektől elveszi a játékokat... Nyilvánvaló: aki a stuffot akarja, az vegye meg magának a szóban forgó konzolt, amely egy évre rá meg is jelenik. Egyesek

ezt meg is teszik, mások viszont várnak, és reménykednek, hogy csak lesz valami abból a PC-s verzióból, megint mások pedig csak legyintenek az egésze. Végül a mamutcég „kegyes” lépésre szánja el magát: nesze, legyen nektek igazatok, megcsináljuk PC-re is! A remény ismét életre kel: tessék, hamarosan nekünk is meglesz a stuff! Ám a játék egyre csak késik, késik, késik és késik, közben ott tolja a szomszéd srác a konzolján: „vazz, nem bírom, ki, veszek én is ilyen!” Aztán, amikor már nagyrészt úgyis mindenki megvásárolta a cuccot, akkor már ki is adhatjuk PC-re, hiszen már oly mindegy, miért ne? Nagyszerű étvágygerjesztő lesz a folytatáshoz, nem...? © (Kitaláltatok, most mi következik?)



HALO 2

karenkóitól igencsak lesérülünk, ha nem vigyázunk.

A közepméretű gyíkemberek sajátossága, hogy kézben hordozható pajzsokat viselnek, amellyel igencsak hatékonyan tudják visszaverni az ellenség lövéseit, miközben minket soroznak mögüle. Rendkívül kitar-

Végül szembe kell szállnunk még egy rejtélyes ellenséggel és hadseregével is, de nem akarom lelőni a poént, kiről van szó, majd meglátjátok, ha végigtöltitek a játékot...

Díjaztam a Halóban, hogy a készítőkről rájöttek: a „főellenség” kategóriája nem kifeje-

„A cuppogós, agyelszívó idegenek szintén nem „písz”-ujjtartással közeledve próbálnak velünk az intergalaktikus béke lehetőségeiről tárgyalni.”

tóak tudnak lenni, mert ha felborulnak, és már azt hinnék, fűbe haraptak, akkor ismét kézbe kapják pajzsukat, és folytatják tovább a küzdelmet. Szerencsére aránylag ritkán fogunk találkozni a legdurvább covenant ellenséggel. Ezek a tagbaszakadt kék színű monstrumok brutálisan szívósak, és a zöld plazmát kilövellő fegyvereikkel alaposan leamortizálhatják hősünket.

MUTÁLÓ MUTÁNSOK

A covenantok mellett később egy teljesen új idegen fajjal is közelebbi ismeretségbe fogunk kerülni: ők szintén nem „písz”-ujjtartással közeledve próbálnak velünk az intergalaktikus béke lehetőségeiről tárgyalni. Ezek „a lények” élősködőként tapadnak az anyatestre, és kiszívják a szerencsétlen áldozat agyát. Így nemcsak a covenantokból, de saját társainkból is ránk támadó, zombiszerű, gusztustalan mutánsokat gyártnak.

Mint más összetettebb FPS-ekben (*Half-Life*, *Return to Castle Wolfenstein*, a *Jedi Academy* „rossz oldalú” vége stb.) a játék során később itt is előfordul, hogy olyan harcba csöppenünk bele, ahol az idegen lények nem ellenünk, hanem egymással folytatnak elkeseredett küzdelmet, mi pedig választhatunk, hogy ölbe tett kézzel megvárjuk, míg befejezik, vagy inkább egy-két gránátot a sűrűjébe hajítva bekapcsolódunk mi is.

zetten az FPS-ekbe való, úgyhogy hál’istennek a pályák végén nem kellett félórakig sorozni agyontápotl „mega-evilmonsza-mutánsokat” – a játék így sokkal folyamatosabb jelleget öltött.

„HALO, TAXI!”

Amikor a Halo 2001-ben megjelent, még újdonságnak számított, hogy gyalogos FPS-nézetből különféle járgányokba is be pattanhattunk. Azóta ez a feature több újabb FPS-ben is szerepelt, de – talán a Renegade-et leszámítva – a Halo-ban a legjelentősebb. Bár túl sok járművel nem találkozunk, ezek mozgása, dinamikája, realizmusa még mindig elsőrangú a többiéhez képest.

Hősünk legalapvetőbb járgánya a már említett, emberek által használt terepjáró katonai dzsip, vagy más néven warthog. A stramm kis jármű elképesztően élethűen gurul, akár patakok, tavak vízében is hasíthat, vagy a különféle terepviszonyoknak megfelelően rázkódik jobbra-balra, és ha nem vigyázunk, a feje tetejére fordul. Ilyenkor hősünk egyetlen Arnold Schwarzenegger-es mozdulattal ismét a kerekre állíthatja, és folytatódhat az autókázás. Maga a járgány tulajdonképpen sérthetetlen (legalábbis nekem még nem sikerült amortizálni, de a nagy sikerű rancorgyilkoláshoz hasonlóan szívesen várom azok leveleit, akiknek sikerült totálkárt okozni benne ☺), viszont hősünk és embereink a nyitott ülés miatt védtelenek. Később rá fogunk akadni az idegen lények járműveire, és ha éppen nem ülnek bennük, akkor multifunkcionális hősünk lazán tudja használni ezeket. A legdurvább

Ki mit tud?

XBOX KONTRA PC

Az Xbox-verzió előnye kétségtelenül az, hogy e konzol tulajai már két éve tolják a játékot... Ezen a gépen az egyik legkirályabb megoldás az volt, hogy osztott képernyőn kooperatív játékmódban lehetett végigtolni – sajnos ez a PC-s verzióból hiányzik. Amit viszont PC-n dörgölhetünk ezen a téren az Xboxosok orra alá, az a kidolgozottabb, interneten is játszható multiplayer rész (a Halo nem Xbox Live-kompatibilis). Van itt minden: deathmatch, CTF, King of the Hill stb. PC-n szebbek, élesebbek a belső terek textúrái is, ám elég izmos hardver kell hozzá...



ÖSSZEHASONLÍTÁS

HALO	Unreal II
	
Grafika 8/10	10/10
A Haloval mindent megtett a Gearbox, amit csak lehetett, hogy az Xboxon ma is ütős grafikát PC-n is gyönyörűre varázsolja. A konzolon is elképesztően realiztikus animációra a feljavított textúrák teszik fel a koronát. Csodák persze nincsenek.	Az Unreal II igazi "tech demo": egy jobb NVIDIA vagy ATI kártyán döbbenetes vizuális élményben van részünk. Amíg a Half-Life II és az UT2004 meg nem jelenik, addig ez az FPS grafikai etalon.
Sztori 8/10	4/10
Azt, hogy egy FPS-nél a történet is fontos, a Half-Life óta tudjuk. A Halo csak megerősíti ezt. Azért nem Philip K. Dick-szintű mesével van dolgunk, de az FPS-ek kategóriájában a Halo az egyik legjobb történettel büszkélkedhet.	Közhelyes. Unalmas. Érdektelen. Bolygóról bolygóra megyünk: de mi a fenének? Már nem is érdekel. De szép a grafika, de jó, hogy ilyen király videokártyát vettem! Szexi rajta ez a dögös tetskös kis-csaj. De mi is keres az űrhajómon?
Változatosság 7/10	2/10
A járművek bevetése kitűnő ötlet. Váratlan fordulatok, feladatok színesítik a játékot. Kár, hogy a játék egyes részeitől már bejárt úton kell megint kolbászolnunk, a könyvtáras pálya pedig rettenetesen monoton ticsung-ticsung.	Űrhajós cowboy menni bolygó. Őt méterről közeledik alien. Szíjjeldesztrójo! Űrhajós cowboy menni bolygó. Őt méterről közeledik alien. Szíjjeldesztrójo! Űrhajós cowboy menni bolygó. Őt méterről...
MI 9/10	7/10
Kiváló. Az idegen lények rajokban támadnak, menekülnek, bujdoskolnak, elötörnek, ismét támadnak. Embereink fedeznek, a dzsipen lecövekelte géppuskával remekül sorozzák az ellent, és így tovább. Apró bakik azért vannak...	Ha öt méteren kívül vagyok, észre sem vesznek. Ahogy átlépek az ötméteres határt, megtámadnak. LOL. Ezt leszámítva nem olyan vésszes az MI: ide-oda strafe-elnék a monszták itt is, bár Halo-szintű különbségekre ne számítson senki...
Összesen 32/40	23/40

a harckocsi lesz, amelynek lövésével egész hadseregnyi idegen lényt tisztíthatunk ki percek alatt, lecövekelte ágyúkat, terrepjörgányokat és repülőket egyaránt. Ha ennyi nem lenne elég, akkor a tank széleire kétszer három katonánk is felpattanhat, akik szintén tekintélyes pusztítást végeznek az ellenség soraiban. A tank az egyik nagy kedvencem volt a játék során – kár,

hogy az egyjátékos módban csak aránylag rövid ideg szerepelt.

Az idegenek másik földi járműve már sokkal gyengébben felfegyverzett, viszont jóval könnyebben mozog, és gyorsabb is: a föld felett lebegő „Szellem” (Ghost) nevű siklómotorról van szó, amellyel jobbra-balra strafe-elve könnyedén kerülhetjük ki az ellenség lövéseit, közben villámgyors lövésekkel sorozva őket. De a levegő meghódítása sem maradt ki a lehetőségek közül: a „Kisértet” (Banshee) elnevezésű vadászgéppel egyenesen felfelé tudunk szárnyalni, majd a megfelelő magasságba felérve tudunk a leginkább lecsapni a földi egységekre és az ellenséges banshee-kre. Nagy királyság mindegyik járgány! ☺

AZ EMBERISÉG EGY SOKAT KIÁLLT HŐSÉRT KIÁLLT! (BOCS... ☺)

Mégis, a játék mai szemmel nézve is kiváló fizikája, PC-re feljavított grafikája (lásd

nem megvannak a maguk céljai és indítékai. Az emberek alapvetően a Föld elől akarják elhárítani a veszélyeket, míg egy furcsa mesterséges értelem... de csitt, többet nem akarok felfedni a történetből ☺.

MEG-HALO-K, HOGYHA RÁM NÉZEL?

Mielőtt a grafika elemzésének mélységeibe bocsátkoznánk, egy dolgot tisztáznunk kell. A Halo egy majdnem kétéves konzoljáték átírata. Csodák pedig nincsenek. Bár a Bungie játéka még mai szemmel nézve is ütős, azért PC-n már jelent meg egy-két FPS-gyönyörűség (pl. *Unreal Tournament 2003*, *Unreal II*), és a nagyjátékra sem kell remélhetőleg már – nagyon – sokáig várni (*Half-Life II*, *Doom III*, *UT2004*). A Halo ezekhez képest nyilvánvalóan alulmaradt, de azért a Gearbox elismerést érdemel, mert a grafikus motort sikerült 2003-as PC-s szintre felhozni. Ami megmaradt, az a továbbra is elké-

„The egér is back in action, és jobb formában van, mint valaha ☺”!

lejebb) és egyéb nyalánkságok mellett a Halo leginkább elismerést érdemlő része a – nagy részében – ügyesen kidolgozott játékmenet, amelyben egyszerre érvényesülnek a Half Life szintű történeti elemek és a *Quake/Serious Sam*-féle szintiszta ticsung-ticsung akció részek. A feladatok a küldetések és harci situációk során is folyton változnak, és egy adott ponttól kezdve gyakran teljesen másféle taktikát kell alkalmaznunk. A játékos újabbnál újabb váratlan helyzetekbe keveredik, és pontosan ez hiányzott a gyönyörű, ám iszonyatosan vontatott és unalmas, az utolsó pályáig kiszámítható Unreal II-ből.

Ehhez persze kiváló történetre van szükség, és a Halo ezen a téren is remekel. A különféle, egymással is harcoló idegen lények nem öncélúan és bután gonoszak, mint más FPS-ekben, ha-

pesztően realiztikus fizikai modellezés: a dzsip tökéletes élethűséggel pörög ide-oda, a robbanások során a becsapódásakor vékony porfelhő csapódik fel a levegőbe, és az ellenség hullái, valamint egyéb tereptárgyak a levegőbe repülnek. (Ugyanakkor a *Soldier of Fortune II*-féle darabolás nem szerepel a játék repertoárjában, úgyhogy aki ilyesmire vágyik, az ezúttal csalódnia fog.) Talán egyedül az emberek és különféle lények modelljeit nem sikerült tökéletesre alkotni, de ebben nagyon nehéz az Xboxot lepipálni.





A játék fizikája

BUNGIE JUMPING

A Bungie mindig is otthon volt a valós időben ide-oda repkedő tereptárgyak, testek ábrázolásában. Akkoriban (1997-ben) hatalmas feature-nek számított már az is, hogy teljesen 3D-s akcióstratégiával nyomulhatunk, hát még az, hogy a robbanások során különböző testrészek röpködtek szanaszét, teljesen élet-hűen, valós időben! Ez volt a *Myth: The Fallen Lord*, és a technológiát a Bungie csak tökéletesítette a Halo-ban – igaz, itt már feldarabolt testrészeket nem láthatunk: az idegen lények egészben repkednek.

Ami pedig végképp csúcs, az a warthog és más járművek animációja: a mai FPS-eknek és autós szimulátoroknak még mindig van mit tanulniuk...



Sikerült javítani viszont a textúrák részletességén és kidolgozottságán az idegen épületek belső tereinél, mivel Xboxon ezek helyenként kissé szürkés-kék voltak.

Végül a grafikán túl van egy egyértelmű különbség PC és konzol között, ez pedig az... egér. Akik PC-s FPS-eken nőttek fel (köztük én is), és úgy ültek le anno halózni, azok nagyon nehezen szokhatták meg, hogy mindent gamepaddal kell irányítani, és nem billentyűvel, meg a jó öreg rágcsálóval. Van egy jó hírem, feleim: the egér is back in action, és jobb formában van, mint valaha ☺! Egérrel halózni egész egyszerűen tömör gyönyör: bár Xboxon végül is sikerült megszoknom a gamepadet, azért semmi sem adja vissza azt a precizitást, amit célzáskor egy egyszerű mozdulattal, egérrel megtehetünk.

JOBB KÉSŐBB, MINT SOHA

A *GameStar*-honlapon szavazásra bocsátottuk a témát, hogy mennyire várjátok a Halot, és ebből kiderült, jó néhányatokat már nem érdekel a téma... A PC-s Halóra bizony piszok sokat kellett várni, és ebben több része volt a Microsoft marketingstraté-

giájának, mint a tényleges várakozási időnek (lásd: *dobozban*). Hogy ez "nem volt szép tőlük", az igencsak enyhe kifejezés... Az eltelt két év alatt bizony nem állóvízként poshadt az FPS-piac, hanem igen-csak kiemelkedő alkotásokat láthattunk: *Medal of Honor: Allied Assault*, *Return to Castle Wolfenstein*, *Battlefield 1942* – hogy csak három nevet említsünk a kiválóságok közül. Bár a Halo – játékmene- te, története, pályaszerkezete, a járművek használata, az MI nagyszerűsége és egyéb feature-ök okán – még ma is etalonnak számít, grafikája a feljavítások ellenére sem annyira ütős, mint amilyenek két évvel ezelőtt számított volna...

A másik bosszúságot személy szerint

Xboxon is megszenvedtem: bizonyos épületbelső részeken a játék rendkívül vontatott, mechanikus lövöldözéssé válik, sőt az egyik részénél, az Xboxon híresen gyötrelmes könyvtáros pályájánál komolyan azt fontolgattam, hogy villámgyorsan leinstallálom a vinyóról ezt az ócska "szériuszszem"-utánzatot! (Bocs, Mazur, tősgyökeres "Sam I am"-fan ☺) Végül szerencsére túljutottam ezen, hogy a nagyszerű befejezéshez érjek, és elmondhassam: mégiscsak megérte végighaláznom magam a játékon! Nagy gratula Bungie/Gearbox, örökre beirtátok magatokat az FPS-ek nagykönyvébe! Már tükön ülve várom Xboxon a Halo 2-t – egyedüli rossz hírem számotokra, hogy PC-s verzióról még egy nyikk hangot sem halo-tnunk!

Bad Sector

HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 800 MHz,
256 MB RAM,
GeForce2 GTS

■ Tesztkonfiguráció

Athlon XP 2100+,
512 MB RAM,
GeForce FX 5600

■ Tapasztalatunk

„Nálam ez a verzió mindent felhúzza időnként igencsak bezagगतott, úgy-hogy – nagy szívfájdalommal – lejjebb kellett vennem a beállításokból.”

ÉRTÉKELÉS

- kiváló fizika
- földi/járműves akció remek aránya
- jól kidolgozott akció/sztori
- profi multiplayer
- a „könyvtáros” pályája hihetetlenül monoton hentelesbe megy át
- egyes pályákon újra végig kell menni
- egy hangyányit elavult motor...

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

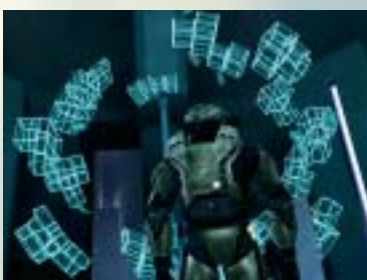
■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság





KONTROLLEREK HARCA

EGÉR VAGY JOYPAD?

Miért is tagadnánk: a PC áll szívünkhöz közelebb. Most a Halo, az Xbox zászlóshajója kapcsán mégis kivételt teszünk, és nagy vonalakban körüljárjuk, mennyiben nyújt más élményt konzolon, mint PC-n játszani.

Állandó vita tárgya, hogy mivel jobb játszani: számítógéppel vagy konzollal? Ez így persze teljesen értelmetlen, de ha ugyanazt a játékot van szerencsénk kipróbálni több platformon is, érdekes tapasztalatokat szerezhetünk. Én például sosem tudtam elképzelni, hogy billentyűzet és egér nélkül hogy lehet FPS-t játszani: a *Halo* volt az első ilyen játék, amelyet kipróbáltam konzolon. Ha meg is lehet szokni egy idő után, az biztos, hogy sokkal nehezebb. Az egér nagyon komplex kis műszer, nehezen helyettesíthető, és most, hogy a kon-

függvényében ugyanis egyre intenzívebben vibrál a joypad. El lehet képzelni, hogy ha az ember összerenzen egy váratlan zajtól is, mennyivel inkább teszi ezt, ha a saját bőrén is érzi. Mások a rezgésnek egyéb funkciója is van. A *Silent Hill*ben például konzolon közvetlenül nem látható, ha hősrünk már az utolsókat rúgja, a kontroller viszont a szívdobogás ritmusában kezd rezegni – elég nyomasztó. Persze a PC-s hardverek is felfigyeltek a vibrációban rejlő fantáziára, és megszületett az iFeel-mouse, a „rezgő egér”, amellyel főként lövöldözős játékok esetében érezhettük, ahogy akár vissza is rúg a fegyver. Sajnos a fejlesztők nem csaptak le a technológiára, úgyhogy máig is kevés olyan játék van, amely támogatná.

csak a kormány terjedt el a PC-sek körében? A PC-sek valamiért kevésbé preferálják a sportjátékokat, és persze kevesebb a helyük a monitor előtt.

JÁTÉKTEREM – OTTHON

Nagyon jó móka viszont a fénypistoly, amikor Clint Eastwood könyörtelen pillantásával meredünk a képernyőre, és vadul lövöldözünk a felbukkanó rémségekre. Itt is a konzol van előnyben, hiszen annál jobban használható, minél nagyobb a játéktér – a tv például ideálisabb, mint a monitor. Nagyon rá lehet kattanni: évekkal ezelőtt egy spanyol játéktérben egy hatalmas képernyő előtt kemény valutám tetemes hányadát lövöldöztem el a *House of the Dead* című játékkal, majd később, amikor megszereztem a PC-s verziót, és izgatottan nekiláttam, nem értettem, hogy mi a fene tudott lekötni ezen a marhaságon. Ez egyébként fontos szempont: konzolon sokkal inkább az „élmény” számít, míg a PC-s játékok zöme összetettebb és mélyebben kidolgozott – nem véletlen, hogy stratégiai játékok szinte csak nálunk bukkannak fel. Végül itt egy nagyon érdekes fejlesztés, amely önmagában is izgalmas, de a jövőre nézve különösen nagy változások előjele lehet. Ez az EyeToy, amelyet a Sony fejlesztett ki a PlayStation 2-höz. Első blikkre leginkább egy projektorra emlékeztet, de funkcióját tekintve kamera, amelyet a tv-re (vagy az alá) helyezünk. A kamera minket „vesz”, és leképezi mozdulatainkat, ahogy a tv előtt mozgunk, voltaképpen tehát mi magunk helyettesítjük a vezérlőt. Jelenleg csak speciálisan a hozzá kifejlesztett játékokkal működik, de talán ez lesz a jövőben az irányítás új módja? Felemelő gondolat, eltekintve a kínos érzéstől, ha valaki meglát minket, amint a tv előtt ugrabugrálunk lövöldözés közben.

mazur

„El lehet képzelni, hogy ha az ember összerenzen egy váratlan zajtól is, mennyivel inkább teszi ezt, ha a saját bőrén is érzi.”

zolon előtt is megnyílt az internetes játék lehetősége – egy ideje elindult az Xbox Live! és a még csak Japánban elérhető PlayStation Online is –, még így sem képzelhető el, hogy ezeken a masinákon valaha is a mostani *Quake III*-szintű meccsekhez hasonlókat láthassunk. (Pedig megnéznék valakit, aki a Q3DM6-on rocketjumpal felugrik az első emeletről a rakétához... joypaddal ☺...)

SAJÁT BŐRÜNKÖN

A könnyebb irányíthatóság mindenképpen fontos szempont, de helyette másban erősít a konzol: nagy élmény, hogy az Xbox vagy PS2 esetében is rezeg a kontroller. A Halo elején, amikor az idegenek által megszállt űrhajóból menekülünk, folyamatos robbanások rázzák a gépet – és minket is, a detonáció erejének

TOTÁLIS KONTROLL

Persze rengeteg egyéb vezérlő és kiegészítő is van a konzolhoz, amelyek egy része számunkra már-már komikusnak tűnhet, de Keleten sokkal inkább vevők a kiegészítők minden eszement kutyüre. Először nem hittem el, hogy a PSX-hez készült olyan mellény, amely a minket ért találatok alapján rezeg, mondhatni mellbevágó élményt nyújt. (PC-n is volt erre egy hamvába holt kísérlet: olyan rezgő párna, amely a fenekünk alatt ficergett volna a robbanások során.) A mi európai agyunknak szintén fura lehet a Thrustmaster-féle, Fighting Arena nevezetű fotocellás küzdőtér, amely verekedős játékok esetén érzékeli mozdulatainkat. Van gördeszka formájú, földre helyezhető kontroller is, amely főként a *Tony Hawk*-játékokhoz kiváló (hogy ki képes ilyesmire költeni a pénzét? Egy példa: „B”-vel kezdődik a neve, és „ad Sector” a vége ☺...) (*Nagyon jó kis stuff az ☺! – Bad Sector*), vagy létezik „műbringa” is. Hogy miért

Maradj ránk HANGGOLVA!



Ha CD olvasód van:

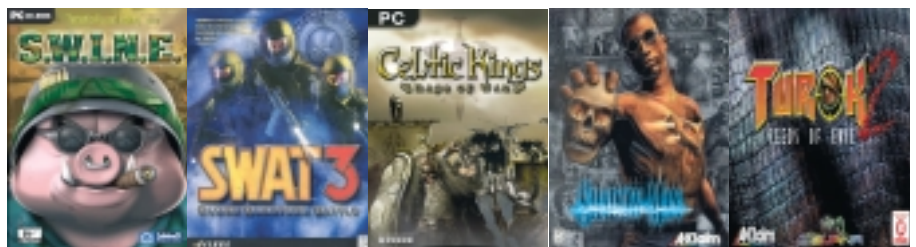
Minden hónapban 3-4 CD mellékelten közöljük a DVD-s változatunk anyagának színe-javát!

Ha DVD olvasód van:

Akár 14 CD-nyi tartalmat magán hordozó DUPLA DVD boldog tulajdonosa lehetsz, amelyen mindent megtalálsz, amit az adott hónapban tudni/látni érdemes a játékok világából!

A következő 6 hónapok teljes játécai a GameStarban:

Shadowman
S.W.I.N.E. (magyarul)
S.W.A.T. 3
Celtic Kings
Turok 2



GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

NEMESFÉM

CHROME

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: sci-fi, erdő ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: elképzelhető

Megjött az ősz, hullanak az FPS-ek sorban a szerkesztőségbe... A Chrome kevésbé hype-olt név, nem sokat hallottunk róla, így akár el is vesztetett volna a kavalkádban. Mindannyiunk szerencséjére nem így történt. Ugyanis igen nagy kár lett volna érte.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Techland
- KIADÓ
Gathering
- WEBOLDAL
www.chromethegame.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Rt.
- MEGJELENÉS
már kapható

EXTRÁK

- CD/DVD
animáció
patch
- DVD
demó
- TIPP

GYORSLINK

155

Mi újat nyújthat nekünk ez az FPS? – Tehetnének fel a kérdést. Se nem egy nagynevű előd folytatása (bár ez sem garancia: lásd *Unreal 2*), se nem egy előre agyonistenített stuff – és még csak nem is egy népszerű film adaptációja. Miben tud mégis többet mutatni az átlagos, akár jól sikerült, mégsem kiemelkedő iparomunkáktól? Természetesen számtalan ilyen eszköz van, mégis talán a legfontosabb a hangulat. Lehet egy kicsit gyengécske a grafika, halványabb a történet, butuskább az MI – ha annyira belefeledkezünk a játékba, hogy nem vagyunk képesek fölállni mellőle, akkor a fejlesztők már biztosan jó munkát végeztek (bár a hiányosságok miatt nem kaphat extrém magas százalékot a gáma). Az összehatást aztán tovább lehet fokozni apró újítások becsempészésével vagy sikeres játékokból lopott ötletekkel. És még valami: nem feltétlenül kell valaminek hatalmas újdonságot felmutatnia – elég, ha elszórakoztat. Mi volt ennek az eszmeifuttatásnak a célja, mi köze van a Chrome nevű játékhoz? (*Hmm-hmm... Vajon mi köze is lehet...? Ez tényleg fogós kérdés... – Bad Sector*) Meglehetősen sok, ugyanis tesztünk tárgya pontosan ebből a pozícióból startol, innen kell a csúcsra küzdenie magát. Ráadásul sikerül is neki.

BONNY & CLYDE

Történetünk főhőse Logan, egy zsoldos, a SpecForce volt tagja, aki egy-két társával az űrben utazgatva rázósabbnál rázósabb melókat vállal, ráadásul mindet sikerrel tel-

jesíti. Szóval szakmájában profi. Amikor a bőrébe bújunk, épp egy ilyen rutinküldetésben vesz részt: társával egy ellopott adatot kell visszaszereznie, amelyet egy erdővel borított bolygón, egy nagyobb épületben őriz néhány tucat ór. Minden simán is alakul, mindaddig, amíg fel nem bukkan egy nő, majd pedig kiderül, hogy társunk alaposan átvert, és halálos csapdát állított nekünk! A rutinbevetés innentől a menekülési formációt veszi fel, amelyre egyébként kicsi az esély: hősünk elsősorban lövész, nem igazán ért lezárt ajtók elektronikus feltöréséhez. A korábban látott hőlgymény váratlan felbukkanása azonban új fordulatot hoz a játszamába – kettejük össz-

gok, ahogy vártuk ☺! Innentől az események rendszeresen felpörögnek, még ha nem is gigantikus fordulatszámra, de éppen eléggé ahhoz, hogy ne akarjuk otthagyni Logant a kalamajkában.

DZSUNGELBOOGIE

Mivel a Chrome klasszikus FPS, első dolgunk úgyis rögtön a grafika vizsgálata lesz – és arcunk mosolyra fog derülni, mert a játék látványvilága pazar. Pedig nem kis feladatot vállaltak magukra a fejlesztők: hatalmas külső terek és belső helyek változtatják egymást, és bár az épületek belseje kicsit laposabbra sikerült, azért itt sem lesz okunk a panasza. Elsősorban különböző

„A belső terek hangulatukban kicsit emlékeztetnek a Half-Life-ra”

játékával már sikerül meglépni a komplexumból, és eltűnni az űrbe, bár az áruló kolléga már utolérhetően. A két menekülő gyorsan megegyezik, hogy az lesz a legjobb, ha minél hamarabb szétválnak útjaik... Egy év múlva pedig azt, hogy ideje lenne valami jól fizető küldetést bevállalni. Ennyit a férfi-nő kapcsolat meglepő fordulatairól ☺. Innentől kezdve a páros közösen teljesíti a küldetéseket, bár partnernőnk csak az űrben keringő hajóról szórja az információkat, illetve küldi le, ha szükséges a formás kis...szállítóhajóját. Az elvállalt feladat egyáltalán nem tűnik nehéznek, és izgalmasnak sem – még szerencse, hogy ismét nem úgy alakulnak a dol-

ipari létesítményekbe fogunk behatolni: zúgó masinák, félelmetesen vibráló elektromos létesítmények, atomreaktorok kísérik utunkon. A belső terek hangulatukban kicsit emlékeztetnek a *Half-Life*-ra, ami nem baj, különösen, hogy a fejlesztők ügyesen elkerülték a HL óta szinte kötelezőnek ható „gonosz nagyvállalatok csúnya dolgokkal kísérleteznek” kliséjét. A külső terek még lenyűgözőbbek. Nemcsak az erős grafikus motor, a nagy felbontású textúrák, az árnyékok, a napfény gondoskodik a gyönyörű látványról, hanem maga a táj. A dzsungel, máshol erdő félelmetesen hangulatosra sikerült: a hatalmas fák között barangolva szinte érezzük, ahogy az



aljnövényzeten átvágva a bozót felsebzi bőrünket. Sokszor a nagyobb bokrok még a kilátást is eltakarják, akárcsak az itt-ott felbukkanó sziklák, bár ez utóbbiak viszont remek fedezéket nyújtanak. Ráadásul a buja növényzet nem csupán dísz: fontos szerepet kap a rejtőzködésben, de erről később még lesz szó. A víz megvalósítása is igen meggyőző – a *Pirates of the Caribbean* ugyan nem alázza be, de előkelő helyen szerepelhet a „Melyik fejlesztő-csapat készíti a legszebb vizet?” című titkos versenyben. Ha mindehhez hozzáveszünk a szemünket vakító napsütést és a vízpartot, szinte nincs is kedvünk rosszfűkra vadászni – megelégednénk egy nyugágygal, némi itallal és egy-két lenge ruházattal leányzóval ☺. Az egész hangulata erősen hajaz a nemrég előzetesként bemutatott *Far Cry*-éra, ami meglepő és vicces is: jó, ha a FC fejlesztői felkötik az alsóneműt, mert az újdonság varázsát – a trópusi sziget flingjét – már elorozták a Chrome készítői ☺.

LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉLSZ!

Sajnos azonban, mivel nem luxusutazásra indultunk, kénytelenek vagyunk feladataink után nézni, amelyek bizony nem is annyira egyszerűek, mint első látásra tűnnek. Kezdjük azzal, hogy az összecsapások

igen hevesek, és ha nem figyelünk oda, pillanatok alatt szitává lyuggatnak bennünket. Ebben részük van az ügyes ellenfeleknek, továbbá annak is, hogy sebződésünk igen reális: néhány találat, és máris alulról szagolhatjuk az ibolyát. Ráadásul ellenfeleink nem állnak egy helyben, hanem ha észrevesznek, vagy a közelben lövést halanak, rögtön éberebbek lesznek, mi több, sokszor, ha sejtik, merre lapulunk, arrafelé veszik az irányt. Még az is előfordulhat, hogy oldalról vagy hátulról lepnek meg. Bár a *Half-Life* kommandósainak összjátékát nem überelik – gránátot is csak ritkán hajigálnak –, valamint a zárt terekben is kicsit passzívabbak, így is üdítően hat a szorgalmuk, hogy eltegyenek minket láb alól. Szörnyekkel nemigen találkozunk, pár vadállat kerül csak puskánk elé a vadonban. Ez nem is baj, úgyis élvezetesebb intelligens ellenfelekkel küzdeni. A fenti okokból kifolyólag ezért gyorsan felejtünk el a „mindenkit leisztrójolok, aki csúnyán néz rám” típusú hozzáállást. (*Mindenkit nem. Csak Uhu* ☺ – *Bad Sector*) Ugyan velem is megtörtént, hogy kicsit már fáradt voltam, lusta voltam lopózkodni, gondoltam, megyek és gyakorok. Hát ez nem jött össze: az eszetlen lövöldözés közben pillanatok alatt elfogyott a lőszerem, bár lelőttem én is pár ellenséget, a többiek ott

Kúszva, mászva

REGGELI TORNAGYAKORLATOK HELYETT

Bár a *Chrome* nem nyíltan kommandósjátéknak készült, ha nem vagyunk elég óvatosak, pillanatok alatt fűbe harapunk. Szerencsére a lopakodás megkönnyítése végett nemcsak guggolva tudunk haladni, hanem kúszva is! Így ugyan kicsit lassú a haladás, de legalább annál biztonságosabb, ráadásul ha lövöldözésre kerül a sor, rosszabb célpontot is nyújtunk.



Implantok

HA DENTON EZT LÁTNÁ...

A *Deus Exhez* hasonlóan itt is használhatunk implantokat. Ráadásul itt nem kell a beszerelésükkel vesződnünk, mert automatikusan megkapjuk őket a küldetés elején – bár természetesen nem egyszerre mindet. Van köztük célzásjavító, normál fegyver esetén is 2,5-szeres zoomolást biztosító, sebességnövelő, sebészcsökkentő, fegyvervisszarúgást csökkentő, illetve infravörös látást biztosító beépítés is. (És még így sem váltunk kiborggá ☺.) Csak győzzük őket harc közben felhasználni!

rajzottak körülöttem, és a távolból még egy orvlövész is szorgalmasan apasztotta életerőkészleteimet. Úgyhogy elbuktam. (*Itt Uhu be is fejezte a cikket, aztán meggyőztük, hogy mégis folytassa...* ☺ – *Bad Sector*)

DIGITÁLIS REALITÁS

Más kommandósjátékokban szerzett tapasztalatainkat leszünk kénytelen kamatoztatni. Ez ugye ott kezdődik, hogy mi vagyunk észre az ellent, ne ő minket. Ennek egyik eszköze a távcső, amelyet igen gyakran fogunk használni, már csak azért is, mert sokszor szabad szemmel amúgy is nehéz kivenni a célpontokat a dzsungelben. Szerencsére célpontazonosító is van a szerkezetben, ezért így könnyebb dolgunk lesz, mint ha csak szabad szemmel próbálnánk tájékozódni. Egy másik módszer a feltűnésmentesség: ha ellenséget gyanítunk a közelben, mindig guggolva haladjunk, ha pedig orvlövésztorony is látható, még biztosabb a kúszva mászás. Mivel tágas szabad területen mozoghatunk, az is segíthet, ha nem az út, ösvény közepén, hanem attól távol küzdjük magunkat előre, közben a távcsővel odaodasandítva, nehogy lemaradjunk valamiről. Egy apró könnyítést azért kapunk: egy *Alienben* látott radar segít azonosítani az ellenfeleket, de csak részleges pozíciójukat látjuk, nem a pontos helyüket. Fegyverek terén – bár jó néhány közül válogathatunk – igazából párat fogunk használni, voltaképpen egyik sem tipikus kommandós-eszköz. Vihetünk ugyan kést és hangtompító pisztolyt is magunkkal, de nagyon

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PIII 900 MHz,
256 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB

■ **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1700+,
512 MB RAM,
GeForce4 Ti4200

■ **Tapasztalatunk**
„1024x768-ban, a beállításokat maximumra tolvá sem voltak igazából problémáim. A nagyobb, szabad területen néha egy-egy pillanatra megakadt.”

CHART

■ **Halo**
91%

■ **Chrome**
90%

■ **Unreal 2**
87%

■ **Red Faction 2**
81%

Járművek használata

A GÉPEK LÁZADÁSA

A jelenlegi trendből a *Chrome* sem akar kimaradni: ebben is többféle járművel találkozhattunk utunk során, s ezeket vezethetjük is. Ezek között megtalálható a Speeder (egy föld fölött lebegő, motorbicikliszerű járgány), a hagyományos, gépágyúval felszerelt Hum-wee, de például Transportert is fogunk vezetni, továbbá a lépegetőkkel szintén közelebbi kapcsolatba kerülünk. (Az összes poént azért nem akarom lelőni, úgyhogy legyen elég ennyi.)



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Red Faction 2

Chrome



Grafika

6/10

9/10

A „Vörös Ördögök” folytatásának látványvilága igencsak lehangoló volt – itt-ott ugyan fel tudták dobni a változatos jövőbeli tájjal, de az alacsony felbontású textúrák, valamint a karakterek gyenge animációja folyamatosan szemet szúrt.

Első pillanatban azt hisszük, már a *Far Cry*t tartjuk a kezünkben, pedig nem. A hatalmas kiterjedésű pályák, a dzsungel, burjánzó növényzetével, a trópusi tengerpart a szikrázó napsütéssel – mind-mind lenyűgöző. Hab a tortán az ellenfelek reális mozgása.

Küldetések

8/10

8/10

E témában nincs okunk panaszkodni – pergő és érdekes események során kellett helytállnunk. Külön öröm volt, hogy járművek fedélzetéről is oszthattuk az áldást, valamint a legtöbbször társainkkal vállalva kellett szembeszállnunk a gonoszok hadával.

Mostani tesztünk alanya szintén jól teljesít – számtalan fajta küldetést (tűszabadtítás, támadás viszszerzése, menekülés) kell sikerre vinnünk –, és természetesen járműves móka ☺! Néha azért hiányoltam pár segítőtárs jelenlétét.

Játékmenet

6/10

9/10

Hosszú távon unalmassá vált a gáma. Hiába a változatos pályák és küldetések, ha az öldöklésen kívül szinte semmilyen egyéb dolgonk nem akad. Tovább rontják a képet a bizonyos helyeken újratermelődő és egyébként sem túl intelligens ellenfelek.

A lopakodásra, rejtőzésre kihegyezett akciózás maximálisan jól sikerült, akárcsak a kemény, de reális és győzelemre viheto ember-ember elleni küzdelem. Bár a *Half-Life* nehézfűt nem überelik, azért az ellenfelek értelmi szintje is a helyén van.

Hangulat

7/10

8/10

Amíg játszunk vele, peregnék az események, mi meg lövöldözünk, mint az örültek. Egy idő után hiányozni kezd valami, amit tovább rontanak a játékmenet hiányosságai – amikor végül is abbahagyjuk a játékot, már semmi pozitív emlék nem marad belőle.

Hiányzott belőle, az a patetikusság – nincs semmi világmegváltás, a saját életünkért menekülünk. Ennek ellenére a főhős szarkasztikus-ironikus beszólásai, partnerejével való évődésük igen kellemes érzést keltettek bennem, amit a jól sikerült átvezetők tovább fokoztak.

Összesen

27/40

34/40

nem fogjuk alkalmazni őket, mert nem lesz lehetőségünk erre, ahol meg igen, ott jó a hagyományos gyilokeszköz is. Pisztoly, rohamkarabély, mesterlövészpuska lesznek a legfontosabb segítőink, illetve néha pár gránát. Fontos megemlíteni, hogy a célzás is fontos része a harcnak: külön gombbal lehet aktiválni, és bizony megvan a hátránya is – ilyenkor csak lassan tudunk haladni, ráadásul nagyobb fegyver esetén eltakarja a képernyő tekintélyes részét is. A Chrome-ban járművek és harci gépek is szerepelnek, amelyek egy részét mi magunk is vezethetjük, vagy miközben valaki irányítja, bőszen lövöldözhetünk a fedélzetükről. S bár e témában is egyre nagyobb a konkurencia – *Halo*, *Red Faction* stb. – itt is igen élvezetes játékmenetet sikerült összehozni az alkotóknak.

ÉRTÉKELÉS

- látványos és hangulatos grafika
- a lövöldözős és lopakodós játékmenet mesteri keverése
- a történet lehetett volna még motíválóbb
- kicsit hiányzott néhány segítő harcostárs

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játékozhatóság

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

90
százalék

Ha ezt William Gibson látná...

ÉLJENEK A HACKEREK!

Előfordul, hogy egy-egy lezárt ajtót kell kinyitnunk, vagy valamilyen biztonsági rendszert deaktiválnunk, netalántán egy atomerőmű hűtőrendszerét kikapcsolnunk kis időre (csak ...míg fel nem robban ☺). Ilyenkor általában találunk a közelben egy számítógépet, amelyhez – implantunknak hála – hozzá tudunk férni, és fel tudjuk törni. Elvileg beírhatnánk a jelszót is, de azt úgysem tudjuk, marad tehát a feltörés. Ami akár igen kemény feladat is lehet: egyrészt az implant miatt

időre megy – csak addig tudjuk csinálni, amíg idegrendszerünk bírja a megterhelést –, másrészt használnunk kell a memóriánkat! Meglepő, mi? Pedig tényleg: a rendszert úgy tudjuk feltörni, hogy a klasszikus memóriajátékokat játszva szépen megtaláljuk az azonos kártyákat, amelyekből lehet egy pár, de több is! Talán van, aki lökötséggnek tartja, de nekem bejött: végre konkrétan a játékosnak is meg kell küzdenie azért, hogy feltörje a számítógép biztonsági rendszerét.



KRÓMOSAN CSILLOG

A játék még számtalan aprósággal örvendtet meg minket, amit itt már nincs helyünk részletesen bemutatni (ajánlom a *dobozok* szorgalmas olvasgatását!), de pár dolgról még mindenképpen említést kell tennem. Az első és legfontosabb a hangulat – erről már a cikk elején is szó volt. Nem lehet mindig konkrétan meghatározni, miért is hangulatos egy játék: a grafika miatt mindenképpen, a történet is érdekfeszítő, a kül-

csal az arcunkra, ráadásul sokkal barátságosabb és természetesebb, mint mondjuk az *Unreal 2*-ben Aida személytelen viselkedése velünk. A hangeffektusok szintén igen jól sikerültek, akárcsak a zene. Ez utóbbi ugyan nem szól állandóan, hanem csak az események felpörgésénél, vagy különösen veszélyes helyzetekben kapcsol be – olyankor viszont nagyon üt. Azt kell mondanom – tegyük hozzá, örömmel –, hogy a Chrome nemcsak egy korrektil elkészített akciójáték,

„Felejtsük el a ‘mindenkit ledisztrojoló, aki csúnyán néz rám’ típusú hozzáállást.”

detések változatosak, továbbá az atmoszféra is jól eltalált. Ez utóbbit erősíti a humor felbukkanása. Megkapó például a korabeli zenelejátszó, amelyet egy-két ellenfélnél fedezhetünk fel. Magunkhoz véve, az ór stílusához passzoló melódiákat hallgathatunk mi is, ha bekapcsoljuk. Gondolhatjátok, mennyire meglepődtem, amikor a „fontos és hasznos stuff”-ról kiderült, hogy egy sima „diszkmen” ☺. A főszereplő és partnere/nője közötti évődés, finom civódás is mosolyt

hanem, hála kiváló hangulatának, változatos küldetéseinek, lopakodós játékmenetének és számtalan egyéb figyelemre méltó apróságának – sokkal több az átlagnál. Hiányosságot vajmi keveset tudok találni benne: talán belefért volna még több csapatorientált küldetés, a hangulat lehetett volna még durvább, és a történet még motíválóbb; de ne legyünk szőrösszívűek – a Chrome így is az utóbbi idők egyik legjobb FPS-e.

Uhu





KATONADOLOG

CONFLICT: DESERT STORM 2 BACK TO BAGHDAD

■KATEGÓRIA: taktikai TPS/FPS ■KÖRNYEZET: Irak, szikrázó napsütés ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Bagdad: homokvihar, szikrázó napsütés, golyózápor. De a hajam még mindig tart! Rohamsisakom az egyedüli biztos megoldás a rakoncátlan tincsek ellen! Ha Irakban jár, használjon Ön is: rohamsisakot!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Pivotal Games
- KIADÓ
SCI
- WEBOLDAL
www.conflict.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

GYORSLINK
407

A lig egy éve feltűnően lelkes szavakat vettem papírra a CDS első részével kapcsolatban – nem véletlenül. A csapatorientált taktikai FPS-ek akkori felhozatalában üdítő színfoltot jelentett a játék egyedi irányítási rendszerével, remekül eltalált hangulatával és speciális, a valóságos és az árkád-hangvétel határmezsgyéjén egyensúlyozó játékmenetével. Nem csoda hát, ha a tesztverzió megérkezésekor hangos és egyértelmű csatakiáltással adtam a szerkesztőség tudtára, hogy márpedig én most elvonulok békét fenntartani.

BACK TO BAGHDAD

A visszatérés a Közel-Keletre szinte zökkenőmentesen zajlott, minthogy a második rész majdhogynem minden szempontból ott veszi fel a fonalat, ahol az első letette. Az alapszituáció egyenes következménye az 1991-ben Kuvait területén kialakult harci állapotnak, azzal a bibivel, hogy a második epizód eseményei a képzelet szülőttei (szemben az első résszel, mely az Öböl-háború Operation Desert Shield és Desert Storm hadműveleteit többé-kevésbé hitelesen próbálta meg feldolgozni). Amolyan „mi lett volna, ha” típusú küldetések ezek, amelyek a szövetséges csapatok meg nem

történt iraki benyomulását keltik életre. A második rész misszióiban a hangsúly a városi helyszínek felé tolódott el, sokkal többet akciózhatunk a romos utcákon és az iraki katonai bázisokon, mint az eredeti játékban. Örvendetes újítás, hogy szinte mindegyik küldetést egy-egy minikampány részeként játsszuk le, így azok sokkal inkább összefogottak, mint az első részben, ahol bevetésről bevetésre ide-oda dobálták osztagunkat. Kimaradtak az 1-2 emberes felvezető magánakciók is, a CDS2-ben ugyanis az első küldetéstől kezdve mind a négy emberünket irányítva kell megoldanunk feladatainkat.

APROPÓ KATONÁK!

A választható egységek még mindig a brit SAS, illetve az amerikai Delta Force kommandósaik közül kerülnek ki, sőt a folytatás olyannyira szorosan kapcsolódik az előző részhez, hogy embereink egy az egyben ugyanazok maradtak! Bradley látja el a vezetői teendőket (nem sofőrként, hanem mint őrmester), Foley a mesterlövészünk, Connors a nehézgéppuskás kolléga, és még mindig Jones szakért a különböző robbantós szituációknál. A fejlődési rendszer ugyancsak visszaköszön az előző részből, ráadásul embereink – tiszteletet

parancsoló előéletük alapján – nem az egyes szintről kezdik az xp-ződést, hanem rögtön a negyedikről. Persze ezen a ponton senki ne számítson egy *Baldur's Gate-re*: az adott „kasztra” legjellemzőbb három főtulajdonság automatikus fejlődésén túl nem sok értelmes történik (Jones esetében a fegyverképzetségek mellett a robbantási szakértelem, Foley-nál pedig a mesterlövészet jelenik meg itt). Ezenkívül a tapasztalati besorolás, a rangjelzések és a kitüntetések száma gyarapodhat a sztori előrehaladtával, de ezek a játékmenetre nem gyakorolnak jelentős hatást. Erre csak a már említett főtulajdonságok képesek, azokra viszont érdemes figyelmeznünk, ha meg akarjuk (vagy meg kell) változtatnunk a jól bevált alapfelállást. Ha például a rohamkarabéllyal mégoly mesterien bánó Bradley kezébe adnánk a Barrett M82-es mesterlövészpuskát, a szálkeresztben csúszkáló vörös stabilitás-indikátorok a legapróbb mozdulat hatására is legalább 4-5 másodpercig ficánkolni fognak, míg Foley esetében szinte fél másodperc alatt a helyükre (azaz középre) ugranak. De ugyanez a helyzet akkor is, ha Jones helyett valaki mással telepítünk robbanószerkezetet: készüljünk fel, hogy „kicsit” tovább fog tartani.



CSAPATMOZGÁS

Kicsiny csapatunk irányítása az első részben megismert alapelveket követi: nincs szükségünk „ghost recon-os” kisterképre és egére a csoportos mozgások kivitelezéséhez, ehelyett az [Alt]+billentyűk használatával dirigálhatjuk embereinket akár egyenként, akár külön-külön. Lehetőségeink nem végtelenek (kövess, állj, szabad tüzelés, csak visszautazás, feküdj, menj oda), de pont elég szabadságot kapunk ahhoz, hogy kellő rutinnal gyors és hatékony rajtaütéseket vezényeljünk le pofon-

he” árkádos beütésű játékmenetén: miközben az irakiak úgy halnak, mint a legyek, saját katonáink mázsaszám nyelik az ölmet minden gond nélkül, s még ha el is érné valamelyikük életereje a nullát, egy kötszercsomag „rölvásával” majdnem fullosra állíthatjuk vissza összeesett bajtársunk HP-szintjét. Mindennek ellenére a második rész sem lett könnyebb, mint az első: rengetegszer kerülünk majd olyan helyzetbe, amikor egyszerűen a „sok lúd disznót győz” elv érvényesül, a fel-feltűnő T62-es tankokról és Mi-28 Hind harci

„Pont elég szabadságot kapunk ahhoz, hogy kellő rutinnal gyors és hatékony rajtaütéseket vezényeljünk le pofonegyszerűen”

egyszerűen. Ennél azonban nem többet. A rendszer ugyanis komoly gátat szab a taktikázás előtt, lévén túl egyszerű ahhoz, hogy olyan profi módon összehangoljunk egy többirányú offenzívát, mint mondjuk az időközben megjelent *Raven Shield*-ben tettük a „Go-Code-ok” segítségével. Ki-ki ízlése szerint dönthet: a megrögzött stratégiáknak talán kevésbé fog bejónni a CDS irányítási rendszere, ám az akcióorientáltabb játékosoknak már annál inkább. Ez azonban nem is csoda, hiszen a CDS2 – akár csak az első rész – szintén őket veszi célba. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a Pivotal Games fejlesztőgárdája fíkarcsnyit sem változtatott a program „eny-

helikopterekről (csak megfelelő szögben bevitt rakétalálattal semlegesíthetők) már nem is beszélve. Ezek a monstrok akár egy lövéssel is taccsra tehetik az egész osztagot... Ám a dolog igazi pikantériáját még mindig az adja, hogy küldetések közben csak kétszer lehet menteni. Yeah ☺!

AMI VÁLTOZOTT

Néminemű fejlesztésen esett át a játék grafikája, amely megmutatkozik egyrészt a pályaelemek részletességében, másrészt a textúrák minőségének javulásában. Az összehatas azonban korántsem olyan mellbevágó, mint az eredeti CDS látványvilága volt a maga idejében, és ebben az engine



Minden, amivel nem találkozhattunk az első részben

AZ ÚJDONSÁG EREJE

Ragdoll fizika: „Valóságghú” összeesések (inkább „ravenshieldes” végtag-összegubancolás)

Új fegyverek: Ilyen például a jelzőpisztoly, a Cleymore-akna és a foszforgránát

Új járművek: BMP—2-es csapatzállító és SAS dzsipp MK19-es aknavetővel

Új mozdulatok: Hasalás közben gurulás (jól jön, ha egy foszforgránát miatt emberünk meggyullad ☹), sarkokon kilesés, valamint visszatartott gránátdobás (hogy az ellenfélnek minél kevesebb ideje maradjon félreugrani)



koros mivoltán túl nagy szerepe van az olyan apró hiányosságoknak is, mint az idejélmúlt por- vagy füstmegjelenítés, illetve a golyónyomok jelölésének teljes hiánya. Az interaktivitás terén sem sikerült túl sokat hozzátenni az első részhez. Igaz, hogy már jóval több helyre „be lehet menni” (a zárt ajtók és sátrak száma radikálisan csökkent), ám a környezetünkkel történő interakció még mindig kimerül abban, hogy riasztókat kapcsolunk ki, vagy kapukat zárunk be egy-egy falon elhelyezett gombbal.

Elméletileg – a fejlesztők szerint legalábbis – előrelépést kellett volna tapasztalunk a CDS első részének egyik elég gyenge aspektusával – az ellenfeleink MI-jével – kapcsolatban is. Tény, hogy már nem nagyon láttam fejvesztve rohánói irakiakat tüzelő embereim felé közeledni, ám a beharangozott „együtt dolgoznak ki szervezett támadásokat” érzés valahogy elmaradt. Még szerencse, hogy a csapatunk viselkedését vezérlő szubrutinok mit sem veszítettek régi fényükből, és néha ugyanúgy megcsillantják képességeiket, mint anno az első részben.

VÉGÍTÉLET

A Conflict: Desert Storm 2 még mindig izgalmas, hangulatos, könnyen kezelhető és akciódús – ám van egy bökkenő vele: mindezt már az első rész is tudta. Hasonló környezetben, hasonló célokért, ugyanazokkal az emberekkel küzdünk ugyanolyan ellenfelek ellen, mint az eredeti játékban. Lényegi fejlesztés szinte alig akad a programban, így – nagyon erős túlzással – standalone kiegészítőlemeknek talán jobban beillik, mint valódi második résznek. Ennél pedig – a tavalyi élmények alapján – bizony többet vártunk a Pivotal Gamestől.

Boe

CHART

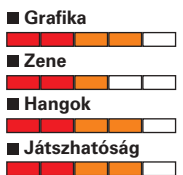
- **Operation Flashpoint** 90%
- **R6: Raven Shield** 87%
- **Conflict Desert Storm** 84%
- **Ghost Recon** 80%
- **Conflict DS: B2B** 79%

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PII 450 MHz, 64 MB RAM, 3D-s VGA kártya 16 MB
- **Tesztkonfiguráció** Athlon XP 1800+, 256 MB RAM, GeForce Ti4200
- **Tapasztalatunk** „1024x768-ban maximális részletesség mellett gond nélkül futott, ami nem is csoda, hiszen az engine lényegében nem változott az előző részhez képest.”

ÉRTÉKELÉS

- korrekt irányítási rendszer
- hangulat
- jól kiegyensúlyozott játékmenet
- mai szemmel nézve elavult grafika
- alacsony fokú interaktivitás
- szinte semmi újdonság az előző részhez képest
- még mindig nem lehet ugrani



79
százalék



EGY SOSEM VOLT HADOSZTÁLY KRÓNIKÁJA

BATTLEFIELD 1942 SECRET WEAPONS OF WWII

■ KATEGÓRIA: multiorientált real-FPS ■ KÖRNYEZET: II. világháború ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: feltétlenül

Amikor anno az első képeket megláttuk a SWoWWII-ről, amelyek csupa cső ostromtankokat és kísérleti gépnek álcázott, század eleji stílusban épült ufókat ábrázoltak, elismerően csettintettünk: Nocsak! Ilyen még sosem volt! Battlefield-kiegészítő? De hát ez akár még jó is lehet...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Digital Illusions
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.battlefield1942.ea.com
- FORGALMAZÓ
EA Hungary
- MEGJELENÉS
már kapható

EXTRÁK

- DVD
animáció
patch

GYORSLINK 367

Atéma régóta adta magát, mégis szentelenül kiaknázatlan, főleg ahhoz képest, hogy manapság a játékiparban annyira elcsépelet minden, hogy lassan már az ötletlopás is erénynek számít, már amennyiben elég jól csinálják. Ha egy érdekes témát feldobnak, akkor óhatatlanul is beindul a gépezet, ennek köszönhetően a közeljövőben pár másik cég is kihozza majd a maga titkos fegyvereit, így jó eséllyel több szemszögből is végigpróbálhatjuk majd a teljes el nem készült világháborús arzenált...

2. GÉPESÍTETT UFÓEZRED, A JÁRMŰVEK ELŐTT SORAKOZÓ!

A pénz vagy idő hiányában a sorozatgyártásig soha el nem jutott második világháborús „csodafegyverekről” – amelyek tudvalevőleg megfordították volna a háború menetét – sokat hallhattunk, leginkább ismeretterjesztő kisfilmek és sokdrangú amcsi akciófilmek jóvoltából, így téma aztán akad bőven. S bár

német repülő csészealjzat vagy komplett városokat elpusztító rakétákat most sem kaparinthatunk kezeink közé – elvégre ez egy multis FPS, vigyázni kell a játék-egyensúlyra ☺, azért így is tucatszintű sosem látott pusztítóeszközt vehetünk birtokba az új, szám szerint 8 darab internetes hadszíntéren.

RÓKABÓR VAGY TÁN MÁS ÁLLATFAJTA?

Túltéve magunkat a kissé hirtelen, de annál nyálasabban végződő bevezető képsorokon, egyből beugrik: a *Road to Rome*-ban biza ilyen sem volt, nemcsak a ficsőrlistája volt jóval szegényesebb. A „mod” állapotot viszont ez a kiegészítő sem kerülhette el, amiből két dolog is adódik: egyrészt semmi átfedés nincs a két kiegészítő között (vagy az egyik fut, vagy a másik), másrészt ezáltal akár ki is hagyhatjuk a kissé vérszegényebb R2R megvásárlását, a titkos fegyverek beüzemlése csak az alapjátékot igényli. Jó üzleti taktika – mondhatnánk – ha nem

tudnánk a statisztikák alapján, hogy erre nincs szükség, hiszen a BF1942 kiegészítőtől táborot vert az eladási toplisták élén már megjelenése óta, így alkotva triumvirátust az aktuális Blizzard-üdvöskékkel és a Sims-armadával. Mivel az alapjáték nem éppen tegnap jelent meg, és a stuffot főképp csak interneten van értelme tolni, azt hiszem, jó időre igencsak be van biztosítva potenciális játékosársakkal az, aki befektet a SWoWWII-be.

„FAU KETTES” TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK

Elsőként az új légieszközöket érdemes berepülni: bár vezetésük messze nem nevezhető szimulációnak, a lehetőségekben belül rendkívül hangulatosra sikerült a megvalósításuk. Kissé ornehezek, és olyan gyorsak, hogy a térkép többnyire pár másodperc alatt kicsinek bizonyul, bármerre megyünk is. A levegőből nézve zsebkendőnyi területen persze nem elég bennmaradni tudni, a célpontot el is kéne találni, ennek begyakorlása pedig





A Führer személyes ajánlásával...

NÉHÁNY NÉMET CSÚCSFEGYVER

Horton HO 229: Nagy hatótávolságú csupaszárny vadászbombázó – masszív fa vázszerkezettel és dupla sugárhajtóművel. Két prototípus készült el, a sorozatgyártás idejére már odaértek a szövetségesek – és elvitték a terveket meg a gépet is ☹.



Natter rakéta repülő:

A Bachem Ba 349 „csörgőkígyó” függőleges kilövésű emberi rakéta volt légvédelmi célokra, a 35800 láb magasságot a tervek szerint egy perc alatt érte volna el. Leszállás nem lehetséges, ha a hajtóanyag kifogy, akkor ugrás, viszont etalálni szinte lehetetlen. Az első éles kilövés Lothar Siebert tesztpilóta halálával végződött, a további teszteknek pedig az amerikai csapatok bevonulása vetett véget.



Sturmiger: A hírhedt VI-E Tigristank felül módosított változata: 380 mm-es rakétavetője 344 kg-os tengerészeti mélységi bombákat tudott kilőni. Előlről gyakorlatilag sebezhetetlen volt, de mindössze 18 darab készült csak el belőle, és azokat sem tudták már kipróbálni ostrom célal.



Wasserfall irányított rakéta:

Rádióvezérlésű szupersonikus légvédelmi rakéta, amelyből az első kilövés 1944 februárjában történt. 306 kg-os robbanófejét 48 km hatótávolságban tudta volna célba juttatni, ha jutott volna idő a sorozatgyártásra.



elég hűzós dolog, tekintve, hogy új repülőink (egyébként nagyon helyesen) kb. egy rakétahajtású vaskerítés repülési tulajdonságaival bírnak. A lehangulatsabb minden bizonnyal a belső nézetes (!) Wasserfall rakéta, amellyel találni eleinte nem sűrűn fogunk, ellenben a vezetési élménye mindent magasan überel.

„A belső nézetes Wasserfall rakétával találni nem sűrűn fogunk, de az élmény még így is mindent überel”

Pedig találni kell, mert nagyon nem mindegy, hogy a nyakunkba ejtőzik-e mintegy fél tuca kommandós a biztosnak hitt hátszországban – merthogy az ejtőernyődeszant lehetősége is bekerült –, vagy soha nem érkeznek meg...

EZ A '42-ES KÖRZET?

Új küldetéstípusnak megjelent bizonyos objektumok felrobbantása, és a pályák között megtalálható a Sasfészek, illetve a hírhedt V2-es rakéták kutatóbázisa is, de én legin-

kább Essent, a Kbely repteret és a Mimoyecquest emelném ki, amelyek aszimmetrikusak és igencsak pörgősek. A többi igazából kiegyensúlyozott fegyverbemutatóként szolgál, ezek erős középeket érnek. Mintegy fél tuca új kézifegyver is érkezett, mint például a Mauser K98 gránátvető puskája a német utászoknak, de a leg-

érdekesebb dolog kétségtelenül a hátra szerelhető és kissé robbanásveszélyes emberi rakétahajtás, melyet kipróbálhatunk már anno a *Rocket Rangerben* is (*Rocket Ranger rulez ☺!! – Bad Sector*), igaz, ott nagyságrendekkel kedvezőbb repülési tulajdonságokkal – de ahogy mondani szokták, így se rossz.

30 ÉV MÚLVA TALÁLKOZUNK

Egy dolgot nem értettem csak a kiegészítőbe került, nem titkos fegyverekkel

kapcsolatban, és ez ugyanaz az érzés, amely a *GTA: Vice City* motorjai kapcsán csapta meg az embert: mégpedig hogy ugyan miért nem tudtak belekerülni ezek már az alapjátékba is? Mindössze pár perc után annyira szerves részét tudja képezi a programnak a deszantosokat dobáló repülőgép, a légvédelmi páncélos vagy még inkább az oldalkocsis motorkerékpárok megjelenése, hogy eléggé elveszi az ember kedvét a nem Secret Weapons-ös pályáktól. (*Hehe... Épp így gondolták a készítőik is, ugye... ☹ – Bad Sector*)

Természetesen nemigen ajánlható a SWoWWII a kidolgozott szimulációk rajongóinak, ők inkább várják meg mondjuk a Secret Weapons over Normandyt. Azok azonban, akik eleve szeretik az alapjátékot, egy kihagyhatatlan kiegészítővel lehetnek most gazdagabbak. Na nem azért, mert annyira 100%-os alkotás lenne, hogy akár csak közelítőleg is kiemérené a témát (ki lehet-e egyáltalán?), egyszerűen csak átlag feletti hiánypótló a megfelelő helyen és időben.

Meg merném kockáztatni, hogy az MI nem fejlődött semmit, de azt hiszem, ilyesmit nem is igazán várt senki: ez már jó eséllyel az utolsó kiegészítő a BF1942-höz, legalábbis az érdeklődést überelni már tényleg legfeljebb csak atombombavetőkkal és ufóhadsereggel lehetne ☹. Bár ki tudja: a *Counter-Strike* sokkal régebb óta egész jól kihúzza.

No de épp elég fíling a csapatszállító gép hátuljánál lévő géppuska pozíciójában okosan figyelni kifelé az elsuhanó tájra, ez már a *Battlefield Vietnam* idézi. És mire megérkezik Saigonba a játék jelenleg kissé már kopottasan berregő motorja, addigra talán majd fel is nő a feladathoz, és a nagygenerál után remélhetőleg ki bírja majd rajzolni azt a temérdek háttérelmet, amely egy hiteles vietnami erdőhöz kelhet – bár a felszín közelében brutális sebességgel lavírozó Nattereket látva lehet, hogy még jobb is ez a régi.

Kecske

CHART

- Battlefield 1942 90%
- BF 1942: Secret Weapons of WWII 85%
- MOHAA: Spearhead 83%

HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-s VGA kártya 16 MB
- Tesztkonfiguráció Athlon XP 2100+, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4800
- Tapasztalatunk „1024x768-ban max grafikával tökéletesen rezzenéstelenül futott, a következő értelmes arányú felbontás meg 1600x1200 lett volna...”

ÉRTÉKELÉS

- egy nagyon érdekes téma talán első megvalósítása
- kiegyensúlyozott játékmenet a brutális újdonságok ellenére is
- nem is közelíti a szimuláció jellegét...
- ...sőt! A felrobbanó járművek még mindig felugrálóknak

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

85
százalék

Az „amerikai álm”...

ÍZELÍTŐ A SZÖVETSÉGESEK TERVEIBŐL

Armstrong Withworth

AW-52: A „repülő szárny”-nak becézett dupla sugárhajtóműves gép bizonyos körülmények között 805 mérföldes sebességre is képes volt. Légellenállási problémák miatt az egyik prototípus lezuhant, a másikat 1954-ben nyugdíjazták.



F-85 Goblin: Minden idők legkisebb sugárhajtású vadászgépét (szárnyfesztáv: 6,44 m)



eredetileg B-36-os bombázók kíséretére fejlesztették ki. A valóságban egy bombarekeszből indult, és oda is szállt volna vissza, de ezt soha nem sikerült

megvalósítani, így '49 végén törölték a programot.

Sherman tank T-34 rakétaképzettával:

A nyugati Sherman mozgékonyt kombinálva a keleti T-34-es tűzerejével és tűzgyorságával egy elég halálos öszvér eszközt kapunk, sőt! „Sikító Mimi”-t most be is vehetjük.



T-28 szupernehéz tank:

A T-95-ös újratervezett változata minden idők legnehezebb amerikai páncélosa, hossza 11,12 méter volt. Páncélzata elég jól ellenállt az akkori tankelhárító fegyverek többségének.





ERŐLTETETT MENET

MEDAL OF HONOR BREAKTHROUGH

■KATEGÓRIA: háborús FPS ■KÖRNYEZET: Tunézia, Olaszország ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Sokan szeretjük a Medal of Honor: Allied Assaultot. Ezt az Electronic Arts is így gondolhatja, hiszen már a második kiegészítőt adja ki hozzá. Az előző – a Spearhead – mérsékelt sikere sem tántorította el őket attól, hogy az időközben lényegesen átalakult fejlesztői gárdával belevágjanak az újabb epizódba, így megszületett a Breakthrough.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
TKO Software
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.eagames.com
- FORGALMAZÓ
EA Hungary
- MEGJELÉNÉS
2003. október 15.

EXTRÁK

- DVD
demó

GYORSLINK

543

E löljáróban csak annyit, hogy a Breakthrough jobban sikerült próbálkozás, mint a *Spearhead* volt. Ugyan nem nyújt többet, mint ami egy kiegészítőtől *minimálisan* elvárható, de valamivel hosszabb – a *Spearhead*et egy unalmas délután alatt ki lehetett végezni, a Breakthrough-ra viszont rámege az este is – és akad benne néhány jó ötlet. Ezeket a jó ötleteket viszont mintha semmi sem kötné össze. Egyik helyszínről a másikra kerülünk, és ahogy haladunk előre, legtöbbszőr nem is igazán értjük, mi miért történik, vagy hogy a háború szempontjából miért fontos az, amit csinálunk, pedig az afrikai hadszíntér története nagyon izgalmas lenne. Nyomokban azért felfedezhető az EA által büszkén hangoztatott katonai szakértők jelenléte: az afrikai front egyik jellegzetessége például az volt, hogy a felek folyamatosan azon versenyeztek, melyikük tudja megfosztani a másik oldalt az utánpótlásaitól. Ez a játékban is megjelenik, amikor Rommel egyik kulcsfontosságú fegyverraktárát kell felrobbantunk... csakhogy épp az akció hátterére nincs semmilyen utalás, és kicsit unalmas a „csinálj ezt” meg „csinálj azt” – bár tény, a katona nem kérdezősködi, hanem ló.

DÉJÀ VU

Számomra pozitív, hogy végre nem ütközünk lépten-nyomon a *Ryan közlegény megmentése* című filmből átvett klisékbe, bár lehet, hogy ez alkalommal olyan filmet koppintottak le a fejlesztők, amit épp nem láttam. (Kizárt! A *háborús FPS-ek készítői szerintem csak ezt a filmet látták. Hatvanszor* ©... – *Bad Sector*) De aki csak egy döngős FPS-re vágyik, az felejtse el az iménti nyavalygást: minek is a sztori, hiszen akcióban ezúttal sincs hiány. A legtöbb változatosságot az olasz és orosz katonák, valamint a hozzájuk kapcsolódó harci szerszámok, illetve az egzotikus, új helyszínek megjelenése viszi a játékba. A küldetések típusait tekintve sajnos már mindent „láttunk valahol” (a kevés meglepetést most inkább nem lőném le), ám pozitív, hogy az akció sokkal intenzívebb és pörgősebb. A MoH:AA nagy ötletei – szabotázs, az örök kijátszása hamis papírokkal, robbantás, menekülés dzsipen – most szinte egymást érik, úgyhogy alig marad idő a mezei kommandózásra.

ISTEN HOZTA TUNÉZIÁBAN!

A játék kezdetén az immár hagyományos bevezető animáció során – körülöttünk zajlik az élet, de mi nem tudunk megmozdulni, csak pisloghatunk jobbra-balra – dzsip-

ben robugunk a tunéziai hadszíntér egyik ütközete felé. Mire megérkezünk, már javában gyújtik a fragokat a kollégák, és amikor végre átvesszük az irányítást, úgy érezzük, mintha elszabadult volna körülöttünk a pokol. A kavargó, vörös homokviharban az orrunkig is alig látunk, üvöltözés, lövések, füst és robbanások mindenfelé. Így kell átarszalnunk a harcmezőn, miközben hunyorogva próbáljuk kiszűrni az ellenséget... persze ha már látjuk őket, késő. Szinte csakis úgy élhetjük túl a káoszt, ha fedezékből fedezékbe araszolunk, és minden távolból felvillanó torkolattű irányába eleresztünk néhány golyót. Szó se róla, ez a rész tökéletes. Később is lesz hasonló – a legjobb példa talán Monte Cassino, amelyet a szövetséges erők nyolc órán át bombáztak, azután hatalmas veszteségeket követelő rohammal szereztek meg. Mivel a küldetések legnagyobb részében magunkra leszünk utalva, ezen a pályán legalább úgy érezhetjük, mintha tényleg a háborúban lennénk: egyszerre rohamozunk számtalan bajtársunkkal.

„EZ EGYÁLTALÁN NEM OLASZ!” (ERIC CARTMAN)

Most jönnek a kínosabb részek. Keserű tapasztalat, hogy amennyire fel tudnak dobni egy játékot a jól elhelyezett szkríptelt ese-



Előzmények

AZ AFRIKAI HADSZÍNTÉR

Az észak-afrikai hadszíntéren a harc egyaránt folyt a szárazföldön, a tengeren és a levegőben is. A német–olasz szövetségesek számára a teljes vereség El-Alameinnél kezdődött, ahol a 8. angol hadsereg biztos védelmet épített ki, és 1942. október végén döntő támadásba lendült. Az angolok nyomulását az amerikai légi erők is támogatta, így biztosított volt a szárazföldi erőfölény és a légi uralom is. A német–olasz csapatok napjai már meg voltak számlálva, amikor 1942. november 8-án az amerikai erők is megkezdték a partraszállást Észak-Afrikában, és így két tűz közé kerültek: ez volt a Fáklya hadművelet.



mények, legalább annyira el is ronthatják a realizmus illúzióját. Elég lelemozó például, hogy folyamatosan a semmiből bukkanak elő az ellenséges katonák, ami azért 2003-ban már elég cikis megoldás. Például megtisztítunk egy mezőt az ellenséges egy- ségektől. Közel s távolban csupán egyetlen



használni multiban. Az már viszont idegesítő: másodlagos tüzelési módjuk kimerül abban, hogy meglendítjük őket, és a puska- tussal próbáljuk állkapcspon vágni az ellent. Az egyetlen probléma az, hogy ennek az égvilágon semmi értelme sincs. Akkor lenne *bármí* haszna, ha épp egy kellemetlen



említett homokvihár nagyon jól meg lett csinálva, de azonkívül nincs újdonság. Sőt, mintha rohamunkában készült volna, mert néhány belső tér gyalázatosan puritán. Német katonai barakk belseje: három ágy és egy pakli kártya az asztalon. Gratulálok! A legjobbban talán azok járnak, akik fanatikusan nyomják a multiplayer módokat, mert számukra elegendő újdonságot adhat az új multi játékmód, a Liberation – nagyon ötletes, bár nem egészen eredeti (ezer éve *Quake* alatt volt egy hasonló, Jailbreak néven). A lényege az, hogy le- mészárolt csapattagjaink az ellenség bázisán található börtönbe kerülnek, ahol kénytelenek addig várakozni, míg ki nem szabadítjuk őket – persze magától értetődő, hogy minél kevesebben vannak szabadlábban, annál kisebb az esélye egy sikeres mentőakciónak. Jó móka, de mindenképpen összeszokott csapat kell hozzá, mert a végtelenségig is ücsöröghetnek a szerencsétlen POW-ok a sítten, ha kollégájuk inkább az ellent hajkurássza. Viszont nagyon sok új skin és modell készült, valamint kilenc új multiplayer térkép, amelyekkel együtt érkeznek a Spearhead pályái is. Bár csúszott volna néhány hetet a *Call of Duty* demója! De sajnos már láttuk, és így már sokkal magasabban van a lév. A Breakthrough nem rossz, de meglehetősen szerény kiegészítő. Várjuk a *MoH: Pacific Assault*-ot, az talán majd kiköszörüli a csorbát.

CHART

- MoHAA: AA 96%
- MoHAA: Breakthrough 84%
- MoHAA: Spearhead 83%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 733 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 2000+,
512 MB RAM,
Radeon 9600 Pro
- **Tapasztalatunk**
„A béta néha el- szállt, néhány tex- túra el-eltűnt. GeForce alatt ha- sonló gondok vol- tak, úgyhogy a tesztverzió hibája lehet. A végső ki- adásban remélhe- tőleg nem lesz ilyen probléma.”

ÉRTÉKELÉS

- néhány jó ötlet
- új modellek, fegy- verek
- kiváló hangok és zene
- kevés új küldetés- típus
- rövid

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

84
százalék

„Mintha elszabadult volna körülöttünk a pokol: a kavargó, vörös homokvihárban az orunkig is alig látunk, üvöltözés, lövések, füst és robbanások mindenfelé.”

árva géppuskafészek van, ahova ugye rutin- szerűen bekukkantunk, hiszen gyakran akad ott elrejtve egészségügyi csomag. Most is így van, ám ahogy felvettük – nahát, nahát –, előbukkan a ködből egy csapat olasz, akik bőszen elindulnak felénk (mintha nem is sejténék, hogy nyílegyenesen egy ellensé- ges géppuskafészek felé csörtetni még az Álmoskönyv szerint sem jelent jót), mi pe- dig kénytelenek vagyunk addig tapadni az MG42-re, amíg nem tettünk mindenkit víz- szintesbe. Ennyi erővel pedig a *Moorhuhn 2*-vel is nyomulhatnánk, vagy bármi olyan lövöldözős játékkal, ahol az áldozatok ma- guktól szaladnak be a célkeresztbe.

KÍNOS IDŐTÖLTÉS

Az új fegyverek egyáltalán nem rosszak, bár némelyiküket valószínűleg senki sem fogja

pillanatban rontanak ránk – például amikor éppen újratárazunk –, és épp nem tudunk lőni. Ha viszont tárazunk, akkor tárazunk. Hősünk (John Baker) számára a fegyverek újratöltése egész estés elfoglaltság, és nem hagyja abba senki kedvéért sem, legkevesé- bé holmi golyószóróval hadonászó, kellem- tetlen modorú német miatt. Merő kuka- coskodás, hogy közben persze szitává lő- nek, de csak addig kell kibírni, amíg be nem fejeződik a reload, akkor már odavághatunk egy embőröset. Csak akkor már minek? Szóval én nem értem ezt az elvet.

AZ ÁTTÖRÉS ELMARADT

Szomorú, de a MoH:AA motorja felett már eljárt az idő. Bár még most is látványos, időközben eltelt másfél év, és semmi emlí- tésre méltó nem változott benne. A már



MONDVACSINÁLT HŐS

FREEDOM FIGHTERS

■ KATEGÓRIA: TPS stratégiai elemekkel ■ KÖRNYEZET: Manhattan ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Amikor tavaly rávetettük magunkat a Hitman 2: Silent Assassinre, az I/O Interactive már javában dolgozott a Freedom Fightersen (akkor még Freedom: The Battle for Liberty volt a címe), de úgy tűnt, csak konzolra jelenik meg. Szomorúan nézegettük az ígéretes képeket, nagyot sóhajtottunk, és inkább el is felejtettük.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
I/O Interactive
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.ea.com
- FORGALMAZÓ
EA Hungary
- MEGJELÉNÉS
már kapható

EXTRÁK

- CD/DVD
demó
- TIPP

GYORSLINK
305

Az után kiderült, hogy mégis kijön PC-re, de az ilyen "na, ne sírjatok már, megcsináljuk PC-re is" megoldások ritkán sülnek el jól – emlékezzünk néma csendben az előző hónap szintén "forradalmi" témájú játékára, a *State of Emergencyre* intő példaként –, de körülbelül tízpercnyi játék után már látszott, hogy ezúttal nyoma sincs semmiféle konzolbetegségnek. A legfontosabb ilyenkor az irányítás – és talán még emlékszik valaki a *Hitman* első részére, amely leginkább ezen a fronton vészelt el –, ám azzal most semmi gond, sőt! A magam részéről lövöldözős TPS-ben még sosem találgattam ilyen hibátlanul kidolgozott megoldással: hősünk jól mozog, sosem lóg bele a feje a képbe, a kamera nem örül meg, nem akad be, és így tovább. Persze ez nagyrészt a *Vietcong*, illetve legutóbb a *Chrome* esetében látott célzási rendszer miatt van így: bármikor lövöldözhetünk, de a jobb egérgombot nyomva tartva "célzunk" is. Ilyenkor nem

mozgunk olyan jól, ám lövéseink sokkal pontosabbak lesznek. Az iménti két példa ugyan FPS, de hasonló volt például a *Splinter Cell* célzási rendszere is, csak akkor váltogatni kellett a normál-, illetve a célzó perspektíva között. Az FF esetében nincs kapcsolgatás; amikor célzunk, a kamera közelebb suhan, és hősünk jobb válla fölött elnézve szinte FPS-ként látjuk a világot: ezért nem akad be sosem az "operatőr", illetve ennek köszönhető, hogy az akció lendülete sem törik meg.

JÓ REGGELT, NEW YORK! ITT A VÖRÖS HADSEREG!

A grafikáért a *Hitman* 2-nél használt engine erősen továbbfejlesztett változata a felelős: magasabb a poligonszám, de jobban optimalizált a kód, és kompatibilitási gondok sincsenek (annak idején rengeteg levelet kaptunk Tóletek a *Hitman* 2 miatt, mert sok MX-es GeForce kártyán el sem indult). Kiválóan alkalmas nagy terek megjelenítésére, ezért sokkoló élmény,

amikor először rohanunk ki az utcára, és látjuk a hatalmas robbanásokat, a füstfelhőt... pazar. DirectX 9.0-effekteket nem használ, sőt, még a 8.1-et is csak elvéve (a vízfelületeken például miért nincs pixelárnyaló?), úgyhogy a régebbi kártyák tulajdonosai sem maradnak le semmiről. A grafika kapcsán néhány szót az engine-el készült átvezetésekről is: valaki az I/O-nál nagyon ért ehhez, mert ismét zseniálisak, akárcsak a *Hitman*ben, itt is a kiváló rendezéstől lesznek élvezetesebbek. Főként a moziknál látszik, hogy az FF nem veszi túlságosan komolyan magát. Bár először a fejemet fogtam, amikor megismertem a sztorit (a jómunkásember vízvezeték-szerelőből a Nagy és Erős Amerika hőse lesz) de ez később még rengeteg poénra ad majd lehetőséget. Ha már itt tartunk, akkor foglaljuk össze gyorsan a cselekményt. Nem lesz hosszú, mert finoman fogalmazva "az akción van a hangsúly" (ehm), de éppen elég ahhoz, hogy azért koherens legyen a játék. Chris



és Troy Rock, két manhattani vízvezeték-szerelő (...efölött még mindig nem tértem napirendre...) (Mér', a derék Super Mario is az volt... © – Bad Sector) kevéssé izgalmas hétköznapjait éli. A munkába vezető úton Troy az orosz veszedelemről magyaráz, hogy senki sem veszi komolyan, aztán majd lesz nemulass! Christ mindez nem nagyon érdekli, egyszerű vízvezeték-szerelőként (de MIÉRT épp vízvezeték-szerelőként, könyörgöm?!), nem foglalkozik az összeküvés-elméletekkel. Amikor egy üres lakásba érkezve nekilátnának a munkának,

repjátékkal, annak talán nem világos, hogy ez mit is takar: karizmánk határozza meg személyes kisugárzásunkat, meggyőző erőnket, vagyis ez az a képesség, mellyel az embereket a magunk oldalára állíthatjuk. Egy jó vezető épp erről ismerzik meg, ezért lényeges karizmánk folyamatos növelése. A játékban nagyon fontos a szerepe, hiszen ennek mértékétől függően "sorozhatunk be" magunk mellé katonákat, akik onnantól kezdve már a mi irányításunk alatt állnak; maximális számukat a jobb felső sarokban látható kari-

„A jó munkásember vízvezeték-szerelőből a Nagy és Erős Amerika hőse lesz.”

kicsapódik az ajtó, orosz katonák lépik el a szobát, és magukkal ráncigálják Troyt. Chris épp hogy megússza, és szerencsétlenül álldogál a nappali közepén egy franciakuccsal... Később kapcsolatba kerül az ellenállással (fizikai képlettel: R), és lassan a szervezet megbecsült tagja, mi több, legendás harcosa lesz. No persze, hosszú az út odáig.

KELL EGY CSAPAT

Ha méltók vagyunk a forradalom szelleméhez, sikerrel teljesítjük a fő- és mellékfeladatokat, illetve túsokat mentünk, ellátjuk a sebesülteket (magyarán a kezükbe nyomunk egy elsősegély-csomagot), és így tovább, az XP-hez hasonló pontokat kapunk, amelyekkel növekszik karizmánk. Aki még sosem játszott sze-

kák jelzik. A karizmat jelző arany színű csík a pontok után növekszik, majd amikor végigért, és újraindul, kapunk egy újabb karikát.

A játék vége felé már akár 12 embert is irányíthatunk, az pedig nem kevés: egy komplett osztag. Minél több emberünk van, annál inkább "háborús" a hangulat, egyre inkább valódi vezetőnek érezzük magunkat, és tudunk taktikázni. A legjobb pillanatok azok, amikor már sokan vagyunk, és hatalmas tűzpárbajokba keveredünk... egyszerűen zseniális. Ennek megfelelően van kialakítva a játékmene is, hiszen később mind több katonába botlunk, akik ellen egymagunkban nem lenne esélyünk. Viszont 13-an akár egy géppuskafésszel védett bázis is lerohanhatunk.

Hogy kerültek az oroszok New Yorkba?

ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM

- 1945:** A Szovjetunió ledobja az atombombát Berlinre, ezzel véget ér a II. világháború.
- 1953:** Európában utolsóként – vonakodva ugyan, de – Anglia is csatlakozik a Kommunista Blokkhoz.
- 1961:** Az USA tiltakozása ellenére Kubába középhatótávolságú nukleáris rakétákat telepítenek.
- 1976:** A Szovjetunió több ezer katonai "tanácsadót" küld Hondurasba és Guatemalába.
- 1996:** A Mexikói Kommunista Párt – sokak szerint kérdéses körülmények között – megnyeri a választásokat.
- 2001:** Meghiúsul egy ismeretlen külföldi hatalom megbízásából az amerikai elnök ellen elkövetett merénylet.
- 2003:** Az Egyesült Államok egész területéről alacsonyan repülő robotfelderítőket észlelnek – a kormány cáfol, a szöveg szerint csupán meteorológiai ballonokról van szó...



A „HÁROMPARANCSOLAT”

Embereink utasítását nagyon egyszerű, mivel összesen három parancsot adhatunk nekik. A katonákat jelző karikákban látható kis ikonok jelzik, hogy mire épp milyen parancs érvényes. A felfele nyílt mutatja, hogy a kolléga úton van felénk, a vilámlam jelzi, ha épp támad, vagy felderít, pajzs esetén pedig őrködik. Amennyiben egy piros kereszt látható, akkor emberünk kifiződött, de nem halt meg, mert ha adunk neki elsősegélydobozt, kis nyöszörgés után újra harcra kész. Ez nagyon jó ötlet, mert nem kell frusztrálódni sem, viszont túl könnyűvé sem teszi a játékot, tekintve, hogy egyszerre összesen 8 elsősegélypakkot hurcolhatunk, amelyből azért mi is használunk majd eleget, így komoly döntés lehet, hogy emberünket mentésük, vagy magunknak tartalékoljunk. Az első kiosztható parancs (felzárkózás) arra szolgál, hogy mindenkit magunk kö-

CHART

- GTA: Vice City 93%
- Freedom Fighters 92%
- Hitman 2 90%
- Hitman 72%



A VADÁSSZSZEZON MEGKEZDÖDÖTT

MAGGE GRIFFIN BOUNTYHUNTER

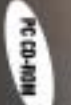
Verekedd át magad a hatalmas vállalatok,
furcsa vallási szekták és futurisztikus fegyverfogatók univerzumán.
Utazz zökkenőmentesen a földről az űrbe zsákmányod követve,
és fejtsd meg a sötét és nagyon veszélyes rejtélyt!



16+
www.pog.info

Magyarországban kizárólag
NITEC Kft.
1138 Budapest, Szent László utca 36.
Tel.: 06-1-261-1270
www.nitec.hu

www.bountyhunter-games.com PlayStation 2



VAN AKI ELEMENTÁLISAN SZERETI

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



■ KATEGÓRIA: szerepjáték ■ KÖRNYEZET: Gary Gigax D&D modulja ■ NEHÉZSÉG: nagyon nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

A vérbeli RPG-sek számára az „AD&D” még ma is a legszexisebb kifejezések közé tartozik: elég kimondanod nekik ezt a kulcsszót, s máris csapat-papot otthagya ott karaktergenerálnak a képernyő előtt. Ha pedig hozzáteszed, hogy az D&D 3.5-ös kiadásáról, Gary Gigax híres moduljáról és a Baldur's Gate-et kenterbe verő, szemkápráztató izometrikus grafikáról van szó, akkor garantált hatásfokkal beindulnak a pavlovi reflexek...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Troika
- KIADÓ
Atari
- WEBOLDAL
www.greyhawkgame.com
- FORGALMAZÓ
Dynamic Systems
- MEGJELENÉS
2003. október 15.

EXTRÁK

■ TIPP

GYORSLINK
384

A *Fallout* rajongói jobban ismerik a Troikát, mint bárki más, hiszen három vezető fejlesztő, Tim Cain, Leonard Boyarsky és Jason Anderson együtt dolgoztak az Interplay híres posztapokaliptikus RPG-jén, mielőtt saját céget alapítottak volna. (Innen a Troika elnevezés, mivel három jó barátból van szó.) Ez a veteránok alkotta fiatal cég 2001-ben a sajátos hangulatú, steampunk (a XIX. századi Anglia és hagyományos fantasy keverékű világ) témájú *Arcanum*mal szeretett volna berobbanni a köztudatba, ám a játék meglehetősen közepes izometrikus grafikája, a gyengus harcrendszer és a tömörked unalmas párbeszéd miatt nem tudott igazán talpon maradni. Szerencsére a Troika tanult hibáiból, és mind az Elemental Evilben, mind a szintén tőlük várható *Half-Life 2* engine-es *Vampire: the Masquerade 2*-ben rengeteg energiát fektettek ezekre a feature-ökre is.

A KULCSSZÓ: „KLASSZIKUS”

Érdekeség, hogy a két játék között alapvető különbségek vannak, hiszen míg a *Vampire* belső nézetes, némileg a *System Shock* játékmenetére emlékeztető akció-RPG, a Temple of Elemental Evil ízig-veéig hagyományos izometrikus szerepjáték, amely egyaránt kölcsönöz elemeket a Baldur's Gate-félékből és a klasszikus taktikai kommandós Jagged Alliance 2-ből. Az alapot pedig Gary Gygax híres, a játék címével megegyező „valódi”, „élőben játszható” még a nyolcvanas években megjelent D&D-s modulja alkotja.

A Temple of Elemental Evil (a továbbiakban: ToEE) alapvető erőssége nem a kidolgozott sztoriban, világban, hanem talán éppen egyszerűségében rejlett: egy ötfős csapattal tisztíthatunk ki egy szörnyektől hemzseggő, gonoszsággal átitatott templomot (aki még a címből nem jött volna rá

©...), hogy végül az épület szívében tanyázó rettenetesen... gonosz főgonosz gonoszkodásainak egyszer s mindenkorra véget vessünk. Ha ebből film készülne, akkor valószínűleg a *Xéna*, a *Vörös Szonja*, vagy a *Conan, a barbár 2* komplexitásával, bonyolult történetstruktúrájával vetekedne, ám mint társas- és szerepjáték modul, a ToEE anno mégis rendkívül addiktívnak számítót, és jó pár rajongó nosztalgiával emlékszik vissza rá. Természetesen a mai igényeknek is meg kell felelni, ezért a készítő az egészet nyakon öntötték a 3.5-ös szabályrendszerrel, továbbá egy – legalábbis valamilyen szinten – összetettebb sztorit mellékeltek hozzá.

NYERETLEN KEZDŐK

Ennek ellenére a ToEE mégis alapvetően a címbéli templom falai közötti hack'n'slashre épül, és bár kalandosabb, kidolgozottabb küldetésekkel, fontosabb



NPC-kkel itt is bőséggel fogunk találkozni, mégis az, aki ezen a téren az epikus *Baldur's Gate 2*-re asszociál, csalódni fog benne.

A legtöbb időt eleinte karaktergenerálással fogjuk tölteni (lásd lejjebb), hogy aztán teljesen zöldfülűekből álló (értsd: egyes szintű) csapatunkkal vágjunk neki a kalandoknak. Hőseink csak tízes szintig fejlődhetnek, ami igen durván kevésnek tűnik, hiszen még a *Neverwinter 20*-as „cap”-jét is aránylag hamar elértük.

ni, kissé meglepődtem, hogy az egész csapatnak irányultságot kellett választani. Miután az örökös kedvenc „true neutral”-ra klikkeltem, elkezdtem ehhez közel álló, de azért változó figurákat gyártani, hogy rögtön behajtsam őket a csapatba, aztán induljunk. Nem úgy van a! A „csapatirányultság” (eh, be szép szó is ez...) ugyanis nem csak fejlesztői szeszély: ettől eltérő karaktereket egész egyszerűen **nem** rakhatsz be a partidba! Szerény véleményem szerint

melynek mélysége a Troikától elvárhatóan (lásd: *Fallout* és *Arcanum*) épp megfelelően kidolgozott, de nem is túl bonyolult. Aki azért igazán profi csapatot szeretne (és ha nem akarunk az első jöttment goblin csapat trófeája lenni, akkor nem árt ilyen gyártani...) órákat szöszmötölhet vele, mielőtt még a játék világába belépne. A legegyszerűbb attribútumoktól kezdve, a foglalkozáson, fajon, nemen, testméreten (!) keresztül egészen az imádott Isten-ségig, mindennek jelentősége van, hiszen egész végig ezeket a hősöket fogod

„A tolvaj jól irányzott hátbaszúrása után kellemes hatékonysággal indulhat az 'ereszd el a hajam'.”

Ugyanakkor ez nem számít hibának, hiszen a klasszikus D&D-re jellemző, hogy alapszinten is egyszerre jól kiegyensúlyozott, de azért kemény csatákban van részünk, úgyhogy nem fogunk unatkozni. Eleinte egyébként embereinket még a legszakadtabb, ügyefogyottabb banditáktól is óvni kell, később azonban harcosaink körönként egyre többször ütnek, a mágusok gigantikus és brutális támadóvarázslatokkal ritkítják majd az ellent, a gyógyító papok pedig Ross doktort is lepipálják a Vészhelyzetből.

NEHÉZ GYERMEKKOR

Amikor elkezdtem karaktereket generál-

ez marhaság, hiszen miért ne én szabjam már meg, hogy milyen összetételű csapatom van, mivel azonban a számítógépes szerepjátékokban a Baldur's Gate-eket leszámítva úgyszincs ennek olyan eget rengető jelentősége, úgyhogy itt sem akkora tragédia ez...

Egyébként valószínűleg azért volt szükség erre, mert irányultságok alapján más- és másféle módon kezdődik és végződik a játékok (ezt a játék nyelvére lefordítva „vignettának” hívják). Így a ToEE-nak igen erős az újrajátszhatósági faktora, amire szükség is van, ugyanis a készítő multiplayeres megoldása az, hogy... nincs.

De térjünk vissza a karaktergenerálásra,

HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 800 MHz,
256 MB RAM,
GeForce2 GTS

■ Tesztkonfiguráció

Athlon XP 2100+,
512 MB RAM,
GeForce FX 5600

■ Tapasztalatunk

„Nálam otthon elviselhetően ment, de hiába 2D-s a cucc, némileg gyengébb gépeken is szaggat, mint disznó.”

CHART

■ Baldur's Gate 2

96%

■ Divine Divinity

86%

■ Temple of Elemental Evil

83%

■ Lionheart

82%

A modul regény formájában

TOEE: A KÖNYV

Az eredeti modulról Del előzetesében már olvashattatok, viszont aki regény formájában is ToEE-t szeretne olvasni, annak Thomas M. Reid azonos című könyvét ajánlom figyelmébe. Sajnos még csak angol nyelven érhető el, és például az Amazonról

(www.amazon.com) lehet megrendelni, vagy néhány idegen nyelvű művekkal foglalkozó magyar könyvesboltban is lehet próbálkozni.



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Temple of Elemental Evil

Lionheart



Keretsztori/világ

6/10

10/10

Gary Gigax eredeti moduljában még ennyi történet sem volt, de azért ez sem lehet indok arra a puritán keretsztorira, amely a játékot jellemzi. A világ viszont hangulatos D&D-fantasy, igaz, kevés újdonsággal és eredeti ötlettel.

Valóságos történelmi kor fantasyvel keverve, nyakon öntve híres, valóban élt személyiségekkel: rég nem találkoztam ennyire profin, egyszersmind hangulatosan kidolgozott univerzummal. A kerettörténet, a választható párbeszéd mind elsőrangúak.

Grafika/zene

10/10

7/10

A Temple of Elemental Evil megjelenítése bebizonyította, hogy még mindig izometrikus grafikával lehet a legszebben kidolgozott környezeteket ábrázolni. Ráadásul még az apró karakterek animálása is tökéletes. A zene hasonlóan hangulatos.

A 800x600-as maximális felbontás sokat ront az összképen, pedig Barcelona városa és jó pár külső helyszín tényleg gyönyörű. Sajnos a kazamaták rettenetesen sivárak, és béna a karakteranimáció. A zenéi betétek nagyon hangulatosak, csak kevés van belőlük.

Harc

10/10

6/10

A harc tökéletes. A Jagged Alliance 2-höz hasonló, körökre osztott lépés/akció rendszer nagyszerű házasságát láthatjuk a D&D 3.5-tel. A fejlődérendszer is jól ki van dolgozva, bár csak 10-es szintig mehetünk fel, de itt ez indokolt.

A *Diablo*hoz hasonló harc nem az igazi, mert bár szöközzel kimeríthetjük, a közelharcon és közelre ható mágia túl másnak nincs értelme, mert olyan gyorsan hozzánk rohan az ellenség. A SPECIAL-ön alapuló fejlődérendszer is lehetne jobb.

Stabilitás

4/10

6/10

Na ez az a pont, ahol a játék majdnem elvérzett. Elhiszem, hogy CRPG-t készíteni rettenetesen összetett és nehéz munka, és kevés volt a fejlesztésre szánt idő, de akkor sem lehet egy játékot ilyen állapotban kiadni. A vevő nem bugteszter.

Egy fokkal (két ponttal) elviselhetőbb a helyzet a Lionheartban, de még ott is találkozunk botrányos hibákkal: leginkább a pályaalépéses fagyások idegesítőek. Azóta kijött az 1.1-es patch, de mi a dobozbeli kivett verziót teszteltük.

Összesen

30/40

29/40

SZOKTÁL-E PAPIRON SZEREPJÁTÉKOT JÁTSZANI?



Forrás:
www.gamestar.hu

irányítani. (Persze előre generált, „mirelit” karakterekkel is lehet nyomolni, de ez körülbelül olyan ostobaság és szénségtörés, mintha ott főne előtted a nagymama hatalmas cupákkal és jó nagy grízgaluskákkal teli kiadós húseveve, de te inkább instant levesporból készült Maggiborzalmat vacsoráznál, mert az gyorsabban elkészül...)

A kiadó hozzáállása

ATARI, TE GALÁD!

A játék hivatalos fórumán rengetegen szapulják az Atarit – és joggosan: a kiadó nemhogy harmadannyi időt engedett a ToEE fejlesztésére, mint például a Neverwinterre, és a kiadást is siettetta a nyilvánvaló bugok ellenére, de ráadásul a szoftveres javításokért sem akar fizetni a Troikának! Ez azért durva... (Nem hivatalos patcheken már dolgoznak a rajongók.)

Ráadásul, valamelyik hipokrita marketinges kizsedetete a játék-ból az eredeti verzióban szereplő bordélyházat küldetéssel, arra hivatkozva, hogy „kiskorúak” is játszhatnak vele! (A szintén ataris Neverwinterben volt bordélyház!) Néhány trükkös modkészítő visszaoperálta, innen tölthetitek le a patchet: <http://ussbrowwarek.org/~asuir/toee/forum/showthread.php?s=8&threadid=106&perpage=15&pagenumber=2>



„DRÁGASSZÁGAIM! NEM ADOM ÖKET! NEM ADOOOM!!”

Egyébként amúgy sem tragédia, ha nem gyártasz tökéletes csapatot, hiszen a saját öt embered mellé még további másik három NPC-t vehetsz fel, akik általában valamilyen foglalkozásban rendkívül járatosak. (Bár a játék rendkívül bosszantó módon karakterlapjukon nem jelöli, hogy pontosan milyen hivatást is űznek.)

A segítség azonban ebben a játékban korántsem „önzetlen”, ugyanis újdonsült társaink általában előre megszabott részt kérnek a zsákmányból, amit maguktól el is vesznek minden egyes hullarablásnál, és persze nincs mód arra, hogy visszavegyük tőlük. Ez még mindig rendben lenne, ha csak az arany megosztásáról lenne szó, ám az élelmes kollégák az egyszerű és mágikus tárgyakra is fenik a fogukat, és gyakran

dig a „túlsúly” (túl sok tárgy) szabályai rájuk is vonatkoznak. Így, hacsak nem mászkálunk vissza állandóan a kereskedőhöz, akkor állandóan málhás számár módjára kullognak mögöttünk. Ez óriási hülyeség, és tipikusan az a kategória, ahol még azt sem tudjuk eldönteni, hogy bug, vagy csak rosszul átgondolt fejlesztői döntés. (És sajnos nem egy ilyen van a játékban ☹.)

HA HARC, HÁT LEGYEN JÓ!

„Az egyensúly mindennekeletti!” – ahogy kedvenc true neutral druidáim mondják, úgyhogy most térjünk át a játék kicsit pozitívabb aspektusára, a harcra. Ennek megvalósítása a már említett *Jagged Alliance 2*-re emlékeztet leginkább: ugyan körökre osztott, de rendkívül dinamikus összecsapásokban vehetünk részt. Mint a JA2-ben, itt is adott időt kapunk

„Harcosaink körönként egyre többször ütnek, a mágusok brutális támadóvarázslatokkal ritkítják az ellent, a gyógyító papok pedig Ross doktort is lepipálják a Vészhelyzetből.”

elhappolják ezeket előlünk, ugyanis az osztzkodás során „ők kezdenek” (amikor a holttestekre kattintunk, akkor előbb az NPC társak veszik el a neked járó részt.) Igazából ez az egész zsákmányos elosztás alapjaiban jó ötlet lenne, ám sajnos nem sikerült egészen logikusan megvalósítani. Egyrészt például az említett tárgyakat útközben tényleg nem lehet áthúzni saját embereinkhez, ám amikor éppen egy kereskedővel tárgyalunk, akkor valamiért mégis. Másrészt az oktondi és harcosló NPC-k minden vackot is hajlandóak magukkal cipelni, pe-

arra, hogy valamire lépünk, illetve túzeljük, és az egyik a másik „kárára megy”: tehát ha túl sokat mozgunk, akkor nincs időnk cselekedni. Így nehezedik a játék, a taktikusabbak viszont messziről kilesve az ellenséget, ügyesen előrehelyezhetik harcosaikat, kicsit hátrébb a mágiában, gyógyításban és íjazásban hatékonyabb embereiket, illetve még a tolvajjal odalopakodhatunk az ellenség háta mögé, aztán egy jól irányított hátbaszúrással, kellemes hatékonysággal indulhat az „ereszd el a hajam”. A konkrét

„ÉLIEN-TELENÍTÉSÜNK” OKOSAN

UFO AFTERMATH

Csapatnyi marcona harcos vs. roppant gonosz földönkívüliek, akik pont a mi Földünkre pályáznak. Volt már ilyen a játéktörténelemben (nem is egyszer), éppen ezért az **UFO: Aftermath** fejlesztésének bejelentése óta sokan úgyszólván lélegzet-visszafojtva figyeltük a játékról érkező híreket – mindannyian a legendás **X-COM** sorozat újjáéledésében bízunk...

UFO

■ **KATEGÓRIA**
Valós idejű akcióstratégia

■ **KÖRNYEZET**
A Föld napjainkban

■ **NEHÉZSÉG**
Közepesen nehéz

■ **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
Talán

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Altar Interactive

■ **KIADÓ**
Cenega Publishing

■ **WEBOLDAL**
www.ufo-aftermath.com

■ **FORGALMAZÓ**
Cenega

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

EXTRÁK

■ **DVD**
animáció

■ **TIPP**

GYORSLINK

126

Mielőtt jobban elmélyednénk a játék kiveszésében, először is egy alapvető félreértést kell tisztáznunk; az **UFO: Aftermath** ugyanis – bármily hihetetlen – nem az **X-COM** sorozat folytatása. Hivatalosan semmi köze sincs hozzá, a fejlesztők szerint is mindössze egy „UFO-szellemiségű” játékról vagyon szó. Értem én, bár a gyakorlatban az **Aftermath** ha akarná se tudná letagadni a nagynevű ősök hatását, sőt az igazat megvallva itt azért sokkal többről van szó, mint egyszerűen csak holmi „hatásról”. A történet smerős; jönnek a gonosz idegenek, és jól megszállják a Földet. (*Legalább nem az oroszok* ©... Vagy lehet, hogy orosz idegenek ©...? – *Bad Sector*) Mérgező spórákat zúdítanak szerencsétlen honfitársainkra (no ez például újdonság), akik aztán

BONCTAN, RAKÉTAMEGHAJTÁS ÉS PROTONÁGYÚ

Az **X-COM** sorozat tagjainál igen komoly szerep jutott bázisaink menedzselésének, így például a kutatás és fejlesztés is egy-egy külön épületben zajlott. Az **Aftermath**-ban látványosan egyszerűsítettek a képleten, hiszen itt külön épületek helyett egész bázisokat rendelhetünk alá egyik vagy másik feladatnak. Egy legördülő menüből mindössze azt kell kiválasztanunk, hogy a továbbiakban egy adott bázist kinek/minek szánjuk: tudósainknak, mérnökeinknek, katonáinknak vagy az idegenek biomasszája ellen. Előbbi kettő valamelyikét választva már létre is hoztuk kutatási/fejlesztési részlegünket, ahol azonnal gőzerővel látnak neki a munkának. Nem kell külön tudósokat

Mindent összevetve a cseh fejlesztőcsapat egy gyors huszárvágással nem kevés bíbelődéstől szabadította meg a játékos, bár ennek nyilván nem mindenki fog örülni. Jómagam mindig is élveztem a bázisfejlesztgetős részt, szerencsére azonban az **Aftermath** a Föld szisztematikussá visszafoglalásának ötletével mikro- helyett nem kevés makromenedzsmenttel kárpótolta a nagydémüt.

TERÜLETFOGLALÓDSI ÉS BIOMASSZA

A tényleges harci bevetéseken kívül a legtöbb időt a földgolyó előtt töltjük majd, itt lehet ugyanis nyomon követni, hogy éppen hol és mi történik. Úfók repkednek jobbra-balra, nő a biomassza, támadnak az idegenek, jelentések érkeznek a frontokról, Neked pedig döntened kell, hogy mi is legyen a következő lépés. A játék alkotói a világot – igen ötletesen – kisebb régiókra bontották, a harc pedig tulajdonképpen ezeknek a régióknak a birtoklásáért folyik. Minden régióhoz tartozik egy bázis, ennek megszerzésével pedig egyben korábbi területünk határait is kitolhatjuk. Ilyenformán foglalhatjuk vissza a bolygót az idegenektől, akik persze ugyancsak mindent megtesznek azért, hogy esélyünk se legyen a túlélésre. Bősen repkednek mindenfelé, néha csapatokat raknak le, máskor csak felderíte-

„Derítsd ki, hogy mit akarnak az idegenek, verd vissza a támadásaikat, szerezd meg a technológiájukat, és persze végül győzd le őket. Ilyen egyszerű az egész.”

ebbe kötelességtudóan bele is halnak (le-számítva néhányukat, akik kellőképpen megbolondulva és átalakulva a későbbiekben katonáinkra lövöldöznek majd). A néhány túlélő egyikeként a Te feladatod lesz szeretett Föld bolygónk „idegentelenítése”. A játék lényegében két fő szálon fut; az egyik nagyban gondolkodsz, irányítod bázisaid életét, új technológiák után kutatsz, terjeszkedsz, és a Föld egészét érintő döntéseket hozol, a másikon pedig embereidet vezetve ténylegesen is szembe szállsz az idegenekkel, és valamilyen magasabb rendű cél érdekében egyenként küldöd őket vissza a teremtőjükhöz. Elsőként nézzük az előbbi részt, azon belül is kezdjük talán a kutatással.

vagy technikusokat alkalmazunk, minden megy szépen a maga útján különösebb beavatkozás nélkül; mindössze arra kell figyelni, hogy mindig legyen elegetendő új projekt „raktáron”. Embereink teljesítményét egyetlen módon fokozhatjuk – ha több bázist adunk nekik; ilyenkor aztán látványosan gyorsabban készülnek el egy-egy projekttel, amire a játék későbbi fázisaiban szükségünk is lesz. A kutatási témákat ezúttal is a küldetések-ről begyűjtött információk és „relikviák” szolgáltatják, a „feltárt” témákról pedig rövid szöveges üzeneteket olvashatunk; így alakul a történet, az eredmények ismeretében pedig ezután akár újabb projektek fejlesztésébe is belevághatunk.



nek, a játékos pedig kezdetben csak tehetetlenül nézi a fejéből. Később aztán már vadászgépek segítségével harcolhatunk is ellenük, lelőhetjük, vagy elkergethetjük őket és így az idő előrehaladtával – amikor már ko-

vagyis a program az *X-COM Apocalypse*-ben debütált – és azóta már természetesen számító – valós idejű/körökre osztott hibrid megoldást használja. Embereink minden mozdulata bizonyos mennyiségű időt vesz igénybe, hogy pontosan megnyit, az részben az elvégzendő feladattól, részben pedig az adott katona felkészültségétől függ. A rendszer lényege természetesen az, hogy a gyorsan változó körülményekre nem kell reflexből reagálnunk: elég, ha a [Space]-re csapunk, átgondoljuk a lehetőségeinket, kiadjuk a megfelelő parancsokat, majd megnézzük, hogy katonáinknak mennyire sikerül teljesíteni azokat. Úgy gondolom, egyetérthetünk abban, hogy az *Apocalypse* fejlesztőinek a kilencvenes évek közepén sikerült igazán maradandót alkotniuk, hiszen a körökre osztott stratégia elemeit egy sokkal pörgősebb köntösbe öltöztették, és mindeközben sikerült megőrizniük a kategória legfontosabb stílusjegyeit is. Ugyanez lehetett a cél az *Aftermath* megformálása közben is, az eredmény azonban mégis kicsit felsemásra sikerült. A játék taktikai része valahol félúton van a stratégia és az akció kategória között, hol az egyik, hol a másik oldal felé dőlve. Ám hogy pontosan értsétek, mire is gondolok, íme néhány példa a számomra picit érthetetlen megoldások közül (természetesen ezúttal is az *XCOM*-os tapasztalatokhoz viszonyítva):

moly terület ellenőrzése három

ránk – be kell látnunk, hogy ez a feladat is van olyan összetett, mint fegyvereink legyártásának koordinálása.

A kezdeti védekezést hamarosan a támadás váltja fel; bázisokat és lelőtt ufókat kell elfoglalnunk, foglyokat kell kiszabadítanunk, itt-ott vissza kell verni a Szürkéék támadását, vagy éppen valamilyen kutatási szempontból nélkülözhetetlen anyagot kell begyűjtenünk. Bőven lesz tehát elvégzendő feladat, egy idő után pedig már annyi helyen kellene lennünk egyszerre, hogy egymagunk nem is tudjuk az összes problémát megoldani. Szerencsére a játék gondjaink egy részét hajlandó levenni a vállunkról; egyes feladatokat kiadhatunk más, láthatatlan csapatoknak, nekünk pedig megmaradnak a legfontosabb bevetések. Ötletes újítás, ráadásul egyben a monoton, gyakran ismétlődő küldetések problémáját is sikerült általa megoldani (persze ha az ismeretlen hősök eltörljék a bevetést, akkor aztán főhet a fejünk – ergo saját bázis védelmét inkább ne bizzuk lelkes amatőrökre ©...)

...NYOMORULT KIS „SECTOID” A SAROK MÖGÖTT...

Miután kiválasztottunk egy szimpatikus feladatot, irány a harcmező! A küldetésekre legfeljebb hét emberünket vihetjük magunkkal a maximum 14 fős csapatból, és ez a létszám többnyire elég is. A taktikai rész alatt bármikor megállíthatjuk az időt,

RPG-elemek minden mennyiségben

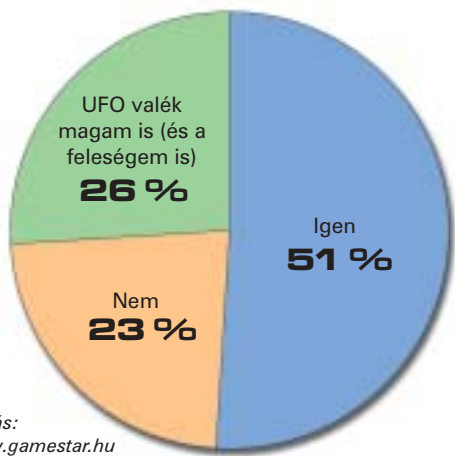
IZMOSODJUNK!

A küldetések alatt embereink alaposan megizmosodhatnak, így aztán a jobbakra érdemes is lesz külön odafigyelni. Mindenkinek öt fő tulajdonsága van, emellett pedig tucatnyi különböző képessége. Nincsenek viszont tapasztalati pontok, hanem a program – a bevetésen mutatott teljesítmény alapján – néha közli, hogy „Józsi, szintet léptél”. Ilyenkor aztán ki kell találni, hogy emberünk melyik tulajdonságát szeretnének növelni, és azt gondolom, mondanom sem kell, hogy döntésünk képességeink szintjének alakulására is kihatással van. A furmányos az egészben mindössze annyi, hogy más játékokkal ellentétben itt hiába növeljük valamelyik tulajdonságunk értékét, a manőver adott esetben egy másik tulajdonságon akár ronthat is.

Az első meglepetés akkor ért, amikor ráeszméltem, hogy embereim képtelenek egy helyben megfordulni, körbenézni, vagyis egyszerűen a menetiránnyal ellentétes irányba figyelni (ez különösen zárt helyeken – például egy bázison vagy egy úrhajóban – kellemtelen, hiszen ilyenkor néha helyünk sincs megfordulni). A látómező fogalmát szintén érdekesen értelmezi a program, néha a pálya legtávolabbi sarkából is észrevenni az idegeneket, a sarkon viszont nem tudunk benézni – úgymond el kell szaladni a kereszteződések előtt, ha lőnek pech, ha nem, jöhetnek a többiek is. Guggolni ugyan lehet, de ezt mindig manuálisan kell beállítanunk, ami egy idő után roppant unal-



HISZEL AZ UFO-KBAN?



Forrás: www.gamestar.hu

massá válik. Egyszerre akár több parancsot is kiadhatunk (például többpontos útvonalakat), viszont a program lépésenként mindig bevárja a leglassabb csapatagot, és csak ezután lép tovább – sőt, amíg leglassabb csapattagunk utol nem éri társait, a többiek sem hajlandóak semmit csinálni (ezen persze a „cancel order” gomb szorgalmas nyomogatásával segíthetünk, de ilyenformán a többlépcsős parancskiadás is értelmét veszti). Katonáinkat sajnos minimális önállósággal sem ruházták fel, így ha találat éri őket, akkor csak nyögnek nagyokat, men-

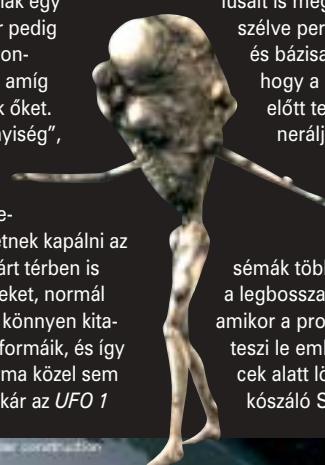
nek tovább előre, amíg aztán egyszer csak szépen össze nem esnek. Sajnos a kezelőfelület is bővelkedik átgondolatlan megoldásokban – mondjuk úgy, nem mindig „felhasználóbarát” a program... Tovább „fokozza” a hangulatot, hogy bár a különböző kutatási projektekből rendre az derül ki, ezek a gonosz kis „élientek” bizony sokkal okosabbak az embereknél,

nyamvadt kis sectoidjai (bár a „psilovagok” itt se kellemesek). Szörnyek és fegyverek amúgy szép számban képviselik magukat, de mint minden egyéb területen, a játék ezen a fronton is igen intenzíven támaszkodik a nagy elődök által felállított sémára. Minthogy a világ legkülönbözőbb pontjain indulhatunk bevetésre, a bejárható pá-

„Aprólékos lopakodás, tervezgetés helyett jobb fegyverekkel egyszerűen lendületből letarolhatjuk az összes szerencsétlen „élient”, aki csak kommandósaink útjába kerül”

a gyakorlatban viszont sajnos ritkán adják ennek tanúbizonyosságát. Mit ne mondjak, néha bizony egész ostobán viselkednek; gyakran fel-alá mászkálnak egy adott hely körül, máskor pedig különösebb agy nélkül rongyolnak embereink felé, amíg csak le nem mészároljuk őket. Igazi fegyverük a „mennység”, illetve persze néhány igazán izmos gyilok, amellyel elég egyszer betalálni, és hőseink mehetnek kapálni az Örök Vadászmezőkre. Zárt térben is okozhatnak meglepetéseket, normál esetben viszont relatíve könnyen kitanulhatóak a viselkedési formáik, és így a legtöbb idegen életforma közel sem olyan félelmetes, mint akár az UFO 1

lyák is igen változatosan alakulhatnak. A sivatagok, hómezők vagy sűrű erdők mellett a különféle kultúrák építészeti stílusait is megcsodálhatjuk, nem is beszélve persze az idegenek úrhajóiról és bázisairól. Komoly pozitívum, hogy a program minden bevetés előtt teljesen véletlenszerűen generálja a pályákat, így elméletileg mindig ismeretlen környezetben kellene helyállnunk. A gyakorlatban azért bizonyos sémák többször is előfordulhatnak, a legbosszantóbb azonban mégis az, amikor a program néha olyan helyre teszi le embereinket, ahol másodpercek alatt lövik őket ripityára az arra kószáló Szürkék.



„Élienológia”

Az első X-COM játék 1994-ben jelent meg PC-re a Microprose forgalmazásában **UFO: Enemy Unknown** címen. A játék a Laser Squad körökre osztott, akciópontokkal operáló rendszerére épült. Rövid időn belül hihetetlen népszerűsége tett szert, egyre-másra jelentek meg az UFO-klónok, egyik sem tudta azonban még csak megközelíteni sem az eredeti verzió nyújtotta játékelményt. 2000-ben az angliai *PC Gamer* olvasói minden idők harmadik legjobb játékának választották a programot.



UFO 1

A hivatalos folytatás **UFO2: Terror from the Deep** címen került a boltokba egy évvel később (ha jól emlékszem, ez volt az első játék, amelyet Angliában óriásplakátokon hirdettek). A történet és a játékménet nagyon hasonló volt az első részhez, csak ezúttal az idegenek a tengerek mélyéről támadtak ránk. Grafikailag nem sok előrelépést hozott az új rész, így aztán a fogadtatás is visszafogottabb volt. Az igazán nagy előrelépést egyértelműen az **XCOM: Apocalypse** jelentette, ez a rész alkalmazta ugyanis először együttesen a valós idejű és a körökre osztott



UFO 2

stratégia legfontosabb elemeit. A program egyetlen nagyvárosban játszódott, országok helyett pedig nagyvállalatok bizalmát kellett elnyernünk. Az Apocalypse ugyan határozottan kellemes játék volt, de azért közel sem adta azt az élményt, mint az XCOM sorozat első vagy második része. Ennek megfelelően az áhított siker is elmaradt, és azóta XCOM-témában sajnos csak felemás próbálkozásokkal (pl. **XCOM: Interceptor** és **XCOM: Enforcer**) találkozhattunk. Reménykedjünk abban, hogy nincs még vége a történetnek...



Apocalypse



A szabadban lévő pályák mellett gyakran kell majd különböző komplexumokban harcolnunk; föld alatti bázisból például rengeteg van, akárcsak lepottyant ufóból. Sajnos alaposan leszűkíti a variációs lehetőségeket, hogy az útszéli házakba nem tudunk bemenni, és ezen az itt-ott fedezékként kihelyezett felborult autóroncok sem sokat segítenek. Rombolni azért tudunk rendesen, egy-egy jól helyezett lővés vagy kézigránát rendesen átrajzolja az utca képét.

AKKOR MOST ÖRÜLJÜNK VAGY SEM?

Az első csalódások után persze megtanulhatjuk más szemmel nézni a játékot, „idomulhatunk” hozzá és az aprólékos lopakodás, tervezgetés helyett jobb fegyverekkel egyszerűen lendületből letarolhatjuk az összes szerencsétlen „élient”, aki csak kommandósaink útjába kerül. Igaz, ilyenformán már aligha beszélhetünk stratégiáról, de a maga módján így is lehet élvezetes ez a rész. A későbbiekben aztán olyan kemény ellenfeleket is kaphatunk, ahol minden mozdulatunkat aprólékosan meg kell terveznünk – ilyenkor aztán nagyon

bosszantóak lehetnek az előbb említett hiányosságok és problémák.

A játéktér egyéb-iránt teljes egészében 3D-s, így lényegében szabadon változtathatjuk nézőpontunkat. Látvány szempontjából elfogadhatónak mondanám a programot, vagyis nem kiemelkedően szép, de szégyenkezésre sincs különösebb oka (messziről legálábbis minden szebben fest). A kezelőfelületen és az átvezető képernyőkön lett volna még mit dolgozni a srácoknak, kivételt képez a központi földgömb, amely véleményem szerint kifejezetten jól sikerült (lefogadom egy zizibe, hogy ez készült el elsőnek, amikor még volt idejük bőven kidolgozni a részleteket...). Ez a kettősség egyébként szinte a játék minden pontján megfigyelhető; néhol ügyes, jól kidolgozott, máshol elnagyolt, semmitmondó megoldásokkal találkozunk. Egy kicsit mindvégig olyan érzé-

sem volt, mintha bizony a fejlesztők a koncepciót illetően se tudtak volna dűlőre jutni – most akkor komoly stratégiát vagy akciójátékot készítsünk? A cél ta-

lán valahol a kettő között egy könnyedebb stratégia lehetett, és ha így nézük a dolgot, ennek az elvárásnak meg is felel a játék. A komolyabb stratégiát – és az X-COM epizódokat – kedvelők ennek megfelelően nem lesznek maradéktalanul elégedettek a látottakkal, néhány meghatározó elem ugyanis mindenképpen hiányzik a tökéletes „UFO-hatás” eléréséhez. Akad persze néhány ügyes újítás is a palettán (ilyen például a területfoglalás vagy a küldetések leosztása), így az, akinek valamilyen kimaradt az X-COM az életéből, ebben a formájában is biztosan élvezi majd az ufóvadászatot. A többieknek sajna még várniuk kell az igazi trónkövetelő eljövételére...

Del

CHART

- **Original War** 90%
- **UFO: Aftermath** 80%
- **Platoon** 77%
- **Star Trek Away Team** 67%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
P4 2,4 GHz,
512 MB RAM,
GeForce4 Ti 4200,
SB Live
- **Tapasztalatunk**
„Semmilyen problémám nem volt a sebességgel!”



ÉRTÉKELÉS

- „UFO-s” hangulat
- remek ötlet a területfoglalás bevezetése
- pörgős játékménet
- kevesebb stratégiai elem
- néhol elnagyolt irányítás

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

80
százalék



CSÚCSFORGALOM CSÚCSFORMÁBAN?

SIM CITY 4: RUSH HOUR

■ KATEGÓRIA: városszimulátor-kiegészítő ■ KÖRNYEZET: városok ☺ ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

A Maxis annyiszor sütötte már el a Sim City-viccet, hogy nincs az az „csecsemő”, aki ne hallotta volna. Persze szavunk sem lehet, hiszen a sorozat az évek során sokat javult és szépült. A nagy kérdés csak az, hogy szükségünk van-e a negyedik rész egy kiegészítőjére is.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Maxis
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.ea.com
- FORGALMAZÓ
EA Hungary
- MEGJELENÉS
már kapható

GYORSLINK 369

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- sokkal profibb lett a forgalomszervezés
- a „GTA-s” küldetések egy ideig szórakoztatóak
- aztán hamar rá fogunk unni
- van néhány teljesen felesleges „újítás”

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékosbarát



80
százalék

Amellett, hogy a *The Sims* kiegészítői még mindig sikerlistások, és nagyon sokan várják már a második részt (mi tagadás, én is ☺), a Sim City full 3D-sse csinított negyedik része is még mindig sok hívet szerez magának. A Rush Hour az első kiegészítő lemeze; ki tudja, ha sikeres lesz, vajon ezekből is ekkora sorozat lesz? (*Khm... Azért reméljük, nem... Jóból is megárt a sok... – Bad Sector*)

ÚJ PÁLYÁKON Vezetünk

De térjünk vissza a konkrétumokhoz. A Rush Hour, mint azt a címe (csúcsforgalom) is sejtetni engedi, lényegében ked-

vel kapcsolatos újdonságok jól kidolgozottak, és tényleg hiányoztak a játékból. Ezentúl például információkat kaphatunk minden négyzetméternyi útszakasz forgalmáról. Végre építhetünk egyirányú utcákat is, ezzel pedig leegyszerűsíthetjük az úrendszert a legtöbb városban – persze ügyesen, egymás mellé kell őket elhelyeznünk. Sőt mostantól építhetünk akár sugárutakat is, csak ezek persze sokkal nagyobb helyet igényelnek. Aki pedig káromkodott, amikor bevezették a magyar autópályákra a fizetős rendszert, az most „bosszút állhat”, mert itt ezt is meg lehet valósítani.

„Aki káromkodott, amikor bevezették a magyar autópályákra a fizetős rendszert, az most 'bosszút állhat', mert itt ezt is meg lehet valósítani.”

venc városunk forgalmának irányítását érinti. Sokan kritizálták a teljes játékot, hogy ezt a részt nem nagyon befolyásolhattuk, úgyhogy a rajongók már dörzsölhetik is a kezüket örömmükben. A másik újítás az ún. „U-Drive-It” alküldetések bevezetése, amelyekben néhány járművet vezethetünk valamilyen küldetés teljesítéséhez. Ha sikerrel járunk, akkor több szavazatot vagy pénzt kapunk. Végül szintén az új lehetőségek közé tartozik az utcák, kerületek és földrajzi tájak elnevezése, emellett pedig még kapunk körülbelül száz új épületet is, úgyhogy kedvenc kis városunk egyszerre lesz személyesebb és látványosabb.

SZABAD UTAT KAPTUNK

A forgalom irányításával és lekérdezés-

Ezentúl vizuálisan megjelenítve látni fogjuk a karambolokat is, így nyilvánvalóvá válik, hogy hol építettük ki rosszul útrendszerünket.

AHOL NEM TÖMÖTT A HETES BUSZ...

Néminemű újításokat eszközölték a tömegközlekedés terén is. Ezentúl építhetünk függővasutakat, nagyobb pályaudvarokat, valamint egyéb, a vasúti forgalomhoz kötődő novumok is szerepelnek a Rush Hour repertoárjában. Ha van folyó a városodban, akkor végre építhetsz rá kompállomásokat is. Még érdekesebb azonban a parkoló építése: ez igazán jól kihasználható, mert, ha valamilyen nagyobb metró vagy vasúttállomás mellé telepítjük, a símek munkába menet leparkolnak ott, és metróval mennek tovább.

GTA: SIN CITY

A „U-Drive-It” küldetés jópofa ötleten alapszik, de a megvalósítása sajnos nem olyan jó. Bizonyos járművekre kattintva kell valamilyen feladatot véghezvinni. Az egyik ilyennél például egy rendőrautóval kellett egy rabot elszállítani a börtönbe, és ezzel növeltük polgármesteri elismertségünket.

Más feladatok nem annyira populárisak, viszont pénzt szerezhettek velük: például ellophatunk egy nukleáris atombombafejet egy katonai bázisról. A használható járművek igen változatosak: az egyszerűbb autókön túl hajót, vonatot, repülőt, helikoptert, szemeteskocsit és sok más egyebet is vezethetünk.

Gondolom, az alcímből már kitaláltátok, hogy mi jutott erről eszünkbe: igen, olyan az egész mintha a *Grand Theft Auto* első két részével játszanánk. Hogy még inkább ráerősítsenek a feelingre, olyan missziókban is részt vehetünk, amelyek során például tankkal behajtatunk a sztrájkoló tömegbe, vagy mondjuk toxikus szemetet küldünk a rendőrségre. Jópofa az alapötlet (bár én nem szeretem a GTA-t), csak jó gép is kell hozzá, mert városmenedzselés közben még hagyján, de ha küldetés közben kezd el szaggatni a játék, akkor annak csak káromkodás a vége.

Igazság szerint amúgy is hamar meg fogunk unni ezeket a gyorsan sematikusvá váló feladatokat – ezek voltaképpen csak arra jók, hogy pénzt vagy elismertséget szerezzünk, ami persze azért fontos.

Általában véve kijelenthető, hogy a *Sim City 4* tulajainak azért érdemes beszerezniük ezt a kiegészítést, de pár jó ötleten túl eget rengető újdonságra ne számítsatok.

Mimóza

LucasArts és a LucasArts logó Lucasfilm Ltd. tulajdonságát képezi. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. vagy Lucasfilm Ltd. Minden jog fenntartva.

swJediAcademy.com
www.starwars.com



STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY™



ACTIVISION



Kérje a megrendelési táblázatát és a részleteket a www.activision.hu weboldalon, ahol ingyenesen letölthető a kézikönyv és a játékosok kézikönyve.
Aktívum Kft. 1077 Bp., Veszprémi út 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5701
Web: www.activision.hu - Email: info@activision.hu



TÁBORNOKOK ÉJSZAKÁI

C&C GENERALS ZERO HOUR

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: mintha a CNN-t néznéd... ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban igen

A C&C Generals ugyan tekintélyes sikert aratott, és a nemzetközi sajtó is általában véve ovációval fogadta, ám sokan ironikus megjegyzéseket tettek rá, a cím miatt: valójában ugyanis egy darab „tábornokkal” sem találkoztunk a játékban. A kiegészítőben végre valódi tábornokokkal zárhatjuk porrá az ellenség hadállásait.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
EALA
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.ea.com
- FORGALMAZÓ
EA Hungary
- MEGJELENÉS
már kapható

GYORSLINK
509

I dén februárban a C&C Generals – stílusosan – a mongol hódítók módjára foglalta el a toplisták tetejét: jött, látott, győzött, aztán egy – relatíve hosszú – idő után a *The Sims* kiegészítői szép komótosan visszavették helyüket. Persze mindkét „franchise” EA-s cucc, úgyhogy nem kell félni őket, a bevétel „családban marad”. A C&C vs. Warcraft sorozat örökös párharcában ugyan ez a játék sem hozott a kimenetelt eldöntő fordulatot, de azt elmondhatjuk: körülbelül ugyanakkora népszerűségnek örvend, mint a Blizzard saját kis üdvöskéje, a *Warcraft 3* (.igeen @? – ender), illetve a harmadik komoly 3D-s RTS-ellenfél, az *Age of Mythology* sem tudta nevető harmadikként bealázni a másik kettőt. Mindenesetre mind a három cég rutinosan, sőt szinte kötelességszerűen tolja kiegészítőit: nemrég jelent meg a nagyszerű *Warcraft 3: Frozen Throne*, és jelen cikkünk tárgya, a *Zero Hour* mellett épp

ma, lapleadás napján került piacra az *Age of Mythology: Titans*. Azt, hogy a kiegészítők közül végül is ki lesz a győztes, következő számunkból (a *Titans*-tesztből) megtudhatjátok – addig lássuk, az EALA ezúttal mit alkotott...

EGYSÉGEK SOKASÁGA?

A *Zero Hour*ban az RTS kiegészítőben megszokott „új nép” hiányzik, a készítő azonban alaposan feljavították a megszokott játékelemeket új egységekkel, képességekkel, upgrade-ekkel és parancsnoki „hatalmakkal”. A legötletesebb újítás azonban az úgynevezett general’s challenge, amelyben – végre – igazi parancsnokok oldalán mérkőzhetünk meg más tábornokokkal, a főhadjárattól teljesen különálló küldetések során. Utóbbiról külön dobozban olvashatunk, most viszont pástázzuk át, milyen új egységekkel fagyaszthatjuk az önelégt mosolyt az ellenség arcára... Külföldön az EA gőzerővel nyomatta

igen agresszív reklámkampányában, hogy „30 új egység!” van a *Zero Hour*ban. Nos, ez – amint már megszokhattuk ☺ – csak marketinges duma. Valójában nincs 30 egység, hanem kevesebb, a többiek pedig már meglévőket felurbózott változatai... (Például az Emperor tank, amely tulajdonképpen egy erősebb Overlord.) Ettől függetlenül a *Zero Hour* persze remek kis kiegészítő, és van jó pár új egység is, de biztosan nem 30. Az USA új járművei közül a mikrohullámú technológiájú tankot érdemes kiemelni, amellyel az ellenséges járműveken zárlatot lehet okozni, és egy szabad katonánkkal el tudjuk foglalni. (Ilyenkor érdemes bevetni leölt gépeink pilótáit.) A készítő egy nagyon király külön kis 3D-s effektust is mellékeltek ehhez az egységhez; csak akkor zavaró, ha sok ilyen egység van egy helyen. Ugyan csak hasznos újdonság az amerikaiak bázison felhúzható tűzérési ágyúja – ez



nem néz ki olyan különlegesen, viszont négy-öt ilyenrel már hatékonyan fel tudunk tartóztatni egy nagyobbfajta rohamot is, feltéve ha jól helyezzük el őket. De a kínaiakat sem felejtettük ki a készítő: egyik leghatékonyabb új egységük a nagyon brutális Helix, amely tulajdonképpen egy repülő Overlordnak felel meg. Emellett a kínaiak is értenek a csúcstechnológiához, mert az ECM hasonló módon működik, mint a jenki mikrohullámú tankja, a hackereket tároló új épületben pedig javíthatnak a pénzszerző képességeiken. Végül nem szabad elfeledkeznünk az Allah-imádó és Jenkiutáló GLA-s arab ter-

gyermeteg kihívása volt az egyik legfőbb ok, amiért 85-nél nem adtam többet februárban a Generalsre: ha ráféküdttél (és én ráféküdtem ☺) akkor két nap alatt végig lehetett tolni a játékot, anélkül hogy különösebben leizzadtál volna. Gondolom, ezt sokan mások is az EALA-s fejlesztők fejébe vágta, mert a Zero Hour piszkosul nehéz lett: néhol már-már azt éreztem, hogy a készítők át is estek a ló túlsó oldalára. Mindegyik hadjáratával a maga módján meg fogunk szenvedni: az ellenség mérföldkövekkel agresszívabb, időnként több helyről támad egyszerre, és az is gyakori, hogy nagyobb csapattal nehe-

ben végigvihetjük a missziósorozatokat, hiszen nincs túl nagy jelentősége a szó szoros értelmében vett sztorinak – mégis koherensebb a játékelmény, ha a jenkikkel kezdünk, a GLA-val folytatjuk, és a kínaiakkal fejezzük be. Maguk a pályák is érdekesebbek, látványosabbak, változatosabbak, mind a megrajzolt terepek elrendezése, mind a tereptárgyak tekintetében. Bár az alap grafikus motoron természetesen nem változtattak, a kidolgozottabb helyszínek mellett egy kicsit több effektvel is találkozunk a játékban, és a C&C: Generals amúgy is az egyik legszebb 3D-s RTS (a másik az Age of Mythology); ráadásul február óta sikerült valamelyest javítani a konfiguráción, szaggatásmentes 1600×1200-on pedig brutálisan jól néz ki a játék...

A teljes játék tesztjében panaszkodtam, hogy hiányoznak a Westwoodtól megszokott, kicsit ripacskodó, de azért jópofa átvezető mozik, emiatt valahogy túl száraz volt a játék. Valószínűleg sokan mások is kifogásolták ezt, ezért a készítő, ha Kari Wühhert nem is hozták vissza, de legalább a legelső részben látható, tévéhíradószerű filmbevételeket is raktak a küldetések közé. Mindegyik néphez külön tv-állomás és riportert tartozik, és bár nem olyan mókások, mint a Westwood-cuccok moziái, legalább feldobják egy kicsit az állandó 3D-s harci jeleneteket. Összességében a kiegészítőnek a nagyobb kihívást jelentő és érdekesebb küldetésekkel sikerült alaposan feljavítani az eredeti receptet – a C&C-fanok és a háborús RTS-ek rajongói nem fognak csalódnai benne.

Bad Sector

„Tévéhíradó-szerű filmbevételeket is raktak a küldetések közé”

roristákról sem, akik szokásukhoz híven megint – kigyó módjára – időzített bombákkal és méreggel operálnak. Az általában telepített épületekhez érve akár több egységünket is levegőbe repíthetik, szabotőrük villámgyorsan el tud foglalni és „felszécsézni” másokat, harci motorjuk pedig gyorsabban mozog, mint bármelyik másik jármű. Igazság szerint a GLA-t némiképp „mostohagyermeknek” érzem ebben az új C&C-világban, mert a többiekkel összehasonlítva kicsit gyengécské az egységei. Ez a sima Generals single hadjáratában még elment, de a kiegészítő már sokkal nehezebb (illetve a Generals volt túl könnyű), multiplayerben pedig én speciel az életben nem választanék GLA-t.

A HALÁL ÖTVEN ÓRÁI

Ha már itt tartunk, a single hadjárat

zen tudunk egyszerre mozogni egy bombákkal dúsított szűk területen. Úgy vettem észre, valamelyest az MI-n is javítottak, legalábbis ami a támadások koherenciáját illeti, mert színlelve visszavonulni, vagy bármilyen egyéb módon trükközni még mindig nem szokás a C&C-világban... Ugyanakkor sokkal érdekesebbek a küldetések: még a harcot felváltó, kisebb egységekkel végrehajtott szokásos „hack'n'slash”-féléknél is végre sikerült elvonatkoztatni a „végigdiablózok egy dungeon-ben”-típusú megoldásoktól.

MINT A CNN-EN

A single hadjárat pontosan azzal a féllal kezdődik, amellyel a teljes játékot befejeztük: az amerikaiakkal. Igaz, a Warcraft 3-mal ellentétben, végül is, ha nagyon akarjuk, bármilyen sorrend-

General's Challenge

FIGHT!

A General's Challenge „személyes” összecsapásokból áll, ahol egy parancsnokot kiválasztva mások seregeivel mérkőzhetünk meg különféle térképeken. Ha maga a főjáték nehéz volt, akkor ez aztán tényleg az...

CHART

- **Warcraft 3:**
Frozen Throne
93%
- **Red Alert 2:**
Youri's Revenge
92%
- **C&C Generals:**
Zero Hour
88%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 2100+,
512 MB RAM,
GeForce FX 5600
- **Tapasztalatunk**
„Előző gépemen a teljes játék 1024×768-ban is szaggatott, most viszont 1600×1200-ban is röccenésmentes volt minden...”

ÉRTÉKELÉS

- jól kidolgozott, ezáltal tényleg nehéz küldetések
- még mindig a legdögösebb 3D-s stratégia, főleg magas felbontásban
- General's challenge
- nincs új nép
- a GLA egy kicsit erősebb lehetne multiban
- még mindig kicsit rövid a single

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

88
százalék



KOR(E)AI ÖRÖM

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

■ KATEGÓRIA: taktikai RTS ■ KÖRNYEZET: koreai háború ■ NEHÉZSÉG: változó ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: elég hosszú egyszer is

Egy kommandóst megverni nehéz ügy. Kettőt meg pláne! Nagyok is, erősek is, ráadásul Steven Seagalt is simán lekaratéjazzák, ha kell. Halvány esély azért akad. Ha türelmesek vagyunk, ha csak akkor támadunk, amikor már a távoli múltba vesztek kommandósaink hőstettei, akkor talán... Mondom, talán!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Plastic Reality
Technology
- KIADÓ
Cenega
- WEBOLDAL
www.koreaforbiddenconflict.com
- FORGALMAZÓ
Cenega
- MEGJELÉNÉS
2003. október 24.

EXTRÁK

- CD/DVD
animáció

GYORSLINK
254

Remélhetőleg kevesen vannak azok, akik a bevezetőt olvasva nem tudták „helyrerakni” az elsőre talán szokatlanul tűnő mondatokat. Igen gyenge kísérletet tettem arra, hogy kicsit átkozmetikázott módon adjam elő a nyilvánvalót, a *Korea: Forgotten Conflict* című játék egyetlen célját: lemosni az immár két éve a csúcson pöffeszkedő istenséget, a *Commandos 2*-t. (Meg reménykedni, hogy a hármat is ©...) Ugyan taktikai RTS-ek dobozából nem minden hónapban tudnánk elbarikádozni a szerkesztőséget, de két év az azért mégiscsak 24 hónap. Ennyi idő alatt más kategóriákban már tucatnyi trónfosztást láthattunk. Szó, mi szó: a lopakodós, hátba szúrós stratégiákra is ráférne egy kis vérfressítés, ezért nagy örömmel adtam meg az esélyt a Plastic Reality első alkotásának.

AZOK A BÉKEBELI '50-ES ÉVEK...

A játék alcíme (*Forgotten Conflict*) utal arra, hogy az 1950-ben kirobbant háború

nem tartozik a „legfelkapottabb témák” közé. Valahogy mindenki szeret megfedkezni erről a három évig tartó mészárlásról, amelynek gyakorlatilag annyi eredménye lett, hogy ott húzták meg az új határokat, ahol a régi is volt. Akit kicsit bővebben is érdekel a téma, az vagy vegye elő a GS márciusi számát (ott ugyanis rábukkanhat egy előzetesre), vagy egy töröknyvet. Számunkra most annyi is elég, hogy a játék 15 küldetésében kapunk majd hideget-meleget, északot meg délet is. Az alapképlet nagyon egyszerű: öt, különböző szakterületen képzett ügynökünkkel kell megkeserítenünk a szorgos és éber észak-koreai hadsereg életét. A politikai korrektség jegyében a társaságban akad afroamerikai (Pesten négernek hívják), indián, dél-koreai, sőt még egy hölgy is. Ez így rendben is volna, azt viszont nem értem, hogy miért hívja a program következetesen *Koreannak* szegény távol-keleti katonát. Gondolom, sokkal jobban esne neki, ha a rendes nevén szólítanák. Na

mindegy, ne ragadjunk le a megszólítási problémáknál, ettől a játék még játszható marad.

Előrebocsátom, hogy a kiadótól kapott példány – jóllehet tökéletesen működő, de mégiscsak – béta-verzió volt, így nem lehet tökéletes pontossággal megbecsülni, min sikerül javítani, s min nem a végső, polcokra kerülő változatban.

FORGUNK, MINT A RINGLISPÍL

A grafikára mindenesetre már akkor sem lehet panasz, ha nem nagyon finomítanak rajta. Az akár 1600x1200-as felbontásban is játszható *Korea* meglehetősen éles, jól megrajzolt környezettel büszkélkedhet. A két nézet alapvetően nem különbözik egymástól. Mindkettő esetében madártávlatból figyelhetjük az alant zajló eseményeket. Az eltérés a földtől való távolságban keresendő. Mivel a két fő kameranézetet belül is állíthatunk a zoom mértékén, így gyakorlatilag fejmagasságtól egészen a tízezeres nagytotáláig terjed a reperto-



ár. Ez csak a kisebbik pozitívum, a valódi fejlődés a kameraforgatásnál érhető tetten. Ha kihasználjuk teljes, azaz 360 fokos mozgásterünket, úgy beleszédülünk, mint magyar védő az ellenfél cseleibe (nemzetközi meccsen). Sajnos ezzel a megoldással sem sikerült kiküszöbölni azt a problémát, hogy bizonyos szituációk, tárgyak, szereplők olykor takarásba kerülnek. Hiába az oldalirányba mozgatható nézet, ha függőlegesen nem tehetjük meg ugyanezt. Sokszor előfordult például, hogy nem láttam be egy épület teraszára. Ilyenkor már csak akkor kezdtem gyanakodni, hogy van ott valaki, amikor a tető alól golyók záporoztak felém ☹.

Szépen megrajzolt háttér ide, változatos épületek oda, engem valahogy nem varázsol el a látványvilág. Nehéz érthetően



gárhajtású gép hangját halljuk a fejünk felett, máskor a szóli rádióból nyomják az okosságát, egyszóval hangulatilag ott van a szerez. Amiért mégsem merem egyértelműen megdicsérni a hanghatások szkeciót, annak prózai oka van: a bétából hiányoztak a karakterek hangjai ☹. Bánom, mert ha legalább annyira igényesek, mint a szöveg, akkor már ott figyel a piros pont. Az utasításainkra adott válaszok ugyanis meglehetősen változatosak. Mást mond emberünk, ha épp egy tetemet cipel, és másként nyilatkozik, ha aknakereső eszközt nyomtunk a kezébe.

CSAK STÍLUSOSAN

Ami a változatosságot illeti, a küldetések céljaira sem lehet panaszunk. Az egy dolog, hogy szinte minden pályán más és

Aki nem lép egyszerre...

...JÓL BEBUKJA A KÜLDETÉST!

A Korea egyik legnagyobb erénye nem páratlan újdonság. A *Hidden & Dangerous* ben már kihasználhattuk az összehangolt támadásban rejlő erőt. Hasonlóan a nagynevű elődhez, a K:FC-ben is megállíthatjuk az időt, minden emberünknek kiadhatjuk az – akár több különböző utasításból álló – parancsainkat, majd amikor úgy látjuk, mindent elrendeztünk, elindítjuk a programot, s katonáink egy olajozott gépezet gördülékenységével egyszerre végre is hajtják azokat. Az első néhány küldetésnél nem lesz szükség erre a kicsit nehezen begyakorolható lehetőségre, de később kénytelenek leszünk beletanulni, ugyanis könnyebben, gyorsabban, esetleg kizárólag így teljesíthetők a durvább feladatok.

dul elő, hogy emberünk nem érti meg, hova is szeretnénk, ha menne, így egyszemélyes öntevékeny csoportot alakít, és saját hatáskörben dönt. Ennek eredménye: 1. kerülő úton próbál eljutni a kijelölt helyre, de útközben felfedezik, és lelövik; 2. be ragad a környezetében található tárgyak, épületek közé, és a kisvártatva arra tévedő ór lelövi. Hasonlóan problémás házakba bejutni, ugyanis addig nem látjuk a belső részt, amíg legalább az ajtóig el nem jutunk, de néha az ajtóig sem tudunk eljutni, mert nem látjuk a belső részt. Okos, ugye? A másik, és talán az előbbinél is fájóbb téma – „MI” más lenne, mint – a mesterséges intelligencia. Valahogy nem tudom megérteni, miért nem képesek beépíteni az MI „gondolkodásába” azt, hogy ha egy ór a megszokott úton járőrözik, majd hirtelen nem bukkan fel a sarok mögül, akkor esetleg, talán, éppenséggel valami gond is lehet. Most egyesek nyilván azzal próbálják megvédeni a készítőket, hogy ugyan ezt meg lehetne csinálni, de akkor játszhatatlanul nehezzé válna a játék. Erre pedig azt mondom, hogy olyan pályát kell tervezni, amely végigvihető, egyszersmind azonban reális is. De bárcsak az lenne a legnagyobb negatívum, hogy az MI nem képes ok-okozati összefüggések végiggondolására! Sajna a direkt következtetések levonásában sem egy élharcos. Az egyik küldetésben például nyugodtan felrobbanthatunk három teherautót egy páncélökölletel, a kb. harminc méterre ácsorgó órók e csekély jelentőségű eseményről nem szándékoznak tudomást venni. Néha meg átmennek szuperhősbe, és a zuhogó esőben, dobókés-sel elnémított társuk testének puffanására száz méterekre odagyúlnak. Ki érti ezt?

-csonti-

CHART

- **Commandos 2**
95%
- **Commandos**
91%
- **Desperados**
85%
- **Korea: Forgotten Conflict**
80%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 733 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850
(kb. 1150-re húzva)
256 MB RAM
GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„A nem optimalizált verzió még a legkisebb felbontással is szagatott néha.”

ÉRTÉKELÉS

- szép, nagy, változatos pályák
- taktikai tervezgetés lehetősége
- sok jármű, használható fegyver
- félvak, félsüket MI
- bosszantó irányítási problémák

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

80
százalék

„Az alapképlet nagyon egyszerű: öt, különböző szakterületen képzett ügynökünkkel kell megkeserítenünk a szorgos és éber észak-koreai hadsereg életét.”

megfogalmaznom, de valami sterilséget, művi jelleget éreztem kommandózás közben. További probléma a sok „bogár” (bug) jelenléte. Csak remélni lehet, hogy a végleges verzióban ritkábban találkozunk a levegőben kiterült órókkal, házfa-lon átnyúló karokkal és hasonló paranormális jelenségekkel.

A zene változatos, kellemesen „elbrumog” a küldetések alatt, de extrém tetszést szerintem senkiből nem vált ki. A kísérőhangok, zörejek esetleg már pályázhatnak a tutifránkó címre. Néha egy su-

más környezet, kihívás fogad minket. Ennél azonban sokkal lényegesebb, hogy a stílust tekintve is meglehetősen széles a skála. Találkozunk igazi lopakodós, kiszabadításos küldetéssel; lesz olyan, amikor szabotálnunk, rombolnunk kell; s beleszédülünk majd egy véres városi ütközetbe is – hogy csak pár szituációt említek.

Szép grafika, változatos játékmenet, szokatlan környezet – úgy tűnik, az ilyen játék sikerre van ítélve. És nem! Sajnos, nem. Két rendkívül zavaró dolog megakadályozza ezt. Az egyik az irányítás. Túl gyakran for-





KULTÚRÁBÓL SOSEM ELÉG?

NORTHLAND

■ KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■ KÖRNYEZET: Középkor ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

Néha nemcsak a romlott tejtől, de egy-egy programtól is rossz íz marad az ember szájában. Valahogy így jártunk a Northland című játékkal. A Cultures 3-ként is emlegetett anyag annyira fáradt és ötlettelen, hogy ez visszamenőleges hatállyal rondítja el az elődök – többé-kevésbé kellemesnek mondható – emlékét.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Funatics
■ KIADÓ
GMX Media
■ WEBOLDAL
www.northland-game.com
■ FORGALMAZÓ
576 Media
■ MEGJELENÉS
már kapható

Pedig milyen szépen indult minden! *GameStar*, 2001. február: a *Cultures* első része 92 százalékos kapva egyértelmű elismerést arat. Aztán lankadni látszott a lendület. *GameStar*, 2002. július: a második rész, ugyan erős kritikák mellett, de még mindig elfogadható osztályzatot, 81 százalékos ér el. (Talán ebben az is közrejátszott, hogy a tesztelő ezúttal olyan valaki volt, aki nem éppen a vajszívéről híres ☺.) (Az első részé sem, de az

nak lábai – nem is akármilyenek ☺...). A háttértörténet megírásához valószínűleg négy Nobel-díjas író fogadtak fel, mert azt olvasgatva alapjaiban változik meg a világról alkotott elképzelésünk. A sztori szerint Bjarni és kedvese éppen Cyra papájának bizánci palotájában pihenik ki a hősök életéből elmaradhatatlan világmegmentés fáradalmait, amikor régi barátjuktól, az arab Hatchie-től érkezik segélykérő üzenet. A levlényege tömören a következő: gyertek

hatok be. A két és fél éve még szép grafika tavaly már csak aranyos volt, az idén viszont kifejezetten necces. Ugyanazok a figurák, tökéletesen ismert épületek, unalomig ismert táj fogad minket az (elvileg) teljesen új és önálló játékban. Már bocsánat kedves fejlesztő hölgyek és urak – nem lehetne néha dolgozni is egy kicsit? Azt is nagyon zokon szoktam venni, ha egy kiegészítőbe nem pakolnak mást, mint 3 új szörnyet és 4 új pályát, de hogy egy külön névvel megjelenő terméknél ne tudjak semmi érdemleges változásról beszámolni, az már belülről súrolja a profatlanság határát.

„Már bocsánat kedves fejlesztő hölgyek és urak, nem lehetne néha dolgozni is egy kicsit?”

akkor még jónak számított... – *Bad Sector*) És most itt a Northland, amelyet ugyan megpróbáltak nem egyértelműen *Cultures 3*-nak titulálni, de mint az hamarosan kiderül, a rokonságot nehéz volna letagadni.

JÉÉÉ... EZT MÁR LÁTTAM VALAHO! Mert amint betöltődik a program, a veteránok máris felismerik a hősöket, akiket már az előző részben is terelgettek. Bjarni, a fűrge és nyúlánk viking harcos most is ugyanúgy itt lábatlankodik, mint a kicsit lassú felfogású, de annál nagyobb ütő frank lovag, Sigurd vagy a csábos fekete bizánci démon, Cyra. (Itt jegyezném meg, hogy az artworkok alapján Cyráról nem állítható, hogy lábatlankodna, ugyanis van-

gyorsan, mert nyakig ülök a sz... szutyokban. Odaérvén kiderül, hogy gonosz, gyík-szerű lények özönlötték el a békés régiót, így most néminemű krízismenedzsmentre lenne szükség. Néhány hullótetemmel odébb a történet tovább fokozódik, és hamarosan isteni szintre emelkedik a kavargás. A végén pedig jöhet a jól megérdemelt világmegmentés. Ugye, megmondtam? Színtét szétvet minket a vágó, hogy a végére járjunk ennek az igazán eredeti történetnek.

EREDETISÉG KIZÁRVA

Midőn a program új nevet kapott, logikus lett volna néhány újdonságot is mellékelni a nem különösebben szép dobozhoz. De sajnos ilyesmiről egyáltalán nem számol-

Azt hiszem, sokat elárul az, hogy a kiadó honlapján fellelhető fanfárananyagban mindössze annyi "újdonságot" tudnak felmutatni, hogy javítottak az MI viselkedésén. A baj csak az, hogy a mesterséges intelligencia kábé olyan, mint a magyar foci: mindig reménykedik az ember, de élesben aztán kiderül a keserű valóság. És bizony a Northland esetében sem tennem tűzbe a kezem az előrelépést illetően.

Még egy csemege a végére: a játék tesztelésekor (több héttel a német premier után) még (?) nem működött a Northland hivatalos weboldala. Ha jobban meggondolom, igazuk van. Minek még több pénzt pazarolni erre a botrányosan gyenge folytatásra?!

-csonti-

GYORSLINK
533

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

■ nem rosszabb az elődöknél
■ de sajnos egy grammal sem jobb

■ Grafika
■ Zene
■ Hangok
■ Játészhatóság

67
százalék



Harcolj a jogaidért!

TRUMPE
GAME
PC JOKER
JÓSAJÁTÉK
87%

„Ki gondolta volna, hogy egy német stratégiai játék jobban néz ki és több lehetőséget kínál, mint az Age of Mythology?”

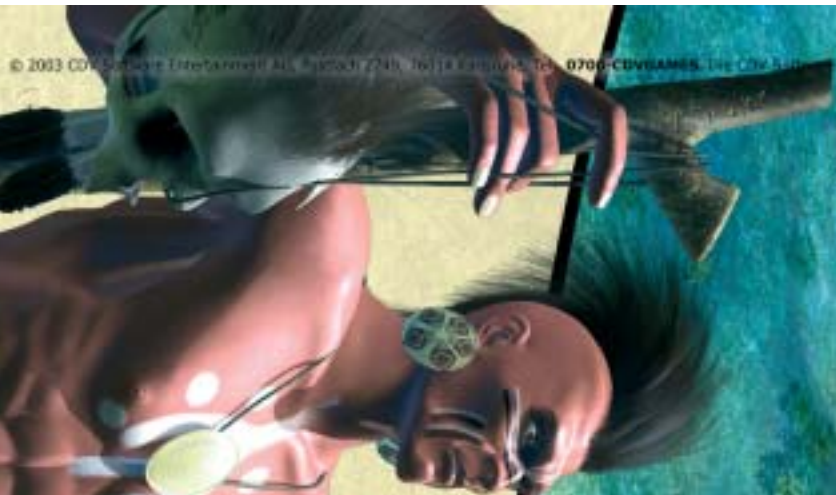
CGAMES 105-023



Még több izgalom és fordulat a No Man's Land-ben!

Történet és akció keveréke hatalmas tengeri csatákkal, speciális csapatokkal, fejtavadászokkal és a vasúti összecsapással.

A No Man's Land-del rögtön a csaták izgalmában találod magadat!



© 2003 CD Projekt S.A. Wroclaw, Poland. 0700-CDV.GAMES, Die CD Projekt S.A. Entertainment AG, in Prime Standard, WKR 546 813.

POWERED BY
gamespy

Member of the "Gaming Partner" program
Microsoft and the "Gaming Partner" program
Microsoft and the "Gaming Partner" program
Microsoft and the "Gaming Partner" program



cdv
www.cdv.de

Magyarországi a CD Projekt S.A. magyarországi képviseletétől,
az EÖRBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wassaiányi u. 25
Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | www.cdv.hu | sales@cdv.hu

Magyarországi

2003 OKTÓBER





2003. ŪRODŪSSZEIA

HOMEWORLD 2

■KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■KÖRNYEZET: sci-fi ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ŪJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Az 1999-ben megkezdett, naprendszereken és hősies csatákon átívelő nagy kaland tovább folytatódik: az Odüsszeia színesebb, szagosabb, látványosabb, mint valaha!

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Relic Entertainment

■ KIADÓ
Vivendi/Sierra

■ WEBOLDAL
www.homeworld2.com

■ FORGALMAZÓ
N-Tec Kft.

■ MEGJELENÉS
már kapható

EXTRÁK

■ CD/DVD
demó

■ TIPP

■ GYORSLINK
280

A játékmertetők elején általában illik felmagasztalni a nagy hírű elődöt, ami nem könnyen teljesíthető elvárásokat támaszt a kis jövővény felé. Ezt most nem akarom túlzásba vinni (*Hál'istennek... © – Bad Sector*): a *Homeworld* egy külön standardot állított fel a valós idejű stratégiai játékok népes táborában, nem sokan vannak, akik még nem hallottak róla.

JÁTÉKFEJLESZTŐCSKE, DE OKOSAN

A fejlesztő Relic Entertainment nagyon okosan állt hozzá a folytatáshoz, nem sé tált bele a csapdába, amelybe oly sokan mások – nem akart görcsösen valami gyökeresen újat alkotni, ami megint olyan óriásit durran, mint az első rész. Már most levonom a játék egyik konklúzióját: a játékmenet szinte semmit sem változott. És ez jó! Ha viszont nagyon szőrösszívűek vagyunk, akkor egyben ez az egyik negatív pontja is a Hw2-nek. Vágjunk bele, lássuk, miről is van szó!

MESE A HÁROM HIPERMAGRÓL

A mélyűri utazást az úgynevezett „hypercore” teszi lehetővé, amelyet meglepve indultak útnak az előző részben a hiigarian faj képviselői, népük eredetét keresve a galaxis másik felén. Nem kis csatározás után sikerült visszajutniuk eredeti szülőbolygójukhoz, s boldogan éltek, amíg meg nem haltak. S pont ez a gond, mert a boldogságot egy nemzedék múltán megzavarja régi ellenségük, a vaygr faj masszív inváziója. Ők is szert tettek egy hiperaggal felszerelt óriásúrhajóra, s a fő offenzíva közepette a frissen épített új hiigarian anyahajó éppen csak el tud szelelni egy gyors vészstarttal. Rajta, no meg parancsnokán áll az ősi prófécia beteljesítése: a galaxisban található három hiperaggal egyesítése és a végső győzelem kivívása. A történet kifejtése a küldetések közötti, nagyon szépen megrajzolt átvezető, illetve a játék saját motorjával készült mozikból tudható meg, ami épp betölti azon szerepét, hogy az embert hajtja előre, tovább és tovább.

KALANDOK SOROZATA

Az egyjátékos kampány küldetesei izgalmas és nem utolsósorban nehéz perceket szerezhetnek még a rutinosabb játékosok számára is. Az ellenfél szinte kiapadhatatlan hullámokban támad, s az intelligenciájára sem lehet panasz. A gondosan megszerkesztett küldetések talán egyetlen hátránya az, hogy mindig ugyanaz történik, akárhányszor indítjuk újra őket, így kitapasztalható, mit kell tennünk, lépésről lépésre. Ez egyáltalán nem rombolja a játékélményt, volt, hogy egy küldetést rengetegszer visszatöltöttem, s a taktikai lépéseket és egérklickeket a végén már másodperc pontosan kidolgoztam, hogy hogyan következzenek egymás után ©... Nehézségi szintet nem tudunk változtatni, ez azért szerintem egy kicsit hiányozni fog azoknak, akik még nem teljesen profik az ilyen típusú játékokban. De se baj, majd gyorsan beleszoknak a dolgokba, ha tizedszerre nyomják újra előlről a harmadik pályát ©...

Mitől döglük a lény?

HARCI EGYSÉGEK A JÁTÉKBAN

Fighter class

A legkisebb egységekben mindössze egy pilóta helyezkedik el, de erejét nem szabad lebecsülni, főleg ami gyorsaságából ered. Ebbe a hajóosztályba tartozik a felderítő, a vadász- és a bombázóhajó, termelésük az anyahajó 5 fős kötelékben állítja elő az ide tartozó típusokat.



Corvet class

Az eggyel izmosabb hajók már komolyabb tüzérőt és vastagabb páncélzatot kaptak. Ide tartozik a pulsar (nagyobb hajók ellen) és a gunship (vadászgylkos) corvet, valamint a bombatelepítő minelayer. Ők 3-as kötelékben termelődnek.



Frigate class

Ezzel az osztállyal már nem érdemes viccelni: jól specializált fajtái hosszú ideig kitarthatnak a támadások hevében



is. Az ion frigate könnyen szétkapja a capital ship osztályú hajókat, a marine frigate úrgyalósággal feltöltve pedig ideális hajógyárak elfoglalására. Egyszerre egy egység állítható elő.

Capital ship class

A legnagyobb hajók, amelyeket kicsinálni külön hadműveleteket igényel. A carrier és shipyard önmaga is képes egységek előállítására, így kisebb hajókból álló flották termelése nagyon felgyorsulhat. Egy-egy ilyen monstrum elvesztésekor a belőlük megmaradt úroncs kitermelhető.



Platform

A fixen kihelyezhető védelmi egységek minden, az érzékelési körzetükbe érő ellenfelet megtámadnak. Alacsony ára miatt a gun platform a kisebb, az ion a közepes hajók ellen nyújt könnyen kiépíthető védelmet. Előállításuk után egyszer mozdíthatók el (a végső helyükre való irányításkor), ezeket például mobil termelőegységek védelmére célszerű gyártani.



ANYA JÓ, HA VAN...

A játékban a hatalmas anyahajó, a Pride of Hiigara irányítása a feladat. A hideg űrben biztos bázisként úszó anyahajón termelhetünk új egységeket, illetve itt kutathatunk újabb, erősebb fegyvereket, technológiá-

A nagyobb hajók mind rendelkeznek alrendszerrel, amelyeket vizuálisan is láthatunk ráközelítéskor, de ami a lényeg: meg is támadhatunk. Az alrendszereken zajlik a kutatás, a különböző hajócsaládok különböző alrendszereken termelődnek,

szert újítás az előző részhez képest, hogy az anyahajón kívül bizonyos capital ship osztályú hajók is állíthatnak elő egységeket: a pályát így jóval könnyebb lefednünk egységeinkkel, szélesebb körű taktikai lehetőséget tárva elélnk.

CHART

- **Homeworld**
91%
- **Haegemonia**
90%
- **Homeworld 2**
87%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 833 MHz,
256 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon 1 GHz,
512 MB RAM,
GeForce3
- **Tapasztalatunk**
„Az igazi szépség és látvány megköveteli a csúcskategóriás konfigot”

„Minden aprólékosan ki van dolgozva, fények villódnak a hajókon, fegyverek forognak, működnek, és a sérülések látványosan megmutatkoznak a burkolaton”

kat. A termelés és kutatás alapja az az ásványi kincs, amelyet az adott pályákon található aszteroidákból termelünk ki. Jó dolog, hogy egy-egy pályaváltáskor az ott található, még ki nem termelt erőforrásokat mind megkapjuk, így kicsit táposan (azaz előző teljesítményünktől függően) indulunk a következő küldetésben.

így ha kiiktatunk közülük egyet, megbéníthatjuk az ellenség bizonyos egységeinek előállítását. Ez a valóságban nem olyan hatásos, mint gondolnánk: amennyi idő alatt például bombázóink kilövik egy carrier vadászrepülő alrendszerét, annyi idő alatt a hajótestre célozva magát a főúrhajót is szinte teljesen szétlőhetik. Nagy-

ARMADA ÉS TAKTIKA

A rendelkezésre álló hajók nagyon jól vannak kialakítva, kiegyensúlyozva, így a kezdetekkor előállítható egységeket a játék második felében is érdemes lesz termelni, mert előnyös tulajdonságai ugyanúgy kihasználhatók. Ezenfelül ráadásul még okosak is, a más játékokban (sajnos) oly gyakran fellelhető tétova tévelygéssel itt nem találkozom: mindenki támadja a fegyverzetéhez legjobban illő (értsd: legsebezhetőbb) ellenfeleket, akik éppen az érzékelői sugarában helyezkedik el. Elkerülő az öngyilkos vállalkozásokat (például. amikor egy kis vadászraj félelmet nem ismerve nekirent egy cirkálóosztagnak) az ingerküszöb



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Homeworld 2

Haegemonia



Grafika

10/10

10/10

Ennél szebb külsőt felmutatni jelenleg egyik 3D-s RTS sem tud, a látvány gyakran elvonja a figyelmet az akcióról. Le a kalappal a hatalmas zoomolási lehetőség adta részletesség előtt!

Bár majd egyéves a motor, a kinézetre itt sem lehet panaszunk egyáltalán. Főleg az égitestek és csillagködök látványa gyönyörű, no meg a közelükben dúló heves ütközetek.

Eredetiség

6/10

7/10

A játék az első részéhez képest nagy újdonságot nem hozott, szebb, könnyebben kezelhető, modernebb lett, de ha nagyon gonoszak lennének, hívhatnánk az első rész tökéletesen kivitelezett remake-jének is.

Sokat merít a rivális Homeworld első részéből és a Master of Orion III.-ból, de ez, tekintve az ötletadót, nem volt rossz választás a fejlesztő Digital Reality részéről.

Kezelhetőség

9/10

9/10

A kezelhetőség rettenetesen egyszerű, pikk-pakk elsajátítható egy kezdő által is. Ha az ember megtanul 3D-ben gondolkodni, az utolsó akadály is elhárul előle, hogy eredményes flottaparancsnok legyen.

A kezelés bonyolultabb, kézikönyv nélkül bizony az embernek elég sok idejébe kerül kikapasztalni a dolgokat. Persze maga a játék is összetettebb (bolygómenedzselés), ami természetesen nem hátrány.

Hangulat

9/10

9/10

A cikkben említett hangulati elemek (kiváló zene és angol hangok) nagyon magával ragadják az embert, a történet maga pedig egy jó kis sci-fi, aminek az ember mindenképpen a végére akar járni.

A sztori és a hanghatások összehatása jól sikerült, a zene pedig a 2002. év legjobbja díjat is elnyerte a „GameStar Best of”-on.

Összesen

34/40

35/40

sintje beállítható, a teljesen passzívól az extra agresszívig terjedő hármasskálán. Képezhetünk „strike force” alakzatot, amelyben a különböző típusú egységek, egymás gyenge pontjait fedezve, együtt közlekednek és akcióznak, egymással lépést tartva – vagyis az alakulat sebessége a leglassabb benne foglalt egység sebességéhez igazodik. Szükség van a megfelelően tervezett és a lehető legjobb fegyverzetellátott több-egységes támadásra, mert sajnos a Halálcsillag szuperlézeréhez hasonló ketyere kifejlesztésére nem lesz módunk. Mindez ráadásul még időbe is telik, hiszen ellentétben a Haegemoniával (ahol egy perc alatt simán hazagrottunk a Szaturnusz gyűrűitől a jó öreg Földre) a Homeworld 2-ben a nagyobb hajók lajhár módon közlekednek.

ÉRTÉKELÉS

- szép
- nagyon hangulatos
- egyszerű kezelni
- nincs nehézségállító
- kicsit talán lehetne összetettebb
- nincs benne igazi nagy újítás

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játékoság

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

87
százalék

KEZES BÁRÁNY

Az egész kezelés az első rész óta egyszerűsödött, nagyon könnyen és gyorsan elérhető minden, amire szükségünk lehet. Az összes menühöz hozzáférhetünk a képernyő alján húzódó menüsorból, ha pedig betanultuk a tényleg csak pár darab fontosabb gyorsbillentyűt, akkor még ezt is el-tüntethetjük az útból. Az iránybeállítás, lévén háromdimenziós tér, okozhat az elején kis nehézséget, de nagyon könnyen be tudjuk állítani hajóink számára az y tengely menti irányt. Az már más kérdés, hogy nagyon megijedni sem kell ettől, mert a csapatok legtöbbször egy síkban játszódnak (a készítőik tisztában lehetnek a ténnyel, hogy az űrhajósokon és a vadászrepülő-pilótákon kívül nem sokan vágják a teljes 3D-s térben zajló harcot ☺...)

A játék vizuális megjelenítése egyszerűen fantasztikus: a legkisebb egyszemélyes hajóktól a gigászi anyahajóig minden aprólékosan ki van dolgozva, fények villóznak rajtuk, fegyverek forognak, működnek, s természetesen a sérülések látványosan megmutatkoznak a burkolaton. Én bizony rengeteg időt töltöttem egyes hajókra való ráközelítéssel, csaták közeli tanulmányozásával, amin el is úszott egy-két küldetés ☺... Az űrcsaták látványát a *Jedi visszatérben* látható űrbéli ütközethez hasonlíthatom: hatalmas hajók feszülnek egymásnak, miközben apró vadászok húznak el közöttük, s a felületi turbólézerek és a látványos robbanásokban elenyésző egységek fénye világítja be a teret.

Bármilyen hatalmas legyen egy-egy bárka, megmarad az az érzésünk, hogy csak egy porszem vagyunk a végtelen semmiben. Előbb-utóbb feltűnnek például a bantusik, akiknek a hajója szinte átéri a pályát, né-

hány pályán pedig akkora űrállomások, hajógyárak vannak, hogy egyszerűen a rajzolt háttér részét képezik.

ÖTÖDIK ELEM

Ha annak idején a *Haegemonia* zenéje tetszett, a Homeworld 2-é egyenesen elragadtatással tölt el: nagyon jóra sikerült. Az egész világ számomra egy elképesztő „ötödik elem”-érzést sugároz, hangzásban és hangulatban egyaránt. A hangok nagyon el lettek találva, gondolok mind a környékét megrengető robbanásokra (tudom, tudom, az űrben vagyunk, de mennyire unalmas lenne már a süket csönd játék közben), mind a szereplők hangjára. Ha a csatától eltávolodunk, akkor annak hangjai is elhalnak, az egységek pedig nagyon hangulatosan rádióztatnak a parancsnoksággal, a csata pillanatnyi állásának megfelelő hangnemben. A hangulatot tovább fokozza a pörgős cselekmény: nincs itt idő pillanatnyi száj tátásra sem, állandóan azon kell mesterkedned, hogy a küldetés céljait képező védtelen hajók, űrállomások, stb. ellen sorjázó ellenséges hadat feltartóztasd.

KEZDJETEK HÁT BELE BÁTRAN, FELEIM!

Apróbb, szórásalhasogató módon talált hibáit nem tekintve a Homeworld 2 nagyon okosan fejlesztett, jól összerakott játék, amelyet az előd rajongói nagyon fognak szeretni – de éppen azért, mert oly sok mindenben hasonlít arra, annak, akinek az első nem tetszett, ez sem fog. Könnyű kezelhetősége okán mindenkinek ajánlom kipróbálásra, mert izgalmas órákat szerezhet a műfaj iránt kis vonalmat érzők számára is.

Sam



KÖSZÖNET A WORLD CYBER GAMES 2003
MAGYARORSZÁGI SELEJTEZŐ KIZÁRÓLAGOS
HÁLÓZATI MEGOLDÁSSZÁLLÍTÓJÁNAK,
A 3COM HUNGARY KFT-NEK.

www.earthquake.hu

3COM

GameStar

a rendezvény kizárólagos médiatámogatója

1011

Kik ellen kell harcolnunk a játék során?
Melyik bolygón folyik a harc?
Mi a játék nemzetközi weboldalának a címe?

Megfejtésért látogasson be a honlapunkra!

1378. Bp. 5. Pf.578.



ALTAR

© 2003 CENERGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein are the trademarks of their respective owners. Developed by ALTAR Interactive. All rights reserved.

WHERE WORLDS COLLIDE

3COM

1025



NÉGYKEREKŰ-EVOLÚCIÓ

WORLD RACING

■ KATEGÓRIA: autóverseny ■ KÖRNYEZET: érdekes ☺ ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem feltétlenül

Betöltenél-e egy olyan autósjátékot, amelynek remek a grafikája, nagyon sok járgány és pálya van benne, és a trónt birtokló Need for Speed sorozat legyőzésére hivatott? Szerintem tudom a választ ☺. A német illetőségű Synetic sok mindent tett azért, hogy megpróbáljon megfelelni minden elvárásunknak!

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Synetic

■ KIADÓ
TDK Mediactive

■ WEBOLDAL
www.synetic.de

■ FORGALMAZÓ
N/A

■ MEGJELENÉS
N/A

EXTRÁK

■ CD/DVD
demó

GYORSLINK
486

Sok autósprogi-megszállottnak (közéjük sorolom természetesen magamat is ☺), rengeteg kis „heppje” van. Ezek olyan apróságok, amelyek egészéből alakul ki egy igazán jó játékprogram. Igaz, hogy nem lehet mindenkinek életnagyságú autószimulátorra, de azért a monitor előtt ülve is igyekezzünk a legjobb játékkal eltölteni az időt. Menyire volt esély erre az utóbbi időben? Lássuk csak! Ha azt mondom, hogy nem nagyon, akkor nem állok olyan távol az igazságtól. Nem is oly régen írtam a *Midnight Club 2*-ről, amely szerintem egészen jól sikerült, mégis hiányzott belőle az egykori szimulátorok hangulata. Az eddigi NFS sorozat néhány képviselője legalább rendelkezett e képességgel (a legutóbbiról azért sajna ezt nem mondhatjuk el). Ugyanezen sorozat fénykorában feltűnt egy reménysugár, a most tárgyalt alkotás ígéretével: sokáig úgy tűnt, a *World Racing* nagyon jól sikerül majd. Most, hogy meg is valósult, igazából úgy lehetne összefoglalni: rengeteg jó dolog van benne, de sajnos legalább ennyi benne az esetlen vonás is.

MERCEDESEK, A TÖRTÉNELEM LEGJOBBJAI

A *World Racing* eredeti címe Mercedes-Benz *World Racing* volt, s ez remekül utalt a program fő témájára. Bizony, a német ipar egyik csodasorozata, a világszerte ismert Mercedes márka körül forog a játék (erről eszünkbe juthat a Porsche Unleashed az NFS családból, csak itt most nem Porschék vannak ☺). De nem csak arról van szó, hogy egyszerűen van benne néhány Mercedes: több mint 100 járgány közül választhatjuk ki a számunkra legkedvesebbet. Persze nem ilyen egyszerű az élet. Meg is kell küzdeni a javakért, természetesen ez annyit tesz, hogy az adott versenyeken minél jobb pozíciót kell elérnünk. Ez a szám olyan jól hangzik, hogy már szinte azt lehetné az ember, nem is lehet semmi egyéb elvárásunk. Aztán kipróbáld az első autót. Kicsit nehézkes az irányítás, bár el lehet vele siklani a terepen. Adott esetben meg is nyered a futamot, majd úgy határozol, hogy nem szabad abahagyni a nyereg „sorozatot”. Ha minden klappol, 5-6 verseny után egyre több autohoz férsz hozzá. Ekkor azonban megjelenik

egy, eddig nem annyira idegesítő momentum. Megkérdezed magadtól, hogy milyen autót is vezettél eddig?! Rádöb-bensz, hogy leírásuk szerint ugyan a legkülönfélébbeket, mégsem éreztél túl sok eltérést köztük. Na, és itt a bibi. Hiába van a játékban annyi autó – amelyek egyébként elég jól ki lettek dolgozva –, valamit nem sikerült eltalálni a beállításoknál. Az ugyan rendben van, hogy némi funkcióbuherálással javíthatunk a verdákon, de azért ez így mégsem az igazi. Akármit tesz is az ember, érzésre nem igazán lehet kihozni az egyes típusokból 20-30 lóerőkülönbségnél többet. Személy szerint egyébként úgy gondolom: nemes szándék vezérelte a fejlesztőcsapatot, hiszen ennyi autót belepasszírozni a játékba nem kis feladat. Ám inkább kevesebbet kellett volna megalkotni, azokat azonban sokkal magasabb fokú hitelességgel!

A KÖRNYEZET, AAAAAAZ DÖFI...

Miközben az élet nagy kérdéseim gondolkodtam, 210-zel belerohantam egy ház falába. Ekkor feltűnt, hogy „jééé, előbb még a sivatagban voltam, most meg egy felhő-

A dicső történelem,

AVAGY A KEZDETEK...

A Mercedes-történelem az 1870-es évek elején vette kezdetét. A 27 éves Karl Benz beszállt egy másik cégbe, létrehozva egy rövid életű fémipari vállalkozást. Nem sokkal később szét is váltak, és külön folytatták útjukat. 1885-ben megalkották az első motorkerékpárt, és az idő múltával egyre több fejlődésen esett át technológiájuk. 1896-ra eljutottak odáig, hogy Párizs részére megalkották az első kézbesítő jármű-



karcolóba zúztam a verdát". Az ilyen és ehhez hasonló érdekes jelenetek távról sem ritkák a World Racingben. Minden olyan szépen indult. A játékról kiadott képek és az első benyomások alapján is úgy tűnt, hogy igenis szépek lettek a pályák. Több esetben is jóval hitelesebb és kidolgozottabb terepek tárulnak elénk, mint a hasonló autósjátékok esetében. A különféle versenyeket kellő eredmény-

vet. Maga a Mercedes név 1898-ban került a termékekre. Emil Jellinek, aki különféle részesedésekkel vállalt szerepet az egyre nagyobb iramban fejlődő cég életében, lánya neve után kezdte mindenre ráaggatni a Mercedes nevet. Az azóta eltelt több mint száz év alatt nagyon sok minden történt. De ezt biztosan Te is tudod... vagy még soha nem láttál Mercedes autót? Nem hinném ☺.

egyszerűsítve (konzolbetegség 1). Másodszor – ám ez sokkal jobban idegesített –: egyes pályákon túl sok repülő ojjektum lebeg a fejünk felett. A kisebb repülőekkel, léggömbökkel, miegymással még nem is lenne gond, ám kicsit kiakadtam egy méretes ufó láttán... Miért kell vajon egy elfogadható játékot idióta ufókkal elrontani? (Úgy látszik, a készítők lélekben már az UFO: Aftermath szerették volna tolni... ☺ – Bad Sector) Re-

A fejlődés megállíthatatlan

MÚLT, JELEN, JÖVŐ



alig tízzel ☺). Egészen pontosan 37 percünkbe telt, amíg hárman előidézünk a 100%-os sérültségi állapotot. Azért jó móka volt ☺. A grafikát már emlegettem, de most megint előveszem. Jók a környezeti viszonyok, a terep valóban részletes, és igazán van miben gyönyörködni. Ha pedig már megszoktuk az irányítást, valójában nem lehet túl sok gondunk a versenyek megnyerésével. Csak arra figyeljünk, hogy rajt után megfelelő pozíciót zsebeljünk be, és ne akarjunk levágni a terepből.

CHART

- NFS: Hot Pursuit 2 86%
- Midnight Club 2 85%
- Colin McRae Rally 3 82%
- World Racing 73%

„A törésmodell, ha nem is tökéletes, messze a legprofibb része a játéknak.”

nyel zárva, folyamatosan előrébb juthatunk. Rövid játék után azonban feltűnik, hogy a korábban hatalmas változatossággal kevert pályák darabcsoma nem is olyanira kielégítő. Sajnos csak hét különböző területet sikerült feldolgozni, amelyeken viszont több száz lehetséges útvonalon haladhatunk. Bár azért nem mehetünk bármire, hiszen ha a gép úgy érzi, hogy levágni próbálunk, azonnal visszatesz az eredeti nyomvonalra. De látványban nem rossz, és szabad vezetés esetén egész jól lehet nyomulni ☺. Már többször említettem – korábbi cikkeimben is –, hogy nem igazán kedvelem PC-s játékok esetében a sokszor idegesítő konzolos beütéseket. Na, az biztos, hogy ez a progi bővelkedik ezekben. Nálam két említésre méltó momentum viszi el a pálmát. Először kicsit lelombozott a játék menüjének szerkezete. Grafikailag nem is lett volna annyira bajos, csupán túlságosan nem van

mek kérdés, én is sokszor feltettem magamnak, de válasza nem leltem. Túl azon, hogy az 51-es körzetben autókázhattam (ami nekem már szintén kicsit a túlcsozolás határait súrolta), szerintem ki lehetett volna hagyni ezt a csészealjás mókát.

AKADNAK AZÉRT KEDVENC MOMENTUMOK IS ☺

Úgy érzitek esetleg, hogy eleddig nem sok jó tulajdonságról beszéltem? Nos, ez csupán a hirtelen felindulásból elkövetett cikkírásnak tudható be ☺. Igazából csak túl sok olyan dolgot találtam benne, amely enyhén szólva elvette a kedvem a játéktól (persze csak rövidke ideig). De lássuk csak! Ott van példának okáért a sérülésmodell. Ha nem tökéletes is, messze az egyik legjobb része a játéknak. Az egyes járgányokat szinte porrá lehet zúzni, csak kitartónak kell lenni (más kérdés, hogy teljes zúzottsági szinten is meggy a kocsi, bár

AZ ÚJ NFS-RÉSZIG ESETLEG ELMEGY

Összegezve az eddig elmondottakat: sajnálatos módon csalódtam a játékban, én bizony sokkal többet vártam tőle. Alapjában véve nem olyan rossz (bár csak ne lenne ennél rosszabb autós alkotások), ám némi odafigyeléssel klasszissal jobb is lehetett volna. Zenéjére sincs miért dicsérő szavakat pazarolni, továbbá a hangok kivitelezése sem igazán profi munka. (Miért nem lehet mondjuk saját zenét beletenni?). Az autók és az útvonalak nagy választékát, valamint az egyéb finomságokat jóval több játéklehetőség is színesíthette volna. Azt tudom csupán mondani, hogy amíg meg nem érkezik a *Need for Speed: Underground*, el lehet vele játszogatni. Igaz, nem is nagyon tehetnénk mást, hiszen igazán kiemelkedő autósjáték nem is jön ki előtte. Aki viszont megteheti, az porolja le a polcán sorakozó régebbi nagy neveket, hogy sokkal kellemesebb élményben legyen része...

ZeroCool

HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce2
- Tesztkonfiguráció P4 2,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti4200
- Tapasztalatunk „Igen erős gép kell ahhoz, hogy közepes grafikánál ne szaggasson be.”

ÉRTÉKELÉS

- elfogadható grafika
- sok jármű
- sokkal többet kellett volna foglalkozni vele
- olykor idegesítő a zene

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészhatóság

73
százalék



Replay

KÁR ÉRTE...

INDYCAR SERIES

■ KATEGÓRIA: autóverseny ■ KÖRNYEZET: IndyCar bajnokság ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Mi történik akkor, amikor egy bomlott elme összepárosítja a NASCAR verseny stílusát a Forma-1 száguldó paripáival? Akkor bizony megszületik az IndyCar, ahol ugyan minden kanyar egy irányba visz, de elszundítani nem érdemes, mert 380-as tempónál ez árt az egészségnek.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Codemasters
- KIADÓ
Codemasters
- WEBOLDAL
www.codemasters.co.uk
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

GYORSLINK
377

Ha Codemasters, akkor tuti siker. Legalábbis többnyire. Itt volt például a *TOCA Race Driver*, amelyről Boe nemrégiben költöket megszegyenítő dicsőímszokat zengett. (Szegény *Petőfi*, forog a sírjában ☹... – *Bad Sector*) A "kódmesterek" nagyon szeretnek a gépolaj szagát, mert most sem távolodtak el az autóversenytől, sőt annak legőrültebb formáját, az IndyCar-t választották legújabb témájuknak.

AHOL NINCS SZÜKSÉG ITINERRE

Az IndyCar nem más, mint az amerikaiak Forma-1-e. Ez azt jelenti, hogy trükkös pályák helyett halálatlanokban folyik a küzdelem. Azt hiszem, nyugodtan emlegethetjük így azokat a köríveket, amelyeken bőven 350 felett kerülgetik egymást az elme... akarom mondani: pilóták. A Codemasters természetesen "szőröstől-bőröstől" megvette a témát, így eredeti pályákon, valódi csapatok létező versenyzőivel küzdhetnek a bajnoki címért. Európai fül számára ez

persze nem hangzik különösebben csalogatónak, elvégre mi abban a kunszt, ha az ember egymás után bevesz 1000 darab (!) balos kanyart? Nos igen, kívülről ennyi az IndyCar – belülről azonban egészen más a leányzó (már amennyiben egy autóverseny lehet nőnemű...) fekvése!

Mielőtt azonban hengerfejig merülnék a részletekben, vizsgáljuk meg a Series grafikáját. Némi nézgelődés után súlyos tudathasadásos állapotot diagnosztizálhatunk a páciensnél. Az autót vizsgálva még semmi gond nincs, úgy tűnik, egy 2003-as programot izlelgetünk: alapos részletességgel megmunkált kasztni, szponzori matricák rogyásig, fény, csillogás. Aztán körbetekintünk a betonrengetegen, és elszomorodunk – Hortobágy ehhez képest egy ingertenger. Szürke, szomorú lelátók, színes, ám annál randább nézők, csúnya kockaépületek. Ez az IndyCar. Na mindegy, ha ilyen az eredeti is, hát ilyen... nincs mit tenni. De aztán elkövetjük a hibát, és beülünk a volán mö-

gé. Nem szeretnék jelzőket használni, mert esetleg valami csúnyát pötyögnék le – inkább összehasonlítom a látványt a nem sokkal a honfoglalás után kiadott *Grand Prix Legends* színvonalával, és szomorúan állapítom meg, hogy utóbbi részletesebb, vonzóbb volt ☹.

A HANGADÓ

A mi, és a program legnagyobb szerencséjére hallójáratunkat jobban kényeztetik a készítők. A motorok élvezhető módon visítanak. A versenyek, illetve a gyakorlás alatt hallható szövegek jól érthetőek és viszonylag változatosak. Ami viszont igazán feldobja a körözést, az a zene! A ritmusos rockmuzika úgy felpumpálja a bennünk raktározott adrenalint, hogy három kör után legszívesebben széttépnénk előttünk haladó riválisunkat. (Hát igen, a kemény zene jellemfejlesztő hatása ☺...)

Az IS-ben négyféle játékmód közül választhatunk. A Quick Race nem érdemel egy szó-



val sem többet, a bajnokság, az bajnokság, az Indy 500, az meg Indy 500 ©! Az oktató rész viszont megér akár több bekezdést is. Ezt a pontot választva fokozatosan elsajátíthatjuk e versenyforma sajátosságait. Nem, Uraim (és Hölgyeim), nem elég nyomni a pedált, és néha elfordítani a kormányt. Erre már az első próbatételnél rájövünk, hiszen pokoli nehéz (hm... stílusom kezd „palikossá” válni) akár a szerény bronzérmecske megszerzése is. A feladatok sorra leküzdve szépen levetkőzzük esetlegesen meglévő előítéleteinket is

„Nem, Uraim (és Hölgyeim), nem elég nyomni a pedált, és néha elfordítani a kormányt.”

a stílussal kapcsolatban. Kiderül, a sikeres IndyCar-versenyző nemcsak jó pilóta, kitűnő mérnök, de kötélcsodronyból fonták az idegeit is.

Az előadó egyébként maga is pilóta, így garantáltan első kézből kapjuk a füleseket. Megtanulhatjuk tőle, mikor merre állítsunk az autó súlyelosztásán, mikor érdemes váltani (nem sokszor kell), milyen sűrűségű üzemanyaggal menjünk, hol célszerű lejjebb pakolni a terelőszárnyakat stb. A sor folytatható lenne, de felesleges, a lényeg, hogy minden nehézségi fokozatot be nyomva, az IS „vérealisztikus” szimulátorrá válik. Például abroncsaink hőfokát folyamatosan szondázza a program, s ebből ne-

künk kell megállapítanunk, hogy megfelelő-e a nyomás nagysága, illetve helyes szögben állnak-e a felnik. Mert ugye egy ovális pályán messziről nem szimmetrikus beállításokkal futnak a kocsik... Szerencsére a realizmusra kevésbé érzékeny, egy jó kis száguldozásra viszont annál inkább kapható vásárlókra is gondoltak a Codemastersnél, így szinte minden lehetőség, funkció kikapcsolható, automatizálható. Azért ha jön a kanyar, egy kicsit fordítsuk el a kormányt!

KÖRÖZÉS KIFULLADÁSIG

Tehát ha eltöltöttünk pár napot a tesztelésel, és nagyjából kezdjük sejteni, merre van az a hány óra, akkor esetleg megpróbálkozhatunk egy igazi versennyel is. Itt szintén maximumot nyújt a program. A verseny előtt hangulatos bejátszásban ismerteti a pálya sajátosságait, lehetőség van tesztelésre, kvalifikációra, és természetesen indulhatunk a futamon is (még szép!). Gond csupán akkor van, amikor túlságosan is élethű körülmények között szeretnénk játszani. Ilyenkor ugyanis abszolválunk kell a versenytávot, azt a harmatos 200-250, néha még több kört. Ez unatkozó éjjeliőrök és rovvott múltú börtönlakók számára ideá-

lis lehet, de épeszű ember nem hiszem, hogy képes a képernyő előtt tölteni 2-3 órát azzal, hogy bebizonyítsa, 243. alkalommal is be tudja venni azt a kellemesen ívelt kanyarulatot. Természetesen drasztikusan lerövidíthetjük a körök számát, de ez amolyan félmegoldás. Hiába nyerünk így futamot, belül érezzük: ez nem az igazi IndyCar volt, ahol nemcsak a gyorsaság, de a kitarás is ugyanolyan fontos.

A másik, igen kellemetlen meglepetést a multiplayer teljes hiánya okozta. Először nem akartam elhinni, hogy a PC-s verzióba nem került be ez a lehetőség. Vadul kattintgattam a menükben, hátha rátalálok valahol, de sehol semmi. Míg a konzolos verziókban osztott képernyőn lehetett nyomulni, addig a PC-s változat még ennyire sem képes, hogy a 32 fős multi-mókát már meg se említsem... Szégyen és gyalázat, de tényleg!

Tehát végül is milyen játék ez az IndyCar Series? Olyan, mint a grafikája, hol csillog-villog, hol meg szürke és unalmas. Hogy számunkra melyik felét mutatja, az nagyjában tőlünk függ. Ha szeretünk órákig a technikai részletekkel bogarászni, ha nem bánjuk, hogy huszadszorra is vissza kell menni a garázsba, mert még mindig kicsit túlkormányzott a járgány, ha be szeretnénk magunknak bizonyítani, mi is képesek vagyunk órákig hiba nélkül vezetni, akkor a játékot nekünk találták ki. Minden más esetben: maradjunk a jól bevált TOCA-nál.

-csonti-

CHART

- TOCA Race Driver 93%
- Nascar Racing 2003 92%
- F1 Challenge '99-'02 92%
- IndiCar Series 77%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1800+,
256 MB RAM,
GeForce4 MX440
- **Tapasztalatunk**
„800×600-ban kényelmesen futott a program, feljebb már jelentkezett némi „zöreje”, de még így is élvezhető maradt a verseny.”

ÉRTÉKELÉS

- nagyon jó oktató rész
- sok állítási lehetőség
- eredeti IndyCar-helyszínnek, -csapatok
- néhol csúnya grafika
- rövid idő alatt unalmassá válik
- nincs multiplayer mód

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

77
százalék



IndyCar-számtanóra

GUINNESS-GYANÚS ADATOK

- A sorozatot évente több mint egymillió szurkoló látja a helyszíneken, s ebből a híres Indy 500-as futam egymaga 400 ezer körüli nézőszámmal veszi ki a részét.
- A kocsik átlagsebessége bőven 300 km/h felett van, míg a végsebesség úgy 385 környékén mozog.
- A Forma-1-hez hasonlóan, a pilóták itt is óriási megterhelésnek vannak kitéve. Futamként 4-5 kilót leadnak. (Fogyókúrázók előnyben!)
- Az IndyCar ugyan kemény, férfias sportnak tűnik, ennek ellenére olykor nők is feltűnnek a versenyeken (és most ne a bikini-cicákra tessék gondolni). Sarah Fisher például az előkelő 19. helyen található az idei pontversenyben.



A SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYŰ BUNYÓ

NHL 2004

■ KATEGÓRIA: jégkorong ■ KÖRNYEZET: NHL ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Kevés olyan sportjáték létezik, amelynek ilyen nemes pedigrije lenne, mint az EA Sports NHL sorozatának. S minden évben csak folynak a találgatások, hogy ezúttal mit változik a progi. Szébbnek mindig szebb – de jobb is vajon?

ADATOK

■ FEJLESZTŐ

EA Sports

■ KIADÓ

EA Sports

■ WEBOLDAL

www.easports.com

■ FORGALMAZÓ

EA Hungary

■ MEGJELENÉS

már kapható

EXTRÁK

■ CD/DVD

demó

GYORSLINK

402

Remegve vártuk nagyon sokan, s örömmel sikongattunk a hírekre, az előzetesekre, sőt a demóra is. S végre a kezünkben van!

SOKAT DOLGOZTAK VELE

Nos efelől semmi kétségem nincs. Még az E3-on volt szerencsém a játék termékmenedzserével csevegni, aki elmondta, hogy teljesen újra mocapozták (Motion Capture) az egész játékot, olyannyira, hogy a két, három, sőt néha négy játékost is egyszerre „foglalkoztató” jeleneteket úgy vették fel, hogy egyszerre capture-ölték őket, ez pedig igen dicséretes. Mindemellett teljesen újraírták a komplett grafikai motort (valljuk be, igencsak ráfért), végre nincs palacsintaközönség (bár akik vannak, azok vagy buták, mint a tök, vagy direkt máshova néznek, miközben a jégen történik valami). (Azért ott még nem tartunk, hogy *MI-je is legyen a közönségnek @...* – *Bad Sector*), s a szurkolásuk, a szinte tökélete-

sen mozgó játékosok által karcolt körök a pályán mind-mind megdobogtatták a szívemet. Természetesen, ahogy más EA Sports-játékoknál is szokott lenni, a meccs lebonyolítása egy tévéközvetítésre hajaz, nem is rosszul. Szerencsére a kommentár is sokat fejlődött (angol nyelvtudás rulzik).

ADJ NEKI, ADJ NEKI!!!!

Apró, ámde igen fontos újítás, illetve szépítés a bunyó továbbfejlesztése. A Bruise Control segítségével elég realiztikus hokibunyóban lesz részünk, miután kitört a verekedés. Repülnek a sisakok, törnek a plexik, az ütések puffannak, és az egész igencsak hatásosan néz ki. S persze ezt is az MI kontrollálja, ha veszít a csapat, ha valakire az ellenfél „rászállt”, akkor bunyózni akar, ahol kétféle támadás, és kétféle védekezés használható, és elmúltak azok az idők, amikor elég volt agyatlanul csépelni. Ezentúl a bunyóban is fontos a pontos időzítés és a taktika, szóval ne

kezdjünk hozzá agyatlanul. Az egészben az a legjobb, hogy nem kötelező bunyózni, ha nem akarunk: ugyanis a program felkínálja a lehetőséget, hogy ne kelljen, ha ezzel nem akarjuk megszakítani a játékot. Ha már itt tartunk, beszéljünk a fizikáról: az egymásnak csapódó testek tökéletesek, és a hangok is igencsak hitelesek – aki valaha is állt már hokipalánk mellett, az tudja, milyen az, amikor felsírnak az eresztékek at-tól, ahogy a két gladiátor dőndülve egymásnak kenődik a palánkon. Ezzel együtt járnak a megújult animációk, amelyek meccs közbeni „eseteket” ábrázolnak, együtt élve a játékkal. Kifogásom ismét régi és feloldhatatlan: mivel előre generált jelenetektől van szó, egy idő után igen unalmasak lesznek.

OKOS KIS PIXELHOKISOK

Tapasztalt NHL-játékos azonnal észreveszi, hogy az MI igencsak változott, s ez a védekezésben azonnal tetten érhető. Ugyanis



a védők mindent megtesznek, hogy folyamatosan igyekezzenek akadályozni minket a támadásépítésben, illetve próbálnak a korong és a kapu között helyezkedni, hogy blokkolhassák a lövéseket. Aprópó blokkolás: az okos kis védők, ha kicsit le vannak maradva, szívbjaj nélkül bevetődnek, amint lövésre szánjuk magunkat, magyarulán cse-

NEM KELL A BUNYÓ, NEM KELL A MECCS, A CSAPAT KELL!

Manapság minden EA Sports-játékban megjelenik a komoly menedzsmen rész. Az NHL-ben előzőleg is volt karrier mód (Franchise Mode), most azonban egy újdonsággal is szembesülünk: ez pedig a Dynasty Mode. A *Madden NFL 2004*-

Az NHL kapujában

SZUPER LEVENTE

A magyar jégkorong-válogatott kapusa három év után csapatot váltott. Eddig a Calgary Flames alkalmazottjaként játszott a St. John Flamesben, a Calgary fiókcapatában, s most a St. Louis Blues csapatához szerződött, ahol olyan nagyságok is játszanak, mint a kapus Chris Osgood vagy a csatár Keith Tkachuk. Sajnos Levente még mindig nem került a nagycsapat-hoz, egyelőre a fiókcapatnál, a Worcester IceCatsnél vitézkedik, de reménykedünk, hogy hamar bemutatkozik az NHL-ben.



levíziós szerződéseinket is, és minél több sztárjátékos ügyködik nálunk, annál mélyebben nyúl a zsebébe a tétvértársaság! Tapasztalati pontot kapunk (NHL RPG-mód ©) minden megnyert meccsért, ám egy jó igazolásért, valamilyen remek üzleti fogásért vagy a Stanley-kupa megnyeréséért sokkal többet kapunk! A legjobb mégis az, hogy a csapat fejlesztése mellett saját kis irodánkat is dekorálhatjuk, egoizmus forevva!

CHART

- NHL 2002 90%
- NHL 2003 90%
- NHL 2004 90%
- NHL 2001 89%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 700 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 2500+,
512 MB RAM,
GeForce FX 5600
- **Tapasztalatunk**
„Semmilyen problémát nem észlelttem, simán, gyorsan futott”

ÉRTÉKELÉS

- gyönyörű szép
- kiváló fizika
- Dynasty mód
- okosabb MI
- a netes játék kicsit bugos
- joypaddal élvezetesebb

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

90
százalék

„Aki valaha is állt már hokipalánk mellett, az tudja, milyen az, amikor felsírnak az eresztékek attól, ahogy a két gladiátor döndülve egymásnak kenődik a palánkon.”

lezni, lövőcselt végrehajtani KÖTELEZŐ! Ha ugyanis ezt nem tesszük meg, akkor a játék sokkal nehezebb lesz, mint elődjei, hiszen nemcsak a kapussal, hanem egy ránk rontó védővel is meg kell küzdenünk. Azonban okos hokisaink máris visszabútnak, amint a korong eléréséről van szó (no persze ebben mi magunk is hibásak lehetünk), hiszen kicsit trenírozni kell, mire pontosan megtanuljuk, hogyan korcsolyázzunk rá a korongra, hogy ne suhanjunk el mellette milliméterekkel. S persze kapusunk még mindig nem dőf ki a botjával akkor sem, amikor az orra előtt csúszik a pakk. Hümm. Majd talán az NHL 2005-ben ©! Megállapíthatjuk tehát, hogy a továbbfejlesztett MI enyhén nehezíti a játékot, hiszen passzolni sem lett könnyebb. Ez az MI azonban még mindig messze van a tökéletestől.

ben megismertekhez hasonlóan itt egy komplett hokimenedzser programot kapunk: nekünk kell a csapat szinte minden aspektusát a felügyeletünk alatt tartanunk, hiszen amikor „elődünket” kirúgták, a csapat tulajdonosai mindent eladtak, és mindenkit elbocsátottak. Tehát szinte teljesen a mi kezünkben van, hogyan szerezünk vissza a csapat régi dicsőségét, s mindehhez az összes eszközt mi irányítjuk. Természetesen, aki azt hiszi, hogy a frissen átvett csapat, amelynek épp eladták a stadionját, elbocsátották az edzőit, teljesen fitt, szuper morálú és boldog lesz, az alaposan téved: igencsak elkeseredett társaságot kapunk, akik emiatt nem is képesek kihozni magukból a maximumot. Magyarán: meg kell teremteni nekik a biztonságot, s mellesleg még jól is kell játszsanunk velük. Érdekeség, hogy magunk kötjük te-

EDDIG MINDEN SZÉP ÉS JÓ, DE...

Magam inkább a gép ellen szoktam vitézkedni, és azért észrevettem néhány érdekességet. Könnyű fokozatokon játszva a kapusok igazi random faktorról engednek be lövéseket (jókat szoktam röhögni a visszajátszáson, amikor a korong „valahogy” bekerül a kapuba), így egyetlen feladatunk van, minél több lövést a kapura zúdítani. Itt jön a másik érdekesség: az a lövészpár, amely nemigen jellemző igazi meccsekre. Ha ügyesek vagyunk, akár a 100 lövéses határt is elérhetjük! Ez pedig neveltséges.

Az irányításnál érződik, hogy alapvetően konzolra fejlesztették, sokkal egyszerűbb joypaddal irányítani, mint billentyűzettel, ez pedig PC-n kifejezett hátrányt okozhat, főleg ha online játszunk. Aprópó online játékok: mivel jómagam nem annyira nyomulok internetes ligákban, így Jimmy Leafs barátom rittyentett egy kis másvéleményt ebben a témában. S persze, mint mindig, az MI még mindig fejlődhetne... jó sokat!

Gyu

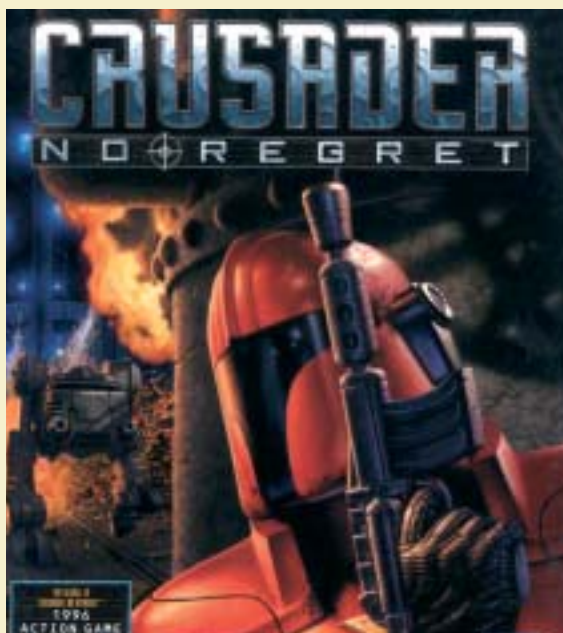


Másvélemény

JIMMY LEAFS

'94 óta nyomom ezzel a sorozattal, most már évek óta az online ligában is. Jelen állapotában ezzel a játékkal nem lehet online bajnokságot játszani. Az EA szerver meg lagzik veszettül. Kb. annyira élvezetes, mint háromlábú lovon lovagolni. Megtálatuk a felületben az online liga menüpontjait, a lehetősé-

get, de el van dugva. Gyanítom, hogy időzavarba kerültek a fejlesztők, gond volt még az online szezonnal, de határ-időre kötelezően meg kellett jelenni, így hát inkább kihagyták ezt a funkciót. Tömeges felháborodás van a neten. Nekem évek óta a kedvenc szórakozásom, hogy online ligákban játszogatok...



NINCS BOCSÁNAT

A „NAGYFŐNÖK” ELŐDJEI

Testét robotszerű, mechanikus, füstcsíkkal pásztázott páncél borítja be, fején arcát teljesen eltakaró sisak található, és senki sem tudja megállítani. E havi Fókuszunk hőse, a „Nagyfőnök” is ilyen sci-fi akcióhős, ám hasonló karakteres figurákkal már a Bungie előtt is találkozhattunk...

A Nagyfőnökkel kapcsolatos legkézenfekvőbb hasonlóságot persze Bobba Fett, a *Csillagok háborújának* fejedelméhez mérve találhatjuk, ám a LucasArts mind a mai napig nem készített játékot a kalandjaiból... (Bár *konzolra már elkészült a Jango Fett, Bounty Hunter*, amelyben Bobba azonos foglalkozást űző apját irányíthatjuk – *Bad Sector*)

„A TÖRVÉNY MINDENEKFELETT”

Annál népszerűbb figura volt viszont a nyolcvanas évek végén, a kilencvenes évek elején a *Robotzsaru*, az azonos című filmsorozat alapján készült oldalnézetes platformjátékok sztárja.

„Távírányítású ágyúkkal vagy mozgatható robotokkal is kipucolhattunk egy-egy távolabbi pályát.”

A legelső *Robocop* (1989) egy játéktérmi coin-up volt, és hatalmas sikerének köszönhetően az akkori filmadaptációk sztárja, az Ocean gyorsan elkészítette az akkoriban népszerű otthoni géptípusokra is: Commodore 64-re, Amigára, NES-re és Atari ST-re, sőt még PC-re is, bár utóbbi elég rémesre sikerült, leginkább a CGA-s grafika miatt. A játék nagyjából a filmre épült, bár jellegeből adódóan egyes részek másféleképpen szerepeltek benne. Persze a második film sem kerülhette el sorsát, és az Ocean ez esetben is hasonló platformakcióval örvendeztette meg

a nagyérdeműt. A *Robocop 2* (1991) leginkább abban különbözött az előző epizódtól, hogy konkrét küldetéseket kellett végrehajtanunk: bombákat kellett semlegesítenünk, vagy egyszerűen csak adott mennyiségű ellenséget kellett kiirtanunk egy adott pályán. Ha nem jártunk sikerrel, akkor visszakerültünk egy oktatópályára, ahol belső nézetből kellett lövöldöznünk. Az Amiga-verzió igen népszerű volt a maga idejében, bár a legtöbben bekapcsolták a cracker csapat intrójában található trainer...

Végül a szintén oceanös *Robocop 3*-ban (1992) sem tudtak elszakadni a készítő a régi recepttől: itt is a harmadszorra már kissé unalmas oldalnézetes lövöldözésben vehettünk részt. Érdekesség, hogy ez a verzió NES-re készült el, de PC-n találkoztunk egy szintén '92-ben megjelent, azonos című, ám teljesen 3D-s *Robocop 3*-mal is, pedig akkoriban ez a technológia még nem volt elterjedt.

Letöltési hely: www.the-underdogs.org

AKI NEM BOCSÁT MEG, SOHA...

A másik hallgatag, robotszerű, páncélos, mégis emberi szuperhős a *Silencer*, aki a nagy sikerű *Crusader: No Remorse* (1995) főhőseként vonult be a köztudatba. A *Silencer* egy génmanipulációval létrehozott, a testét teljesen beborító piros vértetbe öltözött szuperkatona. (És jellegeből fogva ő hasonlít a leginkább a *Halo* főszereplőjére – *Bad Sector*) Hősünk hozzá hasonló társaival a World Economic Center – egy diktátori hatalommal felruházott,

kvázi államhatalomként funkcionáló hatalmas multicég – speciális egységének tagja, és az a feladata, hogy olyan lázadó csoportokkal végezzen, amelyek szembe mernek szegülni velük. Egy idő után kétségei támadnak munkálatóival kapcsolatban, és kezdeti gyanúját csak megerősíti az a tény, hogy társait előtte mészárolja le egy hatalmas gyilkos robot. Miután ő is alig tud megmenekülni, áttál a lázadókhöz, és itt veszi kezdetét maga a játék.

Játékmenetét tekintve a *Crusader* egy izometrikus akció-shooter, amelyben megtalálhatóak a *Last Ninja*-szerű logikai elemek is, de a hangsúly így is a szüntelen gyilkoláson van. Nagyon feldobta a hangulatát, hogy ügyesen taktikázva kellett használni a fegyvereket, és időnként távirányítású ágyúkkal vagy mozgatható robotokkal is kipucolhattunk egy-egy távolabbi pályát. A grafika akkori szemmel nézve gyönyörűen kidolgozott izometrikus 3D volt, az egyedüli problémát hősünk nem teljesen tökéletes irányítása jelentette.

Két évre rá elkészült a folytatás, a *Crusader: No Regret* is, amely ott vette fel a cselekmény szálát, ahol hősünk kalandjai anno abbamaradtak – ráadásul a változás szele sem a játékmenetet, sem a motort nem érintette... Ennek ellenére a *No Regret* szintén nagyon hangulatos volt, de sajnos az Origin nem látott benne több fantáziát, így a magányos piros páncélos szuperkatona kalandjai abbamaradtak...

Letöltési hely: www.the-underdogs.org

Berrr

576 KByte



Árkád Üzletközpont

Órs Vezér tér Aluljáró színt
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

Megnyitottuk legújabb üzletünket!



MOM Park

Alkotás utca 53
Tel.: 487-5678



www.576.hu



NINTENDO⁶⁴



PC
CD
ROM



COLOR
GAME BOY



GAME BOY ADVANCE
PlayStation®2

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

■ **KATEGÓRIA:** izometrikus lopakodós-kommandós játék ■ **KÖRNYEZET:** II. világháború

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 233 MHz, 64 MB RAM

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Pyro Studios

■ **KIADÓ**
Eidos

■ **WEBOLDAL**
www.automex.hu

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **ÁR**
1 990 Ft

Az 1998-ban megjelent *Commandos* nemcsak hogy óriási sikert aratott, de egyedi, kommandós, lopakodós játékméletével hamarosan műfajteremtővé is vált. Akkoriban a „stratégia” kifejezést leginkább csak az egyre unalmasabb RTS-ekre és az akkor éppen a kifulladás határán álló körökre osztott háborús játékokra alkalmazták, úgyhogy üdítően hatott ez az új stílus. Az egy évré rá kiadott önálló, az eredeti játék nélkül is futtatható küldetéslemezben, a *Beyond the Call of Duty*ban összesen nyolc új pályán kellett az előző részből ismerős hőseink rátermettségét bizonyítanunk. Ezúttal is érdekes, eredeti helyszínekre juthatunk el. Aki például gyerekkorában kihagyta a berlini állatkertet, az most fogolyszöktetés közben megtekintheti annak a második világháborús változatát, akik pedig a nevezetes háborús helyszíneket szeretik, azok beosonhatnak a hírhedt Stalag 13-ba.

A küldetéseket ezúttal is híres háborús filmekből ollózták össze: raboljunk el német főtisztet, titkos iratokat, szabadítsunk ki foglyokat, robbantsunk fel katonai bázisokat, repülőgépprototípusokat, és így tovább. Persze mindezt ismét a német őrszolgálatok tömkelegében.

Az első *Commandos*hoz képest újabb trükköket tanulhatunk: kövek dobálásával próbálhatjuk elterelni a figyelmüket, vagy



ugyanazt megtehetjük egy cigarettacso-maggal is: a német katona komótosan odabaklat, és ha szerencsénk van, ezt ki tudjuk használni arra, hogy kivonjuk a forgalomból. A sok gyilkolás mellett szerencsétlen áldozatunkat hasznosíthatjuk is: zöld sapkás katonánkkal leüthetjük, aztán arra kényszeríthetjük, hogy társai figyelmét elterelje.

A játékban a marcona kommandósok mellett egy bájos női arc is szerepel: a „holland kapcsolat” egy szépséges ügynöknő lesz. Összességében azért ezt a kiegészítőt azoknak a hardcore rajongóknak érdemes megvenniük, akiknek már megvan a *Commandos 1, 2* és még többet akarnak, mert a nagyon nehéz első részhez képes a BTCD még pokolibbra sikeredett!

ÉRTÉKELÉS

■ újabb érdekes küldetések

■ egy újabb ügynöknő, aki a későbbi második részben sem szerepelt

■ nagyon nehéz... sőt, túl nehéz helyenként

■ ha még nincs meg a második rész, akkor inkább azt vedd meg...

80
százalék

HOOLIGANS

■ **KATEGÓRIA:** randalírozás ■ **KÖRNYEZET:** valóságos nagyvárosok

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PIII 500 MHz, 64 MB RAM

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Artware

■ **KIADÓ**
Hip Interactive

■ **WEBOLDAL**
www.hipinteractive.com

■ **FORGALMAZÓ**
EVM

■ **ÁR**
1 990 Ft

2002 áprilisában jelent meg ez a „rombolós” játék, amelyben olyan focidrukkerek életét formálták meg egy stratégiai játék formájában, akik – akárcsak a valóságban – a futball iránti rajongásukat sörösüvegek hajtásával, rohamrendőrök és ártatlan járókelők elagyabugyálásával, üzletek szétzúzásával, kocsik szétrugdosásával fejezik ki.

Hőseinkkel a nagyvárosok dzsungelében randalírozhatunk, időnként egy-egy kocsi-

mába betérve, hogy a folyamatos ordibálástól kiszáradt torkunkat jó sok sörral nedvesítgessük. Csapatunk egyre növekszik, mert ezekben a helyi „kulturális központokban” csak úgy csapódnak hozzá a fellelkesített kocsmatöltelékek. Embereinknek némi RPG-szerű tulajdonságuk is van: gyorsaság, támadó- és védőerő, erőnlét, illetve az a mutató, hogy mennyi kábszert és alkoholt bírnak magunka tolni, mielőtt kikészülnének.

A csapaton belül megkülönböztethetjük még a kemény magot, amely a fontosabb emberekből áll. Ilyen a „Nagyfőnök”, aki nemcsak a bandát vezeti, de egyben ő a legtaposabb, és még pisztolyt is hord magánál, amely a legkomolyabb fegyver a játékban. A Patkány nyüzüge egy arc, viszont profi a csendes betörések terén. A Raver pedig egy hatalmas magnóval járkel. Ha azt bekapcsolja, jól felveri a kerületet, és minden tag hirtelen azt hiszi majd magáról, hogy egy goapartin vesz részt. És hogy milyen maga a játék? Nos, a remek alapötlet ellenére csak azoknak ajánlhatjuk, akiket valamiért különösen izgat ez a téma, vagy tetszett nekik a *State of Emergency*, és szeretnének valami hasonlóval nyomulni, ugyanis a játék grafikája – annak ellenére, hogy aránylag friss progiról van szó (egyszerre jelent meg például a *Dungeon Siege*-dzel), meglehetősen siralmas, az irányítás pedig pocskék. Nagy kár pedig érte, mert a küldetések elég jól kidolgozottak, és a hangulat sem rossz a játék humora és a poénos betétdalok (mint amilyen például a *We are the champions* sajátos feldolgozása ©) miatt. Aki azonban mindenáron a PC épségét megőrizve akar randalírozni, az inkább várja meg, amíg lemegy a *State of Emergency* ára...

Uhu



ÉRTÉKELÉS

■ poénos

■ eredeti ötlet

■ gyenge grafika

■ rossz kezelőfelület

57
százalék

WARRIOR KINGS

■ **KATEGÓRIA:** valós idejű stratégia ■ **KÖRNYEZET:** fantasy

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 350 MHz, 128 MB RAM

Nagyon sokan szeretik az olyan stratégiai játékokat, ahol a hadakozás mellett még menedzselgetni is kell országnkat vagy királyságunkat. A Warrior Kings budget változat szerencsére már a Remastered Edition, magyarul rengeteg javítást tartalmaz, ami tényleg olyan nagy-szerűvé teszi ezt a játékot, amilyennek a megjelenésekor is lennie kellett volna. A tények: fantasztikus 3D-s motor ábrázolja a világot, ahol a legkisebb részletre is ráközelíthetünk, majdnem úgy, mint a Black&White-ban (kukac az almában szindróma). Ugyanígy igen nagy élvezettel nézhetjük és hallgathatjuk, ahogy egy Trebouchet lőpozícióba áll, és tüzel, nagyon kellemes élmény (no persze kivéve, ha minket lő). Mi a helyzet a stratégiai mélységgel? Ezt a játékot nem lehet néhány óra alatt végigrohanni, egyes nagyobb pályák önmagukban 5-6 óra játék-
időt adhatnak, ráadásul igencsak szükségünk lesz stratégiai tudásunkra is, hiszen nem mindegy, hol helyezzük el csapatainkat. Persze az sem közömbös, milyen formációban masírozunk, mert a terepen nem lehet bárhogy haladni. Emellett ott van a megszokott erőforrás-kezelés is, ami szintén szerez kellemes perceket: mindenféle dolog kifejleszthető és továbbfejleszthető, ahogy ezt a stílusban illendő csinálni. Sőt egy érdekes trükknek köszönhetően



parasztjaink is „jómunkás emberek” lesznek. Játék közben a főhős, Artos (vajon mitől lett déjã vum ettől a névtől?) útját járjuk, s ahogy lenni szokott, több irányba is haladhatunk (így érdemes többször is nekifutni a játéknak). Egykor komoly problémákat okoztak a belassulások, főleg nagyon nagy csaták vagy térképek esetén lagzott a gáma elég sokat. Egyrészt időközben el-



telt egy kevés idő, s ezalatt az átlag PC felgyorsult, másrészt a javítgatások hatása itt is érezhető. Mindenesetre ha nincs atomerőművünk, akkor vegyük vissza kicsit a grafikai részletességet.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Black Cactus
- **KIADÓ**
Microids
- **WEBOLDAL**
www.microids.com
- **FORGALMAZÓ**
EVM
- **ÁR**
1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- igen részletes grafika
- jól kitalált küldetések
- kellemes zene és hangulat
- belassulhat nagyobb térképeken
- apróbb logikátlan-ságok

87
százalék

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

■ **KATEGÓRIA:** autószimulátor ■ **KÖRNYEZET:** raliversenyek

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 450 MHz, 64 MB RAM



Volt egyszer, hol nem volt egy Colin McRae Rally 2. Ez a program igencsak sikeres lett, így persze a követők, másolók is igyekeztek profitálni a raliprogramokat övező dicsőségből. A Rally Championship követjeként az Xtreme is azokat célozta meg, akik valódi raliautó volánja helyett csak force-feedbackes kormányukat tudják megmarkolni.

Az RCX meglehetősen látványos, grafikus motorja megfelelően gyors ahhoz, hogy akadozás nélkül lehessen játszani. Mindemellent van egy igen érdekes jellemzője: ez a Recce mode, amelynek segítségével a sebességre vonatkozó megjegyzéseket lehet változtatni; ez arra jó, hogy nyugodtan végigmehetünk a pályán saját tempónkban, s mivel aránylag könnyű irányítani a verdát, ez

így is, úgy is nagy élvezetet okoz majd. Ami viszont igazi gondot okoz, az a játék fizikája: egyértelműnek látszik, hogy az irányítást joypadre találták ki (azzal könnyebben is kezelhető, mint kormány-nyal, ugyanis ez utóbbival mindenre gondolhatunk, csak arra nem, hogy autót vezetünk, arról nem is beszélve, hogy joypaddal még élő ember nemigen vezetett igazi autót. Hmmm). A pályák sacc/kb 11 kilométeresek, igen gondosan kidolgozottak, akár a Grand Canyon falainak közelében versenyzünk, sőt még az északi sarkkörön is megfordulunk (a tévében is a jeges ralit szeretem a legjobban).

Sajnos a hangok igencsak gyengére sikerültek: az a magas vinnyogás, amely motorhang címén tör elő autónkból, inkább egy nagy rakás bejedit kutyára emlékeztet, mint valami dögös versenyautóra. No és a zene? No comment. Mivel ez a játék elvileg a Rally Championship folytatása (bár nem az, de sokan így gondolják), lehet keresni a hasonlóságokat bőven, ennek ellenére (és félretéve a tényleg szép és gyors grafikát) egy dolgot mondhatunk el az RCX-ről: a Recce mód kivételével már mindent látunk, ami benne van.

Gyu

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Warthog
- **KIADÓ**
Actualize/SCI
- **WEBOLDAL**
www.sci.co.uk
- **FORGALMAZÓ**
EVM
- **ÁR**
1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- dögös grafika
- Recce mód
- jól kidolgozott pályák
- olyan, mintha légpárnást vezetnénk
- rémes motorhangok

79
százalék

TIPPEK & TRÜKKÖK

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Jó barát a Diablóból **Tipp:** A szövetségesek hatodik küldetésében, balra, az ork tábor mögött egy Butcher nevű szörnybe botolhatunk. A Diablo-rajongók egy régi, kedves ismerősüket üdvözölhetik benne, még a Diablo első részéből, ahol „Fresh Meat!” kiáltással – és egy méreletes hentesbárdal ☺ – rohant felénk.

STAR TREK: ELITE FORCE 2

Bónuszjáték **1. tipp:** A negyedik, Demise nevű küldetés vége felé egy attrexián kinyit egy fegyverraktárba vezető ajtót. Lőjük szét az ARC-Gun mögötti falat egy erős fegyverrel, majd ugorjunk át a feltároló ezüstös rejtékátjárón. Itt egy aranyos kis Super Mario-szerű bónuszjátékban vehetünk részt.

Rejtett stuff **2. tipp:** Az „Attrexian Colony Level 1A” pályán, a sebesült attrexián kinyit nekünk egy ajtót. Attól jobbra egy másik ajtót is találunk, amelyet tricorderünk segítségével és a „71551337” számkód beírásával tíz másodperc alatt ki tudunk nyitni. Mögötte egy vicces kinézetű majmot találunk ☺.

STARSKY & HUTCH

Figyeljünk a Timelimitre **1. tipp:** Legnagyobb ellenségünk a Timelimit (nézettségi index). Lőjünk ezért minden VR-szimbólumra, lámpára, hordóra, hogy az értéket lehetőleg mindig 100 fölé tartjuk. Ezenkívül ne hagyjunk ki egyetlen mutatót sem: minél nagyobbat ugratunk, annál többet írunk jóvá a két rendőr számláján.

Ajánlott a városnézés **2. tipp:** Amint sikerült teljesítenünk az első küldetést, mindenféle időhatár nélkül bejárhatjuk a város egy részét. Használjuk ki, hogy megtaláljunk minden ugratórampát és útvonal-rövidítést.

Céllövölde **3. tipp:** Amikor előbukkan a sárga célgörög, Hutch legtöbbször nem találja el. Ha azonban nyugton tartjuk az autót, a jelzés színe pirosra vált, és a lövések is sokkal hatásosabbak lesznek.

GHOST MASTER

Kísértőcsapat összeállítása **1. tipp:** Automatikusan összeállított kísértőcsapatunk teljesen jól használható. Ha azonban módosítani akarunk a felálláson, figyeljünk a kiegyensúlyozottságra. Ráadásul sokszor szükség is van a gép által ajánlott szellemre a rejtvények megoldásához, illetve a foglyok kiszabadításához.

A feladatok megoldásának általános sorrendje **2. tipp:** Amikor egy új házba kerülünk, mindig keressük meg az elrejtőzött kollégákat, és hallgassuk meg a történeteiket – számos segítséget adnak a rejtélyek megoldásához. Mielőtt komolyan ijesztgetni kezdenénk, előtte feltétlenül szabadítsuk ki fogoly szellemtársainkat. A rejtvények megoldásánál nyugodtan próbálkozzunk alternatív utakkal is, mert sokszor nem a legegyszerűbbnek tűnő megoldás a nyerő.

Koncentráljunk egyfelé **3. tipp:** Érdemes az egyes emberek félelmeit jobban tanulmányozni, és kísértőcsapatunk tagjait egyszerre egy áldozatra rászabadítani. Az ilyen akcióknak ugyanis sokkal nagyobb haszna van, mint az általános ijesztgetésnek.

Legyenek egy kupacban **4. tipp:** Szintén igen effektív módja a félelemkeltésnek, ha összes áldozatunkat összegyűjtjük egy helyre. Erre a feladatra olyan szellem a legalkalmasabb, aki rendelkezik valamilyen csábító erővel, mint amilyen például az úgynevezett Természetfölötti meghívás.

Javítsunk highscore-t **5. tipp:** Bár unalmasan hangzik, mégis megéri visszatérni a már teljesített pályákra, és a legjobb időt überelni. Ilyenkor ugyanis extra pontokat kapunk, amelyeket képességeink fejlesztésére tudunk fordítani.

GTA VICE CITY

Legyünk gyakran tűzoltó, rendőr, mentős **1. tipp:** A közszolgálatában eltöltött idő (küldetések) meghozza a gyümölcsüket: A 12. szinttől sokkal táposabbak leszünk, mint előtte. Mentősként akármeddig futhatunk, rendőrként 150-re növekszik páncélzatunk értéke, míg tűzoltóként a fenti szint elérése után immunisak leszünk a tűz minden formájával szemben (kivételek a robbanás).

Lógyakorlás **2. tipp:** Miután a The Shootist küldetésben sikeresek voltunk Phil Cassidyvel szemben, bármikor visszatérhetünk az Ammu-Nation nevű lógyakorló helyre. Jutalomként 45 pont felett sokkal gyorsabban töltünk újra.

Gyógyítsunk mentéssel **3. tipp:** A mentés ikonja javít egészségi állapotunkon: menjünk át egy mentési ponton, és nyomjunk egy [Cancel]-t. Tommy ezután máris újra friss és üde.

Doboljunk a billentyűzeten **4. tipp:** Ha a megfelelő ritmust tartva nyomogatjuk a futás gombját, Tommy sokkal tovább tud futni, így szívósabb üldözőket is sikeresen lerázhat.

Adjunk a Holdnak! **5. tipp:** Vice Cityben is lődözhetünk a Holdra egy mesterlövészpuskával. Akción eredményeképpen az égitest egyre kisebb és kisebb lesz...

Ahol mindig változik valami **6. tipp:** Starfish Islanden, az Overview hotelben és a Vercetti étteremben mindig történik valami: függetlenül attól, hol tartunk a történetben, mindig felfedezhetünk valami újdonságot. Üres pizzásdobozok, lövészetéről szóló kézikönyvek – csak néhány példa, mi minden újat fedezhetünk fel akkor, ha arra járunk.

A szélvédő nem akadály **7. tipp:** Ne feledjük, hogy a Vice Cityben autó- és helikopter-szélvédőn is át tudunk lőni. Sok esetben egyszerűbb egy ellenfelet így elintéznünk, anélkül hogy komolyabb kárt okoznánk az autójában.

ENCLAVE

Bónuszküldetés és megszerzése **Tipp:** A sötét oldal tizedik küldetésében a csatornában találunk egy rozsdás kulcsot. Ezzel egy, az egyik torony bejáratánál lévő kis ládikát tudunk kinyitni. (Ebből a toronyból lőttek minket tüzes nyílveszőkkel a játék elején.) A ládikában egy térképet lelünk, amely egy pluszküldetést tesz szabaddá.

DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK

Cheatek **Tipp:** Amennyiben a kiegészítőben meggyűlne a bajunk a ránk törő ellenel, vessük be a mindig sikeres „cheat” varázslatot ☺! Nyomjuk meg játék közben az [Enter]-t, írjuk be a kiválasztott kódot, majd nyomjunk ismét [Enter]-t.

Cheat	Hatás
moneyfornothing	Pénzünk és manánk értéke 9999-re ugrik
borntorun	Csapatunk szabadon mozoghat
help!	Teljesen meggyógyulunk
wearethechampions	Megnyerjük a küldetést
loser	Elveszítjük a küldetést
hercomesthesun	Megszűnik a Fog of War
paintitblack	Ismét megjelenik a Fog of War
anotherbrickinthewall	Újra építhetünk a fővárosban
givepeaceachance	Mindenkivel békét kötünk
badtothebone	Mindenkivel hadiállapotba kerülünk
cometogether	Mindenki a szövetségesünk lesz
stairwaytoheaven	Csapatunk szintet lép



Chrome
Az FPS-ek krómja



UFO: Aftermath
Csak a hangoknak hiszek



Temple of Elemental...
Falu végén kurta kocsmá

MIDNIGHT CLUB 2

Csalások **Tipp:** A játék Options menüjén belül megtaláljuk a Cheat Codes almenüt, ahol máris beírhatjuk a jobbnál jobb autógyorsítókat.

Cheat	Hatás
howhardcanitbeX	Nehézségi fokozat beállítása, ahol X értéke 0 és 9 között változhat
howfastcanitbeX	Sebesség szabályozása (X = 0—9)
theparrot	Minden játékmódot szabaddá tesszük
updown	Az összes várost, járművet és módot szabaddá tesszük arcade módban
grisworld	Az összes város elérhetővé válik
starpower	Sebezhetetlenség, [F] gombbal lőhetünk
leatherandlace	Sebezhetetlenség, [F]-fel lövünk, [H]-val rakétázunk
octane	Üzemanyagot kapunk
yerbamate	Üzemanyagunk sohasem fogy el (a motorbicikliké sem)
starlite	Diszkó mód

MORROWIND

Cheat **Tipp:** Ha értékes és hatásos fegyverekhez akarunk jutni, nyomjuk meg játék közben a [`] gombot, majd írjuk be, hogy COC „KEN'S TEST HOLE”. Ezután nyomunk egy [Enter]-t, és máris egy titkos szobában találjuk magunkat, amelyik tele van remek cuccokkal.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY (PC)

Cheatek **Tipp:** Még egy jedinek is elkelhet időnként a segítség — némi csalás formájában! Nyomjuk meg játék közben a [Shift]-et és a [`] gombot egyszerre, írjuk be, hogy „devmapall”. Ezt követően beírhatjuk a kódokat a konzolba.

Cheat	Hatás
god	Isten mód
noclip	Átmehetünk a falakon
notarget	Láthatatlanok leszünk
kill	Eldobjuk magunktól életünket
give all	Minden fegyver a miénk lesz, életerőnk, páncélunk a maximálisra növekszik
give health	Teljesen meggyógyulunk
give armor	Páncélzatunk feltöltődik
give ammo	Maximális lőszer mennyiséggel rendelkezünk
npc kill all	Minden nem játékos karakter meghal
shaderlist	Láthatjuk a shadereket
undying	Dead mode
quit	Kilépünk a játékból

TRON 2.0

Cheatek **Tipp:** Ha nagyon elakadnánk a vírusok elleni hadakozásban, vessük be ellenük a cheatek hadseregét. Nyomjuk meg játék közben a [T] gombot, majd a megjelenő chat boxba írjuk be a kódot.

Cheat	Hatás
mphealth	Fullos életerő
mpstairs	Maximális energia, fegyverek és egészség
mpkfa	Ugyanaz, mint az előző
mpgod	Újra aktiválnunk kell új pálya betöltése esetén
mpmaphole	Átugrunk a következő pályára

CHASER

Cheatek **Tipp:** Kattintsunk jobb gombbal a játék ikonjára a desktopon, majd a Properties menü Targe almenüjében egészítsük ki az indítóállományt a következőképpen: „Chaser.exe -console”. Miután ezt megcselekedtük, lépünk be a játékba, majd a [`] gombbal hozzuk be a konzolt, és máris kódokkal felvértezve indulhatunk a csatába.

Cheat	Hatás
cht_armor 100	Páncélzatunk értéke 100-ra nő
cht_god	Isten mód
cht_flymode	Megtanulunk repülni
cht_weapon weapon X	Megkapjuk az X nevű fegyvert (az X helyére írjuk be kedvenc gyilokeszközünket)
cht_health 100	Életerőnk 100-ra növekszik
cht_giveall	Mindent megkapunk
cht_timescale X	Megváltoztatjuk az időt (az X helyére írjuk egy értéket)

REBELS: PRISON ESCAPE

Cheatek **Tipp:** Ha netalántán elakadnánk valamelyik pályán, akkor sincs gond — könnyen átugorhatunk a következőre. Ehhez nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a REBELS.CFG-t, és módosítsuk egy részét a következőképpen:

```
[game]
language=english
autovisibility=1
displayhints=1
subtitles=1
tooltips=1
tooltipdelay=0.000000
```

Ezután mentjük el, indítsuk el a játékot, és máris hozzáférhetünk valamennyi pályához.

LIONHEART

Cheat **Tipp:** Minden alkalommal, amikor megtalálunk egy ládát és épp egy speciális tárgyat, vagy tárgytípust (páncélzat, bakanacs stb.) keresünk, nyomjunk egy [F9]-et, amivel quick save-elünk. Ezután nyissuk ki valamiképp a ládát, és ha nem tetszik a tartalma, töltsük vissza az állást.

Uhu



HASTA LA VICTORIA SIEMPRE!

FREEDOM FIGHTERS

Előre, polgártársak! Mutassuk meg az orosz elnyomóknak, hogy az ő Nagy Októberi Szocialista Forradalmuk sehol sincs a mi Kis Szeptemberi Kapitalista Felkelésünkhöz képest! A hírszerzés az alábbi információkkal kíván hozzásegíteni bennünket a végső győzelemhez:

Berserk rulez!

1. tipp: Ha tehetjük, célozva (a jobb egérgombot nyomva tartva) lőjünk, mert így sokkal pontosabbak és hatékonyabbak vagyunk. Futás közben viszont ne tartsuk célra a fegyvert, mert olyan lassan fogunk mozogni, mint a csiga. Ha esetleg váratlanul közelről rontanak ránk, akkor viszont ne kezdjük el vacakolni a célzással, csak tüzeljünk. Közelről ugyanis nem lehetünk annyira mellé, viszont a célratartással értékes másodperceket veszíthetünk.

Drei, vier, grenadier!

2. tipp: A gránát nagyon nyakatekert módon lett kitalálva: miután elővettük, nem a tűzgomb lenyomása, de nem is az elhajítás, hanem a földet érés pillanatától számított négy másodperc múlva robban. Ez épp elég ahhoz, hogy a katonák kirohanjanak a kínos területről, de éppen ezt a hatást fordíthatjuk a hasznunkra: kiváló módszer komplett barikádokat kifüstölni a gránáttal, hogy aztán lekaszabolhassuk a rémült katonákat. Nem szép módszer, de kiváló. Ellenséges dzsipek – amelyek folyamatosan hordják ellenségünkhöz az erősítést – gránáttal történő likvidálásához azonban nagyon profinak kell lennünk, ha sikeresek akarunk maradni, de jobban is tesszük, ha erre a feladatra inkább rakétavetőt használunk. Íme a bizalmas infó: minden pályán el van rejtve egy rakétavető, csak meg kell találni. Persze a leghetlenebb helyeken vannak eldugva (mint például a posta épületének teteje), úgyhogy csak akkor álljunk le kutakodni, ha nincs jobb dolgunk, vagy tényleg komoly szükségünk van rá. (Például egy tank az út közepén. Az nyomós érv.)

Molotovval kifüstölni

3. tipp: A lövegtoronyokban vagy géppuskafészekben bújkaló távrisokat Molotov-koktéllal érdemes kifüstölni – a Molotov másra egyébként sem jó, legfeljebb ha több ellenséges egység van egy kupacban, hiszen ha látják, hogy repül feléjük az a lángoló izé, a sok ravaszdi valahogy mindig rájön, hogy érdemes lenne egy kissé arrébb állni.

Ha zárva az ajtó, keres egy ablakot

4. tipp: Ha bármikor elakadnánk, vagy nem világos, mit kellene tennünk a folytatáshoz, másszunk vissza a csatornába, és nézzünk körül a zóna egy másik területén. Nagyon fontos, hogy a helyszínek ugyan közvetlenül átjárhatatlanok, de szoros összefüggenek egymással, például át lehet látni az egyikből a másikba. A második küldetésben például benzint

tartály tetejéről tartják sakkban a helyi jómunkás rendőröket az orosz zsványok. Mesterlövészpuska ugyan jó lenne – de nincs –, úgyhogy át kell menni a térképen, és fel kell robbantani az egész firmamentumot. Amikor később egy hatalmas harci helikopter tart sakkban minket, akkor szintén egy másik pályára kell átszisszannunk, majd felrobbantunk a leszállópályát.

Csatornák kínálata

5. tipp: A mentés a csatornafedelek segítségével történik. Csak nyitott fedeleknél lehetséges, de ettől függetlenül nem kell mindig mindegyiket eszetlenül kinyitni, mivel ha visszatölünk egy játékállást – akár az autosave-et, akár az általunk mentettet – akkor az utójára aktivált fedélen keresztül mászunk fel a városba. Ha inkább "tartalékolunk", később rengeteg mászkálást megspórolunk magunknak.

Védjük a hátunkat!

6. tipp: Amikor szert tudunk tenni egy mesterlövészpuskára, és vadászni szottyan kedvünk, illetve ha egy adott épületet kell megvédenünk a ránk törő ellen rohamaitól, térképezünk fel minden lehetséges bejáratot, s állítsunk oda 1-2 embert. Inkább kevesebbet egy helyre, mint hogy bármilyen lehetséges támadási útvonalat őrizetlenül hagyjunk.

Hosszú és boséges élet!

7. tipp: Bár embereink sosem halnak meg úgy igazán, érdemes vigyázni rájuk – ha az őket jelző karikába egy vörös kereszt kerül, akkor épp a földön fekszenek pihegve, arra várva, hogy vigyünk nekik némi kötszert. Jobb, ha még a játék elején megtanuljuk megfelelően kezelni a parancsokat – addig, amíg csak ketten-hárman vannak –, mert ha már tizenvalahányan loholnak a nyomunkban, nem lesz idonk bénázni. Ráadásul mivel összesen csak nyolc elsősegélyláda lehet nálunk, amelyekre később nagy szükségünk lesz, nem túl célszerű ezeket közlegényeinkre elszórni.

"Mások pótolhatók, de belőlem csak egy van!"

8. tipp: Nem túl szimpatikus, ám annál költséghatékonyabb megoldás: addig ne pazaroljuk az egészségügyi csomagot elhullott embereinkre, amíg nem bizonyosodtunk meg arról, hogy nem várakozik egy kisebb csapat valami eldugott ficakban, bevetésre készen.

mazur



Nagyobb járművek felrobbantásához csakis a rakétavető a megfelelő. Ne röhögtesse már ki magunkat gránátokkal



Ha nagyobb rohamot tervezünk is, néhány katonát mindig hagyjunk magunk körül, hogy megosszák az ellenség tűzerejét

FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A KARD

CHROME

Jobb, ha tisztában vagyunk vele: a Chrome nem kezdő harcosoknak és Kill'em All típusú mészárosoknak készült. Elég néhány könnyelmű mozdulat, és máris a quickload billentyűt kalapálhatjuk. Pár jó tanács segítségével talán csökkenthetjük az ilyen kellemetlen események gyakoriságát.

Mozogjunk feltűnésmentesen!

1. tipp: Mivel az ellenfél nagyon résen van, és ha túl feltűnően rohangálunk, pillanatok alatt észrevesz, kerüljük az ilyesfajta tevékenységet: amennyiben jó esély van arra, hogy a környéken járőrök cirkálnak, ne sajnáljuk az időt, és válasszuk inkább a guggolva haladást. Ajánlott ez a zárt terekben is, mert guggolva sokkal kisebb zajt csapunk, és kevésbé jó célpontot is nyújtunk. A kúszás ellenben túlságosan lassú – ezt csak akkor alkalmazzuk, ha az ellenség közelében kell elsurranunk, vagy megközelíthetetlen orvlövésztorony van a közelben.

Néha a gyors akció is hasznos

2. tipp: Előfordul azonban olyan helyzet is, amikor távcsővel ki tudunk venni egy-két magányos őrt, akik épp távolodnak tőlünk. Ilyenkor – ha tényleg nincsen senki más a közelben – nyugodtan fussunk utánuk, és közelről puffantsunk az arcukba, mert a szabadban, lépteink zajára nem szoktak gyanút fogni, így gyorsan megközelíthetjük őket, és végezhetünk velük.

Lássunk messze és tisztán

3. tipp: Mivel célunk az, hogy lehetőleg mindig mi lássuk meg előbb az ellent, használjuk folyamatosan a távcsövet – a túlélésünk függ tőle. A célpontokat az erdőben amúgy is nehezen vennénk észre, messzelátónk viszont előzékenyén még azonosítja is őket. Csak amikor megközelítjük az ellenséget, és rövidesen várható a tűzharc kirobbanása, akkor cseréljük le a rögtön elérhető tárgyak közül a kötszerre. A küzdelemben ugyanis sokszor azon múlik majd az életünk, hogy elég gyorsan tudjuk-e magunkba pumpálni a gyógyszert.

Leszámolás az orvlövészekkel

4. tipp: Az orvlövészek, akik magas tornyokban ücsörögnek, alaposan meg tudják keseríteni az életünket, de ha ügyesek vagyunk, mégiscsak komoly előnyt kovácsolhatunk az ügyből. Először is minél előbb találjuk meg őket. Ez egyszerűen hangzik, de nem mindig az! (Sokszor több visszatöltésbe is kerül, mire rájuk találunk.) Ezután kúszva, mászva, futva, minden lehetséges fedezéket kihasználva, menjünk a toronyhoz, ahol kedvencünk csücsül. Leftezzünk fel hozzá, majd barátságos szavakkal beszéljünk el vele viselkedése túrhetetlen módjáról. Miután elintéztük, cseréljük le fegyverünket a mesterlövészpuskára, és voilá: máris mi vagyunk a királyok ☺! Ha esetleg még maradt néhány töltényünk, de már nincs célpont a közelben, az sem baj: menjünk olyan helyre, ahol még van, és csak akkor térjünk vissza eredeti fegyverünkért, ha elfogyott a munició.

Eljárás harci járművekkel szemben

5. tipp: A hum-wee-eket minden fegyver fogja, így bátran tüzelhetünk rájuk, de a legjobb módszer, ha egy mesterlövészpuskával a vezetőt lőjük ki. Ezzel szemben a lépegetők kemény ellenfelek: a töltény, gránát még csak nem is sebzi őket, ezért kizárólag rakétavetővel a kezünkben szálljunk velük szembe. Ha pedig mi ültünk be egy gépbe, állítsuk állandóra a célzást (toggle aim), mert ilyenkor nem hátráltat a mozgásban, illetve a kilátásban, mint például a gyalogos fegyvereknél. Amennyiben ellenséges gyalogosok tartózkodnak a közelben, és még nem ment tropára gépünk, nyugodtan kezdjük levadászni őket. Ha elég gyorsan mozgunk, csak kisebb sebéseket tudnak okozni, mi viszont még a Speeder segítségével is masszív pusztítást vihetünk véghez soraikban (elgázoljuk őket – höhöhöhó!).

Ajánlott fegyverek

6. tipp: A küldetések előtt általában eldönthetjük, milyen cumót viszünk magunkkal. Fegyverből – amíg nincs Bjorn HD (Colt kinézetű fegyver) – addig kell a pisztoly és a rohamkarabély. Az Uzi formájú géppisztoly ugyan nagy tűzgyorsaságú, de igen pontatlan, ezért nagyon nem ajánlanám. Gránátot csak párat érdemes vinni, azt is elsősorban tömegoszlatásra, vagy nehezen elérhető ellenfelek kifüstölésére. Távcsövet kötelező vinni, a neural gyógyszer viszont felesleges – úgyis mindig van időnk „lenyugodni” – a kötszert meg érdemes mind elvinni, úgyszint sok a raktárban.

A bányászokat védős küldetés megoldása

7. tipp: Abban a küldetésben, amikor a bányászok segítségével visszaverjük a banditák támadását, a fő barikádnál, ahová Transporterrel szállítanak át, bizony könnyen elakadhatunk. Miután lelőttük az összes gyalogost, a három lépegetővel nehézfegyver híján nem tudunk mit kezdeni, maximum a tűzükbe rohanhatunk. Ellenben ők sem tudják áttörni a torlaszt. A megoldás az, hogy a gyorsító implantot bekapcsolva odafutunk a lezuhant Transporterhez, és bemegyünk a rakterébe. Itt a lépegetők nem tudnak kárt tenni bennünk, mi meg kényelmesen összeszedhetjük a rakétavetőt, a hozzá tartozó rakétákkal. Ha óvatosan, mindig csak pár pillanatra – egy-egy rakétalövés erejéig – dugjuk ki fejünket a fedezékből, akkor könnyedén végezhetünk a gépekkel, beleértve a főbandita lépegetőt és őt magát is.

Uhu



A HALOTT „ÉLIEN“ A JÓ „ÉLIEN“ UFO-LOGOPÉDIA

Az UFO: Aftermath-ban az idegenekkel Dunát lehetne rekeszteni, kommandósokból viszont igencsak visszafogott a felhozatal. Nem árt tehát, ha tudod, hogyan is élheted túl kis csapatoddal az első néhány UFO-vadászatot — ebben segíthet az alábbi néhány tanács.

Használd kézi-gránátot!

1. tipp: Bármily furcsán hangzik is, kezdetben – amíg embereinknek se komoly harci tapasztalatuk, se megfelelő fegyverük nincs – a „mezei” kézigránát lehet a leghatékonyabb fegyver. Érdekes minden emberednek néhányat bepakolni a zsákjába, legfeljebb majd menet közben átadod annak, aki egy picit jobban ért a hajigáláshoz. Már a játék elején is találkozhatasz olyan ellenfelekkel, akik látványosan komolyabb tűzerőt képviselnek, mint fél tucat Uzi, ráadásul előfordulhat, hogy ezekből az ellenfelekből akár több is támad Rád egyszerre – no ilyenkor érdemes bevágni a tömeg közepébe néhány szeretetsomagot. A dolog persze nem veszélytelen, de olykor akár egy-egy emberélet árán is érdemes ezt a megoldást választani – ellenkező esetben pillanatok alatt oda az egész csapat. Jó – bár nem túl humánus – megoldás lehet, ha a kezdet kezdetén egy embert pontosan ilyen céllal ballasztként viszel magaddal. Ha netán meghalna, a program rövid úton úgyis küld valakit helyette...

Láda kis város keresztel

2. tipp: A felszerelés másik létfonosságú része mindig az egészségügyi láda legyen, még ha hősöd elsősegélynyújtás tantárgyból kétbalkezesebb már nem is lehetne. A magyarázat egyszerű; a ládák bizonyos mennyiségű használat után kimerülnek, embereid pedig – különösen a kezdeti időkben – e nélkül hullanak majd, mint a legyek. Egyébiránt még a legbárbább katona is be tudja valamennyire kötözni magát, és néha pont ezen a kevésen múlik, hogy magaddal viheted-e, vagy kénytelen vagy a harctéren hagyni...

„Cancel order”

3. tipp: A program egyik buta megoldása, hogy amíg az összetett parancsok egy adott lépését mindenki végre nem hajtja a társaságból, addig senki nem folytatja a parancs végrehajtását a következő lépéssel. Ez a legtöbbször roppant bosszantó, hiszen ilyenkor gyorsabb embereid csak álldogálnak, és semmit sem hajlandók csinálni (várják a többieket). Vagy külön csoportokra osztod a lassabbakat és a gyorsabbakat, vagy alternatív megoldásként megtanulod a Cancel order gomb (alapértelmezésben a „c”) használatát. Ezzel lényegében töröld az érvényben lévő parancsot, új parancsot adhatsz ki, a lassabbak pedig majd csak utolérnek...

Mindig nézd meg, hogy mit szerezte!

4. tipp: Minden sikeresen teljesített küldetés után hőseink összeszedgetik a pályán maradt dolgokat; fegyverek, lőszer, hullák és minden egyéb csoda megy a helikopterre. Sajnos azonban a program minderről elfelejt tájékoztatni, így miután

visszatértél a bázisra, kénytelen vagy magad végigszöszölni felszerelési tárgyaidat, hátha találsz köztük néhány eddig ismeretlen eszközt. Minthogy kezdetben csak néhány pisztolyt és Uzival indulhatsz bevetésre, már egy Kalasnyikov is hatalmas előrelépésnek számít az arsenálodban – amennyiben viszont nem veszed észre, hogy zsákmányoltál egyet, akkor továbbra is marad az aránytalanul „gagyí” Uzi. Szerencsére, ha begyűjtött tárgyak hatására új kutatási projektet indíthatnak el tudósaid, erről mindig kapsz egy rövid üzenetet.

Szintlépések

5. tipp: Ahogy azt már korábban is említettem, a program érdekében intézi a fejlődés kérdését. Szintlépés elméletileg a leölt idegenek száma után jár, de hogy pontosan milyen követelményeknek kell megfelelnünk, arról az általam tesztelt verzióban semmilyen információt nem lehetett találni. Előfordult, hogy egy küldetés után két, esetenként három szintet is lépett egyik emberem, mások ellenben semmit nem fejlődtek. Ennek alapján tehát érdemes úgy irányítanunk katonáinkat, hogy miután megsebzünk egy idegent, a kegyelemdőfést fejleszteni kívánt embereink vigyék be. Alternatív megoldás lehet, hogy a harcképtelen, földön fekvő, de még élő idegeneket vegtessük ki a zöldfülűekkel. Ez utóbbi esetben érdemes figyelni arra, hogy minden típusú idegenből legalább egy maradjon életben kutatási célokra...

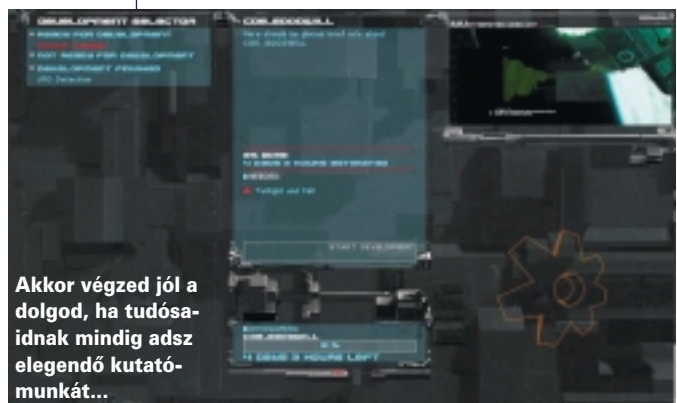
Szintlépések

6. tipp: Miután hőseink kvalifikálták magukat a szintlépésre, újabb problémával szembesülünk – melyik tulajdonságunkat is fejlesszük? Különösen fontos kérdés ez annak ismeretében, hogy amint valamit növelünk, valami más csökken. Szerencsére képességeink ettől függetlenül mindig csak javulnak, itt is érdemes azonban elgondolkodni, hogy melyik területre helyezzük a hangsúlyt. Összességében elmondható: célszerű inkább specialistákat, mintsem mindenhez remekül értő embereket „létrehozni”, mert míg előbbi legalább egy területen profi lesz, addig utóbbi mindenhez csak egy kicsit ért majd (természetesen idővel ez változhat). Az induláshoz egy tanács: psi-képességekre és a nehézfegyverek ismeretére kezdetben nem lesz túl sok szükséged, így érdemes a játék elején mindenkinél inkább a „Rifle” skillt feltornászni – figyelembe véve, hogy a kézfegyverek (Handgun) elég haloványan teljesítenek. Amikor már elég „macsó”-nak érzed magad, akkor kezd el a psi-t fejlesztgetni, nehogy a későbbiekben kellemetlen meglepetések érjenek...

Del



Az idegen űrhajókon gyakran jobb megvárni, hogy a szürkék beszéljenek embereink tűzvonalába, mint nekiindulni kommandózni.



Akkor végzed jól a dolgod, ha tudósaidnak mindig adsz elegendő kutatómunkát...

EGÉSZ ÚTON HAZAFELÉ

HOMEWORLD 2

A hiigarian flotta büszkesége, a fenséges anyahajó elsöprő erejű támadásoknak van kitéve a kedves vaygr faj részéről. A sok lúd viszont nem mindig győzi le az okos disznót...

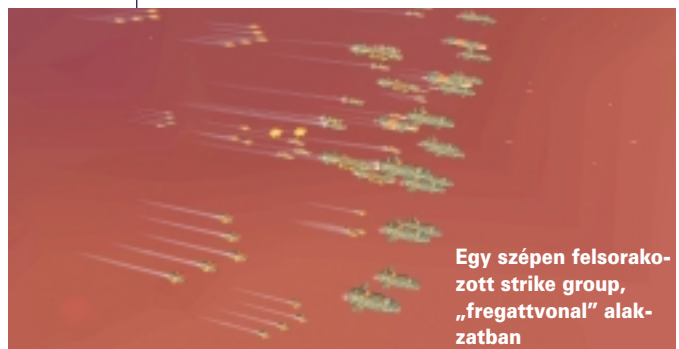
- Nyersanyag-lelőhelyek** **1. tipp:** Az anyahajó iszonyú lassan mozog a pályán, és legtöbbször távol van a nyersanyaglelőhelyektől. Mindenképpen építs a gazdag nyersanyaglelőhely közepére egy mobil refinert, így a termelőhajók oda sokkal gyorsabban hordják be az értékes közetet, mint a messi anyahajóba. Állítsd a mobil refinert guard pozícióba az egyik termelőegységgel, s azt mindig követni fogja.
- Nehéz a bányászok élte...** **2. tipp:** Az ellenfél és te is ugyanazon mennyiségű nyersanyagból gazdálkodtok, tehát érdemes a lehető leghamarabb eliminálni az ő termelőhajóit. Persze erre ő is igencsak fog törekedni (erre jó „próbaküldetés” a második misszió), védj hát be jól platformokkal a kitelepített mobil finomítót – annál is inkább, mert ezek elég olcsóak.
- Még egy kis bányászat** **3. tipp:** A nagyobb hajók értékes nyersanyagot tartalmazó roncsot hagynak maguk után elpusztulásukkor. Ezeket érdemesebb gyorsan kitermelni, mert könnyebben és gyorsabban nyerhető belőlük WU, mint az aszteroidákból.
- Sztahanov-módszer** **4. tipp:** Érdemes folyamatosan termelni az egységeket, ahogy csak bírjuk. A pálya összes nyersanyagát úgyis megkapjuk a következő küldetés elején, így viszont már előre felkészülhetünk a rosszfiúk látogatására a következő misszióknál. (Az egységeket természetesen cipelhetjük pályáról pályára.) A dolognak az lehet a hátulütője, hogy előállított hajóink nem lesznek a leghatásosabbak az adott küldetésben (mondjuk jobban jött volna egy rakás vadász a bombázók helyett). Mentsünk ezért a küldetés vége előtt, amikor mondjuk már csak egy ellenség cselleng a térképen, s már csak őt kell elpusztítanunk a „complete” feliratig. Ezután végezzük be a küldetést, és nézzük meg, mire is van szükség a következőn (ez néhány perc alatt kiderül). Töltsük vissza, ne öljük meg az egységet, hanem bányásszunk, és termeljünk: a következő pályát rögtön a megfelelő egységekkel kezdhethetjük...
- Csoportos foglalkozás** **5. tipp:** A hajócsoportok ideális védelme a „strike group” formáció kialakítása, amelynél beállíthatjuk, hogy melyik hajófajta húzzon a tűzvonalba (például a csoportban lévő vadászok nem fognak nekiesni egy capital phalanx formációban az első arra tévedő nagy hajónak, ráhagyják azt a csatahajókra). Kommandírozni is könnyű az ilyen alakzatot, hiszen az egységek sebessége azonos.
- Ne érijük be kicsivel!** **6. tipp:** Bár lehetőség van a nagy hajókon lévő alrendszer szétbombázására, ezt inkább nem ajánlom. Jól hangzik ugyan, hogy először kiütöd egy hordozó vadász alegységét (ezután nem termel több vadászúrhajót), majd könnyen el-

bánhatsz magával a nagyvaddal: nem érdemes ebbe időt és egységeket ölni. Támadás rögtön a nagy hajó fő részére, s közel annyi idő alatt kicsinálhatjuk, mint az alegységet egymagát, ráadásul kevesebb egységünk is fog odaveszni!

- Ne add fel!** **7. tipp:** Bár nincs nehézségállító skála, nem kell elkeseredni, ha az egyjátékos kampányban valamelyik küldetés túl nehéznek bizonyul. Az események, támadóhajók helyzete minden újraindításakor ugyanaz lesz, így be lehet gyakorolni, ki lehet kísérletezni a megfelelő taktikát.
- Többfrontos támadás** **8. tipp:** Az előző résztől eltérően most már lehet termelni az anyahajón kívül is, a carriereken, hajógyárokban. Erről a lehetőségéről ne feledkezz meg — egyrészt gyorsabban termelhetsz, másrészt több irányból támadhatsz.
- Javíthatás** **9. tipp:** Amint lehet, kisebb sérült egységeidet vezényeld vissza egy generálra az anyahajóba! Gyorsan helyrejönnek, s teljes erőből lehet velük küzdeni tovább. A nagyokat a termelőegységekkel (resource collector) kell bőszen javíthatni.
- Amíg a takaród ér** **10. tipp:** Az anyahajó nem képes végtelen mennyiségű egység ellátására. Ezek szerint maximum 14 Fighter egységet, 12 Corvette hajóosztályú hajót (ebből max. 5 Minelayer, azaz aknatelepítő), 21 Frigate osztályú hajót (ebből max. 5 Marine Frigate), 13 Capital Ship hajót (5 Destroyer, 3 Battlecruiser, 4 Carrier, 1 Shipyard), valamint 20 Platform és 50 Utility egységet (20 Resource Collector, 4 Mobile Refinery, 10 Probe, 10 Sensor Distorsion Probe és 10 Proximity Sensor Probe) használhatsz – persze egy időben.
- Újfajta hasznosítás** **11. tipp:** A platformok kiváló védőfegyverek, de támadásra is remekül használhatóak. Bár csak egy telepítési hely adható ki nekik, s utána ott maradnak a misszió befejezéséig (vagy amíg szét nem lövik őket), ez még nem nagy gond. Termelj le jó párat a platformokból, de ne rendeld őket sehová, miután kijöttek a gyártósorról. Amikor mind kész, együtt küldd el őket egy már előre felderített erős ellenséges körzetbe, mintha oda telepítenéd. A hatás nem marad el... J
- Multira készülvé** **12. tipp:** Bár nem sok különbség mutatkozik a két faj között, azért a hiigarianok igazán ion- és hagyományos fegyverekben a menők, míg a vaygrok a pusztító rakétasortűzben jobbak, amelyek ugyan lassabban találják célba, de a hatásuk... Érdemes hát multiban ezeknek a fegyvereknek a fejlesztését választanunk, fajtól függően.
- Sam**



Helyhez kötött objektumok (esetünkben a mothership) védelme ionplatformokkal, nagyobbfajta hajók ellen...



Egy szépen felsorakozott strike group, „fregattvonal” alakzatban

TIPPEK & TRÜKKÖK

„KOCKÁZZATOK“ ÉS MELLÉKHATÁSOK

TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Az a bizonyos templom igencsak „evil“ hely, úgyhogy kezdő szerepjátékosok semmiképpen se merészkedjenek be tippözönünk olvasata nélkül, de még veteránoknak is jól jöhet...

Csapat-irányultság

1. tipp: A karaktergenerálás során a legelső döntés a legfontosabb: milyen legyen csapatunk irányultsága? Ez ugyanis az osztály mellett (például papok lehetnek kaotikusok között) azt is befolyásolja, hogy milyen jellemű tagok kerülhetnek be csapatunkba. Alant találjátok a különböző csapatos és egyéni irányultságokat, illetve hogy ki hova léphet be. A rövidítések a jellemekre vonatkoznak (Neutral Good: NG stb.)

- Neutral Good – LG, NG, CG, N
- Lawful Neutral – LG, LN, LE, N
- Neutral – NG, LN, N, CN, NE
- Chaotic Neutral – CG, CN, CE, N
- Neutral Evil – LE, NE, CE, N
- Lawful Good – LG, LN, NG
- Lawful Evil – LE, LN, NE
- Chaotic Good – CG, CN, NG
- Chaotic Evil – CE, CN, NE

Ki mit tud?

2. tipp: OK, stimmelnek a jellemek, de ha embereid nem tudnak jól összedolgozni, akkor elszúrtad az egészet. A legkönnyebben ilyen foglalkozású karakterekkel érvényesülhetsz:

1. Harcos (barbár, harcos, pap (monk), paladin, vadász)
2. Másik harcos
3. Gyógyító (klerikus, druida)
4. Tolvaj (rogue)
5. Mágus (sorcerer vagy wizard)

Harcosok

3. tipp: A két harcos alkotja csapatod szívéét, hiszen velük fogod a frontvonalban mindenkinek szétütni a fejét, és feltartani az ellenséget, amíg egyre jobban fejlődő mágusod egyre pusztítóbb varázslatokat nem vág az ellenség fejébe.

Gyógyítók

4. tipp: Az ő feladatuk nemcsak az, hogy egyszerűen „gyógyítgassák” a megszerzett sebeket, hanem a különféle átkokat is ők tudják leimádkozni pórul járt embereidről, úgyhogy eszedbe se jusson nélkülük elindulni! A klerikus és a druida között az a legfőbb különbség, hogy míg előbbi kifejezetten a gyógyításra koncentrálnak, a druida inkább a támadóvarázslatokban jeleskedik. Nekem a druida szimpatikusabb...

Enyveskezők

5. tipp: A tolvajoknak a szokásos ládanyitogatás és csapdafelcsedés mellett óriási szerepük van a terep felderítésében is. Érdekes tehát később is erre tápolni náluk. Ugyanakkor ebben a játékban felesleges tiszta tolvajt indítani, hasznosabb inkább valamilyen másik kaszttal keverni: például a vadász/tolvaj egészen jó kombináció.

Mágusok

6. tipp: A mágusok zúdítták a támadó varázslatok tömelegét az ellenség nyakába. Örökös vita tárgya, hogy mi a jobb, a sorcerer vagy a wizard, úgyhogy én ebben nem is foglalnék állást, mindenki döntse el maga. Nagyon fontos viszont, hogy ne keverjük másik osztállyal a mágusokat, mert nem fogják elérni az ötös szintű varázslatokat! (Vagy legalábbis kicsi az esélye ennek.)

NPC-k felvétele

7. tipp: Saját embereink mellé még másik három NPC-t vehettek fel. Ezek a derék kalandorok legtöbbször a zsákmány egy bizonyos hányadéért lépnek be hozzánk (változó, hogy ki mit és mennyit kér), úgyhogy jól gondoljuk meg, megéri-e a befektetést. Ha nagyobb csatába keveredünk, akkor a har-

cosabb NPC-eket küldjük mindig jól előre, mert ha leütik őket, és ájultan hevernek, akkor nem nyúlnak a zsákmányhoz! Figyeljük viszont, mert egyes jómadarak (például Lareth The Beautiful) lerontják a csapat hírnevét, sőt fel sem vehetjük őket, ha például egy jószágos paladin van a csapatunkban.

Helyszínek

8. tipp: Miután csapattírányultságnak megfelelően megkapjuk „nyitó vignettánkat”, először is keressük meg azt a személyt, akihez küldtek. Ő általában a közeli elhagyott várhoz fog beszélni, ahol banditák rakoncátlankodnak. Ha mégsem emléne meg, akkor beszélj Spugnoirral a Welcome Wench nevű helyi késdobálóban, ő majd megjelöli térképeden a helyszínt, így már oda tudsz menni.

Falusiak

9. tipp: A Hommetben élő parasztok küldetéseit általában kisebb helyi nézeteltérésekhez, vallási kérdésbeli vitákhoz és szerelmi ügyekhez kapcsolódnak, úgyhogy ügyes beszéddel vagy egyéb, nem harc jellegű képességgel általában meg tudjuk oldani az ügyet.

Véletlen találkozások

10. tipp: Az első igazi összecsapások akkor kezdődnek, amikor végre elbarangolunk az elhagyott várhoz (moathouse), ahol a „banditák” tanyáznak. Útközben véletlenszerű összecsapásokban vehetünk részt, amelyeket általában elkerülhetünk, de én az XP miatt ezekben is részt vettem.

Breki és a többiek

11. tipp: Magához a várhoz vezető úton hatalmas békák támadnak ránk, amelyek ugyan egy jó partinál nem jelenthetnek túl sok gondot, de azért előfordulhat, hogy hamn, bekapnak! Ilyenkor gyorsan üssük le a békákat, különben emberünk nem tud kiszabadulni, és az emésztőnedvekben fürödni nem túl egészséges...

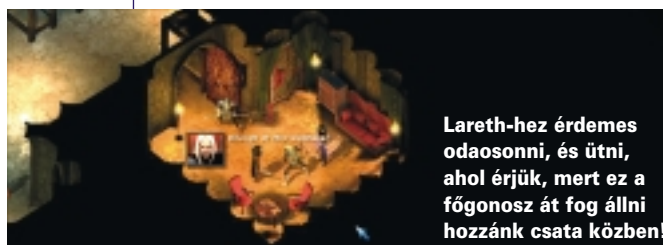
Vár állott, most kőhalom

12. tipp: Gondolom nem ér senkit meglepetésként, hogy a romos vár belsejében senki sem fogad minket tárt karokkal. Az egyik földszinti szobában egy ládában „tűzszem” jelű ruhákat találunk; ha ezeket magunkra öltjük, egyes ellenséges NPC-eket meggyőzhetünk arról, hogy a rosszak oldalán (az övéken) állunk. Célunk, hogy a „banditák” vezérért, Lareth-et, a „gyönyörűt” megtaláljuk. Őkelme közvetlenül a „titkos” barlangkijárat melletti ajtó mögötti bázisában tanyázik. Egy-két tolvajunkkal, vadászunkkal lopakodjunk közvetlenül mellé, mert ha úgy kezdjük a csatát, hogy hátulról beleszúrunk, akkor később, ha nagyon lesérül, átállíthatjuk a mi oldalunkra, és így a csata felétől már mellettünk fog harcolni!

Hát nincs, hol álomra hajtsam fejem???

13. tipp: Végül egy gyors jó tanács: nyugodtan pihenni ebben a játékban csak a kocsmákban lehet, úgyhogy a szabadban szinte nem is érdemes próbálkozni...

Bad Sector

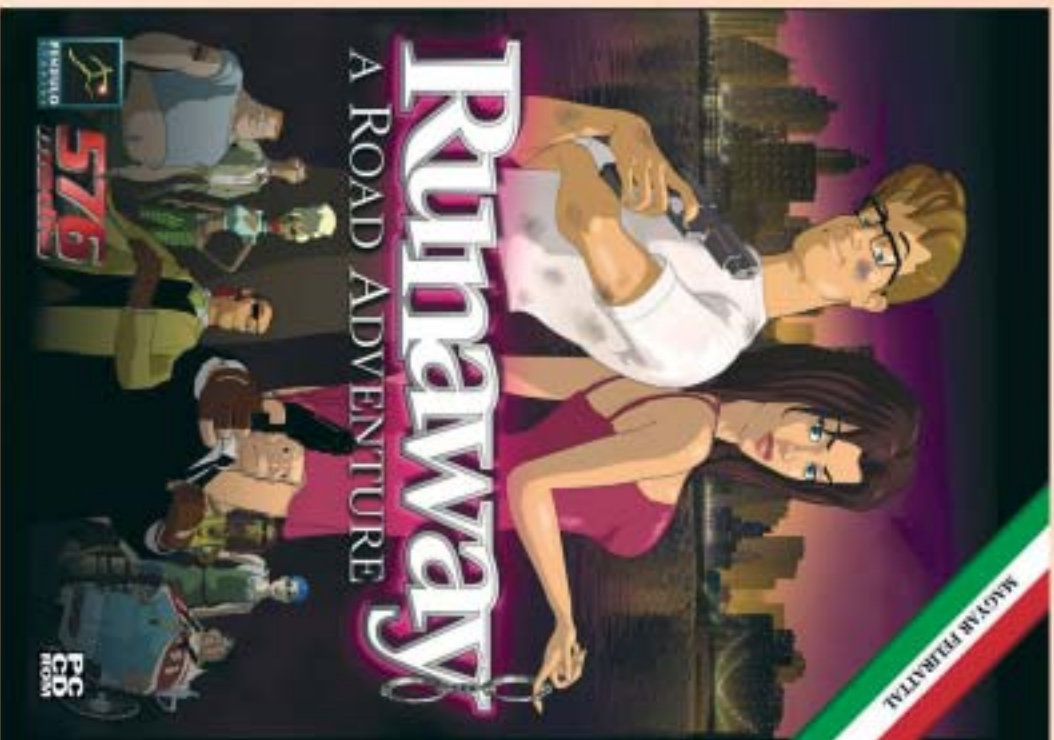


Lareth-hez érdemes odaosonni, és ütni, ahol érzük, mert ez a főgonosz át fog állni hozzánk csata közben!

Új kiadó született!

576 Media

További termékeink



Megjelenet: 9999,-

- 100 gazdagon megrajzolt helyszín
- 30 interaktív szereplő
- Magas minőségű hangzás eredeti zene mintegy 24 zeneszámmal
- Lebillincselően izgalmas történet
- Magyar feliratozás
- Könnyen kezelhető irányítás

A játékokról bővebb információ:

www.576media.hu



Knights & Merchants 2

6999,-



Pure Pinball

4999,-



Gorky Zero

2003 ősz



Enigma: Rising Tide

2003 ősz



Pet Racer

2003 ősz



Pet Soccer

2003 ősz



Northland

2003 ősz



Wanted Guns

2003 ősz



Ball Park 3DX

2003 ősz

ATI 9600-128MB

VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző
- SIS 645DX + SIS962 chipset
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 4GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó
- DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port
- 2x USB 2.0
- Digitális 3D hangkártya aszidó beemelésel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonte hardtáska ajándékba!

349.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző
- Intel Celeron 2600MHz
- 256MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- DVD író + CD író Combo meghajtó



GERICOM BLOCKBUSTER 9600

Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 128MB memóriával. Ezzel a grafikus teljesítménnyel minden játék és felhasználói program, asztali gépeket megszegyenítő sebességgel futtat. Az elégs formatervezésű ház 15" (1400x1050) nagyfelbontású kijelzőt foglal magába. A gép megvásárolható az INTEL új MOBILE processzorával is, így hosszabb akkumulátoros működési idő és kisebb melegezés érhető el. Végre egy olyan gép lehet az Öné, amely minden létező felszereltséget tartalmaz a jelenleg elérhető maximális teljesítménnyel! Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

399.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző
- SIS 645DX + SIS962 chipset
- Intel Pentium4 2660MHz
- 512MB DDR RAM
- 80GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó
- DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire IEEE 1394
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonte hardtáska ajándékba!

359.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 MOBILE

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző
- SIS 645DX + SIS962 chipset
- Mobile Intel Pentium4 2400MHz
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó
- DJ Funkció
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonte hardtáska ajándékba!

3D Mark 2001SE: 8911



GERICOM HUMMER

A 15" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől az AMD Mobile processzoros gépen át, a GeForce FX 5600 mobil grafikus kártyával felszerelt csúcsváltozatig 5 különböző típust ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatók.



309.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset
- Intel Celeron processzor: 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4x USB v2.0, Infra port
- 1x PCMCIA, Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hardtáska ajándékba!

279.900 FT
HUMMER ADVANCE

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA KT400a + VIA VT8235 Chipset
- AMD MOBILE XP2400+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- CD-író + DVD combo meghajtó
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4x USB v2.0, 1x PCMCIA, Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hardtáska ajándékba!

359.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Pentium4 2660MHz
- 512MB DDR RAM
- 80GB merevlemez
- GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT
- DVD író + CD író Combo meghajtó

349.900 FT
HUMMER ADVANCE

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- AMD MOBILE XP2600+ processzor
- 512MB DDR RAM
- 80GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- DVD író + CD író Combo meghajtó



229.900 FT
HUMMER LIGHT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset
- Intel Celeron processzor: 2200MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- CD-író + DVD combo meghajtó
- INTEL 82845 AGP grafikus chip +TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4x USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA, Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hardtáska ajándékba!

GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolina.net

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Dómsódi utca 1/b.

Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladónak)

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

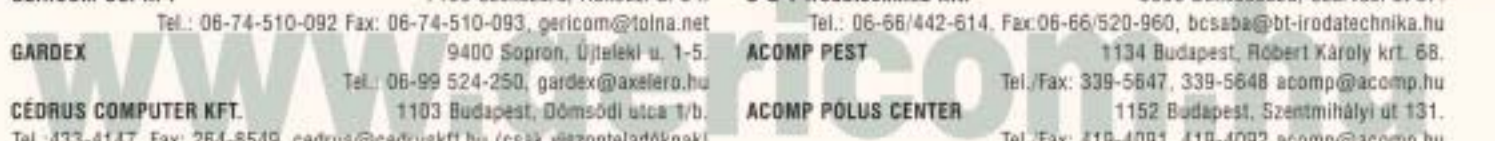
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

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



GEFORCE FX5600 -128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minőséssel kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GAZDA tesztjelektől Magyar PC Magazin tesztírók által 2003.01.1 A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételárú kínált, teljes képessé Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Oné DDR memóriával, floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!



239.900 FT WEBGINE ADVANCE

- 15.1" TFT (1024x768) kijelző
- VIA KT400a + VIA VT8235 Chipset
- AMD MOBILE XP2400 + processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevszele
- CD író + DVD Combo Drive
- Szoftverek tartaléka átlátható!

Magyar PC
MAGYAR TESTVÉRSÉG
2003/01

189.900 FT WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA active matrix kijelző (1024x768)
- SSE650 chipset
- Intel Celeron processzor 1700MHz
- 30GB UDIMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- DVD meghajtó
- 1.44MB floppy disk drive
- SSE650 AGP VGA kártya mem. 64MB DDR RAM
- TV-OUT (8 csatlakozás)

209.900 FT WEBSHOX

- Fax, Modem slot, VFD beépítve
- Ethernit 10/100MHz Desktop
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- Széles magfeszítési tartomány
- Touch Pad scroll gombbal, Windows tetszőleges
- 1x MPEG-1 csatlakozó
- Képfelirásolás, monitor, SPC2, mellette is beépítve csatlakozó
- Lihen SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 2kg

- 14.1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2200MHz processzor
- 40GB merevszele
- CD író + DVD Combo Drive

399.900 FT

OVERDPOSE RADEON MC

- 15.1" TFT XGA active matrix kijelző (1024x768)
- Intel855 chipset
- Intel Celeron processzor, 1400MHz / 1MB Cache
- 512MB DDR RAM
- 60GB UDIMA merevlemez
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- Ethernit 10/100MHz Desktop
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Winbond LAN beépítve
- Lihen Port
- 2x USB 2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Széles magfeszítési tartomány
- Touch Pad scroll gombbal, Windows tetszőleges
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Modem és hangfal, S/PDIF csatlakozó
- Lihen SMART akkumulátor
- 308mm x 294mm x 30mm, 2.5kg



ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

149.900 FT

ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2400MHz
- Matrox 5307C, S1924 + gE2C, AZA133 + Serial ATA
- 4x USB 2.0, 5x PCI, 1x CNR, AGP 8x
- 512MB DDR-400 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5600 grafikus kártya 256MB DDR RAM + TV-OUT
- AC97 On-board hangkártya
- Ethernit 10/100MHz, Winbond IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44MB floppy Disk Drive
- ATX Motherboard
- Magyar vagy angol táblagyárt
- Games Keyboard Plus 3 gombos gombok egyje
- 601 matricás kártya átlósó
- (Chipset: Intel, Mother, Memory Stick, SM, MMIO, SIO)

179.900 FT

ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz
- 129GB 7200rpm merevlemez
- TOSHIBA SCR-5112 DVD-RW (4x DVD-R) íráró
- ATI 9600 grafikus kártya 256MB DDR RAM + TV-OUT

89.900 FT

ACOMP XPLOREK

- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- SSE440 DDR-333 RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 16x adatszempülő SONY DVD meghajtó
- GeForce FX 5200 VGA kártya, 128MB DDR RAM + TV-OUT
- Ethernit 10/100MHz táblakártya
- GeForce FX 5600 VGA kártya
- AC97 On-board hangkártya
- 1.44MB floppy Drive
- ATX Motherboard
- Magyar vagy angol táblagyárt
- Games Keyboard Plus 3 gombos gombok egyje
- 601 matricás kártya átlósó
- (Chipset: Intel, Mother, Memory Stick, SM, MMIO, SIO)

109.900 FT

ACOMP XPLOREK Pro

- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 40x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT

69.900 FT

ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- SSE440 DDR-333 RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 5x adatszempülő SONY / LG CDROM
- SPS 600 grafikus chip kártya
- (AGP) kártya van a gépben
- Ethernit 10/100MHz, Winbond IEEE 1394 csatlakozó
- AC97 On-board hangkártya
- 1.44MB floppy Drive
- ATX Motherboard
- Magyar vagy angol táblagyárt
- Games Keyboard Plus 3 gombos gombok egyje
- 601 matricás kártya átlósó
- (Chipset: Intel, Mother, Memory Stick, SM, MMIO, SIO)



Design by L&L

Magyar PC Magazin tesztjelektől Magyar PC Magazin tesztírók által 2003.01.1 A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételárú kínált, teljes képessé Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Oné DDR memóriával, floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!

Működés: Hétfő-Péntek: 9:00-17:30, Szombat-Vasárnap: Zárva, PÓLUS CENTREBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

Kérlek az AFK-t nem tartászárt. Az árk változásokról foglunk értesítést.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róberti Károly krt. 69. Tel./Fax: 309-5647, 339-5948
 PÓLUS CENTER: 1132 Budapest, Szemlényi ut. 131. Tel./Fax: 419-0991, 419-0992
 Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##



ACOMP
 Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Miután lezajlott Mazur koma nem kis kalandokkal kecsegtető esküvője, úgy gondoltuk, hogy megpróbáljuk összerakni a hardver rovatot. Első lépésben semeddig sem jutottunk, így buliztunk még egyet ☺. Aztán igen erősen közeledett a leadás, de, mint láthatjátok, mégis megküzdöttünk e nemes feladattal. Mady sikeresen megbirkózott a nyomtatókkal, Gyu átrágtta magát a legfrissebb infókon, jómagam pedig len éger hadjáraton vettem részt. Örömmel jelentem, hogy ezúttal sikerült egy igazi különlegességet összehozni. Ez pedig nem más, mint a leges-legelső Athlon 64 teszt, amit idehaza olvashattok. Ezen a téren folyamatosan érkeznek a legújabb teszttermékek, így biztosra vehetitek, hogy nem lesz unalmas az elkövetkezendő időszak!

ZeroCool

KANADA - SZABAD P2P-ORSZÁG

Az Egyesült Államokban elkezdődött az állomány-cserélő rendszerek és az ezek felhasználói elleni „boszorkányüldözés”. A határ másik oldalán azonban kissé más a helyzet. Egy 1998-ban elfogadott törvény ugyanis legálissá teszi a digitális zene másolását, így a P2P (azaz peer to peer) hálózatok működése is teljesen jogszerű a kanadai törvények alapján. Tehát megnyerhet a RIAA számtalan pert az amerikai szolgáltatók ellen, ha azok a határ

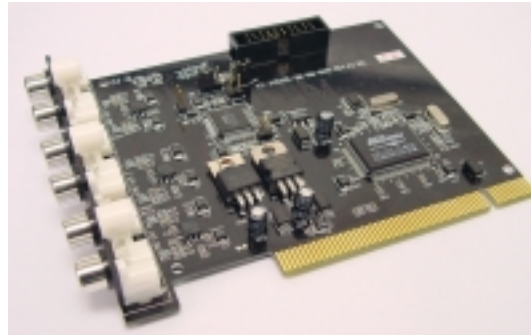
másik oldalán újra-indulnak, akkor már nem tudnak mit lépni ellenük. Az internet pedig nemzetközi. S mint tudjuk, a kanadaiak nem rajonganak az amerikaiakért ☺.



NYOLCCSATORNÁS HANGVEZÉRLŐ

Eleddig nem hangchippyártóként ismertük a VIA-t, most azonban meg kell változtatnunk ismereteinket. Korábban csak csúcsmínőségű hangkártyák-

ban talákoztunk Envy24 lapkával, a legújabb generáció azonban, a HT-S még újabb szabványokat állít majd fel a hangzás terén. 24



bités/192 kHz-es be- és kimenettel, valamint 20 bités/48 kHz-es analóg kapcsolatokkal rendelkezik. Emellett a 8 csatornás (7.1) megszólalást is lehetővé teszi, méghozzá igen jó hangminőséggel és meglehetősen gyorsan. Több hangkártyatesztben is előfordultak már az Envy24 család régebbi tagjai, és igen szépen teljesítettek. Így joggal várhatunk ettől a chiptől még jobbat. Reményeink szerint hamarosan tesztelhetünk Envy24HT-S-es kártyákat.



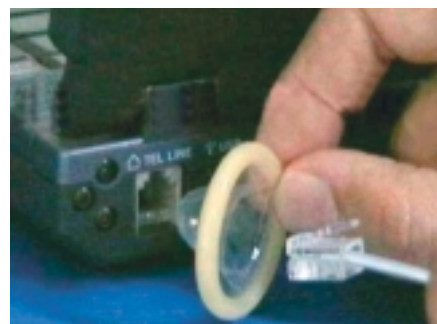
BILL GATES LINUX ELŐTT



Linux, Netscape, szabadsoftver – idegen kifejezések ezek a világ leggazdagabb emberének, Bill Gatesnek és cégének, a Microsoftnak. A közelmúltban azonban egy demonstráción egy Netscape böngészőt futtató linuxos gép elé ültették Mr. Gatest. Ez a demonstráció pedig egy olyan megoldást szemléltetett, amely biztonságos üzleti tranzakciók futtatását teszi lehetővé különböző rendszerek (Windows, IBM Websphere és Linux) alatt. Bill Gates szerint: „Az e-commerce teljesen független a különböző platformoktól”. Arról nem szól a fáma, hogyan érezhette magát a linuxos rendszert használva a világ leggazdagabb embere.

PANDÚR LETT A MELISSA ÍRÓJA

Talán még emlékeztek, 1999-ben milyen hatalmas pusztítást – mintegy 80 millió dollár kárt – okozott világszerte a Melissa vírus. Miután 1999-ben letartóztatták, David Smith néhány hét múlva már az FBI-nak dolgozott megváltoztatott személyi adatokkal, s így módon világszerte rengeteg hackert és vírusírókat buktatott le, vírusfertőzéseket állított meg. Ő buktatta le az Anna Kournikova és a Gokar vírusok íróit is, sőt segítette az FBI nyomozóinak kifejleszteni egy, a vírusok indulási helyeit meghatározó speciális programot. Az FBI-nak tett „jótéteményeinek” hatására 10 éves börtönbüntetését 20 hónapra változtatta a bíróság.





104

Tintasugaras nyomtatók
...vegyetek még patronrt!



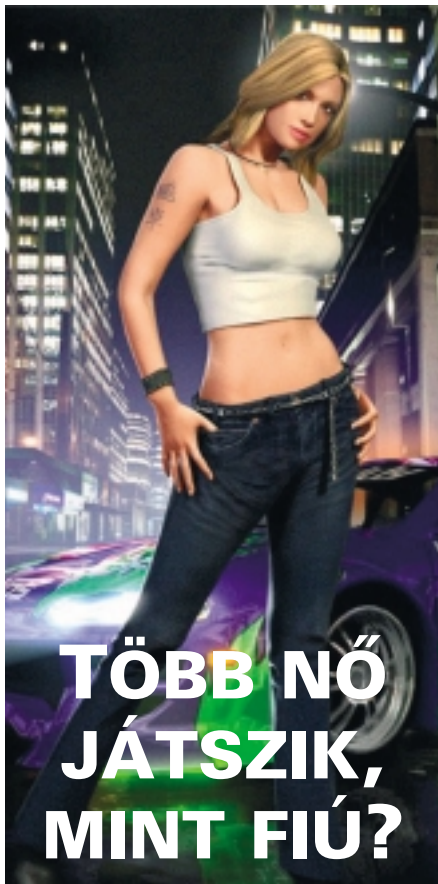
108

Optikai egerek
Vöröslámpás negyed



112

AMD Opteron
Alaposan meghúztuk ©



**TÖBB NŐ
JÁTSZIK,
MINT FIÚ?**



Mindig jókat lehet vitatkozni felmérési adatokon, most azonban végre itt van egy, amely minket is érdekelhet. Az ESA (Entertainment Software Association) felméréséből igen meglepő adatok derülnek ki. Több 18 év feletti nő játszik videojátékokkal, mint 6-17 év közötti fiú. A legnagyobb „játékos”-csoport a 18 éven felüli férfiaké (38%), a 18 év feletti hölgyek a másodikok (26%), a 6-17 éves fiúk a harmadik helyen szerepeltek (21%) és a 6-17 év közötti lányok 12%-kal az utolsók. A felmérésből az is kiderült, hogy a gamerek egyre idősebbek. Átlagos életkoruk 29 év, s az 50 év felettiek aránya 17% (!). Az átlagos játékos heti 6 és fél órát játszik, s kiderült, hogy a hölgyek nem a nőknek szánt játékokat preferálják, hanem itt is követelik az egyenjogúságot.

100 GB EGY LEMEZEN

A Seagate bejelentette a világ legnagyobb írássűrűségű lemezét, amelyen egy 3,5 hüvelykes korongon kereken 100 GB adat fér el, magyarán egy kétlemezes vinyó akár 200 GB-os is lehet. S mindezt a Seagate 7200.7 család teljesíti is, párhuzamos ATA (PATA) és soros ATA (SATA) csatlakozásra is képesek lesznek az egyes modellek. Mindemellett 8 MB gyorsítót is találhatók a Barracudában, amelynek példányaival mi is hamarosan találkozunk majd saját gépünkben – bár a vételi áraknak még egy kicsit „realizálnodniuk” kell...

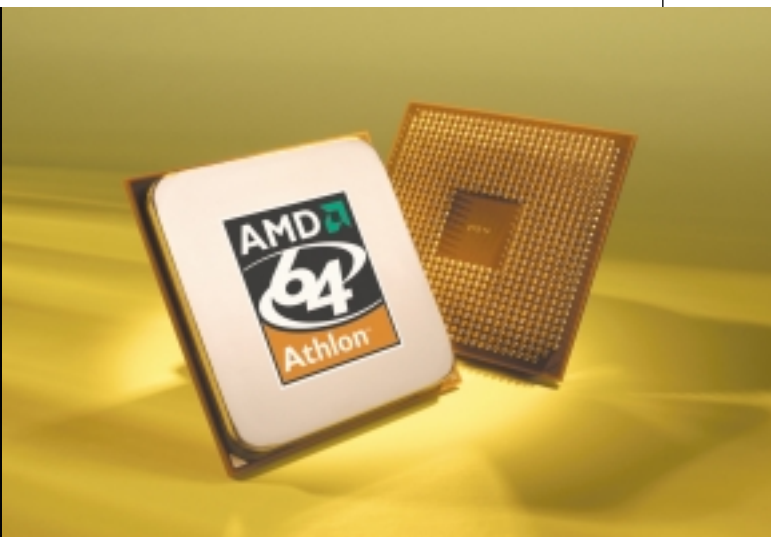
LETARTÓZTATTÁK A BLASTER ÍRÓJÁT

FBI-ügynökök tartóztatták le Jeffrey Lee Parsont, egy Minnesotából származó 18 éves diákot, akiről feltételezik, hogy ő készítette az utóbbi időben elhíresült Blaster vírust. A 192 centi magas és 144 kilós fiatalembert azzal vádolják, hogy szándékosan megrongált más számítógépeket, vagy legalábbis kísérletet tett rá. A helyszínre kiszállt ügynökök hét számítógépet foglaltak le, és Parson beismerete, hogy ő módosította az eredeti Blaster vírust



Blaster.B változattá. A Blaster család tagjai mintegy félmillió számítógépet fertőztek meg világszerte, míg a Blaster.B verzió legalább hétézret. Az FBI állásfoglalása szerint ezzel a letartóztatással üzentek minden hackernek és vírusírónak.

AMD-S PEZSGÉSEK



Sok felhasználó szomorkodott azon, hogy az AMD befejezte olcsó procijainak gyártását. Azonban itt a jó hír! Visszater a Duron! 1,4, 1,6, és 1,8GHz-es procik jelennek majd meg, legfőképp Kínában, Latin-Amerikában és egyéb fejlődő piacokon (tehát sanszosan Magyarországon is). Az AMD illetékesei szerint korlátozott mennyiségben jönnek majd ki az új Duronok. Ezzel együtt azt is bejelentették, hogy új Duronok helyett inkább átállnak a 90 nanométeres Athlon XP gyártására. Az új reménység, az Athlon 64 tömeggyártása is igazán majd a 90 nanométeres átállás után várható. Elemzők szerint a drága Athlon 64-ek megjelenése lefelé fogja szorítani az Athlon XP árát, így nem is lesz szükség a jövőben újra Duronra. Az új Duronok egyébként 130 nanométeresek, és 266 MHz-es rendszersínnel rendelkeznek.

XGI: ÚJABB VIDEOKÁRTYA-KIHÍVÓ?

Az ATI és NVIDIA mellé többen is felzárkóznak a leggyorsabban fejlődő piaci szegmensben, a grafikaichip-gyártásban. Ezek közé a cégek közé lépett be az XGI, amely Volari márka-névű termékével szeretne versenyezni a nagyokkal. Legnagyobb durranásuk a Volari DUO architektúra lehet: ennek segítségével V8 vagy V5 típusú lapkákból kettőt helyeznek el a VGA kártyán (régiben szép Voodoo 4-5-ös idők), ezzel téve gyorsabbá a számítási teljesítményt. Természetesen az XGI lapkák beépített Direct X 9-támogatással rendelkeznek, a mag 350 MHz-en fut, míg a memóriák 500 MHz-en fognak ketyegni. Egyelőre így ismert gyártó sem jelentett be XGI Volari alapú kártyát, amint azonban hozzájutunk egyhez, azonnal szétcincáljuk, és górcső alá vesszük ☺.

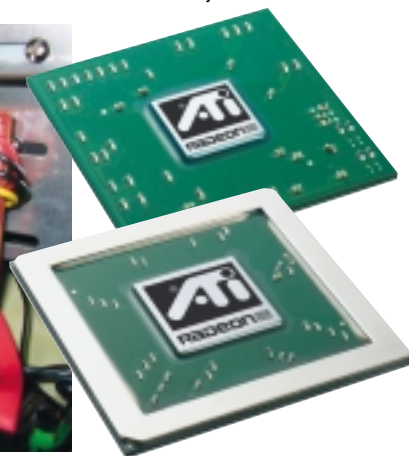


RADEON 9800XT ÉS RADEON 9600XT

Új ATI videokártyák jelentek meg a közelmúltban. Ezek legfontosabb adatai a következők: a 9800XT magsebességét 325 MHz-ről 412 MHz-re növelték (ez 26%-os növekedés, eredetileg a pletykák 425+ MHz-ről beszéltek). A memória sebessége pedig 730 MHz.



A 9600XT esetében 500 MHz-es mag-, illetve 600 MHz-es memóriasebességről beszélhetünk majd. Hamarosan magunk is teszteljük majd az új kártyákat, és mi is kíváncsian várjuk, hogy az új szerzemények oda-vegyenek-e az NVIDIA csúcsmoდეlljeinek...



GAMEBOY ADVANCE MINT VIDEOTELEFON

FORCEWARE AZ NVIDIA-TÓL



A Computexen jelentették be az NVIDIA legújabb alkalmazáscsomagját, amely meghajtóprogramból, képernyő-, illetve MCP southbridge-menedzselő programokból, valamint multimédiás komponensekből áll. A csomag java részét eddig is megszerezhettük. A ForceWare legjelentősebb újdonsága talán az MCP southbridge lapkák beállítását is lehetővé tevő program. Ezt használva a számítógép szoftverből túlhangolható, beállítható a southbridge chipben található hangvezérlő tulajdonságai, a RAID-, valamint a hálózati vezérlő is. A szoftver az NVIDIA közleménye szerint biztonsági funkciókat és tűzfalat is tartalmaz. A multimédiás alkalmazások segítségével pedig egyetlen felhasználói felületen lehet tévét nézni, DVD-t lejátszani, zenét hallgatni, CD-t és DVD-t írni.

Egy körülbelül 110 dolláros (kb. 25 ezer forint) kiegészítő segítségével, amely digitális kamerát, fejhallgatót és mikrofont tartalmaz, a GBA videotelefonná alakítható át. Egyszerűen csak be kell csúsztatni a játékkazetta helyére a készüléket, s keresni kell egy telefoncsatlakozást. Természetesen a vonal másik végén egy ugyanilyen Campho Advance kiterjesztéssel rendelkező GBA-tulajra van szükség, hogy videotelefonálni lehessen. A készülékhez nem szükséges internetelérés, teljesen normális telefonvonalon használható. A fejlesztők azonban dolgoznak már egy széles sávú változaton is. Egyelőre Japánon kívül máshol nem várható a bevezetése, hiszen a helyi piacon legalább 10 millió GBA található (ez a szám világszerte 34 millió).



ÚJ TÖRVÉNYTERVEZET A FÁJLCSERÉLŐK VÉDELMEBEN

Az utóbbi időkben az egész világ másról sem beszélt, mint a RIAA (Recording Industry Association of America) harcáról a különböző állománycsere-elő rendszerek, illetve felhasználók ellen. Több ítélet született már (lásd Napster el-tűnése), a harc azonban folytatódik, ahogy újabbnál újabb programok jelennek meg. Ehhez kapcsolódik egy hír, amely szerint az amerikai törvényhozás elé új törvényjavaslatot terjesztett be Sam Brownback szenátor: ennek alapján az

internetszolgáltatók többé nem adhatnák ki felhasználói adatokat mindaddig, amíg be nem perelik a felhasználót. Ezzel a felhasználók adatainak védelme is megvalósulna, arról nem is beszélve, hogy a jogaik sem szenvednének csorbát, ugyanis hatalmas felháborodást keltett az USA-ban, hogy a szolgáltatók kiadták előfizetőik adatait a RIAA-nak. Elemzők szerint ez a törvénytervezet elfogadása esetén a felhasználók-nak lenne igazán jó.





Öröktísd meg a legszebb pillanatot...
rögzítsd a legérdekesebb képsorozatot...
küldd tovább weben...
legyél Te is ott a net-konferencián...
a **Genius** digitális kameráival!



G-Shot P210 DIGITAL CAMERA

- 2,1 megapixel felbontás
- színes 1,5" TFT LCD kijelző
- 2x digitális zoom
- SMB flash memória, SD/MMC bővíthetőség
- web-kamera üzemmód



DSC-1.3M TFT DIGITAL CAMERA

- 1,3 megapixel felbontás
- színes 1,5" TFT LCD kijelző
- 2x digitális zoom
- SMB flash memória, SD/MMC bővíthetőség
- web-kamera üzemmód



VideoCAM Live

- Többirányú digitális fényképezőgép,
- PC-kamera és web-kamera
- 300 000 pixel felbontás
- LCD kijelző



VideoCAM Web

- 300 000 pixel felbontású web-kamera
- max. 30fps képsírtés
- USB csatlakozás



VideoCAM Express

- 100 000 pixel felbontású web-kamera
- USB csatlakozás



Ne hagyd ki!



TAIWAN
SYMBOL OF EXCELLENCE
2003 WINNER

web: www.genius.hu

Képviselet: G.Network Kft.
1139 Budapest, Töve u. 9/c. 1sz.
Tel.: 239-7021, Fax: 452-0720

EG10 USB PHONE

■ **CÉG:** Nobel Hungary Kft. ■ **TELEFON:** 487-0470 ■ **ÁRA:** 20 000 Ft+áfa
 ■ **WEBSITE:** http://www.nobel-hungary.hu/

Sokan próbálkoznak internetes élőhangos csevegéssel, de a tapasztalatok nem mindig biztatók: nem jön létre a kapcsolat, megszakad, szaggat. A Yamamoto USB telefonja olyan PC-hez kötött megoldást kínál, amellyel számítógépeket és hazai, külföldi telefonszámokat egyaránt jobb minőségben hívhatunk. Az ezüstsínű, kijelző nélküli „hasábfon” bármely USB 1.1-kompatibilis PC-n használható. Maga a vas tartalmaz egy mikrofont, hangszórót és számbillentyűket, a háttérben pedig a cég szerverei kapcsolódnak a távbeszélő-hálózatokra (telefonvonalakra). A cikk írásakor egy perc USA-távhívásért 11 forint 50 fillérrel csökkent



egyenlegünk, hazai mobilszám elérésekor pedig 53 forinttal. A legjobban hongkongi kapcsolatainkat virágoztathatjuk fel, percenként mintegy 9 forintot „költekezve”. A pontos, pillanatnyi tarifák lekérdezhetőek a forgalmazó honlapján. 3000 és 6000 Ft-os bruttó összegértékű adagokban vásárolhatunk feltöltőkártyákat a hazai forgalmazónál, a kezdőkészletben csak néhány dolláros adag lapul. Teljesen ingyenesen hívhatunk más USB Phone készülékeket egyedi azonosító számuk alapján. A beszélgetések már meglévő internetkapcsolatunkat veszik igénybe – nyilván ennek díja nincs benne a fen-

tebb sorolt árakban. A beszélgetések hangminősége meglepően jó, a válaszok késleltetése sem hosszabb a nemzetközi hívásoknál megszokottnál, a felek egy időben is beszélhetnek. Mint minden internetes alkalmazás esetében, itt is gondok lehetnek a tűzfalakkal, vállalati telepítéskor érdemes előre egyeztetni a rendszergazdával. Otthoni használat során valószínűleg nem lesz nagy problémánk. A hardver apró gyengesége, hogy egyszerűen halkan csörög, ezen javíthatna a gyártó a későbbiekben.

Értékelés		90
↑ nagyon olcsó	↓ tűzfal esetén szakértő	
↑ nemzetközi beszélgetés	ajánlott	
↑ jó hangminőség		
↑ alapos magyar kézikönyv		

JAZZ SPEAKERS JSS 9938

■ **CÉG:** Kelly-Tech Kft. ■ **TELEFON:** 350-1246 ■ **ÁRA:** Bevezetés alatt
 ■ **WEBSITE:** http://www.kellytech.hu; http://www.jazzspeakers.com

Igazán kár, hogy ez az 5.1-es hangszóró rendszer lemaradt összehasonlító tesztünkről, mert akkor nagy testvére, a 9940-es típusjelzésű modell nyert, és ennek is igen jó esélyei lettek volna. Mit is tud ez a szimpatikus kis készlet? Egyrészt öt kis, 2,5 hüvelykes szatellit, valamint egy szép nagy subwoofer adja a hangot, másrészt nagyon kis pópoc irányítórendszere van a cucznak (elegáns, pici, álló torony) – s ez még mind semmi! Emellé még távirányítót is kap az, aki nem akar székből vagy ágyából felkelni, hogy vezérelje a ketyerét. Magyarán a luxus magas szintű. Szerencsére a készülék kinézete is igazodik ehhez: letisztult, egyszerű és mégis elegáns, ahogy azt kell. Mindehhez azért tudatában kell lennünk annak, hogy mindenféle divatos csatlakozóval és átalakítóval fel van szerelve, tehát nemcsak PC-hez, hanem hifihez vagy házimozihoz is jól használható. S milyen

a megszólalás? Ahogy ez a tesztben is volt, egyrészt Beethoven V. szimfóniáját, másrészt a Dreamhunter nevű banda nótáit nyomattuk, nagy-nagy sikerrel! Beethoven csodásan szólt, miután mindent megfelelően beállítottunk, a mélyek meggyőzőek, dinamikusak teltek, továbbá a közép- és a magas tartomány is jól szól. Techno vagy elektronikus muzikára kiemelkedő, rockzenére megfelelő, akciófilmekhez kiváló. Egyetlen hibája talán, hogy nincsenek benne beépített equalizer (hangszínkiemelő) funkciók: magyarán a néhány effektet (térbeliség, dolby stb.) kivéve nem lehet kiemelni a magasakat vagy a mélyeket, és még előre beállított hangszínhatások sincsenek. Láthatóan tehát a tervezőmérnökök nem igazán gondoltak azokra, akik hifirendszerekhez akarják csatlakoztatni a JSS 9938-at. Ez persze csekélység a készülék tudásához képest, hiszen tudja az AAC-t



és a Dolby Surround Pro Logic II-t is. Ismét csak elismerően bólinthatunk a Jazz Speakersnek: jót alkottak.

Értékelés		89
↑ telt, dinamikus hang	↓ nincsenek hangszínkiemelő funkciók	
↑ jó vezérlés		
↑ elegáns		

AOPEN H600B

■ **CÉG:** RCE ■ **TELEFON:** 309-4700 ■ **ÁRA:** 27 500 Ft+áfa
 ■ **WEBSITE:** http://www.rce.hu

APC mindenféle alkatrészéről rengeteget írunk, de egyet hajlamosak vagyunk elhanyagolni: azt a dobozt, amelyben a többiek laknak, vagyis a házat. Azt gondolhatnánk róla, hogy mindegy milyen, csak beleférjenek a holmika. Az azonban, aki valaha is szerelt már ilyen életében, tudja, hogy a PC igazi esszenciája a ház. Az AOpen szép fekete háza egyrészt színe miatt, másrészt alapfelszereltsége okán máris megnyerte a tetszésünket (s akkor még nem beszéltünk elegáns formájáról). Aki valaha is foglalkozott „casemoddinggal” (ez az unalmas PC-házak feltuningolására irányuló hobbi), az rengeteg dolgot ismerősként üdvözlő majd. Az átlátszó oldalfal, amelyen a neonok kifelé tudnak világítani, egyből nagyon dögössé teszi a négy 5,25 hüvelykes és két 3,5 hüvelykes bővíthetővel rendelkező kiserelést. Az előre kivezetett csatlakozók (audio, USB,

FireWire) igen praktikusak, így nem kell a gép hátában vagy a földön fetregve turkálni, ha valamit csatlakoztatni akarunk. A meghajtókat tartó bölcsőt csavarmentes technológia rögzíti. A beépített hátsó és opcionális oldalsó ventilátor pedig garantálja a tökéletes hűtést. Az ugyancsak integrált tápegység (a teszt példány esetében 350 W-os) szintén jó minőségű AOpen gyártmány (FSP350 sorozat), tehát a házba nagy étvágyú PC-t is bátran pakolhatunk (a doboz büszke P4 Ready! feliratot hirdet, de Athlonok is beköltözhetnek). A kellemesen lekerekített élék sérülésmentessé teszik a szerelést, ami azért nem lényegtelen — kár, hogy ezt a legtöbb ma kapható házról nem lehet elmondani... Igen extrém eset kell ahhoz, hogy ez a modell ne feleljen meg az igényeknek, így bátran ajánlhatjuk mindenkinek, jó tervezése és kellemes külseje okán (kár, hogy általában igen kevesen forgalmaz-



nak fekete előlapos CD- vagy DVD- olvasót, pedig úgy lenne az igazi). Reméljük, az AOpen hamar kihoz ebből a házból egy „Aluminium Edition”-t, mert az lesz maga a tökély ☺.

Értékelés		91
↑ elegáns forma	↓ nem alumínium	
↑ jó szerelhetőség		
↑ kiváló hűtés		

ADSTECH DVD XPRESS

■ **CÉG:** ATCOMP ■ **TELEFON:** 431-3415
■ **ÁRA:** 27 800 Ft + áfa ■ **WEBSITE:** http://www.atcomp.hu

Azoknak biztosít analog videoforrásból való digitalizálási lehetőséget a DVD Xpress, akik nem szerelhetnek PCI kártyát PC-jükbe, vagy nem szeretnének szereléssel bajlódni. USB 1.1 vagy USB 2.0 csatlakozás szükséges a készülék üzemeltetéséhez, tápellátását külső adatterről nyeri. Kompozit videó (RCA), sztereó hang (RCA) és S-Video csatlakozást kínál a készülék, a videojelek MPEG jel-folyammá alakításáról pedig a professzionális készülékekben is alkalmazott Cirrus Logic 2280 DVD Encoder lapka gondoskodik, jó minőségben. Ha csak lassú USB 1.1 csatlakozással rendelkezünk is, a képminőség még mindig a házi DVD szintjén lehet (maximum 6 Mbps sávszélesség MPEG2). USB 2.0 csatlakozással el-mehetünk egészen 15 Mbps-ig. Az



angol nyelvű kézikönyv figyelmeztet, hogy USB 2.0 meghajtóprogram-kompatibilitási okokból csak Windows 2000 vagy Windows XP alatt eredményez helyes működést (Win98SE és WinME alatt csatlakozunk inkább USB 1.1 aljzatra).

Speciális videodigitálizáló célalkalmazást mellékel a gyártó, mely tartalmaz a VHS kazetákhoz használatos állítható szűrőt is.

Hogy felvételeinket szerkeszteni is tudjuk, a Ulead Video Studio 7.0-t találjuk a csomagban, mellyel elvégezhető a DVD-menü felépítése és a lemezre írás is VCD, SVCD és DVD formátumban egyaránt. Főként noteszgép-felhasználóknak ajánlhatjuk a DVD Xpress-t, hisz akár USB 1.1 csatlakozással is DVD-minőségű felvételeket készíthet.

Értékelés **84**

↑ hasznos digitalizálásnál ↓ kár, hogy nincs FireWire
↑ elég sok formátumot ismer

FREECOM BEATMAN 3

■ **CÉG:** Napfény Kft. ■ **TELEFON:** 204-7333 ■ **ÁRA:** 39 920 Ft + áfa
■ **WEBSITE:** http://www.multimedia.hu; http://www.freecom.com

Nagyon karcsú és elegáns jelenség a Freecom legújabb Beatmanje, mely CD/MP3/WMA lejátszóknak sorát gyarapítja. Különös ismertetőjele az elegáns magnéziumborítás, mindössze 13,9 milliméteres vastagsága és szinte elhanyagolható tömege. Bár normál méretű, 12 centiméteres CD-eket képes fogadni, karcsúsága okán mégis befér akár egy normál férfifarmer zsebébe is. Oldalán néhány nyomógomb sorakozik, teljes funkciójára a távirányító révén érhető el, mely egyben a jó minőségű Sennheiser fülhallgató hosszabbítójaként is szolgál. A Beatman-féle kékben ragyogó grafikus kijelző is ebben a modulban található, felvonal-talja a felvételek ID3 címkéit, kijelzi a töltési állapotot.



Mivel a készülék helyenként vékonyabb is, mint egy ceruzaelem, tápellátását speciális, lapos akkumulátorokkal oldották meg. Egy szuszra 36 aktív órát képes szolgálni a készülék, így töltésre ritkán van szükség. CD-kapacitás tekintetében 700 MB-ig mehetünk el, illetve kislemezek esetében 240 MB-ig. Beépített rázkódásvédelme 480 másodpercig hathatós MP3-lejátszásnál, 128 kbit/s tömörítés mellett. MP3, illetve WMA kódolás esetében is 320 kbit/s sávszélességű képes felvételeket lejátszani. Extra funkciójaként automata hangolás FM-rádiót építettek a készülékbe. Tesztüzeme alatt nagyon megbízható, jó minőségű jószágnak bizonyult a Beatman 3, ha futáshoz nem is, de sétához, utazáshoz készséggel ajánljuk.

Értékelés **87**

↑ szupervékony kialakítás ↓ vételára nem oly kedvező
↑ remek rázkódásvédelem

ALIEN
computers

1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-19, Szó: 10-14
www.aliencomputers.hu mail: info@aliencomputers.hu

Konfigurációk: 2% kedvezmény, 3 év garancia, Tesztgyőztes gépek!

Számítógépek munkahelyre, otthonra, Különleges konfigurációk csúcsgépek játékokra, videószerkesztéshez, grafikára; szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is) Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása

Biztonsági kamerák, távmegfigyelés (LAN, Internet, saját fejlesztésű szoftverrel, rendkívül kedvező áron, viszonteladóknak is)

Sulinet express

DRÁGÁBB LENNE A SULINET ?
Nézze meg legfrissebb árlistánkat!
ALKATRÉSZEK MOST KEDVEZŐ ÁRON!!!
KIEGÉSZÍTŐK (pl. színes TV, digitális fényképezőgép, nyomtató, scanner, multifunkciós készülék, stb.)
Tetszőleges konfigurációk, kondíciók nélküli, akár 60-120 ezer forint adókedvezményvel, egy nézve vizsgálgyérnyelhető ÁFÁ-val!
KÉRJE TANÁCSUNKAT!
SEGÍTÜNK AZ OPTIMÁLIS MEGOLDÁS KIVÁLASZÁSÁBAN!

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en)

Sirius Plus (csodá, otthoni alapgép) **52.800**
 XP 1.7, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN, ACPI

Sirius 2 Plus (erős irodai, alap játék) **83.600**
 (Asus A7V8X-X, XP 2000+, 256 MB DDR, 80 GB HD, CD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen ház 300W táp)

SIRIUS 3 (első-közép játék) **99.960**
 (Asus K8V-S, XP 2400+, 256 MB DDR, 80 GB 7200 HD, DVD, GeForce 4300/325, 5.1 hang, Deer ház 300W táp)

SIRIUS 3 MAX (játék) / AMD) **150.800**
 (Asus N7L, XP 2500+ Duron, 256/512 MB DDR, 120 GB HD, CD/DVD+RW, ATI Radeon 9700, 5.1 hang, Creative 3090A)

SIRIUS 3 Ultra (erős játék AMD) **331.960**
 (Gigabyte TN400Pro2, XP 3000+, 256/512 MB Kingston, 120 GB (8 MB Cache) HD, CD/DVD+RW, Radeon 9800Pro, Audigy2, tonny, 400 W Coolbit táp, Logitech Cardfish)

ALPHA Centauri Ultra (erős / track) **365.800**
 (Asus S3 Ultra, 4e Ath K7, Intel P4 3.0 GHz/800) Terjedőretek bármilyen konfigurációt megépítünk!
 Acer Aspire Notebooks 17"-os kijelzővel **399.800**
 (P4 2.66, 512 MB DDR, 80 GB HD, DVD+CDRW, XP)

ACER, LG, Samsung, Hyundai TFT-k
AOC monitorok 3 év helyszíni garanciával
 17" 24.500, 17" (hr) 28.600, 19" 35.840, 19" (hr) 47.600

GIGABYTE lapok, grafikák, hálókártya eszközök

Raktárul, vagy néhány napos rendelésre:
 Digitális kamerák, DV-kamkorderek (prof. is)
 Notebook-ok (az elcsőtől az extréméig)
 Nagy teljesítményű F-F és széles lényegfontosságú
 Pényművelők, multifunkciós készülékek, faxok
 Videoprojektorok (házi-mozsi és profi célra is)

Részletfűtő és helyszíni ügyintézővel
 Széleskörű A vállalatok vagy szervezetek, de más általános célú

Néhány akció árunk: (aktuális árak a WEB-en)

ATI Radeon 9800 Pro: 49.960 / **9800 Pro (256): 31.800**

Banhu ár! NEC 4e DVD-RW/RW, +RWK! **30.800**

Kingston AKCIO (3 év gar.) 256/333 9.960 !!!

Kingston AKCIO 256/400 11.280 512/333 18.960

Kingston HyperX 256/466 15.960 256/500 18.800

Plestar 5h24x52 író (dubboos, fekete is) 14.960

LG 16/48 DVD 6.400 52x24x52 CD-RW 7.960

Hitech 120GB/8MB 20.800 P4 2.4000 box 29.960

SMC Router 14.960, vezeték nélküli eszközök!

Polaroid PDC 2350 2 MPx, 3x opt. zoom 48.960

Linkway távirányítás MP3+Video CD-játszó 12.200

II. BUDAPESTI MAKETT és MODELLEZŐ FESZTIVÁL

V. Technikai és Történelmi Makettépítő Kupa és Hungaromodell 2003. Szakkiallítás és Vásár

Október 24-25-26

Petőfi Csarnok, Városliget

- Makettéssel és modellezéssel kapcsolatos magyar gyártók, kereskedők és importőrök bemutatkozása
- Látványmakettelés és szaktanácsadás
- Rádió-távírányítású autók, repülő beosztatója
- Magyar Hírvadász harcjarműveinek és közlekedési beosztatója
- BRFK statikus beosztatója és programja
- Budapesti Tűzoltó-garanciaegység tűzoltóautójának statikus beosztatója
- Közlekedési fogócska torna beosztató
- Magyarország makett klubjainak bemutatkozó kiállítása
- Rally-veterán-és klasszikus autók statikus kiállítása
- Virtuális repülőnap a jent.hu szervezésében kiépített számítógépeken, kivetítővel
- V. nemzeti technikai és történelmi makettépítő kupa makettjeinek kiállítása

**Szabó " TOPI " Zoltán és
Molnár " BAGIRA " Gábor dedikál**

A rendezvényről tájékoztatást lehet kérni az alábbi telefonszámon:
Fabulis Hobby Kft. Tel.: 436-1978

Talán sokunknak vannak még halovány emlékfoszlányai a távoli múltból, a mátrixnyomtatók korszakának hajnalából. Ezek a korai nyomtatók bizony csöppet sem voltak kezesbárányok: egy rakat bajuk volt, olykor beszorult a papír, és így tovább. De mi a helyzet ma a nyomtatófronton? Erre a kérdésre keressük a választ aktuális teszünkben.

ALAPOSAN BETINTÁZTUNK TINTASUGARAS NYOMTATÓK TESZTJE

Talán egy picit ijesztően hatott a bevezetőben említett pár gondolat a régebbi nyomtatókról, de megvallom, nekem is sokszor meggyűlt a bajom saját készülékemmel. Persze a mátrixtűs nyomtatók is igen komoly fejlődésen estek át az évek során, bár ettől függetlenül manapság már csak elvétve, itt-ott találkozhatunk velük. Elsősorban olyan helyeken, ahol nem a nyomtatás minősége, hanem a mennyiség és a költség az elsődleges szempont. Jelenleg a megfizethető árkategóriában helyettük a mindenki számára elérhető áru és minőségű tintasugaras nyomtatók hódítanak. De mi a helyzet, ha az egyszerű földi halandó vásárlásra adja a fejét?! Az ember azt gondolná, könnyebb dolga lesz, mint mondjuk VGA kártya vagy processzor vásárlása esetén – hiszen csak leveszi a polcról a legolcsóbb és legszimpatikusabb tintasugaras nyomtatót, a pénztárhoz baktat, fizet, majd elégedetten távozik a boltból. Na igen, de itt is érvényes az, hogy nem mindig az az olcsóbb, amiért ténylegesen kevesebbet kell kifizetnünk!

MILYEN NYOMTATÓ KELL NEKEM?

A kérdés jogos. Ugyebár rendelkezünk egy bizonyos pénzmaggal, amelyet szeretnénk a lehető legjobb tintafaló szörnnyetegbe befektetni. Legelőször is, mielőtt meggondolatlanul vásárolnánk, az „akció” felirattól és a piros filctollal áthúzott féltártól meggrszegülve, érdemes eldönteni, mire és mennyit szeretnénk használni leendő nyomtatónkát. Ha megszállott játékosok vagyunk, és csak olykor-olykor kell igénybe venni a printert, egy alsó kategóriás tintasugarasra lesz szükségünk. Feltehetően viszonylag nagyon keveset fogjuk használni, így nem lényeges, hogy ezek a gépek jobban pazarolják a tintát, mert így jó pár hónapig elég lesz, egy idő után pedig úyis beszárjad a patron. A másik eshetőség, hogy igenis sokat nyomtatunk, különféle dokumentumokat, prezentációkat szeretnénk egy-két színes képpel illusztrálni. Ebben az esetben már igenis számít a nyomtatók egyik meghatározó tényezője: az, hogy az adott festékpátron milyen költséget jelent majd, és mennyi ideig lesz elég. Ilyenkor egy középkategóriás tintasugaras lesz a legjobb társunk a munkában.

Igaz, másfélszer – esetleg kétszer – annyiba is kerül, mint olcsóbb kategóriás társai, hosszú távon viszont a pénztárcánk is érezni fogja a kedvezőbb fogyasztást. A harmadik eset, vagyis a másik véglet, amikor rendelkezünk egy olcsósága miatt egyre inkább teret hódító digitális fényképezőgéppel, és szeretnénk a megörökített pillanatokat ténylegesen papíron is látni, megosztani ismerőseinkkel. Erre a célra egy drágább, felső kategóriás tintasugaras készüléket kell beszereznünk, amely – azonkívül, hogy gazdaságos (ez azért a fotónyomtatásra annyira nem jellemző ☺) – képes minőségi nyomtatást végezni. Éppen ezért teszünkbe az itthon is kapható, elérhető árú tintasugaras nyomtatókat neveztük be abban bízva, hogy cikkünk átolvasása után mindenki megtalálja az igényeinek megfelelő típust.

HOGYAN IS ÉRTÉKELTÜNK?!

Mint minden más vásárlásnál, az ember itt is legelőször a gépen fityegő árcédulát látja. Ez az ár is igen meghatározó mindaddig, amíg a pultnál fizetnünk kell, de hosszú távon figyelembe kell venni az adott gép gazdaságosságát, a nyomtatási költségeket is. Hisz gondoljunk bele, egyáltalán nem mindegy, nyomtatónk hány lapot, adott esetben fotót képes kinyomtatni egy adott festékpátronnal. Itt sajnos kénytelenek voltunk a gyári értékeket figyelembe venni, a teszt szükös időtartama sem tette lehetővé, hogy minden nyomtatónál ellőjünk egy teljes tintapátron-garnitúrát. Természetesen az ár és a gazdaságosság figyelembevételénél következik a legfontosabb: maga a nyomtatott anyag minősége. Egy magas felbontású képet kinyomtatva, és azokat összehasonlítva hamar kiderül, melyik készüléknél fedezhetők fel a szintorzítás jelei, az erőtlén árnyalatok, fakó színek és egyéb, a minőséget rontó tényezők. A minőség után evidens módon megvizsgáltuk a nyomtatandó anyag minőségének és a nyomtatási sebességnek az egymáshoz viszonyított arányát, illetve magát a nyomtatási és üzemelési zajszintet. Végezetül pedig alaposan szemügyre vettük a termék felszereltségét, a kiegészítőkre, a mellékelt szoftvekre, illetve a meghajtóprogramok mennyiségére és minőségére kiterjedően.

HP 3650

Olcsó és minőségi

▶ **CÉG** HP MAGYARORSZÁG KFT. **TEL** 382-1111
ÁR 19 992 FT + ÁFA **HONLAP** WWW.HPHU; WWW.HPCOM

A teszt mindkét HP résztvevője azonos dizájnnal van megáldva. Egyetlen különbség kinézetre a kettő között, hogy a 3650-es valamivel kisebb helyet foglal az asztalon. A papíradagoló tálca egy ügyes trükkkel hajtható elő, így körülbelül 100 darab A/4-es papír fér a bemeneti tálcára – más kérdés, hogy ennek viszont csak a töredékét célszerű bele rakni, mert a kimeneti tálca nem bír el annyi papírt. A „kenyértartó” tetejét felnyitva előkerülnek a patrontartók, melyekbe egy három különböző színt tartalmazó színes és egy fekete kazetta helyezhető. A teszt során igen halkán muzsikált, percenként átlagosan 8-9 oldalt tudott kinyomtatni szöveges dokumentumokból. Színesben dolgozva teljesítménye ennek felére csökkent, ám még így is elfogadhatónak találhatjuk. Egy patron különben – a gyártó szerint – átlagos (5%) fedettség mellett kb. 190 színes A/4-es oldal nyomtatására elég, fekete oldalakból pedig 220-at képes teljesíteni. Maximálisan hardveresen 1200 dpi, színes üzemmódban pedig 4800 dpi felbontásra képes. Bár a HP 3650-es egy alsó kategóriás gép, opcionális fotópatronnal akár fotóminőségű képeket is nyomtathatunk, viszont ezek nívója azért nem fogja megközelíteni a drágább és minőségi gépek által produkált képeket. Ezt a nyomtatót bátran ajánljuk



bármikinek, aki nem mennyiségre, sokkal inkább minőségre törekszik, ugyanakkor egy megfizethető, gazdaságos tintasugarast szeretne.

Képminőség:	23/30
Gazdaságosság:	16/20
Sebesség:	16/20
Ár:	12/15
Felszereltség:	12/15

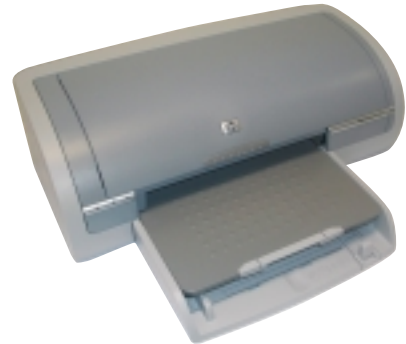
79%

HP 5150

A nagy testvér

▶ **CÉG** HP MAGYARORSZÁG KFT. **TEL** 382-1111
ÁR 23 992 FT + ÁFA **HONLAP** WWW.HPHU; WWW.HPCOM

A már említett 3650-es nagytestvérét tisztelhetjük az 5150-esben. Kialakítása ugyanolyan praktikus, mint az elődé, a tálca elől van, így könnyen betolhatjuk egy sarokba, feltehetjük egy polcra. A nagyobb csomagolásban kicsivel több extra lapul, a meghajtóprogramot bogarászva viszont sok új hasznos funkció kerül elő. Az egyik legfontosabb, hogy a PhotoREt III technológiának köszönhetően nyomtathatunk szép színes képeket (max. 4800 dpi) fotópapírra, akár keret nélkül is. A kinyomtatott minőség ráadásul nagyon jó, igaz, cserébe viszonylag sokáig szütyög vele, és a zajszint is magasabb. Ami a fogyasztást illeti, a normál fekete patron körülbelül 450 lap nyomtatására képes az átlagos (5%) lefedettség mellett, színesből pedig 390 oldal a kapacitása. A sebességgel nincs gond, egy normális nyomtatás hamar lezajlik, leggyorsabb módban 19, minőségibb módban pedig 4-5 lapot képes elkészíteni percenként. Ami az árat illeti, az teljesen elfogadható, mi több, szolgáltatásaihoz és minőségéhez képest egyenesen barátinak nevezhető.



Képminőség:	25/30
Gazdaságosság:	17/20
Sebesség:	17/20
Ár:	12/15
Felszereltség:	12/15

83%

Lexmark Photo 706

A „jóképű”

▶ **CÉG** CEEMARK HUNGARY KFT. **TEL** 288-0095 **ÁR** 19 990 FT + ÁFA
HONLAP WWW.LEXMARK.COM

A Lexmark igen jól teljesített az olcsóbb kategóriában, kíváncsiak voltunk, vajon mennyire állja meg a helyét a nagyok közt. A teljesen „darkos” külső egy maximálisan 1200x4800 dpi felbontású mechanikát rejt, amely két patronból (öt színből) képes gazdálkodni Ink-Jet technológiával. Ez is képes az előbb említett fotónyomtatásra: ennek minősége nagyon meggyőző, de úgy általában véve is a P706-os nagyon szépen, problémamentesen nyomtat. A zajszint teljesen minimális, néha meg kellett böködni, hogy vajon él-e még J. Egyetlen negatívumként azt tudom felhozni, hogy nagy részletességű, illetve fényes vagy matt fotópapírra történő nyomtatásnál igen belassult a folyamat. A festékkel viszont igen jól gazdálkodik, körülbelül azonos nyomtatási költségekkel rendelkezik, mint a HP 5150-es, esetleg egy picit talán jobban. A mellékelt extrák, szoftverek és a meghajtóprogram megfelelő, az ár ebben a kategóriában szintén elfogadható.



A Lexmark Photo 706 nyomtatóját elsősorban azoknak ajánlanám, akiknek a minőség és az alacsony zajszint a mérvadó.

Képminőség:	29/30
Gazdaságosság:	17/20
Sebesség:	14/20
Ár:	13/15
Felszereltség:	14/15

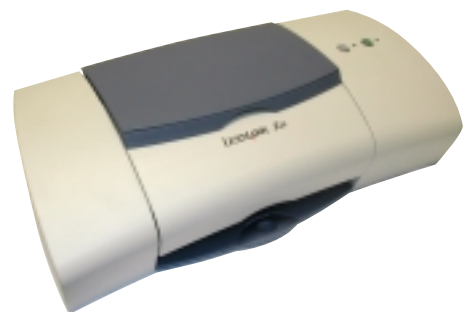
87%

Lexmark Z25

Ha kevés a pénzed

▶ **CÉG** CEEMARK HUNGARY KFT. **TEL** 288-0095 **ÁR** 8 290 FT + ÁFA
HONLAP WWW.LEXMARK.COM

A HP 3650-esének tesztelése után a Lexmark kiskategóriás nyomtatója is boncaszatra került. A szolid csomagolásban és a mellékelt extrákban körülbelül azonos szintet képviseltek, kialakításban viszont a Lexmark vonal kicsit robusztusabbak, az asztalon is picivel több helyet igényelnek. Ami a paramétereiket illeti: a Z25 maximálisan 1200 dpi felbontásra képes, ám ennek ellenére igen szépen nyomtat még színes képeket is, ráadásul a hangerejével is meg vagyunk elégedve, épp hogy szolidan zümmög. A mellékelt 2 teljes patronnal átlagosan 205 oldal fekete és 140 oldal színes dokumentum nyomtatható, továbbá az is igen pozitív, hogy a festékpatron ára is elég kedvező. A mellékelt szoftver és extrák mennyisége hagy még némi kívánnivalót maga után, ám a meghajtóprogram ennek ellenére nagyon okos. Szinte minden fontos paramétert meg tudunk változtatni, sőt a nyomtatás befejeztére egy női hang is figyelmeztet. Azt hiszem, aki az olcsó kategóriában nézelődik, annak bátran ajánlhatjuk a Z25-öst. Kiváló képminőségével és csendes működésével igen jól teljesített.



Képminőség:	20/30
Gazdaságosság:	14/20
Sebesség:	14/20
Ár:	15/15
Felszereltség:	13/15

76%

Canon i550

Egyszerűség mindenek felett

➤ **CÉG** CANON HUNGÁRIA KFT. **TEL** 237-5900 **ÁR** 8 290 FT + ÁFA
HONLAP WWW.CANON.HU; WWW.CANON.COM

A Canon nem éppen kis dobozából egy párnyinak szintén nem nevezhető szerkezet került elő. Letisztult, egyszerű forma, könnyű kezelhetőség – ezekkel jellemezhetnénk az i550-est.

A Bubble Jet továbbfejlesztett Microfine Droplet eljárást hasznosítva 1200x4800

dpi felbontásra képes, összesen négy alapszínből dolgozik. A közepes zajszint mellett működő i550-es igen gyors, a gyári adatok szerint teljesítménye megközelíti a HP 5150-esét, ám ennek ellenére egy hajszállal gyorsabban nyomtat.

Más kérdés, hogy fekete oldalból csak 330-at, színesből viszont 470-et képes produkálni. A nyomtatás minősége remek, a mellékelt fényes fotópapírra szegély nélkül is szép és éles képeket állított elő. Legnagyobb negatívuma a már említett zajszint, ami az előtte teszteltékhez képest egy kicsit magasabb. A mellékelt szoftverek és egyéb kiegészítők terén is elég rosszul teljesít, ezt viszont az igen jól használható és konfigurálható meghajtóprogram kompenzálja valamiképp.

Képmínőség: 25/30
Gazdaságosság: 16/20
Sebesség: 18/20
Ár: 13/15
Felszereltség: 10/15

82%

A Canon i550-es mindent összevetve remek nyomtató: meggyőző gyorsasággal képes szépen és egyenletesen nyomtatni.

Epson Photo 915

A professzionális

➤ **CÉG** EPSON DEUTSCHLAND GMBH. **TEL** 06-30-278-3700
ÁR 35 200 FT + ÁFA **HONLAP** WWW.EPSON.HU; WWW.EPSON.COM

Legutoljára az Epson fotónyomtatója került bevetésre. Itt aztán mindent találunk a csomagolásban: a vasos kézikönyvtől kezdve a szalagpapírtartót át a különféle memóriakártya-olvasó PCMCIA kártyákig bezárólag. A komoly hatást keltő design mögött egy MicroDot eljárású piezo-

tintasugaras fej bújik meg, amely 5760 dpi-re (fekete és színes) van optimalizálva, és öt színből gazdálkodik. A nyomtatási sebességgel semmi gondunk nem lehet, a konkurens modellekhez képest is igen gyors, ráadásul ehhez megfelelő, alacsony zajszint is társul. Nyomtatási költsége szintén kedvező, 3,5%-os fedettség mellett 540 fekete-fehér lapot képes előállítani, színesből pedig ennek közel a felét. A kinyomtatott képek szépek, élesek, a színes fotópapírra történő nyomtatás minősége pedig minden elismerést megérdemel! Egyetlen negatívumként csak azt tudnánk felróni a 915-ösnek, hogy a nyomtató alapára viszonylag magas. Ennek ellenére az, aki emellett dönt, egy minőségi, lehetőségekben és extra

Képmínőség: 29/30
Gazdaságosság: 17/20
Sebesség: 17/20
Ár: 12/15
Felszereltség: 15/15

90%

rákban nagyon gazdag készüléket vihet haza. Ráadásul az sem utolsó szempont, hogy mindez gazdaságos nyomtatással párosul.



VÁLASSZUNK OKOSAN!

A teszt végezetével elmondhatom, hogy csöppet sem nevezhető könnyűnek a választás. Ha csak sima hobbikertészek vagyunk, és csupán hébe-hóba szeretnénk nyomtatni – ráadásul akkor sem fotóminőségben – akkor az alacsony kategóriás és olcsó, ám minőségi HP 3650-est ajánlhatjuk. Amennyiben valamivel többet szeretnénk használni nyomtatónkat, és fontos számunkra a minőség, s néha szeretnénk egy-egy családi képet kinyomtatva is megtekinteni, akkor a felsőbb kategóriás nyomtatók közül kell választani. Ezek közül a Lexmark Photo 706-ost ajánlhatjuk: igen csak elfogadható paraméterekkel és költségvetéssel rendelkezik. Aki viszont mindenképpen a csúcsra vágynak, szeretnék a lehető legjobb minőséget és szolgáltatásokat biztosítani, azoknak az Epson Photo 915-öse jelenti a legjobb megoldást, kimagasló nyomtatási minőséggel és egyéb extra szolgáltatások garmadájával.

Mady



➤ Egy-két dolog, amivel érdemes tisztában lenni

Létezik, hogy kihagyták a nyomtatókábel a dobozából?

Az igazság az, hogy egyetlen gyártó sem mellékel USB kábelt a nyomtatókhoz. Amikor tényleges vásárlásra kerül a sor, ne felejtünk el beszerezni egyet, ezzel megkímélhetjük magunkat a kellemetlenségektől!

Mit tegyünk, ha viszonylag hamar kifogyott a festékünk, pedig keveset nyomtatunk?!

Mielőtt pánikszzerűen megpróbálnánk visszarohanni a boltba, és felelősségre vonni az eladót a nyomtató nem gazdaságos volta miatt, nem árt, ha tisztában vagyunk vele, hogy némely nyomtatóhoz úgynevezett demó patronokat mellékelnek. Ezek, akárcsak a játékok, csak kipróbálásra valók, jobb esetben félig vannak feltöltve festékkel.

Létezik olcsóbb feltöltési eljárás is?!

A válasz: igen. Bizonyos cégek az új patron árának töredékéért kínálnak tintaautántöltést. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy erre a gyártók is rájöttek. A legmodernebb patronok már nem folyadékszintmérés alapján működnek, hanem egy chip számolja a papírra kilővett festékcseppek számát. Ha ez a szám elért egy szintet, hiába töltjük fel, nem fog működni, és vehetünk egy újat.

Hogyan cseréljük festékpatron?!

Mielőtt nekilátnánk a műveletnek, nagyon fontos, hogy a gépet ne kapcsoljuk ki, csak bekapcsolt állapotban lévő nyomtatóban cseréljük patron. Így rengeteg kellemetlenségtől, többek közt az „ál”-kifogyásoktól is megkímélhetjük magunkat.

Milyen papírra érdemes nyomtatni?!

Teljesen hétköznapi esetben, amikor csak szöveget nyomtatunk, teljesen mindegy. Amint színes képeket is szeretnénk papírra vetni, érdemes vagy lejjebb venni a nyomtatás minőségét (így nem ázik el a normálpapír), vagy drágább fotópapírt kell beszerezni!

Októberi akciónkat a jól ismert szlogenre alapoztuk:

Kettőt fizet, hármat vihet!

E nagyszerű ajánlat részletesebb kifejtését tartalmazza három ábra, melyek alant láthatóak. Kérjük, figyelmesen olvassák el útmutatónkat.

Előfizetési akció

Október



Az akció csak azok új előfizetőire vonatkozik, akik az 1000 Magyarországi Lapkiadó Rt.-nél írták alá a szerződést.

Cím:
1065 Terpestűs
1065 Bp. Révay u. 10.

1 Újságárus



2 Hagyományos előfizetésben (3 szám)



3 Októberi akció



1 CD-s GameStar = 1646 Ft

1 DVD GameStar = 1996 Ft

1 CD-s GameStar = 1245 Ft

1 DVD GameStar = 1728 Ft

1 CD-s GameStar = 1064 Ft

1 DVD GameStar = 1331 Ft

3 LAPSZÁM

3 CD-s 3192 Ft

3 DVD 3993 Ft

Minden, a számítógép-pünkhöz választott hardverelem alapjaiban meghatározza, hogy egyes játékokat milyen szinten élvezhetünk. Ha már megvan a bika gépünk és maxon minden tökéletes, még mindig belefuthatunk néhány hibába. Ilyen a rossz irányítás, amely a helytelen perifériamegválasztás egyenes következménye. Biztos, hogy tökéletes egered van? Nézzünk utána...



KIGOLYÓZVA OPTIKAI EGEREK TESZTJE

Egértesztet jóval nehezebb készíteni, mint mondjuk egy grafikusártya-összeállítást. Már csak azért is, mert boldog-boldogtalan gyártja ezt a perifériát, és talán soha nem is tudnánk összeszámolni, mégis hány fajtájuk létezik (talán a National Geographic emberei vállalkoznak egyszer e nemes tetre ☺). A lényeg, hogy kikötéseket kellett tennünk. Először is úgy döntöttünk, hogy a golyós egerek ideje lejárt. Következésképpen optikai egereket kellett összeválogatnunk. Ezeknek is létezik több fajtája. A magasabb árkategóriában a zsinór nélküliek, míg az alacsonyabbban értelem szerűen a zsinórosok kaptak helyet. Mindkettőből szemezgettünk, hogy mindenki kedvére válogathasson. Látni fogjátok, nem mindig az az egér a rossz, amelyik mondjuk 200 forint alatt van, és egyébként pedig nem kell kényszeresen megvenni a legdrágább megoldást sem (úgyis lesz annál is jobb).

JÁTÉKRA FEL!

Egyébként pedig igen nehéz megítélni, hogy egy egér jó-e, vagy pedig nemes egyszerűséggel a „bukás” kategóriát érdemli ki. Ha én egy egérről most azt állítottam, hogy nem igazán megfelelő, akkor azt azért tettem, mert valóban nehéz volt irányítani. Hiába nagyon olcsó – ha nehéz használni, nem érdemes befektetni ebbe. A hosszas tesztelés több fázison keresztül zajlott. Először is játékokban vettem szemügyre a kicsikéket: a sokak által ismert Quake 3, illetve a GTA 3 voltak a kiszemelt tesztszoftverek. A felhasználói programok között próbálgattam az Adobe Photoshopot, illetve természetesen, amennyire csak lehetett, nyüstöltem az egérkéket netezés közben is. Mindezek alapján alakítottam ki azt a képet, amelyet most veletek is megosztok...

SUPER POWER OPTICAL MOUSE

Elsők között érkezett szerkesztőségünkbe a Super Power elnevezésű, világszerte talán nem olyannyira ismert termékcsalád egyike. Kialakításában teljesen szokványos, úgy is mondhatnám, hogy alapkiszereletről beszélünk. Mindösszesen három nyomógomb került rá, ám ez már bőségesen elég egy szimpla játéknak. Akárcsak a nagy többség, ez is egyszerre jobb és balkezes kialakítású. Az alsó fele egy részben átlátszó anyagból lett formázva, amely a mozgást érzékelő lámpácska piros fényét átengedi. Sem telepítésével, sem pedig a kezelésével nem volt semmiféle gond. Meglepően jól teljesített, játékokban és különféle felhasználói programokban (például Photoshop) egyaránt. Nem mellékelnek hozzá semmit, de végül is ez nem olyan nagy probléma.



Kezelhetőség: 16/20
Küllem: 10/15
Ár: 14/15

80%

A rendszer a gépre kötés után azonnal felismeri, akár a „rágcsálók” többségét. Ha olcsó, és nem annyira különleges küllemmel megáldott egeret szeretnél, érdemes ilyen vened.

A4 TECH BIG THUMB

Az A4 Tech már nagyon sokféle egeret készített. Mostani tesztembe egy olyat választottam, amelyet a többihez képest valamiféle extrával rendelkezik.

Ez rögtön megmutatkozik a képen is: nem egy, hanem mindjárt két görgő is rákerült (az egyik a vízszintes, a másik pedig a függőleges mozgásért felelős – bizonyos internetoldalak böngészésénél teljesen ideális). Ezek közül viszont csak az egyik a nyomógomb.



További négy gomb található rajta, vagyis elmondhatjuk, hogy ez is elég szépen fel lett szerelve. Sajnos a fogása nem igazán kellemes. Legfőképpen az zavaró, hogy elég szerény árfekvésű alapanyagból készült. Ez bizony érződik, és játék közben igen kellemetlen tud lenni. Görgői azonban elég csendesre sikeredtek, nem kattognak

Kezelhetőség: 13/20
Küllem: 10/15
Ár: 13/15

72%

olyan idegesítően, mint a versenytársak nagy részénél. Ha volt már A4 Tech egered, ez is tetszeni fog, ha még nem, nos, nem feltétlenül ez a tökéletes választás számodra.

SAMSUNG OPTICAL WHEEL MOUSE

A minőségi termékeiről nevezetes Samsung is volt olyan jó, hogy behelyezett egy egérkét kicsiny tesztünkbe. Első pillantásra látszik rajta, hogy ezúttal nem az extrákkal felturbózott, „designolási láztól” túlfűtött megoldás kialakítása volt a cél. Éppen ezért csupán három gombocska került rá, és anyagából is érződik, hogy nem sokat kellett rá költeni a gyárban.

Jobb- és balkezesek egyaránt használhatják, ennél fogva praktikus. Miután már rendezvényen is volt szerencsém hozzá, körülbelül tudtam, hogy mire számíthatok. Ugyan nem egy csúcscategóriás megoldás, ám éppen ezért nem is méregdrága. Még azt is megválaszthatjuk, hogy milyen színezetűt szeretnénk. Két kizárásban kapható: van a képen is látható kék, illetve testvérkéje, amelyen a csöppet áttetsző elem



Kezelhetőség: 15/20
Küllem: 11/15
Ár: 13/15

78%

piros színben pompázik. Némi trükközéssel lehet korrigálni az érzékenységen, de nem lesz tökéletes. Ha azon nyomban szükség van egy egyszerű egérre, nem jársz rosszul vele.

BENQ OPTICAL MOUSE

Egykor volt a talán még általalatos is jól ismert Acer. A tajvani gyártó időközben nem kis átalakuláson ment át, belőle vált ki többek között a BenQ. Megalakulása óta rengeteg hardvert gyártott, a legkülönbözőbb területeken: egyebek



mellett noteszgépet, telefont, DVD lejátszó/író bevezetését és így tovább. Talán már kitaláltátok: egeret is készít ☺. Ezek közül is szerettem egy példányt, s be is pakoltam aktuális tesztkébe. Felülete érdekesen lett kialakítva. Ahol ujjunk a gombokat érinti, ott amolyan matt, kicsit tapadós felületet kapott; ahova pedig a tenyerünket helyezünk, az már sokkal finomabb, némileg tükröződő felület. Három gombja remekül használható, igen érzékeny mikrokapcsolókat kapott. Mindezt figyelembe véve megállapítható: igen jól kezelhető egérrel van dolgunk. Érdekes, hogy játékokhoz sokkal inkább használható, mint mondjuk rajzoláshoz. A Quake 3-ban például felettebb precíz mozdulatokat tehetünk vele, míg a Windowsban hosszas állítgatás mellett is csupán közepesnek mondható. Igazi játékosoknak tökéletesen megfelel, ebben biztosak lehetnek.

Kezelhetőség: 15/20
Küllem: 13/15
Ár: 13/15

82%

KENSINGTON OPTICAL MOUSE

Életem során már igen csak sokféle egérke járt a kezembem. (Nagyszülőknél még amolyan sajtából is, de most nem ez a lényeg ☺.) Bevallom azonban, hogy Kensington márkájával még soha nem volt dolgom. Éppen ezért aztán abszolút előítéletek nélkül ragadtam meg a lehetőséget. Elárulhatom: ellemes meglepetésben volt részem!



A már említett szaladgáló cincogó színére emlékeztetően szürkés burkolat teljesen leegyszerűsít-

tett. Egyszerre jobb- és balkezes is. Semmi felesleges extra nincs rajta, egészen pontosan három gomb került rá (az egyik a görgő, természetesen). Igazából az lepott meg a legjobban, hogy alapbeállítással is remekül tudtam használni.

Nem volt túl érzékeny, de úgy mond lomha se. Éppen ezért rajzolni éppen olyan jól lehet vele, mint játszani. Bár fogása kezdetben eléggé egyetlen (úgy tűnik, mintha igencsak olcsó burkolatot készítettek volna), ha megszokja az ember, már nem lesz vele gond. Miután semmi felesleges cicoma nincs rajta, szerencsére a vételi ára egészen elfogadható. Ha jobb fajta egérre vágyasz, érdemes erre benevezni.

Kezelhetőség: 16/20
Küllem: 11/15
Ár: 12/15

78%

CREATIVE MOUSE LITE

Ha meghalljátok a Creative nevet, szerintem legtöbben hangkártyára gondoltok. Ez persze érthető, hiszen egykor hatalmas hírnevet szerzett magának a cég. Azóta már nagyon sok más hardverelemet is gyártanak, a grafikus kártyáktól egészen az egerekig. Nekem most ez a legutóbbi keltette fel az érdeklődésemet. Érde-

kes, sőt azt is mondhatnám, hogy igen látványos kis megoldás.

Az ezüstös burkolatot csaknem átlátszó műanyag elem díszíti. A gép bekapcsolása után az egér felső részén felvillan egy kék LED, amely igen pofás kinézetet kölcsönöz neki. Az alján természetesen az általános optikai egerektől megszokott piros szemecske csillan fel. Sok testvérehez hasonlóan ez is egyszerre bal- és jobbkezes. Akárcsak a Kensingtonban, ebben is kellemesen csalódtam. Remekül kezelhető, bár jóval fűgőbb, mint az előbb tárgyalt megoldás. Minimális beállítással azonban remekül kordában tartható. Kiszérelése – akárcsak az előbbi modellel – háromgombos, és mivel vételára sem annyira vészes, ebbe is érdemes befektetni.

Kezelhetőség: 16/20
Küllem: 12/15
Ár: 13/15

82%

KOLINK OPTICAL MOUSE

A Kolink egérkéje alapján véve teljesen leegyszerűsített küllemű. Semmi felesleges cicoma, egyszerű megoldás. Egyszerre jobb- és balkezes, méreténél fogva úgy mond mindenkinek fekszik. A számítógéphez PS2 porton keresztül csatlakozik, telepítése nem okozott nehézséget. Dobozában egy meghajtólemez is található, bár ezt nem feltétlenül kell telepíteni. Felhasználói programokhoz egészen jól használható, igaz, a játékoknál már kicsit nehézkese. Egyes programokkal finomíthatunk az érzékenységen, de ez nem az igazi. Mindazonáltal hozzá lehet szokni, és mondjuk a Quake típusú játékok megszállottain kívül (akiknek minden ezred milliméteres mozdulat számít ☺) mindenkinek jó lesz. Egyetlen idegesítő tulaj-



Kezelhetőség: 13/20
Küllem: 11/15
Ár: 14/15

76%

donsága, hogy a benne lévő LED a gép bekapcsolt állapotában folyamatosan villog, ami – mivel a design egy része átlátszó – zavaró lehet.

WIN2TECH OPTICAL 3D MOUSE

A háromgombos egerek mezőnyében a Win2Tech is indult tesztkébe. Az egyszerre jobb- és balkezes kialakítás egészen pofás küllemmel párosul. Gépünkhöz USB vagy PS2 porton keresztül képes csatlakozni (ez utóbbit egy átalakító segítségével oldhatjuk meg, amelyet természetesen mellékelnek hozzá). A készülék alja enyhén átlátszó, így az alján pislákoló piros fényt némileg átengedi. Ez nem igazán zavaró, legalábbis nem annyira, mint egy másik típusnál. Zsinórja kellően hosszú, szerencsére nem nyírbálták meg annyira, mint az előbbi terméké. Kezelése már nem olyannyira felhőtlen, felhasználói programokhoz inkább alkalmas, mint gyors reflexeket igénylő játékokhoz. Egy remek tulajdonsága



Kezelhetőség: 12/20
Küllem: 12/15
Ár: 15/15

80%

mégis van: a görgőjét úgy sikerült megalkotni, hogy teljesen csendes, és nem kattog, mint a legtöbb versenytárs. Ha csendes jó baráttra vágyasz, feltétlenül szerezz be egy ilyet!

LOGITECH MX 700 CORDLESS OPTICAL MOUSE

Mint minden valamirevaló kontrollertesztkébe, egyértelmű, hogy ebben is képviseltette magát a Logitech. Már elég régen bemutatták az MX szériát ezen képviselőjét, ám nem hagyhattam ki (az új egérke pedig sajna nem érkezett meg lapleadásig). A kéz mintáját szinte tökéletesen formázó kialakítás 8 különálló gombot kapott. Ebből három a görgő közvetlen közelében található (az előbbi szintén egy nyomógomb). Hüvelykujjunk két másikat kezelhet, és ugyebár ott vannak a továbbiak: a bal és a jobb. A vezeték nélküli optikai megoldást két AA típusú tölthető elem működteti. Az ehhez tartozó töltő maga az egér tartója. Játékokhoz és bármely más programhoz is kiválóan alkalmazható. Telepítése és kezelése so-



Kezelhetőség: 20/20
Küllem: 15/15
Ár: 9/15

88%

rán semmiféle probléma nem adódott. Azoknak tudnám mindenképpen ajánlani, akik profi minőségre vágyanak, és nem félnek mélyre nyúlni a pénztárcájukban.

LOGITECH CORDLESS CLICK! PLUS

Az MX 700-as mellett még egy zsinór nélküli optikai megoldást kaptam kézhez. A Cordless Click! Plus kicsit dundibbra sikeredett, mint a nagytestvér. Gombszerkezete annyiban változott, hogy összesen 6 került rá. A görgő közvetlen közelé-

ben immár nem három, hanem csupán egy gomb található (több funkciót látva el).



A kicsike a jobbkezeseknek válhat hasznára, a „balosoknak” más megoldás után kell nézniük. Természetesen ehhez is kapunk egy driver CD-t; ezt telepítve újabb funkciókat csálhatunk elő a készülékből (külön beállítások, programozható gombok, és így tovább). Két említhető hibáját véltem felfedezni. Az egyik, hogy hüvelyujjunkkal igen nehezen lehet benyomni az egyik gombot, azt lehetett volna kicsit előrébb rakni. A másik pedig az, hogy vételi árával még mindig nem dicsekedhet a cég, noha ma távolról sem ez a kategória legdrágább megoldása.

Kezelhetőség: 19/20
Küllem: 14/15
Ár: 10/15

86%

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL

Tesztem végére hagytam ezt a kis különlegességet. A Microsoftot lehet szeretni, lehet nem szeretni, de abban talán sokan egyetértünk, hogy bizonyos egerreire minden várakozást felülmúlnak. A legutóbbi típus különlegessége, hogy nem szokványos módon csatlakozik a géphez. Egy Bluetooth portot használnak, amelyet egyébként USB-re kell csatlakoztatni. Sajnos telepítése eléggé nehézkes volt, és mint ilyen, alapjában megkérdőjelezi a használhatóságát. Ha viszont egyszer sikerült feltennünk, egészen kellemesen csálódunk benne. Kezelése remek, szinte tökéletesen felveszi az emberi kéz formáját. A nagyobb tenyerűek jobban tudják használni, hiszen kicsit dundira sikeredett. Játékhoz és felhasználói programok kezelésére is remek.



Kezelhetőség: 17/20
Küllem: 15/15
Ár: 10/15

84%

Legjobb tudomásom szerint csak egy billentyűzetet tartalmazó csomagban lehet hozzájutni, ami tovább növeli vételi árát. Legfőképpen műgyűjtőknek tudom ajánlani.



VÉGÍTÉLET

Azt, hogy a most közreadott információhalmazt ki szívleli meg, nem tudhatom. Vásárlás előtt az ember legtöbbször csak a külsőt szemléli meg. A legtöbb boltban nincs is lehetőség kipróbálni az egereket. Ha most veszel először számítógépet, valószínűleg nem is lesz annyira fontos, hogy mennyire finom egered mozgása. Amennyiben perdig megszállott játékos vagy, úgyis mindig a legjobbra vágysz. Én igazából azoknak tanácsolom, hogy akár még egyszer olvassák végig a tesztet, akik valóban tudni szeretnék, hogy ma nagy általánosságban milyen egereket lehet kapni. Ha olyan terméket találsz, amely esetleg még ezeknél is olcsóbb, de mondjuk soha az életben nem hallottál róluk, nem érdemes megvenni. Az olcsóság valószínűleg annak tudható be, hogy a lehető leggyengébb alkatrészekből szerelték össze, amelyek vagy nagyon hamar elkopnak, vagy már alábból nem igazán használhatóak. Inkább érdemes 1-2 ezer forinttal többet áldozni, és akkor nem ér minket kellemetlen meglepetés. További problémákkal számolhatunk a zsinór nélküli egerek esetében. Ezek ugyebár elemről működnek, amelyek bizony nem ritkán a legkellemetlenebb pillanatban merülnek le. A Logitech-féle MX700-as változatot azért tudom ajánlani, mert nagyon jól kezelhető, tökéletes a kialakítása, elemei pedig tölthetőek. Sajnos az ára nem éppen emészthető, de aki kiválót szeretne, annak bizony

áldoznia kell. A Creative és a BenQ megoldása egyaránt elegáns a maga nemében, kialakításuk elfogadható, és áruk sem vészes. Mindkettő megfelel az elvárásoknak, ha új egér kell, ezekben tuti nem csálódsz majd.

ZeroCool



Adatok

Termék:	Cég:	Telefon:	Ár:	Web:	Értékelés:
Super Power Optical	Interboard	412-0164	1 790 Ft+áfa	http://www.interboard.hu/	80%
A4 Tech Big Thumb	Kelly-Tech	350-1246	2 800 Ft+áfa	http://www.kellytech.hu/	72%
Samsung Optical Wheel	Ramiris	888-3200	3 190 Ft+áfa	http://www.ramiris.hu/	78%
BenQ Optical	Ramiris	888-3200	2 790 Ft+áfa	http://www.ramiris.hu/	82%
Kensington Optical	Ramiris	888-3200	4 590 Ft+áfa	http://www.ramiris.hu/	78%
Creative Mouse Lite	Ramiris	888-3200	2 890 Ft+áfa	http://www.ramiris.hu/	82%
Kolink Optical	Kelly-Tech	350-1246	1 700 Ft+áfa	http://www.kellytech.hu/	76%
Win2Tech Optical 3D	Ramiris	888-3200	850 Ft+áfa	http://www.ramiris.hu/	80%
Logitech MX 700 COM	Herta Számítástechnika	239-8028	16 920 Ft+áfa	http://www.herta.hu/	88%
Logitech Cordless Click! Plus	Herta Számítástechnika	239-8028	12 000 Ft+áfa	http://www.herta.hu/	86%
Microsoft Wireless Optical	-	-	Bevezetés alatt	http://www.microsoft.com/	84%

AccessPoint – Gamestar NYEREMÉNYJÁTÉK

_Mit takar a Wi-Fi _kifejezés?

_a	Windows-Filtered
_b	Wireless-Fidelity
_c	Wired-Fidelity
_d	Wild-Finger

Ha válaszod helyes, megnyerheted:
A 2 db, Netgear MR814 wireless
ADSL routerből és Netgear
MA111 wireless USB adapterből
álló csomag egyikét, mellyel még
kényelmesebben netezhetsz!



Küldd be a helyes válasz betűjelét hagyományos postai úton a GameStar szerkesztőség címére:
„AccessPoint-GameStar nyereményjáték”
1374 Budapest 5, Postafiók 578.
vagy SMS-ben a 06/90 633-644-es számra!



Egy SMS ára 240 Ft + Áfa, a nyerteseket postán, illetve telefonon értesítjük, és a decemberi GameStarban is közzétesszük.

GameStar

NETGEAR™

AZ AMD ISMÉT BELEHÚZOTT TESZTELTÜK AZ ATHLON64-ET!

Az utóbbi időben úgy tűnt, az AMD kicsit eltunyult. Túl sokáig ült a babérjain, miközben az Intel a P4-es tartomány felsőbb szegmensében csöndben visszahódította a vezető helyet, elsősorban a teljesítmény, de részben az ár tekintetében is. A konkurens azonban most visszavágni készül 64 bites felépítésű processzorával.

Vége eljött 2003. szeptember 23-án a várva várt pillanat: némi késéssel ugyan, de az AMD végre bemutatta legújabb csúcscpu-ját, amely az Athlon 64 elnevezést kapta. Az első feckére, a potom 840 euróba (kb. 215 000 Ft) kerülő, munkaállomásokba szánt Opteron 244-re már most rátehetjük a kezünket, és már előljáróban elmondhatjuk, mire lesz képes az Athlonok legújabb generációja: brutális teljesítményre! Már 2 GHz-nél is mintegy 20%-kal nagyobb teljesítményt ad, mint az Intel legjobb P4-ese, amely 3,2 GHz-en ketyeg, és Hyper-Threadinggel is fel van fegyverkezve.

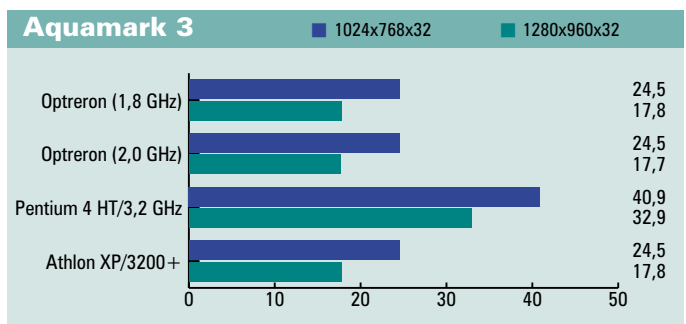
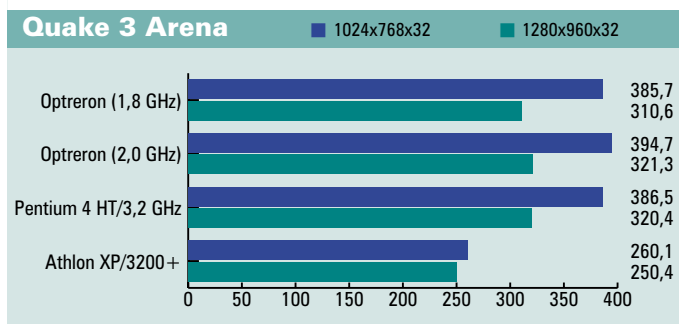
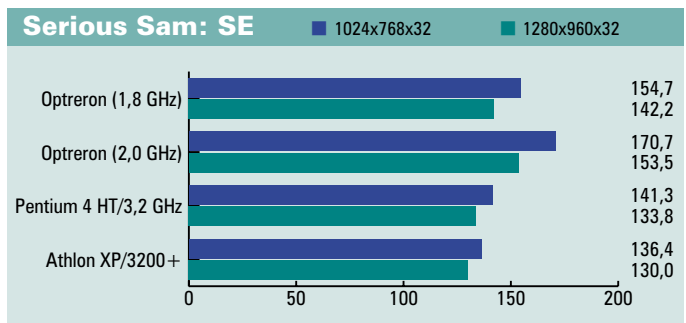
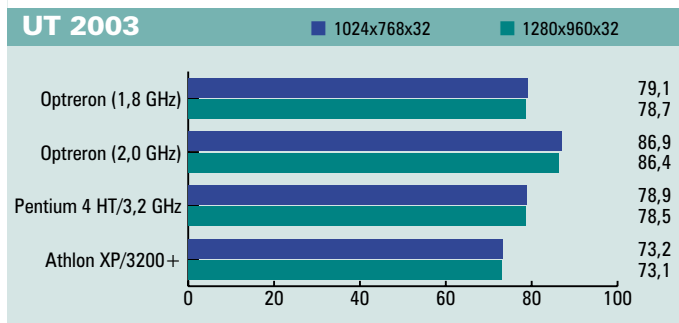
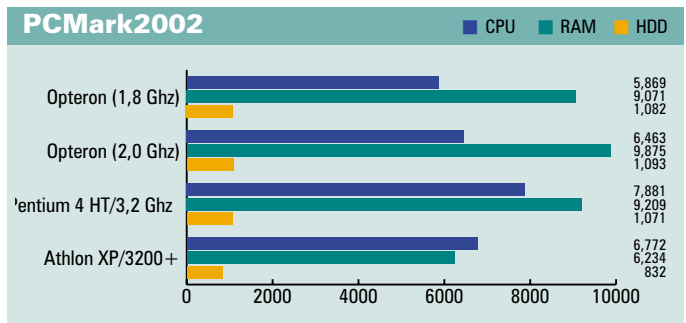
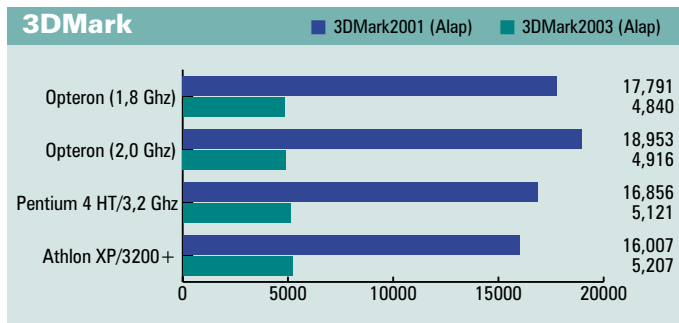
AZ AMD64 KOMOLYABB VIZSGÁLATA

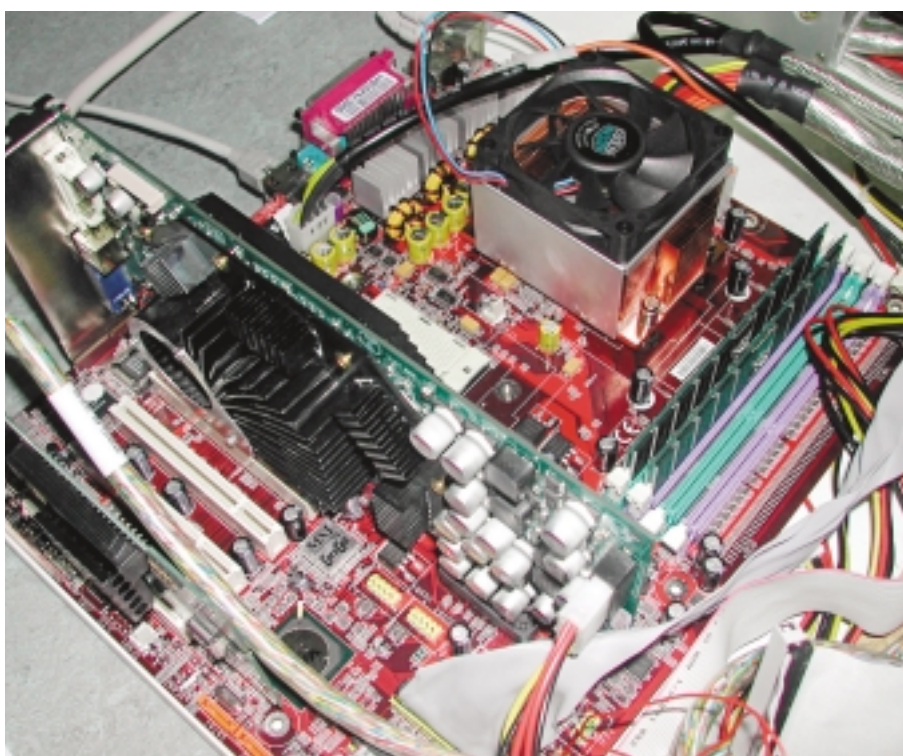
Az AMD az első olyan cég, amelyik az otthoni felhasználók piacára be mer nyomulni a 64 bites

technológiával. Az új termék elfogadottságát garantálja, hogy felülről teljesen kompatibilis lesz az x86-os processzorstruktúrával, vagyis az x86-64 rendszer az Athlon XP-k minden fűfángját ismerni fogja – persze amellett, hogy a speciális 64 bites szoftvereket is futtatni tudja. Ráadásul ez nemcsak bővülés a számokkal, hanem valóban jóval több teljesítményt lehet kisajtolni a 64 bites programokból. Az UT2003 így (is) megírt verziója 30%-kal gyorsabban fut, mint 32 bites variánsa, a Doom 3 pedig minden valószínűség szerint kifejezetten támogatni fogja az Athlon 64-ben rejlő lehetőségeket. Természetesen a Microsoft sem akar kimaradni a buliból, ezért még 2003-ban kiadja 64 bitesre optimalizált Windows XP-változatát. Ebben az ügyben azonban már megelőzte a Linux – az AMD64-re keresztelt architektúrát már a Kernel 2.4.20. óta támogatja.

ATHLON 64 VS. OPTERON

Belülről nagyon hasonlít egymásra az Athlon 64 és az Opteron, ezért bizvást állíthatjuk, hogy a teszt-eredmények közel azonosak lesznek a játékokhoz szánt CPU-éival. Mindkét processzor a modern 0,13-as mikrométeres technológiát használja, ugyanakkor órajelük jóval alacsonyabb, mint a Pentium 4-eseké: a tesztelt Opteron 244 1,8 GHz-en futott, az Athlon 64 várhatóan 2-2,4 GHz-cel fog indítani. Egy beépített memória-csatolófeület fogja a 64-eseket segíteni, nehogy az alacsonyabb órajel miatt hátrányba kerüljenek. Ennek köszönhetően az adatok nem a lassú alaplap Northbridge-en keresztül fognak áramolni, hanem egyenesen a memóriából a CPU-ba. Az SMP-képes Opteronnál egy kétcsatornás (Dual Channel) memória-csatolófeület lapátolta az adattömeget, egy PC2700-as RAM-nál 5,4 GB/s-os sebes-





A jövőbeni Athlon 64 processzorok nagyméretű hűtőt igényelnek. Az Optoner játéztársai: egy high-end GeForce FX 5900 Ultra videokártya, valamint egy drága MS-9310-es Workstation alaplap az MSI-től, amelybe összesen két CPU-t és nyolc GB memóriát pakolhatunk

séggel. Valószínű, hogy az Athlon 64 még a gyorsabb PC3200-as memóriákat is kezelni tudja. Mind a két fajta processzor nem kevesebb mint 1 MB L2 gyorsítótárral rendelkezik. Ráadásul mindegyik Athlon64-atlétát további, eredetileg az Intel saját SSE2-es parancscsomagjában szerepelt multimédiás programok is támogatnak.

ALAPLAPCSERÉK BEPROGRAMOZVA

Az új processzorok „természetesen” új alaplapokat is igényelnek: az Optoner a méregdrága Socket 940-be hajlandó belesűcsülni, és a leggyorsabb Athlon 64-es modellek sem adják alább. Ennek oka – tajvani források alapján – hogy az Athlon 64 topszeriás processzorok szintén a kétszernás memóriarendszert használják, ugyanúgy, ahogy az Optonerok. 2004 elejétől jönne csak a kicsőbb Socket 939, amely kedvező alternatívát kí-



Tűlhúztuk az Optoneront, 1,8-ról 2 GHz-re, aminek a hatására jóval nagyobb teljesítményt sikerült elérnünk

nálna pénztárcánk számára. Ugyanakkor a „kicsi” Athlon 64-esek, amelyek Single Channel RAM-mal rendelkeznek, a Socket 754-be fognak beleszűcsülni. Ebben a szegmensben várhatóan fel fognak bukkanni az olcsóbb, de lebutított CPU-k is, amelyek csak 256 KB L2-es gyorsítótárral rendelkeznek. Nekünk, játékosoknak a jelenlegi helyzet szerint a Socket 939-es platformra kell koncentrálnunk – a 256 KB-os 754-es rendszerek feltehetően túl lassúak lesznek.

TESZTKRITÉRIUMOK

Az Optoner 244-es tesztprocesszor egy Dual rendszerű MS-9310-es, VIA K8T800 lapkakészletű MSI alaplapban dorombolt, amelyet nagydarab hűtő egészített ki. Mivel egyelőre még nincs 64 bites Windows, ezért a teszt példányt a Windows XP-n vizsgáltuk. Az utolsó pillanatban még sikerült a vadonatúj Aquamark 3-as tesztprogrammal (DirectX 9-es) is levizsgáztatnunk.

A LEGGYORSABB JÁTÉKPROCESSZOR

Jelenleg az Optoner a leggyorsabb CPU. Már 1,8 GHz-en, 32 bites üzemmódban is leghy mindenfajta Pentium 4-et és Athlon XP-t. Amennyiben felhúzzuk az Athlon 64-közeli 2 GHz-re, mintegy 20%-kal gyorsabban számol, mint egy Pentium 4/HT 3,2 GHz. Az UT2003-ban, Quake 3-ban, PCMark 2002-ben, Serious Sam SE-ben az Athlon 64-ron új rekordokat döntött meg (lásd a táblázatokat). Ugyanakkor az Aquamark 3-ban nem látszik az eredménye az Athlon XP átdolgozott memóriainterfészének: a Pentium 4, köszönhetően a Hyper-Threadingnek, megmaradt elől. Következő számunkban már részletesebb teszteket is tudunk majd közölni, amikor megérkeznek az Athlon 64-ek. Kiderül majd, végül is mekkora teljesítmény lakozik bennük, illetve mennyire támogatják már a játéfejlesztők a 64 bites technológiát.

¹ SMP: /Symetric Multiprocessing/ két processzor osztja meg egymás közt a feladatokat. Ehhez azonban nemcsak a speciális alaplap szükséges, de az operációs rendszernek és a szoftvereknek is támogatniuk kell ezt a technológiát.

InnoVISION

FX 5200/5600

PersonalCinemaFX

GeFORCE™ FX
8 x AGP
128 MB

FX 5900/ULTRA

GeFORCE™ FX
8 x AGP
128 MB

FX 5600/ULTRA

GeFORCE™ FX
8 x AGP
128 MB

- Powered by nVidia® GeForce FX GPU
- AGP8X támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, OXGA display támogatás
- Új 128/256MB DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

50 gyártó
600
terméke
raktárról!

EXPERT
Computer Kft.
www.expert.hu

Számítástechnikai
Nagykereskedés
H-1134 Budapest, Lehel u. 8.
Tel.: 450-2430, 350-3357
Fax: 450-2439

ÚJ KONZOL GALAXISUNKBAN

PHANTOM

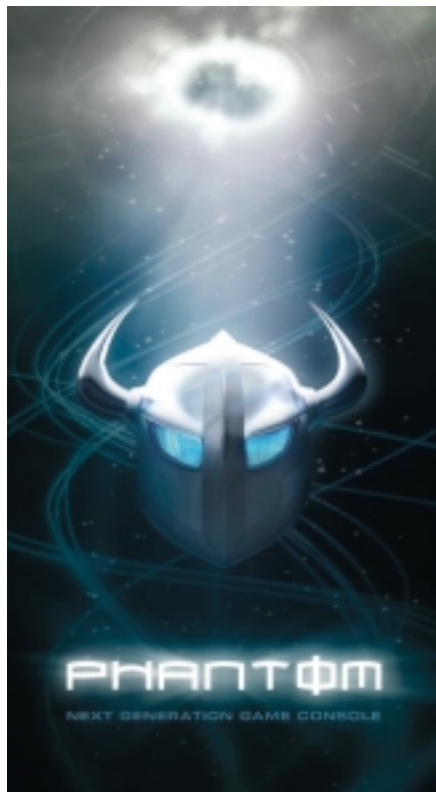


Amikor kicsit elcsitulni látszanak a hardveres hurrikánok, mindig akad egy olyan téma, amely újra felrázza a nagyérdeműt. Legyen az egy új fejlesztés, egy forradalmi megoldás, vagy bármi, mindig kételkedve fogadjuk az új jövevényt. Most sincs ez másképpen...

Hatalmas sikerekre számított a Microsoft, amikor betört a piacra konzoljával. Hosszú hónapokkal a megjelenése után mára már kiderült, hogy minden egyes készüléken rengeteget bukik a cég. Miért éri meg mégis nekik? A játékokon keresnek, amennyit csak lehet. Az Infinium Labs nem kisebb vállalkozásba fogott, mint a szoftveróriás (amelynek egyébként egyértelműen sokkal, de sokkal több pénze van). Habár senki nem tudja, hogy honnan származik a tőkéje, és mennyi ideig lesz talpon e cég, az biztos, hogy augusztus végén eléggé megrengette a világhálót.

MEGISMERKEDTÜNK, MAJD MEGLEPŐDTÜNK

Már jó ideje kiderült, hogy készül egy eddig ismeretlen, teljesen PC alapokra épülő játékkonzol. Ám csak néhány hete szánta rá magát a fejlesztője, hogy hivatalosan be is jelentse. Igazából úgy volt, hogy egy élő, valós kiállításon demonstrálják, de mivel az kellemetlen okokból elmaradt, nem maradt más hátra: a neten kellett bemutatkozni. Számomra máig hihetetlen, hogy egy eddig ismeretlen cég ennyire nagy fába vágta a fejszét... De amikor elolvastam a jelentést, és mások véleményét is átrágtam, rájöttem, hogy bizony van, mire büszkének lehetnek. Az alaphardver felépítése minden eddigi konzol képességét felülmúlja. A 3 GHz-es processzor mellé 256 MB memóriát pakoltak, ami ugyan kicsit kevésnek tűnhet, de mégsem az. Konzoloknál ugyanis teljesen másképpen működik a memória, és például nincs olyan vezérlőrendszer, amely a nagyját csendben eleszegeti. Egyelőre még nem lehet tudni, hogy milyen, de tuti, hogy NVIDIA kártya dobog majd benne. Még néhány apró különlegesség, amellyel szintén csak ez a gép rendelkezik: 7.1-es hangrendszer, 120 GB-os merevlemez, különféle videocsatlakozási lehetőségek, 10/100-as hálózati kapcsolat, USB és vezérlőportok, továbbá természetesen távirányító (igaz, ez utóbbit most már több konzolhoz is lehet rendelni, ennél viszont alaptartozék lesz). Mindezt pedig egy Microsoft által fejlesztett Windows XPe oprendszer



működteti. Gondolom, ez az a pillanat, amikor nagyon sokan rögvest elástatók magatokban ezt a konzolt. De nem kell annyira félni. Mivel kifejezetten erre a vezérlőpultra épül az oprendszer, lefagyásának esélye szinte nulla (bár Xboxot is láttam már kihalni). A fejlesztők elmondása szerint nagyon összefonódva dolgoznak a Microsoft emberkéivel, és jelenlegi, optimalizált rendszerükkel elérték, hogy a nulláról mindösszesen 8 másodperc alatt teljesen készenlétbe kerül a gép (azért ez szép teljesítmény, Windows ide vagy oda). Ha a hardvert mindenki megfelelőnek látja –

márpedig miért is ne látná annak? –, még mindig megfogalmazódhat bennünk egy kérdés. Milyen játékok lesznek rá? Nos, név szerint cikkünk megírásáig nem túl sokat jelentettek be, hogy egészen pontosak legyünk: egyet sem. De – és itt jön az a rész, amelyben egyelőre még mindenki kételkedik – az Infinium Labs elmondása szerint nem kevesebb mint 5 ezer játék szerződése van már a kezükben, amelyek egy része más konzolokon jól ismert nagy nevek átiratai. Egyébiránt némileg kacskának is tűnhet ez az egész Phantom-őrület... Elmondom miért. A neten, a bejelentéssel egy időben előbukkant egy animáció, amelyen több érdekes játék képét is megcsodálhattuk (aki figyelmes volt, már megszemlélhette ezt előző számunk CD és DVD mellékletén). Nos ebből elég szépen kivehető volt például a Starcraft: Ghost is, amely valóban csak konzolokra készül. Mindazonáltal több netes lap is megkérdezte a Blizzard képviselőit, de ők egy szót sem szóltak egy esetleges Phantom-verzióról (csak az Xbox-, PS2- és GameCube-változatokat vallják be). Vagyis, hogy mi lesz, az egyelőre kérdéses.

VANNAK MÉG KOMOLY KÉRDÉSEK!

Bizony, még nagyon homályos ez a kis konzol. Igaz, hogy egészen jó lépésnek tűnik, de még olyanira sok kérdés kering körülötte, hogy nem tudni, mi lesz a pontos sorsa. Az tuti, hogy egy kicsit várunk kell rá. Most is tart rendszerének béta-tesztelése, amelyben egyébként több ezer játékos vesz részt (állítólag). Remélhetőleg még a hivatalos megjelenése előtt valóban sikerül minden apró problémát kijavítani benne, hogy egy remekül működő rendszert kaphassunk kézhez. Azt ugyan nem tudom, mihez kezd majd a cég, hogyha a Sony és a Microsoft — terveikhez híven – valóban kihozzák legújabb konzoljait. Vajon akkor egy csapásra eltűnik majd ez a rendszer? Netán olyan jól szerepel majd, hogy minden idők legnagyobb sikere lesz? Bár ez utóbbit még én sem hiszem el, mégis: reménykedni lehet.

ZeroCool



Amire egy **fókának** szüksége van



Neked pedig gyors és megbízható netre

Válassz minket, velünk valóban a legolcsóbban netezhet **mindenki**

15 órás negyedéves díj fizetés esetén a havidíj **1.999,- Ft**
40 órás negyedéves díj fizetés esetén a havidíj **4.999,- Ft**
100 órás negyedéves díj fizetés esetén a havidíj **7.999,- Ft**

Az új, modernes Kombi csomagok tartalmazzák az internetes telefon hívások díját is!

Fóka lakásba, minek?

enternet.hu (1) 888 2001



FRAME PER SECOND MINDENNEKFELETT

VIDEOKÁRTYA-TUNING

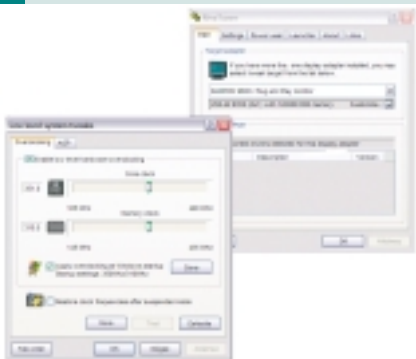
A játékteljesítmény szempontjából a legfontosabb hardver a videokártya. Hiába a gyors processzor, a nagy memória, ha nincs egy jó VGA. Márpedig a most érkező óriási FPS-áradat közepette mindenképp javítani kell e tarthatatlan helyzeten! Erre van is lehetőség, de nem mindegy, hogy milyen áron...

FIGYELEM!

A cikkben olvasható módszerek (különös tekintettel a fizikai beavatkozásokra) a teljes garancia elvesztésével járhatnak! Az esetleges balesetekért sem az újság, sem a kiadó nem vállal felelősséget!

Ha megnézzük egy videokártyát, könnyen meglephetjük rajta a legfontosabb részeket. Alsó felén (beszerelt állapotról beszélünk) egy valószínűleg ventilátorral ellátott hűtőbordát láthatunk – ez alatt van a GPU/VPU (Graphical Processing Unit/Video Processing Unit). A legfontosabb hűtendő elemet már meg is találtuk, ugyanis a memória mellett az a lapkát igyekszünk majd minél magasabb frekvencián üzemeltetni. Ezzel le is lőttem a másik poént: a memóriákat. Az esetek többségében nem található rajtuk hűtőborda (öreg hiba... nem mindig elengedhetetlenül szükséges, de azért sosem árt). Vágjunk hát bele!

1 Lelki terror

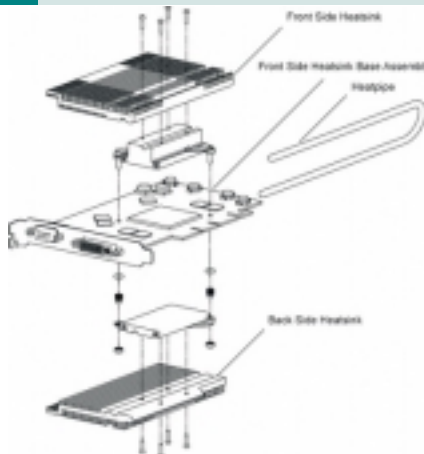


RivaTuner, egyszerű és egyszerű

Mivel nem mindenkinek van kedve a kártyát "fizikailag bántalmazni", először "csak" a szoftveres tuningot mutatjuk be. Ehhez egy RivaTuner nevű kis programra lesz szükség (sok más tuningolásra alkalmas eszköz is létezik, de ez teljesen ingyenes - a legfrissebb verzióért érdemes ellátogatni a <http://download.guru3d.com/rivatuner> címre). Ha végeztünk az installálással, be kell állítanunk, hogy a program a Windowszal együtt mindig elinduljon (Settings fül, Run at windows startup checkbox). Ha ezzel végeztünk, jöhet az izgalmasabb rész. A program főablakában a videokártya neve mellett található kis nyílra kattintva nyissuk le a menüt, és innen válasszuk az első, videokártyát ábrázoló ikont. Az ez után megjelenő ablakban

először aktiváljuk a Low-level hardware overlocking funkciót a négyzet kipipálásával (újraindítást igényel), majd adjunk a kártyának. A felső csúszka a GPU, az alsó a memória sebességét állítja. Itt már megjegyezném: biztosan működő beállítás nincsen (már csak a rengeteg eltérő típusú videokártya miatt sem). Mindenkinek azt javaslom, hogy a GPU- és memória-órajeleket 5 megahertzenként vegye feljebb, majd a friss beállításokat egy default 3DMark 2001 lefuttatásával ellenőrizze. Ha a kép nem "szemetel", és nem is fagy ki, tovább lehet menni. Ám abban a pillanatban, ahogy a hibajelenségek jelentkeznek, újra kell indítani a számítógépet, majd visszatérni a még megbízhatóan működő beállításokra. Újraindítás után a még stabil frekvenciákat adva megkattintsunk a tuningablakban lévő Save gombra, majd állítsuk be az Apply settings on startup funkciót, hogy minden indításnál érvénybe lépjenek a beállítások.

2 Testi sértés...



Rövid skicc a Zalman hűtő összeszereléséről

Most viszont nézzük, hogyan emelhetjük még feljebb a "túrészhatárt". Kezdsenek például a Thermaltake Crystal Orb nem rossz – GeForce 1-2-3-ig és 4 MX-ig, FX 5200-ig, illetve Radeon 9200-ig bármely kártyával elbánik; egyetlen kisebb hibája, hogy egy cseppet hangos. Felszerelése sokkal egyszerű: egy fogóval ki kell venni az eredeti hűtő műanyag pöckeit, letakarítani a régi hővezető pasztát, majd nagyon vékony rétegen felvinni némi frisset az új hűtőre és a GPU-ra egyaránt. Végül már csak a helyére kell tenni, és a mellékelt műanyag pöckökkel felrögzíteni. A Zalman ZM80A-HP kínál egy jóval csendesebb megoldást, amely két óriási hűtőbordapanelből, valamint egy aranyozott hőcsőből áll. Korábban már írtunk róla,

ezért ezúttal nem részleteznék. (A magyarországi viszonyokat figyelembe véve leginkább a GeForce4 Ti-tulajdonosok számára lehet ideális választás ez a Zalman alkotás - egyébként még az ára sem túl vészes; kb. 5000 Ft + áfáért hozzájuthatunk).

Radeon 9500-, 9700-, és 9800-tulajdonosoknak egy másik trükkre is lehetőségük van (bár ez utóbbi hűtése amúgy gyárilag is elég jól megoldott, nem nagyon van szükség bütykölésre): a gyári ventilátor kiszerelemmel felszabadul a csavarok helye, amelyek segítségével egy 7-9 centis, csendes(ebb) típust kényelmesen fel lehet szerelni. Ügyeljünk arra, hogy a ventilátor közepe (ahol a motor van) ne legyen fedésben az eredeti ventilátor helyével, mert nem tesz túl jól a légáramlásnak. Ezután a memóriák hűtése következik, amelyhez például a CoolerMaster alumínium vagy réz memória-hűtőbordái kiválóak. A kicsi, téglalap alulú bordák hátsó fele öntapadós hővezető anyaggal van bevonva, amely nagyban megkönnyíti a felhelyezést. Ezen apró hűtők felszerelését minden VGA kártyatípus esetében ajánljuk, amennyiben van rá lehetőség.

3 Felső kategóriás egyéneknek



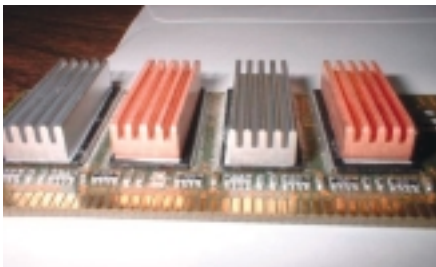
Crystal Orb egy Ti200-as videokártyán

Olvasóik között talán akadnak már olyanok is, akik GeForce FX 5800, netán 5900 típusú videokártyával rendelkeznek. Nos, nekik mindenképp a gyári hűtés mellett kell maradni, mert olyan mértékben melegszik a GPU, hogy legjobb esetben is csak a gigantikus Zalman borda bírná lehűteni. Szerencsére azért e kártyákra a gyártók alpból óriási bordákat szerelnek fel, és a lehetőségekhez képest csendes ventilátorokat - ezáltal a maximumot lehet kihozni belőlük mindenféle otthoni barkácsolás nélkül (bár megjegyezném, hogy tapasztalataim szerint az FX 5800 Ultrát szinte egyáltalán nem lehet tuningolni, alapsebességen pedig meglehetősen csiga, még a Radeon 9700 Próhoz viszonyítva

ÜGYES KISKAPU

Az ATI mérnökei gondoskodtak arról, hogy a termékeket ne lehessen akárhogyan tuningolni: a Radeon 9700 Pro kivételével az összes R300-as kártya BIOS-át úgy módosították, hogy egy hangyányit se lehessen megpiszkálni. Sebjaj, az orosz tuningmesterek belepillantottak a kártya BIOS-ába, és elkészítették a módosítást, amellyel feloldható a zárolás. A

<http://www.3dchipset.com/bios/index.php> címről letölthetők a frissítéshez szükséges eszközök a különböző kártyákhoz, valamint a részletes használati utasítás is - de sajnos csak angolul.



Ne hagyjuk ki a memóriákat se a joból – az apró CoolerMaster hűtőbordák segítenek!

is. Nem mintha különösebben érdekes lenne, hiszen az Ultrához kereskedelemben alig lehet hozzájutni. Az 5800 "non-Ultra"-ról pedig már ne is beszéljünk... még tuninggal is maximum annyit lehet belőle kisajtolni, mint az 5800 Ultrából alapsebességen, ez pedig, tekintve a "kissé" magas árat, véleményem szerint elfogadhatatlan. Az 5900 Ultra már más tészta, bizonyos szempontból akár a 9800 Próának is ellenfele lehet, és nagyon jól szellőző házakban még tuningra is adhat lehetőséget - persze közel sem annyit, mint mondjuk egy Radeon 9800 "non-Pro" esetében.

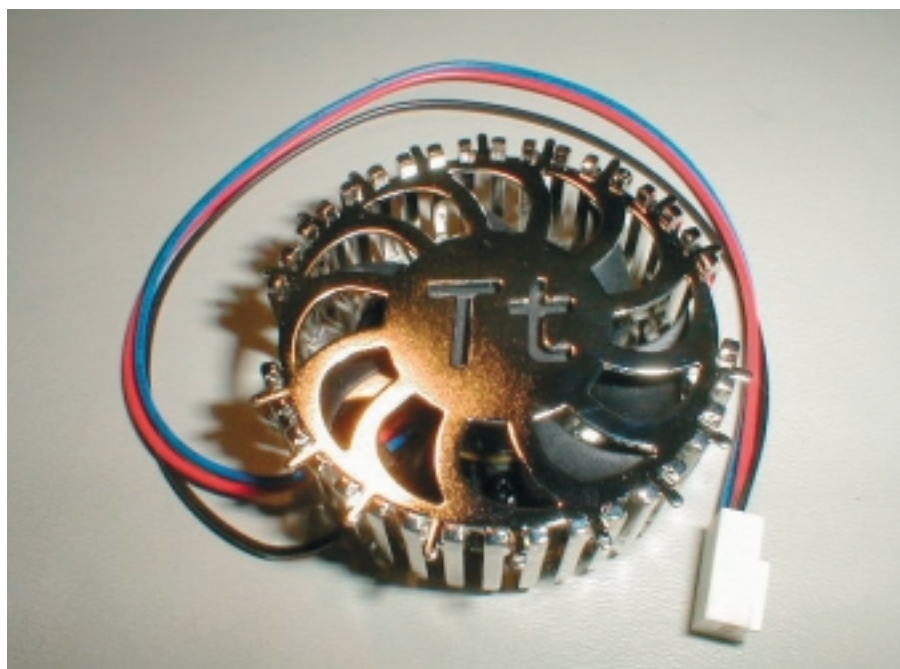
Ha valakinek kérdése lenne a tuninggal, esetleg az új hűtők felszerelésével kapcsolatban, küldjön nekem e-mailt bátran! Most pedig, hogy már felkészültünk a minket hamarosan/folyamatosan (olvasás ideje szerint a megfelelő aláhúzendó :) elárasztó, szuper grafikával rendelkező Half-Life 2-k, Doom III-ak, Max Payne 2-k, Far Cry-ok és egyéb FPS-faló programok fogadására, nem maradt más hátra, mint hogy elbúcsúzzam erre a hónapra. Mindenkinek sikeres tuningot és jó játékot kívánok!

Stinger

CSENDTUNING

BARKÁCSOLJ OKOSAN!

Ha videokártya-hűtéshez valamilyen extra ventilátort használunk, alapfordulatszámom a zaj már zavaró tényező lehet. Sebjaj, egy éles kés és némi ragasztószalag segítségével segíthetünk a gondon. A ventilátorok kétfajta tápcsatlakozóval rendelkezhetnek. Az egyik az általános, "4 pin molex". Ez a tipikus, kis téglalap alakú, például winchestereknél is használatos tápkábel. A másik a "3 pin", azaz a háromtűs, amelyet például a processzor ventilátorának bekötésénél használnak. Ez utóbbin általában fordulatszám-visszajelző vezeték is van, de ettől a lehetőségtől a leírt módszer végrehajtásával sajnos elesünk. Ez a kábel általában sárga színű, és ha belekezdünk a "ventilátor-moddolásba", ezt kell először elvágnunk. Innentől a két különböző csatlakozónál a módszer megegyezik. Először a dugasz széléhez közelebb lévő vezeték jelöljük meg jól látható módon. Ezután



Thermaltake Crystal Orb, teljes életnagyságban



Egységcsomag, benne a Zalman hűtő, tartozékaival



A forró GPU-k ellensége: akcióban a Zalman ZA80A-HP

fogjuk a svájcibicskát, majd óvatosan nyisszantsuk le a fehér (vagy alkalmanként barna, netán fekete) műanyag csatlakozót. Ezt követően a felszabaduló két kanóc végét kb 5-6 mm hosszúságban tisztítsuk meg a borítástól, majd dugjuk be a gép tápegységéből kilógó egyik molex csatlakozóba a következő módon: a levágás előtt filctollal megjelölt vezeték helyezük abba a lukba, amelyikbe a másik oldalról (a tápegység felől) a sárga csatlakozik, a másik zsinórt (amelyiket nem jelöltük meg a levágás előtt) pedig tegyük abba, amelyikbe a másik oldalról a piros megy. Ha készen vagyunk, tekerjük körbe az egészet jó alaposan ragasztó- vagy szigetelőszalaggal, nehogy az alkotás szétcsússzon. E művelettel megoldottuk, hogy a ventilátor 12 volt helyett csak 7-et kapjon, ami komoly mértékben csökkenti a zajszintet, de a légáramlásra nincs túl nagy befolyással.

9800 non-Pro, az új ár/teljesítmény bajnok

Június közepe felé érkeztek meg hazánkba az új, Radeon 9800 non-Pro típusú kártyák. Két dologban térnek el nagyobb, Pro jelzésű testvéreiktől – árban és órajelben. Mindez azt jelenti, hogy egy ilyen 9800-hoz már 55000 Ft + áfáért hozzájuthatunk. Órajele megegyezik a 9700 Próéval, amely már kapásból egy drágább kártya (kb. 60000 Ft + áfa). Most jön a hab a tortán! Mind a VPU, mind annak hűtője száz százalékig megegyezik a 9800 Próéval, ami már jól jelzi a várható tuningeredményeket - mindezt nem alaptalanul: a tapasztalatok szerint eddig a kártyák 100 százaléka hibátlanul képes működni 9800 Pro-sebességeken, sőt: az általa elérhető maximális órajelek sem maradnak el számottevően a nagyobb testvéreitől!

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! A múlt havi lendület megtörni látszik, a piacon történő ármozgások alábbhagytak. Csupán néhány kategóriában történt változás, ott is csak minimális. Számottevő differencia csak az e havi egértesztünk miatt keletkezett az összesítő hétszó traktusában! Kellemes böngészést!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. PowerColor Radeon 9600 Pro	82%	41 200 Ft	2003. 05.	www.powercolor.com.tw	A 9800-asok kistestvére, relatíve olcsón
	2. Inno3D GeForce FX 5600 256MB	81%	32 800 Ft	2003. 07.	www.inno3d.com	Az 5800-asok kistestvére, olcsón
	3. Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	81%	26 800 Ft	2003. 06.	www.abit.com.tw	Gyors, de nincs DX9-támogatás
	4. Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	80%	16 800 Ft	2002. 09.	www.inno3d.com	Fölöttébb sebes, és DX9-et támogat
Frissítés	5. Connect 3D Radeon 9200	76%	11 800 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A jelenlegi legolcsóbb „még OK” kártya
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	11 800 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A jelenlegi legolcsóbb „még OK” kártya

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Új	1. Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	103 800 Ft	2003. 07.	www.hercules.com	A jelenlegi csúcstartó
	2. Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	98 000 Ft	2003. 08.	www.inno3d.com	Nagyon gyors, „nagyon” olcsón
Frissítés	3. Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	86%	105 600 Ft	2003. 05.	www.leadtek.com	Egyedi kidolgozás, nagy sebesség
Frissítés	4. Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	103 400 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com/	Remek teljesítmény, kiváló ár
	5. Club 3D Radeon 9800 Pro	85%	98 900 Ft	2003. 05.	www.club-3d.nl	Minden, ami kell
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	70 900 Ft	2002. 10.	www.club-3d.nl	Még mindig brutál, és egyre olcsóbb

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 390 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
	2. TerraTec DMX 6Fire 24/96	94%	48 900 Ft	2003. 03.	www.terrateg.de	Pazar szolgáltatások
	3. TerraTec DMX 6Fire LT	93%	32 900 Ft	2002. 08.	www.terrateg.de	Fire 24/96 olcsóbb verzióban
	4. TerraTec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terrateg.de	Egy kártyán minden
	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	SmartView Digital Live!	88%	6 200 Ft	2003. 03.	N/A	Árához képest nagyon sokat tud

Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	34 500 Ft	Belső Teszt	www.gigabyte.com.tw	Extrém gyors és extrém drága
Frissítés	2. ASUS P4T533 - C	95%	31 500 Ft	Belső Teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
Frissítés	3. ASUS P4PE	92%	17 200 Ft	2003. 05.	www.asus.com.tw	A legjobb választás DDR mellé
Frissítés	4. Gigabyte 8SQ800	91%	19 800 Ft	2003. 05.	www.gigabyte.com.tw	Kiváló teljesítmény, sok extra
Frissítés	5. AOpen AX4C Max	91%	38 200 Ft	2003. 09.	www.aopen.com	Csúcsteljesítményű 875-ös magas áron
Ártipp	Abit BH7	87%	17 600 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

Socket A-s alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Leadtek K7NCR18D-Pro	93%	22 600 Ft	2003. 07.	www.leadtek.com	A leggyorsabb AMD-s megoldás
	2. Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 200 Ft	2003. 07.	www.soltek.com.tw	Villámgyors és olcsó
Frissítés	3. MSI K7N2G	89%	24 900 Ft	2003. 07.	www.msi.com.tw	Full extrás
Frissítés	4. AOpen AK79G Max	88%	26 200 Ft	2003. 07.	www.aopen.com	Sokoldalú és kiegyensúlyozott
Frissítés	5. Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 400 Ft	2003. 07.	www.chaintech.com.tw	A leggyorsabb KT400-as
Ártipp	ECS L7VTA	85%	13 300 Ft	2003. 07.	www.ecsusa.com	Olcsó és meglepően jó!

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	9 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
Frissítés	2. Pioneer DVD A06s	91%	10 800 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Frissítés	3. ASUS DVD E616	89%	8 200 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megegyező minőség
Frissítés	4. Samsung SD-616F	73%	8 200 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
Frissítés	5. Creative DVD1610E	71%	7 900 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	9 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache

CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Yamaha CRW-F1	94%	22 600 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
Frissítés	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	18 400 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
Frissítés	3. Teac CD-W5404E	91%	16 500 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
Frissítés	4. TDK 161040X	90%	19 500 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
Frissítés	5. ASUS CRW2410S	90%	17 100 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	11 900 Ft	-	www.lge.com	Szolidabb megoldás, de olcsó

DVD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Pioneer DVR-A05	84%	45 900 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár
Frissítés	2. Plextor PX-504A	84%	46 700 Ft	2003. 06.	www.plextor.com	Sok extra, jó sebesség
Frissítés	3. Freecom Internal DVD-RW	82%	49 900 Ft	2003. 06.	www.freecom.com	Mindenben kielégítő, kedvező ár
Frissítés	4. Sony DRU-500AX	82%	59 800 Ft	2003. 06.	www.sony.com	Nagyon jó választás nagyon drágán
Frissítés	5. HP DVD Writer DVD300i	80%	66 500 Ft	2003. 06.	www.hp.com	Nagyon sok extra
Ártipp	Pioneer DVR-A05	84%	42 100 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár

17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Philips 107T	97%	40 600 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
Frissítés	2. iiyama HM 704 UTC	95%	59 500 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
Frissítés	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	39 900 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	30 200 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
Frissítés	5. Miro A17NF96	90%	62 800 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	25 400 Ft	2002. 10.	www.samtron.com	Olcsó, nagyon jól kizhatható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Eizo Flaxscan F730	96%	131 500 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
Frissítés	2. iiyama Vision Master Pro 454	95%	98 600 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-G420	94%	132 600 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Frissítés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	107 900 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957 MB	90%	59 200 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	49 900 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Logitech MX 700 COM	88%	16 920 Ft	2003. 10.	www.logitech.com	Nagyon precíz, tökéletes ergonómia
Frissítés	2. Logitech Cordless Click! Plus	86%	12 000 Ft	2003. 10.	www.logitech.com	Nagyon precíz, nagyon jól kézre áll
Frissítés	3. Microsoft Wireless Optical	84%	Bevezetés alatt	2003. 11.	www.logitech.com	Precíz, néha picit nehézkes
Frissítés	4. Creative Mouse Lite	82%	2 890 Ft	2003. 12.	www.creative.com	Közepes mozgás, olcsó kidolgozás
Frissítés	5. BenQ Optical	82%	2 790 Ft	2003. 13.	www.benq.com	Átlagos egér jól tulajdonságokkal
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megbízható minőség olcsón

A GAMESTAR E HAVI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

BELÉPŐSZINT - AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	13 300 Ft
Processzor:	AMD Athlon 1800+ MHz	11 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	16 100 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	11 800 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	14 800 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	25 400 Ft

Összesen: 121 420 Ft + áfa

BELÉPŐSZINT - INTEL

Alaplap:	Abit BH7	17 600 Ft
Processzor:	P4 Celeron 2000 MHz	13 100 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	16 100 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	11 800 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	14 800 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	25 400 Ft

Összesen: 127 500 Ft + áfa

OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	Leadtek K7NCR18D-Pro	22 600 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2400+	21 500 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	16 100 Ft
Videokártya:	Rad. 9500 Pro 128 MB	41 200 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	12 900 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	9 900 Ft
Merevlemez:	WD 120 GB 7200 RPM	24 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Logitech Click! Plus	12 000 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	40 600 Ft

Összesen: 217 300 Ft + áfa



Robbie Williams
Live Summer 2003

A fene sem gondolta volna annak idején, hogy a Take That nyálgép tagjai közül az egyik milyen finom rockzenét fog művelni, amint önállóodik, de bekövetkezett a nehezen hihető váltás. Már első lemeze nagy meglepetés volt, s azóta is szorgalmasan gyűjtögetem a korongjait. Ezért ért kellemes meglepetésként, amikor a kezembe került új koncertalbuma. Kiderült, hogy Robbie és bandája élőben is igencsak jó, no persze a legjobb nótákat nyomatják: ahogy azt illik, a Let me Entertain You-val kezdődik az album, amelyen a Queen-klasszikus We Will Rock You is elhangzik, olyan slágerek társaságában, mint a She's The One, Feel vagy az Angels. Nekem mégis a legjobban Robbie kommunikációja tetszett a közönséggel, a drogellenes propaganda érdekes színfoltja a lemeznek. Ajánlott anyag!

Kraftwerk
Tour de France

Valaha ezek a német mérnökök indították el azt a zenei irányzatot, amelyet manapság elektronikusnak, esetleg technónak nevezünk, s amely rengeteg alstílusra bomlott azóta. Ezért is volt érdekes hír, hogy az általam is kedvelt Man Machine, Radioactivity vagy Trans Europe Express alkotói új lemezzel jelentkeztek. Számomra igen érdekes a hangzás, amely vajmi keveset változott az elmúlt sok-sok évben. Hallgatva a kraftwerker szinti soundot, azon gondolkodtam, vajon retró eszközökkel (eredeti, 20 éves szintikkel), vagy modern, analóg kutyúkkal készítették-e a 80-as évek Kraftwerkjét hitelesen folytató megszólalást. A zene robotikus, monoton, repetitív, mégis van benne „lélek”, ezért volt zseniális a Kraftwerk a maga idejében, s ezért az most is.



Deep Purple
Bananas

Léteznek olyan zenekarok, amelyek sosem múlnak el. Ilyen például a Deep Purple, amelynél nagyobb hatású bandát keveset tudok elképzelni. Szinte mindegyik mai rockbanda gyökerei, hatásai DP-alapokra vezethetők vissza. Jó hír, hogy a banda Budapesten is fellép hamarosan, és még jobb hír, hogy itt az új lemez, amely hamisítatlan új típusú Deep Purple-hangzás. Ebből már hiányzik a zseniális Ritchie Blackmore, valamint a billentyűvirtuóz Jon Lord (helyettesse Don Airey – ex-Rainbow), így senki ne várja azt a típusú zenét, amellyel a banda a 70-es években örökzölddé vált. Inkább a Gillan Band hangzása köszön vissza jó sok Hammond-brunnyogtatással és bluesos megszólalással. Ian Gillan hangja nem kopott meg a sok-sok év alatt. Kimagasló nóta a Walk On, amelynek „örökzöld” szaga van.



Enigma
Voyageur

Michael Cretu szellemi gyermeke, a világhírű Enigma sok érdekességnek köszönhetően lett világhírű. Ott voltak a gregorián szerzetesek, akik minden lemezen énekelgettek, ott voltak a pánsípok, amelyek mindenhol megszólaltak: ettől lett érdekes, és könnyen beazonosítható a hangzás. A Voyageur azonban valóban „elutazott”, sehol egy gregorián kántálás, sehol egy pánsíp, inkább a Chill, trance stílusokból ismert hangminták, dobszekvenciák, ismétlődő groove-ok kerültek be. A szellemesen lebegő női hangminták mellé érdekes szintis effektek, torzított emberi hangok adják a dallamot. Tehát bátran megállapíthatjuk, hogy ez az Enigma nem egészen az az Enigma, amelyet megannyian megismertünk. Viszont így is tetszeni fog azoknak a rajongóknak, akik fel vannak készülve a hangzás korszerűsödésére.

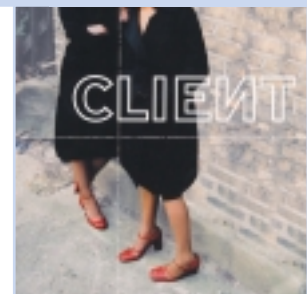


Iron Maiden
Dance of Death

Újabb klasszikus banda, amelyen rockerek nemzedéke nőtt fel a 80-as, 90-es években. Szerencsére, ahogy az utóbbi időben megszoktuk, újra Bruce Dickinson a vokalista, ez leginkább élőben teszi hitelessé a Maiden-t. A megszólalás hamisítatlan Maiden, a manapság eléggé egyedinek számító 3 gitár, 1 basszus + dob szinte csak az ő privilégiumuk. Boncoljuk csak egy kicsit a halál táncát. Jól megszokott Maiden-kliséket hallunk a Wildest Dreamsben, a Rainmakerban, sőt a No more Lies mintha a klasszikus The Rime of The Ancient Mariner lenne (legalábbis az eleje). És sorolhatnám még a nyilvánvaló hasonlóságokat, így levonhatjuk azt a következtetést, hogy az új Maiden-lemez hozza a megszokott hangzást és megszólalást, de nem emelkedik ki egyéb albumaik közül.

Client
Client

Direkt jó, hogy ebben a számban írtam a Kraftwerk új lemezéről, ugyanis a Client albumát hallgatva bizony-bizony éreztem erőteljes áthallásokat, Kraftwerk-hatásokat az albumon. A két hölgyből (név szerint Client:A és Client:B) álló duó az elektronikus zenét tűzte zászlajára. Megpróbálták az egyre elidegenedő zenei világban klasszikus popelemeket belevinni a legkorszerűbb elektronikus megszólalásba, így néhol még akár Depeche Mode-os vagy eurodiscós hatások is megszólalnak, s persze mindez a lehető legkorszerűbb hangzásban. A muzsika kellemesen hallgatható, igencsak elektronikus, de nem torz, nem hallgathatatlanul monoton, nem veri ki az ember dobhártyáját a (szinti-) lábdo-bok zuhogása, így csak az mondható, hogy kellemes, dallamos, popos, elektronikus zene.





STARMOVIE

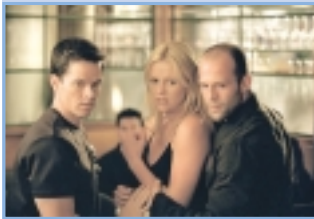


Eredeti poszter

Az olasz meló The Italian Job

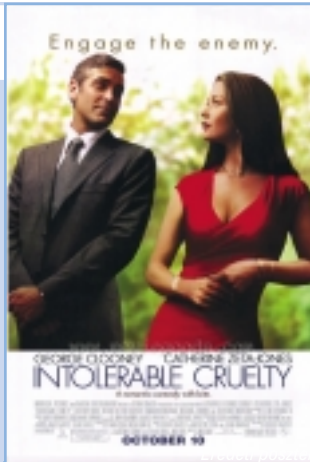
A terv tökéletes... A melót hibátlanul megcsinálták... a menekülés is tiszta ügy volt. Az egyetlen bökkenőt – amire Charlie Croker (Mark Wahlberg) mestertolvaj álmában sem számított –, saját csapatának egyik tagja jelentette. Miután sikerült végrehajtaniuk egy elképesztő aranyrúdrablást Velece egyik szigorúan őrzött palotájában, Charlie és bandája nem akarnak hinni a szemüknek és az eszüknek, amikor egyik társukról kiderül, hogy kettős játékot űzött. Innentől nem a kassa a tét, hanem a bosszú! Ekkor lép a képbe Stella (Charlize Theron), a gyönyörű, acélidegzetű kasszaferő, aki csatlakozik Charlie csapatához, amikor vissza akarják lopni az aranyat – mégpedig úgy, hogy betörnek Los Angeles közlekedésfelügyeleti központjába, megbabrálják a jelzőlámpákat, és a város történetének legnagyobb forgalmi dugóját idézik elő!

Az 1969-es klasszikus modern változata dugig van fordulatokkal, izgalmas kaszkadórmutatványokkal, páncélcoskikkal, motorokkal, helikopterrel, beláthatatlanul vad kanyarokkal, akcióval és izgalommal!



Kegyetlen bánásmód Intolerable Cruelty

Miles Massey-nek (George Clooney), a nagymenő los angeles-i válóperes ügyvédnek megadatott minden, mi több, bizonyos esetekben mindenből kettő. Annak ellenére, hogy lenyűgöző ügyfélköre van, pereit nagy arányban nyeri, a szakmában tisztelik, sőt egy kiemelt házasság előtti szerződést róla neveztek el, Miles élete válaszüjtá-hoz érkezett. Sikerei csúcán beütött az unalom, és most új kihívást keres. Ez pedig a gyönyörű Marilyn (Catherine Zeta-Jones) személyében meg is érkezik – ő Miles egyik ügyfelének leendő exfelesége, és egy magánnyomozó segítségével akarja kiforgatni dúsgazdag férjét a vagyonából. Miles ügyességének köszönhetően azonban Marilyn üres kézzel kénytelen távozni a válóperről. Ám ez a nő nem az a fajta, aki engedi, hogy felülkerekedjenek rajta. Gyorsan hozzámegy egy olajmágnáshoz (Billy Bob Thornton), Miles és társa pedig kénytelenek egyre mélyebben belekeveredni az ügybe, ha tartani akarják a lépést Marilynnel. Az alattomos taktikázások és átverések ellenére tagadhatatlanul vonzalom bontakozik ki köztük, miközben öltre is mennek egymással a nekik klasszikus harcában.



Eredeti poszter

Kill Bill Volume 1.

A Menyasszony (Uma Thurman) egykor hírhedt bérgyilkosnő volt, egy világklasszis női bérgyilkoscsapat tagja. Esküvője napján a csapat vezetője, Bill (David Carradine) mindenkit lemészárol, de a Menyasszony nem tudja, miért történik ez a szörnyűség. Utolsó szavaival tudatja Bill-lel, hogy várandós, és az ő gyerekét hordja a szíve alatt. A Menyasszony nem hal bele a fejlődésbe, hanem kómába esik. Öt év öntudatlanság után magához tér, és úgy dönt, véres bosszút áll a csapat tagjain. Meg akar ölni mindenkit, és úgy tervezi, a sort egykori kolléganőivel kezdi, akik a világ minden táján szétszóródva mit sem sejtene az arról, hogy valaki épp vadászik rájuk. A vadászat sikerét hullahegyek jelzik. A Menyasszony Billt, a kiváló kardforgatót hagyja utolsónak... Aki ettől a filmtől rengeteg akciót, látványos jeleneteket, tarantinós poénokat vár, az nem fog csalódní. Uma Thurmant ezúttal is öröm látni, akrobatikailag igencsak képzettnek tűnik, Lucy Liu pedig hozza a megszokott ázsiai akcióhős nő figuráját.



Lélekszakadva The Soul Keeper

1905-ben egy 19 éves lány Oroszországból jöve irtózatoss állapotban érkezik meg a zürichi pszichiátriai kórházba. A lány a hisztéria különböző formáival és étkezési zavarokkal küzd. A fiatal orvos, Carl Gustav Jung (Iain Glen) a szárnyai alá veszi, és elsőként végzi el rajta tanára, Sigmund Freud pszichoanalitikai kísérletét.

A film Sabina Spielrein (Emilia Fox) igaz történetét meséli el Jung, Freud és Sabina Spielrein egymás között váltott titkos levelezése és a lány naplója alapján. Sabina betegségét Carl Gustav Jung kezeli, beszélgetéseik és a terápia során szenvedélyes szerelemre lobbannak egymás iránt. Gyógyulását és kényszerű szakításukat követően a lány Oroszországba utazik, megkezdte pszichoanalitikus praktizálását, és vezetője lesz a White School nevű intézménynek, ahol sérült gyermekek gyógyítását tűzi ki célul. A film a szerelem és szenvedély sodrását, test és lélek lendületét tárja a nézők elé, hihetetlen magasságokba repítve, és szörnyűséges mélységekbe taszítva.



Eredeti poszter



KÖZÖSSÉG

Sokat gondolkodtam ebben a hónapban, hogy a múlt havi fő szidalmazó elmeháborodottunk levelére érkezett rengeteg tiltakozó levél közül mennyit tegyek be. Úgy döntöttem, csak egyszer említem meg ezt az esetet, ugyanis nem célom, hogy gyűlölködést szítsak. Az már egy más kérdés, hogy ha szegény levélíró egy nagyobb csapat GameStar-olvasóval összetalálkozna, akkor minimum péppé vernék (és akkor a többi nehézségi sértéssel felérő ígéretéről nem is beszéltem). Azt viszont mindenki értse meg, hogy az Aréna a vélemények fóruma, és a rossz véleményeket íróknak is joguk van megjelenni. Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

Minyó Piszkos húzás

Szia Gyu!

Rögtön belevágok a lecsóba! Gondolom még mindenki emlékszik a konkurens lap tavalyi húzására. Most azt szeretném kérdezni, hogy nem találtátok meg a felelősöket, honnan szerezték meg az előfizetőitek névsorát? Gondolom nem én vagyok az első, aki ír nektek most ebben a témában. Konkrétan, hogy a „madár könyvkiadás” (szabadon fordítva.) már megint megkörnyékezett minket, előfizetőiteket! Azt hittem, már megint megjött tőletek az előfizetési csekk, erre a másik lap küldött egy levelet, hogy fizessetek elő őket. Pedig én már régen is a PC-X-et szerettem. De hogy van bőr a képebb felükön már megint minket zargatni, ez már szerintem őket minősíti. Először csodálkoztam, honnan tudják a címet, amikor még az újságjukt sem veszem.

Szóval az lenne a kérdésem, megtaláltátok azokat a személyeket, akik kiadtak minket nekik? Arra szeretnék kérni, ezt a levelet tedd be az arénába, hogy azok is értesüljenek erről a már második piszkos húzásról, akik az újságosnál jutnak hozzá a laphoz!

Szia Minyó!

Amikor először történt ehhez hasonló felháborító eset, akkor minden legális lépést megtettünk ahhoz, hogy megvédjük előfizetőink adatait: írtunk az adatvédelmi ombudsmannak, feljelentést tettünk ismeretlen tettes ellen, leveleztünk a Magyar Posta vezetésével. Megkérdezheted mi történt eddig az ügyben. Megmondom: semmi. Én szégyellem magam ismeretlenek helyett....

kombajn Első levél

Hello Kedves Gyu és igen tisztelt GameStar team! Tudjátok a kezdetektől fogja lelkes olvasója vagyok az újságnak, jónéhányszor ondolkoztam azon, hogy írok nektek levelet, de a legújabb (hihetetlen jó :) szám olvasása közben megéreztem hogy „It's time!” Ugyanis elolvastam Governor Shit témájú levelét, és úgy gondoltam, ez már több, mint felháborító! Szerintem (mint

ahogy te is mondtad) súlyos elmeorvosi kezelésre van szüksége. Én ott voltam a nyílt napon és a táborban is (utóbbi fergeteges volt, nagyon sajnálom hogy nem beszélgettem valami sokat veletek, csak hát tudjátok nagyon visszahúzódo típus vagyok, de ez nem tartozik ide), és amit ez a csávó írt, hát nem is találok rá szavakat, undorító, szörnyu, nem, nem tudom megfogalmazni. (...) Nemtudom hány „sorstársam” van, de én semmit nem értek a hardverekhez, szóval úgy istenigazából semmit. Néha elolvasok egy videókártya-tesztet, de csak annyit értek belőle hogy ennek nagyobb a százaléka, mint a másinak. Nagyon örülnék, hogyha indítanátok egy ilyen gyorsalpaló hardver-tanfolyamot, persze csak ha van rá igény, nem kérem hogy miattam pazaroljatok el értékes oldalakat. :)
Azhísszem így elsore ennyi jutott eszembe, ByE, és további sok sikert a munkában és a magánéletben!

Helló kombajn!

Nos igen, szegény The Governor jócskán kivívta a GS-olvasók nemtetszését, de hát legalább le merte írni a véleményét, és ez mindenféleképpen tisztelendő. Egyébként pedig még elmeorvos is írt (vagy legalábbis azt állította magáról, hogy az), hogy adjam meg az elérését, ő szívesen kezelné. Utolsó kommentárként a témához hadd idézzek egyik kedvencemtől, William Shakespeare-től:

CORRADO

S mérgeznek semmi hasznát nem veszed?

DON JUAN

Csak annak veszem hasznát; egyebem sincs. /Sok húhó semmiért – Mészöly Dezső fordítása/ Az alapfokú hardvertanfolyam jó ötlet, van esetleg valaki, akinek lenne ideje és energiája megvalósítani?

P. Zoltán <No Subject>

Hali!

1. Hallod Gyu ez a hülye mellettem kérdezi, hogy milyen géped van! Mondd má' meg lécci!
2. Ti milyen időközönként fejlesztitek a gépeiteket?
3. Megérkezett már a Jedi Academy a szerkesztőségbe? Biztos faxa lesz!
4. A Mazurnak vaze elég durva gépe van nem??
5. Megbeszélitek egyébként egymás között, hogy

1 játékra hány százalékot adtok?

5. Mikor vesztetek össze utoljára egymással és mi volt a legdurvább, ami ekkor történt?

6. Anarchy Online rulez!!!

Halibb!

1. Van egy porszívóm, egy turmixgépem, sőt mosógémem is van, a hűtőgépről nem is beszélve. Melyik érdekel konkrétan?

2. A hűtőm kb. 38 éves. Magyarán nem túl sűrűn. De a PC-met rendszeresen szoktam.

3. Mire ezeket a sorokat olvasod, hivatalosan is megjelenik, de a tesztet is olvashattad már.

4. Tudod, megnősült, nem ér rá ilyen piszlicsáré dolgokra, mint a PC fejlesztése. Van élet a PC-n túl is. Bár én nem tudom, hogy nős emberként ez hogy van, de lehet, hogy neki nemigen lesz.

5. Nem, ezt a tesztet dönti el. Szokásos viták és nézeteltérések itt is előfordulnak, de igazán keményen még senki sem veszett össze senkivel. Mire ezt olvasod, itt a Shadowlands, és én már Jobe-n nyomulok. De jó lesz nekem!

LACC Furcsa elgondolás

Van egy dolog amit nem értek, hogy miért ől valaki pénzt és engergiát egy eleve selejtes játéknak az elkészítésébe? Például: NINA: AGENT CHRONICLES az újág szerint ez egy elavult vacak amiben szinte minden rossz. Vagy nem eleve selejtes játéknak készült hanem mondjuk a MOHAA babéjaira törnek.

MELLesleg az újság király úgy ahogy van jó és ahogy észrevettem egyre javul. Most a májusi szám van a kezemben és pozitív, hogy végre megtudtuk hogy hogy néznek ki az újság alkotói.

Nos, én úgy gondolom, egy cég sem úgy kezd el egy új játék készítését, hogy eleve bukást akar gyártani. Egész egyszerűen nem minden fejlesztőcsapatnak van elég ideje, pénze, erőforrása, tehetsége stb... ahhoz, hogy kimagaslót alkosson. Biztos vagyok abban, hogy a készítőik eredetileg milliommok szeretnének lenni, de hát nem minden fenéig tejfel, így nekik nem jött össze, hogy a MOHAA-t letaszítsák a trónjáról. Köszönjük, hogy örültél a fizimiskánknak is, legalább olyan szépek vagyunk, mint amennyire okosak. Hmm, na jó, azért kicsit okosabbak vagyunk, mint amennyire szépek!



KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A Ti oldalatok

Castore. Troy
<No Subject>

Rég óta veszem a lapot de most írok neked először és lenne pár igen fontos kérdésem kérlek válaszolj.
1. Neked melyik lesz a favorit Doom 3 & Half Life 2 (jó gondold meg!!!!!!)
2. A gépem fő paraméterei Amd xp 1700+, 256 ddr, Abit Silure Gef.4 64MB ddr STB. ezen a gépen elindul majd a half-life 2 ?? Ha nem mit kéne bővítenem?? (bár a hl 2 teszt doboz azt adta ki hogy 800x600-ba lehet de én 1024x768-ba szeretném)
3. Az ARÉNÁBA még nem olvastam hl 2 levelet pedig szerintem a legjobb játékok között lesz a Doom 3 együtt !!!!!!!!!
4. Ha a gépemet fejlesztené akarom szerinted mi legyen az első?? Én cpu-t vagy vga-t szeretnék bővíteni te mit ajánlasz és milyen típust, a gép főlejtékra kell!!!!!!(…)

1. Nekem egyik sem, ugyanis zsigerből utálok az FPS-eket. Nem tudad ? Pedig sosem tagadtam. Egyszer próbáltam CS-zni magamtól, de miután vagy 1 percig soroztam valakit mindenféle fegyverrel, ami a kezem ügyében volt, és az illető egyetlen lövéssel agyonlőtt, megnyomtam az Uninstall gombot. Én azokat a játékokat szeretem, ahol egyenlők az esélyek.
2. Ha azt mondta a tesztbox, hogy el fog indulni, akkor nem állunk le vitatkozni vele. Jó lesz az a HL2 800x600-ban is, hidd el.
3. Ahogy mondd. Én hiszek Neked!
4. Például gyűjts össze rohadt sok pénzt, anélkül nem leszel könnyű helyzetben. Anélkül, hogy tudnánk, mennyi pénzed van, nem tudok mit ajánlani, ugyanis mondhatnám, hogy vegyél Athlon 64-et, Nforce 3-as alaplapot és ATI Radeon 9800XT-t. No és persze legalább 1 GB RAM-ot. Ez már elég jól hangzik.

Kozsó
Tényleg csórák?

Csá gyu!
Kérdeznék valami fontosat? Tudtátok hogy a fixtvén bemozdítják amit leírtatok és a teljes játékokat tesztelik? A tiéteket!!!! Megkérdézném ez nem benyúlás? Szabájosan csórnak-e vagy valami meg egyezés van köztetek? Amúgy király az újság!!!! Elvittem osztálykirándulásra tegnap (csütörtökön) és nem szálta le rólam és azt akarták olvasni. Még valami Egy nagyobb távon ti gyalogolni szeretnétek vagy trolival mennétek? Ennyi volt. És választ kérek!!!!!!

Csá Kozsó!
Ha Te vagy az a fickó, aki a „divatos” slágereket írja, és nyáleválasztásban világsúcsokat állít fel, akkor nagyon szépen kérlek, hagyd abba, mert zavarja az emésztésem, ha hallok valamit tőled. Ha nem Te vagy, annak nagyon örülök. Na szóval van egy megállapodásunk, nem véletlenül népszerűsítetek minket (ezek szerint sikeresen). Egyébként is létezik egy ilyen mondás: idézni csak az igazán nagyoktól érdemes! Ismerted?

Most már legalább tudom, hogy igaz. Nagyobb távon autózni, taxizni szeretünk, sőt a nagyon nagyobb távon imádunk repülőre ülni.

Sz. Ádám
<No Subject>

Hello Gyu!
Mondd, nem uncsifárasztó minden emberkének visszairgatni minden nap?? Mert gondolom hogy nem csak 5-6 ember szokott írni. A táborvideo nagyogy jó lett. Idén hol került megrendezésre? A Street Rod-ot még sajnos nem tudtam kipróbálni mert éppen nem volt időm átvinni a saját gépemre, a tesómén meg nincs se rar, zip ace szóval semmi.
Nemtom jáccótál-e a THPS4-el. Ha játszótál hogy tetszett? Na jó nem foglalkozok még több kb-ot a winyódról!

Helló Ádám!
Ismét Shakespeare-t hívom segítségül:
ZUBOLY
Ide nekem az oroslánt is. Majd ordítok én, hogy még a fejedelem is azt kiáltja rá: „Ordítson még egyszer! Ordítson még egyszer!”
/Szentivánéji álom – Arany János fordítása/
Mindenkinek válaszolok, mert mindenkivel törődni szeretnék, aki ír, és azt szeretném, hogy írjon újra és újra, mert mit tagadjam, szeretek levelet kapni.
A tesód gépére pedig tegyél fel RAR-t. A THPS4-et Nokia Ngagen próbáltam ki, az a változat még elég bugos volt, de tetszett.

Barni
Audio Driver

Hi Gyu!
Képzeld fölnyomtam a win XP-t és nincs hang!!!!!! És valami multimédiás audiovezérlőt keres! Szal ha tudsz ilyet küldeni akkor légyszíj küldj ok?
Hi Gyu!
A hangkártyával kapcsolatban gőzöm sincs. Elvileg Sound Blaster de amikor elvittük szervizbe sztem valaki kicserélte mert a barátommal is ez történt. De valami sz*r lehet benne. Szal ha tudnál weboldalakat ajánlani ahonnan ilyeneket lehet letölteni akkor azt megköszönném. Amúgy jó a Gamestar hírlevél. Az újság és a Wboldal is jó. Ja amúgy a weboldalt ki szerkeszti?

Szia!
Ez egy rémes dolog, hogy egyes szervizek alkatrészeket cserélgetnek ki a felhasználók engedélye és tudta nélkül. Ha erre azt állítom, hogy etikátlan és bunkó, akkor még enyhén fogalmaztam. S ezt nagyon utálok. Amíg nem tudom, milyen típus, addig segíteni sem tudok, meghajtott pedig senki nem küldünk, maximum eláruljuk, honnan lehet letölteni. A weboldalt ZeroCool szerkeszti és egy OG nevű programozó-zseni segít neki. De azért ne keseredj el, hisz Neked is jut egy csepp Shakespeare, hogy lásd, mily csópp tragédia történt Veled:
„EDMUND: Bizonyossá teszek, hogy amely ese-

mények fel vannak jegyezve szerencsétlenségünk-re, mind beteljesednek, vagyis: természetellenesség szülő s gyermekek közt, halál, éhínség, régi barátságok felbomlása, meghasonlás a státusban, fenyegetés, átkozódás a király s nemesség ellen, alaptalan gyanúszkodás, jóbarátok számkivetése, a seregek kicsapongásai, házások elválása, s mit tudom én.”

/Lear Király – Vörösmarty Mihály fordítása/

Tigeroo
MoviStar

Tod, vannak a spanyol meccsközvetítések, és a reklámtáblán ezt látom:
MoviStar. Ugyanaz a Fehér-Kék háttér, meg a betűtípus! Van köze a (über :)) Gamestarhoz?

Hi Tigeroo!
Ezen már én is régóta gondolkodtam, mert hát a MoviStar nemcsak a spanyol meccseken, hanem például motor és raliversenyeken is hirdet elég sokat. Sokáig azt hittem, hogy ez valami mozis újság lehet, amelyet a GameStar nagy sikerére való tekintettel alapítottak, de aztán kiderült az igazság: a MoviStar egy spanyol cég mobiltelefonos szolgáltatása. Csak ugyanazt a betűtípust használják, mint mi. Ez biztos nem véletlen

Karex
<No Subject>

Hali Gyu!
A szeptemberi számban az újság minőségére panaszkodó levélíró szerelném támogatni. A nevét sajnos nem tudom, mert újságot elkobozták (naná, hogy a pad alatt sunyi mód olvastuk). Szerintem is elég rossz az papír minősége. A múltkor is olvasom a zuhany alatt, hát egyszerűen csak elázott. Sőt, ha nekiesek ollóval, még szét is tudom szabdalni. Ha felgyűjtöm, akkor meg még el is ég. Hát kérem, újság az ilyen??
Na, de komolyra fordítva a szót, az ilyennek minek újság? Egyébként is, ha valaki csak a hibát keresi, az előbb-utóbb úgy is ráfogja valamire, hogy „na ugye én megmondtam!”. Azért ne keseredjete el kell néha a negatív kritika is (azért így is elég egyhangú lehet a sok istenítő levelet válogatni :)). Na, de elég a sok dumából, így is sokat írtam első levél gyanánt. Tehát csak így tovább (vagy még jobban).

Szerintem is rémes a dolog, hogy tudunk mi ilyen újságot készíteni, nem is értem. Erről egy olyan zacskós csoki jut az eszembe, amelynek hátoldalán apró piktogramok (kis képek) jelzik, hogyan kell a zacsi tartalmát felhasználni, hogyan kell a kis csokikat a szánkba venni. Na erre halad a világ, lassan nekünk is el kell helyeznünk olyan képeket a GameStarban, amely az újság helyes használatát jelzi majd. Igen, igazad van, az elégedetlenkedők mindig találnak a kákán csomót, s persze mivel mi sem tudunk tökéletest csinálni, így mindig lesz mi-be belekötni. Igen, elég nehéz, a fórumon is valaki indított GS-t szidó topikot, aztán nagy istenítés lett belőle, milyen véletlenek vannak!

Shadewell

<No Subject>

Tisztelt Dragon György!
Nem is tudom, hogyan is kezdhetném. Elégge furcsa életérzés fogalmazódik, ill. játszódik le bennem. Talán azzal kezdeném, hogy éppen most próbálok kiheverni egy családi tragédiát. Az újságot inkább régebben vásároltam, (azonban az utóbbi néhány hónapban is nyomon követtem) de a mostani számtól kezdve garantálni tudom, hogy rendszeresen követni fogom a munkátokat. Én úgy gondolom, hogy a lap színvonala több mint jó. A DVD melléklet is nagyon bejön. Egy kicsit talán szánalmasnak találod majd, de elmondom. Én barátként tekintek rátok. Tehát nem egyszerű publikátorok vagytok számomra, akiknek vagy olvasom az írásait, vagy nem. (...)
Csak ennyit szerettem volna.

Tisztelt Shadewell!

Szavaid nagyon jólestek mind nekem, mind az egész szerkesztőségnek. Borzasztóan sajnáljuk a tragédiát, ami ért, ha bármit tehetünk érted, csak szólj. Egyáltalán nem szánalmas, hogy barátnak tekintesz minket, sőt, megtisztelez az egész szerkesztőséget a barátságoddal. S kérlek se Te, se más ne higgye azt, hogy a barátság szánalmas dolog: az egyik legszebb és legszentebb érzés, amelyet mi, emberek érezni tudunk. Én büszke vagyok rá...

K. Ádám

<No Subject>

hella gyu!

most néztem meg a gs táboros videót. eddig is tudtam, hogy valami nagyon jóból maradtam ki, viszont mostmár ultra biztos lettem benne! szerencsétlen számítógépem is így vélekedett, mivel a videó végignézése után lefagyott. ez valószínűleg annak köszönhető, hogy szívrohama lett amikor meglátta, hogy mit szalasztot el! ...anyámékat fűztem, hogy jövőre ha lesz akkor „ugyan hadd menjek má' el". és belementek egy szó nélkül. már a jövő nyarat várom, komolyan! lenne egy piciny kérdésem. most van egy 1800+ amd-m, ecs k7s6a alaplappal és 256 mb ddr266- memóriával, és egy ritka sz_r gef 4 mx 440-em. a kérdés tehát az volna, hogy ez a gép megfelel volna-e a táboros játékokhoz, meg hasonlókhöz?

jövőre már biztosan 2600+as lesz valami jobb alaplappal, több memóriával és természetesen egy normális videokártyával. remélhetőleg elég lesz majd az elvárásoknak.

Hella Ádám!

Bizony-bizony, sokan sajnálhatják, hogy lemaradtak a táborról, mert hát mi előre megmondtuk, mekkora buli lesz, de hát nem hallgattatok ránk (most legalább megtanultok hinni nekem). Jó fejek a szüleid, kézcsókjaimat küldeném édesanyádnak azért, hogy ilyen hamar belement. Természetesen tervezzük a jövő évi táborot, de egyelőre erről több részlet még nincs. Ezúttal időben értesítünk majd benneteket, így lesz időtök felkészülni. A géped totálisan megfelelt volna; az a gép, amit én vittem, ehhez hasonló konfiguráció volt, és még az sem volt a leggyengébb. Ha jövőre legalább 2600+ lesz, akkor az jó kis masina lesz, így bátran hozd magaddal. A táborban nem voltak, és nem is lesznek elvárások: csak móka, kacagás és fantasztikus hangulat – elárlom: volt, aki gépet sem hozott, mégis szuperül érezte magát.

Lukvanov

GYU BÁ-nak

A múltkori számban nem említetted meg Cokler-t aki a GS Fórumra vigyáz még Amcsilandból is! És odairhattd volna, hogy TOMEEEEEE és Kvanta a két Nyíregyházi fenegyerek az aki életet és szint vizs a Fórumba! Meg persze annak is örültem volna, ha engem(Lukvanov) is megemlégtettél volna, de hát most az egyszer megbocsájtok, de ha még'cser előfordul akkor meghalsz, feldarabolak, beleraklak egy bográcsba, megfőzlek, megeszlek és akkor nagyon rossz lesz neked! Szal milyen SAAB kéne neked, mert, ha megnyerem az ötöst akkor lehet, hogy kapsz egyet! :)
A zújság naon jó és Kérem kapcsolja ki! Na most komolyan örülök, hogy ilyen jól karban tartod az Arénát és a Másik Oldalt! Ez külön dicsőre méltó és gyere gyakrabban Fórumra! És több poszter kéne! Na Csumi Csá Sodoládás Csisztapusztai Szervokormány!

Jaj, jaj nagy az én bűnöm, ezt jól elnéztem. Azoknak a nevé, akiket betettem, az utolsó 20 hozzászólásból vettem. No se baj, pironkodó szavak helyett hadd hívjam segítőmül ismét Shakespeare-t.. „HAMLET Uram, bocsánat; megsértettelek; De, mint lovag, bocsásd meg azt nekem. Ím, tudják a jelenvalók, S kellett bizonytal hallanod, minő Bús elmebaj gyötör. Amit tevék, Mi durván verte föl természeted, Becsületed s botránkozásodat: Kimondom itten: örülség vala.” /Hamlet, dán királyfi – Arany János fordítása/

Mouse

Ezt minek?

Szia Gyu!

Nem piszkálni szeretnék, csak van egy észrevételem amit most megosztok veled(azért csak veled mert az arénába úgyse teszed be). Egy régebbi gamestarban találtam egy háttérképet, amelyik egy konkurens lapot ábrázol átírt felirattal(WC G***). Amikor ezt megláttam eléggé ledöbbsentem mert mind a két lapot folyamatosan veszem(tudod elég jól kiegészítitek egymást (mármint a két lap)). Nagyon jók vagytok de szerintem ettől nem lesz jobb az újság. És szerintem nektek NEM kell idáig süllyednetek. A Gamestar király és nem kell ilyen dolgokkal megtámogatni mint egy nyomorék valóságshowt (ValóVilág -Pongó). Szóval az történt velem, hogy nem nagyon volt pénzem a cd-s Gamestarra sem, nemhogy a DVDsre. Aztán az egyik oszlyfőnökönk mondta a tanárnő, hogy a franciások visszavihetik a könyvüket a könyvesboltba, mivel francia helyett olasz lesz a választható nyelv.
Na itt jött a nagy ötlet, hogy mi lenne ha én is leadnám a könyveim egy részét. Hát el is mentem az üzletbe és kamuztam egy kicsit :) Így sikerült a francián kívül a fizika könyveimet is leadnom. És a DVDs Gamestaron kívül még kajálni is elmehettem az újonnan szerzett pénzből.

Szia Mouse!

Mi mindig is tiszteltük ellenfeleinket, a játéklapok piacán (legalábbis szerintünk) a nemes versengésnek kellene dominálnia, s mi sosem tettünk semmit konkurenseink ellen. Azt a versenyt azonban, amelyre a kép beérkezett, nem mi írtuk ki, sőt a képet sem mi küldtük be: egy olvasónknak pedig bátran lehet ilyen véleménye is. Ahogy a reklá-

moknál is előfordul: a nem általunk készített anyagokért felelősséget nem vállalhatunk. Ha konkurens lap írt volna ki hasonló versenyt, biztos bekerültek volna GS-t parodizáló vagy kifigurázó képek is, és mindez csak a szabad véleménynyilvánításnak köszönhető, amelyet szintén tiszteletben tartunk. Úristen, a fizikakönyvedet is GS-re cserélted! És akkor miből fogsz fizikát tanulni? Ugyanis mi maximum csak a játékok fizikájáról írunk. Az elég lesz Neked? Mert nekünk elég... Egyébként ha azon múlna, szerintem mindenki inkább GS-ra cserélné a fizikakönyvét, ugye?

Dario

borzalom

Helló Gyu!

A következő levelet CSAK erős idegzetűeknek ajánlom!!! 2003.09.25. 17:00h(+ - 30).Elindulok otthonról kutatni az újságok közt. Az iskola előtt senki sehol,kutatok a konténerben ugyanis papírgyűjtés volt. Mondom magamban,van itt minden ének könyv,dunántúli napló,Magyar-Olasz szótár... Felemelek 1ujságos tömböt és mit látok???Egy össze gyűrt Game Star!!! Majdnem elsirom magam és belegondolok ki lehet az a mocskos s***j aki ezt a förtelmes dolgot tette. Haza akarok indulni a talált GameStar-ral de amikor le akartam mászni a létrán az igazgatónő kinézet a ablakon és felszólt tegyem le az újságot és huzzak a fenébe. Könyörgök neki hogy hadd vigyem már haza eztaz 1 újságot.NEM ENGEDI! A KIS MOCOK.(a mocskot csilagozd ki) Elkezdem mesélni neki hogy Nekem ez milyen fontos lenne..DE NEM ENGEDI!!! Ez lenne az én kis történetem.

Jaj Jaj, minő borzalom, cselvetés és nyomorúság! Hát hogyan élhet még az az ember, aki kidobott egy GameStar? Mi vihette erre a rettenetes cselekedetre? Fel nem foghatom. Biztos ellenséges ügynökök lehettek. Nagyon elszomorított engem ez a történet, főleg azért, mert nem engedték, hogy hazavidd azt a számat. Ha megmondod, melyik volt, én szívesen pótolom Neked, ha erre jársz a szerkiben. Ezen nem múlhat a boldogságod, és helyettem is nézz csúnyán az igazgatónőre, légy szíves. S azért sem csillagoztam ki. Hú de felidegesítettem magam...

Ez volt az e havi Aréna, amelyben cselzővés, tévedés, borzalom, barátság és istenítés is szövevényesedett. S mellesleg régi barátom, Dárdarázó Vilmos (alias William Shakespeare) is meglátogatt minket. Átengedem hát neki eme utolsó sorokat, köszönjön el helyettem méltósággal.

PUCK

Ha mi árnyak nem tetszettünk, Gondoljátok, s mentve tettünk:

Hogy az álom meglepett,
S tükrözé e képeket.

E csekély, meddő mesét,
Mely csak álom, semmiség,
Nézzé most el úri kegy,

Másszor aztán jobban megý.

S amint emberséges Puck

A nevem: ha megkapjuk,

Hogy most kímél a fulánk,

Jóvátesszük e hibánk,

Máskint a nevem ne Puck

Legyen inkább egy hazug.

Most uraim, jó'tszakát. —

Fel, tapsra hát, ki jó barát"

/Szentivánéji álom – Arany János fordítása/

Maximális Tisztelettel,

Gyu

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Érdekes, e havi kávészünetünkbe leginkább technikai jellegű problémák kerültek – egyre többen szembesül azzal, hogy a régi processzorok, videokártyák nemcsak lassúak, de gyakran hibáznak is... Persze a játékfejlesztőket sem kell féltetni... No elég a morfondírozásból, jöjjön a friss kávészünet!



Davaeron

Morrowind

Hello Bad Sector!

Láttam az újságban, hogy sok embernek van gondja a Morrowind-dal, szeretném, ha betened a címetem az újságba, mert én elég sokat játszok vele, és remélhetőleg tudok segíteni. Kérdezték a legutóbbi számban, hogy van-e magyarosítás a játékhoz, igen lesz! Most csináljuk, tájékoztatlak Titeket arról, hogyha kész lesz.

Ezer, millió, százmillió, milliárd, tera... szóval sok-sok köszönet ☺! Kedves olvasóink: aki közületek végigjátszás, magyaráítás vagy egyéb Morrowind-témában keres, az dobjon egy mailt Davaeronnak! A címe: davaeron@freemail.hu. Kösz!



Tigor

Jedi Academy

Hi BadSector!!

Képzeld nekem sikerült megölnöm a rancoort!! Komolyan! Viszonylag sokáig kell csapkodni és úgy, hogy a speed-et varázsolunk és megpróbáljuk a fejét kaszabolni! Egyébként tök fölösleges mert ha megölsz akkor ez egyik terem alól előjön egy másik! Ez van!!

Király! Akkor, aki meg akarja ölni a rancoort, az csapkodja a fejét sokáig! (Közben egy-egy kis tévézést, vacsít, kutyahát-vakargatást azért ajánlok... ☺) Értelme ugyan nincs, mert jön egy másik, de a lényeg a sikerélmény, nem ☺?



Lac

Runaway+Silent Hill 2

Csá Bad!

1.A Runaway-ben a 2-dik pályán ott tartok, hogy lemerült az elem ami a diktafonba volt.ltt mit kell csinálni?

2.Nem tudod mi a kód a silent hill 2-ben hard nehézségen a kórház harmadik emeletén.(ajtó kód) Légyszi hamar válaszolj!

1. Rakd a mérőkanálba az elemet, majd utána az egészet a közelben lévő nitrogénes tankba, és már fel is töltődött!
2. Hard fokozaton 1328.



Mace „Wildfox” Windu

FS 2004

Howdy Bad!

Engem nem ragadt el a sötét oldal, sz'al gondol-

tam megosztok pár tippet, ne csak dark legyen. Tehát akit nem kényszerített a félelem a sötét Erőkre (mint téged, Bad ☺), azok a healre és az abszorbra gyúrjanak mindenképpen. Nem nehezebb ez az oldal sem, mert ha több jedivel (bocsánat, sithtel...) küzdünk, vagy vmi főellenséggel, akik gyakran varázsolgatnak, akkor csak be kell nyomni az absorbot, és halálos nyugalommal kardozhatjuk le őket, míg felénk integetnek (varázsolnak...). Sötét Erőkből érdemes a Force Gripet (fojtogatás) preferálni, mert 3. szinten már felemelhetjük és eldobhatjuk a delikvens. Ez azért fontos, mert ellentétben az Erő Lökéssel, mőködik jediken is (lehet, hogy az első 1-2 próbálkozásra még el-löknek, de aztán az Erő velünk van ugye:)). Szóval ha szakadékot látunk simán beleejtethetjük őket. Ez nagy móka. Ha nincs szakadék, akkor még mindig megdöbölhetjük őket lézerkarddal, míg a levegőben kapálóznak... Érdemes a főbb erőkre vmi közelebbi 'hotkeyre' rakni, az F-ek helyett, pl. felcserélni a fegyverekkel, mert az úgy se nagyon kell, pláne nem gyorsan, azonban egy heal, vagy Force push jól jöhet bármikor. Ennyi, a lényeg: Heal, Absorb és Grip. Csá,

Köszönjük a tippeket! Amúgy nem a „félelem” ragadott el, csak a Star Wars-játékokban (meg máshol is, mit tagadjam... ☺) szimpatikusabb a Sötét Oldal, meg amúgy is muszáj volt sunyipofát egy lézerkarddal átdöfnöm ☺... Ugye megérted ☺?



Hpeti

Battlefield 1942

Szasz Bad Sector!

Lenne egy kis problémám!A Battlefield irgalmatlanul szaggat, még low grafikai beállításon is!Konfigom 1700as Pentium,Gerorce 2 Ti,256 MB ram!Kérlek segíts!Mit kellene újítani és mit ajánlasz?

Amennyiben nem egyszerűen csak arról van szó, hogy lagzik a játék, mert a neten játszol, akkor szerintem a GeForce2 Ti és a 256 MB RAM a ludas... Vegyél még RAM-ot, és egy jobb videokártya sem ártana. Egy jobb ATi (9000-es vagy nagyobb számú) vagy NVIDIA (ha most veszel, akkor FX 5200-est, vagy még inkább azon felülit érdemes) kártya és több memória csodákat művel, hidd el...



Tamás

Vice City

Hi!

Meg van a Vice City! Csakhogy sajnos a Geforce FX 5200-asommal a játék elég csúnya, élvezhetetlen (pálcica emberek, stb.)Mit tegyek?



Egy Direct X- és videokártya-driver újrainstall, illetve a játék legfrissebb javítása az esetek nagy százalékában helyrehozza a dolgokat. Nem hiszem, hogy különösebb probléma lenne a Vice Cityvel és az NVIDIA kártyák, de ha más is tapasztal ilyet, az írjon!



Mazder

Morrowind

hello kedves Bad Sector!

1.a gamestar jó!!
2.Morrowindbe a Hlaalu klán küldetésénél van egy olyan hogy guar bőr árus asszonyt kell meggyőzni hogy ne vegye a bőrt a redoran klántól, na ezt hogy kell?
3.szerztem nektek egy előfizetőt!!!
4.az e havi teljes játékot nagyon eltaláltátok

**1. Thx!
2. Lásd feljebb Davaeron címét!
3. Kösz!
4. Dettó ☺!**



Kristi

Morrowind

Hogy futna a Pirates of the Carribean egy ijen gépen AMD DURON 1,3GHZ 256 DDRAM GE FORCE MX440 64MB TV OUT 8*AGP

**Szerintem „lyól” ☺.
Bad Sector**



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK



Sziasztok! Ismét eltelt egy hónap, ismét itt vagyunk a KV-szünetben. Ebben a hónapban is igen aktívak voltatok, olyannyira, hogy a beérkezett e-mailek mennyisége szerintem rekordokat döntött. Több tízmillió olvasónknak ezúttal is köszönöm a feledhetetlen percekét 😊. Mint minden hónapban, most is csemegéztem nektek egy-két érdekes és tanulságos problémát, kérdést.



Max

Kérdések

Hali Gamestar!

Nagyon király az újság! Azért fordulok hozzátok, mert lenne 3 kérdésem.

1. Van egy gépem, ami így néz most ki: Celeron 1.70 GHz, 512 MB (266 MHz-es) DDR RAM, Abit BD7II-es alaplap, Eagle Geforce2 MX 400-as videokártya (64 MB SD). Szegény Gef2 fölött eljárt már az idő és szeretném lecserélni egy újabb kártyára. Én 20000-30000 Ft-ot szeretnék ráköltetni, légszji, ajánlj valami jó kártyát, főleg játékra kéne, és amit a gépem legjobban ki tud használni. Mert szeretnék a közeljövőben majd Stalkerrel, a Half-Life 2-vel, meg a Doom 3-mal játszani.
2. Ha egy 4X AGP foglalatra beleszámítok egy 8X videokártyát, akkor ez mekkora teljesítménycsökkenést eredményezne a kártyánál?
3. A Stalker és a NFS Underground kb. mikor fog megjelenni? És szerinted az említett gépeken hogyan fog majd ez a két játék?

Előre is kösz a segítséget, és ha lehet, légszji, rakj be az újságba.

Hali Max!

1. Első kérdésre válaszolva, szerintem 20-30 ezer leszurkolásával egy GF4 Ti 4200-ast érdemes venni vagy egy Club3D ATI Radeon 9200-ast (256 MB). Más kérdés, hogy fut-e rajta a Doom 3 és társai. Futni biztos futni fog, de nem mindegy, hogyan! Azt pedig még én sem tudom neked megmondani, hány fps-sel fog menni. Szerintem két választásod van: vagy megveszel egy nettó 24 000 Ft körüli kártyát, vagy – amit én célszerűbbnek tartanék – vársz vele egy kicsit, és veszel egy kategóriával nagyobb kártyát. Persze erre sokan biztos azt mondjátok, hogy nekünk könnyű arcolni, mert mindenkinek Radeon 9800-asa van — de sajnos nem ☹️ (nekem egy GeForce 2 MX200-am van! – ender).
2. Ezt a kérdést rengetegen feltették már, de a helyzet az, hogy akármilyen hangzatos is a 8-szoros jelző, a kártya nem fog kétszer olyan gyorsan működni, sőt az az igazság: a különbség annyira minimális, hogy elhanyagolható.
3. Megjelenések jóslatásába nem bocsátkoznék, mert az utóbbi időben nem egy példát láttunk már az időpontok tologatására. Egy középkategóriás ATi vagy Radeon kártyával és a mellékelt gépkonfigoddal tuti lehet majd játszani. Természetesen nem full részletességgel ☹️!



Láng András

Ati vs. gáz

Hi Mady!

Egy kis probléma akadt. A minap vettem egy Sapphire Radeon 9600 pro kártyát. A gáz az, hogy mikor felrakom a drivert (catalyst 3.7) és újraindítom, belépéskor nincs kép. Ekkor megint újraindítom és van kép. De ha elindítom pl: Vice City-t vagy a Warcraft 3-at, akkor nincsen, csak valami felismerhetetlen össze-visszaság. De ha letörlöm a drivert, a felbontást 800x600x256color-ra veszem, majd így telepítem, megy. Kapásból már az elején van kép. A leírt progikban is jól remekel egy darabig. Aztán megint kezdődik előről minden hiba. Egyébként töb driverrel is próbáltam, de nem ment. Na most, erre adj valami tanácsot, ha megkérhetlek. Lehet, hogy a kártya rossz, esetleg utálja a win2k-t? Teszteltétek ti egyáltalán? Légszji, írj amilyen gyorsan csak tudsz, mert most gázban vagyok!

Hi András!

Először is azt tudom javasolni mindenkinek, aki új VGA kártyát vásárol, hogy ha megoldható (pláne ha előtte másik típusú kártya volt üzembe helyezve) telepítse újból a gépét, és minden meghajtó-programból töltsse le a legfrissebbet a netről, esetleg CD mellékletünkről. Nem hiszem, hogy hetente vennék új kártyát, ezért ki lehet bírni ezt a kis kellemetlenséget. Higgyétek el, nagyobb szenvedés, ha kedvenc játékunk nem akar elindulni, vagy problémázik. Cserébe, ha mindent jól csináltunk, nem fognak előfordulni hasonló gondok, mint a levélben szereplők. Legalábbis nagy valószínűséggel! Erre a kérdésre egyébként csak azt tudom mondani, hogy használtam én is ilyen kártyát, és semmi gond nem volt vele, igaz, XP alatt. Win2000 alatt különben sok új kártya hülyéskedik, érdemesebb XP-t használni!



Szalacsi Sándor

Gépvásárlás

Üdv!

Szeretném kikérni a véleményed gépvásárlás ügyben.

220-230 ezer forint érték körül szeretnék venni teljes gépet monitorral. A monitor lehetőleg ne lcd-tf legyen, hanem ami nagyon magas frekvencián is üzemel és vékony legyen. A gép inkább Inteles legyen geforceval. Szóval ennyi pénzből ki lehetne hozni 1 mai normális konfigurációt, és ha igen, akkor milyet?

u.i.: hálókártyát is írjal lécci
u.i.2: bocs hogy zavarlak :))

Üdv Sándor!

30 ezer... nem, 300 ezer... ja nem, 230 ezer forintból igen jó gépet lehet összerakni. Persze, ha szeretnél mellé egy TFT monitort, akkor kb 140 marad gépre. Ebből a pénzüsszezből a következőt ajánlom: Abit BH7-es alaplap, Celeron 2 GHz-es processzor, 256 MB DDR RAM, Radeon 9200, WD 80 GB-os vinyó (7200 rpm) végezetül Toshiba SD-M1612 meghajtó. Monitornak pedig egy 15"-es Samsung SyncMaster 152V típusú TFT-t ajánlok. U.i.: Plusz egy 10/100-as hálókártya ☹️.



Steve

Gép gond

Van egy „érdekes” kis problémám az utóbbi időben a gépemmel. Az a gond, hogy a gép csak úgy minden figyelmeztetés nélkül kikapcsol, nem leáll, hanem egyszerűen kikapcsol. Teljesen véletlenszerű idő eltelése után, van úgy, hogy néhány óra, néha pár perc után, de már kapcsolt ki kb. 1 mp-cel a bekapcsolás után is. Aztért írok, hátha van valami ötleted, mi lehet a probléma. Valószínűleg nem a táppal van a gond (bár ki tudja), mert a billentyűzetet a NumLock bekapcsolva marad és az alaplapon a LED is világít. Meglehetősen idegesítő ez a kikapcsolósi, mert mindig akkor jön, miko....r (mint most is :) valminek a közepén vagyok. Kösz a választ előre is.

U.i.: Azt el is felejtettem leírni, hogy miután kikapcsolt, nem is lehet újra bekapcsolni, csak akkor, ha kikapcsolom a tápnál az áramot.

Helló Steve!

Én speciel pont a tápra tippelve! Esetleg ha került a gépedbe valami új hardvereszköz, azt ki kéne szedni, és betenni egy másikat. De hogy könnyebben kiderítsük, mi okozhatja a problémát, javasolom, szedj ki mindent a gépből (ha garanciás, akkor ne nyúlj bele!), és csak a legszükségesebbeket hagyd benne. Proci, alaplap, memória, VGA kártya, no és persze a táp. Ezek után formázd le a vinyódat, és telepítsd újból a Windowst. Ha nem produkálja megint az újból indulást, akkor valamelyik másik alkatrészt a probléma forrása. Egyesével tedd be, és telepítsd őket, s amelyek beszerelése után gond volt, azzal lesz a hiba. Ha egyikkel sem lesz gond, akkor szerencséd van, és megoldódik a probléma. De ha így sem megy, javasolom, vidd be a legközelebbi szervizbe!

Nos, megint csak elérkeztünk a KV-rovat utolsó soraihoz. Nem kívánjuk, de ha mégis bármi gond merülne fel gépetekkel, esetleg csak kérdésetek van, vagy megosztanátok velünk egy érdekes és rejtélyes történetet, akkor nyugodtan írjatok a kv@gamestar.hu címre. Találkozunk egy hónap múlva!

Mady

A TI OLDALATOK MÁSİK OLDAL



Azt hittük, ha elmúlik a nyár, a GameStar körüli események özöne is csökken majd egy picit. Mit mondjak, nem így lett, de gondolom, ezen Ti, legkedvesebb olvasóink, már nem is csodálkoztok. Lássuk, mi is zajlott a hónapban...

Vége jöttek alternatív játékkritikák is, bár valahogy mindenki elfelejtette az 1000 karakteres megkötést, így sajnos e hónapban csak egyet tudok betenni, azt is drasztikusan megvágva: tehát maximum 1000 karakteres alternatív játékkritikákat várunk. A hónap híre viszont az, hogy szegény Mazur barátunk élete már sohasem lesz ugyanolyan, mint volt. A verspályázat nyertesét is olvashatjátok majd.

MAZUR ÉS A BEKÖTÖTT FEJ

Bizony, bizony, bármilyen hihetetlen, Mazur kollégánk és barátunk megnősült. Gyönyörű kedvesét, Andreát előbb egy szerény polgári ceremónia, majd egy látványos és érdekes templomi esküvő keretében vette feleségül. Ez utóbbit ott volt a GameStar teljes stábjá is. A nap különlegessége, hogy a szertartást Mazur testvére celebrálta, aki katolikus pap. A helyszín igazi fantasy hangulatot sugárzott, ugyanis az esküvőre a Városligetben található Vajdahunyad Várában került sor, a csodaszép Jáki kápolnában. Szerencsére az akusztika tökéletes volt, mert én egy nagy oszlop mögött ültem, és nemigen láttam semmit, de legalább mindent kiválóan hallottam. Az ezt



követő ünnepi vacsorát a kápolna melletti kerengős részben tartották, ahol Hencidától Boncidáig folyt a sárga lé, és a finomabbnál finomabb étkekkel megpakott tálakkal roskadásiig telt asztalok mellett pukkadásiig zabálhatta magát az ember. S az evés után jöhetett a testmozgás: természetesen a zenés-táncos buliból leginkább a GS-team tagjai vették ki a részüket; akkorát táncoltunk és buliztunk, hogy annak szinte minden vendég a csodájára járt – vagyis hoztuk a formánkat, ahogy az illik ☺. Sajnos a hagyományos menyasszonytánc megtorpantotta modern izlésű bulinkat, s utána hamar eltávoztunk, de ez már jócskán éjjel 2-3 körül volt, szóval csak annyit mondhatok: emlékezetes volt a buli!

S persze a legeslegfontosabb: végtelen sok boldogogát kívántunk az ifjú párnak olvasóink nevében is ☺.

SPORTHÓSEINK VISSZAVÁGNAK

Vagy mégsem? Nemrégiben ugyanis vállalatok közötti focibajnokságra invitáló meghívót hozott az e-mail postás, így megalakult a GameStar Rulez csapat, amely be is nevezett ebbe a bajnokságba. Természetesen nagyon hüen másoljuk a magyar foci színvonalát (ami, valljuk be, nem túl nehéz). Sajnos első mérkőzésünkön egyből a legerősebb ellenfélbe ütköztünk, így csúfos, 10:0-s vereség lett a vége (nos, ha kihívtuk volna őket Quake-ben, akkor vajon mi lett volna az eredmény ☺?), de a második meccsen már csak 2:1-re győztek le minket (góllunkat Melovics Csaba – Meló szerezte). Szóval a harmadik mérkőzést már szinte bizonyosan megnyer-



jük: remélem, mindenki nagyon szurkol nekünk, hogy csapatunk sikeresen szerepeljen. Mert hát ránk fér ezután a nem túl acélos kezdés után.

A múlt hónapban kiírt fórumos versenypályázat nyertesét szerkesztőségünk ítélete alapján **Drizt: Üres Szó** című alkotása. Gratulálunk a nyertesnek, a pályaműveket a *GameStar-fórumán*, a *GS-versek topikban* olvashatjátok. Ezúton hívom fel mindenki figyelmét, hogy verseit ne nekünk küldje, hanem tegye közzé az említett topikban. Apro-pó fórum! Aki még nem fórumozik nálunk, az soványmalac-vágtában jöjjön gyorsan, sok szeretettel várjuk a www.gamestar.hu/forum címen.

Gyu

ALTERNATÍV KRITIKA

Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy

Vizualitás: A játék a Quake 3-motort használja, amely bár már meglehetősen régi darab, felújítva nagyszerűen megállja a helyét. Emellett még a program a gyengébb gépeken is el-elszaladgál, sőt az én őskövületemen (667 MHz, 128 MB RAM, GeF 2Mx440 64 MB) is egészen szép frame-rate-eket produkált, még 1024x768x32-ben, high textúra- és geometriai részletességgel (...). A játék grafikája nagyon sokat javult az előző rész óta. A modellek részletesebbek lettek, azonban ez sajnos csak az új ellenfeleken mutatkozik meg, a régieken még minimális ráncfelvarrás sem történt. (...)

Játékmenet: Talán ebben fejlődött a legtöbbet a program. Bár még mindig lineáris a játékmenet, de mi választjuk meg, hogy az 5 missziós csomagokból melyik négyet, milyen sorrendben szeretnénk megoldani. A tápolók nagy öröme azonban plusz erőképzetségeikért akár még az ötödiket is bevállalhatjuk. (...)

Ami viszont már tré: Sajnos nem mentesülhetünk az erő sötét oldalától sem, ami az igencsak sok bognak köszönhető. Az egyik ilyen legidegesítőbb a nagyobb lények (lépegető rankor) halála: ha történetesen éppen ránk dőlnének, vagy a hullához érünk a fénykarddal, akkor az egész meghalás-animáció kezdődik előlről, valamint ha ezt négy-öt-ször megismételjük, a hulla eltűnését vagy feltámadását érhetjük el. (...)

Végítélet. A SW:JKJA összességében igen jó játékra sikerült, még zavaró hibái ellenére is. Szerintem mindenkinek ajánlott, aki már valaha is hallott a Star Warsról, aki nem, az meg halljon róla, és aztán próbálja ki, mert érdemes :))

Mr. Bush 88%

+ SW feeling

+ jobb, mint az előző rész

— Miért az a sok bug?

— Hol vannak az NPC-k?

Kéretik továbbra is alternatív kritikákat írni, de maximum 1000 (azaz EZER) karakterben.

IMÁDOTT FELEIM

Aréna: arena@gamestar.hu (Általános levelezés, észrevételek, kritikák, novellák, sztorik, elbeszélések, rázós és unalmas kérdések stb.)

Hardveregítés: kv@gamestar.hu (Milyen alaplapot vegyek, milyen videokártyát válasszak, hogy állítsam át a BIOS-t, miként particionáljak egy drive-ot, mindemellett bármilyen más hardveres kérdés esetén.)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen kó-

dot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél megtudni új infót.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy lemondani azt.)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb. FIGYELEM! Ezekkel a kérdésekkel a terjesztést zaklassátok!)

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

novemberben
ÚJ DESIGN
+ TÖBB MILLIÓS
előfizetői
akció
NE HAGYD KI!

COMMANDOS 3

És eljőve vala a nagy sikerű '98-as lopakodós akció-stratégia harmadik része, amelyben ismét a jó öreg zöld sapkást és hasonlóképpen mindenre elszánt kollégáit fogjuk irányítani. A Commandos 3-ban ugyan a második részhez hasonló izometrikus megjelenítést láthatunk, ám a nagyközeliken végre sikerült javítani valamelyest, és a rengeteg játékmenebeli újítás is kellemes fritz-vadászatot ígér...



MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Ebbe a számunkba egész egyszerűen már nem fért bele a Halo és a Chrome mellé még egy hasonló hangulatú sci-fi FPS, így Mace Griffin kalandjairól a következő számban olvashattok. Amúgy egy igen ütős grafikájú, sztorientált stufrról van szó, amelyben az úrharcnak is fontos szerepe van. Kellemes meglepetést okozhat a játék, még a mostanában megjelent szigorú konkurencia mellett is.



WARHAMMER 40K: FIRE WARRIOR

A nálunk is rendkívül népszerű, horrorisztikus hangulatú sci-fi/fantasy, a Warhammer 40K világába kalauzol el a THQ következő FPS-e. Érdekesség, hogy nem a gőgös emberek oldalán, hanem egy fiatal tau bőrébe bújva kell megküzdenünk a többiekkel. Jópofa ötlet még, hogy a teljes játékidő 24 óra, ugyanis pontosan ennyit – hősünk egy napját kell végigjátsszanunk.



AGE OF MYTHOLOGY: TITANS

Az RTS kiegészítők korát éljük: alig jött ki a C&C: Generals, és még a Warcraft 3: Frozen Throne hullámai sem csendesedtek el, máris itt van az Age of Mythology üdvöskéje, a Titans. Az alapján, amit kint az E3-on láttunk belőle, nem kell majd szégyenkeznie az Ensemble Studiosnak sem...



A MÉLYVÍZBEN:

Jogi útvésztlő

Biztosan *hallottatok* már olyanokról, akik az internetről zenét, filmeket – urambocsá' játékokat töltenek le. Valahol mindenki érzi, hogy ez nem egészen kóser, mégis minden marad a régi-ben. Mit szabad, és mit nem? Miért kopogtathatnak az ajtódon, és miért nem? Következő számunkból megtudhatod, meddig terjednek a jogaid, és hol kezdődnek a kötelességeid.

Olcsó sulinetes konfigurációk

Még mindig tombol a Sulinet-láz, egyre többen és többen adják fejüket arra, hogy a nem is csekély adókedvezmények igénybevételével feljesszék gépüket, esetleg egy újba ruházzanak be. Igen ám, de hová menjünk, ha olcsón akarunk minél jobb *játékgépet* venni? A következő számból megtudhatjátok, hogy kevés pénzért hol kaphattok minél nagyobb sebességet!

YAGER

Végre megérkezett PC-re is a konzolon már egy ideje kapható Yager! Egy sztorientált, rendkívül látványos úrhajós shooterről van szó, amely némileg emlékeztet a Wing Commander sorozatra. Elsősorban abban különbözik a nagynevű elődtől, hogy nem a világűrben, hanem leginkább a földfelszínen fogjuk pusztítani az élieneket. Állítólag a játék során jelentősége lesz hősünk tetteinek – ezek alapján viszonyul hozzá a több mint 20 fontos NPC.



A következő Ezüst GS is
DUPLA DVD-VEL
jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA:

SWAT 3



Bizony, sikerült megszerezni a Sierra Rainbow Six-verő taktikai FPS-ét, amelyben a Los Angeles-i kommandós rendőrök mindennapi életébe nyerhetünk bepillantást. Tűszmentések, parázs tűzpárbajok, sorozatgyilkosok elfogása és egyéb, maximálisan élethű situációk során bizonyíthatjuk rendőreink rátermettségét. A játék érdekessége, hogy pont mostanában érkezik a SWAT című, hasonló témát feldolgozó krimi, Samuel L. Jackson és Colin Farrell főszereplésével!



MEGJELENÉS

kék és ezüst GameStar: november 14.
minden hónap második péntekén!

Vasárnapon telefonál!

1. Pihén a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/515-566**

2. Add meg a barátjaidnak a vasárnapos kedved: **06-90/515-566**

3. Add meg a barátjaidnak a vasárnapos kedved: **06-90/515-566**

4. 1 perc alatt SMS-ben megvárakoztatunk!

5. Mentél el a telefonodhoz!

SMS-BEN ISY RENDELI!

1. Küldd el SMS-ben a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/635-643**

2. Küldd el SMS-ben a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/635-643**

3. Küldd el SMS-ben a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/635-643**

4. Küldd el SMS-ben a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/635-643**

TARCSAZD: 06-90/515-566 **SMS SZÁM: 06-90/635-643**

A LEGJOBB A MOBILODNAK !!!

Szuper logók és csengőhangok már Samsungra is! Nem kell más tenned mint elküldeni a kiválasztott logo vagy csengőhang NOKIA kódját SMS-ben! Samsung S100, S300, V200

NOKIA SZUPERLOGÓK

Legtöbb ismertetőjellel rendelkező NOKIA telefonokhoz használható!

06194120	06194121	06194122	06194123
06194124	06194125	06194126	06194127
06194128	06194129	06194130	06194131
06194132	06194133	06194134	06194135
06194136	06194137	06194138	06194139
06194140	06194141	06194142	06194143
06194144	06194145	06194146	06194147
06194148	06194149	06194150	06194151
06194152	06194153	06194154	06194155
06194156	06194157	06194158	06194159
06194160	06194161	06194162	06194163
06194164	06194165	06194166	06194167
06194168	06194169	06194170	06194171
06194172	06194173	06194174	06194175
06194176	06194177	06194178	06194179
06194180	06194181	06194182	06194183
06194184	06194185	06194186	06194187
06194188	06194189	06194190	06194191
06194192	06194193	06194194	06194195
06194196	06194197	06194198	06194199

NOKIA KÉPÜZENETEK

06333007	06333008	06333009
06333010	06333011	06333012
06333013	06333014	06333015
06333016	06333017	06333018
06333019	06333020	06333021
06333022	06333023	06333024
06333025	06333026	06333027
06333028	06333029	06333030
06333031	06333032	06333033
06333034	06333035	06333036
06333037	06333038	06333039
06333040	06333041	06333042
06333043	06333044	06333045
06333046	06333047	06333048
06333049	06333050	06333051
06333052	06333053	06333054
06333055	06333056	06333057
06333058	06333059	06333060
06333061	06333062	06333063
06333064	06333065	06333066
06333067	06333068	06333069
06333070	06333071	06333072
06333073	06333074	06333075
06333076	06333077	06333078
06333079	06333080	06333081
06333082	06333083	06333084
06333085	06333086	06333087
06333088	06333089	06333090
06333091	06333092	06333093
06333094	06333095	06333096
06333097	06333098	06333099
06333100	06333101	06333102
06333103	06333104	06333105
06333106	06333107	06333108
06333109	06333110	06333111
06333112	06333113	06333114
06333115	06333116	06333117
06333118	06333119	06333120
06333121	06333122	06333123
06333124	06333125	06333126
06333127	06333128	06333129
06333130	06333131	06333132
06333133	06333134	06333135
06333136	06333137	06333138
06333139	06333140	06333141
06333142	06333143	06333144
06333145	06333146	06333147
06333148	06333149	06333150
06333151	06333152	06333153
06333154	06333155	06333156
06333157	06333158	06333159
06333160	06333161	06333162
06333163	06333164	06333165
06333166	06333167	06333168
06333169	06333170	06333171
06333172	06333173	06333174
06333175	06333176	06333177
06333178	06333179	06333180
06333181	06333182	06333183
06333184	06333185	06333186
06333187	06333188	06333189
06333190	06333191	06333192
06333193	06333194	06333195
06333196	06333197	06333198
06333199	06333200	06333201
06333202	06333203	06333204
06333205	06333206	06333207
06333208	06333209	06333210
06333211	06333212	06333213
06333214	06333215	06333216
06333217	06333218	06333219
06333220	06333221	06333222
06333223	06333224	06333225
06333226	06333227	06333228
06333229	06333230	06333231

VODAFONE, WESTEL, PRANON-ról is rendelhető!

TOP - CSENGŐHANGOK - TOP

	NOKIA	SIEMENS
50 Cent: In Da Club	.GS220108	.GS221108
Busta Rhymes&M.Caray: I know what you...	.GS220125	.GS221125
Madonna: American life	.GS220147	.GS221147
Dj Bobo: Cheswore	.GS220165	.GS221165
Justin Timberlake: Rock your body	.GS220172	.GS221172
Jlo: Im glad	.GS220173	.GS221173
MeK: On the horizon	.GS220176	.GS221176
Madonna: Hollywood	.GS220177	.GS221177
Pink: Dont let me get me	.GS220179	.GS221179
Busted: you saidna	.GS220180	.GS221180
Perishim: Jogi	.GS220196	.GS221196
Pink&Williamorbitt: Feel good time	.GS220197	.GS221197
Ricky Martin: Jaleo	.GS220198	.GS221198
Staccorizzo: Stuck on you	.GS220199	.GS221199
Beyonce&Jayz: Crazy in love	.GS220191	.GS221191
Bebi Guszti: Aranyos	.GS220055	.GS221055
Ash CoRo: Erős	.GS220136	.GS221136
Baby Gabi&Lala: Örült szünetem	.GS220130	.GS221130
Desperado: Gyere és almodj	.GS220047	.GS221047
Vuk	.GS220171	.GS221171
Söcske&Meredeg: 21 questions	.GS220189	.GS221189
Ashanti: Rock with you	.GS220190	.GS221190
David Guetta: Just a little more love	.GS220192	.GS221192
Ingrid: Intropo	.GS220193	.GS221193

Csengőhangok csak az azo alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, S45i, C45, S42, M45, C55, M50, M50i, M55 készülékekre rendelhetőek! A hívás díja: 300Ft + Áfa/perc + kd. Az SMS küldés díja: 400Ft + Áfa/SMS + Ügyfélszolgálat A.H. Kft. Tel.: 06-1-266-5756

Polifonikus CSENGŐHANGOK

TOP 5 CSAK SMS-ben RENDELHETSZ!

CSAK Hívás: 3510, 3450, 5100, 7450, 6100, 4410, 7210, 7350 és Siemens: C50, S50, M50

	NOKIA	SIEMENS
Angyal 10:54	.GS790045	.GS890045
TwinsPeaks (2:04)	.GS790047	.GS890047
Bon Jovi: Its my life (0:31)	.GS799997	.GS899997
Dancing Queen (0:32)	.GS790001	.GS890001
Eye of the tiger (0:55)	.GS790002	.GS890002

SMS SZÁM: 0690-629-629

MMS SZÍNES KÉPÜZENETEK

Képek küldésére azokhoz SMS legelőször alkalmas, színes képfájlok rendelésű Hívás és Szóközös készülékekre!

NOKIA 6900318	NOKIA 6900214	NOKIA 6900281
SIEMENS 6902218	SIEMENS 6902214	SIEMENS 6902202

Polifonikus csengőhangok és MMS képfüzetek csak SMS-ben a fent 06-90-629-629-ra SMS szöveggel rendelhető. Az SMS küldés díja 399 Ft/SMS + Áfa.

ELYŐRÖK ÖSSZEFOGVA!

1. Küldd el a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/515-566**

2. Küldd el a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/515-566**

3. Küldd el a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/515-566**

4. Küldd el a kiválóan szórakoztató vasárnapos telefonál: **06-90/515-566**

GAME OVER

MINDEN PENTEKEN

19:15-től a fix.tv-n

PC & CONSOLE GAMES

ANDRIS, BENCE, MÁTYA

Quiz játék

kezdésben nyeremény

TEL 436 536 0

E LAPSZÁMUNK HIRDETŐI:

576 Media Kft.	85, 95. oldal
Acomp	96-97. oldal
Alien Computers	103. oldal
Audiofon	
(mobillógók, csengőhangok)	129. oldal
Automex Kft.	67. oldal
Budapesti	
Modell Makett Kiállítás	103. oldal
Cenega	77. oldal
Dynamic Systems	B4
EA Hungary	B2, 17, 47. oldal
Ecobit Rt.	73. oldal
EMI	21. oldal
Enternet	115. oldal
Expert Computer Kft.	113. oldal
G.Network Kft.	101. oldal
Fix.tv	129. oldal
Holdfény Bt.	21. oldal
NOKIA	B3
N-Tec Kft.	57. oldal
Vodafone	3. oldal
WCG - 3 Com	77. oldal

HU ISSN: 15853187

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
 Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Munkatársak:

Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu
 Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu
 Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Feworkh (videóvágás) – szisztvan@earthquake.hu
 Gyz (játékteszt) – nonpluzsutra@freemail.hu
 Kecse (multi tippek) – kozma@printscreen.hu
 Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
 Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
 Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
 Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@v.v.hu
 Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu
 Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
 Stinger (HW) – stinger@gamestar.hu
 Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 TRf (játék és SW) – trf@gamestar.hu
 Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
 Bíró Dániel (Platypos) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:

Darabont Gergely (Gregory) – darabont@printscreen.hu

Szerkesztőség:

1065 Budapest, Révay utca 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
 Telefon: 474-88-49, telefax: 269-56-76
 Internet: http://www.gamestar.hu
 E-mail cím: gamestar@idg.hu

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerinti gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelölt képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

Kiadja:

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu
 Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Hirdetésfelvétel:

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu
 Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8860, 474-8852, telefax: 302-0299
 E-mail: keriroda@idg.hu

Reklámreferens: Szendrey Szilvia – szilvi@idg.hu

A hirdetésüket a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

Marketing: Telek Zoltán

Terjesztés és ügyfélszolgálat:

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8858, telefax: 269-5676

A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szakszervezetek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.

A kék GS ára:	1 646 Ft
előfizetés: negyedéves	3 735 Ft
féléves	7 380 Ft
egyéves	14 364 Ft

A DVD GS ára:	1 996 Ft
előfizetési ár (személyes átvétellel):	1 427 Ft/hó
(postai küldéssel):	1 800 Ft/hó.

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu
 Telefon: 474-8854

Nyomás: Révai Nyomda Kft.
 Ügyvezető igazgató: Lázár László

Lapunkat a MATESZ auditálja.

PANZER ELITE

Designed and developed in Germany by Wings Simulation, Panzer Elite™ is poised to take the high ground on the most realistic physics-based WWII tank simulation yet seen for your PC.

Attention to Detail

Models created from original tank blueprints and accurate measurements from actual working WWII tanks at the Panzer Museum in Munster, Germany.

The Game Engine

Wheels are made of individual tires and axles. Different terrain effect movement and performance. Destroyable buildings, trees and logs provide realistic tactical options.

The Interface

Fully supports any combination of mouse, keyboard and joystick. The Tank-Mouse function and pop-up windows allow easy access to all necessary controls and commands.

Historical Accuracy

80 historically accurate vehicles covering Germany, Italy, Italy and North Africa.

More Than Just Tanks

Featuring over 80 different units including infantry and 22 playable tanks.

Multi Player

Supports up to 6 players over LAN, modem or serial link, 4 players via internet.



Copyright © 2003 Simulations by Wings, Inc. All Rights Reserved. Wings Simulation, Inc. is a registered trademark of Wings Simulation, Inc. All rights reserved. Wings Simulation, Inc. is not responsible for the actions of its users. Wings Simulation, Inc. is not responsible for any damage or loss of data caused by the use of this software. Wings Simulation, Inc. is not responsible for any damage or loss of data caused by the use of this software. Wings Simulation, Inc. is not responsible for any damage or loss of data caused by the use of this software.

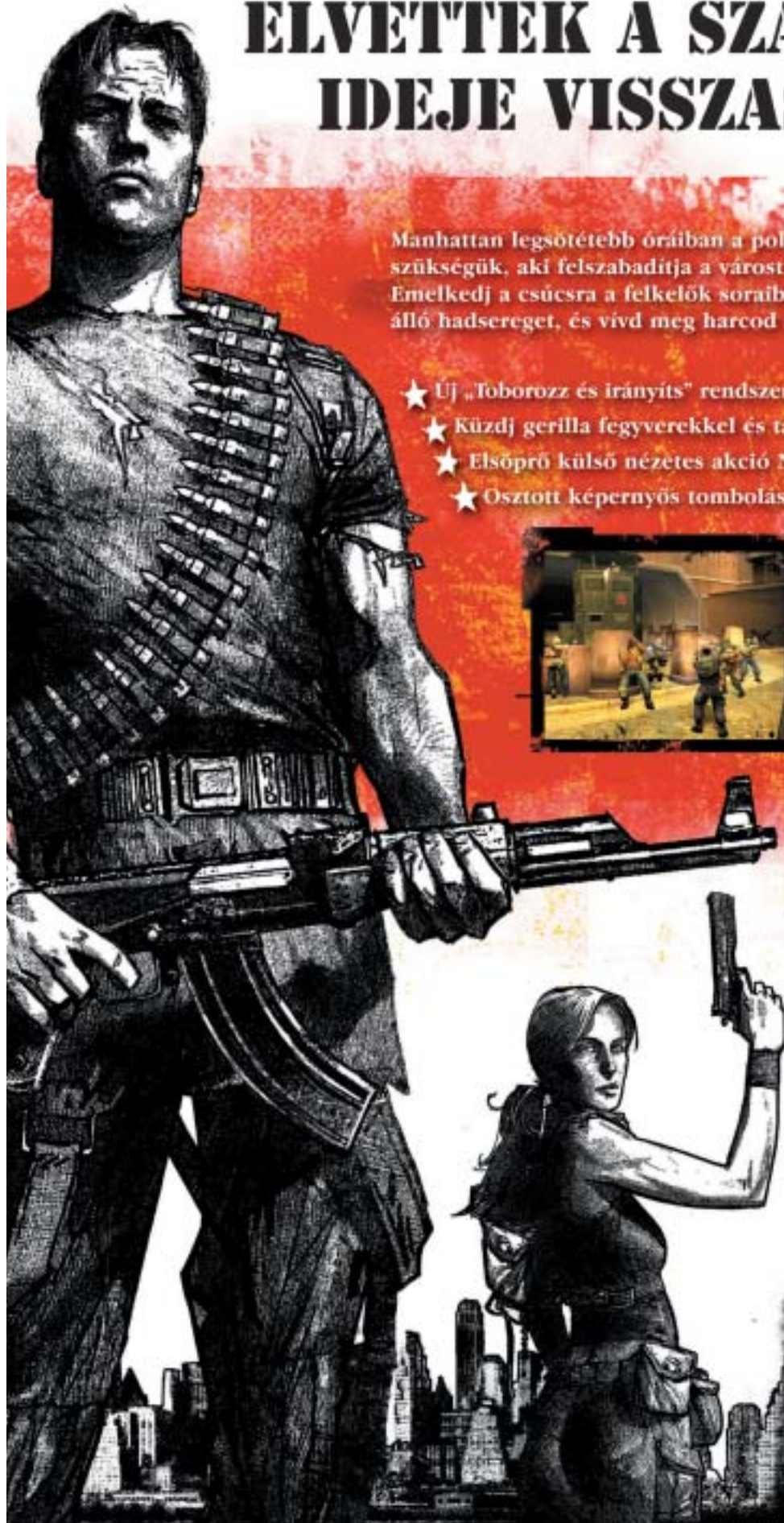
PANZER ELITE



ELVETTÉK A SZABADSÁGOD. IDEJE VISSZASZEREZNI.

Manhattan legsötétebb óráiban a polgároknak egy hősrre van szükségük, aki felszabadítja a várost a hódítók uralma alól. Emelkedj a csúcsra a felkelők soraiban, toborozz gerillákból álló hadsereget, és vívd meg harcod a város utcáin.

- ★ Új „Toborozz és irányíts” rendszer, amellyel 12 harcost vezérelhetsz
- ★ Küzdj gerilla fegyverekkel és taktikával
- ★ Elsőprő külső nézetes akció New York utcáin
- ★ Osztott képernyős tombolás akár 4 játékosal



16+

PC CD-ROM

PlayStation 2



io-Interactive



Challenge Everything

freedom-fighters.co.uk

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

Ez az a hely,
ahol Denise rávezetett
a lényegre.



Vezeték nélküli többszereplős játék
játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika támogatása
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Háromsávú mobiltelefon

n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

bárhol
bármivel

LIONHEART

LEGACY OF THE CRUSADER™

Az örökséged harcossá tett.

A sorsod hőssé érlel.

A mágiával átszőtt sötét középkorban saját utadat kell végigjárnod, vagy neved örökre feledésbe merül.

Keresd októbertől az üzletekben!

Interplay

