

BEVEZETŐ

Ebben a hónapban nagyon sok minden történt kedvenc újságunkkal *(valamint velem is; mivel ide engedtek a billentyűzethez, megosztom veletek. A legjobb dolog, hogy ebben a hónapban már csak 300 volt az átlagvérvnyomásom ☺, Gyunak megvettem a Saabot, csak még nem árultam el neki [lila színű], valamint végre Boe már megint azt mondja, hogy hagyjam ezt abba, és tűnjek a gépétől – Szittyó),* szóval mindenféle kertelés nélkül csapjunk is a lecsóba!

Amint láthatjátok, a borító jobb felső sarkában ott díszelleg Magyarország valaha *volt* legrégebbi játékmagazinjának logója. Azért csak *volt*, mert az előző hónapban véglegesen befejezte működését. Megkérdezhetnétek, hogy ez miért olyan fontos a GameStar szempontjából. Nos, azon túl, hogy mi, GS-szerkesztők, a magunk huszon-egynéhány évével ugyanúgy az 576-on nőttünk fel, mint minden más játékos a mi korosztályunkban, a GameStar mindig is jó kapcsolatot ápolt a KByte-tal. A két lap szellemisége sem különbözött túlságosan, ráadásul nem egy volt 576-os dolgozik jelenleg is a GameStar kötelékében. Ennek tükrében gondoltuk úgy a megszűnés szomorú híre hallatán, hogy megállapodunk a srácokkal: a GameStar lesz az, ahol a KByte tovább él. GyZ mester például már ebben a számban is publikál! Jah, és az egyesülés öröme fogadjátok szeretettel a *148 oldalasra* bővült GS-t ☺!

Ebben a hónapban hűséges előfizetőinknek is szeretnénk kedveskedni egy CD-vel, mely a GameStar teljes 2002-es évfolyamát tartalmazza PDF file-okban. Kellemes böngészgetést nekik!

Múlt havi szavazásunk a teljes játékokkal kapcsolatban elég szoros eredménnyel zárult. Gondoltuk, hogy az elmúlt időszakban az újsághoz mellékelte sok-sok stratégiai játék nagyobb eséllyel ruházza majd fel az Aliens vs. Predator alkotóinak elég jelentős akcióvénával rendelkező játékát, a Gunlokot, de hogy sikerül legyőznie a Caesar III-at és a Disciplest, azt nem hittük volna. Pedig ez történt! Tehát jó játékot a Gunlokhoz mindenkinek!

Végül hadd hívjam fel a figyelmeteket e havi rendezvényünkre, az Átjáró-ra, mely a GameStar támogatásával kerül megrendezésre február 23-án. A részletekért lapozzatok az 51. oldalra!

Most pedig abba hagyom a szócséplést, kezdjétek el GameStart olvasni ☺!

Boe

U.i.: A volt 576 Kbyte készítőinek nevében üdvözljük a régi olvasókat:
Ender, GyZ, SzJVC



TARTALOM

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

ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
-------	----

ELŐZETESÉK

UFO: Aftermath	18
Dungeon Gladiator	20
Apocalyptica	21
Tropico 2	22
Kelet-európai fejlesztők	24
S.t.a.l.k.e.r. – exkluzív interjú	26
Warcraft III: The Frozen Throne	30
Blitzkrieg-kiegészítés	32

FÓKUSZ

Splinter Cell	36
Szakértő szemmel (interjú Makrai Tiborral)	50

JÁTÉKBEMUTATÓK

Impossible Creatures	44
Port Royal	48
Highland Warriors	52
C&C: Generals	56
Project Nomads	60
ORB	62
Ballerburg	64
Hearts of Iron	68
Anarchy Online: Notum Wars	66
War and Peace	67
Ski Park Manager 2003	68
Cossacks: Back to War	70
Battle Realms: Winter of the Wolf	71
New World Order	72
Unreal II	74
Earth and Beyond	80
Tony Tough	82
Racing Simulation 3	83
Test Drive	84
Tiger Woods Golf	85
Budget	86
Szimulátorválság	88
Játékmúzeum: A Legend múltja	90

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek	94
Splinter Cell-megatippek!	98
SimCity 4	104
Unreal II	106
C&C: Generals	107

MÉLYVÍZ

Hardverhírek	110
Merevlemezteszt	114
Piactér	118
Hogyan vásároljunk hangfalat?	120
S3 Delta Chrome	122
Direct X9 kontra Direct X8	112
Tv-tuner kártyák	124
DVI kimenet használata	126
Hogyan működik a RAID?	128
Windows XP-tippek	130
Hardwareteszt-összesítő	132

MÁSVILÁG

StarDVD	134
StarMovie	135
StarMusic	136
StarBook	137

KÖZÖSSÉG

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

36. OLDAL – SPLINTER CELL

„Sam Fisher, a National Security ügynöke szinte teljesen magányosan dolgozik, viszont egyedül ő gyakorolhatja az 'ötödik szabadságot': bárkit, bárkikor megölhet, hogy megóvja az amerikai polgárok életét és maradék négy értéket (szólás, vallási, akarat és a félelem elleni szabadság). Persze, mint minden kicsit is realisabb képműfilmben, ha elfogják hősünket, az USA kormánya még a létezését is tagadni fogja...”



62. OLDAL – C&C: GENERALS

„Az igazi élményt a nukleáris atombomba gomba alakú detonációja okozza: elképesztő, amikor szinte az egész képernyőt beborítják a lángjai – csak élőben ne kelljen soha találkoznom vele ☹... No, és ott van a másik katasztrófa, a vízáramlás! Az egyik küldetésnél fel kellett robbantani egy gátat, és a kirobbanó folyó mindent elöntött. A destruktív kis lelkenek nagyon kellemes látvány volt, ahogy a hullámok árja mindent magával sodort: ilyen eddig még tényleg nem láttál RTS-ben!”



74. OLDAL – UNREAL II

„A grafika akár egyedül is elvinné a programot. Kítolja a határokat, új standarokat állít fel, pont úgy, ahogy elvártuk tőle. A belső terek a pixelre kidolgozott textúrák, a mesteri fény-árnyék kezelés és a legapróbb részletekig megtervezett modellek hatására elképesztő látványt nyal kecsegtetnek. Amint kitésszük a lábunkat a kültéri helyszínekre, el is felejtjük, hogy belsők is voltak!”



CD-TARTALOM

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

TELJES JÁTÉKI!

A Gunlok, a Rebellion fejlesztőcsapat műve, amely már bizonyított az AVP-vel. Hősünkkel, Gunlokkal egy posztapokaliptikus világban kell igazságot szolgáltatnunk, néhány társunk segítségével. A látványos grafikájú programban többféle stílus keveredik: RTS, egy csipetnyi RPG és persze töménytelen akció.

A játék telepítését az első CD-fkönyvtárban található „setup.exe“ állomány futtatásával kezdheted meg, és ezúttal semmilyen serial számot nem fog kérni tőled!



JÁTÉKDEMÓK



IGI2 Covert Strike (144,95 MB)

A történet ott folytatódik, ahol az első részben abbamaradt. Jones, a játék főszereplője (vagyis te magad) ismét harcba szállsz a nemzeti terrorizmus felszámolásáért, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, rengeteg nehézségbe ütközöl. Mint egyszemélyes felmentő seregnek, minden feladat a te kezében kell hogy összpontosuljon, úgyhogy lesz mit csinálni, az biztos ☺. Elvileg már a boltokba is került a játék végleges változata.



Tom Clancy's Splinter Cell (105,75 MB)

A világ egyik legtitkosabb és legjobbban képzett embere vagy. Feladatod, hogy észrevétlenül osonj a legtitkosabb bázisokra, és gondolkodás nélkül hajtsd végre a megadott feladatod. Rendelkezésedre áll szinte minden modern technológia, beleértve az olykor James Bondot is megszégyenítő, ám mégis valóságos szerkezeteket és fegyvereket. Ebben a játékban részese lehetsz Tom Clancy legújabb, igen jól sikerült képzelgésének! Feltétlenül próbáld ki!

MÉLYVÍZ

Microsoft Windows Media Player v9.0

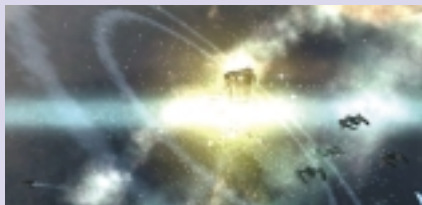
A már jól ismert windowsos médialejátszó legújabb verziója, amely még szebb és jobb lett, mint elődje. A 8.0 minden, a felhasználók által gyengeségnek tartott problémáját eltüntették, hogy még tökéletesebb legyen. Rengeteg új formátumot ismer, és fel van készítve az aktuális lejátszókodekek támogatására. Ha valami ismeretlen videó vagy hanganyaggal találkozol, azonnal igyekszik felkutatni az éppen szükséges hozzávalókat az interneten. Már megjelenésének pillanatában is több száz egyedi küllemet tölthettek le hozzá az internetről, melyek tovább színesítik egységességét.



EXTRA

Haegemonia Bonus Level

A Digital Reality késve érkezett karácsonyi ajándéka ez. Mindjárt át is adnánk a szót a csapatnak: „Ez a program feltelepíti gépedre a Firestorm nevű teljesen új multiplayer pályát a Haegemonia játékunkhoz. Ahhoz, hogy többen tudjatok multiplayer játékokat játszani egymással, mindegyikőtöknek ugyanazzal a verziószámmal kell rendelkeznie. Vagyis ha a pályán többen akartok játszani, minden játékosnak fel kell telepítenie a kiegészítést!”



Barkács – Resurrection

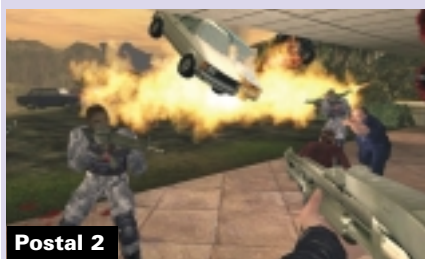
Akár hiszitek, akár nem, ettől a számtól kezdve újra életbe lép egyik kedvenc rovatotok, a Barkács! Az újjászületést, úgy gondoltuk, egy egészséges merevlemezteszettel koronázzuk meg, melynek eredményét ezúttal is videoklipbe öntöttük. Már most szólunk, hogy nem érdemes ott-hon próbálkoznotok hasonló mutatóval, mert bizonyos esetekben előfordulhat, hogy egy-egy fájl eltűnik a merevlemezről a művelet végéig ☺. Nem is beszélve arról, hogyha az a bizonyos matrica megsérül a HDD felületén, akkor még a garanciának is annyi... szóval csak óvatosan ☺.



ANIMÁCIÓK (11 DB)



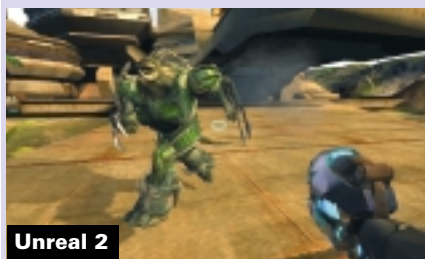
Enclave



Postal 2



Rome: Total War



Unreal 2

ROVATOK (11 DB)

Nagyon köszönjük, hogy ennyire lelkesen gyártjátok nekünk a rovatokat. Ezúttal elég rendesen bővült a felhozatal, az előző hónapozhoz képest gyakorlatilag megduplázódott a böngészhető rovatok száma. Az újdonságok között megtalálható a Battlefield 1942, a FIFA, a C&C: Generals, a Heroes of Might and Magic, valamint a Humor. Amint láthatjátok, van miből válogatni! Persze nem szabad elfeledkezni a korábbiakról sem, melyek megújult tartalommal igyekeznek rabolni a drága időtöket ☺.



DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

EXKLUZÍV ANYAGOK

Laser Squad Nemesis

A Laser Squad: Nemesis a régi spectrumos klasszikus, a körökre osztott akció-stratégiák előfutárának felélesztése. UFO-rajongók imádni fogják, ugyanis az említett program, hogy is mondjam csak, a Laser Squad „parafrázisa”. A kipróbálható verzió internetes és LAN-os játékre ad lehetőséget.



Earth & Beyond Character and Starship Creator

Bizonyára többen kipróbálták már az EA legújabb, csak online játszható űrhajós alkotását, az Earth & Beyondot. Amennyiben ez így van, felvehető már az igény, hogy milyen jó lenne saját, teljesen egyedi karaktert és űrhajót készíteni. Na erre ezúttal itt a lehetőség. Ezzel a programmal, némi angoltudással és kitalálással megalkothatod a saját elképzelésedet!

UT2003 Improved Announcer

Bizonyára tudjátok, hogy a nemrégiben megjelent Unreal Tournament 2003 egyik legkevésbé népszerű „jelensége” az idegesítő bemozdó volt. Ezen igyekeztünk némileg változtatni, és elkészítették az úgynevezett Improved Announcer fixet. Néhány hang megmaradt az eredeti változathoz, de a lényegét kicserélték. Érdeemes kipróbálni!



Animációk

Ebben a hónapban a Delta Force: Black Hawk Down, a Far Cry, a SimCity 4, a Tom Clancy's Splinter Cell, a Tron 2.0, valamint a Tropicó 2 játékokról készítettünk exkluzív animációkat. Ezeket csak a GameStar magazinok olvasói láthatják, mivel nem lehet megtalálni sem más magazinban, sem pedig az interneten!

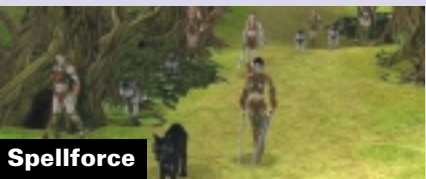
ANIMÁCIÓK



Battlefield 1942: Road to Rome



Breed



Spellforce

EXTRA

Kiegészítések 8 játékhoz!

Ezúttal is elég szép kiegészítés-csokrot sikerült összehoznunk. Aktuális számunkban a Battlefield 1942, a Ghost Recon, a Half-Life, a Neverwinter Nights, a Quake 3, a Star Trek – Elite Force, a Star Trek – Starfleet Command 3 és a Total Annihilation játékokhoz gyűjtögettünk érdekességeket. Mivel eléggé széles a választék, biztosak vagyunk benne, hogy mindenki megtalálja a számára legmegfelelőbbet. Jó játékot kíván a GameStar teljes csapata.

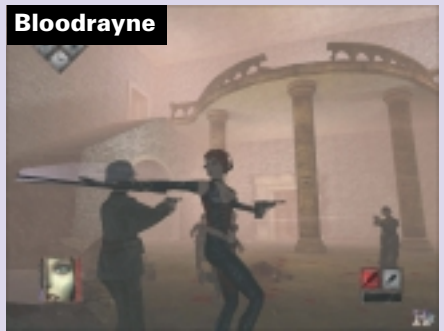


DEMÓK

Anno 1503



Bloodrayne



Drift: When Worlds Collide



Impossible Creatures



+ a továbbiak:

Delta Force Black Hawk Down SP, Grom, GunMetal, IGI2: Covert Strike, Mechwarrior Mercenaries, Neverwinter Nights, Post Mortem, Tom Clancy's Splinter Cell, Vietcong Multiplayer Demo

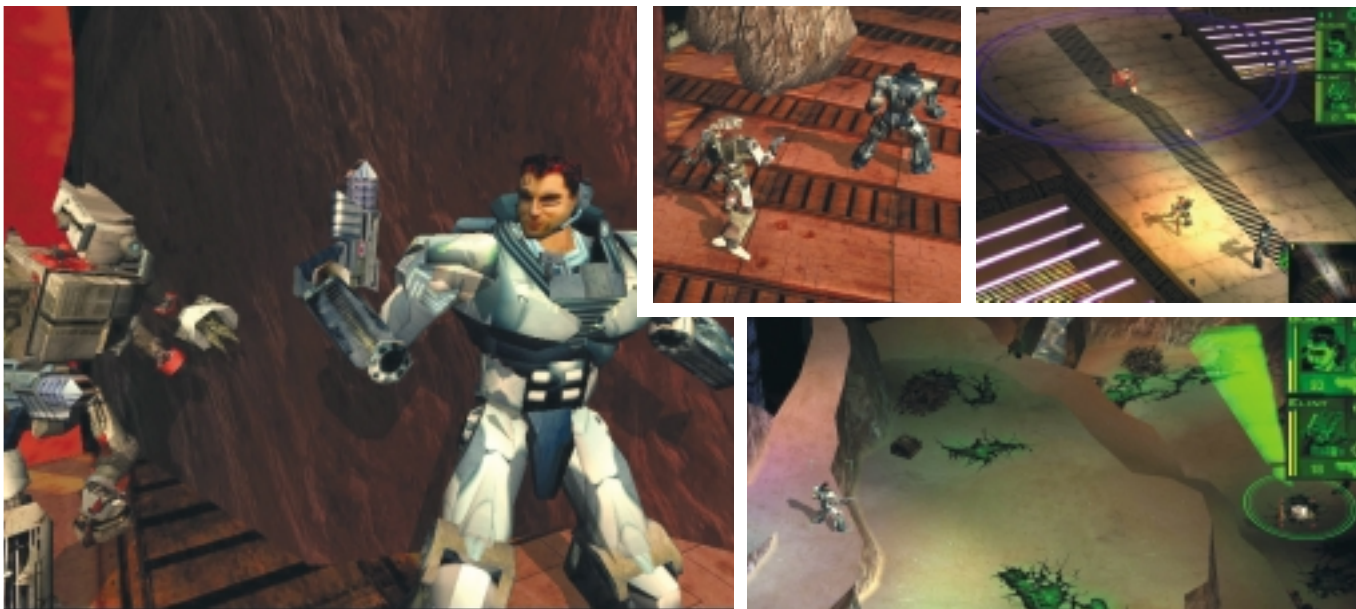
Most is, mint mindig, elmondjuk, hogy a DVD természetesen tartalmazza mindkét CD anyagát is, így nem maradsz le semmiről!
FIGYELEM: Az újságban található CD- és DVD-tartalom tájékoztató jellegű. Ha technikai okok miatt (például egy demó megjelenését lapleadás után eltolják) az itt leírtak nem egyeznek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

TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

Lássunk egy összefoglalót a DVD-n lévő érdekességekből!
Játéktér: 40 család/trainer 33 játékhoz, 144 screenshot 8 játékról, 18 háttérkép 13 játékról
Rovatink: Battlefield 1942, Elasto Mania, FIFA, C&C: Generals, Grand Theft Auto 3, Heroes of Might and Magic, Hungarian Sim World, HTML Programozás, Humor, Játék Honosítások, Örültek u[T]cája
Extra: 114 játékhiba, 40 vicces Windows-kép, 4 általatos küldött érdekesség

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

Driver (7 db), Audio (7 db), CD-lró (3 db), Egyéb (8 db), File Manager (1 db), Grafika (9 db), Internet (9 db), Lejátszó (5 db), Tömörítő (2 db), Videó (1 db), Víruskereső frissítés (4 db). Ezek között található 30 korlátozott ideig használható, valamint 15 ingyenes program (a drivereket és a vírus adatbázisokat nem számolva).



A RAVASZ, AZ AGY ÉS KÉT FÜSTÖLGŐ PLAZMACSŐ GUNLOK

■ KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■ KÖRNYEZET: alternatív jövő ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban

Ha a Warcraft 2-vel a stratégiáknak, a Zax-szal pedig a könnyed lövöldözés szerelmeseinek kedveztünk, akkor most mindkét tábor örülhet: a Gunlokban mindkét stílus megtalálható, fűszerezve egy csöppnyi Commandos-fílinggel.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Rebellion
■ KIADÓ
GameStar
■ WEBOLDAL
www.gunlok.com

A történet nem feltétlenül fog díjakat nyerni, ami szerencsére nem keserít el minket – végtére is nem a Half-Life-ot akarja a program ledönteni a trónjáról. A sztori szerint ismét a gépek a ludasak: bár az emberiség megszelídítette és munkába fogta őket, hamarosan megelégték ezt az állapotot és felázadtak. (Kezdetben csak annyit írtak, ki, hogy „general protection fault”... ☺) Az emberek fokozatosan elvesztették a hatalmat, és nemsokára már a gépek egymás elleni harcának lehettek tanúi. A lélegzétvételnél időt kihasználva új fegyverek fejlesztésébe kezdtek, aminek a csúcsa egy bioenergius übertáp páncél lett. Sajnos azonban az új harceszközzel való kísérletek

a játék előrehaladtával egészen érdekesen alakul a történet, amit a küldetések közti, belső motorral készült átvezető animok is erősítenek. Hősünk hallatlan bátorsággal veti bele magát a küzdelembe, de egyedül – mivel ez nem Quake – nem sok esélye lenne. „Sárkány ellen sárkányfű” – tartja a mondás, amelyet megfogadva Gunlok három robottal indul a csatába. Hark egy apró termetű, de annál fürgébb teremtetés: csak kisebb méretű fegyvert használhat, de gyorsasága miatt remekül alkalmazható felderítésre vagy az ellenség elcsalására. Frend a nagy böhöm: a brutál fegyverekkel is elboldogul, és jól állja a sarat, ezért az összecsapásokban érdemes előretolni. Elint az „értelmiség” ☺. Aknák fölfedezé-

punk. Ugyanitt vethetjük be überfegyverünket is, ami ugyan levesz valamennyit az életerőnkéből, de cserébe hatalmasat sebez az áldozatunkon. (Hmm... robotok ellen...? Akkor csakis egy Windows install lemezről lehet szó... ☺ – Bad Sector) A grafika átlagos, ugyanakkor saját egységeink szépen kidolgozottak, a kameramozgatás pedig korrekt. Az irányítás és a játékmenet pedig első osztályú: az eseményeket bármikor megállíthatjuk, és akár összetett parancsokat is adhatunk csapatunk egyes tagjainak. A négy jóbarát remekül kiegészíti egymást, bár előfordulnak olyan küldetések is, ahol nem mindegyikük vesz részt az akcióban. A címben a Commandos-t egyébként nem véletlenül említettem, hiszen több ismerős dologgal is találkozhatunk a játékban: megfigyelhetjük ellenfeleink látószögét és hallótávolságát, illetve zörejeket kibocsátó csalival csalhatjuk el az életünkre törőket. Fegyvereink a „szokásos” jövőbeli pusztítóeszközök: lézerpisztolyok, plazmaágyúk és hasonló aranyos kis játékszerek. Számos más eszköz is segíti azonban a túlélésünket, amelyeket általában ládákából, kettecekből, illetve szeméthalmokból tudunk kibányászni. A Gunlok nem lesz a toplisták éllovasa, de negyedóra játék után már remekül el fogunk szórakozni vele, multiplayerben pedig további küzdelmeknek nézhetünk elébe. Kellemes apróság, hogy az emberiség megmentéséhez nem lesz szükségünk erőgépre sem: egy 900-as Athlonnal, 1024x768-as felbontásban, mindent bekapcsolva, vígan elfut. Uhu

„Sárkány ellen sárkányfű – tartja a mondás, amelyet megfogadva Gunlok három robottal indul a csatába.”

épp csak elkezdődtek, mikor a gépek, fölfedezve az emberek csínytevését, összefogtak egymással, és műholdakról indított neutronbombákkal ajándékozták meg a Föld még élő lakóit. Az emberiség elvesztette a háborút: csak nagyon kevesen élték túl a konfliktust, akik továbbra is elszánt küzdelmet folytatnak a korporációkba szerveződött gépek ellen. Az ellenállók utolsó reménye egy szuperpáncéllal felszerelt, különleges katona: Gunlok. (Szegény Arnold Swarci forogna a sírjában – szerencse, hogy még él ☺!) Aggodalomra azonban semmi ok, mert

sében és hatástalanításában elsőrendű szakember, akárcsak az elektronikus kapcsolók feltörésében. S ha ez még nem lenne elég, társait is meg tudja gyógyítani – feltéve, ha talál hozzá energiacellákat. Gunlok képességeiről még nem ejtettünk szót: remek rejtőzködő – mélyebb vízben vagy szemétkupacokban pillanatok alatt eltűnik. A fegyverekkel sokkal pontosabban céloz, és nagyobb sebességgel, mint robot társai, ezért ajánlott a legjobb fegyvert neki adni. Felderítő módban – FPS nézetben – sokkal távolabba el tudunk vele látni, és az észrevett célpontokról információt is ka-



DIGITART

PC & MAC

kreatív számítógépes magazin

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Drága Jó Olvasók!

Először is egy szerény bejelentéssel kell kezdenem: sokan kérdezték, hogy vajon ki írja a frankó kis hírvivatot. Nos, a GameStar 2003-as Nagy Leleplezése következik: én. Mindehhez csak annyit fűznék hozzá: ojjektum.

A decemberi szünyörgés után nagyon pezsdítően hatott szinte az egész szerkesztőségre, hogy hihetetlen mértékben felpezsdült a piac. Szinte naponta érkeznek a játékbjelentések, de ezt majd Ti is tapasztaljátok a hírekben. Ja igen, és a legfontosabb: bejelentették a WarCraft III kiegészítő lemezét, a Frozen Throne-t, erről gyorsan egy kis előzetest is rittyentettünk Nektek. Szorosan a témához kapcsolódik, hogy ZeroCool, az a drága jó ember, a tavalyi Milián együtt vodkázott valami Oleg nevű fazonnal, akiről utólag kiderült, hogy a GSC-nél dolgozik, és a S.T.A.L.K.E.R. egyik fejlesztője. Ezért aztán a lehető legautentikusabb forrásból olvashatjátok az előzetesünket... Érdekes fejlemény, hogy az előzeteseket író írók kicsiny, ámde mindenre elszánt csapata (természetesen örökös kedvenceim: Bad Sector, Boe, Csonti és Uhu mellett) egy újabb taggal bővült, aki pedig nem más, mint GyZ személyesen. Ő foglalkozására nézve az 576 Kbyte vezérlő csillaga. Most már sajna csak ex, de se-baj, a tehetség nem vész el, csak átalakul. Ennyit a baromságokról, következzen a lényeg: itt szeretném megragadni az alkalmat ☺, hogy megköszönjem a lányom születésére vonatkozó sok jókívánságot! Köszii!
ender



Pirátesz egy lapáttal!

Még Kr. e. valamikor jelent meg a Pirates! nevű cucc C64-re, aminek most készül a remakeje, Pirates of the Burning Sea címmel. A játékot az a Flying Lab Software készíti, amelyet már ismerhetünk a Rails Across Americából. A fejlesztés még nagyon gyerekcipőben jár, ezért a játékmenetről sem tudunk túl sok mindent azon kívül, hogy online lesz, és sajnos a kiadóról és a megjelenési dátumról sem. Azért reménykedünk.



Neocron-kiegészítő

A címben említett kiegészítő a Dome of York nevet fogja viselni, és megpróbál életet lehelni ebbe a szépreményű, méltatlanul elfeledett MMORPG-be. A korongon egy új város fog szerepelni, ahol új klánokkal ismerkedhetünk meg, sőt újfajta pecók (értsd: kérék) is hozzáférhetőek lesznek. Tényleg hurrá, meg minden, de attól félek, már egy kicsit késő, még akkor is, ha áprilisban tényleg a boltokba kerül, ahogy ígérik.

ÜZLETI HÍREK

Bezár a Westwood!

Az EA égíse alatt működő fejlesztőstúdió, a Westwood eddigi formájában megszűnik létezni, a jelenlegi munkatársak egy részét az EA Pacifickel közösen megalakítandó divízióba olvasszják.

A Westwoodot az RTS műfaj megalkotójaként említhetjük, és a műfaj indulása óta vi-

vott hatalmas csatát a Blizzard ellen a pici szegmens birtoklásáért. Azonban ezek a próbálkozásai a Command and Conquer, illetve a Red Alert első része óta rendre kudarcba fulladtak, az utolsó öt év több, áttörésnek kiáltott termék ellenére is a fejlesztőcsoport egyértelmű hanyatlásának jeleit mutatta.

Kétértelmű helyzet az EA-nál

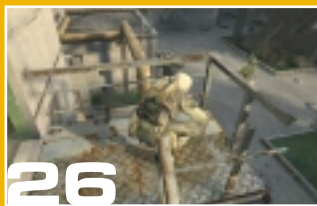
Több, mint 48 százalékos forgalomnöveke-

dés mellett a harmadik negyedévből az EA elég jelentős profitnövekedést könyvelhetett el. A növekmény elsősorban a filmlicencknek köszönhető, mint amilyenek például a James Bond, és a Harry Potter-feldolgozások.

Ennek ellenére a tőzsdei helyzetük nem túl rózsás. A részvényárfolyamuk jelentősen csökkent, miután kiderült, hogy a hatalmas szenzációnak kiáltott The Sims



K-európai fejlesztők
Most mi jövünk!



S.T.A.L.K.E.R.
Ez az erőmű atombiztos!



WarIII: Frozen Throne
A fordított Dózsa György



Adihas melegítő, utángyártott alaplap

A koreai háború alatt játszódik a Plastic Reality Technologies legújabb játéka, a Korea: Forgotten Conflict. A cucc a Commandosra fog hasonlítani, és a változatos küldetéseket (emberrablás, fogolyszabadítás – vagy ez ugyanaz? – konvoj kísérés, bázisvédelem stb.) mindenféle specialistával kell megoldanunk, ahogy a stílusban már megszokhattuk. A grafika 3D-s lesz, pöpec, meg minden, a megjelenés pedig 2003 második negyedéve. Nagyon saftos kis cucc, asszem a következő számban előzetest is gyártunk belőle. Csonti! Csoontiiiiiii...!



Érezd az Erőt, fiam!

Már szinte biztos, hogy készül a Jedi Outcast folytatása. Az Activision következő üzleti évében ugyanis szerepel a tervezett bevételek között (az ő üzleti évük 2003 áprilisától 2004 márciusig tart). Sajnos ezenkívül még semmit nem lehet tudni a játékról, még egy nyavalyás screenshotot sem bírtak kiadni belőle, pedig már biztosan van működő verzió! Ezt még megkészerülük!

Online finoman szólva sem hozza az elvárható eladásokat, és a Sims kiegészítők hosszú sorában valószínűleg az első piaci bukta lesz. Ezért az EA vezetői erősen gondolkodnak azon, hogy megjelenése után alig pár hónappal már átteszik a terméket a budget kategóriába. Az eltelt két hónapban alig 82000 regisztrált játékos jelentkezett be a játékba. Mivel a cég PS2-es divíziója sincs a hely-

zet magaslátán, ezért nem lehetetlen, hogy néhány fejlesztőtudóija bezárására, illetve összevonására kényszerül az Egyesült Államok legnagyobb játékszoftver-kiadója.

„Adófizető állampolgár vagyok, nem bűnöző!”

A BSA hotline-ra érkezett bejelentés alapján fogták perbe V. Zsoltot, aki, a vádirat sze-

Szajbapánk, Szadórún

A Master Creating istállójából fog érkezni valamikor 2003 végén a Restricted Area című gyöngyszem. A játék egy furcsa világban játszódik, ahol a cyberpunk elemek keverednek a mágiával és a szörnyhentesekkel. Az akcióprogramban több utat-módot is választhatunk a kártevő-elhárításra, választhatunk szimpla Rambó bácsit, hordozható helikopter-gépágyúkkal, de lehetünk harcművésszel, varázslóval vagy akár hackerrel is (ez utóbbi robotokat tud majd tápolni). Ja igen, és a készítő a becsületszavukat adták, hogy a játék nagyon szép lesz. Ámen.



A trutymó titka

Ki ne emlékezne a Tini Titán Teknőcökre;

Michelangelora, Raffaellóra, Leonardóra és Csontváry Kosztká Tivadarra? Mókás kis ka-

landjaikkal a nyolcvanas években sok gyermek arcára csaltak angyali mosolyt (broáf!)

Utóm, vágom, amputálom jellegű Mortal Kombat-klónban irthatjuk kedves kis barátaink ellenfeleit, mint a répát, előreláthatólag 2003 nyarán. Mivel nevezett ellenfelek annyian vannak, mint az oroszok, ezért hosszú és bonyolult játékmenetre számíthatunk. Azért a többlépcsős inventoryval nem lesznek problémáink, de így is meg fogunk izzadni, mire legyőzzük a játék főgonosztát, a világbéke elkötelezett ellenfelét: Shreddert! (Az meg ki a halál?)



rint, üzleti tevékenységével több millió forintot kárt okozott a szoftvergyártóknak. A bíróság a Philos Laboratories Szoftverfejlesztő Kft. ügyvezetőjét egy év letöltendő szabadságvesztésre ítélte. Magyarországon ez az első eset, hogy szerzői és szomszédos jogok megsértése miatt valaki letöltendő börtönbüntetést kap. V. Zsolt sajtóközleményében visszautasítja a vádakát, mivel 2002 májusa óta nem is



Bocs, de ezt muszáj volt!

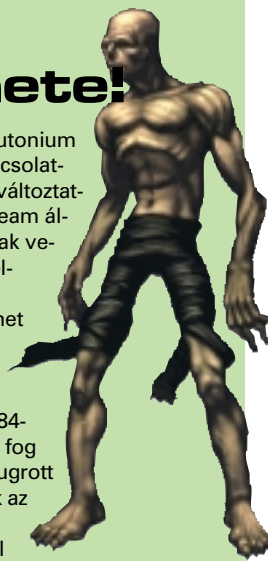
Ezt a képet egyszerűen muszáj volt berakni! A bétatesztet pár oldallal később olvashatjátok... Ja igen, a Blitzkrégről van szó!

Megváltozott a világtörténelem menete!

Gondolom, már óránként kell pelust cserélni, annyira várjátok a Plutonium Games legújabb sikervárományosát, a Clericet. Nos, a játékkal kapcsolatban olyan alapvető információk jelentek meg, amelyek alapjaiban változtatják meg életfelfogásotokat: grafikus motort váltottak! Eddig a Croteam által készített Serious Sam engine-t használták, de problémáik akadtak ve-



le, például kevés a felhasználható poligon-szám, és nehezen lehet 3D Studio Maxból objektumokat importálni. Borzalom! A játék egyébként 1584-ben, Oroszországban fog játszódni, ahol egy kiugrott pappal kell osztanunk az áldást a zombikra, vámpírokra. Ráadásul még hideg is van.



2002 eladási TOP 10

1. The Sims Vacation – Electronic Arts
2. The Sims Unleashed – Electronic Arts
3. Warcraft III: – Vivendi Universal Games
4. Medal of Honor: AA – Electronic Arts
5. The Sims – Electronic Arts
6. The Sims: Hot Date – Electronic Arts
7. The Sims Deluxe – Electronic Arts
8. Zoo Tycoon – Microsoft
9. Harry Potter 2 – Electronic Arts
10. Roller Coaster Tycoon 2 – Infogrames



Csak nyá'lon lesz l'okon

A szimulátorrajongók egyik nagy reménye a Lock On: Modern Air Combat. Sajnos a joysticket csak fél évvel később tudjuk izzítani, ugyanis a gonosz, csúnya fejlesztő bácsik eltolták a nagyon is közeli megjelenést „valamikor nyár”-ra. Nem szép tőlük, de reméljük, ez csak javára válik az amúgy is döbbenetesnek tűnő játéknak.



dolgozik a cégnél, illetve az okozott kárt a Philos helyett kölcsönökből megfizette. Emellett méltánytalannak tartja a büntetés mértékét, különösen az elmúlt időszakban a médiában is nyilvánosságot kapott büntetőperek elnöző bírói gyakorlatának a fényében. Annak sem örül, hogy az ügyét precedensnek tekintik, mivel ez alkalmas a hozzá hasonló munkakörben dolgozó állampolgárok megfélemlítésére. V. Zsolt visszautasítja

azt, hogy szoftveralkalmazás bélyegezzék meg, és megemlíti, hogy a Philos Entertainment több mint 35 millió forintért vásárolt szoftvereket az elmúlt években. Az ügyben, fellebbezés miatt, másodfokú ítélet várható.

Interplay-eladás

Annak ellenére, hogy az Interplay kormányrúdját 2001 szeptemberében Bob Dewarr

vette át, nem sikerült stabilizálni a cég helyzetét. A tulajdonos francia kiadó, a Titus ezért erősen fontolgatja a már két éve masszívan veszteséges alvállalkozás eladását, amely a gondok ellenére az Egyesült Királyságban még mindig elég komoly pozíciókkal rendelkezik. A valószínű vevőket egyelőre még titokban tartják, azonban csak abban az esetben történik meg az értékesítés, ha a név nimbuszának megfelelő összeget kínál valaki.



Lara késik, hüpp, hüpp

Épp szívrepesve nézegettem a Tomb Raider Angel of Darkness-videót, melynek tanúsága szerint a hatodik rész minden eddiginél feelingesebb és sötétebb hangulatú lesz, amikor Boe (csak úgy lazán) közölte, hogy a legújabb hírek szerint a megjelenés a remegve várt februárról áttolódott nyárra. Nem idéznék saját magamtól, elég annyi: nem örültem.

Strandröpi, áprilisban

Minden létező géptípusra, így PC-re is megjelenik a Wanadoo Pro Beach Soccerje. Jó kis mókának tűnik, ráadásul egy movie-t is kinyomattak róla. Remélem, a figurát – hogy finom legyenek – legalább olyan erotikusra veszik, mint a Dead or Alive Beach Volley esetében, merthátugye: bikinis csajok rulz! Ja igen, megjelenés áprilisban.



Új Epic Games-cég

Az Epic Games új fejlesztőcéget alapított Scion Studios néven. A csapat 20 főből áll, és Michael Capps vezeti, aki az amerikai hadseregnek készítette az America's Army játékot. A cég fő profilja az Unreal-engine-t használó programok készítése lesz. Két játék elkészítéséig maradnak az Epic tulajdonában, utána pedig a tulajdonjog átszáll a cég dolgozóira. Az első

2003-as megjelenések

Néhány kiadó pontosította a 2003-as játékaik kiadásait. Szemezgessetek!

Ubi Soft

FS A 320 Pilot in Command február 20.
Forgotten Battles február 27.
Downtown Run március 20.
Rainbow Six Raven Shield március 20.
Rayman 3 március 20.
Crime Scene Investigation március 27.
Will Rock március 27.
Harpoon 4 április
Bratz Dolls második negyedév

Warlords 4

XIII

Far Cry
Project BG&E
PlanetSide
Loose Cannon

Konami

Evolution Skateboarding február 21.
Silent Hill 2: Director's Cut február 28.
Metal Gear Solid: Substance március 7.
Casino Inc. március 21.
ISS3 március 28.

Oxygene

Red Shark február
Darkened Sky RPG március
Echelon 2: Wind Warriors április
Paradise Cracked RPG június
Perfect Ace! május
Spells of Gold harmadik negyedév
Charm of War harmadik negyedév
Midnight Nowhere harmadik negyedév

Wanadoo

DAoC: Shrouded Isles február 21.
Pro Beach Soccer május 29.
Next Generation Tennis 2003 május 30.
Crusaders szept. 26.
Ryzom szept. 26.
Curse: The Eye of Isis október 31.
Sniper Elite utolsó negyedév

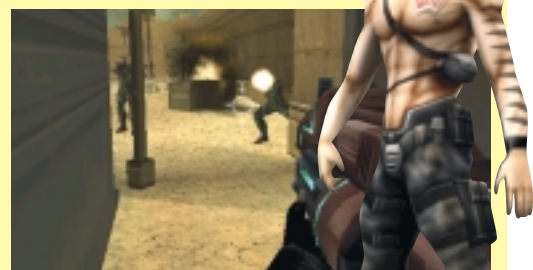
Al Capone utolsó negyedév

Behind Enemy Lines utolsó negyedév

Pax Romana utolsó negyedév

Fel vörösök.. trallala...

A múltkoriban elég nagy sikereket ért el a Red Faction című cucc, ennek folyományaképpen portolták minden létező és lehetséges platformra... Nem lesz ez másképp a nemrég bejelentett második résszel sem, mi több, a legnagyobb örömködés a dologban, hogy a készítőik ígérete szerint már idén márciusban tolhatjuk a cuccot ezerral. Úgy legyen!



munkájukat várhatóan tavasszal jelentik majd be.

Warcraft-szerepjáték

Várhatóan júliusban jelenik meg az a szerepjáték készlet, amely a Warcraft világára épül. Ebben benne lesz a Dungeons & Dragons Player's Handbook, a Dungeon Master's Guide, valamint Monster Manual is.

A jogokat a Sword & Sorcery Studios vásárolta meg a Blizzardtól, így készül már a Dungeons & Dragons harmadik kiadására alapuló új játék.

Nem túl jól teljesít az Xbox

A nagyon jó start ellenére az Xbox hardvereladásai nem váltották be a hozzájuk fűzött reményeket (a költségeket csökkentendő költöztették el a gyártást Ma-



Szép és jó

A Zuxxez Entertainment nevű, közismert fejlesztőcsapat tolja ki magából a KnightShift nevű mókát, amely a mellékelt képek alapján igencsak meggyőző grafikai leleményekkel büszkélkedhet. A játékról egyelőre annyit, hogy 3D-s (na ne már!) stratégiai szerepjáték lesz. Jól hangzik, reméljük ez nem a hack and slash-t jelenti... Mindenesetre egy ilyen szép gámaival öröm lesz tolni! Megjelenési időpontja egyelőre ismeretlen.

Söldner emelkedőben

Már adtunk hírt a Söldner nevű akciójátékról, amely mostanra már a Secret Wars alcímet is megkapta. A cuccot egyébként a nagy JoWood adja ki, és a 2010-es esztendő nagy csatáit dolgozza fel, a szokásos „majdnem minden ugyanaz a közeljövőben, mint most” stílusban. Az eddigi képek nem voltak túl biztatóak, de most kijött hozzá pár új screenshot, és határozottan kezd alakulni a dolog...



gyarországról Kínába), a játékosok nagyon ragaszkodnak a Sony üdvöskéjéhez, a PS2-höz. Az utolsó csepp a pohárban az volt, hogy a 2002-es karácsonyi szezon is elég gyatra lett, még a csökkentett üzleti tervek sem sikerült teljesítenie a konzolnak. Éppen ezért a Microsoft úgy döntött, hogy jelentősen visszafogja a gyártást, és csökkentette a megrendeléseket az Xbox hardverének beszállítótól. Információink

Mazsolák a játék-fejlesztés világából

Új screenshotok jelentek meg a Robin Hoodhoz.

A Galactic Civilizations megjelenését eltolták március 25-ig, nehogy bekavarjanak a Master of Orionnal egymásnak.

A Purge című RPG-akció várhatóan már 2003 első negyedévében a boltokba kerül.

A Postal 2-höz is néhány új screenshot látott napvilágot.

Az Aces High című repülő játék folytatásának munkálatai megkezdődtek, a HiTech Creations égisze alatt.

Gold lett a Nascar Racing 2003, heteken belül a boltokban!



szerint az óriáscég eddig körülbelül 1 milliárd dollárt fizetett rá. Az egyik chipgyártó, a Focus részvényei a hír hatására esni kezdtek a tőzsdén. Az esés mértéke 26-28%-os.

Új főnök a TIGA-nál

A TIGA (The Independent Games Developers Trade Association), a független játékefejlesztők érdekvédelmi szervez-

Pénz, siker, nők, csillogás

Ugyan nincs sok köze a Casino Inc. című frankó kis filmhez, ennek ellenére elég ütős kis, „van egy szabad délutánom” jellegű cucc lesz a Casino Inc. Váratlan fordulat: egy kaszinót kell menedzselnünk, kicsit, sőt nagyon Theme Park és társai stílusban. A különbség csupáncsak annyi, hogy itt nem a hamburgert fogjuk túlsózni, hanem a Sztroganov-bélszínt túlborsózni...



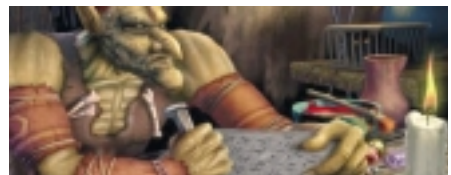
etének főttikári székét hagyja ott Nigel Davies. A szervezet, irányítása alatt, döntő befolyást gyakorolt a szigetország főbb fejlesztői irányvonalára, így személyében a játékipar egyik meghatározó személyisége válik meg pozíciójától. Davies a Blitz Games ügyvezetői székét foglalja majd el. Utódjáról egyelőre még nem döntöttek, de a kinevezés biztosan több nagyobb cég egyetértését kell hogy igényelje.

Vietnami strandpapucs, PLIMA cipő

Nem tudom, honnan a !%+!&#@='-ből özőnlenek elő ezek a vietnamos játékok, de ha a világtörténelem is ezek alapján alakult volna, akkor egy kisebb amerikai szakasz, gemkapcsokkal és sörnyítőval felfegyverkezve, meghódította volna Indokínát. Na mindegy, a Vivendi is felhajtott pár sárgát (az érintettektől elnézést kérek), hogy a divathullámot meglovagolva – tehát lóhátról, értitek?! – lekasaboljuk őket. Az abszolút sikervárományos a Men of Valor: Vietnam (óh, irgalom atyja, ne hagyj el!) címet kapta a (tűz)keresztységben. Szerencsére csak 2004-ben jelenik meg, és az is engedi pislákolni a remény lángját, hogy a MoH fejlesztői, a 2015 csapat készíti, ráadásul Unreal-motorral.

Tripla cseresznye

Ha már ebben számban híreznünk a Casino Inc.-ről, természetesen nem szabad elszaladni a műfaj másik nagy neve mellett, amely nem más mint a Vegas: Make It Big. Itt mondjuk nemcsak egy kaszinót, hanem egy egész hotelt kell menedzselnünk, és a grafika alapján nem annyira a nyolcéves korcsoportot tervezik megszólítani a játékkal. A progi kicsit a Sim City 4-ből is merít, ugyanis minden egyes vendégünknek különböző sírmai lesznek, amelyeknek tökéletesen megfelelően tudjuk cégünket egyre nagyobb magasságokba repíteni. Hát akkor repülünk együtt! Én már látom a fényeket...!



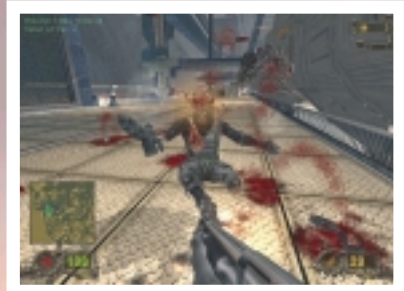
Megjelenik a 12. Everquest-kiegészítő!

A címe: The Legacy of Ykesha, és ezzel már biztosan tartja harmadik helyét a „Legtöbb kiegészítő” toplistán a Magic: The Gathering kártyajáték és a Pokémon mögött. A cuccban egyébként lesz egy új faj, a békés froglokok népe (ejnye, srácok, meg kell lovagolni a hobbihullámot?), akikkel főleg pap és sámán karaktereket játszhatunk majd. A sztori egyébként a Broken Skull és a Grobb trollklánok évszázados csatája körül fog bonyolódni.



Génmanipuláció? Fúj!

A Vivisector: Creatures of Moreau névváltáson esett át, ezentúl Beast Inside lesz az alcíme. A játék ennek ellenére ugyanaz marad, a sztori szerint egy órült tudós állatokon végzett genetikai kísérleteket cirka száz évvel ezelőtt (LOL!), és nekünk csupán annyi lesz a dolgunk, hogy elimináljuk a teknősből és papagájból előállított gyilkológépeket. Szóval, a lényeg: reccsen a csont, és fröccsen az agyvelő. Királyság!



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

Készül a Schwarzenberg

A mostani piaci trendeknek (és a televíziók hétfői műsorrendjének) megfelelően ismét egy második világháborús játékot jelentettek be, a Schwarzenberget. A sztori szerint 1945-ben járunk, és egy, az amerikaiak és a Vörös Hadsereg által ostromlott kisvárosban a né-

metek utolsó csodafegyvereik egyikét őrzgetik. Minket, a szövetséges elhárítás ügynökét dobna le, hogy szerezzük meg a fegyvert, mielőtt a németek bevetnék, vagy az oroszok kezére kerülne. Információink szerint a játékmenetben sokkal inkább a lopakodás fog dominálni, mint az agyatlan öldöklés.

Új Digital Extremes-játék

Alig fejezték be az UT 2003-at, már egy újabb projekten munkálkodnak a srácok. Egyelőre semmit nem árultak a készülő mesterműről, csupán annyit, hogy a következő E3-on hatalmas, eget-földet rengető bejelentésre számíthatunk. Úgy legyen!

Valami készül a BrainFactornél!

Nem hivatalos információk szerint 2004-ben a magyar fejlesztőcsapat egy szerepjátékkal lepi meg a PC-s játékosokat. A DataBecker fiatal játékkiaadó részlegének színeiben induló alkotás eddig soha nem látott grafikai részletességet ígér. A cég grafikusai kipróbált vén rókák a játékkészítésben, akik most kedvenc műfajukban élnek ki művészi hajlamaikat. Ennek alátámasztására íme egy kép az egyik mellékszereplőről. A karakterek megelevenítéséről profi animátorok gondoskodnak a cég saját mocap berendezésének segítségével. A kidolgozott, humort sem nélkülöző történetet természetesen profi regényírók írják. A szövevényes cselekmény mintegy 60 mellékküldetést tartalmaz a főszálon kívül, így kb. 200 játékkal eltöltött órát ígér. A főszereplő mellé akár 3 csapattag is állhat, küldetésüket 300 (!) NPC segíti, vagy éppen akadályozza. A játékban 60-féle jártasság és 250-féle (!) varázslat kap fontos szerepet. A játékos dolgát több mint 60 szörny (fajonként 3 alfajjal) nehezíti, leküzdésükre a varázslatokon kívül 50-féle fegyver használható fel. Bővebben a márciusi GameStarban!



Mobilos játékok a netről

Beindult az első, mobilos játékokat tartalmazó oldal, ahonnan kedvenc telefonunkra tölthetünk le különböző, jobbnál jobb cuccokat. A stuffokat emelt díjas SMS-ben, WAP-ozásra alkalmas mobilra tölthetjük le. A programok demó verziói kipróbálás erejéig ingyenesek, a kérdéses webcím pedig a www.mobiljatek.hu

Megnyílt a Fantasya portál

A www.fantasya.hu weboldalon egy igazán igényes és minden részletében profi portál nyílt meg a fantasy és a sci-fi iránt érdeklődőknek. A szerkesztők elsőrendű feladatuknak tekintik a témával foglalkozó hazai közösség (újra)szervezését. Könyvpiaci hírek, filmkritikák, borítók, nagyon jó hírvivat... Mi kell még?



576 e-shop

A Comgame Kft. már bizonyított Magyarországon a játékgalmazás területén, és most egy újabb kezdeményezésükről adhatunk hírt. A www.576.hu oldalán ezentúl interneten rendelhetjük meg a kívánt játékot, és a cég eddigi referenciái miatt a netes vásárlás nagy réme sem fenyeget minket, vagyis a megrendelt stuff bombabiztosan megérkezik hozzánk.

576

KByte

Feloszlott a FoP klán

A legendás – és talán az első igazán professzionális – magyar multiplayer csapat, a FoP 2003-ban már nem folytatja működését. A Senorg-támogatású, versenyszerűen CS-t játszó klán a 2002-es Earthquake-en első helyezett lett, és a tavalyi WCG-n képviselték hazánkat, meglehetősen jó eredménnyel, maguk mögé utasítva a házigazda dél-koreaiakat is. A feloszlás oka a szabad idő hiánya volt, ezért a tagok közül csupán DoZer folytatja a játékot, a többiek – egyelőre – kiszálltak a scene-ből.





TTM 2003: The Tournament Mod

A TTM egy UT 2003-mutator, amelyet hasonló céllal készítettek, mint az OSP-t Quake 3 alá. Ez pedig nem más, mint a versenyszerű játékra alkalmas körülmények megteremtése. Még csak egy publikus verziója jelent meg, de már ez is sok hasznos beállítási lehetőséget kínál. A hudot és az eredménykijelzőt fejlesztették. Találati hangok, külön a baráti tűz jelzésére is. Fényes skinek: mindenki ugyanazt a modellt használja, és csapata szerint egész testén egy-egy piros vagy kék fényt bocsát ki. Így nem kell feltekerni a monitor fényerejét, ha egy sötétebb pályán nem látjuk jól az ellent.

<http://www.planetunreal.com/ttm/>

Defence Alliance

Ebben az UT 2003-játékban különböző feladatot ellátó egységek bőrébe bújva kell társainkkal együttműködve megvédenünk bázisunkat a gépi ellenfelek rohamától. Ha eljutnak erődünk egy bizonyos pontjára, akkor veszítettünk. A modnak már van egy működő verziója a régi UT alá. A most készülőben viszont már lehetőség lesz emberi ellenfelek ellen is játszani, sokkal nagyobb és összetettebb terepeken harcolhatunk, továbbá járműveket használhatunk céljaink eléréséhez.

<http://www.planetunreal.com/da/>



Attack of the RealMods ☺

Szerencsére nem kellett csalódnom bolygónk maszek játékefejlesztőiben, kedvenc műfajom, a valós környezetet szimuláló átalakítások UT2k3 alatt is nagyon népszerűek. Annyira, hogy talán ezekből készül a legtöbb! A II. világháború az abszolút sláger, de Vietnam és napjaink fegyverarzenáljai sem panaszkozhatnak, jut nekik is szerep. Többre most nincs lehetőség, egyet mégis kiemelni közülük, mégpedig azért, mert egy hazai kezdeményezésről van szó. Ez is egy WW II. mod lesz, a fejlesztők pedig minden újabb segítő kezett szívesen fogadnak. Ez a total conversion Day of Resurrection néven fut, az alábbi honlapon pedig minden infó megtalálható róla.

<http://www.gamefuture.hu/dayofresurrection/>

Death Ball

Ez a mod a bombing run játékmód alapjaira épül, de annál még inkább labdaközpontú. Nincs más fegyverünk a shield gun-on kívül, és agyonütni azzal is csak a bogyót birtokló ellenfelet tudjuk. Cél: a mod saját pályáin (futurisztikus arénától kezdve klasszikus focipályán át egészen egy „legóból épített” terepig mindenfélével találkozhatunk) az ellen kapujába juttatni a lasztit. Van kapus, és mivel a passzok pontosak, a normál lövések viszont annál kevésbé, ezzel is a csapatjátékot helyezik előtérbe.

<http://www.deathball.net/>



Dragon Ball U

Ebben a modban SonGoku, illetve barátai, ellenségei, rokonai és üzletfelei bőrébe bújva apríthatjuk majd egymást gőzerővel és különféle természetfeletti képességeinkkel. Quake 3 alá készült már egy hasonló alkotás. Ha ez a progi is legalább olyan jó lesz (és egy fejlettebb, UT2003-as motorra ültetve a témát, miért is ne lenne), akkor mindenképp megéri majd letölteni!

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



AZONOSÍTOTT REPÜLŐ „OJJEKTUM“

UFO: AFTERMATH

Mostanság jó biznisznek tetszik régi legendák leporolt remake-jeivel előrukkolni. Nem a folytatásokra gondolk, hanem olyan alapművek újraírására, mint a **Doom**, vagy az **X-COM** sorozat.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Altar Interactive
- **KIADÓ**
Cenega
- **WEBOLDAL**
www.ufo-aftermath.com
- **MEGJELENÉS**
2003 ősz

Pedig legendákat újraalkotni néha nem is olyan egyszerű. Hiába fektette le az **X-COM: UFO Defense** 1994-ben PC-n a körökre osztott kommandós-taktikai játékok alapjait, elnyerve ezzel mind a szaksajtó, mind a vásárlók elismerését, a legújabb rész sorsa már most is viszontagságosnak mondható, pedig elég messze van még a boltokba kerüléstől. A fejlesztést az eredeti játékot megalkotó Mythis kezdte el, de az akkor még The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge néven futó projektet mégis hamar feladták... Így kerültek a jogok (és a félkész játék) a cseh székhelyű Altar Interactive-hoz. Nekik viszont a kiadó felejtette el a fizetésüket átutalni, ezért kénytelenek voltak másik cég után nézni, hogy végül egymásra találjanak a szintén cseh Cenegával. Jelen pillanatban szerencsére gőzerővel haladnak a munkálatok, ami azért örömdetes tény, mert az Aftermath valóban rendkívül ígéretes játék!

ÖREG UFO NEM VÉN UFO

Köszönhető ez annak, hogy a jól bevált alapkonceptió mit sem változott 1994 óta. Megtörténik ugye a kötelező UFO-támadás bolygók ellen. Az ellenállást megszervezendő, a globális térképen a Föld különböző pontjain bázisokat húzhatunk fel, működtetésükhöz kereskedelem és nemzetközi támogatások útján pénzt szerzünk, majd embereket és felszerelést vásárlunk, hogy eséllyel vehessük fel a harcot a gonosz alienekkel szemben. Ez a menedzselő-stratégiai rész képezi a játék egyik felét. A legtöbb időt azonban a jóval kisebb területeket feldolgozó kommandós-taktikai küldetések megoldásával fogjuk eltölteni, ahol kis csapatunkat irányítva kell megtisztítanunk az egyes lelőtt UFO-k környékét, a megszállt városokat vagy épp saját, megtámadott bázisunkat. Ha ezzel is végeztünk, az alien tetemek, illetve hajók átfésülésével megszerzett idegen technológiákra otthon kutatók hadait szabadíthatjuk rá, hogy

amint rájöttek a know-howra, küldhessék is a materiát tömeggyártásra, a technikusok karmai közé.

SZÉP DOLOG, MONDHATOM

Persze ez eddig nem más, mint a régi ötletek leporolása. A sikerhez még az is szükséges, hogy az Altar a részletek tömkelegét igazítsa korunk elvárásaihoz. A taktikai részt egy saját fejlesztésű, teljesen 3D-s motor fogja megjeleníteni, aminek köszönhetően a terep kedvünk szerint forgatható, sőt rombolható lesz. Ez utóbbi nagyon szép ígéret, de tudván, hogy megvalósítása számos akadályba ütközhet, én egyelőre kissé szkeptikus vagyok a hatás „mértékét” illetően. Mert ugye nem mindegy, hogy egy kerítést tudunk leborítani, vagy akár teljes lakótelepeket tüntethetünk el a térképről. A szándék mindenesetre dicsérendő. Szintén a motor nagy érdeme, hogy lehetővé teszi a véletlengenerált pályák kezelé-

sét és használatát. Így az egyes városrészek, crash-site-ok, ahová kommandósainkkal kiszállunk elvileg mind-mind egyedi, soha meg nem ismétlődő kihívás elé állítják a játékost. Ez a funkció már a játék jelenlegi bétájában is működik, úgyhogy ezzel kapcsolatban nem szükséges kételkednünk a fejlesztők állításában ☺! Az altaros srácok csak a pályák jellemző részeit készítették el előre (növények, utca-részletek, épülettípusok stb.), s ezek megfelelő mixelésével fogják elérni a kívánt, minél változatosabb eredményt. Ezek után már csak hab a tortán az időjárás és a napszakok változása, illetve az, hogy a különböző városok, illetve a növény- és állatvilág a földrajzi elhelyezkedésnek megfelelően fog visszaköszönni a játékban.

PLANÉTÁRIS VISSZALÉPÉS

Picit elszontyolodtam a fejlesztők azon kijelentésén, mely szerint a modern követelményeknek való megfeleléshez tartozik az is, hogy visszavesznek a globális menedzselőstratégiai rész jelentőségéből. Én

foglalt vagy felépített) telepünket. Ezen döntésünk egyébként hatással lesz a játék másik két, egymással szorosan összekapcsolódó sarokpontjára, a kutatásra és a termelésre is. Ezek sebességét ugyanis a megfelelő bázisok száma határozza majd meg, a munkába fogott kutatók és technikusok létszáma helyett.

„BUMM A FEJ...NEK LÁTSZÓ TÁRGYBA”

No, de elég ennyi a szomorkodásból, vissza az örvendetes újtásokhoz! Itt van mindjárt a harc- és fejlődésrendszer, mely jóval kidolgozottabb lesz a nagy elődben megismertnél. A kommandós részeket hibrid tálalásban kell majd végigizgulnunk, mely ötvözi magában a körökre osztott és a valós idejű harcrendszer előnyeit. Embereink ugyanúgy rendelkeznek majd okosan felhasználható „akciópontokkal” (melyek az egyes cselekvések időigényességétől függően csökkennek az adott körben), ám parancsainkat a „play” gomb meg-



A halálba menők...

KÖSZÖNTENEK, CÉZÁR!

A körökre osztott taktikai játékok első képviselője nem PC-re, hanem még ZX Spectrumra érkezett meg, a nyolcvanas évek végén, a címe pedig: *Laser Squad* (nem elfelejteni ezt a nevet!). A régi klasszikus gyakorlatilag mindent tudott, ami elvárható, akciópontok költögetésével irányíthattuk embereinket, akik egyéni tulajdonságokkal rendelkeztek, harc közben fáradtak, az elkölthető pénzből fegyvereket, páncélokat vásárolhattunk nekik, stb. Az évtizednyi távolból is hatalmas rajongótáborral rendelkező játéknak tavaly megjelent a legújabb feldolgozása, aránylag szép grafikai megvalósítás mellett irthattuk ellenfeleinket, sajnos csak interneten és helyi hálózaton keresztül. A csatába most már a GameStar olvasói is bekapcsolódhatnak, hiszen a kipróbálható verzió rajta van CD és DVD mellékletünkön...

más dolgokban kell jónak lennie egy felderítőnek, egy orvosnak vagy egy mestervívésznek. Rajtunk áll tehát, hogy egyes embereinket milyen specialistává neveljük a játék során, ami azért kiemelten fontos, mert az adott küldetésekre csupán hetet vihetünk magunkkal egyszerre. Ennek köszönhetően pedig nem használhatjuk az eredeti UFO-ban bevált „20-an rontunk egy mumusra” taktikát, sokkal inkább előtérbe kerül a helyzetek egyéni képességekre támaszkodó, azok összehangolásával kivitelezett, kreatív megoldása. A játék nem oszlik majd fejezetekre, vagy kisebb elkülönülő részekre, hiszen a történetet egy nagy folyamként kell majd végigjátszanunk annyi idő alatt, és olyan módszerekkel, ahogy az nekünk tetszik. A változatosságról a több mint 70-féle kifejleszhető technológiai újítás, a rengeteg idegen és földi létformából mutálódott ellenfél és természetesen a véletlengenerált küldetések gondoskodnak majd. Az eredeti UFO legnagyobb ütőkártyája azonban mindennek előtt a hangulata volt, amelyet az Aftermath esetében még nem ismerhetünk. A fentiek tükrében viszont minden esély megvan arra, hogy az Altar sikeresen veszi majd ezt az akadályt is!

ELŐREJELZÉS

- véletlengenerált küldetések
- X-COM hangulat
- rombolható-for-gatható 3D-s terep
- csökkent globális menedzsment



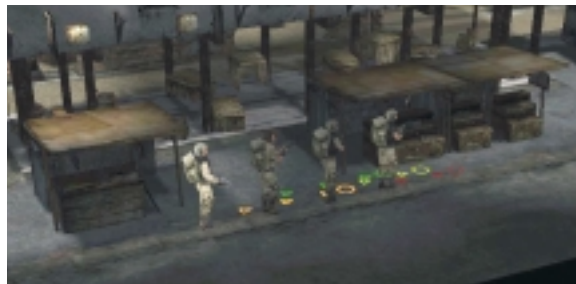
„Előtérbe kerül a helyzetek egyéni képességekre támaszkodó, kreatív megoldása.”

baromira élveztem építgetni-szépítgetni a Föld különböző pontjain elhelyezkedő bázisaimat az eredeti játékban, odafigyelve, hogy megfelelő számú légvédelmi sílő, lakószoba vagy raktárhelyiség legyen mindegyiken. Sőt, azon is órákat tudtam tökörszni, hogy összekuporgatott pénzemet a világ mely pontján fektessem egy újabb bázis építésébe, hogy a lehető legnagyobb területet fedhessék le vadászgépeim, és a lehető legtöbb pluszpénzt hozza konyhámról a környező – immáron biztonságban lévő – országok elégedett adakozása.

Altárak szerint nincs szükség ilyen szintű mikro (makro?) menedzsmentre, ezért a bázisszépítgetéssel kapcsolatos lehetőségeinket leszűkítik arra a döntésre, hogy vaj katonai, kutató-, avagy gyártófunkcióval ruházzuk-e fel frissen szerzett (vissza-

nyomásával már valós időben vitelezik ki, az ellenség mozgásaival párhuzamosan. Bármilyen váratlan esemény bekövetkeztével – ha például emberünk megpillant egy zöld bőrt – leállíthatjuk az események real-time folyását, új parancsokat adhatunk ki, és a „play” gomb újból megnyomásával ismét elindíthatjuk az eseményeket. Érdekesnek hangzik, nagyon kíváncsi vagyok, hogyan működik majd a gyakorlatban.

A harccal együtt változik katonáink fejlődésének kidolgozása. Amíg az eredetiben a gép „magától” osztotta a tapasztalati pontokat az egyes tulajdonságokra, addig az Aftermath-ban mi határozhatjuk majd meg, hogy melyeket fejlesztjük az alábbi tulajdonságok közül: erő, gyorsaság, ügyesség, akaratörő, intelligencia és reakciókészség. Ugye az egyértelmű, hogy





RUSSEL CROWE-MENTES ÖVEZET

DUNGEON GLADIATOR

Az Arx Fatalis utáni űrt nehéz kitölteni, de egy kis cég mégis megpróbálkozik vele. A Dungeon Gladiator szinte a semmiből tűnt elő, de az előzetes képek és infók alapján igazi bombaként robbanhat a műfaj rajongóinak táborában.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Complex Games
- **KIADÓ**
N/A
- **WEBOLDAL**
www.complexgames.com
- **MEGJELENÉS**
TBA

ELŐREJELZÉS

- jól kidolgozott szerepjáték elemek
- ütős grafikus motor
- ha a fejlődésrendszert eltoltják
- ...vagy a sztorit

A mikor ezeket a sorokat pötyögöm, még csak január eleje van, de a legsablonosabb játék-címét már most kiérdemelte a Complex Games ©. Valószínűleg kemény öt percig agyalhattak a frenetikus „Dungeon Gladiator” címen. Szerencsére a lémer elnevezés összetett játékot takar...

EGYSZER FENT, EGYSZER LENT

A címmel ellentétben például nem csak egy dungeon hack and slashról van szó. Az első képek és infók alapján egy erős Ultima Underworld/Arx Fatalis utánérzésről regéltek, ám a készítők egy interjújukban gyorsan hozzátették, hogy a játékmennet még ennél is komplexebb lesz. A Deus Exet hozták fel példának, ahol többféle

Emellett a kis gyilkolás lelketeknek sem kell aggódnia, lesz persze itt is hack'n'slash is dögvél, sőt, a készítők állítása szerint ez sokkal „dinamikusabb” lesz, mint más belső nézetes RPG-knél. Egyfajta „akció és reakció” vívásról beszélnek, ahol a játékosnak alaposan végig kell gondolnia, hogy milyen taktikát alkalmaz, mert ha csak ész nélkül kattintgatja az egér gombját, akkor karaktere hamar kifrad és így könnyen legyűrhetik. Valószínűleg távolról is harcolhatunk (íjászat, mágia, parittyá, egy hetes kenyér stb.), de sajnos ennek nem lesz túlzott jelentősége. Persze azok a játékosok sem csalódnak majd, akik inkább lopakodással és a vaslogikájuk érvényesítésével szeretnek nyomulni: általában az összecsapások

Morrowindból és az Arxból sajna kimaradt): itt sokkal nagyobb jelentősége lesz a hack'n'slash akciónak, mint single-ben.)

Akik szeretik a szuperhősöket, tengernyi idővel és türelemmel rendelkeznek, azok feltápolhatják alter-egőjüket vérprofi harc-os-mágus karakternek is, a készítők nem szabnak ennek határt.

MAXIMUM MULTIPLEX, NO POP CORNS

A játék vadonatúj motorját multiplexnek hívják, aminek ugyan nincs köze plazamozikhoz, viszont a készítők rendkívül büszkéek rá. Állítólag az engine annyira flexibilis, hogy akár kifejezetten multiplayer RPG-khez, vagy MMORPG-hez is használható. Emellett könnyen lehet fejleszteni is, tehát pár év múlva nem kell újraindítani az egészet, hogy az akkori technikai kihívásoknak megfeleljen a belőle készült játék. (No persze ezt majd „pár év múlva” meglátjuk...)

A motor fizikája a mostanában divatos „skeletal collison” használja és a kézitusa, illetve a fegyverek használata is teljesen realiztikus. Maga a játék teljesen kihasználja majd a GeForce 4, és a 3D-s hangkártyák (SB Live, Audigy stb.) adottságait, úgyhogy akinek ilyenje van, az most elégedetten megpaskolhatja.

A nagy kérdés már csak az, hogy a Dungeon Gladiator képes lesz-e felőlni az illusztris elődökhöz, vagy a Morrowind és az Arx tükrében csak felejtethető kis alkotás lesz...

Bad Sector

„A klausztrófóbiásoknak sem kell parázniuk, mert kalandjaink nem csak föld alatti katakombákban, hanem a külvilágban is játszódhatnak.”

módon lehetett megoldani a missziókat és konfliktusokat: itt is hasonló szabadságra lehet számítani.

A klausztrófóbiásoknak sem kell parázniuk, mert kalandjaink nem csak föld alatti katakombákban, hanem külvilágban is játszódhatnak (akkor meg mi a rákért ez a játék címe?? – na mindegy...) és ezekből is sokfajta lesz, hogy a kedves játékos ne aludjon el a helyszínek egyhangúságán. Erről állítólag a „dinamikus sztori” is gondoskodik majd, bár a készítők ebből még egy bötüt sem árultak el...

előtt/helyett ezt az utat is választhatjuk. Mint az Arxban, itt is fontos szerepe lesz a környezetünkkel és a különféle lényekkel való interakciónak – egyes helyeken itt is csak akkor tudunk továbbjutni, ha bizonyos tárgyakat a megfelelő helyen használunk. A játék persze bőkezűen tartalmazza az ügyesebb variációkat: avatarunk tulajdonságait a hagyományos módon fejleszthetjük a single és multiplayerben egyaránt. (Bizony, jól olvastátok, kapunk végre multiplayert is (a



SÁTÁN LÁTTÁN

APOCALYPTICA

„...mert ebben vagyon a bölcsesség: akinek értelme vagyon, számlálja meg a Fenevadnak számát, mert emberi szám az, s annak a száma hat-száz és hatvanhat.”

Isten megteremti a Konamit, a Konami megteremti félisteneit. Noha a cég alapvetései gumiszerkós világmegmentőket, Dracula vizuális örökségével kokettáló papírmásékat egyaránt nélkülözni kész piacon mutatkoznak be, a mitikus név rendre új közönséget s tapasztalatokat definiál. Ha van otthon játékok futtatására ké-

Látók kis csoportja az univerzum távoli pontjára menekül, s megalapítja Új Babilóniát. Új Rend születik, mely reménnyel vigasztalja az embert. Istennek kedvére való a Szívükkel Látók odaadása, így naprendszere szóló tisztítótüzet bocsát a tájra – a Sátán megborul. Évezredek telnek, az újember különítményekkel tartja ellenőr-

„A fiúk szorosabban fogják a gyeplőt, és merszük van szemezgetni mind sci-fi, mind cybergót elemekből.”

pes kávéfőződ, biztos lehetsz: a Konaminak már vannak ötletei hardveredre. A cég továbbra sem kíván kizárólagos elkötelezettséggel élni, 2003 első negyedévében öt játékkal örvendeztetik a PC-piacot, sőt a címek között olyan – bocs – címek szerepelnek, mint: *Metal Gear Solid 2 Substance*, *Silent Hill 2*. Mindemellett a Konami örömmel karol fel fantáziadús fejlesztéseket. Az Apocalyptica szerintük: ilyen. Lessük együtt!

APOKALIPSZIS MOST?

Száz emberöltőn át perzelte szomorú Földünket az égi tűz. Mennyeik s Poklok seregei viaskodnak a Mindenség e síró szegletéért, melyen letűnt lakói tudatlansága révén megvethette redves lábát a Sátán. A Fenevad célkitűzése megszilárdítani fizikai pozícióját, hogy aztán Merő Feketeséget borítván a vidékre, közölhesse a Merő Térrel: muhahaha! A Szívükkel

zése alatt az univerzumot, várván a Sátán lehetséges, újbóli felbukkanását. Mit hitte-tek, stáblista? A Fenevad ébredszik.

NEOPOKOL

Végül jól újjászületik a lángokban, az Úr iránti mérhetetlen gyűlöletében a Poklok potenciális kirendeltségének deklarálja Földünket – ez mondjuk nem újdonság –, s újabb sereget verbuvál a szimpatizán-sokból. A pergő akcióval, gótikus jegyekkel kecsegtető cucc csapatunk s MC Pulyka seregeinek összecsapásain, feladatközpontú küldetéseken keresztül igyekszik birtokolni minket. A feladatok hátterében frontvonalakon való áttörés, építmények démonbankjának redukálása áll. Egyjátékos módban négyfős csapatod valamely karakterét irányíthatod, követőkamera segítségével – ez különben alapból jár a játék mellé. Többjátékos mód? Arról nem beszélünk.

NEOSÁTÁN

Tárgyunk jeleskedni kíván mind a távolsági – csúzli, nukleáris mobil rakéta –, mind a közelharc során használatos fegyverek – kardok, rossz lehelet – bemutatásában, s így a két harctípus modellezésében. Valóban, az előzetesben lelkesen kaszabolják, lövöldöznek egymást a felek, ám a motor beállított jelenetein át nem tanácsos véleményt formálnunk. A szerzők két kasztrendszert, ezeken belül négy-négy karaktertípust kínálnak. Képességeik: tüzérő, közelharc, hit, gyorsaság. Hit kapcsán mágiarendszer hozzáférhetőségét áhítom a készülő műtől. Tegyük együtt, akkor hátha. Templomosok, Nővérek, csatadroidok, míg a Sötét Oldalon Fekete Lovagok, – húú – vámpírok, mobilizált húsdaralók és Mr. Stb. várják, hogy egymás torkának eshesse- nek. UT2K3-kópia? Az Epic nyomokban túlhalmozott letéteménye komoly hatást gyakorol a csapatra, ám a fiúk annak ellenére is szorosabban fogják a gyeplőt, hogy merszük van bőséggel szemezgetni mind sci-fi, mind cybergót elemekből. A poligonszám viszont kevés már – reménykedjünk, hogy ennek fejében monumentális nyitott területeken fordulhatunk meg, isten ne adj! fel. Az Apocalyptica komolyabb figyelmet érdemel, mivel, ha valami, úgy a szerzők koncepciója Sátánra: 101%.
by gyz

ADATOK

- FEJLESZTŐ
FX 2002
- KIADÓ
Konami
- WEBOLDAL
www.apocalyptica.com
- MEGJELENÉS
2003 első negyedév

ELŐREJELZÉS

- markáns koncepció
- kampány mögött bújtatott UT2K3 kópia?





SÁTÁN LÁTTÁN

APOCALYPTICA

„...mert ebben vagyunk a bölcsesség: akinek értelme van, számlálja meg a Fenevadnak számát, mert emberi szám az, s annak a száma hat-száz és hatvanhat.”

Isten megteremti a Konamit, a Konami megteremti félisteneit. Noha a cég alapvetései gumiszerkós világmegmentőket, Dracula vizuális örökségével kokteltáló papírmásékat egyaránt nélkülözni kész piacon mutatkoznak be, a mitikus név rendre új közönséget s tapasztalatokat definiál. Ha van otthon játékok futtatására ké-

Látók kis csoportja az univerzum távoli pontjára menekül, s megalapítja Új Babilóniát. Új Rend születik, mely reménnyel vigasztalja az embert. Istennek kedvére való a Szívükkel Látók odaadása, így naprendszere szóló tisztítótüzet bocsát a tájra – a Sátán megborul. Évezredek telnek, az újember különítményekkel tartja ellenőr-

„A fiúk szorosabban fogják a gyeplőt, és merszük van szemezgetni mind sci-fi, mind cybergót elemekből.”

pes kávéfőződ, biztos lehetsz: a Konaminak már vannak ötletei hardveredre. A cég továbbra sem kíván kizárólagos elkötelezettséggel élni, 2003 első negyedévében öt játékkal örvendeztetik a PC-piacot, sőt a címek között olyan – bocs – címek szerepelnek, mint: *Metal Gear Solid 2 Substance*, *Silent Hill 2*. Mindemellett a Konami örömmel karol fel fantáziadús fejlesztéseket. Az Apocalyptic szerintük: ilyen. Lessük együtt!

APOKALIPSZIS MOST?

Száz emberöltőn át perzelte szomorú Földünket az égi tűz. Mennyei s Poklok seregei viaskodnak a Mindenség e síró szegletéért, melyen letűnt lakói tudatlansága révén megvethette redves lábát a Sátán. A Fenevad célkitűzése megszilárdítani fizikai pozícióját, hogy aztán Merő Feketeséget borítván a vidékre, közölhesse a Merő Térrel: muhahaha! A Szívükkel

zése alatt az univerzumot, várva a Sátán lehetséges, újbóli felbukkanását. Mit hittek, stáblista? A Fenevad ébredszik.

NEOPOKOL

Végül jól újjászületik a lángokban, az Úr iránti mérhetetlen gyűlöletében a Poklok potenciális kirendeltségének deklarálja Földünket – ez mondjuk nem újdonság –, s újabb sereget verbuvál a szimpatizán-sokból. A pergő akcióval, gótikus jegyekkel kecsegtető cucc csapatunk s MC Pulyka seregeinek összecsapásain, feladatközpontú küldetéseken keresztül igyekszik birtokolni minket. A feladatok hátterében frontvonalakon való áttörés, építmények démonbankjának redukálása áll. Egyjátékos módban négyfős csapatod valamely karakterét irányíthatod, követőkamera segítségével – ez különben alapból jár a játék mellé. Többjátékos mód? Arról nem beszélünk.

NEOSÁTÁN

Tárgyunk jeleskedni kíván mind a távolsági – csúzi, nukleáris mobil rakéta –, mind a közelharc során használatos fegyverek – kardok, rossz lehelet – bemutatásában, s így a két harctípus modellezésében. Valóban, az előzetesben lelkesen kaszabolják, lövöldözik egymást a felek, ám a motor beállított jelenetein át nem tanácsos véleményt formálnunk. A szerzők két kasztrendszert, ezeken belül négy-négy karaktertípust kínálnak. Képességeik: tüzérő, közelharc, hit, gyorsaság. Hit kapcsán mágiarendszer hozzáférhetőségét áhítom a készülő műtől. Tegyük együtt, akkor hátha. Templomosok, Nővérek, csatadroidok, míg a Sötét Oldalon Fekete Lovagok, – húú – vámpírok, mobilizált húsdaralók és Mr. Stb. várják, hogy egymás torkának eshesse- nek. UT2K3-kópia? Az Epic nyomokban túlhalmozott letéteménye komoly hatást gyakorol a csapatra, ám a fiúk annak ellenére is szorosabban fogják a gyeplőt, hogy merszük van bőséggel szemezgetni mind sci-fi, mind cybergót elemekből. A poligonszám viszont kevés már – reménykedjünk, hogy ennek fejében monumentális nyitott területeken fordulhatunk meg, isten ne adj! fel. Az Apocalyptic komolyabb figyelmet érdemel, mivel, ha valami, úgy a szerzők koncepciója Sátánra: 101%.
by gyz

ADATOK

- FEJLESZTŐ
FX 2002
- KIADÓ
Konami
- WEBOLDAL
www.apocalyptic.com
- MEGJELENÉS
2003 első negyedév

ELŐREJELZÉS

- markáns koncepció
- kampány mögött bújtatott UT2K3 kópia?





ÉPÍTSÜNK MONKEY ISLANDET! TROPICO 2

A kalózek élete nem könnyű: egész napjuk kemény munkával telik: ágyúzás, csáklózás, lövöldözés, vagdalkozás, rablás, fosztogatás... Kinek ne lenne ezek után szüksége egy kis pihenésre? Mondjuk egy otthonos, minden földi jóval felszerelt apró szigeten, ahol történetesen mi vagyunk a kormányzó.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Frogcity
- **KIADÓ**
Frogcity
- **WEBOLDAL**
www.frogcity.com
- **MEGJELENÉS**
2003. április

Szerencsére Guybrush Threepwooddal szemben mi egy kicsit több kezdőtőkével indulunk neki a kalózkodásnak. Ami persze nem jelenti azt, hogy ne akadna így is épp elég dolgunk, mire majd minden tengeri útonálló, haramia és fosztogató ámulattal teli vegyes tisztelettel ejti ki a nevünket. A Tropicó első részéhez képest csak annyi a hasonlóság, hogy ismét a Karib-tenger térségében fogunk rosszalkodni. Ezúttal azonban nem diktatórként kell boldoggá tennünk népünket, hanem kalózvezérként, akinek nincs is más célja, mint örömet szerezni a marcona tengeri rablóknak, akik megfáradva térnek haza a napi robotból ☺. Az ötlet remek, hiszen a kalózosdi téma mindig is közkedvelt volt, ellenben rablótanya-menedzselést még nemigen láthatunk. Az alapok hasonlítanak a többi építkezős-kereskedős játékhoz, csak itt más dolgok élveznek prioritást. Mivel lehet mosolyt csalni egy sebhelyes, összevagdalt, szakállas haramiaorcára? Mindenekelőtt

jóféle nedűkkel! (De ha nincs az kéznél, akkor jó a kommersz rum, meg a grog és egyéb nyalánkságok ☺.) A hangulatos késdobálóknak hamar elszáll az idő, és unatkozásra sincs esély, hiszen esténként az úri közönség bunyózik.

DÍNOM-DÁNOM

Miután hősünk leöblítette a torkát és a nap fátalmait, nincs más hátra, mint a nehéz munkával összerabolt aranyaktól valahogy gyorsan megszabadulni. Erre legideálisabb hely egy játékbárány, ahol emberünk akár meg is többszörözhetné dukátjait, de hát ugyebár ez általában fordítva szokott történni... Szomorúságra azonban semmi ok, hiszen szemben egy piros lámpa hívogató fénye és néhány szemrevaló fehérnép hívogató bája csábit, és ugye, ki akarna megtagadni egy harcban cserzett kalózsívtől némi gyengédséget... Természetesen azért sok rum lefolyik a gigán, míg ideig jut szigetünkön a heje-huja. Első lépésként egy kalózvezér kell kiválasztani

nunk magunknak, aki lehet ismert személyiség – Francis Drake vagy Anne Bonney – de lehet a képzelet szüleménye is, mint Hook kapitány, (remélem Le Chuckot is lehet majd választani ☺) vagy mi magunk is generálhatunk egy új arcot. Minden vezér más tulajdonságokkal és jellemzőkkel bír: aki pl. ifjú korában inkvizítorként kereste a kenyerét, sokkal könnyebben húz ki hasznos információkat a foglyokból, ellenben az idült alkoholistáknak sokkal nehezebb lesz tiszteletet kivívnia maga körül. (De hogy miért ☺?)

HATUNK, ALKOTUNK, GYARAPÍ-TUNK

Az építkezés és gazdaság irányítása sokkal színesebb, ugyanakkor egyszerűbb is lesz az első részhez képest: végre nem kell majd külön szállítókivitelokkal nyüglődnünk – minden épülethez jár egy teherhordó, aki hozza-viszi a szükséges nyersanyagokat és árukat. Míg az ipar – ideális esetben – a sziget belsejében található, a ki-



KICSI A BORS, DE ERŐS!

KELET-EURÓPAI FEJLESZTŐCÉGEK

Mafia, Operation Flashpoint, Serious Sam. Az utóbbi idők sikeres játéka. De mi a közös bennük? Mindegyikük Kelet-Európából származik, és számtalan nehézséget leküzdve vált világszerte ismertté. Ismerjük meg készítőiket, a kelet-európai fejlesztőcsapatokat egy kicsit közelebbről!

Ha azt a szót halljuk, hogy: „játékfejlesztés”, általában nagy amerikai vagy nyugati „játégyárak” jutnak eszünkbe. Bár tudunk arról, hogy hazánkban több magyar csapat hegeszt stuffokat, de talán arra nem is gondolnánk, hogy számos nagy nevű alkotás a térségünkben, vagy annál is keletebbre született. A *Mafia* a szomszédban, Csehországban látott napvilágot, de a *Serious Sam*-ért sem kell messzire bóklásznunk, hiszen Horvátországban alkották. Azonban nem is gondolnánk, mennyi minden készül Oroszországban, illetve Ukrajnában – ha a trend így folytatódik, hamarosan jelentős részt fognak kihasítani a „keleti” fejlesztőcsapatok a világ játékkermeléséből. Néhány csapatot ismerhetünk meg, rajtuk keresztül vizsgálva e lassú, de biztos feltörekvést – mik az okai és milyen nehézségekkel kell(ett) szembenéznük a mindennapi munka során.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Az üzleti célú játékfejlesztés ebben a régióban igen fiatal múltra tekint vissza. Annak ellenére, hogy 1985-ben, Moszkvában egy fiatal számítógépszaki, Alexey Pajitnov készítette el a legismertebb és legtöbbet klónozott játékot, a *Tetris*-t. Alexander Dmitrevsky, a Nival alelnöke (*Etherlords*) is megerősíti a tényt, hogy Oroszországban már 20 évvel ezelőtt is létezett egy kis programozó közösség. De kezdetben csak szórakozásból barkácsoltak játékokat a lassú

gépeken, amiket aztán ingyenesen terjesztettek. Csak a 90-es évek elején, a Szovjetunió és a KGST-piac szétbomlásával vált lehetővé, hogy a hobbiból üzlet legyen. A gyors nyugati hardvereknek és viszonylag szabad piacnak hála, egyre inkább megérte játéprogramozással foglalkozni. Azonban hiába voltak meg a sikeres fejlesztéshez szükséges keretek, a győzelem még váratott magára. Petr Vochozka, az Illusion Softworks (*Mafia*) alapítója említi meg,

„Hamarosan jelentős részt fognak kihasítani a keleti fejlesztőcsapatok a világ játékkermeléséből”

hogy kezdetben ezek a kis csapatok első-sorban a hazai piacra dolgoztak. Csak ritkán lépték át a point-and-click kalandjátékok vagy logikai játékok az országhatárokat. Az első ilyen programok egyike, amelyik még Németországba is eljutott, az 1993-ban megjelent *Fussball Total* volt, amelyet a horvátországi Croteam készített. A játék szemérmetlenül lekoppintotta az egy évvel korábban megjelent *Sensible Soccer*-t, és ez a tulajdonság még hosszú ideig jellemző volt kelet-európai produkciókra. Jó példa erre az 1997-ben megjelent *Earth 2140* is, amelyik a *Command & Conquer*-re hajazott erősen, anélkül hogy azt a színvonalat elérte volna.

A KÉPZETT MUNKAERŐ HIÁNYCIKK

Ma már a fejlesztők ötletekben nem szenvednek hiányt, helyette más nehézségekkel kell szembenéznük. A megkérdezettek többsége arra panaszkodott, hogy nincs elég tehetséges és tapasztalt, utánpótlást jelentő ember. Ezért sok csapat arra kényszerül, hogy más foglalkozást üző, kreatív arcokat csábítson át a játék-készítésbe, és átképezze őket a megfelelő ismeretekre. A legtöbb személy, aki

a GSC-hez (*Stalker*, *Cossaks*) jelentkezik, a tv- vagy a reklámszakma irányából érkezik. A kijevi GSC üzletvezető-helyettese, Oleg Javorsky ezen a módon bővítette 75 főre a céget. A Burutnál hasonlóan mennek a dolgok: a közepes méretű (780 ezer lakosú) orosz városban, Voronyezsben székelő fejlesztőcsapat mindössze 35 munkatárssal dolgozik, akiknek a többségét öreg rókáknak kellett kitanítania a pályaszakértés, vagy a 3D-s grafika rejtelmeire. A magyar Digital Reality (*Haegemonia*) főművésze is korábban autószereléssel foglalkozott, a zeneszerző pedig végzett elektroműszerész. A cégvezető, Fehér Gábor, azért kacsintva hozzá-

Alexander Dmitrevsky

NIVAL**Életkor:** 29 év**Pozíció:** A Nival alelnöke**Telephely:** Oroszország, Moszkva**Idézet:** „Tudjuk, hogy még nem állunk piacvezető helyen, de minden játékunkkal egyre jobbak leszünk.”**Etherlords:** A Heroes of Might & Magic és a Magic the Gathering kockájából készült játék meglepően nehézségre sikeredett.

Oleg Javorsky

GSC**Életkor:** 29 év**Pozíció:** Üzletvezető-helyettes a GSC-nél**Telephely:** Ukrajna, Kijev**Idézet:** „Mindenekelőtt arra vágyom, hogy a kelet-európai játékipiac végre hasonló legyen, mint a nyugat-európai.”**Cossaks:** A kontinens történelmi háborúit hatalmas hadseregek élén vívhatjuk. Összetett, nehéz, de nagyon izgalmas.

Vladimir Nikolajev

BURUT**Életkor:** 24 év**Pozíció:** A Burut üzletvezetője**Telephely:** Oroszország, Voronyezs**Idézet:** „Úgy gondolom, hogy az orosz fejlesztők nagyobb hangsúlyt fektetnek a kreativitásra.”**Kreed:** A dinamikus fény- és árnyékeffektusok valódi hangulatot teremthetnek a játékban.

teszi: nem alapkövetelmény, hogy minél távolabbi szakmából érkezzenek a kollégák ©. (Megjegyzés: nem hinném, hogy feltétlenül hátrány az, ha valakinek nem alapvégzettsége a játékefejlesztés. Ha később sikeresen beletanul a szakmába, sokkal nyitottabb, tágabb látókörű lesz, mint az, aki kizárólag ezzel a szakterülettel foglalkozott – Uhu) A moszkvai Nivalnak, illetve a prágai Illusion Softworksnek ellenben nincs oka panaszra: az orosz cég 90 munkatársának nagy részét a moszkvai egyetemről toborozta, míg a Mafia készítői már most 140 embert foglalkoztatnak. Ez utóbbinak az az oka, hogy a Hidden & Dangerous hatalmas sikere után százas nagyságrendben pályáztak a jelentkezők az új állásokra. Csak érdekességként egy kis összehasonlítás: a játékgyártás óriása, a Blizzard is csak 150 fővel dolgozik...

A PÉNZ, A SUSKA MEG A LÓVÉ

A régióban készített játékok száma folyamatosan nő, és ennek az oka – bár jól hangzana ☺ – nem kizárólag a csapatok tehetségében keresendő. A költségek a töredékei a nyugat-európai vagy tengerentúli kiadásoknak. Ugyanazért a pénzért, amiért Nyugaton csak öt grafikust lehet alkalmazni, itt tizenötöt. De nem csak azért kerül a fejlesztés kevesebb pénzbe, mert a fizetések nagyságrendekkel alacsonyabbak: az egyéb költségek,



mint pl. a zene megalkotása is kisebb – az Illusion Softworks készítői meglehetett azt, hogy a Mafia zenéjét a Prágai Filharmonikusokkal játszották föl. Ilyen előnyök meglehetősen a nyugati kiadók szívesen tekintenek kelet felé, ráadásul az itteni fejlesztőcsapatok is tárt karokkal várják őket. Ennek az az oka, hogy a készítő cégek teljes mértékben függenek a nyugati pénzügyi támogatóktól és forgalmazóktól, hiszen az a játékipiac, amely ott létezik, errefelé alapvetően ismeretlen. Természetesen mindenhol nyomják a gamákat, de amíg az alacsony fizetések miatt egy játék a havi átlagkereset ötödébe-tizedébe kerül, addig nem is lehet arra számítani, hogy a többség ne a kalózverziókkal játsszon. Ha azonban egy csapat a programjával sikert arat, akkor már lehetősége van arra, hogy maga válassza ki a neki tetsző forgalmazót – az Illusion Softworks-nél ez a Hidden & Dangerous óta így megy.

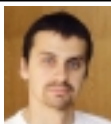
A SZÜKSÉGES PLUSZ

Mik is az okai a kelet-európai fejlesztők sikereinek? Mint láttuk, a pénz és a lelkesedés sokat számít, de a kreativitás és a rugalmasabb hozzáállás is sokat nyom a latban. Erről Davor Tomicic, a Croteam pályaszerkesztője a következőket mondja: „Míg mindenki más nekifogott Half-Life-klónokat gyártani, addig mi a Serious Sam-mel egy teljesen



unrealisztikus, de annál élvezetesebb lövöldözős gamát alkottunk.” (Azért olyan sok HL-klón nem jelent meg, legfeljebb olyan, ami az akart lenni... – Uhu) Valóban, a játék sikeresen megújított egy már elfeledett stílust, ahol brutális fegyverekkel kell mindenféle bizarr kinezetű szörnyet lezúzni, és nem kell mindenféle emelkedett célokkal foglalkozni. A Mafia egy 30-as évekbeli város maffiózójának az élettörténetét meséli el – a játékot tolva egy film részeseivé válunk. Az Operation Flashpoint a hatalmas bejárható területeivel és a jól megtervezett harc-szimulációjával hódít. Ha átpillantunk Németországba, láthatjuk a trendet: míg a német kiadók nem tudnak túllépni az építkezős-menedzselős Settlers-klónokon, a konkurencia arat – csak a Mafia-ból eddig 110 ezer darabot adtak el. Az Operation Flashpoint-ból a világon már másfél millió fogyott, mindössze 18 hónap alatt. Csak összehasonlításképp: a stílussteremtő Half-Life-ből négy év alatt sikerült 3 millió darabot értékesíteni. A jelek szerint tehát minden adott ahhoz, hogy a közép- és kelet-európai játékefejlesztő csapatok meghódítsák a Nyugatot, miközben friss ötletekkel, újításokkal pezsdítik fel a játékipiacot. **A következő négy oldalon pedig lássuk a kelet-európai fejlesztések zászlóshajóját, a S.T.A.L.K.E.R.-t!** Uhu

Davor Tomicic

CROTEAM**Életkor:** 30 év**Pozíció:** Játék- és pályadesigner a Croteam-nél**Telephely:** Horvátország, Zágráb**Idézet:** „A játékok játékok! Azért készülnek, hogy szórakoztassanak, és nem azért, hogy a valóságot modellezzék le.”**Serious Sam:** Gyakás mindenekfelett! Brutális fegyverekkel irtjuk a monsztahadat.

Petr Vochozka

ILLUSION SW**Életkor:** 27 év**Pozíció:** Az Illusion Softworks alapítója és CEO-ja**Telephely:** Csehország, Prága**Idézet:** „Cégünk világhírű fejlesztőcsapatává szeretne válni. Egyelőre úgy tűnik, jó irányba haladunk.”**Mafia:** Egy élettel teli, nyüzsgő város, kiváló történet és félelmetesen szép grafika.

Fehér Gábor

DIGITAL REALITY**Életkor:** 31 év**Pozíció:** A Digital Reality CEO-ja**Telephely:** Magyarország, Budapest**Idézet:** „Nyitottak vagyunk az új ötletre. Ahelyett, hogy valamit rögtön elvetnénk, megvizsgáljuk, hogyan lehet megvalósítani.”**Haegemonia:** Első pillantásra egy szimpla Homeworld-klón, másodikkra azonban már egy egyedülállóan szép űrstratégia.

STALKER

OBLIVION LOST

Minden idők legjobb FPS játéka. A képzeletünket felülmúló alkotás, mely az összes akciójáték fölé kíván kerekedni. Nem, még csak véletlenül sem a napjainkat talán leginkább felkavaró Doom III-ról van szó, hanem a GSC Game World eleddig egészen jól titkolt gyöngyszeméről, melyben Csernobil misztikus világába juthatsz el...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
GSC

■ **KIADÓ**
N/A

■ **WEBOLDAL**
www.stalker-game.com

■ **MEGJELENÉS**
2003 vége

Az ukrán GSC többek között ezt az FPS játékot is fejlesztette (a *FireStarter*, a *Hover Ace*, valamint a *Cossack II* mellett), amely akár még a 2003-as, vagy rosszabb esetben a 2004-es év játéka címre is pályázhat. Néhány hetes levelezés, immáron több hónapos remek kapcsolat és máris itt egy teljesen exkluzív interjú egy olyan alkotásról, amely után minden bizonnyal „megnyaljuk majd mind a 10 ujjunkat”.

Össze tudnád röviden foglalni a játék történetét?

A S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost Csernobilban játszódik. A játékos egészen pontosan időszámításunk szerint 2012-ben van, hat évvel azután, hogy egy újabb detonáció rázza meg a hírhedt erőművet. Közvetlen a robbanás után egy nagyon különös körzet alakult ki, melyet azóta egyszerűen „Zona”-nak hívnak. Kutatók és különféle tisztviselők tömegei mentek felfedezni ezt a területet, mindhiába. Aki valaha bejutott a Zónába, soha nem juttat ki élve. Miután kialakult ez a nagyon nyugtalanító helyzet, a kormány különféle erőkkkel igyekezett a területet lezárni, amolyan karantént állítani. A területre nem mehetett

senki se be, se ki, egészen addig, amíg rá nem jönnek, hogy miként lehet csökkenteni a veszélyeket. Az idő múlásával bizonyos emberek mégiscsak bejutottak, akik különféle abnormális tulajdonságú tárgyakat hoztak ki, és történeteket meséltek az „odabent” található meg-hökkentő élővilágról.

Ezeket az embereket hívják stalkereknek. Előfordult, hogy különféle zsoldosok is bejutottak, akik a bent összegyűjtött tárgyi leleteket jó pénzért eladták. A játékos a kezdetekben tulajdonképpen egy zöldfülű stalker, aki csak most kezd kalandozásait a Zóna területén.

Mióta tart a játék fejlesztése?





A fejlesztéseket hozzávetőlegesen 2 éve kezdtük. Ekkor indult be a grafikus motor, az X-Ray megalkotása, magát a játékot pedig olyan bő egy éve kezdtük el kitalálni, programozni.

Hányan dolgoztok a projekten?

Jelenleg 20 emberünk dolgozik teljes munkaidőben a S.T.A.L.K.E.R.-en. A csapat minden tagjának megfelelő tapasztalata

a könyv reprodukciójáról van szó, hiszen megalkottuk a saját történetünket, karaktereinket, és környezetünket egyaránt. A könyv rengeteg színlelt dolgot tartalmaz – köztük szörnyeket, eseteket – ezzel szemben mi igyekeztünk minél valósabb világképet megalkotni.

Szeretted a STALKER mozifilmet? Esetleg merítették ebből is, akárcsak a könyvből?

tenek. A játék fejlettségének jelenlegi állapotában elmondhatom, hogy még sem a hangok, sem pedig a zenék nincsenek végleges formában és hosszúságban. Így még csak hozzávetőlegesen sem tudom megmondani, hogy mennyit hallgathatok majd...

A játék motorját lehet majd licencelni jövőbeni alkotásokhoz?

Ezen egyelőre még nem gondolkodtunk. Igazából még csak a fejlesztés egy közepes fázisában járunk, tehát még nem gondolkodtunk a licencelésen. Amint elkészül az engine, valószínűleg nem akarjuk majd csak magunknak megtartani.

Mennyire programozható a játék motorja? Készíthetünk majd különféle módokat, illetve extrákat?

A motor nagyon sokoldalú és rugalmas. Mire a játék megjelenik, egy teljes dokumentációt állítunk majd

„A gépi ellenfeleknek megvan a maguk látótávolsága, meghallanak hangokat, és ennek köszönhetően elég nehéz lesz őket legyőzni.”

van, mert már rengeteg korábbi PC-s és egyéb projektben is részt vettek.

Hozzávetőlegesen hány órát játszhatunk majd a játékkal?

Amolyan felületes megközelítéssel azt mondanám, hogy egy teljesen átlagos játékos (tehát aki nem Quake-gyilkos módjára rohan végig a pályán ☺), úgy 50 óra folyamatos küzdelemmel viheti végig a játékot (legálábbis ami az egyjátékos módot illeti).

Mindazonáltal, mivel egy teljesen dinamikus terepet alakítottunk ki, ennek az időtartamnak a többszörösét is el lehet majd tölteni, hogy minden egyes rejtett területet és különlegességet felleljünk.

A játék története kapcsolódik a Sztrugackij testvérek által írt, eredeti Stalker regényhez?

Igen, a „The Roadside Picnic” (vagy ahogy hazánkban megjelent: „Piknik a senki földjén”) regény rengeteg ötletet adott a S.T.A.L.K.E.R. világának megalkotásához. Ugyanakkor el kell mondanom, hogy nem

Pontosan, a másik nagy ihletforrásunk A. Tarkovszkij klasszikus szovjet horrorfilmje, ennek címe szintén Stalker. Minket leginkább az atmoszférája fogott meg, melyhez hasonló igyekeztünk kialakítani. Ez a nagyon komor, nyomasztó környezet amolyan posztapokaliptikus érzést ad az egész világnak, ami tovább fokozza a játékélményt.

Vizuális szempontból ezek szerint a játék nagyban kapcsolódik a filmhez.

Igen, pontosan. A Zone-nak egy eléggé rendhagyó világot teremtettünk, rengeteg sejtelmes füst, derengő köd, mogorva fák, sötét-lapos területek, romos városrészek, mutánsok, zombik, „és még sorolhatnám órákon keresztül” ☺.

A játék zenéje a saját kreációtok, vagy esetleg egy neves együttes készíti? Körülbelül milyen hosszú lesz az összes zene?

A muzsikákat a saját kis zenésünk készíti. Gyakorlatilag a játék hangulatát tükrözik majd, szóval atmoszférikus hatást kel-





össze hozzá, melynek segítségével bárki készíthet majd újfajta módokat. Még akár más cégek is létrehozhatnak majd külön kiegészítéseket, persze, ha úgy tartja kedvük ☺. Egyébiránt a játék hivatalos honlapján (www.stalker-game.com) már most is elküldöttünk egy részt az engine-nek. Itt már most lehet kérdéseket és ötleteket mondani, amelyek alapján akár még meg is változhat a végleges verzió.

Hány választható karakterünk lesz a játékban?

Egyelőre ezt még nem döntöttük el. Jelenleg úgy tűnik, hogy a választható karakternél meghatározhatunk majd bizonyos képességeket, tulajdonságokat, illetőleg hogy milyen nemű lesz.

Lesz többjátékos lehetőség a S.T.A.L.K.E.R.-ben?

Természetesen, jelenleg is figyeljük a legnépszerűbb multiplayer játékok legsikeresebb módjait, és arra törekszünk majd, hogy még azoknál is élvezetesebbeket csináljunk. Persze néhány alap-, vagyis elengedhetetlen mód (ide tartozik a Deathmatch, a CTF, a Teammatch, valamint a Cooperative) is benne lesz a végleges változatban.

Milyen jellegű fegyvereink lesznek a játékban?

A játékban igen komplex fegyverfelhozatalt prezentálunk. Nem kevesebb mint 30 különféle típusú lesz a játékban, legalábbis jelenlegi terveink szerint. A legtöbb fegyver egyébként némileg átalakítható majd, vagyis vásárolhatunk hozzájuk különféle kiegészítőket. Ilyen a night vision (éjjellátó), a laser sight

(lézeres kereső) és így tovább. Nem akartuk igazából azt a vonalat követni, amit napjaink FPS játécai fegyverszinten produkálnak. Vagyis mi rengeteg, a valós életben is megtalálható fegyvert beletettünk a játékba (köztük szovjet, orosz, ukrán és egyéb konstrukciókat). Emellett olyanokat is, melyek napjainkban is készülnek. Ide sorolhatjuk például az FN2000-es félautomata géppisztolyt vagy az ukrán Fort pisztolyt.

Mekkorák a kültéri területek?

A játék egyes pályái hozzávetőlegesen 1 négyzetkilométer nagyságúak (ebbe bele-

hangokat, és ennek köszönhetően elég nehéz lesz őket legyőzni. A különleges motornak köszönhetően egyszerre elég sok karakter lehet a terepen, akiknek megvan a saját egyéniségük. A karakterek egymásnak taktikai tanácsokat adnak, figyelmeztetik egymást lehetséges veszélyhelyzetekben, és így tovább. Ha egy nem kívánatos személyt életben hagyunk, előfordulhat, hogy felépül, és tanulva a korábbi hibájából, egy újabb találkozásnál már sokkal keményebb ellenfél lesz. **Mennyire összetett a sérülésmodell? (a fejlövés azonnali halált okoz?)**

„Már biztos: lesz élet a Doom 3 után...”

tartoznak a beltéri és kültéri részek is). A Zóna teljes nagysága 20 négyzetkilométer. Minden pálya egy nagy, összefüggő világban van, vagyis, ha a játékosnak úgy tartja kedve, akár fel is fedezheti az egészet, nem törődve a kitűzött küldetésekkel.

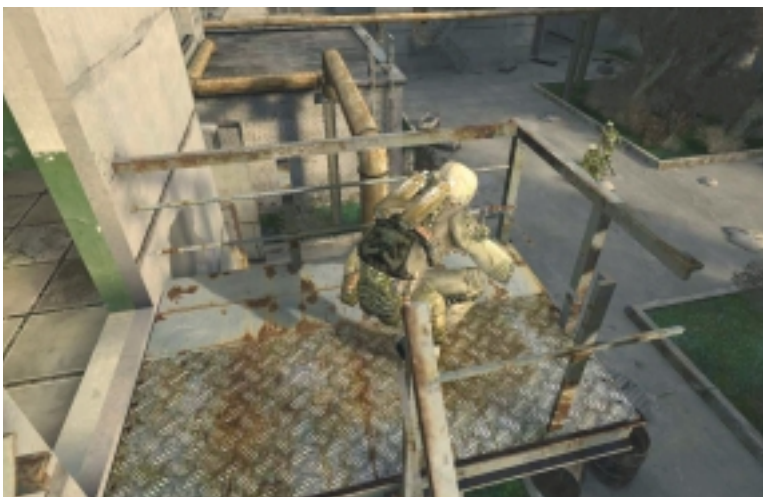
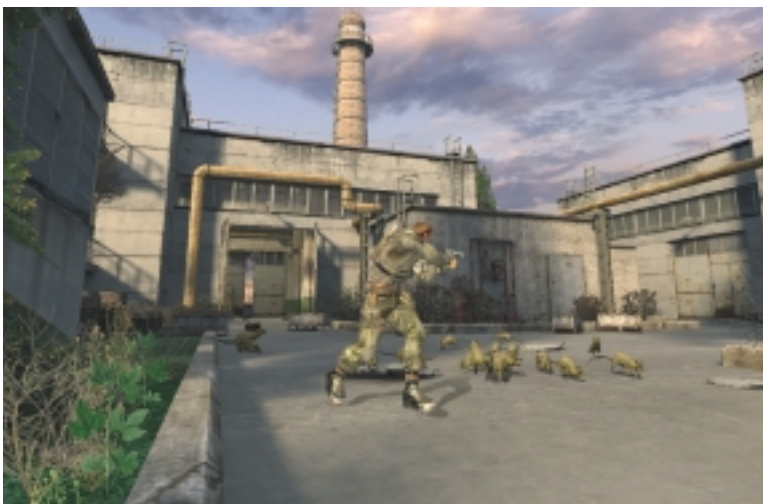
Mondanál valamit a játékban megvalósított mesterséges intelligenciáról?

Egyik legfontosabb újítás az általános FPS játékokhoz képest, hogy mi nem használunk semmiféle scriptet (előre legyártott útvonalat) az ellenfeleknek. A mi NPC-ink a játék világán belül élnek a saját életüket. Egy olyan világot alakítottunk ki, melyben az ellenfelek nem várnak a sötétben arra, hogy elérj egy bizonyos pontot (hiszen a legtöbb játékban ezt csinálják, és mindig ugyanabban a pillanatban támadnak). A gépi ellenfeleknek megvan a maguk látótávolsága, meghallanak

A fizikai motort teljesen úgy alakítottuk ki, hogy életszerű legyen. Ennek értelmében a csontvázszerkezet, illetve maga a karakter mérete is nagyban befolyásolja a sebesség mértékét. Tehát: hogyha mondjuk belelövünk az ellen kezeibe, akkor nem tud már fegyvert tartani, illetve ha mondjuk lábba találjuk, akkor már képtelen lesz elfutni. Vagyis kérdésre válaszolva: igen, természetesen egy fejlődés bizonyos esetben azonnali halált is okozhat (kivéve, ha a célponton egy erősebb sisak van ☺).

Az első tervek óta mennyire változott meg a játék? Az eredeti design hány százaléka lesz benne a véglegesben?

Mikor megszületett a S.T.A.L.K.E.R. ötlete, először úgy indult, hogy egy amolyan csapatorientált akciójáték lesz, melyben különféle bolygókat és világokat kell majd



felfedezni. Ez, mint láthatjátok, annyiban változott, hogy Csernobil területén zajlik az egész játék, és igen erősen támaszkodik a valóságra. Jelen pillanatban is dolgozunk a minél élethűbb MI-n, a fizikai motoron, az engine-t DirectX 9-re is tökéletesen felkészítjük, továbbá természetesen a játékmódok, a többjátékos mód, a pályák és minden más is rengeteg változtatáson esik át.

Nagyon sok helyben a játékokat a Doom III egyik legnagyobb ellenfelének tartják. Mit gondolsz te erről?

Természetesen annak nagyon örülünk, hogy hallunk magunkról és a játékról, de a mi véleményünk, hogy a két alkotást nem nagyon hasonlíthatjuk össze. A *Doom III*-ban csak beltéri helyszínek lesznek, és az egész történet főképp fikcióra épül. A S.T.A.L.K.E.R. külső és belső területeket egyaránt tartalmaz, és legfontosabb alapja a valós környezet. Lényegében úgy tudnánk megfogalmazni, hogy egy „Diablo, FPS-ben” ☺.

Lesz majd pályaszerkesztő a programhoz?
A végleges játék megjelenése után, amennyiben van rá igény, ki fogunk adni egy csomagot, melyben minden olyan alkalmazás megtalálható, amellyel újabb pályákat, illetve különféle kiegészítéseket lehet majd készíteni.

Ha jól tudom, a csapat egyes tagjai ellátogattak Csernobilba, hogy minél élethűbb képet kapjanak a területről. Elmondanád a tapasztalataidat?

Mindeddig két utazást rendeztünk Csernobilba. Első alkalommal eléggé fél-

tünk odamenni. Amikor elértük a területet, még mi is megrémültünk a látványtól. Csak képzeljétek el egy területet, ahol gyakorlatilag csak minimális élőlény van, és csupán a körzeten kívül kezdődik az igazi természet. Amolyan teljesen valóságos, poszt-apokaliptikus terület ez, amely hihetetlenül szomorú emlékeket idéz.

El tudnál mondani egy vicces történetet, ami a fejlesztések alatt esett meg veletek?

Egy igazán mókás esetre emlékszem, ez akkor történt, amikor először visszaértünk Csernobilból. Négyen jártunk ott, és a többiek rögtön elkezdtek kérdezgetni, hogy mégis milyen volt. A sok érdekes sztori mellett elárultuk, hogy akartunk hozni nekik valami kis meglepetést, melyet a radioaktivitás miatt egy fémtárolóban hoztunk haza (ezt vezető designerünknek, Andrew Prokhorovnak köszönhetjük ☺). Mindenki csak lesett, sőt megrémült, és senki sem akarta kinyitni a csomagot. Valamivel később elárultuk, hogy a csomag egy teljesen ártalmatlan alkatrészt tartalmaz, mely tulajdonképpen egy régi, elromlott melegszendvicssütő egyik bensőségebb alkatrésze ☺.

El tudnál árulni valami olyan infót, amelyet a GameStar olvasói tudnak meg először?

Hmm... hadd gondolkozzam. Igazából azt kell mondanom, hogy az eddigi kérdéseket figyelembe véve az infók nagy része teljesen exkluzív volt ☺. Arra is felhívnám az olvasók figyelmét, hogy a cikkben található képek nagy része is teljesen exkluzív ☺.

ZeroCool



NYÁRON JÖN A JÉGHEGY CSÚCSA?

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE



Akik végigtolták a Warcraft III-at, biztosan sejtették, hogy a szőke szépfiús külsejét Marlyn Manson stílusára felváltó Arthas herceg és a vak démonvadász árnyelf, Illidan sorsa nem véletlenül vált bizonytalanná. A Blizzard már gőzerővel dolgozik a kiegészítőn, ahol többek között ezekre is fény derül...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Blizzard

■ **KIADÓ**
Vivendi

■ **WEBOLDAL**
www.blizzard.com

■ **MEGJELENÉS**
2003. nyár

Tavaly nyáron a Blizzard annyi év várakozás után végre fellebbentette a fátylat a Warcraft sorozat harmadik részéről, és egyértelműen az utóbbi évek egyik legütősebb RTS-ét tolta az arcunkba, amellyel csak az *Age of Mythology* tudott konkurálni. A legnagyobb újítás a hősök bevezetése mellett a kiváló történet volt. A WarIII ezzel emelkedett ki a műfaj áradatából, de természetesen egyes szálakat direkt lezáratlanul hagytak, hogy a kiegészítő is szóljon valamiről. A *Frozen Throne* pontosan egy évvel a *Reign of Chaos* után szállja majd meg a Warcraft-fanok hard diskjeit, addig is némi információmorszával szeretnénk csökkenteni éhségüket...

„ÉN VAGYOK A LICH KIRÁLYFI, KÖNNYŰ ENGEM MEGTALÁLNI”

Sok hónappal az után járunk, hogy az árnyelfek kampányában bealáztuk Archimonde-ot és élőhalott seregét a Hyjal hegynél. Persze Ner'zhulról, a lich kirgról mindenki elfelejtkezett, pedig nagyon gonosz ám ő is, és ott forralja a sötétebbnél sötétebb terveket az Icecrown jéghegy barlangjaiban, amelyek a Northrend nevű

északi kontinensen találhatóak. Bár Ner'zhul a hús-vér testét már bukta a teljes játékban, sátáni lelke azért tovább él.

A *Frozen Throne* története során meg fogjuk tudni, hogy Arthas, a halállovag és Illidan, a lázadó árnyelf démonvadász egymás nyakába lihegve próbálják megtalálni az Icecrown és magát Ner'zhult, hogy felfedezzék és felhasználják a „Fagyott trón” természetfeletti hatalmát. Hogy igazából mi is ez a bizonyos trón, és milyen hatal-

re békében éljenek egy ideig, amíg nem jön egy újabb vérszomjas vezető, akinek embervért kell ontania. Jaina Proudmore, a varázslónő is visszavonult, hogy Theramore szigetén citadellát építtessen... miért is? Hát, hogy legyen neki is, vaz' ☺.

ZOMBIK FINÁLÉJA?

Természetesen vadonatúj hadjáratokat kapunk, azt viszont még nem tudják maguk a készítőik sem, hogy pontosan mennyit.

„Ner'zhulról, a lich kirgról mindenki elfelejtkezett, pedig nagyon gonosz ám ő is, és ott forralja a sötétebbnél sötétebb terveket az Icecrown jéghegy barlangjaiban.”

ma van, azt persze a Blizzard még hétpeces titokként őrzi.

A két rosszfiú mellett természetesen a jó hősök sem merültek feledésbe: Tyrande Whisperwind és Furion Stormrage visszatértek az Ashenvale erdőbe, hogy igazi zöld párt módjára meggyógyítsák a fákat. Thrall, az idealista ork vezér letelepedett népével a Kalimor Barrens hegyei között, hogy vég-

Mint az előző részben, most is egyfajta „versenysemlelem” uralkodik majd a különféle fajok küldetési során. Mivel a történetet az árnyelf misszióval fejeztük be, ezért a *Frozen Throne* ezzel is fog kezdődni, ezt követik az emberek szövetségének viszontagságai, majd végül az élőhalottak fejezik be a műsort. A derék orkok rajongói sem maradnak hoppon, csak az ő tör-

ténetük ezúttal nem kapcsolódik szorosan a többiekéhez. Emellett állítólag a zöld bő-rúek hadjárata fogja a legjobban bemutatni a feljavított world editor jellemzőit. No és a régiék mellett mindegyik fél oldalán új hősök is tiszteletüket teszik majd. Ez még önmagában annyira nem újdonság, azonban arra már biztosan felkapjátok a fejeteket, hogy a szóban forgó „hírók” új képességeket is kapnak, így alaposan megváltozhat a jól bejáratott stratégiák rendje single és multiplayer módban is! Mivel a hadjáratok elsősorban az „új fiúk” kalandjaira koncentrálnak majd (ezek szerint Arthas és Illidan leginkább az ellenfeleink lesznek...), így alaposan be is gyakorolhatjuk a speckóikat, mire a multiplayerhez eljutunk.

A hősök érdekessége még, hogy nem feltétlen tartoznak ahhoz a fajhoz, amely mellett küzdenek: az emberek oldalán megjelenő új arc például egy „vérmágus”, aki származását tekintve a „vérelfek” közül való. Ez utóbbi fajt régebben „high elf”-nek hívták, és az emberi szövetség részét képezték, így nem véletlen, hogy leszár-mazottjuk is az ő sorai közül való.

A VÉRELFEK JÓ ARCOK...

A vérmágus egyébként dögös neve ellenére nem valami vámpírféleség, viszont varázslataival remekül kiegészíti az emberek már meglévő főmágusát. Az egyik legkiválóbb bűvigéje a „tűzcsapás” (flame strike), amellyel nem meglepő módon alaposan

odapörkölhétünk akár egy egész kompániának is: a lángok a közepénél a legerősebbek, és körkörös terjednek tovább. Az emberi mágus jégesőjével ellentétben ezt a varázslatot nem lehet megszakítani. Kevésbé brutális, de jóval eredetibb mágia az „elűzés” (banish), amelynél az áldozat egy bizonyos időre eltűnik a földi létsíkról, és szellemmé válik.

Nem fognak hiányozni az elmaradhatatlan új egységek sem, amelyek mindegyike valamilyen módon alaposan feltápolja az adott fajt. Az egyik ilyen a vérelf „varázstörő” (spell breaker), aki nemcsak immunis a mágiaira, hanem az ellenségen lévő pozitív varázslatokat még át is tudja „lopni”: ha például a seregednek ront egy vérszomjial felvértezett orksereg, akkor egy ilyen figura lenyúlja a „vérszomjat” és átteszi a saját egységeire!

SZÉP ÚJ VILÁGOK

A kiegészítőhöz új grafikus elemeket is használnak, így kézenfekvő, hogy új helyszíneken is járhatunk. A Sunken Ruins nevű helyen például dús vegetációval találkozunk, esőerdővel, tavakkal, kisebb folyókkal és partvidékekkel. Ezen a helyen lecserélték a Warcraft III-ban egyébként bűnronda fákat is pálmafákra, és egyes félreeső területeken különféle maja stílusú romokat is láthatunk.

A különféle kincseket, boltokat őrző szörnyek között is lesznek újak, amelyek szintén az adott helyszínek megfelelő lények-

ből állnak. A Sunken Ruins tájhoz például kételtű dögök tartoznak (így hatalmas tengeri teknőcök), amelyek időnként ronda fejüket a vízből kiemelve támadnak rá a gyantánuln játékosra, majd a szárazföldön is tovább üldözik.

A készítő az újítások terén nem felejtkeztek el az olyan fanatikus játékosokról sem, akik saját maguk szeretnek térképeket gyártani.

A „Custom campaign”-nel ezentúl össze is tudják kötni a térképeket, olyan módon, hogy amit a játékos az előző helyszínen megcselekedett, az „megjegyződik” a következőre is. Így például azt is el lehet érni, hogy bizonyos események nyomán régebbi helyszínekre lehessen, vagy kelljen visszatérni, és az újabb talált varázstár-gyakkal lehessen kavarni rajtuk.

Végül, hogy a kreatív elméknek semmi se szabjon határt, ezentúl még az átvezető jeleneteket is megalkothatják, sőt még hangokat is lehet hozzá mellékelni! Reméljük, valaki már agyal is egy ütős kis Gyűrűk Ura-modon!

Szóval jó kis kiegészítő van itt kilátásban, amely valószínűleg a szokásos Blizzard-minőséget fogja hozni (a Diablo 2-külde-téslemez is kiváló volt), csak aztán ne legyen megjelenési huzavona belőle...

Bad Sector



ELŐREJELZÉS

- új hősök
- új hadjáratok
- új sztori...
- ... ha ez a sok szép újdonság nem jól illeszkedik a régi rendszerbe





AZ IVÁNOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK BLITZKRIEG

■KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■KÖRNYEZET: második világháború ■NEHÉZSÉG: állítható

Tavaly két jelentős második világháborús stratégia – a Sudden Strike 2 és a Combat Mission 2 – is megjelent, de a legjobban várt progi nem volt köztük. Pedig a Nival Interactive ígéretei alapján úgy tűnt, végre egy olyan stratégiát vehetünk a kezünkbe, ahol a reális játékmenet találkozik a változatos kampányokkal.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Nival Interactive
■ KIADÓ
CDV
■ WEBOLDAL
www.nival.com
■ MEGJELÉNÉS
2003 első negyedév

Avárakozásnak azonban hamarosan vége – bár a játék megjelenéséig még eltelik pár hónap, egy béta-teszt erejéig már most bepillantást nyerhettünk a villámháború rejtelmeibe. A fejlesztők nem aprózták el a dolgot, így az egész európai hadszíntéren (plusz Észak-Afrikában) bizonyíthatjuk hadvezéri képességeinket. Ennek megfelelően három nagyobb kampányban vehetünk részt: az angolszászok oldalán Norvégia megszállásától kezdve követjük az eseményeket. A németekkel a lengyelországi hadjáratral kezdődik karrierünk, míg a szovjeteket vezetve először Finnország lerohanásában jeleskedhetünk. Mindennek persze előnyei és hátrányai is vannak: örömteli dolog, hogy az összes jelentős hadszíntéren és az összes fontosabb csatában ott lehetünk, de emiatt fennáll az a veszély is, hogy egyiket sem sikerül elég részletesen kidolgozni. Márpedig a Blitzkriegnek, ha tartani akarja magát az

ígéreteihez, legalább *Panzer General*-szintű kampányokkal kell előrukkolnia. Bár a béta még nem nyújt teljes képet a hadjáratokról, az előjelek kedvezőek: induláskor csak egy kis csapatot kapunk, amelyet kemény harcok árán tudunk megnövelni, illetve jobb fegyverzettel felszerelni. A mintegy 200 harcjármű tekintélyes szám – minden fontosabb harceszközzel találkozni fogunk – ha azonban azt nézzük, hogy mekkora területet ölel fel a játék, ma közel sem számít nagy számnak. Ebben természetesen az is benne foglaltatik, hogy a németek szövetségesei nem szerepelnek a Blitzkriegben, ami persze még nem akkora tragédia, de további változatosságot hozhatott volna a csatákba.

„AZ EGÉSZ CSAK PROPAGANDA...”

Szerencsére azonban a meglévő egységek részletesen kidolgozottak: a páncélosok a főfegyverzetükön kívül használják a géppuskáikat is, le tudnak robbanni – ilyenkor

csak szerelők segítségével tudjuk újra üzembe helyezni őket – forgatják a toronyukat. (Ellenben a parancsnok nem dugja ki a fejét a toronyból, ami visszalépés még a *Sudden Strike 2*-höz képest is.) Az ágyúk többféle módon tüzelhetnek: robbanó- és páncéltörő lövedékek mellett propaganda-röplapokat is kilőhetnek az ellenségre. Ez utóbbit mondjuk elég nagy debilségnek tartom, hiszen bár létezett ilyen a háborúban, de azt tudtommal repülőről szórták le és annak sem volt számottevő hatása... A gyalogság is kicsit másképp jelenik meg, mint a hasonló témájú RTS-ekben: ugyan itt is kommandírozhatunk minden egyes katonát külön-külön is, de alaptól rajonként (kb. 10 fő) irányítjuk őket, ami sokkal realitásabb, ráadásul átláthatóbbá teszi a harcokat is. Noha derék bakáink könnyen fűbe harapnak, életben maradási esélyeiket növeli, hogy bebújhatnak lövészárokba, illetve házakba is, ahonnan már nehezebb kifüstölni őket.

TÁPOLJUK A HADTÁPOT!

Jó hír, hogy gyalogságunk maga is áshat lövészárkokat, a páncélosok pedig szintén beháthatják magukat – ilyenkor nem tudnak megmozdulni, de sokkal védettebbek lesznek. Üzemanyag-problémáink nem lesznek, a lőszer mennyiséget viszont figyeli a program: ha kifogytunk a szeretetsomagokból, ideális esetben hátramehetünk a hadtápbázisra, ahol feltölthetjük készleteinket. Ezekre nagyon kell vigyáznunk, mert az ellenfél elfoglalhatja, sőt meg is semmisítheti őket, ami, mondanom sem kell, alaposan csökkenti győzelmi esélyeinket. Öröm az ürömben, hogy mi is elfoglalhatjuk a harcmezőn itt-ott felbukkanó raktárakat (arról nem szól a fáma, hogy miképpen hasznosítjuk, mondjuk, a szovjet 76,2 mm-es lövedékeket a 75 mm-es átmérőjű német lövegekben,

csak részfeladatokat kapunk, és csak ha sikeresen teljesítettük őket, kapunk újabb parancsokat és újabb csapatokat.

„KI GÉPEN SZÁLL FŐLÉJE, ANNAK TÉRKÉP E TÁJ”

A grafika szép, bár az előzetes képek és videók alapján valahogy többet vártam volna tőle. A megjelenítés izometrikus, vagyis 2D-s. Kivételt egyedül a harcjárművek és a repülőket jelentenek, amelyek viszont nagyon sokat dobhatnak a látványon: a páncélosok kerekei fognak, akárcsak a tornyuk, szépen kivehető rajtuk a vörös csillag vagy a birodalmi kereszt és mozgás közben port meg füstöt hagynak maguk után. Ha pedig kilövik őket, füstölögve kiégnek, esetleg még a tornyuk is lerepül. A repülőket is szépen kidolgozták: szinte átérezzük a kato-

„Az ágyúk többféle módon tüzelhetnek: robbanó-, és páncéltörő lövedékek mellett propaganda-röplapokat is kilőhetnek az ellenségre.”

de hát ne legyünk kukacoskodóak ☺). A *Sudden Strike*-ből ismert szereplőkkel – a távcsővel rendelkező tiszttel, a mesterséges szemmel, illetve a szanitáccsal – itt is találkozhatunk. Ez utóbbi nem nagyon növeli a realitást, hiszen egy seb begyógyulása ugye nem pár perc... A hadjáratok indulásakor csodálatos animációkban gyönyörködhetünk – ezért egy nagy piros pontot érdemel a Blitzkrieg! –, utána pedig a feladatainkat ismertetik velünk feletteseink. A bétában mindez még csak írásban történik, de remélhetőleg a végleges verzióban egy mély hangú tábornok baritonját is hallhatjuk majd ☺. A kis térképen ugyanúgy jelölik a célpontokat és objektumokat, mint a *Sudden Strike*-ban... ugye milyen feltűnően sok a hasonlóság a két játék között? A csata megkezdése előtt még megnézhetjük az újabb fegyvereket, és ha van rá lehetőségünk, beinvesztálhatunk egy-kettőbe, illetve upgrade-elhetjük meglévő felszerelésünket. A csaták részletesen kidolgozták: sokszor

nák félelmét, mikor megjelenik fölöttük egy stuka, párat fordul, majd fűlsüketítő zúgás közben alábukik, kioldja a bombáját, aztán ismét a magasba száll. A gyalogsággal már kevésbé lehetünk elégedettek: bár a nehéz fegyverek – géppuskák, aknavetők – tisztán kivehetőek, az egységek igen aprók, és így nem is jelentenek többet néhány tucat pixelnél. Vízi járművekről még nem szóltam, ami nem véletlen, mert nem is szerepelnek a játékokban. Ez a tény talán egyeseket elszomorít, de nincs komoly jelentősége, hiszen a második világháború döntő csatáit nem hajók vívták, még ha az atlanti csata komoly befolyással volt is a háború kimenetelére. A hangok kellemesek, de semmi extrát nem nyújtanak – a *Combat Mission 2* félelmetesen hangulatos háborús zaját semmiképp sem überelik. Annál jobb viszont a zene, amelyet általában ki szoktunk előbb-utóbb kapcsolni, de elképzelhető, hogy a Blitzkriegnél kivételt fogunk tenni. Vagy legalábbis később lesz az „utóbb” ☺.

ELAKADÓ VILLÁMHÁBORÚ

Bár béta-verzió tesztelésekor nem szokás komolyabb kritikát megfogalmazni, ezúttal azonban kénytelen vagyok szót ejteni a hiányosságokról. Elsősorban nem is a Blitzkrieggel lenne a probléma, hanem a fejlesztők / kiadó ígéretei és a valóság között, de mindez a játékban csapódik le, így mindenképpen szólni kell róluk. Elolvastva az általam korábban írt Blitzkrieg-előzetest, illetve a pár hete még a Nival honlapján szereplő (azóta már módosított...) szöveget, hatalmas csalódást éreztem, hiszen egészen más valósult meg, mint amiről szó volt. A grafika és a valós idejű játékmenet ugyan a *Sudden Strike*-ot idézte, de a realisztikus harcmenetről szóló ígéretet egy *valódi* stratégiát feltételeztek, amelyet a lebilincselő kampányok koronáztak volna meg. Ehelyett valós harcctéri viszonyok nem nagyon vannak: a lőtávolság kicsi – még a harckocsik is egészen közelről tudják csak lőni a kijelölt célpontokat – és a büszkén emlegetett sérülési modellből sem lett semmi. Tankjaink ugyanúgy csak egy zöld élet-erőscikkal rendelkeznek, mint akármelyik mezei RTS-ben. Természetesen ezek után a hátul vagy oldalt vékonyabb páncélról és a hátratulatásról is elfeledkezhetünk ☺. Mindez a *Sudden Strike*-rajongókat cseppet sem fogja elkészeríteni, mert a Blitzkrieg egyfajta SS 3-nak is felfogható – a hasonlóságokat le sem lehetne tagadni. Akik azonban egy *Combat Mission*-realitású, kampányában viszont a *Panzer General*-t idéző stratégiát vártak, azoknak csalódás lesz a játék. Bár a megjelenésig még biztos sok mindent kijavítanak, ezeken a dolgokon már biztosan nem fognak változtatni a fejlesztők. Nehéz így értékelést mondani – még szerencse, hogy egy béta-tesztnél erre nincs is szükség ☺. Végezetül még egy aprócska poén: e verzióban még mindenki oroszul beszélt, így meglehetősen vicces volt a sok oroszul gajdoló német bakát irányítgatni. Bár az is lehet, hogy a Felsőbb Parancsnokság diverziós alakulatok bevetésével akarta megtevésztetni a Vörös Hadsereget ☺.

Uhu



BEMUTATÓK

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

J. László, 19 éves, pécsi olvasónk tette fel nekünk:

„Mit törtetek már össze játék közben?”

ha bármit meg szeretnél tudni szerzőinkről, küldd el kérdéssed a gamestar@gamestar.hu-ra

SZERKESZTŐI JEGYZET



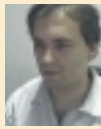
Unreal. Egy nagy név a múltból, amikor még '98-at írtunk, és még nem létezett a GameStar. Igazi legendává vált, az FPS-ek közül csak a Half-Life tudta leszorítani. (Igen, azért én Half-Life-párti voltam/vagyok ☺.) A multis folytatások (UT, UT2003) és az Unreal grafikus motorjának rengeteg felhasználása után végre megérkezett a várva várt második rész, és a magyar sajtóorgániumok közül bizony mi vagyunk abban a megtisztelő helyzetben, hogy elsőként tesztelhettük az Unreal II-t a többiek előtt. (Na akkor ez volt itt az önreklám helye, Boe kütyüed azt az üveg whiskey-t ☺!)

Na jó, be kell vallanom, hogy az egyébként nagyszerű Unreal II engem most annyira nem ragadott meg, viszont annál többet toltam a Splinter Cellt, ami szerintem már most az év elején nagy eséllyel pályázhat az év játéka címre. Pedig nincsenek benne alienek, predatorok, terminátorok, csak a megszokott Tom Clancy-féle jó kis paranoiás, modern realista világkép, igazán eltalált lopakodós, hátulról, csendben gyilkolás játékmenettel, amely PC-n eddig még szerencsére nem lerágott csont, és egy nágggyon cool szupertitkos ügynökkel. Persze Makrai Tibor, a Big Brotherben is szereplő katonai szakértő szkeptikusabb a kérdésben – erről a vele készített exkluzív interjúban olvashattok.

No és tőlünk tudjátok meg azt is elsőként, százalékos értékeléssel, hogy a nagyon várt C&C: Generals csak egy futó kalandot jelent-e a sorozat fanatikusai számára, vagy igazi, örök szerelmet...
Bad Sector balra el, ti pedig lapozzatok és szórakoztatok!
Bad Sector

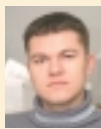
Bad Sector

Bizony én is tudnék sok tárgybeli áldozatról mesélni... A legemlékezetesebb a Warhammer: Dark Omen utolsó nagy csatája volt, melynek igazi áldozataiként 1 db totálisan szétvert billentyűt, egeret és egy fotelszéket sirttam el... R.I.P. A széket máig sem tudom, hogyan sikerült annyira szétverni... (De végül csak megnyertem a játékot ☺...)



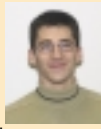
Boe

Én még a hósi 90-es években dühödtem fel azon, amikor a 7th Guest második CD-jét nem volt képes beolvasni a 2,4x-es Sony-n. Nem a gépet csűrtem oldalba, volt annyi lélekjelenlétem, hogy előtte kivégyem a CD-t. Azt zúztam porrá.



Csonti

Azt hiszem, X-Wingezés közben történt. Egyik kezemmel nyomtam a joy taplapzatát az asztalhoz, hogy ne mozogjon, a másikkal meg eszeveszettül rángattam a kart. Egy extrém manővernél a joy megadta magát, és úgy feküdt ki, mint a vesztes karja egy szkandermeccsen.



ender

Egyszer játék közben a homokozóban eltört a lapátom. Utána három napig sirtam.



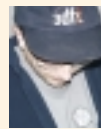
Gregory (címlapdízájner)

Warcraft 1 közben történt, még az ősidőkben. A gép 2 démonnal megtámadott, és lenyomta a varázslás közben túl sokáig szöszmötölő mágusomat. Ettől annyira ideg lettem, hogy belerúgtam a gépembe, aminek alaplapoteres lett az ara. Azóta is 20000 forintos rúgásnak hívják ☺.



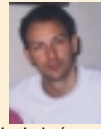
Caris

Mivel én egy roppant nyugodt és megfontolt ember vagyok, soha nem zúztam szét semmit, hiszen egy JÁTÉK miatt nincs értelme túlságosan dühöngeni. Tudom, szomorú, de ez van ☺.



Del

Carisszal játszottunk a Lotus Turbo Espritvel. Egyszer annyira felidegesítettem magam, hogy iszonyú üvöltözés közepette kikaptam a lemezt a gépből, tiszta erőből kétszer nekivágtam a falnak. A lemez két darabra hullott, én pedig elkezdtem ugrálni rajtuk, és tapostam őket, ahogy csak bírtam ☺... A legnagyobb poén: a lemez túlélte, visszaraktuk, és játszottunk tovább ☺!



Gyu

A legemlékezetesebb tárgy az a 6 darab Quickshot II joystick volt, amelyet Commodore-64-esen a bátyámmal közösen törtünk el PitStop II közben. Akkor, a 80-as évek közepén nagyon drága volt egy ilyen joystick...



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

KÜLÖNDJÁK ÉS IKONOK



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



Citromdíj:
No comment.

CD

DVD

A játékhoz kapcsolódó anyagot találasz a lemez mellékleten

WEB

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

TIPP

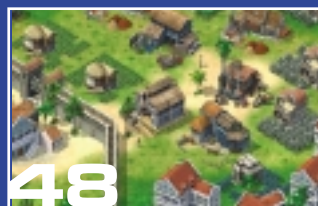
A játékhoz tippeket, cheateket találasz a tipprovatban



Splinter Cell
Néma revolverek városa



Impossible Creatures
Lehetetlen állatság



Port Royal
Kalózok, fakabátok...

Mazur

Legbrutálisabb megnyilvánulásomat az UT2003 váltotta ki: már régóta egy üveg monitorszűrőt használtam egérpaddként, és ezt sikerült széttörőm... a klaviatúrával. Utóbbi szintén nem élte túl a „balesetet” – de a legkínosabb a magyarázkodás volt.



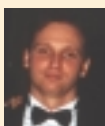
Sam

Hmmm, nekem csak „természetes” kopásaim voltak: a Diablo 1 és kiegészítőjének végignyomása 3 egerembe került, igaz, hogy mindegyik olyan 600 Ft-ba került, de az egyik különösen szép, fa hatású műanyag volt ☺! Nagyon csecse volt, de a klikk-örületet nem bírta...



Kecske

Egy 3-4 órán keresztül tartó harc után megfagyott a wizardry8 CD akadás miatt, erre akkorát rúgtam bele, hogy a DVD szétszállt, a gép házával együtt. Erre olyan mérges lettem, hogy feldobtam a levegőbe a billentyűzetet, és beleboksoltam, így a szoba minden sarkába jutott gomb...



SZ.JVC.

Sajnálom, de semmi szadista történettel nem tudok szolgálni. En még soha nem törtém össze a számítógépem, mert nélküle nem tudtam volna lebombázni, rípiyára lóni, romhalmazzá változtatni a fél világot! Bocsi ☺!



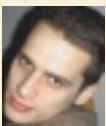
Szittyó

En egy Diablo-meccs közepette készítettem ki az asztalt, amely így magával rántotta a monitort is ☹.



GyZ

A Béla, a Feri meg a Jocika átjött múltkor és sokat valósidejűztünk. Mivel a Béla, a Feri meg a Jocika szétgyaláztak valósidejűben, már nem játszom valósidejűt a Bélával, a Ferivel, meg a Jocikával. Tökpipás lettem, ha valósidejűt látok, töröm is szét. Mivel sok a valósidejűs, sokat török. Poénság. Hopp! Megadtam ennek is. Kúlság.



Uhu

Legemlékezetesebb rongálásom Death Rally-zás közben történt: már amiatt is szégyenkeztem magam előtt, hogy rettentően káromkodtam, de szegény egerem is áldozatául esett dühkitörésemnek – azóta inkább csak az asztalt csapkodom...



ZeroCool

Az én legemlékezetesebb hardverzúzásom (leszámítva a már kultusszá vált Barkács rovatot ☺), még a 90-es évek elejére tehető. Röviddel a California Games és a Summer Olympics beszerzése után megtapasztaltam, hogy az amúgy remek minőségű Quickshot II-es Joystickok milyen könnyen semmisülnek meg ☹.



MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!

90% (99%-90%)

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

80% (89%-80%)

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

70% (79%-70%)

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

60% (69%-60%)

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

50% (59%-50%)

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

40% (49%-40%)

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

39% alatt

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

ADATHALMAZ – MI MIT JELENT AZ OLDALAKON?

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

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

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

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

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

Megjelenés: mindig a hazai polcra kerülés dátumát adjuk meg



Highland Warriors
Skócos a hajad William



C&C: Generals
Anthraxot vagy Xanaxot?



Ballerburg
Ha kell egy kis energia




Unreal 2
Kiszívom a vééééredeet!



Earth & Beyond
Az Üveghegyen is túl

FÉRFIAS JÁTÉKOK

SPLI

A character in a dark, tactical suit with a night-vision visor and a submachine gun. The visor has three green lights. The character is looking forward with a serious expression. The background is dark and blurry.

Felejtsd el James Bond vodkamartinijeit és Gate Archer rövid szoknyáját: az igazi kémek munkájában nincs semmi romantikus. Sam Fisher, ex-CIA-, ex-NAVY SEAL- és jelenleg NSA-ügynök küldetései során nem nőzik, kaszinózik és nem írta ki a szovjet/kínai /afgán hadsereg felét: hősünk legtöbbször az árnyékban dolgozik, és csak akkor nyúl fegyveréhez, amikor feltétlen szükséges. De amikor a CNN-t nézed, és egy nemzetközi terroristafőnök „véletlen baleset áldozata lett”, akkor jól tudod, hogy Fisher alkotott...

SPLINTER CELL

Ha a Tom Clancy nevével fémjelzett játékok alapján alkothatnánk véleményt az íróról, akkor nyugodt szívvel leszűrhetnénk belőle, hogy Mister Clancy meglehetősen rühelli az ex-Szovjetunió tagállamait, mert szinte mindegyik ilyen progiban valamilyen orosz, ukrán vagy egyéb FÁK-ország agresszíven rátámad először a NATO-tagállamokra, aztán az USA-ra, és csak a derék terroristaelhárító osztagosok tudják őket megfékezni. A sztori a Splinter Cellben is hasonló: 2004-ben járunk, és Örményország politikai vezetője, egy Kombajn Nikoladze nevű

vított változata. Bár egészen más környezetben járunk, a játékmenet voltaképpen ugyanaz: egy macskaüggyességű ügynök bőrébe bújva kell különféle „ojektumokba” (copyright by Szalacsi Sándor ©) belopakodnunk, és ultratitkos feladatokat végrehajtanunk. Az „ultratitkos” ezúttal nem csak feelinges jelzőként szerepel: semmiképpen sem szabad, hogy hősünket az örök felfedezők (persze azért bizonyos határokon belül...) különben megszólal a riasztó, és nyakunkon az ellenséges had. Ez pedig azt jelenti a NOLF-on, IGI-n és SOF-on, Wolfy-n ne-

segíthet ki. Azonban fontos, hogy takarékoskodjunk a lőszerezéssel, tehát lehetőleg azonnal segítsük át a túlvilágra áldozatainkat egy jól irányzott fejlődéssel, és csak ha ezt elbénáztuk, akkor célozzunk a törzsre (lábba, karra soha!), mert a skuló nagyon ki van számítva! (PC-n egyébként szerencsére nagyon könnyű pontos kobaklyukasztással operálni, hiszen egerrel és billentyűvel irányítjuk a játékot, de Xboxon időnként vért izzadtam egy-egy precíz találatért.)

A lényeg azonban egyértelműen nem a tűzharcokon van. A Splinter Cellben leginkább titkos információkat kell szerezniünk és olyan helyekre behatolnunk, ahol nem számítanak ránk, így lehetőleg ki kell játszanunk az örök figyelmét, és váratlan helyzeteket kell megoldanunk.

ELLENSÉGES VONALAK MÖGÖTT

Minden egyes küldetés kezdetekor Samet épp annyira közel indítják el a célpontja felé, hogy nem lopakodó társai még pont ne ütközzenek ellenséges katonákba. Általában már az elején van egy adott feladatunk: például meg kell szerezni valamit egy központi számítógépből, esetleg „nyomatékosan” rá kell venni egy kínai vagy orosz ezredest valamilyen információ elárulásá-

figura ármánykodása a világbékét fenyegeti. Ezúttal viszont nem egy egész csapatot, hanem „egy, csak egy legényt” irányítunk. Sam Fisher, a National Security ügynöke szinte teljesen magányosan dolgozik, viszont egyedül ő gyakorolhatja az „ötödik szabadságot”: bárkit, bármikor megölhet, hogy megóvja az amerikai polgárok életét és a maradék négy értéket: a szólás-, vallási, akarati és a félelem elleni szabadságot. (Legalábbis a játék szerint, ugyanis az amerikai alkotmányban ezekről nem igazán írnak...) Persze, mint minden kicsit is realisabb kémfilmben, ha elfogják hősünket, az USA kormánya még a létezését is tagadni fogja...

LOPAKODOK, TEHÁT ÉLEK

Ez a kerettörténete az Xboxon tavaly november óta döbbenetes sikert aratott lopakodós akciójátéknak, amely végre-valahára PC-re is megérkezett. A Splinter Cell voltaképpen a régi konzolos best seller, a Metal Gear Solid sorozat alaposan felja-

velkedett „kémés”, ügynökös FPS-rajongóknak, hogy itt bizony nem írthatják ki a katonai bázisok teljes létszámát, mert ha túl sokszor halljuk a szírnát, akkor bizony gémmé válik. Egyébként sincsenek meg az eszközeink a tömeges megszárláshoz: ez a Sam bizony nem „Serious” ©, így nincs John Woo-féle dupla pisztolyunk, AK47-esünk, lángszórónk, rakétavetőnk, hordozható mozsárágyunk, golyóstollból indítható atombombánk (na jó, tovább most már nem fokozom ©), hanem eleinte csak egy SC pisztolyunk, amelyhez később SC 2K géppuska is társul. Sőt, tovább szomorítom a die hard FPS-rajongókat: ebben a játékban jó kis hullarablás sincs, ugyanis a fegyver mellett a lőszert sem kapkodhatjuk fel a lemészárolt, leütött ellenséges katonákról. Hogy azért a hithű pacifistákat is elkésérísem (gyors körkérdés: olvas közülük valaki GameStar ©?): szó sincs arról, hogy a fegyverünket egyáltalán nem használhatjuk, sőt egyes meredekebb szituációkból csak egy jól elhelyezett golyó

„Ez a Sam bizony nem „Serious” ©: nincs AK47-esünk, lángszórónk, rakétavetőnk, golyóstollból indítható atombombánk.”

SC

- **KATEGÓRIA**
lopakodós, kommandós akció
- **KÖRNYEZET**
valóságos
- **NEHÉZSÉG**
közepes
- **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
talan

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Ubi Soft Montreal
- **KIADÓ**
Ubi Soft
- **WEBOLDAL**
www.ubisoft.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELÉNÉS**
2003. febr. 27.

CD

DVD

WEB

TIPP



SPLINTER CELL-VERZIÓK

Miután a Ubi Soft rájött, mennyire kiváló fejőstehén a Splinter Cell, úgy döntöttek, hogy az eredetileg tervezett Xbox- és PC-verziók mellett más konzolokra is kihozzák. Elsőként a populáris PS2 mellett tették le voksukat, aztán gyorsan döntöttek egy GameCube-verzió elkészítéséről is. A legjobban azonban a Gameboy Advance SC-n döbbsentem, azt hittem, ezt már nem lehet überelni... Lehetett. A Splinter Cell Nokia 3414-esre is ki fog jönni! (Lásd a képen) Nem kicsit durva, nem ©? (Kvarcórára vagy golyóstollra nem lesz? Báz... ©)



NOKIA



GBA



ra. A célpont és köztünk persze őrző katonák kis hadserege sétál fel-alá. A rendkívül profi MI-val megáldott (erről majd még később is regélek...) bakák viselkedésének mozgatórugóit (Mit csinál?, Miért áll meg?, Kivel és mit beszél? Merre megy?, Miért megy arra? Miért turkálja az orrát? Nincs zsebkendője? – és így tovább) mindenképpen fontos megértenünk, hogy minél kevesebbet zavarjuk őket, és lehetőleg észrevétlenül osonhassunk el mellettük. Ha mégis kénytelenek vagyunk a fegyverünkhez nyúlni, akkor létfontosságú, hogy mi irányítsuk a helyzetet! Az még nem komoly probléma, ha könnyebb sérülést szenvedünk (előbb-utóbb azért találunk kötszert – ebből szerencsére aránylag nagyobb mennyiség lelhető fel az egyes pályákon), viszont az már sokkal nagyobb baj, ha bekapcsolják a riasztót (egyes helyszíneken ezzel rögtön el is szűrtük a küldetést), vagy hívják a társaikat, mert ha össztűzet nyitnak ránk, akkor nincs az a macho Sam Fisher, aki ezt túléli. Ilyen vészhelyzetekben tehát, mielőtt az ór buzgó mócsingot játszana, gyorsan le kell lőnünk, vagy ütnünk, tehát tudnunk kell, hova fog rohanni, hol van a riasztó, vagy merre vannak a társai.

IVÁN NEM HÜLYE

Az ellenség pedig figyelni fog Sam minden mozdulatára: meghallja a lépteit, a lövéseit vagy egyéb, általa keltett zörejeket, meglátja a hátrahagyott hullákat és leütött társakat (óriási ötlet, hogy az elájt katonákat a többiek felkeltik, így kicsit támolyogva ugyan, de visszatérnek az őrségbe!) Fontos különbség van az apró és a dur-

Gadgetek

NÉHÁNY SPECIÁLIS KÜTYÜ



„Ajtókamera”

Ez a kis, hosszúkás, csigaszarvszerű herkentyű rendkívül praktikus, ugyanis az ajtó alatt átdugva kifigyelhetjük, hogy a másik oldalon mikor közeledik az ellenség.



„Ragadós kamera”

Ez a cucc arra jó, hogy egy félreeső helyből kilóve fel tudd térképezni a takarásban lévő környezetet. Őszintén szólva én nem sűrűn használtam...



„Táv-mikrofon”

Ezt a kémkütyüt már sok titkos ügynökös filmben láthattuk: csak rá kell irányítani a távolban beszélgető ember(ek)re, és tisztán hallhatjuk őket.



„Elektromos golyó”

Néha nem szabad lemeszárolnunk egy célpontot, ilyenkor kell elektromos golyóval „megráznunk” az illetőt. Miközben szédeleg, nyugodtan elfoghatjuk.

vább figyelmetlenségek között is: ha az örök mindössze egy apró árnyékmozgást vagy finom zörejt látnak-hallanak, akkor csak gyanakodni kezdenek, hogy „Jé, mi a rák ez?”, aztán ha szerencsénk van, és éppen takarásba kerülünk, nem mozdulunk, akkor csupán a fejüket vakargatják. A *NOLF 2*-hoz hasonlóan ezekből a riasztó-sokból előnyt is kovácsolhatunk, hiszen a zajra odabambázó és forrásán merengő katonát gyakran könnyen leüthetjük vagy lelőhetjük. A kedvencem mindig az volt, amikor kilöttem a lámpát, erre odajött Iván, hogy „Hát ez meg mi a fenétől aludt ki?!” és miközben az exfényforrást stírolte, én egy taslit adtam a bucójára, vagy ha kegyetlenebb hangulatban voltam, és elég

gyan viszonyulnak „a kamerákat lelővik, ugye?” állásponthez, tehát hogy ettől megszólal-e a riadó, vagy a képernyőket néző fickó csak azt hiszi, hogy éppen adásszünet van. Nos, meg kell vallanom, hogy ultrarealizmus ide vagy oda, azért a Splinter Cellben is nyugodtan pukkan-gathatjuk ezeket a drága kis ketyéréket, az ellenség (illetve a riasztó) nem fog szólalni érte, maximum akkor, ha éppen a közelben őrző katonák valaki, és meghallja a vandál cselekedetet.

Viszont a fejlesztők javára szól, hogy minden másban ügyeltek a valóságos szituáció megőrzésére: egyes kamerák például golyóálló bevonatot viselnek, tehát akár egy sorozatot is lőhetünk beléjük, meg

„Az idült Splinter Cell-ezők az esti utcán sétálva állandóan azt latolgatják: ha kidobják kővel a lámpásokat, akkor mennyire csökken a megvilágítási szintjük ☺”

lőszerem volt, akkor egyszerűen pisztolygolyóval meglékeltem a koponyáját. Alaposan ki kell tehát tapasztalunk az ellenség viselkedését, de hogy egy kicsit könnyebb legyen a dolgunk, az ellenség gyanújának ébredésekor mindig egy drámai zenerészt hallhatunk, úgyhogy ilyenkor már felkészülhetünk egy baráti látogatásra egy nagyobb csapat részéről.

Az örök mellett természetesen találkozni fogunk a kihagyhatatlan forgó kamerákkal is. A *No One Lives Forever* első része óta már külön figyelem, hogy a fejlesztők ho-

sem kottyan nekik. Ilyenkor nincs más megoldás, mint kilőni a kamerák közelében lévő lámpákat, vagy ha erre sincs lehetőség, akkor gyorsan át kell iszkolni a kamera előtt, miközben „máshova néz”.

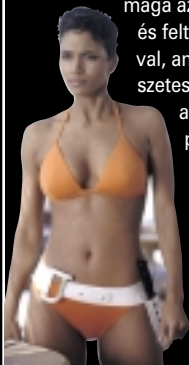
SZTEPPELNI NEM TUDUNK?!

VAZZ...

Hősünk, ha éppen nem az NSA berkeiben dolgozna, hanem mondjuk cirkuszi artista-ként, valószínűleg akkor is meg tudna élni, annyiféle profi ugrásra és egyéb speciális mozdulatokra képes. Ezekre általában

NSA

A **National Security Agency** a CIA mellett az USA második legfontosabb hírszerző és kémelhárító szolgálata. A két szervezet közti alapvető különbség abban rejlik, hogy maga az NSA sokkal konkrétabban a rejtett információ megszerzésével és feltörésével foglalkozik, mint az általános kémkedéssel és diverzióval, ami pedig inkább a CIA-t jellemzi. A kódtörés és kódkészítés természetesen rendkívüli matematikai készségeket igényel, úgyhogy az NSA az USA legnagyobb koponyáit alkalmazza itt. A hivatásos honlapon (www.nsa.gov) egyébként jelentkezni is lehet különféle munkakörökre, úgyhogy aki jó matekból, és az USA-ban szeretne élni, az előtt itt a lehetőség. „Splinter cell” munkakörre egyelőre nem keresnek senkit ☺...



A hollywoodi kétfilmekben egyelőre inkább a CIA-t vagy a brit titkosszolgálatot (James Bond) tolják, de azért érdekesség, hogy a legutóbbi **James Bond**-filmben egy NSA-ügynöknő is jeleskedett, méghozzá a gyönyörű **Halle Berry** alakította a szerepét!

azért van szükség, hogy az ellenséget minél csendesebben intézzük el, vagy esetleg nehéz akadályokon (például magas falakon) túljussunk. Az oktató részben szerencsére mind begyakorolhatjuk ezeket. A legkirályabb egyébként a Jean Claude Van Damme-filmekből ismerős spárgaugrás: Sam felugrik, majd mindkét lábát a falnak feszítve kitémasztja magát – csak szűk helyeken lehet megoldani. Sajnos a játékban ezt elég kevésszer kellett használni ☺. Hogy a lopakodásos játékmenetet a készítők még inkább hangsúlyozzák, a pisztoly használatát az oktatásnál csak a lámpák és kamerák károlására terjesztették ki, de azért persze a küldetések során a buksik is szépen pukkannak. A PC-s verzió érdek-

sége még: az egér használata miatt túlságosan is könnyű volt a célzás az eredeti nehézségi szint belövéséhez képest, ezért durvítottak kicsit az ellenség MI-ján.

Egyes katonákat azonban egyszerűen tilos megölni a küldetés sikeres teljesítése érdekében: őket hátulról csendben meg kell közelíteni, majd a fejüket satuba fogva egy pisztollyal kikérdezni, esetleg odanyomni a burájukat egy retinaszkenerhez (tudjátok, ez az a kutyü, amely a szemhártya alapján azonosítja a katonákat, de amit James Bond úgyis mindig ki szokott játszani). Ilyenkor egyébként iszonyúan feelinges párbeszédekben és szituációkban vehetünk részt: nincs felemelőbb, mint a szerencsétlen fogva tartott őt vagy



civil mekegését hallgatni („jáj, cák né bántszon már, én lenni derék kisz kínai kátona!”) miközben Sam Michel Ironside mély, kegyetlen és cinikus hangján faggatja a szerencsétlen delikvenst.

Ha megtudtuk vagy megkaptuk, amire szükségünk volt, akkor Sammel egy jól irányzott taslival elintézhettük a fickót, aki a küldetés végéig csendben marad. (Én azért a végén egy golyót is a fejükbe szoktam még tolni. Biztos, ami zicher. Nehogy már megtalálják a fazont... ☺)

Végül a mozgásoknál meg kell említeni még a játék másik nagyon király lehetőségét: Sammel nemcsak a falnak tudunk támaszkodni, hanem a széléhez érve ki is tudunk lesni mögüle, így gyorsan feltérké-

CHART

■ Splinter Cell

95%

■ Hitman 2

90%

■ Hitman

72%

■ Inquisition

51%



A PC-S VERZIÓ ELŐNYEI

Amikor egy játék elsőként jön ki egy adott géptípusra, akkor mindig szomorkodnak a többiek, hogy miért nincs még meg... Aztán, miközben még folyik az adott játék fejlesztése az új gépen (a játékkritikusoknak hála... ©), folyamatosan derülnek ki a különböző hibák, amelyeket a későbbi verziókból már kieszedeznek, vagy esetleg az új gép hardvere sokkal alkalmasabb egyes funkciók használatára, mint a régié.

Nagyjából ez történt a PC-s Splinter Cell esetében is. Mivel PC-n „szokás” játék közben menteni (Xboxon pedig nem, ami elég vicces, ugyanis a Microsoft konzoljának is van hard diskje), ezért a mi Splinter Cellünkben is meg van adva ez a lehetőség. Hogy ez most pozitívum, vagy negatívum, az döntse el mindenki maga – én speciel emiatt kicsit könnyűnek érzem a PC-s verziót...

A másik jelentős különbség az irányításban van: az xboxos gamepaddal nehezebben lehet célozni, mint egérrel, így ez is könnyített a játékon.



HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 733 MHz,
128 MB RAM,
GeF2 MX

■ Tesztkonfiguráció

Athlon 1800+,
500 MB RAM,
ATI Radeon 8500

■ Tapasztalatunk

„Ezúttal mindent maxra állítva sem volt gondom”

pezhethetjük a helyszínt, mielőtt eldöntenénk, mihez kezdünk. A kamerakezelés egyébként az egér használata miatt természetesen másmilyen, mint az xboxos verzióban, de éppolyan elsőrangúan kiviteleztek a montreali fejlesztősrácok.

SÖTÉTEN MINDEN SAM FISHER FEKETE

Hősünknek van egy alapvető közös tulajdonsága a vámpírokkal: leginkább a sötétséget szereti, és mindent megtesz annak érdekében, hogy lehetőleg árnyékban is maradjon. A fénynek és az árnyéknak így elsődleges fontossága lesz a játék során. Minél nagyobb fényárban úszunk, annál könnyebben észre lehet venni, és így annál sebezhetőbbek vagyunk az ellenség számára. Emiatt egy idő után az ember azon veszi észre magát, hogy állandóan a lámpákat nézi, hogy melyiket érdemes kioltni ahhoz, hogy teljes sötétségbe boruljunk. (Az idült Splinter Cell-ezőket is arról lehet észrevenni, hogy az esti utcán sétálva állandóan azt latolgatják: ha kidobják kővel a lámpásokat, akkor mennyire csökken a megvilágítási szintjük ©.)

Persze a homályban mi is vakegerek vagyunk, ezért hősünket felszerelték night

vision googles-zel, vagyis az éjszakában használatos infralátású szemüveggel. (Még szerencse, hogy az elmaradott Örményországba és Kínába ilyen nem importálnak, így az ellenségnek nincs ilyen, nem igaz...?) Az ellenséges katonák ilyenkor botorkálva szerencsétlenkednek, és csak közvetlen közelről vesznek észre minket, úgyhogy nem nehéz őket elintézni. (Kivéve, ha többen vannak.)

Nem muszáj egyébként kilőni a lámpákat: egyes helyeken teljesen hétköznapi és uncool módon le is kapcsolhatjuk a világot: ilyenkor nagy móka a kapcsoló felé tapogatózva igyekvő katona fejébe gyorsan egy golyót helyezni, vagy leütni. Hogy ne legyen túlságosan egyszerű az életünk (ezek a derék fejlesztők mindenre gondoltak...) az éjszakai zöldes infraszemüveg világosban teljesen használhatatlanná válik, mert a fényforrások helyén csak elmosódott formákat látunk, így egyik leggyakrabban kultivált tevékenységünk az lesz, hogy Sammel sűrűn bólogatunk, ugyanis ezzel a fejmozdulattal tudja helyére csúsztatni a szemüvegét.

A zöldes fényű cucc mellett időnként érdemes vagy kötelező még használnunk az infravörös változatot, amely a különféle hő-

forrásokat jelöli más-más színnel. Az egyik helyszínen például egy aknamezőn kell átjutnunk úgy, hogy az infravörös szemüveggel vehetjük észre az aknákat, a zöldesszel pedig a tereptárgyakat, ezért állandóan kapcsolgatnunk kell a kettő között. Máshol a sűrű ködben csak ezzel tudjuk kivenni az ellenséget, egy harmadik helyen pedig az ellenség ujjai által hátrahagyott hőforrást kell a biztonsági kódzárral ellátott ajtókat bilentyűn kivenni. (Mondjuk ez az utóbbi már tényleg bosszantott...)

MINDENT A SAMNEK...

Bár a játék során elég sokat fogjuk használni a mindent „elcsúfító” éjszakai infraszemüveget, szerencsére azért bőven lesz alkalmunk a grafikában is gyönyörködni. A készítő a legelképezhetőbb eredményt a fény-árnyék effektusokkal érték el. Ilyet még garantáltan nem láttatok: a Splinter Cellben egyszerűen mindennek saját árnyéka van, a rácshálós vagy rozettás kerítések, a fák ágai, a lebegő függönyök és persze maga Sam Fisher is mind-mind a fényforrástól függően vetik formáikat a talajra, vagy egymásra.

Maguk a fények is időnként megdöbbenő látványvilágot nyújtanak: rögtön a gyakor-

AMIT EGY KÉMNEK TUDNIA KELL... (SPECIÁLIS MOZDULATOK)



Falhoz tapadás

Sammel egyetlen gombnyomással a falhoz húzódhatunk, és – hacsak nem mozdulunk el innen – akkor közelről sem vesznek észre.



Lövés fal mellől

A falhoz tapadás mellett könnyedén kinyújthatjuk pisztolyunkat, és lepukkanthatjuk a közeledő gyanútlan őrt.



Testtel fedezés

Az ellenséges katona testét pajznak használva több lövést is sebesülés nélkül megúszhatunk, miközben mi magunk lövöldözhetünk mögüle.



Megragadás hátulról

Ha elég közel osontunk egy őrhöz, akkor egy pisztollyal vagy a nyak sába fogásával mesére vagy a retinaszkennert használatára bírhatjuk.



Felkapaszkodás

Lara Croft óta minden 3D-s hős képes erre: a fal szélén himbáldózva oldalra libbenhetünk, vagy a megfelelő pozícióba kerülve felhúzzhatjuk magunkat.



Rúdton mászás

Sam remek kőbor macska lenne, mert a vízelvezető csatornákon vagy egyéb „rudakon” is remekül fel tud mászni.



INTERJÚ MAKRAI TIBORRAL

SZAKÉRTŐ SZEMMEL

A Splinter Cell fantasztikusan eltalált játékmenete mellett leginkább ultrarealizmusáról vált híressé... Mi persze kételkedő újságírók vagyunk, úgy-hogy egy kicsit megkapargattuk a kérget, és egy igazi katonai szakértőt kérdeztünk meg, méghozzá a Big Brotherben is szerepelt Makrai Tibor alezredest!

Miközben a Splinter Cell kezdő képsorai indulnak, ahol Sam Fishert láthatjuk akció közben, Makrai Tibor már meg is teszi első megjegyzéseit...

Makrai Tibor: Hát igen, azt már elsőre látni, hogy itt legalább valamennyire ügyeltek arra, hogy egy olyan figura legyen a főszereplő, akinek testalkata, arányai nagyjából megfelelnek a nyugati „special forces” vagy „ranger” haderők fizikai elvárásainak. A legtöbb akciófilmben nagyon bosszantó tud lenni, amikor egy olyan Schwarzenegger típusú alak a főhős, aki igazi izompacsirta. Egy ilyen felpumpált ember valójában nem bírná ki a valóságos katonai küldetéseket. Az itt látható ügynök (Sam Fisher) testfelépítése viszont megfelel az elvárásoknak.

GameStar (Sam Fishert játék közben is bemutatjuk): Úgy első blikkre mennyire

passzol Sam Fisher felszerelése egy ilyen típusú speciális feladatokat végrehajtó ügynökhöz?

M.T.: Na akkor mindjárt megjegyezném, hogy ilyen világító vackok nem lehetnek rajtuk, mert a fejükön található fények miatt az ellenség szűrná ki kapásból őket, a hátsó fények pedig a saját társaikat zavarnák. Megértem, hogy a játék szempontjából ez fontos, hogy így nézzen ki, de ez a valóságban akkor sem ilyen. Egyébként ha már fényforrást használnak, akkor érdemes megjegyezni, hogy egyedül a piros fény nem vakít, és a kék látszik a legkevésbé...

GS: De azért infrafényt használó szemüveget viselnek, nem? A játékban Sam két típusút használ: éjjellátót és a hőforrásokat felfedező infravöröst.

MT: Igen, leginkább az amerikai hadsereg használ ilyet: a sisakjukon állandó felszerelés. Viszont azt látom, hogy időnként

nappali fényben is fent-fentmarad Fisher fején az éjjellátó. (A játék során ki-be kapcsolgattam, amikor egy sötétebb helyszínről világosabbra érkeztem... – Bad Sector) Nos, ez elképzelhetetlen, mert ez a technikai eszköz erős fényben nemcsak hogy elvakítja viselőjét, de tönkre is megy. Ezért az éjjellátót csak éjszakai küldetések során használják.

GS: Mennyire életszerű, reális Sam Fisher mozgása? Úgyes katona lenne belőle? (Épp a rácskerítésen való átmászását mutatom, a kiképzési résznél.)

MT: Az például egészen biztos, hogy egy jól kiképzett katona, nemhogy egy ilyen speciális ügynök az életben nem mászna át ilyen lassan egy ilyen egyszerű, tüskék nélküli és alacsony rácskerítésen! Én úgy szoktam csinálni, hogy nekifutok, megkapaszkodom, átlendítem magam, és a túoldalra már lendületből érkezem le.

GS: Jó-jó, de ilyeneket is tudsz csinálni?

(Muszáj volt Sam megtépzott becsületét egy kicsit megvédenem, ezért megmutattam a fal oldaláról való nekirugaszkodásos, majd felkapaszkodásos mutatványt, egy kicsit később pedig a „Jean Claude Van Damme-féle” terpeszugrást ©.) Tényleg, ezek a mozdulatok mennyire reálisak? Egyáltalán végre lehet-e hajtani őket, vagy túloztak a készítőik?

MT: Hát még kifejezetten nem próbáltam ezeket, de szerintem biztosan meg tudnám csinálni. A felkapaszkodásnál még annyit jegyeznek meg, hogy egy igazi katona sohasem emelkedne fel ennyire a fal szélén, hiszen akkor könnyen meglátják. Pláne, hogy mondtad, hogy ez a játék a lopakodáson alapszik...

Egyébként, ha már itt tartunk, azt is megjegyezném, hogy amikor a pisztolyod használod a lámpa kilövésére, hogy ne vegyen észre a kamera, akkor látszott, hogy a töltényhüvelyek leesnek a földre. Na most ugye ez egy speciális ügynök, aki diszkrétan, nyom nélkül dolgozik... A töltényhüvely bizony az első, amit megtalálnak, ez alapján könnyedén be-

ges öröket? (Bemutatom a kábítólövést.)

MT: Igen, inkább kábítólövedéket használnak. De látom, hogy magára hagyta az elájult katonát. Ez bizony egyáltalán nem életszerű! A speciális erőknél nem olyan szívbarjosak, mint ebben a játékban: senkit sem hagynak hátra, mindenkit megölnék.

GS: És ha parancsba van adva, hogy senkit sem szabad likvidálni?

MT: Akkor sem hagyják így heverni az ellenséges katonákat, hanem műanyag bilincssel vagy valamilyen ragasztószalaggal mozgásképtelenné teszik őket.

GS: A játékban persze van lehetőség az ellenség likvidálására, ám ezt is lehetőleg csendben kell végrehajtani... Mennyire nehéz valakit csendben megölni?

MT: Nagyon. Mindig mulatok azon, amikor egy kalandfilmben valakit egyetlen késdobással halkan megölnék. Ez egy hatalmas baromság: ilyen lehetetlen végrehajtani.

GS: Nézzünk egy idevágó speciális mozdulatot... (Azt a részt mutatom meg Makrai Tibornak, amikor Fisherrel a fala-

MT: Á, ez szinte elképzelhetetlen! Az információgyűjtésre küldött katonai felderítők is társakkal együtt dolgoznak, a „magányos ügynök” figurája nagyon ritka, és inkább csak a James Bond-filmekre jellemző! Nem, a valóságban mindig többen vannak a terepen: két- vagy négy-, nyolcfős csapatokban. Muszáj, hogy valaki védje a másik hátát, miközben például megpróbál kinyitni egy ajtót! Gondolj bele, mi van akkor, ha csak kifcamítja a bokáját emberünk? Ugrott az egész küldetés...

Arról nem is beszélve, hogy mekkora pszichikai terhelés nehezedik egy ilyen egyedül dolgozó katonára...

GS: Hmm... Akkor úgy látszik, a *Rainbow Six* és *Ghost Recon*-féle korábbi Tom Clancy-játékok, amelyek csapatorientáltak voltak, reálisabbak. Igaz, Fisher nem egészen katonának számít, hanem egyfajta speciális ügynöknek. És nincs is teljesen egyedül, hiszen az NSA egy beépített mikrofonnal és kamerával állandó kapcsolatot tart fenn vele.

MT: Igaz, az amerikai különleges erőknél tényleg létezhetnek ilyen „magányos ügynökök”... De még ott is nagyon ritka...

GS: Biztos vagyok abban, hogy rengeteg olvasót érdekel: léteznek-e Magyarországon is olyan típusú speciális katonák, ügynökök, mint Sam Fisher?

MT: Természetesen léteznek, bár nem egészen olyan szerepkörben, mint az ebben a játékban látható. Nálunk úgynevezett „mélységi felderítők” dolgoznak, akiket az ellenség háta mögé küldenek, hogy kifejezetten katonai típusú információkat gyűjtsenek.

GS: Sam többször is megsérül a játék során, mégis tovább teljesíti a küldetését. Mennyire képes egy katona súlyos sebbel is folytatni a feladatát?

MT: Előfordul, hogy képes rá. Ismerek egy egészen extrém történetet. A szívlovás köztudottan szinte azonnali halált okoz. Egy amerikai rendőr ilyen sérülést kapott, de mégis képes volt begyakorolt mozdulataival likvidálni a bűnözőt. Aztán egy bizonyos idő után meghalt, ennek dacára teljesítette feladatát...

Az interjút készítette: Bad Sector

„Az igazi profik egyetlen jól irányzott ütéssel ölni is tudnak...”

lehet azonosítani, hogy milyen típusú fegyvert használ az illető, és így már esetleg azt sem nagy ördögösség kideríteni, hogy melyik országból származik. (Különösen azért, mert Sam egy egészen speciális pisztolyt használ, így mintha csak a névjegye lenne ráfestve azokra a hüvelyekre – *Bad Sector*)

GS: Hmm... Nézzünk egy másik akció-részt. Itt éppen az ellenség háta mögé kell lopakodnunk, anélkül hogy meghallaná, majd hátulról megragadnunk. Mennyire nehéz egy ilyen attrakciót végrehajtani?

MT: Rettenetesen. De nem azért, amiért elsőre gondolnád, hanem leginkább azért, mert maga a csendben történő lopakodás iszonyatosan időigényes művelet. Igaz, itt egy épületen belül vagyunk – a szabadban még több ideig tart teljesen halkan mozogni.

GS: Akkor az a jellemző, hogy az ügynökök inkább elkábítják távolról az ellensé-

kon mászva a magasból terpeszből az alatta bókászó ór nyakába ugrunk, erre ez elájul.) Ezt mennyire lehet megcsinálni? Tényleg elájulna az illető?

MT: Ettől szerintem azért nem, maximum sokkos állapotba kerülne. Viszont egy jól kiképzett ügynök tényleg tud úgy kézzel ütni, hogy az ellenséges katona azonnal elájuljon, sőt az igazi profik egyetlen jól irányzott ütéssel ölni is tudnak...

GS: Fisherrel sokszor simulunk hátunkkal a falhoz, hogy ne vegyenek észre. Ez mennyire szokásos mozdulat?

MT: Nem jellemző, mert a repeszek visszacsapódása miatt nagyon veszélyes túl közel kerülni a falhoz. Grozniijnál az orosz katonák tapasztalták ki, hogy érdemesebb a faltól távol maradni.

GS: Említetted, hogy a Sam Fisher hátán világító fények zavarják a katona társainak látását. Fisher azonban ebben a játékban teljesen egyedül dolgozik... Ez mennyire reális?





A SZEME AZ ANYJÁÉ...

IMPOSSIBLE CREATURES

■ **KATEGÓRIA:** RTS ■ **KÖRNYEZET:** képzeletbeli ■ **NEHÉZSÉG:** nagyon nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** többször is...

Mi tesz egy játékot naggyá? Az előtörténete, a neve, a hónapokig, esetleg évekig róla szóló pletykák? Úgy gondolom, hogy ez a három dolog alapköve a sikerességnek. Mit tegyen egy csapat, ha egy ismeretlen nevet dobnak a piacra? Hogyan legyenek sikeresek? A Relic Entertainment megtalálta a választ...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Relic Entertainment

■ **KIADÓ**
Microsoft

■ **WEBOLDAL**
www.microsoft.com

■ **FORGALMAZÓ**
Microsoft

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

DVD

WEB

Akár hiszitek, akár nem, hosszú idő után végre született egy olyan játék, amely ugyan nem stílusteremtő, kategóriájában azonban teljesen egyedülálló, és remekmű. Korábban *Sigma*-nak hívták, de az idők folyamán átnevezték *Impossible Creatures*-re. Gondolom, még mindig kételkedsz a szavaimban, és nem vagy hajlandó elhinni, hogy ilyen jó a stuff. Nos, lássuk hát mi fán terem az IC! A játékos lényegében maga Rex Chance, a folyton poénos, Indiana Jones-ihletésű macsó egyén, aki igyekszik mindig a hölgyek kedvében járni. Az egész történet az ő élete köré épül fel. 1937-ben vagyunk, amikor is a génkutatás, illetve – manipuláció újabb mérföldkőhöz érkezett. A játék elején persze még nagyon keveset tudunk, ám folyamatosan kerülnek elő részletek. Rex elveszettek hitt apját igyekszik megtalálni, aki egy teljesen titkos kísérletben vett

részt. Az ő asszisztense Lucy, aki nagyon nagy segítségünkre lesz, főleg a játék első kétharmadában. Röviddel a játék megkezdése után kiderül, hogy Rex apja, néhány tudós társával karöltve kifejlesztette a Sigma nevezetű technológiát, melyet felhasználva genetikailag lehet keverni a különböző állatokat. Ennek veszélyét kezdetben senki sem vette komolyan, aztán elszabadult a pokol. Egy gonosz, amolyan hadvezér típusú egyén, Upton Julius kezébe kerültek a titkos iratok, aki nem átalotta felhasználni azokat, és megkezdte saját hadserege felépítését. Miután főhősünk megtudja, hogy elveszettek hitt apja meghalt, és mindezért maga Julius a felelős, a kutatóakció átmegy egy kitaró hajtóvadászatba, melyben Rex kezében a puska, Julius pedig a vad. A történet remekül lett kitalálva, tele van fordulatokkal és érzelmekkel (Rex a történet végéig ugyanis egészen

összemelegedik Lucyval). Nagyon jó ötletnek tartom, hogy a feszültséget jó néhány poénos kisebb történet igyekszik feldobni. Azt nem árulom el, hogy mi a sztori vége, de annyit elárulhatok: úgy zárták a játékot a készítők, hogy akár folytathatják is az alkotók (ki tudja, lehet, hogy már készül is a kiegészítő).

VALÓTLAN VILÁGBAN BOLYONGVA

Érdekes, hogy ugyan egy Föld-szerű planetán vagyunk, mégsem teljesen valós a környezet. Lényegében ez egy nagy vízi világ (amolyan Water World-effektus – ahol Rex lehetne Kevin Costner ☺). Persze nem arról szól a játék, hogy folyamatosan úszkálnunk kell. Minden egyes küldetésünk egy megadott szigeten zajlik. Kezdetben eléggé komor, fagyos területre csöppenünk, majd előrehaladva egyre trópusibb, végül pedig már egy teljesen

AZ ÁLLATKÁINK, AKIKET ÚGY MIXELÜNK, AHOGY AKARUNK:

Bika	Ló (Bonus)
Búzós borz	Lódarázs
Csimpánz	Mamut (Bonus)
Csörgőkígyó (Bonus)	Mérges béka
Delfin (Bonus)	Nagy fehér cápa
Denevér	Nőstény oroszlán
Elefánt	Óriásbálna
Elektromos angolna	Orrszarvú
Farkas	Párduc
Gepárd	Patkány
Gorilla	Pávián
Grizzly medve	Pézsmabika
Gyilkos bálna	Piranja
Gyilkos kobra	Prérifarkas
Hangya	Rozmár (Bonus)
Hegyi oroszlán	Rozsomák
Hiéna	Sárkánygyík
Hóbagoly	Sas
Holló (Bonus)	Skorpió
Homár	Sündisznó
Íjászhaj	Szitakötő
Imádkozó sáska	Tatu
Jávorszarvas (Bonus)	Teve
Jeges medve	Tigris
Kalapácsfejű cápa	Tüskés teknős
Kaméleon	Varacskos disznó
Kenguru (Bonus)	(Bonus)
Keselyű	Víziló
Kos	Vízköpő hal (Bonus)
Krokodil	Zebra
Lemming	Zsiráf

A GÉNMANIPULÁCIÓ ÉS KLÓNOZÁS NAPJAINKBAN

Annak ellenére, hogy ma még elég lehetetlennek tűnnek az ebben a játékban felmutatott génmanipulációs tevékenységek, nem árt tudni, hogy bizony már vannak érdekes felfedezések. Először is: a génmanipuláció az élő anyagba való minden eddiginél mélyebb beavatkozás, s ily módon, az esetleges következményeivel még távolról sem vagyunk tisztában. Egy faj génállománya hosszú idő evolúciós történései során kialakult, egységes rendszer, amelynek részei egymással funkcionális kapcsolatban állnak. Az élő rendszerek bonyolultságáról alkotott ismereteink pedig még nagyon töredékesek. Ha tudjuk is, hogy egy gén milyen tulajdonság létrehozásáért felelős, abból még nem jósolhatjuk meg, hogy új környezetben milyen kölcsönhatásokat, folyamatokat indít el.



A meglévő aggályok ellenére a genetikai manipuláció villámgyorsan terjed. Biztosan többen hallottak már arról, hogy sikeresen klónoztak bárányokat, sőt napjainkban már azt állítják, hogy az emberi klónozás is sikerrel járt. Korábban, egyes tudományos-fantasztikus regényekben már olvashattunk olyan esetekről, melyek tanúsága szerint a klónozás egyik legnagyobb veszélye, hogy az újonnan megalkotott szerzemény jóval gyorsabban öregszik, mint ahogy kellene. Nos, ez a bárányok esetében a valóságban is beigazolódott... szóval van még min törjék a tudósok a kobakjukat ☺.



modern szigetre kerülünk (a legutolsó pálya gyakorlatilag egy összetakolt erődítmény, melynek alapja a még megmaradt szárazföld). Itt persze nem arra kell gondolni, hogy a világnak megvan a maga sajátos tulajdonsága, vagyis nem csúszik a jég, illetve a száraz, sivatagos terepen nem gyulladnak meg magától az egysége-

valami olyat alkotniuk, amit még stratégiai játékban nem *(sokszor... - ender)* láthatunk. Mint tudjátok, egy általános RTS-ben adottak az egységeink, és csak megadott számú sereggel indulhatunk csatába. Na már most az IC esetében egy teljesen új világot fogunk megismerni. Lényegében arról van szó, hogy a Sigma technológiát

mintát kell vennünk az állatokból. Ezt csak és kizárólag Rex tudja megtenni, különleges puskájának segítségével. Amennyiben rálövünk egy állatra, kisvártatva az ő genetikai térképét is birtokolni fogjuk. A játékban 61 különféle állat található (ezek csak vadon élők, vagyis senki se keressen macskát vagy kutyát). A fejlesztők elmondása szerint közel 40 ezer (!) kombináció alakítható ki, vagyis van miből választani ☺. Ha elmulasztjuk az állatok „befogását”, a későbbiekben elég nehéz helyzetbe kerülhetünk (érdemes figyelni, hiszen a játék nem teszi kötelezővé ezen momentumot, csupán bónuszkiütésként tünteti fel).

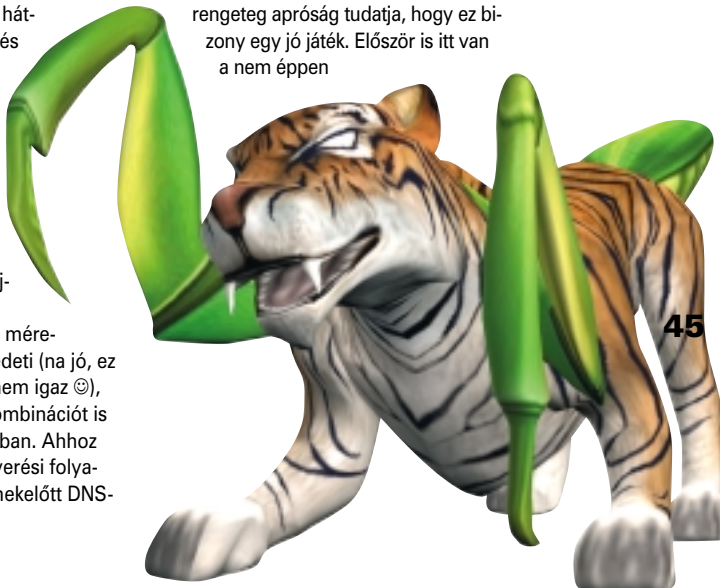
„A Relic Entertainmentnek sikerült egy újabb szint vinnie a játékvilágba”

ink. Egyszerűen jól néznek ki, és kialakításuknak köszönhetően elég sokszor komoly fejfájást okoznak majd, így megfontoltan kell játszanunk! Az egyes szigetek között Lucy mobil laboratóriumával, egy nem kicsit átalakított repülő gőzmozdonnyal röpködhetünk. A terep egyébként semmilyen mértékben sem alakítható, vagyis lövéseinktől nem sérülnek a tereptárgyak (bokrok, fák, sziklás térségek), bár én nem hiszem, hogy jelen esetben ezt negatívumként kellene feltüntetni. Lucyn kívül más segítőtársaink is lesznek, akiket Henchmaneknek hívnak. Ők olyanfajta lelkes, bohókás munkások, akik minden parancsunkat lesik. *(Bezzeg' ha a ciklirók is ilyenek lennének ☺... - Bad Sector)* Érdemes belőlük többet is gyártani, hiszen együttes munkával villámgyorsan képesek felépíteni, amit csak lehet. Minden egyes épületet fel tudnak húzni, és viszonylag gyorsan el tudnak szaladni a közeledő veszély elől ☺.

AKARSZ NETÁN MIXER LENNI?

Még nem esett szó a játék legfontosabb különlegességéről. A fejlesztőknek sikerült

és az élővilágot felhasználva mi magunk alakíthatjuk ki saját gyilkológépeinket. Rendelkezésünkre áll az úgynevezett Creature Chamber, amelyben mixelnünk kell. Ezt úgy tehetjük meg, hogy két állatot kiválasztunk, majd kialakítjuk a legelőnyösebb kombinációt. Egy állat 5 különféle „szeletre” van osztva. Lábak, hátsó testrészt, törzs, elülső test és fej. Eldönthetjük, hogy a két állatból melyik testrészt mit örököljön. Amint változtattunk valamit, egy remek kis táblázatban rögzít láthatjuk, hogy mely tulajdonságai romlanak vagy javulnak az új teremtménynek. Még egy fontos lehetőség rejlik a genetikai mixelésben. A megszülető teremtmények mérete jóval nagyobb, mint az eredeti (na jó, ez egy gyilkos bálna esetében nem igaz ☺), így már egy hangya-sáska kombinációt is remekül használhatunk csatában. Ahhoz azonban, hogy mindezen keverési folyamatot előidézhesük, mindeneelőtt DNS-





HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz,
128 MB RAM,
GeForce3
- **Tesztkonfiguráció**
AMD 1.2 GHz,
GeForce4 Ti 4200,
512 MB RAM
- **Tapasztalatunk**
„Kevés egység
nincs szaggatás,
sok egység, sok
szaggatás ☺.”



gyenge mesterséges intelligencia. Leszámítva, hogy egységeink túlságosan önállóak, illetve hogy a szokásos „tolakodjunk már a szűkebb szakaszokban” betegség megmaradt, igen kiemelkedő tudással bírnak. Számomra legmeglepőbb, hogy az ellenfél nagyon intelligens. Ha megtámadjuk egy fontos létesítményét (mondjuk egy feldolgozóüzemet), akkor nemcsak hogy megerősíti a védelmet, de még újabb erőforrások után is kutat, felkészülve arra, hogy a jelenlegi forrás esetleg elvész. A védelem kiépítésénél arra is figyel, hogy legutóbb milyen egységgel támadtunk. Amennyiben légi csapást mértünk rá, akkor több légvédelmi elhárítót szerel fel, és így tovább. Szóval nemcsak egy egyszerű ostromról van szó, hanem egy igenis gondolkodó, nagyon megfontolt ellenféllel állunk szemben. Érdekeség egyébként, hogy ugyan elég jól használja az állatok kombinálását, szerény véleményem szerint nem volt elég változatos. Bár az is igaz, hogy a gépi ellenfélnek nem kell külön összegyűjtenie a kóborló állatok DNS-mintáját, így részben könnyebb helyzetben

van, mint mi, játékosok. Azért nagyon szemléljétek meg, miket alkot a gép, feletébb sokat lehet tőle tanulni (minden ütős kombinációra ugyanis senki sem gondolhat... leszámítva a készítőket ☺).

EGÉSZSÉGES KIHÍVÁS HALADÓKNAK

Mint említettem, nem éppen könnyű ellenféllel van dolgunk. A játékot tovább bonyolítja a terepek kialakítása, amely sajnos nagyon sok esetben megnehezíti a játékmenetet. Ilyen momentum például, hogy elég sokszor kisebb völgyeken kell átvezetni a sereget, és mivel adott esetben mondjuk csak libasorban tudnak haladni, elég sebezhetővé válnak. Érdekes ezért tehát néha egy felderítőt előreküldeni. Ez legtöbbször legyen valamilyen kisebb, főleg gyors állat. Azért fontos ez a lépés, hogy előre kikémleljük, mi vár ránk a „következő kanyarban” (még akkor is megéri, ha bátor kis kémünk elpusztul).

Az egyik legjobban használható egységfajta az, melybe a vízköpő halat is „belelépítjük”, legyen az földi, vízi vagy légi megvalósítás. Egy ilyen csorda hatalmas nagy pusztításra képes, és nem kell közvetlen a célpont közelébe kerülnie. Lövedéke azonban sajnos saját csapattársait is megsebezheti, így csak módjával lehet használni. Persze ez csak egy megvalósítás a több ezerből, a választás pedig természetesen mindenki-

nek a kezében ott van. Ha úgy szintén gondold, hogy levegőből támadsz, akkor is nehéz dolgod lesz. Ez igaz földi és vízi csapás indítása esetén is.

Fontos megemlítenem, hogy érdemes mindig a fő célpontra összpontosítani. Ez legtöbbször egy nagyobb épület, melyet lerombolva akármilyen káosz és pusztulás uralkodik is a pálya többi részén, a küldetés befejeződik. Bár nem ennyire egyszerű a dolgunk... A játékban található 15 pálya ugyanis úgy lett kialakítva, hogy nem egy célunk van. Általában 2-3 részből is áll egy sziget megoldása, ami miatt egy terepen akár óráig is ellehetünk. Tovább nehezedik a dolgunk, ha az ellenfél az összes erőforrást birtokába veszi, ebben az esetben ugyanis dől hozzá a pénz (vagyis csak ontani fogja az áldást, ami bizony elég kártékony, főleg Rexre).

SOKAT VÁRTUNK, DE MEGÉRTE

Még anno a 2002-es E3 felé tartva (ahol egyébként az IC megnyerte a show legeredetibb játéka címet), a repülőn írtam meg ennek a játéknak a béta-tesztjéről szóló cikket. Akkor úgy volt, hogy már nagyon közel vagyunk a megjelenéshez, és mire hazaérek, már kézhöz is kaphatom az alkotást. Hatalmas csalódás ért, mikor megtudtam, hogy csak 2003 januárjában készül el. Azonban azt kell hogy mondjam, valóban megérte a várakozást. Úgy vélem, hogy kiváló alkotói munka övezi ezt a remekművet, melyet bizonyosan többször végig fogok játszani. Mivel a rendelkezésre álló kombinációk száma gyakorlatilag kimeríthetetlen, szinte semmi esély, hogy kétszer ugyanúgy toljam végig. Manapság már elég nehéz meglepőt, valami igazán pezsdítőt alkotni, de a Relic Entertainmentnek sikerült egy újabb szintet vinnie a játékvilágba. Sokáig készült, de legalább nem jutott a *Duke Nukem Forever* sorsára. Bár lehet, hogy az is ennyire jó lesz? Hát, ki tudja... ez azonban már egy másik történet ☺. Aki csak teheti, próbálja ki az Impossible Creaturest, mert nem fog benne csalódnia... ideges lesz tőle, de nem fogja senki sem megutálni... ☺

ZeroCool

ÉRTÉKELÉS

- remek ötlet
- gondolkodó ellenfél
- ha valaki konrának tekinti, hogy nagyon nehéz ☺
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

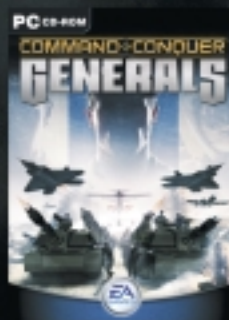
92
százalék





BÁRKI IS MONDTA, HOGY
„A TOLL ÉLESEBB A KARDNÁL”
NEM FOGTA A KEZÉBEN MÉG EGYIKET SEM.

2020-at írunk. A globális konfliktus küszöbön áll. Ki ragadhatja magához a hatalmat? Egy kivételes vezetői képességű, pengeéles stratégiai elme. Aki a frontvonalon és a taktikai teremben egyaránt otthon van, hidegvérét pedig sehol sem veszíti el. Rád illik a leírás? Vár a Command&Conquer™ Generals.



Megjelenés: 2003. Február

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

COMMAND & CONQUER
GENERALS
generals.ea.com



Challenge Everything™



KIRÁLYI UTÓD!

PORT ROYAL

■KATEGÓRIA: kereskedős stratégia ■KÖRNYEZET: középkor ■NEHÉZSÉG: közepes ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Ez az év számomra igencsak jól kezdődött. Hiszen tavaly az Anno után úgy tettem le a klaviatúrát, hogy 2002-ben bizony klasszikus stratégiából nem született maradandó alkotás. Aztán karácsony előtt megkaparinthattam a Port Royalt.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Ascaron
- KIADÓ
Ascaron
- WEBOLDAL
www.ascaron.biz
- FORGALMAZÓ
Cenega
- MEGJELENÉS
már kapható

CD

DVD

WEB

Anév, gondolom, nem sokaknak cseng ismerősen, hiszen a külföldi kiadó nem sokat adott a marketingre. S mivel egy német sikerprogramról van szó, természetesen németben már november elején a boltokba került, míg hozzánk és az angolszász piacra csak január végén jutott a polcokra. Így a Port Royal hajója kénytelen gyenge hátszéllel eleveickélni a fogyasztókig. Annak ellenére, hogy a program elődje, a Patrician 2 eladási rekordokat döntögetett a német piacon (úgy látszik, a német az ilyen kereskedő nemzet ☺), és egész szép kritikát is kapott a sajtóban, jelen boncalanyunkat nem írta fel senki 2003 legjobban várt programjai közé (a mindig mindenre figyelő magyar GameStart kivéve, hiszen nálunk szerepelt 2003 száz legjobb játéka között... – ender). Be kell vallanom őszintén, én is csak a testvérlapunk cikkének elolvasása után rimádkodtam Gyunak, hogy szerezzé meg nekem ezt a külföldi kiadótól. Így nyugodtan mondhatom, hogy a kicsit elcsépelet mondas: az „amit nem vár az ember, az sokkal jobb lesz”, a jelen esetben is beigazolódtott.

KIHAJÓZÁS A NYÍLT VÍZRE

Aki ismeri a Patrician sorozatot, az nyugodtan továbbvezethet a program mélység-

geit boncolgató részhez, én azért az illendőség kedvéért tennék egy-két tiszteletkört a téma előtt.

Természetesen a középkorban járunk, a gyarmatosítás idején, amikor ezernyi hajó szelte a tengert, és szállított árut a gyarmatok és az anyaországok között. Minden hajóskapitány mesés kincsekről ábrándozott, és hatalmas vagyonokat remélt az újvilágban. A mi hősünk is egy ilyen vad álomtól hajtott úriember, aki egy hajóval és egy kevés indulótkével rendelkezik. A cél pedig nem kevesebb, mint sok-sok pénzt gyűjteni a gyarmatok közötti kereskedéssel, majd új hajót vennünk, majd még több pénzt gyűjtenünk (ezt a párosítást lehet folytatni az idők végtelenségéig). Mindezen egyszerűnek látszó dolgok közben nem árt vigyáznunk a kalózzal, és természetesen az egyes városokban élő urak küldetéseit is teljesíthetjük, aminek a végén ott vár ránk a mesés kincs. S végül, hogy öreg napjainkban se kelljen kenyéren és vízen tengődnünk, építhetünk különböző termelő létesítményeket, s ha az Isten nagyon felviszi a dolgunkat, meg alapíthatjuk saját városunkat is, mely felett a saját flottánk őrökdi. Amíg azonban a végkifejletet elérjük, jó néhány száz órát fogunk a monitor előtt ülni.

Amit nem fogunk megbánni, hiszen szerencsére a fejlesztők tanultak az előző részek hibáiból, és igencsak odatették magukat, hogy ez a rész tökéletes legyen. Az első, amely fel fog tűnni, az átdolgozott grafikai motor, ami a kereskedelmi térképen a régi izometrikus grafika kicsinosított változata, mely a kor színvonalának megfelelően kellően részletes, és hála az égnek, jól át is látható. Ennek köszönhetően kitűnően meg tudjuk mondani egy hajóról, hogy milyen osztályú, vagy egy városról, hogy hány katona védi, ennek pedig főleg a hódításaink kezdetekor lesz nagy jelentősége. A városok és a hajócsaták azonban már teljesen 3D-ben pompáznak. A „pompáznak” szó kicsit talán túlzás, hiszen a hajómodellek „kissé” szögletesek, és bizony a víz megvalósítása sem a legszebb, azonban az épületek modelljeire egy szavunk sem lehet, és az is egészen jópofa, hogy az utcákon emberek járnak-kelnek, és dolgoznak (ha már az utcán dolgoznak, az nagyon gáz! Remélem, nem ez volt az a költésztakarékossági ötlet, ami miatt reggel értekezletet hívtál össze... – ender) (lőt órával később)...nem ez volt... – ender). A hajós ütközetek azonban a Port Royal legösszezsapottabb részei. Egy pár gondolatra horgonyozunk is le itt, hogy megtudjátok,



miért is mondom ezt. Arról van ugye szó, hogy amikor valakit megtámadunk a kereskedelmi térképen (vagy minket támadnak meg), akkor eldönthetjük, hogy automatikusan vagy manuálisan játsszuk-e le a csatát. Amennyiben mi szeretnénk a kezünkbe venni az irányítást, a program átvált ebbe a nézetbe. Az elején szépen beállíthatjuk, hogy mivel akarjuk lőni ellenfelünket, és utána elkezdhetünk manőverezni a minél jobb pozíciók kivívása érdekében. Nem vár-

Ha már itt tartunk, akkor hadd szóljak a városostromról. Itt két mód között választhatunk. Támadhatunk szárazföldön, vagy a tengerről próbálhatjuk gyengíteni a falakat. Én személy szerint a szárazföldi lerohanást javaslom, ugyanis a tengeri bástyárokhoz igencsak felszerelt és sok hajóra lesz szükségünk, és köszönhetően az előbb említett bugoknak, még így sem biztos a csata kimenetele. A mezítlás támadást amolyan *Civ* módra oldották meg,

KERESKEDJÜNK OKOSAN

Mindig magas árú termékeken lehet a legtöbbet nyerni, azonban vigyázzunk, mert szűkösek a szükségletek, így mindig szállítsunk de csak 5-10db-ot ilyen termékből.

Búza, hal, hús, gyapot, alap termékek, mivel sokat fogyaszt belőlük egy-egy város, így nyugodtan vihetünk 30-40 egységnyi magunkkal.

Szépen építsünk fel egy kereskedelmi kört, hogy ne maradjon ki város. Így elérhetjük, hogy a legrövidebb utakon, mindig telí a hajóval furikázhatunk.

Később az előbbi pontban említett kereskedelmi kört, amennyiben már három hónapja stabil, nyugodt szívvel beállíthatjuk automata kereskedésre (ennek megtervezéséhez azért nem árt egy fehér papír és egy kis számolás, vagy Excel ☺)

A saját termelésű készletek értékesítését mindenképpen automatizáljuk (vagy rögtön a városban adjuk el, vagy rendeljük hozzájuk egy bárkát egy önálló kereskedelmi úttal.)

CHART

- **Patrician 2**
88%
- **Port Royal**
86%
- **Anno 1503**
79%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 450 MHz,
64 MB RAM,
16 MB grafikus kártya
- **Tesztkonfiguráció**
Pentium 566 MHz,
512 MB RAM,
GeForce3 Ti 200
- **Tapasztalatunk**
„A program kitűnően futott ezen a konfiguráción is, de minimum 256 MB RAM kötelező a futtatásához.”

„Nekem a ‘fegyverkezz, és süllyessz el mindenkit, aki beleköp a levesedbe’ elv tetszett a legjobban.”

tam egy hajószimulátort, de azért ennyire irreálisan nem kellene viselkedniük a hajóknak. A gép által irányított fregattok néha teljesen logikátlanul, egymást keresztezve törik össze magukat egymáson, anélkül hogy egy lövés is eldördülne. Sajnos azonban a mi hajóinkat sem kell féltetni, hiszen jó néhányszor találkoztam olyannal, hogy egy sikeres városostrom után a vitorlásom bent kolbászolt a város főterén, még csak nem is sejtve, merre van a tenger. Az ehhez hasonló bugok igencsak gallyra teszik az egyébként kítő hangulatot, hiszen ha mindezeket sikerül elkerülnünk, akkor az egységek látványosan sérülnek, (törik az árboc, lángol a tat és egyéb finomságok). Szerencsére még az irányítás sincs túlbonyolítva, csak egy kicsit az útkeresést kellett volna jobban megcsinálni.

azaz kiválasztjuk az alakzatot, aztán az egységeink szépen lelövöldözik egymást.

Az egyetlen baj ezekkel a csatákkal, hogy hamar elunja őket az ember, így én egy-két kiábrándító ütközet után az automatikus harc mellett döntöttem, ami közepes fokozaton egészen elviselhető veszteségeket produkált.

A GIGANTIKUS TENGER

A játékidőt nem fogom megsaccolni, mert lehetetlen. Úgy is mondhatnám, a Port Royal kinek-kinek mértéke szerint, az élete végéig babusgatható program. Mielőtt belevetnénk magunkat az Amerika partjai mellett folyó ádáz harcokba, ajánlatos a gyakorló küldetést is végigszemlénézni, hiszen még a tapasztalt játékosok sem maradnak ötletek nélkül, és szerencsére mindenki kedve sze-

rint lépheti át azon pontokat, amelyekkel tisztában van. Ezután nem marad más dolgunk, mint kiválasztani zászlónkat, nemzetünket, kapitányunkat, valamint azt, hogy mely időben szeretnénk a hajónkat navigálni. A négy történelmi kor leginkább a helyszíneket és missziókat tekintve tér el egymástól, így mindenki kiválaszthatja a számára kellemes évadot, aztán indulhat kalóz vadászni, kincset keresni, és kereskedni.

A régi jó hagyományokat követve nincs egy felesleges sztorivonal ránk erőltetve, hanem a kezdetben igencsak szűkös kis csónakocskákkal indulva szabadon dönthetünk, hogy miként teljesítjük a játék elején kiválasztott célfeltételt (én szerényen a kormányzói rangot jelöltem meg célként, fő az optimizmus ☺).

Az elején még szerény pénzmagunkat kereskedéssel gyarapíthatjuk, amely pofonegyszerűen zajlik: mindig megnézzük, hogy mi hiányzik a környező városokból, azt megvesszük ott, ahol bagóért adják, és elszállítjuk a szükségét szenvedőknek. Érdemes arra vigyázni, főleg, mikor már nagyobb rakterű hajóval rendelkezünk, hogy ne vegyünk egy áruajtából 40-50-nél többet, mert ilyen mennyiségnél már biztosan bukunk az utolsó 10-20 db-on. Szerencsére a történet előrehaladtával és flottánk bővülésével lesz lehetőségünk arra, hogy a kereskedelmet automatizáljuk, és tranzitutatkat állítsunk be. Így szép lassan a vesz-elad feladatok helyett elkezdhetjük megvalósítani világ-, akarom mondani, saját magunkat megváltó terveinket. Nekem a „fegyverkezz, és süllyessz el



HATALMAS PORT ROYAL NYEREMÉNYJÁTÉK!

1. Mi volt a készítő előző játéka?
2. Hány nemzet közül választhatunk?
3. Mi a legdrágább áru a játékban?

A kérdésekre helyesen válaszolók között három darab Port Royalt sorsolunk ki, a Cenega jóvoltából.

Megfejtéseiteket nyílt levelezőlapra várjuk: 1374 Bp. 5. Pf. 578.



mindenkit, aki beleköp a levesedbe" elv tetszett a legjobban. Aztán miután a spanyol armadák a földbe, azaz a tenger alá döngöltek, inkább elkezdtem termelni és építkezni, valamint a kedves kormányzók óhajait teljesíteni. Ennek aztán hosszú távon meg is lett az eredménye, hiszen most már minden városban szeretnek (ebből is látszik, hogy a jó út sokkal kifizetődőbb ☺). Az erkölcsi filozofálás után azért mindenképpen érdemes kihangsúlyozni, hogy szerencsére rengeteg stílusban lehet játszani a programot, hiszen abszolút nincs megkötve az ember keze, talán az egyedüli fontos dolog, hogy mindig legyen biztos pénzügyi háttér mögöttünk (ezt kiépíteni úgy két-három nap ☺), aztán mindenki mehet a maga útján.

Ebben az előnyben rejlik egyszersmind a Port Royal legnagyobb hátránya is, hiszen nem az a játék, amelyet két-három óra alatt le lehet tudni. Mióta elteltek az ünnepek sajnos nem tudtam vele játszani, hiszen egy órára nem is érdemes még az egeret sem megmozdítani. Szóval, aki tengerésznek adja a fejét, az tényleg jobb lesz, ha egy lakatlan szigetre költözik.

KISEBB SZOROSOK

A kép azonban korántsem olyan tükörsima, mint ahogy az előbb lefestettem, sajnos a Port Royalon akadt volna még csiszolnivaló. A csatákon kívül, amikről már az elején írtam, a missziók azok, amelyek már megint nem tudtak kitörni a kliséregetegből; hozz gyógyszer, mert beteg a nemes lánya, építs korbázt, mert jaj... és még sorolhatnám. A fejlesztők itt igazán észbe kaphattak volna, hiszen sokkal jobban jártunk volna mi is és ők is, ha nem ötszáz klisé készítene, hanem ötven eredetit, igaz, a játék dobozán a százas nagyságrend jól mutat. Jaj de nem szeretem az ilyen marketinghúzásokat (és én is nap mint nap ezt csinálom ☺). Na mindegy, ezért még nem szabad eltemetni a programot. A következő gond volt, hogy bizony a 3D-s terepben találni néha észvesztő bugokat, amik valószínűleg csak azért nem tűntek fel a tesztereknek, mert siettek (csak tudnám, hova), még szerencse, hogy ezek nagy részét az első patch kijavította, és az angol verzió már ezt a javítást is tartalmazni fogja. Így mégis van előnye, hogy a játék először nem nálunk jelent meg, legalább jól le lett tesztelve.

ELŐRE, VÍG TENGERÉSZ, VÁR A NYÍLT ÓCEÁN

Cikkemet szeretném abszolút pozitív hangulatban zárni, hiszen a Port Royal méltán megérdemli, hogy jó szájjal vegyék majd a kezetekbe. Így míg az Anno 1503 egyik legnagyobb hibájának a multi rész hiányát tartottam, addig jelen esetben csak pozitívumokat tudok említeni. Azt azonban mindenképpen érdemes figyelembe venni, hogy ha egy ilyen mókára szánja rá magát az ember, akkor egy napig biztosan nem fog felállni a gépe mellől.




Nekem sikerült pár német fanatikussal összeakaszkodnom a hálón, és sajnos a germánok bebizonyították nekem, hogy a magyar nem egy hajósnemzet. Igaz, ebben az is közrejátszhatott, hogy még szövetségesem is ellenséggé vált. Hosszú idő óta először tettem le úgy egy játékot, hogy szinte mindennel elégedett voltam, és tényleg élmény volt a tesztelés az elejétől a végéig. Ritka élmény ez. S mint ilyen meg kell becsülni.

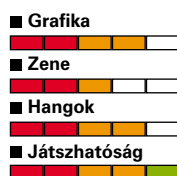
Így, a nagy tábormokok szavaival élve: tengerre, magyar!
Szittyó

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	PORT ROYAL	ANNO 1503
GRAFIKA	7/10	8/10
	A 3D-s újítás nem jött teljesen össze, hiszen a hajómodellek nem kellően részletesek, és viszonylag soka a grafikai bug. A város és az épületek azonban elég részletesek.	
KÜLDETÉSEK	6/10	5/10
	Mind a két programon sajnos látszik az ötlettelenség. Azonban ha két rossz közül választani kellene, mégis a Port Royal mellett tenném le a voksom, hiszen itt legalább találunk egy-két eredeti missziót.	
CSATÁK	8/10	5/10
	A tengeri csaták a patchet követően rengeteget javultak, de még így is sok a bug. Ha ezeket is kijavítják, ez lesz a leghangulatosabb része a játéknak. A szárazföldi csaták kellemesen egyszerűek, és zavaró hibáktól mentesek.	
ÖSSZETETTSÉG	8/10	9/10
	Az építkezések bevezetése sokat emelt a játékelményen, és szerencsére mindezt nem is bonyolította túl. A kereskedelem, csaták, küldetések és városépítés jól kitalált összhangja biztosítja azt, hogy a játék hosszú távon is szórakoztató legyen.	
ÖSSZESEN	29/40	27/40

ÉRTÉKELÉS

-  jól kidolgozott kereskedelmi rendszer
-  összetett játékmenet
-  sok 3D-s bug



86
százalék

ÁTJÁRÓ SF&F NAP

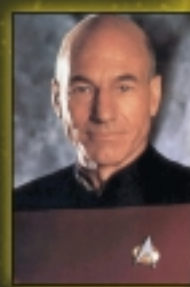
Az 1 éves Átjáró Magazin születésnap rendezvénye

**Február 23., Palace MOM Park Mozi
három moziteremben 10h-tól egész nap**



Díszvendég:

PATRICK STEWART
amerikai filmszínész



**folyamatos filmvetítések, játékversenyek, kártya-
és szerepjáték bemutatók értékes nyereményekkel**

ÍRÓ-OLVASÓ TALÁLKOZÓK:

Gáspár András

Novák Csanád

Fonyódi Tibor

Böszörményi Gyula

MEGHÍVOTT VENDÉGEK:

Réz András, dr. Galántai Zoltán

Magyar Tolkien Társaság

Németh Attila, dr. Torkos Attila

DeltaVision Kft., Beholder Kft.

jegyrendelés és info: 283-6933 • atjaro@scifi.hu • www.atjaro.hu

Palace
CINEMAS
www.palacecinemas.hu

index
www.index.hu

GameStar



NETROPOLIS
MOZIKÉZLET - SZÍNHÁZ - RENDEZÉSEK



RETTENTHETETLEN HEGYLAKÓK

HIGHLAND WARRIORS

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: középkori Skócia ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Skócia jó téma. Hogy a nyekergő dudások, esetleg a kockás szoknyában dzsesszelő férfiak miatt-e? Nem tudom. A lényeg, hogy a Data Becker kiadó szintén e gyönyörű országban látta meg a lehetőséget arra, hogy kiemelve saját játékát a valós idejű stratégiák áradatából.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Soft Enterprises

■ KIADÓ
Data Becker

■ WEBOLDAL
www.highland-warriors.com

■ FORGALMAZÓ
N/A

■ MEGJELÉNÉS
N/A

WEB

Bennem jó közönségre lel az, aki a skót zászlót lengetve kívánja a bevételeit növelni. A Highland Warriors – lévén vérbeli RTS – is csak azért keltette fel az érdeklődésemet, mert kíváncsi voltam, mennyi jön át a *Rettenthetetlen* című film hangulatából. Amikor viszont megnéztem a honlapra étvágygerjesztőnek kitett, pengeéles közeli felvételeket a katonákról, akkor már „szakmailag” is vártam a találkozást. Az átvezető moziban megszokott minőség a játékban? Hiszem, ha látom!

A LEGNAGYOBB KINCS: A SZABADSÁG!

És láttam... A holland fejlesztőcsapat alaposan kitétt magáért. A kamera 360 fokban fordítható úgy, hogy ezzel egy időben embereink arcáig is beközékelhetünk. Elképesztő élmény „végigsétálni” településünk főutcáján. A távolban épp az ebédnek való rottyog a tűz felett, a barakk előtt katonáink

zord sorfala. Kisvártatva dolgozó paraszt siet el mellettünk. Épphogy oda nem köszön nekünk, az irányító hatalomnak! A képek, azt hiszem, nem igényelnek különösebb írásbeli megerősítést, de egy kicsit azért mesélnék a technikai részletekről. A saját készítésű Atlas motornak köszönhetünk mindent. A gyors 3D-s megjelenítésre kihegyezett rendszer képes 8000 poligonból megalkotott egységek tömeges megjelenítésére. Ez önmagában már nem szenzáció, de a teljes szabadságot élvező kamera okán akár korszakalkotónak is tekinthetjük az Atlast. Még a kevésbé fontos épületek is majdnem 2000 poligont számlálnak! Mondjuk, ennek meg is van az eredménye: a malomba benézve például látjuk, amint az őrlőkerekek komótosan róják köreiket.

Szintén a megjelenítéshez tartozik, de sajnos már egyáltalán nem annyira szívderítő téma az animáció kérdésköre. Egységeink

néha furcsán értelmezik a fizika törvényeit. Nagycsoportos foglalkozásoknál (ejtsd: nagy létszámú egységek mozgatásánál) nem ritka, hogy embereink rövid teleportációkkal oldják meg a helyváltoztatás amúgy fáradtságos nyűgjét. Vicces, de a hangulatot erősen gyilkoló mozzanat az is, amikor az átvezető jelenetekben a szereplők lépnek ugyan, de alattuk a talaj sokkal gyorsabban mozog ellentétes irányba. Az eredmény: lécek nélküli sífutás.

WWW, AZAZ WILLIAM WALLACE WHISKY

Kitárgyalva a játék egyik erősségének tekinthető részt, áttérhetünk a másikra. Mint a bevezetőből kiderült, Skócia hegyes vidékén fogunk 01-es vért ontani (a 01-es vércsoport a számítógépes testnedv megjelölése ©). Igen, természetesen Mel Gibson helyett most mi lehetünk William Wallace, a hazafi. Sőt, annyi fórumunk van

NÉGY KAMPÁNY, NÉGY STÍLUS

Egy nemzet zászlót bont

A IX. században járunk. A mai Skócia területén három nép viaskodik. A piktek vaskézzel uralkodnak a kisebb létszámú skótok felett. Északról viking hajók szállította fejszések gyilkolnak bárkit, aki gyengébb náluk. Alpin McEochad fellázad a viking csapások alatt egyre gyengülő piktek ellen. Tervét azonban csak fia, Kenneth McAlpin teljesíti be: uralma alatt egyesül a két ellenséges nép.

Kellemetlen szomszédság

1286-ban férfi örökös nélkül hal meg a skót király. A klánok egymás torkának esnek a trón reményében. I. Edward csak erre a pillanatra várt, hogy kiterjessze hatalmát a sziget északi részére is. Először ármánnyal, majd nyers erővel igyekszik célját elérni. Az angol íjászokat és nehézfegyverzetű lovasságot felvonultató sereg gond nélkül meghódítja a vidéket.

Feltűnik Wallace

Az angolok mindent megtesznek, hogy megalázzák a skótokat. Legendás koronázási kövület Angliába viszik, Berwick város lakosságát pedig teljesen kiirtja Edward, csak azért, mert lakosai gúnynévvel illették. Az 1297-es lázadást a meghunyászkodó nemesség helyett egy közember, William Wallace vezeti. Kisebbségek után történelmi tettet hajt végre: gyalogosokból álló csapataival felmorzsol egy teljes angol sereget.

Út a függetlenség felé

Nyakigláb Edward egy évvel Wallace hőstette után sereget vezet Skóciába, majd Stirlingnél fényes győzelmet arat. Wallace elmenekül, a klánok ismét egymás ellen fordulnak. A káoszról Robert Bruce emelkedik ki. Szép szóval, csellel, erőszakkal egyesíti a marakodó családokat. Sok vérontás, ármány és küzdelem után Bruce újra kivívja Skócia függetlenségét.



a szenvedő arckifejezés ausztrál világbanokával szemben, hogy mi Robert Bruce-nak vagy éppenséggel a kedves Nyakigláb Edward királynak is megmondhatjuk, mere van az arra!

történelemhű a történet, ha abban az időszakban, amikor „eredetiben” az angoloknak állt a zászló, a skótok nem verik hülyére őket. Mert hát ki ellen is küzdene akkor pár év múlva a kedves WW? A kampá-

tona, a végén pedig jöhet a finálé: az ellenség komplexumának felperzselése! Tudom, egy kicsit sarkított a szöveg, de a lényeg isibizi (gyk: isten bizony) benne van. Másból szerzett rutinunk egy az egyben kamatoztatható a Highland Warriorsban. Teszem azt, dupla kattintásra itt is a hasonló egységeket lehet csoportba rendezni. Van órjázatozás, követési parancs. Állítható az agresszivitás foka stb. A minőségi RTS-ekben előforduló lehetőség, hogy alakzatba rendezhetjük vitézeinket, szintén alkalmazható a programban. Sőt, a készítők nem tudtak ellenállni a kísértésnek, így hát a Warcraft III oldalvívén evezve a skót felföld hősei is különleges képességeket kaptak. Mondjuk, személy szerint engem kifejezetten idegesít, hogy a történelmi pontosságra olyan sokat áldozó játékban az egyik vezér tűzfalat húz maga után, a másik meg a pillantásával képes embert ölni.

CHART

- Age of Mythology 94%
- Warcraft III 90%
- Highland Warriors 84%

„Csak úgy maradhat történelemhű a történet, ha abban az időszakban, amikor 'eredetiben' az angoloknak állt a zászló, a skótok nem verik hülyére őket.”

A történelmi háttér dicséretes alaposággal jelenik meg a játékban. A skót állam kialakulásának nehézségeitől kezdve az angol hódításon át egészen a Bannockburn folyónál 1314-ben lezajlott ütközetig vezethetjük erőnket. Direkt nem írtam skótokat vagy klánokat, mert a négy részre osztott kampány egyik negyedében kénytelenek leszünk a rút elnyomók, az angolok bőrébe bújni. Gondolom, erre két okból volt szükség. Egyfelől nem baj az, ha változatos egy játék. Másfelől meg csak úgy maradhat

nyok rövid ismertetőjét külön kiemelésben olvashatjátok.

GYÚJTSD, KI TUDJA, MEDDIG GYÚJTHETED!

A játék egyéb tekintetben nem téved járatlan utakra. Kíforrott – mára azonban már lassacskán kivénhedt – RTS rendszerben üzemel. Most éppen öt nyersanyagot kell buzgón gyűjtögetnünk a peon... izé, szabad státusú egyéni vállalkozókkal. Épületek, fejlesztések, katonák, még több katoná, további fejlesztések, még egy adag ka-



HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 800 MHz,
128 MB RAM,
GeForce 2 MX

■ Tesztkonfiguráció

Celeron 850 MHz
(1150-re húzva),
256 MB RAM,
GeForce2 Ti

■ Tapasztalatunk

„1024x768-ban él-
vezhető minőség-
ben és gyorsaság-
gal futott.”

ÉRTÉKEKELÉS

- remek grafika
- teljesen forgatható kamera
- „rettenthetetlen” hangulat
- a fentiek ellenére mégis csak egy szimpla RTS

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékozhatóság



84

százalék

Taktikai szempontból azonban értékesek ezek a speciális tulajdonságok. Az egyik skót hős például a nyílveszők ellen kap védettséget, ráadásul nemcsak ő, de közvetlen környezete is. Képzeld el a szituációt, amikor egy csapat vérszomjas hegylakó társaságában ez a tag megrohamozza az angol íjászokat. Azt még nem is említettem, hogy vannak aktív és passzív képességek. Előbbiek manapontért lehet nyomni, utóbbiak folyamatosan működnek.

TAKTIKAI FEGYELMEZETLENSGÉ

Biztos nem gondoltátok, de néha kifejezett átok egy-egy passzív különlegesség. A bárdokkal felfegyverzett katonák például szintet lépve megkapják a 360 fokban való sebzés képességét. Ez nagyon jól működik, ha baltás barátainkat egyesével bezavarjuk az ellen közé. A probléma ott kezdődik, amikor túl sokan csatáznak egy kis területen, és a legnagyobb veszteséget saját társaikban teszik az őrjöngő fejszések! A helyzetet tovább fokozandó, embereink néha felveszik a „kaotikus vallást”. Ilyenkor teljesen értelmetlenül otthagyják aktuálisan ütlegelt ellenfelüket, és a csatátér egy másik (lehetőleg jó távol levő) pontjára sietnek, hogy ott kamatoztassák harci tapasztalatukat. Mivel a progí valóban valós idejű, így általában esélyünk sincs aktívan befolyásolni a küzdelmet ☹.

Azért akad dicsérnivaló is a játékmenetben. Ha jól tévedek, nem új keletű, de egyáltalán nem megszokott dolog, hogy parasztjaink is fejlődhetnek. Nem is akárhogyan, specializálódva. A sima kétkezi

munkás minden feladatot ellát, úgy ahogy. Egy idő elteltével azonban annyi tapasztalatot gyűjt, hogy továbbképzésre jelentkezik. Némi arany leszurkolásával ki-kupálhatjuk dolgozónkat, aki eztán az adott szakterület (földművelés, favágás stb.) avatott mesterévé válik. Ez az aktus egyébként vizuális megerősítést is kap. Profi vadászunkra például egy hetyke zöld fejfedő kerül.

EZT FIGYELD KI, BALÁZS FECŐ!

Figyelemre méltó ötlet az évszakok változása. Ha nem is teljes a ciklus, de a kellemes nyári féldíót rideg tél követi. Már csak a szemünknek is felüldülés, amint lassan hullanak alá a hópelyhek, és szépen kihérik a tájat. A kutya azonban ennél sokkal mélyebben nyugszik, az évszaknak ugyanis komoly befolyása van a játékmenetre is. Télen nem lehet földet művelni, azaz nem árt, ha az aratás mellett egyéb élelemtermelési bizniszben is érdekeltek vagyunk. Egységeink enerváltabban mozognak, gyengébben végzik teendőiket. Szóval ilyenkor mi is kicsit lassabb tempóra válthatunk.

A célok illetően általában sablonos elemekkel találkozunk. Rombold porig ezt a települést, menj el ide, véd meg azt stb. Olykor-olykor azonban a program megajándékoz a választás lehetőségével is. Ilyen esetben ránk van bízva, melyik úton teljesítjük a küldetést. Egyik alkalommal angol lovasok látogatnak el William Wallace-hoz, és közlik, hogy 10,000 arany ellenében hajlandók eltekinteni a falu fel-

dúlásától. A feldúlt Wallace helyett meg én döntöttem: fizetés helyett inkább az angol kaszárnyákban rendezek pirotechnikai bemutatót, ingyen!

„ÁFÁS SZÁMLÁTI!”

Nem, nem változtattunk profilt két bekezdés között. A szokatlan közcím a játék hanghatásaira vonatkozik. Ugyanis derék skótajaim egyik felkiáltását én nem voltam képes másként hallani. Úristen, APEH-ügynökök szívárogtak a soraink közé! Vagy mégsem? Némi meditáció, alfába menés, koncentrációt segítő mantrák mormolása után hajlok arra, hogy az eredeti szöveg mégis inkább „I want some blood!” lesz ☺. (Végül is majdnem pontos magyarra fordítás, nem? ☺ – Bad Sector)

Ha a küldetések során néha akad is értelmezési probléma, az átvezető jelenetek alatt nagyon jó minőségű – szükség esetén kellemes tájszóval átítatott – angol szöveget hallhatunk. A muzsika szintén jó-nak mondható, bár különösebb pluszt nem ad a játékművészethez.

Annál inkább a már többször megemlített, küldetések között lejátszott videók! Ezek a kis minijelenetek egy csapásra érdekessé tesznek egy amúgy sablonos küldetést is. Amire fogyóban lesz a kezdeti lelkesedés, már teljesítettük is a feladatok oroszlánrészét. Néhány lépésre a győzelemtől pedig ki az a bolond, aki abbahagyja a játékot? Nektek sem ajánlhatok mást, mint hogy csapjatok a lecsóba, és törjetelek előre rettenthetetlenül!

-csonti-



MEGVÁSÁROLHATÓ

DVD
VIDEO™



Megvásárolható
és kölcsönözhető
január 29-től!

Extrák:

fotógaléria / DVD-előzetesek / interaktív menü / kivágott jelenetek
storyboard / interjúk / trailerek / werkfilm



A 2002-es év
egyik legjobb
vígjátéka
megvásárolható
és kölcsönözhető
február 26-tól!

SZINKRONNAL+
5.1 eredeti
hanggal

Best Hollywood Kft. / 1125 Budapest, Trencsényi u. 14,
Tel.: +36 1 225 3066 / www.besthollywood.hu

BEST
Hollywood



CSAK PARANCSOLSZ, VAGY HÓDÍTASZ IS?

COMMAND & CONQUER

■KATEGÓRIA: RTS ■KÖRNYEZET: valóságos hadszínterek ■NEHÉZSÉG: közepes ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban igen

Kane valójában egyszerű jegyellenőr, a tiberium nem is létezik, és Hitler sem tűnt el a történelem palettájáról: a C&C: Generals ezúttal teljesen valóságos alapokon nyugszik. A jó fiúk az amerikaiak, a rossz fiúk az arab terroristák, a csúf fiúk pedig a kínaiak. És persze mindenki hókon nyomja a másikat – ezúttal teljes 3D-ben...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
EA Pacific
■ **KIADÓ**
Electronic Arts
■ **WEBOLDAL**
www.ea.com
■ **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
■ **MEGJELENÉS**
már kapható

Meglepőek és mulatságosak azok a polémiák, amelyek az RTS-ek körül zajlanak... A körrökre osztható stratégiák imádói például – meglehetősen elitista szemlélettel ☺ – nem is tekintik igazi stratégiának ezeket a „valós időben zajló klikkelőbajnokságokat”. Egy másféle rivalizálás a Warcraft és a C&C-univerzum, vagyis a Blizzard és a Westwood játékaiknak fanatikus rajongói, továbbá persze maguk a cégek között is zajlik. Számos érvet hozhatnánk fel mindkét RTS mellett (illetve az Age sorozat rajongói mindkettőt bealázzhatják, hogy a saját kis üdvöskéjüket tömjénezzék), azonban az tagadhatatlan, hogy a „tyúk, vagy

a tojás” versenyében a Westwood volt az első a Dune II-vel. (Bár „valós idejű stratégiák” már ezelőtt is voltak, de a Dune II után terjedt el ez a kifejezés, és leginkább a hasonló sémákra épülő játékokra használták.) Aztán '95-ben elkészült az első Command and Conquer, és igazából felpörgette az RTS-világot. A most megjelent sokadik folytatás ugyanerre hivatott, a nagy kérdés csak az, hogy a Generalsban is benne van-e az a szükséges „plusz”...

ATOMOT NEKÜNK?

Akinek nincs komoly látászervi megbetegedése, az biztosan látja az itt látható képekből, hogy a Generals adu ásza a gyö-

nyörű 3D-s grafika. A Tiberian Sun óta megszokott kis izometrikus térképek helyett ezúttal teljesen 3D-s „objektumokból” (Szalacsi Sanya rulez forevera ☺!) álló terek elevenednek meg előttünk, gazdagon textúrázott talajjal, szépen kidolgozott épületekkel, tisztességesen megjelenített vízzel (igaz, ez utóbbi az *Age of Mythology*-ban szebb...), kifejezetten szép égbolttal, és még sorolhatnánk a pozitívumokat. A környezet a játék során ráadásul elég változatos is: a hangulatosan megjelenített, élethű kínai városok vetekednek szépségükben az arab mecsetekkel. Egyedül az amerikai nagyvárosokat hiányoltam: ha már az USA részt vesz a hadműveletben,



GENERALS

akkor szívesen porig romboltam volna San Franciscót ©.

A környezetet ezúttal sokkal inkább „alakíthatjuk” is: a városok, falvak épületeinek füstölög rommá változtatása mellett járműveink szépen kidolgozott nyomot hagynak maguk után, de még jobban büntet, ahogy az erdőkben haladva kidöntik maguk előtt a fákat.

gondosabban kiviteleztek, viszont a táj (főleg a fák megjelenítése...) helyenként elég ormótlan volt, míg a Generalsben a harci járművek és katonák kicsit szürkébbek, darabosabbak, viszont a környezet szebben kivitelezett. Igaz, elfeket, orkokat talán hálásabb téma rajzolgatni, mint harcokocsikat és vadászgépeket. És legalább nemzeti büszkeség is dagaszthatja keblünket, hogy

a robbanások megjelenítése: már a járművek levegőbe repülésekor is dísznő jól néznek ki a fellobbanó tüzek fényei („Fire, fire, fire!!!” – Beavis), de az igazi élményt a nukleáris atombomba gomba alakú detonációja okozza: elképesztő, amikor szinte az egész képernyőt beborítják lángjai – csak élőben ne kelljen soha találkoznom vele ©...

A tűz megjelenítése mellett a vízáramlás katasztrófája is út. Az egyik küldetésnél fel kellett robbantani egy gátat (ez a motívum mind a három fél hadjárataiban megismétlődött...), és a kirobbanó folyó mindent elöntött. A destruktív kis lelkesnek nagyon kellemes látvány volt, ahogy a hullámok árja mindent magával sodort: ilyet eddig még tényleg nem láttál RTS-ben!

ARAB AKCENTUS RÜLEZ

A büntetés grafika mellett külön dicséretet érdemelnek még a zenei rész és a hangok is. Bár a muzsikák nem annyira pattogó-

CD

DVD

WEB

TIPP

„Az USA-missziók végén szinte hallottam Bush elnök pátosszal teli hangját, amint gratulál az ő fiainak, a nemzet hőseinek 😊.”

Igaz, a járművek és a különféle katonai egységek már nem néznek ki annyira álléptően jól, inkább csak funkcionálisak, de összességükben még azok is rendben vannak. Ha össze akarjuk hasonlítani a tavaly nyáron megjelent Warcraft III-mal, akkor megállapíthatjuk az egységeket

a mi Panzersünk (helyesebben szólva a Stormregioné) még dögösebben fog kinézni ©!

A környezet és az egységek mellett meg kell említeni még a csúcsvideokártyákat megizzasztó különféle 3D-s effekteket is. Ami tényleg döbbenetesen jól sikerült, az



sak, mint a régi C&C-játékokban, és meg sem közelítik a Dune-részek dallamait, azért ezek is megadták a játék hangulatát. A legjobban egyébként a GLA küldetések keleties részei tetszettek, de ott voltak a szerez az amerikai missziók „born to be a hero” hangulatú hősiess zenéi is. A missziók végén szinte hallottam Bush elnök pátosszal teli hangját, amint gratulál az ő fiainak, a nemzet hőseinek ☺. A zene mellett nagyon bejötték még az egységek hangjai is. Általában más RTS-ekben (még a C&C-részekben is) embereink válasza kicsit erőltetetten próbálnak megfelelni annak a nemzetnek vagy fajnak, ahova éppen tartoznak, a Generals-ban viszont mindegyikük akcentusa és hangléjtése tökéletes: a legjobban a GLA arab terroristáinak kifogástalanul arabos kiejtése tetszett.

KARI WUHRERT AKAROD? BUKTAD...

Sajnos azért nem minden fenéig tejfel... Emlékeztek még a régi, filmes C&C-átvezetőkre? A színészek oly gagyik voltak, OK. A jelenetek annyira bárgyúak voltak, rendben van. Az effektokról ordított a blue box technológia, így igaz. De mégis, **annyira** feelingesek voltak azok a jó kis régi Westwood-vidéok! Hiszen ezek által ismertük meg a kopasz Joe Kucant mint a gonosz Kane-t, a gülüszemű Udo Kiert (aki egyébként kiváló színész is), a fanatikus Jurij szerepében, vagy gyönyörködhettünk Kari Wuhrer bájaiban, ahogy alaposan dekolált, szép melleit mutogatta,

miközben megható beleéléssel próbálta előadni, hogy ő most egy mennyire belevaló kommandós lány ☺. Kedves Electronic Arts... Miért kellett ezeket a videókat elhagyni? Hiszen ettől volt valahogy „más” az egész C&C-univerzum. Ezekért vittük végig még az unalmasabb, ötletszegényebb küldetéseket is, hogy végül lássuk, ahogy Kane-t sokadszorra is elintézik, Sztálint fejbe lövik, vagy Jurijt felzabálja egy dinoszaurusz. Most viszont

VALÓ VILÁG

Evezzünk egy kicsit kellemesebb vizekre... A Generals legnagyobb különbsége az előző részekkel összehasonlítva a 3D-s cicoma mellett, hogy teljesen új világban játszódik – helyesebben, a C&C-ben jól megszokott alternatív történelem nem alakul ki: Hitlert nem tüntetik el, mielőtt hatalomra kerül, nem Sztálin Szovjetuniója és az USA között zajlik a második világháború, nem kerül

„Az igazi élményt a nukleáris atombomba gomba alakú detonációja okozza – csak élőben ne találkozzak vele soha ☺!”

maradtak nekünk ezek az elég sóltan engine-mozik, ahol a főszerepet azok a harci járművek kapják, amelyeket amúgy is látunk a játék 90%-ában. (A maradék 10% a főmenüben való kavargás.) Még szerencse, hogy az EA Pacific nagyon bölcsen kerülte az Empire Earth-féle vérciki „drámai” nagyközeliket, ahol a bal-tával faragott Pixel Péter magyarozott valamit Vektor Viktornak. Mivel ez a grafikus motor sem képes ezen a téren csodákra (a Renegade feljavított engine-jéről van szó...), a fejlesztők inkább csak a harcok csatájára koncentráltak. Így nem okoztak csalódást, viszont az „emberi faktor” hiányában a Command and Conquer: Generals lett a sorozat legszárazabb darabja...

a Földre a tibérium, és a GDI-t és a NOD-ot sem ismerjük meg soha. A Generals készítői szerintem jó érzéssel rugaszkodtak el a kicsit már unalmassá vált örökös C&C-világtól, és a főszerepet most a „való világ” kapta: a három legfőbb ellenség ezúttal a napjainkban is szerepet játszó nagyhatalmak: az Amerikai Egyesült Államok, a Kínai Népköztársaság és egy arab terrorista szervezet, a GLA. (Igaz, az első kettő az egyjátékos misszióban leginkább szövetségesként fog harcolni, legfeljebb az egyik USA-küldetésben kell egy „áruló” kínai sereg ellen bevetnünk embereinket.) A GLA-vel egyébként egyértelműen a mostanában hírhedtté vált tálib terroristákra utaltak a készítő: nemcsak engesztel-

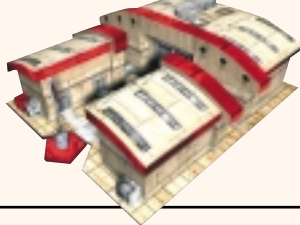
A KÜLÖNFÉLE NÉPEK

Kínai Népköztársaság

Szerencsére a készítőket azt a **James Bond**-filmekből és **Tom Clancy**-féle játékokból ismerős kliséket elkerülték, hogy „egy gonosz kínai ezredes világalomra tör, és habzó szájjal meghódít mindenkit”. Ez a Kína ugyan még mindig kommunista, de nem kiöregedett, elitista pártvezetők irányítják, hanem aránylag fiatal emberek, akik alapvetően a népük javát tartják szem előtt. A készítőket meghatározása szerint ezek az ifjabb, dinamikusabb vezetők „az MTV-n”, a számítógépes játékokon és az interneten nőttek fel, és bár megtartották Lenin és Mao elveit, de hiba lenne őket összekeverni azokkal az öreg pártvezér múmiákkal, akik még írni sem tudnak.”

Ez a megújult **Kínai Népköztársaság** pedig mindenáron igazi politikai, katonai és gazdasági nagyhatalommá szeretné kinőni magát...

A kínaiak leginkább a földi haderő terén táposak, úgyhogy aki multiplayerben sokat akar rusholni, annak a „nyiminyamikát” érdemes választania.



GLA

Az arab terroristák általában az USA-t támadják, úgyhogy a kínaiakat villámcsapásként érte, amikor a GLA nevű szervezet országuk különböző részein merényleteket hajtott végre. A kínai hadsereg ezért gyorsan összeszedte magát, és elkezdte irtani a GLA bandáit – ám valahányszor egyik „sejtjüket” elintézik, nő helyette másik kettő.

A kínai hadjárat legfőbb célja a GLA kiirtása, és ebben az USA segítségét is igénybe veszik, így sikeresen kibudalják a terroristákat. Ám a GLA-hadjáratban bosszút állhatunk sérelmeikért! Nekik az egész világon rejtett erőforrásaik vannak, és a bosszú nem is késlekedik soká. Ehhez a leghatékonyabb és legkegyetlenebb eszközök a különféle biokémiai fegyverek, amelyek között megtalálható a 2001 szeptembere óta a „való világ” televízióadásai-ból is ismerős **anthrax**, amellyel az USA-t bombázzák a GLA terroristák.

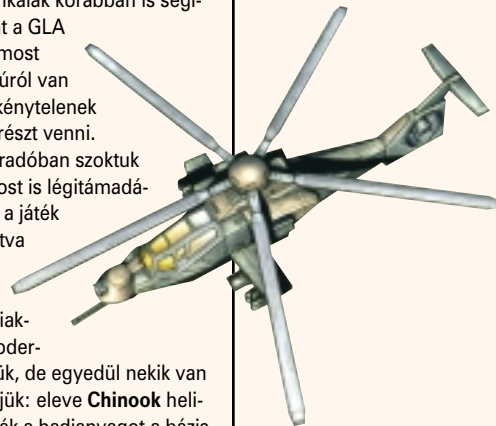
A GLA-t multiplayerben csak jó játékosoknak ajánlom, mert rengeteg extrájuk van, de fegyvereik zöme elég „egzotikus”, így frontális támadásnál könnyen elvéreznek.



USA

A harmadik hadjárat során a jól ismert jenkitet, az „igazság bajnokait” vihetjük győzelemre. A sztori szerint az USA-nak sikerült elhárítania az **anthrax**-szal töltött rakétákat, ám ezeket a határokon túl felrobbantva a világ többi része megfertőződik. Bár az amerikaiak korábban is segítették a kínaiakat a GLA elleni harcban, most már igazi háborúról van szó, amelyben kénytelenek teljes erejükkel részt venni.

Mint ahogy a híradóban szoktuk látni, az USA most is légitámadásokat vet be. Ez a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy nemcsak az amerikaiaknak van a legmodernebb hadseregük, de egyedül nekik van többféle légierejük: eleve **Chinook** helikopterrel szállítják a hadianyagot a bázisra, emellett **Comanche**-sal tudják irtani az ellenséges katonákat és harci járműveket egyaránt, és az **F-22 Raptorral** és az **F-117**-tel biztosítják a légi főlényt. Emellett nagyon királyok az USA földi egységei: a tankok is megállják a helyüket, de a legütősebb a **Tomahawk** rakétavető jármű – multiban az USA egy gyakorlottabb játékosnak gyilkos választás lehet.



hetetlen gyűlöletet táplálnak az USA ellen, de olyan biológiai fegyvereket is bevetnek, mint például az anthrax. Egy kicsit csodálkoztam, hogy ez miként mehetett át a cenzúrán, hiszen a GLA-hadjáratban mi magunk is használhatjuk az anthraxot, sőt az egyik küldetésben az a feladatunk, hogy pusztítsuk ki vegyi fegyverekkel az ártatlan lakosságát...

ZED IS DEAD?

Szóval dögös a játék grafikája, viszont hiányoznak a filmes átvezetők, a kissé száraz sztori meg olyan, mintha bekapcsolnád a híradót... No de mi a helyzet a játékmennel?

Nos, ha hat oldal helyett egyetlen szóban kellene jellemezni a Generalst, akkor azt tudnám mondani róla, hogy sokkal „pörgősebb” lett. Ebből a szempontból egy kicsit hasonlít a Bitmap Brothers híres Z-jére, bár a szokásos RTS elemek jelen vannak.

Hogy mitől akciódúsabb a játék? Először is eltűnt annak a lehetősége, hogy falakat, beljük ágyazható ágyúkat és kapukat húzzunk fel, így nem tudunk többé sündisznó módjára pusztán egy jól felépített bázissal védekezni a szárazföldi támadókkal szemben. Természetesen a különféle lövegek és katonákkal megtölthető bunkerek nem hiányoznak, ám ezek mellett nem árt, ha még ott állomásozik néhány harci jármű és egy javítóegység is.

A másik fontos újítás, hogy egységeink az ellenség járműveinek, katonáinak, valamint épületeinek huzamosabb és eredményesebb pusztítása közben tapasztalati pontokat szereznek, aminek következtében sokkal jobban harcolnak tovább, szívósabbak és így tovább. Így az ember szinte kényszerítve érzi magát, hogy ne üljön a babérjain, hanem folyamatosan harcoljon, hiszen a tápolás rendkívül fontos, még akkor is, ha leginkább csak védekezni

szeretnénk. Ráadásul a három nép közül az arab terroristák az ellenség megsemmisítésekor pénzt is zsákmányolnak, úgyhogy náluk ez még inkább a harcossabb játékstílusra sarkall.

A pörgősebb játékmenetet leszámítva azért eget rengető különbség nincs a Generals és a többi RTS között: továbbra is épületeket kell felhúznunk, amelyekből egységeket gyártunk, vagy tápoljuk már meglévő seregeinket. A különféle technológiákat gyártó létesítményekből talán egy hangyányit ötletesebb cuccok kerülnek ki, mint a régebbi C&C-kben, és mintha hasznosabbak is lennének. Egy átlagos RTS-ben főleg csak a harci járművek páncéljait, tüzerejét fejleszthetjük, itt viszont például a GLA Scorpion típusú tankjaira az egyik upgrade-nek köszönhetően rakétavetőt is szerelhetünk, ami tényleg alaposan megnöveli az értékét ennek a gyors kis harcokocsinak, míg ré-

CHART

- **Age of Mythology**
94%
- **Warcraft III**
90%
- **C&C: Red Alert 2**
88%
- **Emperor: Battle for Dune**
87%
- **C&C: Generals**
85%



ANTHRAX

A C&C Generalsben is szereplő anthraxról valószínűleg a legtöbben először tavaly szeptemberben hallottunk, pedig már évezredek óta fertőzi az emberiséget! A legelső fertőzésről i.e. 1500-ban írnak az ókori Egyiptomban. Miután az 1600-as években többször is betegített Európában, 1876-ban azonosította be először egy **Robert Koch** nevű tudós. Ennek örömére az első világháború során be is vetették német ügynökök 1915-ben, majd 1937-ben Japán, 1942-ben Anglia, 1943-ban pedig az USA kísérletezett vele. Az USA a hidegháború alatt vígan kísérletezik tovább, míg végül '69-ben **Nixon** elnök leállítja az ország biológiai háborús programját. Az eltelt 30 év alatt több terrorista csoport is eredménytelenül alkalmazza a vírust, míg 2001-ben a WTC elleni támadás után a tálibok sikeresen megfertőznek néhány NBC-alkalmazottat...



gebben az ilyen típusú egységekről hamar elfelejtkeztünk.

A GLA-hez kötődő másik remek újítás (hiába, az arab fiúk a legkirályabbak... ☺) hogy az egyik, alaptól elég gagyi, géppuskával felszerelt teherautója az ellenség által hátrahagyott roncsokból összeszedi a használható alkatrészeket, és a saját géptestére szereli. (Tiszta Mad Max-feeling...) Azért nem kell valami hatalmas csodára számítani: tankcsövet ettől még nem fog viselni, de a géppuskájának tényleg jelentősen megnövekedik a tűzereje, és külsejében is megváltozik egy kicsit.

BEREPÜLŐ HADMŰVELETEK

A földi harc mellett jelentősen változott a légi irányítás is. A C&C sorozat legnagyobb hibája szerintem a vadászgépek és harci helikopterek elég idétlen kezelése volt: ha megadtunk nekik egy(etlen) célpontot, akkor azt ész nélkül üldözték, amíg esetleg le nem lőtték őket, dolguk végeztével viszont hazaszálltak, és ha nem adtunk nekik újabb parancsot, akkor akár a játék végéig ott ücsörögtek. (Vagy amíg le nem lőtték őket.)



A Generals fejlesztői azonban egyetlen egyszerű, ám zseniális húzással az „örizd a megjelölt területet!” parancsot kiterjesztették a légi járművekre is, így nem kell egyenként kijelölnünk minden egyes célpontot, hanem ilyenkor mindegyik közelbe

Migeket felfegyverzés közben folyamatosan és automatikusan javítottam velük, mielőtt visszatértek volna a csatasorba.

A légi őrjáratozás nem csak a vadászgépek és helikoptereknek adott új értelmet, a játék taktikai részének is, hiszen egy jól ki-

„Járműveink szépen kidolgozott nyomot hagynak maguk után, de még jobban büntet, ahogy az erdőkben haladva kidöntik maguk előtt a fákat.”

kerülő ellenséges járműbe vagy katonai egységbe belekötnek. További újítás, hogy a vadászgépek és helikopterek egymás ellen is harcolnak, így kiadós légi csatákban is részt vehetünk.

A leghatékonyabban az amerikai hadsereg Commanche-ait és villámgyors „lopakodó” F117-es gépeit tudtam bevetni, de a kínaiaknál rendkívül használható taktika volt az is, hogy a repülőterek mellé „gyógyító” propagandarádiókat telepítettem, így a bevetésről hazatérő és lesérült

alakított légvédelemmel folyamatosan sakkban tarthatunk bizonyos területeket, anélkül hogy feleslegesen ott kellene állomásoztatni a földi seregeinket. Gratula!

AMIHEZ GENERÁLJAVÍTÁS KELLETT VOLNA...

Eddig általában véve dicsértem a játékot, úgyhogy épp itt az ideje, hogy kicsit szapuljam is...

Épp a taktikai részt tömjéneztem, úgyhogy nem mehetek el néhány hiba mellett itt





sem. A C&C sorozat eddigi legnagyobb erénye a különféle népek haderejének ki-egyenlítetttsége volt, ez viszont sajnos egy kicsit megdőlt a Generalsben – legalábbis, ami az egyjátékos módot illeti. Hogy mire gondolok? Az egyik amerikai küldetés során vettem például észre, hogy a designerek eltúlozták a Tomahawk hordozók tűzerejének, hatótávolságának és újratöltési sebességének hatékonyságát: a szóban forgó misszióban három ilyen egységemmel rökhögre levertem az egész GLA hadsereget és épületeit (a többieket szinte csak védelemre használtam), pedig ekkor már a hadjárat vége felé jártam. Emellett az amerikaiaknál valahogy a légi járművek erejét is túlzottnak éreztem. Igaz, mindkét esetben „segített” az ellenséges hadsereg mongolidiótákat is megszegyenyítően hülye mesterséges intelligenciája: az ellenség már megint csak jön előre, mint a barom, ahelyett hogy különféle oldalakról próbálna minket bevenni, összesítené a haderejét, vagy más módon trükközne.

Az egyébként jól kidolgozott multiplayerben ezek a hiányosságok és túlzott előnyök persze nem érezhetőek, hiszen ha valaki távolról Tomahawkkal piszkálgat, akkor ráküdök valamilyen repülő egységet vagy öngyilkos kommandót, és szivasz-tavasza, de a gépnek ez az adott küldetésben nem jutott eszébe... Egyébként is az az érzésem, hogy a fejlesztők leginkább a multiplayerre koncentráltak, és a single küldetéseket valahogy összecsapták, mert elég kevés is van belőlük, emellett pedig mind a feladatok, mind a kerektörténet eléggé sablonosak és unalmasak. A monotonitás tortáján pedig a hősök szinte totális hiánya volt a hab: OK, hogy nincs többé átvezető mozi, de azért néhány kidolgozottabb, Tanya típusú speciális egység nem ártott volna. Igaz, hadjáratonként egyszer, egy ilyenrel találkoztunk a játékban, de semmilyen személyiséggel sem rendelkeztek, nem kötődött hozzájuk semmilyen sztorieleme vagy feladat, egyszerűen csak ott voltak, és kész... (A legtöbbször nem is használtam őket semmire...)

SZÉP IS, JÓ IS, DE SEMMI EXTRA

Összességében valahogy a Generals egy kitűnő iparismunka benyomását kelti: látszik, hogy a grafikus motorba nagy munkát fektettek a készítőik, jók az új játékmenetbeli ötletek is, de sajnos a single player rész kissé összecsapott – a különféle egységek erőssége, a MI, valamint az összekötő történet szempontjából egyaránt. Az első két hiányosságnak leginkább a játék kihívása látta kárát, míg a sötlet, vázlatos sztori miatt egy kicsit a hangulatnak intettünk búcsúcsókot. Ráadásul a készítőik kihagyták a különféle parancsnoktípusok választásának lehetőségét a végső verzióból, és kevesebb küldetést is kaptunk, mint amennyit eredetileg terveztek. A hibák ellenére azért nem kellett „kötelességtudat” ahhoz, hogy az összes single hadjáratot végignyomjam, mert a látványvilág és az újítások szintjén elég élvezetes volt a Generals, de bizony a *Warcraft III* vagy az *Age of Mythology* mellett labdába sem rúg.

Bad Sector

HARDVER

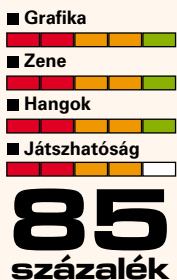
- **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
256 MB RAM,
GeForce2 GTS
- **Tesztkonfiguráció**
AMD 1800+,
512 MB RAM,
ATI Radeon 8500
- **Tapasztalatunk**
„Ehhez a játékhoz tényleg kell a vas: 1024*768-ban nem volt gond, de felette már szagatott. A nagyobb robbanásoknál még ezen a felbontáson is ricegett a kép.”

ÖSSZEHAJONLÍTÁS

	C&C: GENERALS	WARCRAFT III
GRAFIKA	9/10	7/10
SZTORI	5/10	10/10
TAKTIKAI RÉSZ	8/10	9/10
ÚJÍTÁSOK	7/10	9/10
ÖSSZESEN	29/40	35/40

ÉRTÉKELÉS

- kiváló 3D-s motor
- remekül kidolgozott taktikai elemek (légierő)
- új, valóságosabb környezet
- kiváló multi
- buta MI
- nincs kidolgozott sztori
- nincsenek filmes átvezetők
- emiatt túl száraz a single





IPAROSOK A VILÁGŰRBEN

O.R.B.

■ **KATEGÓRIA:** űrbéli RTS ■ **KÖRNYEZET:** valahol messze, egy távoli... ■ **NEHÉZSÉG:** állítható ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Ha egy játékot öt hosszú évig fejlesztenek, ahogy ez az O.R.B. esetében is történt, az két eredményre vezethet. Egy: az eltelt időközben elavul a játék, és nem képes megfelelni a megnövekedett igényeknek. Kettő: a befektetett munka gyümölcse egy igazi nagy durranás lesz. A Strategy First RTS-e a kettő közé esett. Hogy melyikhez közelebb? Mindjárt kiderül!

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Strategy First
- **KIADÓ**
Strategy First
- **WEBOLDAL**
www.o-r-b.com
- **FORGALMAZÓ**
N/A
- **MEGJELENÉS**
N/A

Az űrstratégák élete olyan, mint a bibliai Egyiptomé. Bő esztendőket váltanak rossz periódusok, hogy aztán megint örvendeni lehessen a jó termésnek. A szoftverek hét bőséges esztendeje alatt született a *Master of Orion* és az *Imperium Galactica* első két része vagy éppen a *Homeworld*. Aztán sokáig semmi érdemleges. Mígnem tavaly végre újra beindíthattuk a csatahajókat, ráadásul piros-fehér-zöld trikolor alatt. Igen-igen, a *Haegemonia* méltóvá vált elődei régi nagy híréhez, de nem sok ideje maradt ünnepelni, mert bajjós árnyak tűntek fel a horizonton.

MASTER OF ORION 3 ELŐTT, HAEGEMONIA UTÁN

Mielőtt a magyar fejlesztés az űrstratégiák leginkább várt darabjával, a *Master of Orion 3*-mal mérné össze erejét, bemelegítés-ként le kell gyűrné az *Off-World Resource*

Base-et. Szóval rugaszkodjunk el a talajtól meg a vetélytársakról, és fogjuk célkeresztbe a Strategy First zászlóshajóját. Az intro a szokásos (hogy ne mondjam, unalmas) sztorival indít. Részletekbe nem érdemes bocsátkozni, legyen elég annyi, hogy szorgos népünk megpróbálja meghódítani a galaxis utolsó ócska holdját is. Természetesen van titokzatos és hiperfejlett faj meg gonosz és megátalkodott ellenség. Szóval mindenki itt van, indulhat a dzsembori! Az O.R.B. vegytiszta valós idejű stratégiai játék. (Még akkor is ezt mondom, ha fagyasztott óra mellett is lehet parancsokat adni.) Nyersanyagot gyűjtve sereget kell építenünk, majd ellátogatni a kedves szomszéd birtokára, hogy barackot („barrackot” ☺? – *Bad Sector*) nyomhasunk a kis oktondi fejére. Csataát nyerni ennél azért egy kicsit macerásabb lesz, a lényeg azonban azért alapvetően ennyi.

A felhasználható erőforrásaink száma nem egetverő, mindössze kettőt tudok említeni. Az egyik az aszteroidákról begyűjthető ásványkincs. Nem minden szikla van aranyból, a csaták elején pedig még semmit nem tudunk a környékről. Nosza, eresztünk ki egy-két kutatóhajót! A kis drágaságok automatikus kereső üzemmódba állíthatók. Ilyenkor sziklárol sziklára járva megszondázzák a vidéket, és ha valami értékeset találnak, akkor nyomban rá is kerül egy ronda nagy „R” betű az aszteroidára. Utána mehet a bányászokat szállító hajó, majd a kitermelés gyorsítása érdekében még néhány transzporter.

KUTATÓ, PILÓTA, KÉM: A JÖVŐ ÁLLÁSAI

Ha már roskadozunk a sok nyersanyagtól, ideje valamit kezdeni is vele. Ehhez azonban be kell osztanunk a másik szűk erőfor-



rást, népünk dolgos közkatonáit. Velük töltjük fel a hajók legénységét, közülük irányíthatunk át egy csoportot a kutatás-fejlesztés részlegre, illetőleg a játék későbbi

nésekor az addigi rózsaszín hangulat átcsap Bartók- vagy Mahler-stílusba, hogy idegszállainkon is lehessen egy csöppet zongorázni. Az átvezető mozik szövegálomondásait kellő-

„Egységeink anyanyelvükön, azaz teljesen halandzsanyelven tesznek jelentést.”

szakaszában titkosszolgálati munkakörbe is beoszthatunk pár James Bond-imitátort. Aki marad, az végzi a piszkos melót, a hajók összeszerelését.

Mielőtt a bevezető arzenálról értekezni, körbevizslathatjuk tekintetünket a játék világán. Érdemes. A bolygók, a több színben pompázó galaktikus köd (vagy hogy az ördögbe hívják ☺) és különösen a robbanások nagyon ott ülnek azon a bizonyos színen. Talán a hajókra, elsősorban a nagyobbakra ráfért volna még némi optikai tuning, de azért így sem csúnyák. Ez volt a 3 dimenziós felület, ahol gyönyörködni lehet. Ahol irányítani is tudjuk erőnket, az a hagyományos térkép nézet. Erről azonban már nem tudok ódákat zengetni. Funkcióját ellenben jól ellátja: átlátható, tiszta képet ad a csata menetéről.

GFRE KUM HAI = YES, SIR!?

Zenei vonalon jól behúzott a húrokba az O.R.B. A dallamok az adott szituációnak megfelelően változnak. Ellenséges hajó feltű-

en „alienesre” vették, ez a lendület azonban a játék során túlbuzgóságba csap át. Egységeink ugyanis anyanyelvükön, azaz teljesen halandzsanyelven tesznek jelentést. Ez az első három esetben jópofának hat. A negyedikről a tizedikig kicsit unalmasnak. Ettől fölfelé pedig nagyon idegesítőnek!

A kampánytól, merthogy ilyen is van, szintén nem voltam maximálisan elragadtatva. Első nekifutásra csak a Malusnak nevezett oldalon nyomulhatunk. Csak ha végigtöltük a kilenc küldetést, akkor tehetünk valamit az Alyssian faj boldogulásáért. Akiket melleleg a malusos fiúkkal épp az előbb likvidáltunk ☺...

A küldetések általában valami kisebb feladattal indulnak, de aztán szinte kivétel nélkül az összes beletorkollik a „pusztíts el mindent, ami mozog” tevékenységi körbe. Sőt, a program ennél is tovább megy, mert nemcsak az ellenséges űrhajókat, de minden egyéb eszközt (pl. űrbázist) is le kell vadászunk, ha ki akarjuk érdemelni aktuális piros pontunkat. Ez pedig azzal a nem

A SZIMMETRIA BÜVÖLETÉBEN

Az O.R.B. egyik legnagyobb problémája kiszámíthatóságában rejlik. A készítő, talán lustaságból, talán egy rossz meglátásra alapozva olyan pályákat készítettek, ahol szinte tökéletes pontossággal megmondható, hol bukkanunk értékes ércet rejtő szikladarabra. Több olyan térkép akad, ahol tökéletesen szimmetrikus elrendezésben helyezkednek el a bányászatra alkalmas aszteroidák. Ha találunk egyet a bal alsó sarokban, tutira rálelünk az ikertesóra a jobb felső ficakban. És persze lesz egy kincslelőhely a középpontban is.

De nemcsak az erőforrások, hanem a technológia is kísértetiesen hasonlít, a két küzdő felet vizsgálgatva. A hajók designja különböző ugyan, de az eltérések sorát ezzel nagyjából ki is pipáltuk. Ugyanaz a funkció, ugyanolyan erős lövegek, teljesen meg egyező fejlődési pálya. Az esélyegyenlőséget így ugyan megte-mertették a készítő, de nem tudom, tisztában voltak-e vele, hogy ezzel egy füst alatt egy méretes pofont is adtak a játékelménynek. Mindegy. Lényeg a szimmetria!

kívánt hatással jár, hogy néha hosszú percekre töltünk a szektor átfésülésével, mert valahol rejtőzik még egy kosza ellenálló.

ALAKZATBA FEJLŐDJI!

A végére azért még tartogattam némi pozitívumot. A kommandírozható hajók változatossága dicséretes. Nincs túl sokféle, de pályáról pályára elég újdonság van, hogy ébren tartsa érdeklődésünket. A vadászokat rajokba szervezhetjük, s több formációban küldhetjük csatába őket. Mi több, fél tucat viselkedési minta is rendelkezésre áll „munkánk” megkönnyítésére. Ebből három gyári beállítás (elkerülő, normális, agresszív), hárommal pedig mi kísérletezhetünk. Itt határozhatjuk meg, milyen erő ellen vállaljon harcérinkezést egységünk, mikor vonuljon vissza, feltöltse-e készleteit, – hogy csak egy pár dolgot emeljek ki. Zárásként viszont csak egyetlen dolgot szeretnék kihangsúlyozni: a játék sótlanságát. Töprengtem egy sort, mire megtaláltam, milyen jelzővel tudnám a legplasztikusabban jellemezni az O.R.B.-ot. Elégedett vagyok. A sótlan illik a programra. Minden benne van az alapvető összetevőkből: szép környezet, fejlesztési lehetőségek, brutális csatahajók. Csak az íz, az cefetűl hiányzik... Nem baj, legalább a Strategy First iparsai nem törtek borsot a *Haegemonia* orra alá ☺!

-csonti-

CHART

- **Homeworld**
91%
- **Haegemonia**
90%
- **O.R.B.**
71%

HARDVER

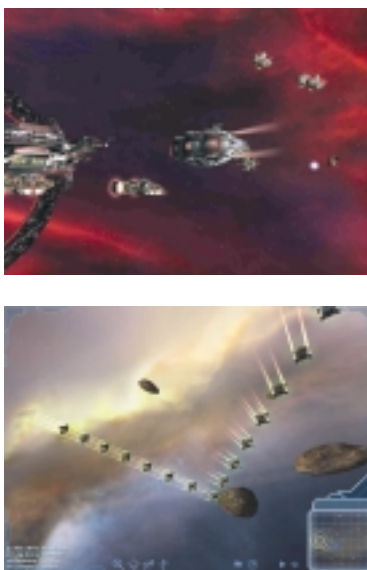
- **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz,
96 MB RAM,
3D kártya
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850 (kb.
1150-re húzva)
256 MB RAM
GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„Öt perccel hamarabb indítsuk el a progit, mint amikor játszani akarunk vele, ugyanis nem siet el a betöltést.”

ÉRTÉKELÉS

- többnyire kellemes a szemnek és a fülnek
- de fárasztó az idegeknek

- **Grafika** [Progress bar]
- **Zene** [Progress bar]
- **Hangok** [Progress bar]
- **Játszhatóság** [Progress bar]

71
százalék





REPÜL A NEHÉZ KŐ BALLERBURG

■KATEGÓRIA: várrombolós ■KÖRNYEZET: „varázslatos” középkor ■NEHÉZSÉG: pályája válogatja ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: tuti

A számítógépes játékok hőskorában, a kalózmásolatok egyeduralma idején, kétféle jellemzést használt a Pecsza bolhapiacának nagy hatalmú „terítője”. Volt a fantasztikus jó játék, és volt a nagyon aranyos játék. Ez utóbbi nála az ürülék szinonimájaként funkcionált. A Ballerburg értékelésekor azonban bajban lett volna, hiszen mit mondhatna egy fantasztikusan jópofa programról?

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Ascaron
■ KIADÓ
HD Interactive
■ WEBOLDAL
www.ascaron.de
■ FORGALMAZÓ
N/A
■ MEGJELENÉS
N/A

Az átlagmasszából két út vezet kifelé. A kézenfekvőbb megoldás a program „szolgáltatásainak” kibővítése. Minél többet tud, minél hosszabb pályákon küzdhetünk vele, minél valóságosabb élményt nyújt egy játék, a vevő annál elégedettebb. Tiszta sor. Ám létezik egy másik, első blikkre nem túl logikusnak tűnő koncepció. Ez pedig az előbbi ellentéte: a minimalizmus.

Itt (is) az a lényeg, hogy egy alapvetően egyszerű szituációt úgy tálaljon a fejlesztő – nem feltétlenül és kizárólag a látványra kell gondolni –, hogy az megragadja, lekösse a játékost. E kategória legjobbjaikat arról lehet megismerni, hogy miután fél napot nyomtuk velük az ipart, felállunk a géptől, aztán megkérdezzük magunktól: Képes voltál órákig ellenni ezzel?

NYÖGTE MÁTYÁS BÚS HADÁT BÉCSNEK BÜSZKE VÁRA

A Ballerburg az új évezred első, igazán jelentős „eccerű” programja. A cél egyetlen mondatban megfogalmazható: Lődd apró kavicsokká az ellenség várát! A helyzetet csak paraszthajszállal bonyolítja, hogy a kitűzött feladat végrehajtásáig építenünk kell erősségünk köré némi kiszolgáló infrastruktúrát, meg ízlés szerint védműveket. Nem, nem hagytam ki semmit.

A Ballerburgban nincs szükség gyalogosokra, lovagokra, faltörő kosra. A lustaság középkori csimborasszójában a szemben álló felek úgy építkeznek, hogy lőtávolon belül legyen a kedves szomszéd lakhelye. Jó ötlet, így legalább a nappalinkból is vezényelhetjük a támogatást.

A kerettörténet ecuadori szappanoperák magasságába röpít. Adva vagyon négy nő-

vér (eggyel több, mint egy Csehovnál © – *Bad Sector*), akik különböző földrajzi környezetben érzik jól magukat. Egyik a fákért rajong, a másikat a láva hozza tűzbe. Hogy ezért-e, vagy más okokból, nem derül ki, de annyi bizonyos, a hölgyek időről időre megorroznak egymásra. A viszály elrendezését pedig ránk, a katonai parancsnokra bízzák. A sztori kivesézése után kukkantsunk be az oktató részbe, hogy tisztában legyünk azzal, merre hány óra. Bár akinek ez elsöre sikerül, annak elismerésem. Én például csak többszöri nekifutásra tudtam végigvinni az egyébként pofonegyszerű küldetéseket. Az ok oktatónkban keresendő. Nem tudunk a feladattal törődni, mert a kinézetre sem utolsó figura blazírt arccal löki a tájszólások sóder közé rejtett humorbonbonokat. Csak ülünk, és koncentrálnunk erősen, hogy megértsük a pergő nyelvű mókamestert. Dupla



poén, hogy segítőnk még reagál is a cselekedeteinkre. Például diszkrétan alá, ha nem várjuk meg az aktuális téma teljes kifejtését. Szerencsére ez a rész nem maradt ki az éles bevetésekből sem. A figura a legváratlanabb pillanatokban tűnik fel, hogy kommentálja az eseményeket. Nemcsak a mókamester, de a többi szereplő hangja is jól etalált. Az egymással civakodó úrhölgyek túljátszott affektálása jól megy a játék hangulatához. A katapult megfeszítések feljajduló fa, a mély bőfentéssel üzemelő ágyú szintén az „ezért érdemes volt új hangszórót vennem” kategóriába tartozik. A zenei aláfestéssel már nem vagyok ennyire haverságban, de gyengének azért azt sem titulálnám. A látvány megkapó. Letisztult formavilág, a stílus érezhetően átgondolt. Szép a napszakok váltakozása. Igényesen repülnek szerteséjjel a kirobantott faldarabok. Vidáman lobognak a gyújtóbombák által életre hívott épülettüzek. Mondom mindezt annak ellenére, hogy el lehet képzelni szebb,



vermegrendelés, netán magasabb várfal felhúzása járna a legnagyobb haszonnal. Eközben törhetjük a fejünket, milyen kutatási feladattal lássuk el udvari Edisonunkat. Pontosabb célzóberendezés, avagy egy zeppelin hiányzik a fegyvertárunkból? Szinte soha nincs egyértelmű válasz. Míg mi megpróbáljuk szuperhatalomná combosítani ócska koszfészkünket, addig az ellen nagy lelkesedéssel küldözgeti mászás szeretetsomagjait. Hurrá! Legalább a rekonstrukciós munkálatokat is profi fogja felügyelni ☺. De itt az ideje, hogy végre megtöröljünk akcióból kezdjünk! Fegyverünket kijelölve megjelenik egy célkereszt. Sajnos ez csak oldalirányba hajlandó mozogni, vertikálisan annyi az aktivitása, mint a magyar labdarúgóknak a 89. perc tájékán. Nem gond. Az első lövést követően ellenőrizhetjük, hová csapódott be lövedékünk, ennek tudatában pedig finomíthatunk a dőlésszögön. Mellesleg már az is megfontolás tárgyát képezi, hogy visszalőjünk-e. A tölteteknek ugyanis dur-

„Kivégeztél minden pályát? Az lehet, de ha nincs meg a Kiváló Romboló érdemrend arany fokozata, senki vagy ☺!”

aprólékosabb kidolgozást is. Kérdés: jobb lenne-e ettől a Ballerburg? Szerintem nem.

MIT MEGRAKTAK ESTÉRE, LEOM-LOTT HAJNALIG

A lényeg úgyis az akcióban rejlik. Klasszikus RTS-sel állunk szemben. Van ugyan fagyasztófunkció, de mivel ez nemcsak az órárt, de utasításainkat is leállítja, így marad a kapkodás mint bevethető stratégia. Egyszerre legalább három területen kell(ene) helytállnunk. Az építkezés megszervezése csak az egyik, de talán a legfontosabb része a munkakörünknek. Másodpercek alatt nehéz mérlegelni, hogy a bevételt növelő parasztházak létesítése, egy új fegy-

ván mérk darabját. Néha jobban járunk, ha pacifizmusnak álcázott fegyverkezési versenybe kezdünk, s nem pazaroljuk drága petájkjainkat pontatlan csúzlizásra.

HOL VÁR ÁLLOTT, MOST KÓHALOM

A cikk elején már említettem a játék végcélját, az ellenséges vár megsemmisítését. Ez azonban némi pontosításra szorul. A hadjáratok során (merthogy ilyen is van!) találkozzunk olyan küldetésekkel, ahol ellenlábaink palotája kifejezetten tabu. Ilyenkor vagy saját kiskertünkben kell adott számú és típusú épületet tető alá hozni, vagy rombolnunk kell ugyan, de csak ellenfelünk bizonyos házait szabad „liberalizálni”. Ezt nevezi a modern hadviselés precíziós csapás-



EGYSZER(Ű) VOLT, HOL NEM VOLT...

Anno Domine, az idők kezdete előtt egyszerű kényszerűségből születtek egyszerű játékok. Kicsi volt a fejlesztők mozgásteret. Elképzeléseik többségének fityiszat mutatott a technika fejletlen szintje. Szegény ember pediglen vízzel főz. Ennek ellenére néha nagyon izletesre sikeredett egy-egy fogás. A Ballerburg ősei például legalább két generációra vezethetők vissza. A kedves papát fiatalabb olvasóink is jól ismerik. Van, aki nem őrlöngött a *Worms* előtt, amikor utolsó kukacát is lerobantották egy célzott rakétával? Nem hiszem. De a giliszták harca csak jó továbbfejlesztése volt egy, a prehisztorikus időkől származó ágyús játéknak, az *Artillery Duel*-nek (vagy *Scorched Earth*-nek?). A rusnya, kétdimenziós vidéken zajló tüzérségi párbaj manapság már bizonyára keveseket kötne le. A huszonsok éves korosztály többsége azonban gyanúsán ennek köszönhet egy-két dioptriát. Mindazonáltal nem kizárólag ballisztikus úton lehetett eljutni az egyszerű programok dicsőségcsarnokába. Jó példa erre a *Styx*, egy végtelenül puritán, mindössze egyetlen négyzetegyel és néhány vonallal operáló területfoglalós játék. Olyan erővel láncolta szerencsétlen áldozatát a képernyő elé, hogy az dicséretére válna bármelyik mostani nagyágyúnak. Szóval az igazság néha tényleg odaát, azaz a képpontokon túl keresendő...

nak. Ilyesmire egyébként legalkalmasabb a játék egyetlen mozgatható fegyvere, a léghajó. Csak egy bombát hordoz, de az akkorát szól, hogy... nagyot!

A kampányokon kívül négyféle csata is megizlelhető. A stílusok a laboratóriumi tisztaságú gyakástól a megfontolt fejlesztésig terjednek. Unatkozni tehát nem fogunk. Pláne, ha komolyan vesszük a program osztogatta plecsniket. A kitüntetések akkor válnak magánkollekciónk részévé, ha bizonyos idő alatt teljesítünk egy pályát, ha találati pontosságunk elér egy kelően magas arányt stb. Ily módon a játék élettartama örvedetesen meghosszabbodik. Kivégeztél minden pályát? Az lehet, de ha nincs meg a Kiváló Romboló érdemrend arany fokozata, senki vagy ☺! Ahol a Ballerburg igazán megcsillantja az érdemeit, arról még nem is esett szó. Igen, a többjátékos üzemmódról van szó. A hagyományos hálózati megoldásokon kívül akad *hotseat* verzió. Különös, mert ez a helycserélős forma eddig szinte csak körökre osztott játékoknál fordult elő. Itt harminc másodpercet kapunk fejlesztésre, lövöldözésre, hogy aztán átadjuk székünket partnerünknek, aki hasonló időkeretben szándékszik hamuvá rombolni palotánkat. Mégis, én legjobban azt a megoldást kedvelem, amikor szimultán játszunk a velünk egy szobában lévő társunkkal/társainkkal. Minden robbantásnál jobban hangzik ugyanis egy szívből jövő „bazzeeeg” ☺. **-csonti-**

CHART

- **Ballerburg**
84%
- **Worms World Party**
76%
- **Worms Blast**
71%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 350 MHz,
64 MB RAM,
16 MB-os 3D-s
videokártya
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850 (kb.
1150-re húzva)
256 RAM
GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„A lendületes játékmenetet nem zavarja hardveres háttérzaj.”

ÉRTÉKELÉS

- szimpla ötlet
- profi kivitelezéssel
- maradandó oktató rész
- egymás ellen halálos
- a túlzott egyszerűség egy idő után kiütözik
- néha teljes káoszszá alakul a harc

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

84
százalék



BÁNTOD A TORNYOM? MEGHALSZ!

AO: NOTUM WARS

■ KATEGÓRIA: sci-fi MMORPG ■ KÖRNYEZET: Rubi-Ka bolygó ■ NEHÉZSÉG: átlagos ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: amíg fut a szerver

Másfél éve anarchyzom. Nem szégyellem, sőt büszke vagyok rá. Mindig örömmel látom, amikor a játék fejlődik, gyarapodik és változik. Most azonban nem egyszerű „peccselésről” van szó, hanem az első kiegészítő-ről, a Notum Warsról. Mostantól a guildeknek lehet saját területük, amelyet meg kell védeni, vagy másokét is el lehet foglalni.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Funcom
- KIADÓ
Funcom
- WEBOLDAL
www.anarchy-online.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
már kapható

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 450 MHz,
128 MB RAM,
3D-s videokártya
56k-s modem

ÉRTÉKELÉS

- politika, harc, csata
- új repülő, és egyéb harci eszközök
- nagy a lag, ha sokan csatáznak
- még mindig vannak bugok
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

91
százalék

Adolog roppant egyszerű. Az Anarchy Online honlapján mindenki előfizethet a Notum Warsra, amiért egyszeri 20 dollárt kell lepengetni, beírni egy kódot, aztán máris újabbnál újabb opciók és lehetőségek nyílnak meg előttünk. Fontos! Az Anarchy Online-nal csak interneten át lehet játszani, és havonta fizetni kell érte.

KELL EGY JÓ TERÜLET, ELNÖK ÚR!
Bizony-bizony, nem árt, ha szerzünk egy jó területet. De ez mire is kell nekünk? Arra, hogy a közepére lerakjunk egy Kontroller tornyot, majd ezt a Guild tagjai körbeépítéssel szerviztornyokkal. Ez lesz a guild bázisa. No persze eddig pénzkidáson kívül mást nem hoztak a tornyok nekünk, azon-

„A Guild elnökei és tábornokai nyomdafestéket nem tűrő hadüzenetekkel bombázzák egymást”

ban ha leteszünk egy szervizest, máris kiderül, hogy ez bónuszt ad! S a létező majd 16-féle szerviztorony (amelyek közül 8 egyáltalán nem kapható boltban) mindenféle képességeket tud erősíteni. Ám mielőtt bárki azt hinné, hogy tele lehet pakolni egy területet 100 toronnyal, hogy sokféle bónuszt legyen, az téved: ugyanis 15–74. szintig 1,75–149. szintig 2, míg 150 felett 3 szerviztoronyunk lehet. S hogy az élet ne legyen egyszerű, ha többfélével építünk, azonos típusú egyik sem lehet. Magyarán: ha már van egy, az AC-re bónuszt adó tornyom, akkor még egy ilyen nem tehetek le.

Keresni kell egy olyan típust, amit szabadon építhetnek. Természetesen figyelembe kell venni, hogy egy adott területre milyen szintű rakható le, s lehetőleg a legnagyobbat kell letenni, hiszen az adja a legtöbb bónuszt. S jó hír, hogy a bázissal rendelkező guild minden tagja kap bizonyos extra tulajdonságokat, ha megvan neki az NW ki-terjesztés. Ezek az úgynevezett Contractok. Ez mindenkire vonatkozik, arra is, aki nem tett le szerviztornyot.

MEGTÁMADTAK MINKET, MINDENKI A TORNYOKRA!

Nos, amennyiben az ellenség pont a mi szép területünket pécézi ki magának, akkor indul a móka. Ugyanis az egész Guild értesítést kap, hogy támadás ért minket. Az

nek, amíg a játékosok odaérnek. Magyarán a védőcsapatok a PVP-ben (játékosok egymás ellen) előnyben vannak.

AZONNAL VISSZAVÁGUNK

Eddig minden szép és jó, azonban tudni kell egy fontos szabályt. A tornyok 24 órás ciklusúak. Ez azt jelenti, hogy 18 órán át senki nem támadhatja őket, 6 órán át pedig bázisunk épületei támadhatóak. S ez miért fontos? Azért, mert ha bármely olyan Guild tagja megtámad egy ellenséges bázist, amely Guild rendelkezik saját bázissal, illetve tornyokkal, akkor a támadó azonnal visszatámadható lesz! Magyarán: egy felelőtlen támadással magunkra húzhatjuk az ellenfelet is, s akkor bizony lehetnek gondjaink, hiszen közben védtelenek maradunk.

ÉLJEN A POLITIKA!

Máris kiderült: a Notum Wars több mint egyszerű háborúskodás. A Notum Wars politika. Szövetségek jönnek létre, tárgyalások folynak, megnemtámadási szerződések kötődnek, esetleg embereket rúgnak ki egyes Guildkekből emiatt. Persze a kénykedés mindkét oldalon ezerral folyik, miközben a Guild elnökei és tábornokai tárgyalászatlanul ülnek az ellenséggel, esetleg nyomdafestéket nem tűrő hadüzenetekkel bombázzák egymást, netán hatalmas sereget vezetnek csatába, miközben egy védősereg áll készen, hogy megvédelmezze a saját bázist. Órület!
Aki többet szeretne megtudni a Notum Warsról vagy az Anarchy Online-ról, az kattanjon ide bátran: www.anarchy-online.hu
Gyu



A KÖNYV VASTAGABB... WAR & PEACE



■KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■KÖRNYEZET: XIX. század ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Kedvenced a forrongó napóleoni időket felölelő kora XIX. század? Ha igen, ha nem: óvatosan közelíts a War & Peace-hez!

A Microids francia fejlesztői a szívközhöz igen közel álló időszakot választottak új játékuk környezeteül: mégpedig azt, amikor népük Európa legrettegettebb hadseregével felvértezve sorra aratta a nagy hadi sikereket. A készítőik ígérték fűt-fát, hogy micsoda „ficsörös” lesz, kezdve onnan, hogy országunk összetett gazdasága a mi kezünkben összpontosul, egészen a 179 lemodellezett egyedi városképig. Hümm-hümm – mondanánk, ez tényleg mind benne van a kész játékban?

A PLUSZPONT...

A W&P legnagyobb erénye az, hogy rengeteg módozatban játszhatjuk újra meg újra (már aki képes vele egynél többet játszani ☺). Valóban sok választási lehetőség tárul elélnk induláskor, hiszen játszhatunk nyolc

újabb városokat foglalhatunk el (hú de izgalmas). Szép városainkban (azok méretétől függően) adott számú épületet húzhatunk fel (no nem sokat, maximum ötöt); itt sikerült például rálelnem a „kezünkbe adott komplex gazdasági irányításra”. Ez nem más, mint hogy építhetünk gyárat, ami pénzt termel, a pénzen pedig seregeket veszünk. Hmm.

A többi épületet földi egységek, ágyúk, hajók, kémekek gyártására, gyógyításra, kutatási pont generálására stb. hozhatjuk létre. A városok elfoglalása, ami a központi eleme kellene hogy legyen az egésznek, hamar unalomba fullad, amint elég ostromtankot gyártunk, és porrá bombázzuk célpontunk falait... Jó-jó: a várost birtokló ország a falak alá vezényelheti éppen a seregeit, amelyekkel kedvünkre megütközhetünk, többféle egy-

játékeret, értelmük nem sok van. A csatákban manapság alapkövetelmény, hogy a környezeti tényezők nagy befolyással bíznak (vegyük pl. a készülő *Rome: Total War*-t), itt semmit sem jelent, ha ágyúimat magaslatra állítom, vagy seregeim dombora masíroznak fel. A másik csúnyaság magukkal az egységekkel, kapcsolatos: nem elég, hogy szörnyen néznek ki (az ágyúk hihetetlen gaggyantások), ráadásul minden népnél egyformák, csak a színük változik. Annyi fantáziát azért már belevihettek volna a készítőik, hogy más küllemet dobjanak a katonákra, ha egyszer egyik francia, a másik meg angol ☺. Ugyanez a probléma a „lemodellezett 179 egyedi várossal” is: egyszerűen tökegyformák az egy népen belüli városok, egyediséget csak az egyik nagyhatalomhoz sem tartozó, még független városkák mutatnak.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Microids
- KIADÓ
Microids
- WEBOLDAL
www.warandpeace.com
- FORGALMAZÓ
Cenega
- MEGJELENÉS
2003. április eleje

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 800 MHz,
128 MB RAM
32 MB-os 3D-s
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- sokféle választás
- minimap
- csúnya
- kiaknázatlan lehetőségek

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

63
százalék

„Építhetünk gyárat, ami pénzt termel, a pénzen pedig seregeket veszünk”

történelmileg hiteles környezetben (1796 és 1815 között), hat nagyhatalom közül választva (francia, porosz, angol, orosz, osztrák és oszmán) vagy akár üres térképen, egy várossal indulva, amolyan „civilization-ös” módra. További lehetőségeket teremt a győzelmi beállítások konfigurálása, ahol célként megadhatjuk egy konkrét ország legigázását (imperial war), általunk megszábott mennyiségű város elfoglalását (conquer the world) vagy egy főváros bevételét (conquer capital cities). Ha túljutottunk a választás sokrétűsége okozta frusztrációnkon, máris a dragonyos lovasság paripái közé vágathatunk: induljon a hódítás!

...MEG A SOK MÍNUSZ

Alapvető célunk városainkra támaszkodva ütőképességet kovácsolni, amellyel

ségformációt vagy speciális támadást alkalmazva. Zord szívevről azonban ezek a dolgok hatás nélkül lepartantak...

KÖZELEBRŐL RÁTEKINTVE...

A stratégiai játékok alapszereltsége, a minimap kis figyelmet érdemel: rajta keresztül egy szempillantással eljuthatunk a 3D-ben modellezett Föld bármely pontjára (a csaták nem korlátozódnak az Öreg Kontinensre: háborúzhathatunk a piramisok árnyékában vagy Dél-Amerika esőerdőiben is). Végigvándorolhatunk valós időben az egész világon, aminek értelme nem sok van ugyan, de legalább jó sokáig tart. Ez a nagy terület a grafikán érezteti hatását, amely nem sikeredett túl megnyerőre. Bár szép természeti képződmények (az Alpok, a Szahara stb.) tarkítják



LEJTMENETBEN

SKI PARK MANAGER 2003

■ **KATEGÓRIA:** síparadicsom-menedzser ■ **KÖRNYEZET:** eu. sícentrumok ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Tavaly – szoftveres problémák miatt – lemaradtam a Ski Park Manager 2002-ről. Idén sikerült túlesni az installáláson, úgyhogy most Ti sem ússzátok meg a bemutatót. Mire a végére értek, kiderül: jobb lett volna, ha 2003-ban is a technika ördöge győz.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Lankhor
- **KIADÓ**
Microids
- **WEBOLDAL**
www.ski-park-manager.com
- **FORGALMAZÓ**
N/A
- **MEGJELENÉS**
N/A

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 350 MHz
64 MB RAM
3D kártya 16 MB

ÉRTÉKELÉS

- megbízható rendszer
- szürke
- buktatókkal teli
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

52
százalék

Elblicselvén a „forradalmi újdonságoktól hemzsegő” SPM 2002-t, kénytelen voltam kutatómunkával kezdeni a tesztelést. Kiderült, a minőségi árut (pl. *Warrior Kings*) is szállítani képes Microids laza talajra tévedt, amikor gondolt egyet, és piacra dobta saját pénzgépjártó automatáját (ejtsd: menedzser típusú progiját). Az SPM nem más, mint szűr-

lem ide, rajongás oda, elég finnyás emberanyag ömlik be a semmi közepére lepakolt bejáraton. Hiába építettünk tucatnyi pályát, bárakat, panorámapihenőt, ezeknek mindig van valami problémájuk. Önmagában a nehézség nem eretnenségnek számító bűn egy menedzserprogram esetében, de ha magasra állítják a lécezt, akkor illik dobantót is adni mellé. Az

egy-két használhatatlan és/vagy életveszélyes útvonalat. Sebaj, áldozatok nélkül nincs győzelem ☺!

AKI A KICSIT NEM BECSÜLI...

Azért mielőtt citrommá nemesíteném az SPM-et, néhány mentő körülményt muszáj felhoznom. Az egyik ilyen a kezelőfelület minimális kozmetikázása, bár a színvonal így sem haladja meg az elviselhetőség szintjét. Még akkor sem, ha figyelembe vesszük a játék kategóriáját. Szerencsére ma már nem divat a puritán, pixeles látványvilág az igényesebb stratégiák esetében. Az SPM meg minden, csak nem igényes, ugye?

A folyamatos szidalmak ellenére egész működőképes a program rendszere. Már ha sikerül odáig eljutnunk, hogy csak a működtetés során felmerülő gondoknak kell figyelmet szentelnünk. Ebben az esetben egy komplex, stabil menedzserjátékká alakul át az SPM. A fejlődés egy kutatólabor használatával folyamatosan biztosítható. Vendégeinkről részletes, úgy-ahogy átlátható statisztikákat kaphatunk gombnyomásra. Az itt szerzett adatok birtokában pedig a helyes irányba bővíthetjük magánbejáratú síparadicsomunkat.

Kár, hogy a Microids főhadiszállásán tutira nem működik ez a – fogyasztók igényeit mérő – funkció ☺.

-csonti-

„Hiába építettünk tucatnyi pályát, bárakat, panorámapihenőt, ezeknek mindig van valami problémájuk.”

ke tucatáru az amúgy sem túl minőségi áradatban. Lehet, hogy bankot kívántak robbantani az ötlettel, de maximum egy lavinát sikerült magukra omlasztani.

FÉL EZRELÉK

Nem az alkoholszondára utal ez a közcím, hanem arra, hogy 2003 mennyivel több 2002-nél. Nemcsak a matematika, hanem a játékok világában is igaz ez a számítás. Az amúgy sem fenomenális terméket képesek voltak egygel nagyobb rajtszámmal úgy folytatni, hogy az gyakorlatilag semmiben nem tér el a „nagy elődtől”!

A lényeg természetesen változatlan. Síparadicsomok kiépítésével, majd üzemeltetésével kell minél több finom pénzt kihúznunk a téli sportok szerelmeseiből. Szere-

SPM ezzel szemben még szöveget is szór a képzeletbeli sikerküszöb elé! A tereprendezés, a játék egyik legfontosabb eleme, botránnyosan körülményes. Ha fákat akarunk telepíteni, akkor állandóan vissza kell kapcsolni a menübe, mert egy adag csemete lepakolása után szépen kirak minket a gép az építkező ablakból. Lejtők kialakítása szintén a „véres verejtékkal” kategóriába tartozik. A személyzet felvételére és koordinálására nyakatekertebb rendszert pedig hosszasan gondolkodás után sem tudtam kitalálni.

Erős javításra szorulna a pályák kijelölésért felelős módszer is. Nekünk kell belőni a nehézségi fokozatot, segítség nélkül. Aki nem rendelkezik okleveles sípályaépítő végzettséggel, az valószínűleg készít majd



RÉSZLET #66212

- TÁRGY: Szélvédő darab
 FORRÁS: #12 ALLTEL szélvédő a North Carolina Speedway®-en
 MEGJEGYZÉS: Helyi kabóca (Tibicen chloromera) szimulációja a valóság-hű Rockinghami kilátás érdekében

NASCAR® Racing: 2003 Season. A legeredetibb, legrészletesebb NASCAR® PC verseny. Pont.

LEGENDÁSAN EREDETI. PÁRATLAN VERSENY.



www.sierra.com/games/racing2003

©2003 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are trademarks of Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Papyrus and the Papyrus logo are trademarks of Papyrus Design Group, Inc. NASCAR® is a registered trademark of the National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. General Motors Trademarks used under license to Papyrus Racing Games. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Intrepid and its trade dress are used under license by Sierra Entertainment, Inc. ©DaimlerChrysler Corporation 2003. ©2003 Ford Motor Company. "Ford Taurus" trademarks used under license from Ford Motor Company. North Carolina Speedway® used under license from International Speedway Corporation. All other names, likenesses and trademarks are the properties of their respective owners and are used under permission to Papyrus Racing Games.



FARKAS FARKASNAK FARKASA

BATTLE REALMS:

WINTER OF THE WOLF

■ KATEGÓRIA: RTS-kiegészítő ■ KÖRNYEZET: középkori Távolság-Kelet ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban

A tavaly év végén megjelent Battle Realms olyan volt, mint egy félig csiszolt gyémánt: a remek ötletek kellemetlen hibákkal társultak, melyek oda-odattettek a játékelménynek. Lássuk, mit várhatunk a kiegészítéstől!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Liquid Entertainment
- KIADÓ
Ubi Soft
- WEBOLDAL
<http://battlerealm.ubi.com>
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

HARDVER

- Minimumkonfig.
PII 400 MHz,
64 MB RAM,
16 MB-os 3D-s
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- rendkívüli mennyiségű lehetőség
- király hangulat
- nehézkes irányíthatóság
- döcögős játékmenet

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

83
százalék

A Winter of the Wolfban az alapok természetesen változatlanok: az eredetileg megismert sajtósági játékrendszer szerint ténykedünk, középkori Távolság-Keletet idéző környezetben. Falunkban parasztjaink automatikusan „születnek”, rizst és vizet „bányásznak” (klasszikus RTS-szóhasználatával élve), és különböző típusú harcosokká fejlődnek a harci tanodákban, sőt további is

tett két klánt alkották), a wolfik nagyon kellemes kis nép, figyelemre méltó képességekkel. A Berserkerek vérfarkassá történő átalakítása példának okáért nagyon is beleszólt a szívembe ☺.

Történetük elég nyögvenyelősen indul, mivel az első pár küldetésben még nem építhetünk (a szokásos „ennyid van, maraggyá” életben” típusú kalandok ezek), ám szépen lassan beindul, s direkt jól tesz

szonylag hosszú fejlesztési idők még mindig a gyors „rush”-oknak kedveznek (ezt segíti elő ráadásul az is, hogy az új fejlesztési lehetőségek egyike-másika már az alapokból is durva embereket farag, feleslegessé téve valamilyen szinten a harcok minden lehetséges tanodába történő beiratását). Ezzel együtt azonban az eredeti *Battle Realms* hibái ugyanúgy megtalálhatóak a játékban, mint a fentebb sorolt jellemzők. Sajnos.

A harc, a játék egyik lényegi eleme még mindig kaotikus, kontrollálhatatlan. Az egységek nekiesnek egymásnak, ám ettől a ponttól kezdve a kialakult forgatagban már csak iszonyatos nehézségek árán szólhatunk bele a csata menetébe, akár speciális képességet akarunk használni, akár katonákat mozgatni. Messze van a WarCraft III példás kezelhetősége. A viszonylag nagy egységek és a kifejezetten hatalmas területen terpeszkedő építmények pedig a háttérmenedzsmentet teszik egy kicsit nehézkesé a folyamatos scrollozgatással, keresgéssel.

A grafika az elmúlt évben megjelent konkurensekhez képest (*AoM*, *WarIII*) már közel sem csillog oly szépen, mint egy évvel ezelőtt (különösen a renderelt átvzetők helyett használt „endszinművik” esetében ütökzik ez ki), tehát már erre sem tudjuk azt mondani, hogy húzó része lenne a játéknak, és az egységeik fejlődés is változatlanul hiányzik (nekem legalábbis).

A fanok azonban – akik ezekkel mind tisztában vannak – ne tétovázzanak! A hangulat még mindig nagyon ott van, a lehetőségeink még tovább bővültek, ráadásul egy teljesen új perspektívából ismerhetjük meg a BR érdekes világát!

Boe

„Azt az időszakot izgulhatjuk végig, amikor a rabságban tengődő 'izomtíbor' wolfok lerázták a gonosz Lotus klán rabigáját.”

okosodhatnak, ha egynél több tanodába járattuk őket. A *Battle Realms*-ben megismert, száműzött Kenji helyett a *WotW* sztorijában azonban a Wolf klán színeiben versenyző Grayback lesz a központi figura. A 11 küldetést felölelő történet az eredeti játék *előtt* játszódik, segítségével azt az időszakot izgulhatjuk végig, amikor a rabságban tengődő „izomtíbor” wolfok lerázták a gonosz Lotus klán (emlékeztek, a fekete mágiát erőltető banda, WarCraft III-as Undead-feelinggel) rabigáját.

AZ ELSŐ FARKAS, AKI GYŐZNI TUD

Ennek megfelelően a hangsúly is áttevődik a Dragon, illetve Serpent klánokról az eredeti BR-ben kissé hanyagolt barbárokrá, amit megmondom őszintén, nem is bánom. Bár anno a játék egyik legnagyobb erénye volt a zseniálisan megkreált távolsági hangulat (s ennek megteremtésében elvitathatatlan szerepe volt a Kenji-féle harcművésztszásaságnak, akik a fent említ-

a változatosságnak a Winter of the Wolfban megjelenő havas tereptípus is. A többi újítást nem tudták a kiegészítő címébe zsúfolni a készítő, pedig van még egynéhány: mind a négy klán kapott új egységeket és fejlesztéseket, melyek csak még grandiózusabbá teszik a játékot kombinálási opcióink tekintetében. Az új terephez pedig új időjárás is dukál: a hóviharok – a már megszokott esőzésekkel ellentétben – lelassítják a rizs növekedését, jó alapot biztosítva ezzel egy kiadós támadáshoz a legyengült – s a hóesés által még nyersanyag-utánpótlásától is megfosztott – ellenféllel szemben.

VÉRBE FORGÓ VÖRÖS SZEMEK...

A gép MI-ja, ha lehet, még jobb lett az eredeti játék óta: okosan játszik, remek kihívást jelent. A nyerő taktika azonban ettől függetlenül változatlan, hiszen a relatív kicsi megengedett egységsszám, a célzottan bázisvédelmi épületek kvázi hiánya és a vi-



TENGERRE MAGYAR!

COSSACKS: BACK TO WAR

■ **KATEGÓRIA:** történelmi stratégia ■ **KÖRNYEZET:** XVII-XVIII századi Európa ■ **NEHÉZSÉG:** állítható ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen

Többször előfordult már a játékipar történetében, hogy egy programnak kiegészítője lett. Sőt, néha több is. Esetlegesen néha még a szegény magyar újságíróra is hallgat valaki. Ezúttal ugyanis ez történt! Hurrá!

A történet roppant egyszerű. Amikor megjelent a Cossacks: European Wars, a valós idejű stratégiák egyik legjobbjára született meg! Nem mintha nem küzdött volna a szokásos hibákkal (MI néha bakizott, az egységek hajlamosak elakadni egymásban stb...), azonban a kinézete, a hangulata, a sebessége és az a képessége, hogy hihetetlen mennyiségű emberkét képes mozgatni, mindenek elé helyezte. Azonban egyvalami miatt folyamatosan fanyalagtam: valami nagyon hiányzott.

AMIKOR EGY KÍVÁNSÁG TELJESÜL
Meseszerű a dolog: amint a kezembe kaptam a játék dobozát, máris kisebb hang és tánckombinációval fejeztem ki örömemet: ugyanis a Back to War végre tartalmaz magyarokat is! Végre rájött valaki, hogy a XVII. és a XVIII. század haditudományához oly sokat adó hazánknak is helye van egy ilyen korszakban játszódó stratégiai játékban. Mindehhez csak a harmadik kiterjesztést kellett megvárni: semmisség J. Az eddig megszokott egységeken kívül három teljesen új magyar csapatot kapunk: a hajdúkat (pisztollyal csapoló különleges egység), a pandúrokat (ezek a fiúk könnyű gyalogságot alkotnak, és puskájuk van, azzal lónek; létezik belőlük lovas változat is, alias Pandur Delux GE), és a kurucoakat (ez voltaképp lovas milícia). Hatalmas öröm volt ez számomra, főleg azért, mert a magyar épületek ornamentikája gondos kidolgozottságra utal. Jó példa erre a katedrális, amely bizony eléggé hasonlít Budapest egyik szimbólumára, a Mátyás-templomra. Elvileg a különböző

csapatok egyenruhája is magyaros, azonban 1280*1024-es felbontásban a „hangyaseregemen” nemigen látszott, alacsonyabb felbontásba emiatt pedig nem kapcsoltam. Higgyük el, hogy így van. A többi épület is magyarosan néz ki, dicséret érte a készítőket. Egyébként a kiegészítőben van még egy új náció: a svájciak. Hogy ők miért kerültek be, nem tudom, mindenesetre aki svájci drukker (biztos van svájci-bicskás egység is), jókat élvezkedhet ezen.

A FEJLŐDÉS MEGÁLLÍTHATÓ...

Bár okos filozófusok ennek ellenkezőjét szokták állítani, a Cossacks-ban azért sikerült megállítani az időt. Legalábbis a játék-

„Külön öröm volt számomra, hogy a dicső magyar haditengerészet meg tudta építeni a Victory nevű űberhajót”

ban az egységek ugyanúgy képesek hülyén cselekedni, mint eddig. Jó példa volt erre, amikor dicső magyar hordáimmal partra szálltam Svédiában, hogy gyalogroharral seperjem el őket. Megindult a roham. Pillanatok alatt az én 70 gyalogosom egy kupacba tömörült, míg az ellenfél mittoménmennyi pikása is. Hmm... Kívártam a végeredményt. Ez a tömörülési hajlam azért is rossz, mert ilyen esetben egy ágyúlövés képes 100 elite gyalogossal végezni, s az ugye kissé nagy veszteség tud lenni, ezt nem kell mondanom. Külön öröm volt számomra, hogy a dicső magyar haditengerészet meg tudta építeni a

Victory nevű űberhajót. Két ilyen hajóval simán lezártam a svédek két tengeri kijáratát, attól kezdve pedig nem volt félnivalóm tőlük (az északi Victorymnak a játék végén 100-nál több killje volt). No persze az ágyúelfoglalási trükk még mindig megvan. Az ellenfél simán lenyúlta az enyéimet, míg én csak leromboltam az övéit. Érdekes ☺.

...VAGY MÉGSEM?

Azért persze a két nemzetet kívül vannak még újdonságok. Egyrészt 101 szingli küldetés, egy új, tevés egység Algériának és a törököknek, egy új, ACS nevű rendszer, amely segítségével internetes Cossacks versenyek eredményeit lehet számon tartani (hogy ez hasznos, vagy sem, döntse

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
GSC Game World
- **KIADÓ**
CDV
- **WEBOLDAL**
www.cossacks.com
- **FORGALMAZÓ**
Auomex Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

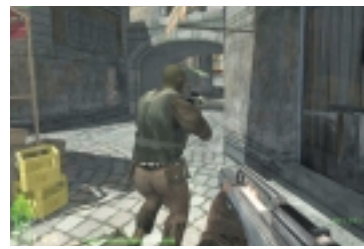
- **Minimumkonfig.**
Pentium 200 MHz,
32 MB RAM,
1 MB videokártya

ÉRTÉKELÉS

- Magyarooooo!
- új küldetések, új csapatok, új népek
- bővített internetes lehetőségek
- tömörülési hajlam
- fejlődhetne már a grafikus motor

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

89
százalék



SZÉP ÚJ VILÁG?

NEW WORLD ORDER

■ KATEGÓRIA: lövöldözős hülyeség! ■ KÖRNYEZET: való világ ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: feltétlenül

A CounterStrike sikerén felbuzdulva számos fejlesztőcsapat hozakodott elő a saját verziójával, valljuk be, több-kevesebb sikerrel. A New World Order gyakorlatilag a CS továbbfejlesztett változata, amely a javított játékmotoron kívül újabb játékmódokat tartalmaz.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Project 3 Interactive
- KIADÓ
Project 3 Interactive
- WEBOLDAL
www.p3int.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 600 MHz,
128 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- látványos effektusok
- néhány igazán szép pálya
- remek hangok
- borzalmas kezelés
- sok bug
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészathatóság

70
százalék

Asok CS-klón után némi szkepticizmussal vettem kézbe a NWO-t. Aggodalmam tovább erősödött, amikor a program 1,5 giga szabad helyet követelt, valamint mohón még a DirectX 8.2-es változata is kellett neki! Mivel civilizált ember hírében állok, belementem az „üzletbe”, és feltelepítettem

„Ha falba lőttünk, porzott a találati helyeken, ha mondjuk egy autóra, akkor szétrepültek az apró üvegszilánkok.”

a progit. A játék menüje elég kulturált volt, a grafikával sem volt semmi gond, de a kezelése közben mégis azt a keserű szájízt éreztem, amit a francia tv-távírányító, vagy mobiltelefonok használata közben. Például nem lehet [Escape]-re kilépni belőlük, stb. Jó, jó ez csak szórászhasogatás, de a játékmenet igazolta „félelmeimet”.

„AZ UTCA JÁTSZÓTÉR”

Játszhatunk egyjátékos módban is, és természetesen multiplayerben is. A játékmódok már izgalmasabbak, nem csak a megszokott túsmentés, bombadurrogatásról van itt szó kéremszépen, hanem akár kemény utcai harcokat is vívhatunk „DeatMatch” módban, vagy „kooperatívban” barátainkkal a gonosz android terroristák ellen.

„GRÁNÁT, GÉPPUSKA, PETÁRDA...”

A fegyver arzenál a megszokott: a Glocktól, az UZI-n keresztül a Steyr Aug-ig mindent megtalálunk itt. A durrogatás szerelmesei repeszgránátokkal is ritkíthatják az ellent. Ami nagyon tetszett, hogy a fegyverek hangja teljesen élethű volt, gondolok itt mind a lövés, mind a becsa-

használni fogják, mert ez is nagyon jól tesz a hangulatnak.

„BÉTA BIZTOSÍTVÁ!”

Zárszóként annyit mondanék, hogy mindenki szorgalmasan töltsesse a „peccseket”, ugyanis a játék nagyon bugos. Gondolok itt arra, amikor például alig tudtam kimenni egy sima nyitott ajtón, és majdnem otthagytam a fogam! Vagy amikor emberünk beakad egy egy-két centis kőbe, és a soktól ugrani sem képes. Az ugrás...hát igen, ez a játék egyik fő gyenge pontja! Olyan, mintha ötszörös gravitációs mezőben mozognánk. Volt néhány hely, ahova beakadva örök fogságra lettünk ítélve, és csak a „kill” gomb segített, mert egyszerűen lehetetlen volt kievickélni. A másik vicces dolog a távcsöves gépkarabély „célkeresztje” volt! Egy nagy homályos pacát képzeljünk el a képernyő közepén, amely ráadásul nagyobb is, mint egy ember, így teljesen lehetetlen célozni vele. Ezek, úgy gondolom, alapvető problémák manapság, ilyen állapotban azért nem illik játékot piacra dobni.

Végezetül két jótanács:

- a fegyvereket eredetileg csak egy tárral adják, erre figyeljünk oda
 - kezdőöket: érdemes a legelején hangtompítás pisztolyt venni + full municiót
- Lethal Gene**

pódásra egyaránt. A sebzési modell is stimmel, ugyanis egy fejlődés mindig eredményes volt.

„CSAK ÚGY FÜSTÖL...”

A grafikát tekintve igen kontrasztos vélemény alakult ki bennem: volt néhány pálya, amely igen gyengéskére sikeredett, de például a svéd vagy a bányás pálya viszont zseniális! Ilyen grafikát már régen láttam! A másik, ami nagyon tetszett, az a lövésnyomok! Ha falba lőttünk, porzott a találati helyeken, ha mondjuk egy autóra (lásd a képen), akkor szétrepültek az apró üvegszilánkok. Ezek az effektek rengeteget dobtak a játékélményen. Tovább fokozta a hatást a vetett árnyékok használata. Remélem az új játékok már alábból

Megújult

kínálatunkkal várjuk
minden kedves
régis és leendő ügyfelünket.

Megvásárolhatók személyesen
ügyfélszolgálatunkon, vagy interneten
a mediashop.idg.hu címen.

Címünk: 1065 Budapest, Révay u. 10.
Levél cím: 1374 Budapest 5, Postafiók 578
Telefon: 474-8859, e-mail: terjesztes@idg.hu

Nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig 8.30-tól 16.30-ig,
pénteken 8.30-tól 15.00-ig



 **IDG**
INTERNATIONAL DATA GROUP

Ajándéktárgyak, előfizetések	Ára
CW-Számítástechnika előfizetés 1 évre	12 960
CW-Számítástechnika előfizetés 1/2 évre	6 480
CW-Számítástechnika előfizetés 1/4 évre	3 240
CW-Számítástechnika magazin	295
CW-Számítástechnika póló	1 290
GameStar baseballsapka	1 390
GameStar CD-tartó	850
GameStar CD-tartó (hordozható)	1 300
GameStar előfizetés 1 évre	14 364
GameStar előfizetés 1/2 évre	7 380
GameStar előfizetés 1/4 évre	3 735
GameStar kulcstartó (egeres)	380
GameStar napellenző	740
GameStar póló	1 200
GameStar bögre	800
GameStar övtáska	890
IDG-s kulcstartó	1 390
IDG-s póló (XXL)	2 290
Linux póló	990
PC World billentyűzet	380
PC World CD-tartó	850
PC World CD-tartó hordozható	1 300
PC World előfizetés 1 évre	9 960
PC World előfizetés 1/2 évre	5 400
PC World előfizetés 1/4 évre	2 850
PC World Tipp füzetek tartója	780
PC World bögre	800

Könyvek

A Macintosh (CD-vel)	4 800
Adobe Premiere 4 és 5	2 464
AutoCAD tankönyv I – Síkbeli	1 680
Belektronikus kereskedelem (CD-vel)	11 990
Excel 2000 (CD-vel)	2 990
Excel függvények A-tól Z-ig	3 779
Hangártya programozása (átolgozott kiadás)	2 900
HP Hivatalos CD-író kézikönyv	4 990
Informatika alapjai	3 999
Informatika világa	4 990
Internetről mindenkinek	1 999
Magyar Office	6 990
Mit kell tudni a PC-ről?	1 497
NetWare 5	8 990
Office 2000	2 990
PC sügő	2 590
PC Tuning	2 900
Ritrér Zsolt: Hogyan csináljunk karriert?	2 290
Tömörítés 2000	2 600
Vállalati irányítási rendszer II	3 490
Vállalatirányítási rendszerek Magyarországon	3 700
A Világháló lehetőségei	2 990
Visual Basic + Excel programozás	1 900
World 2000 II kötet	3 499
World 2000 kezdőknek és haladóknak	2 600
Váltunk Linuxra (CD-vel)	4 990

PC-s játékok

A Nagymester	3 990
AKIMBO – A kis kung-fu harcos	4 990
Earth 2140 Gold Edition	2 990
Gorly 17	4 990
Jack Orlando	2 990
Knights & Merchants	4 990
Rage of Mages	3 990
Robo Rumble	3 990
Shogo	3 990
Vészhelyzet	4 990

EZ NEM REÁLIS!!!

UNREAL 2 THE AWAKENING

Amikor egyik ismerősöm a szerkesztőségbe lépve megállt a hátam mögött, csak annyit mondott a monitoron látható játékra: „LOL, ez a grafika már nem reális”. Tudni kell, hogy az illetőnél a „nem reális” szófordulat a mérhetetlen elismerés jele. Ráadásul pont fején találta a szöveget, ugyanis az Unreal 2-t teszteltem.

Azt az Unreal 2-t, amelyet, remélem, nem kell bemutatnom senkinek. *(Akkor itt abba is hagyhatjuk a cikket, nem, Boe ☹? – Bad Sector)* Az Epic 1999-ben megjelent, már-már korszakalkotónak nevezhető FPS-ének második részét messiásként várta mind a szakma, mind a rajongók. A tavaly ősszel bemutatott Unreal Tournament 2003 valamilyen szinten előrevetítette, hogy mit várhatunk majd a klasszikus sci-fi környezetbe helyezett, abszolúte egyjátékos módra kihegyezett folytatástól – legalábbis, ami a látványvilágot és a MI-t illeti – ám a megrögzött „single playerek” nem elégedtek meg a csilli-villi multi-mókával. A feladat adott volt a *Wheel of Time*-ot jegyző Legend Entertainment számára (mondhatnám *nomen est omen*): egy legendát kellett feltámasztaniuk. A dolog többé-kevésbé sikerült is nekik, ám az eredmény nem biztos, hogy mindenkinek ugyanúgy bejön majd...

EREIBEN NEMES VÉR CSÖRGEDEZ

Az Unreal 2, bár nem szerves folytatása az első résznek, nem szakít teljes egészében annak hagyományaival. A világ, melyben ismét halomra lődözünk a roszfiúkat, változatlan: kétezersokszázban járunk, az emberiség már régóta megkezdte terjeszkedését a galaxisban. A kolonizálás legnagyobb nyertesei – jó cyberpunkos világhoz méltóan – a különböző vállalatóriások lettek, melyek a kormányokéval vetekedő hatalmat gyakorolnak univerzumszerte, magánhadsereget tartanak, és véletlenül mindig pont azokat a dolgokat akarják megszerzeni, melyekre mi magunk is ácsingózunk. Mindeközben persze akadnak majd olyanok is, akik nem nézik jó szemmel eme „mitugrász” faj ténykedéseit. Ők a csúnya, gonosz alienek. Az Unreal 2-ben jó pár fajta felbukkan belőlük, ám legprominensebb képviselőik még mindig az első rész-

ben megismert, s már akkor a szívünkbe zárt Skaarjok, akiket akár Predatoroknak is hívhatnánk, ha nem ebbe a világba születtek volna. Klánrendszerre épülő hierarchikus társadalmukat intelligens, a maguk útját járó, félelmetes erejű harcosok alkotják, akik csak a legkülönlegesebb esetekben egyesítik erőiket. Olyan esetekben például, mint amikor az Atlantis nevű földi kolonizációs rendfenntartó hajó vészjeleket fog az univerzum távoli sarkának egyik abszolút jelentéktelen bolygójáról, s arrafelé veszi az irányt. Fedélzetén kapitányával, azaz velünk.

ÉN ÉS ÉN, MEG AZ IRÉN

Az Unreal 2-ben ugyanis eme rozzant bárka kicsiny legénységének vezetőjét alakítjuk. Annyit érdemes tudni rólunk, hogy természetesen kőkemény mácsó harcosok vagyunk, s bár hajdan büszkén viseltük a tengerészgyalogosok csillogó vértetét (érdekes, hogy minden egyes sci-fi világban tengerészgyalogosoknak nevezik a katonákat, pedig vajmi kevés víz van a világűrben), *valamiért* kiszuperáltak bennünket az állományból, és a kolonizált világok rendfenntartó szervezetéhez, a TCA-hez (Terran Colonization Authority) „száműztek” bennünket. A rangon aluli megbízás okait a játék elején még nem tudjuk, de ezek kiderítése éppúgy hozzátartozik a történethez, mint mondjuk a Skaarjok elől történő menekülés az első pályákon (ahol még nincs rakétavetőnk).

A kezdetekben ugyanilyen homályos hírszerző „ügynökünk”, Aida, illetve műszertechnikai és villamosmérnökünk, Isaac múltja is. Egyedül pilótánkról, az intergalaktikus csereprogram útján hozánk beosztott mókás kis alienről, Ne'Banról tudunk egy picivel többet, de azért ő is tartogat még meglepetéseket a sztori későbbi részeire.

Még mielőtt felhorkannátok, hogy túl so-





A szükséges plussz

KÜLDETÉSTÍPUSOK AZ UNREAL 2-BEN

Sima területvédelem:

A második pályán találkozunk ezzel a játékmóddal, amikor is néhány tengerészgyalogos társaságában tartanunk kell egy leszállóhelyet a rohamozó Skaarjokkal és Izarianekkel szemben. Társainkat itt még nem irányíthatjuk, mivel magassabb rangban vannak, mint mi.



Területvédelem eszközökkel és katonákkal:

Olyan küldetéssel is találkozunk, melyben csak katonák kommandírozásával operálhatunk, ám részünk lesz az „itt van minden, csak véggyé meg” típusúakban is. Jól gondoljuk meg, hogy mit hová teszünk, mert csata közben nem lesz időnk változtatni!



Sima nyomulás:

Ilyen és ehhez hasonló helyzetekben lesz részünk leginkább: fogjuk a legnagyobb pukkantónkat, és kaszáljuk vele az, aki szembejön. Szerencsére a terepviszonyok és az ellenség nagy számának köszönhetően ezek a részek is izgalmasak tudnak lenni.



Területvédelem eszközökkel:

Amikor megrongálódik úrhajónk, s leszállunk egy bolygón megjavítani, a környék bevédésére telepített gépágyúkat és energiamezőket generáló cövekeket is használhatunk. Ezeket bármikor felszedhetjük, és új helyre vihetjük a csata szüneteiben.



Super Mario Bros.

Néhány helyen nem az ellenfelek jelentik majd a legnagyobb veszélyt, hanem a hatalmas mélységek, a tűzforró olvadt fém vagy a halálos energianyaláb. Ezek az ugri-bugri részek néha nagyobb koncentrációt igényelnek a „rendes” küldetéseknél.



Vadkacsavadászat:

„Messziről szétkapok mindenkit” típusú küldetéssel csak egyszer találkozunk a játékban, amikor nagy magasságból kell Skaarjokra puffogatnunk mesterlövészpuskánkkal. Bár, ha jobban belegondolok, az egyik bolygón tényleg le lehet lőni a távolban köröző madarakat...



UNREAL 2

KATEGÓRIA
FPSKÖRNYEZET
sci-fiNEHÉZSÉG
állítható, korrektÚRAJÁT-
SZANÁD-E
igen

ADATOK

FEJLESZTŐ
Legend EntertainmentKIADÓ
InfogramesWEBOLDAL
www.unreal2.comFORGALMAZÓ
Automex Kft.MEGJELÉNÉS
2003. február 12.

CD

DVD

WEB

TIPP

kat jártatom a számat mindenféle „lényegtelen” csapattagokról, gyorsan elmondom, miért is tértem ki ilyen részletesen rájuk: az Unreal 2 egyik nagyon szimpatikus újítása, hogy a küldetések közötti átvezető részeket ugyanúgy mi játsszuk le, mint magukat a missziókat. Amíg egyik bevetésről a másikra repülünk, belső nézetben járkalunk hajónkon, bemehetünk a kabinokba, raktárakba, és érintkezhetünk társainkkal akkor és úgy, ahogy nekünk tetszik. Ha fegyvereinkről szeretnénk némi pluszinformációhoz hozzájutni, bármikor felkereshetjük Isaacet a műhelyében, és Aida is csak akkor kezdi el a küldetés előtti eligazítást, ha odamegyünk hozzá, és megkérjük rá. A kommunikáció egyszerű feleletválasztós párbeszédekkel zajlik, amelyek ugyan nem biztosítanak olyan hűdesok lehetőségét (sőt, még csak elágazásokat sem tartalmaznak, egyszerűen addig kérdegetsz, amíg van téma, vagy meg nem unod), de arra tökéletesen megfelelnek, hogy megadják a kellő alaphangot a játékhoz, és jobban megismerjük társainkat. Ez utóbbi a játék végén kap igazán nagy hangsúlyt; anélkül, hogy lelőném a történet poénjait, felhívnám mindenki figyelmét arra, hogy a megfelelő katarziszélmény elérésének érdekében beszéljessen sokat, és figyeljen oda a csapattagokra.

VÉR, HALÁL, PUSZTULÁS
(COPYRIGHT BY ENDER)

A játék lényegi részét azonban – természetesen – nem az Atlantison zajló párbeszédekben alakuló sztori, hanem a kőkemény, akcióval teli küldetések adják. És ezen a ponton értünk el a játék azon részéhez, melyre a „nem biztos, hogy mindenkinek ugyanúgy bejön majd” megállapítást értetem. A játékban ugyanis egyértelműen a klasszikus FPS-iskola egyik jeles képviselőjét tisztelhetjük, mely annak minden előnyével és hátlütőjével is rendelkezik. Mit is értek ez alatt?

Maguk a küldetések tömények, jól megkomponáltak. Érezhető, hogy a fejlesztők nagyon odafigyeltek arra, hogy minden egyes részfeladat pont addig tartson, ameddig tartania kell, és hogy az akció végéig finoman adagolva, változatosn tálalják eléink. Konkrétan tehát nem kell majd attól tartanunk, hogy a gyenge, ámde nagy tömegben hözöngő Izarianek hentelesébe bele fogunk unni, mert a kellő pillanatban úgyis feltűnik majd néhány Skaarj (persze csak szépen, egyesével, hogy esélyünk is legyen ellenük), hogy face-to-face megizasszon minket. Miután pedig vérző szívvel (karral, lábbal) odébbállunk a csata színellyéről, biztosan kapunk némi sztorit, esetleg egy egyszerű ugrálós rész viszontagságai-

val kell majd szembenéznünk, vagy épp mesterlövészpuskával kell fedeznünk egy magaslatról a kapcsolópanelt bütykölő csapattársunk hátsó felét. Az akció tehát zsír: szórakoztató, változatos, lendületes. A másik oldalon viszont totálisan hiányzik a tárgyhasználat, a kalandelemek, a logikai feladványok, a vezethető járművek, a „beülhető” telepített ütegek, a nonlineáris pályadesign és még egy rakat olyan dolog, amely az utóbbi időben megjelenő különféle FPS-ek játékmenetét magasabb színvonalra emelte. Hogy ez kinek mennyire fog hiányozni, az majd elvállik, én speciál elbírtam volna viselni néhány ilyen „extrát”. Bekerült ugyan egy pár érdekes csavar a játékmenetbe, ám ezek annyira nem borítják meg a pure FPS-feelinget.

Itt vannak például azok a küldetések, ahol néhány zsebből előhúzzható (a frázis szó szerint értendő) automata gépágyú, pár erőtér-generáló vaskaró, illetve a játék második felétől néhány kommandírozható tengerészgyalogos segítségével kell bevédnünk egy adott területet, amíg le nem száll a mentőhajó/meg nem hackelik a mainframe komputert/le nem adják a vészjeleket/. Itt elvileg előtérbe kerül(hetne) a játékos taktikai érzéke, de tapasztalataim szerint sem időnk, sem kedvünk nem lesz az erőterek és az auto-turretek különböző elhelyezési kombinációin agyalni, ki-



használva a rendelkezésre álló terepviszonyokat, sokkal egyszerűbb ugyanis minden sikeres megmozdulás után menteni, és szép lassan, módszeresen legyakni mindenkit, aki szembejön. Jópofák ezek a küldetések, de gyakorlatilag azon túl, hogy most nem Mohamed megy a hegyhez, hanem a hegy

zasztóan jó játék az Unreal 2. Elégké közhelyszerű megállapítás, és általában nem is túl szerencsés, de jelen esetben mégis külön kiemelendő, hogy a grafika akár egyedül is elvinné a programot. Kitalolja a határokat, új standardokat állít fel, pont úgy, ahogy elvártuk tőle. A belső terek

„Én nem azt mondom, hogy rogyjon térdre, és kezdjen el egyből imádkozni, de azért egy korrektül kivitelezett tüdőlövés egy kicsit jobban is meglephette volna.”

megy Mohamedhez, nem történik túl sok extra dolog. Az összképen a kommandírozható regruták sem változtatnak sokat. Nekik az Atlantison használható hasonlatos párbeszédablakokban adhatjuk meg a helyet, amelyet védeniük kell (jobb oldali kapu, hátsó bejárat, központi terem stb.), ám mivel a parancs kiadásához oda kell mennünk hozzájuk, és meg kell érintenünk őket (!), a taktikázás itt ki is fog merülni a kezdőpozíciók kijelölésével. A csata forogtagában ugyanis kizárt dolog, hogy mondjuk a bal oldali kaput ért támadás esetén lesz időnk átsasszézni a jobb oldalon álldogáló társunkhoz, hogy barátságosan a vállára helyezvén kezünket, mélyen a szemébe nézve meginvitaljuk a háta mögött 50 méterre zajló csatába. Majd talán ha pár száz év múlva valaki feltalálja a mobiltelefont az Unreal világában is...

PERSZE AZÉRT NEM ESZIK OLYAN FORRÓN...

Na de most, hogy sikerült porig aláznom a játék eme nem elhanyagolható, ámde korántsem egyetlen aspektusát, rátérhetünk arra, hogy mindezek ellenére miért bor-

a pixelre kidolgozott textúrák, a mesteri fény-árnyék kezelés és a legapróbb részletekig megtervezett modellek hatására elképesztő látvánnyal kecsegtetnek. Amint kitesszük a lábunkat a kültéri helyszínekre, el is felejtjük, hogy belsők is voltak! Jómagam, amikor a játék elején az Avalon nevű bolygón kiléptem a TCA bázis irányítótoronyának teraszára, nemes egyszerűséggel csak azon csodálkoztam, hogy az elem tároló kép mozog, ha föl-le tologatom az egeret. Lélegzetelállító volt. ((Egértologatás. Wow! You can't beat the feeling ©... Bad Sector) Bad, te ezt nem értheted © – Boe) Ugyanilyen hatást gyakoroltak rám a különféle effektek, amikor lezavartam az első néhány rundot a csatatéren: a lángok, a robbanások, a füst, a torkolattűz, minden eszméletlenül jól néz ki.

Már első ránézésre világos volt tehát, hogy a motorban félelmetes lehetőségek lakoznak, s a játék előrehaladtával megnyugvással konstatáltam, hogy a legendás legendes srákok ki is facsartak belőle mindent, amit lehetett. A legékesebb bizonyíték erre az a töméntelen mennyiségű és

és lelkenedezék vala...

MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Nem hiszem, hogy az én „másvéleményem” látványosan más lenne, mint Boe-é – de talán én büntetlenül lehetek elfogult. A grafika... ural. Ez nagyjából annyit tesz, hogy: „Térdre!” A továbbiakban már csak hutt nyelven tudnám kellőképpen méltatni a látványt, ehhez viszont hiányos a billentyűzetem, úgyhogy hagyjuk is. A **játékmenettel** kapcsolatban hiába voltak aggodalmaim: az UI:TA egy **tökéletes**, klasszikus FPS. Nincs túlbonyolítva, **logikai** vagy ügyességi részeket csak módjával, jól elszórtan találunk, viszont az „élő” környezetről (és a folyamatos paráról) gondoskodnak az ügyesen **szkriptelt** események. A zene ugyan uncsi néha, de eddig még egy percre sem tudtam unatkozni (vagy tévét nézni fél szemmel), úgyhogy – feltéve, hogy a játék második felét nem a *Bhagat Singh* készítői csinálták – szerintem **jogos** – a bugok ellenére – **91%**.

HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 733 MHz,
GeForce 2 MX,
256 MB RAM,
3 GB HDD

■ Tesztkonfiguráció

Athlon 1400 MHz,
256 MB RAM,
GeForce4 Ti 4200

■ Tapasztalatunk

„800x600-ban viszonylag sok grafikai effektet bekapcsolva jól is néz ki, és a kis-közepes tereken tűrhetően is fut. Extrém nagy tereken, egy-nél több ellenfél-nél azonban már alig játszható. Abszolúte ajánlott hozzá a 2+ GHz!”

fajtájú bolygó, illetve pálya, melyekre a játék folyamán eljuthatunk. Kezdvé a lengező fűvű, „pillangókergetős” tavasi terepektől a Giger-féle *Alien*-ihlette fészkek bolygókön és párás dzsungelvilágokon át az élő-lélegző planéták belsejéig, mindent megtalálhatunk itt, ami valaha a sci-fi műfaj kapcsán eszünkbe juthatott. Ráadásul ezek a különféle világok – azon túl, hogy gyönyörűen néznek ki, és megfelelő változatoságot garantálnak a játékhoz –, mind-mind egyedi hangulattal is rendelkeznek, melyet szintén sikerült nagyon jól eltalálnia a készítőknél. Nagyon kevés olyan pálya volt, amelyet nem „éreztem” elsőre, ám annál több olyannal találkoztam, ahol szívesen bolyongtam körbe-körbe csak úgy, a móka és a feeling kedvéért is, tanulmányozva a helyi faunát, letesztelve, hogy mit bírnak az olykor-olykor ellenségesen fellé-

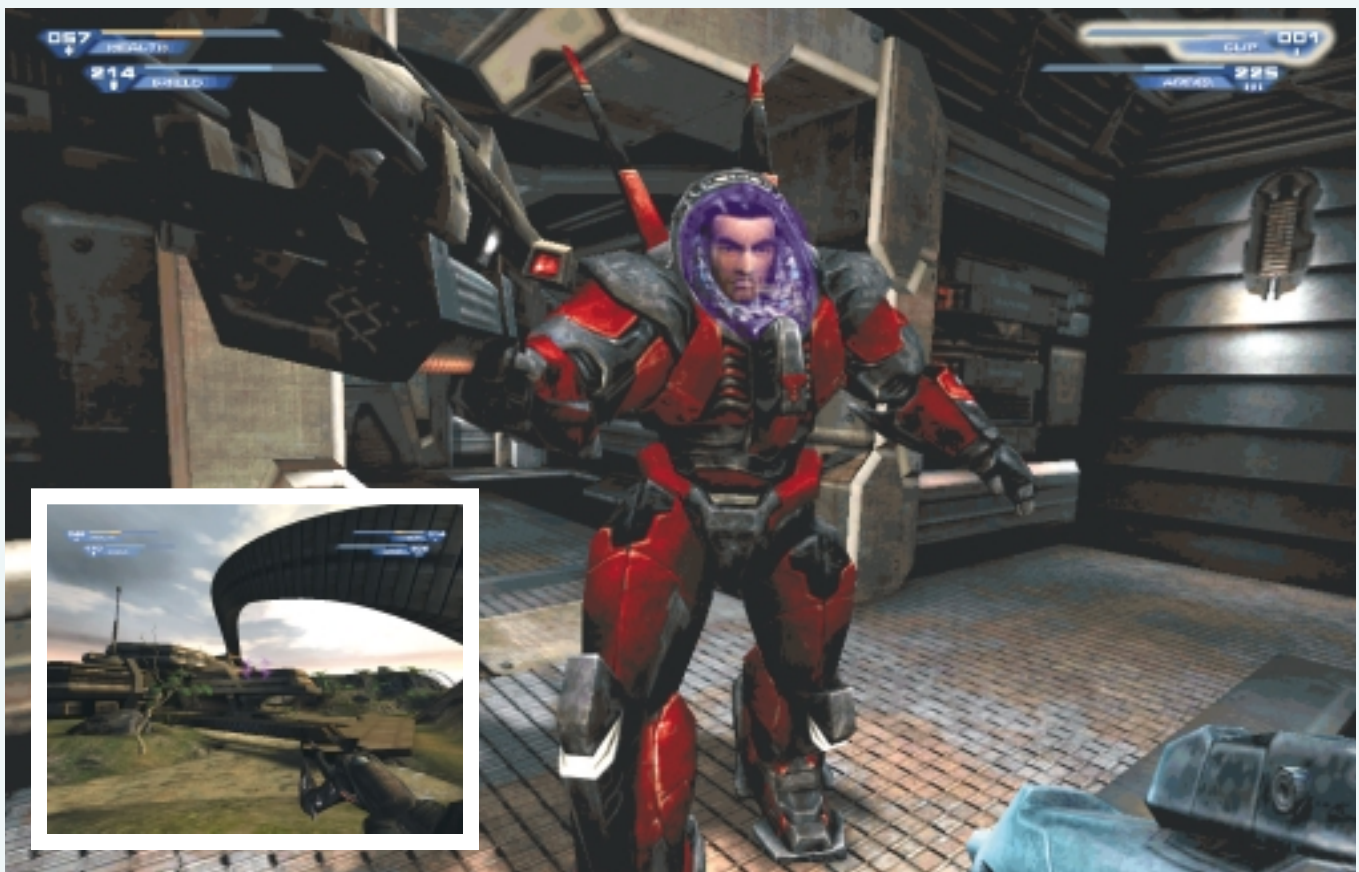
és szomorkodék vala...

UHU MÁSVÉLEMÉNYE

Sajnos az Unreal 2 nem illeszkedik a régi klasszikusok (Half Life, Unreal) által felállított sorba: a grafika valóban lenyűgöző, az ellenfelek rendben vannak, Aida domborultai kellemesek – de a lényeg hiányzik.

Totálisan **lineáris** pályákon mászkálunk, a logikai feladatok kimerülnek a „hol kapcsoljam be a következő kapcsolót?” – szintű feladatokban, és ha nagy ritkán összefutunk egy NPC-vel, az is pár pillanaton belül **kipurcan**. Mindezt a túlzottan kemény ellenfelek miatti **idegeskedés** is csak rövid időre tudja feledtetni, de abban sincs nagy köszönet. Ha nem lett volna HL-revolúció és az FPS-ek még mindig minimális történettel vegetálnának, akkor komoly sikere lenne a játéknak, így azonban elsősorban csak arra jó, hogy lássuk, milyen császárság programok fognak kijönni az új Unreal-motorral. Nagy **csalódás** az Unreal 2: ennyi idő alatt lett volna idő komoly történet kidolgozására, akár egy újabb **mérföldkő** válhatott volna belőle, így azonban csak egy gyorsan **felejtető** próbálkozás, ami ideig-óráig leköti, de ez az idő meglehetősen rövid. **82%**





CHART

- **Half-Life**
94%
- **Unreal**
91%
- **Aliens vs. Predator 2**
90%
- **Unreal 2**
87%

pő bennszülött élőlények (a „kisaranyosokat” természetesen nem bántottam). A magával ragadó hangulat egyébként nem csak a grafika számlájára írható. Ugyanúgy szerepet játszanak benne a nagyszerű hanghatások, melyek egy 4, 5, esetleg 7.1-es hangrendszerrel a vért is belefagyaszthatják az emberbe. Azokról az

kargatva fegyverem csövéről, amikor egyszer csak a kabin hirtelen megállt, valami nagy és nehéz ráesett a tetejére, és nagy sebességgel elkezdtünk visszafelé zuhanni. A fények természetesen kialudtak, így amikor „visszaértünk” a földszintre, úgy ugrottam ki a liftből, mintha puskából lőttem volna ki. Megperdültem, de a nagy és

Épp ezért szomorú, hogy a zseniális hangulat-teremtő epizódok mellett néhány olyan eseménnyel is találkozhatunk, melyek inkább *visszahoznak* a valóságba, érzed, hogy zavarnak, és nem is tudod miattuk feltétel nélkül átadni magad a játéknak. Az egyik ilyen kiábrándító mozzanat a mesterlövészpuska megszerzésekor hasított belém, amikor a gondos célra tartás és egy határozottan jól sikerült mellkasi tájékra mért lövés után emberünk leseggelt ugyan, de ugyanazzal a lendülettel talpra is szöktem, és nyugodt sétatempóra visszaállva róttam tovább unalmas órjátát a „célojjektum” körül. Én nem azt mondom, hogy rogyjon térdre, és kezdjen el egyből imádkozni, de azért egy korrektil kivitelezett tüdőlövés egy kicsit jobban is meglephette volna.

A többi, hasonló kaliberű esemény inkább saját embereinkkel kapcsolatos. Többször fordult elő például, hogy x tudós (az egyszerűség kedvéért nevezzük Bélának) úgy döntött, hogy bekapcsol valamit a szemközti falon, ám ezen elhatározását olyan vehemenciával vitelezte ki, hogy a futást még a kapcsolótáblát elérve sem hagyta abba... „Csak megyek és megyek, és sohasem merről ki az elem...”

„Nem lesz időnk átsasszézni a jobb oldalon álldogáló társunkhoz, hogy vállára helyezvén kezünket, mélyen a szemébe nézve meginvitáljuk az 50 méterre zajló csatába.”

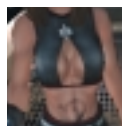
ügyesen szkriptelt eseményekről sem szabad továbbá megfeledkeznünk, melyeket az egyszerű játékos tipikus módon egy „ez igen” csettintéssel díjaz, mielőtt még nagyobb lelkesedéssel vetné vissza magát a további akciókba. Példának okáért elég csak megemlítenem első találkozásomat a Skaarjok egy büszke példányával: miután behenteltem egy rakat lúzerfokozatú alien, füttyörészve lifteztem fölfelé a következő szintre, a megszáradt légyipiszkot va-

nehéz valami ekkorra már átszakította a plafont, és ott állt, ahol egy pillanattal eelőtt még én voltam. A villódzó stroboszkopikus fényben csak a félelmetes körvonalait láthattam, ahogy támadáshoz készül, így nem csoda, ha mutatóujjam görcsös merevséggel kezdte el presszionálni a bal egérgombot. Legalább 50 skulót küldtem el a lift felé, kvázi félva-kon, amire a Skaarj egyáltalán rám vethette magát. Hatásos volt, nagyon.

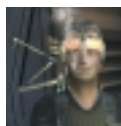
A Csapat

AKIKKEL EGYÜTT ÉLÜNK-HALUNK

AIDA: a szemrevaló vadmacska kissé távolságtartó, picit durva, de elég ránézünk, és máris megöccsátunk neki mindenért ☺. Hozzánk hasonlóan **kiszuperált katona**, ám lefokozásának okát nála is csak később derítjük ki. Tőle kapjuk majd küldetéseink előtt az **eligazítást**, a dokkoló utáni folyosó jobb oldalán található „briefing room”-ban.



ISAAC: a mindenféle **fémszerkezetekkel** megtoldozott veterán – oh, anyám! – szintén kiszuperált katona. Mellékállásban **láncdohányos**, és néha még mindenféle fegyvereket is **hegeszt** nekünk az egyes küldetések alatt talált „idegen anyagokból”. Bármelyik pukkantót leinformálhatjuk nála, **műhelye** a dokkfolyosó bal oldalán található.



NE'BAN: a mókás kis idegen pilóta a **humorért** felel az Atlantison. Persze nem szándékosan, csupán meglehetősen gyenge angol **nyelvtudása** teszi néhány esetben nevetségessé. Eleinte nehezen **illeszkedik** be, ám amint bizonyítja repülési tudását, csapatunk 100%-os tagja lesz. Ha beszélni akarsz vele, a hajó orrában lévő **pilótafülke** felé kutakodj.



Meg aztán az átvezető engine-mozik között is volt egy-kettő, amelyik kifejezetten amatőrre sikeredett: rögtön megláttam ugyan, hogy mit szerettek volna a készítőik, de a mozdulatlan rossz kamerakezelés vagy a szereplők elhamarkodott mozgatása miatt önmaga groteszk paródiájává torzult, amelyen csak mosolyogni tudtam (ajánlom figyelmetekbe az Avalonon történt második látogatásunk végét, LOL).

Még az a szerencse, hogy ezek a mozzanatok nyomot hagynak ugyan benned, de úgy mindent egybevetve a hangulatot nem tudják taccsra tenni.

A FEGYVEREK SZAVA. BUMM.

Nem esett még szó az FPS-ek két nagyon fontos részéről: a fegyverekről és az ellenfelekről. A pukkantók használatához gyakorlati tanáccsal hátrébb, a Tippekrovatban szolgálhatunk. Itt most elég csak annyit megjegyezni, hogy rengeteg van belőlük (esélyünk nincs arra, hogy a játék alatt mindegyikkel teljesen megbarátkozzunk), és nagy részük ráadásul még jól is használható! A megszokott típusok különíthetők el, mint kispisztolyok, golyószórók, nehézfegyverek, robbanófegyverek és extrém kutyúk (általában ez utóbbiak közé tartoznak a használhatatlanok), továbbá mindegyikük rendelkezik alternatív tüzelési móddal, ami tovább bővíti lehetőségeinket. A jó fegyverekre viszont nagy szükségünk is van, mind elég kemény ellenfelekkel kell szembenéznünk a játékban. A különféle idegenekekről már esett szó korábban, ám az intergalaktikus mamutvállalatok zsoldoshad-

seregeiről még nem beszéltem. Velük sok szempontból nehezebb elbánni, mint a legtöbb alien fajjal, hiszen nemcsak hogy okosan és gyorsan mozognak, hanem ugyanolyan páncéltattal, sőt hasonló fegyverzettel is bírnak, mint mi magunk. Annál pedig nem sok frusztrálóbb élmény van, mint amikor fullos életerőről és páncélszintről úgy filéznek ki 3-4 jól irányzott közeli shotgun lövéssel, hogy hirtelen nem is értjük, mi történik velünk. De ugyanúgy kellemetlen az is, amikor az idegenek különféle megszokott, látványos és figyelemfelkeltő effektekkel kísért támadása helyett egyszer csak összeesünk a nagy préri közepén. Ilyenkor maximum találgathatunk, hogy vajon merre bujkálhat az a fránya mesterlövész.

ZÁRSZÓK ÉS ZOKSZÓK

A játékelmény nagyon sima, kellemes, gördülékeny. Nincs olyan, hogy beakadunk valahová, vagy nem tudunk felmenni egy egyébként teljesen emberi emelkedőn. Sőt a játékról, hogy rendesen letesztelték, és kiszűrtek belőle minden potenciális zavaró tényezőt. Egyszerű és könnyen kezelhető a fegyverválasztás mechanizmusa, még a leghevesebb ütközetekben sem okoz gondot elgondolásaink precíz kivitelezése. Jól használható a HUD is, melyen nemcsak az élet és a páncél szintjét, de a lőszermenyiséget is egy látványos grafikon szemlélteti, lecsökkentve ezzel a „basszuskulcs, pont most fogyott ki a táram” típusú, elég kellemetlen esetek gyakoriságát. (Ki szeret feldühödött alien-hordák között megzavarodott bakkecske módjára ugrálni

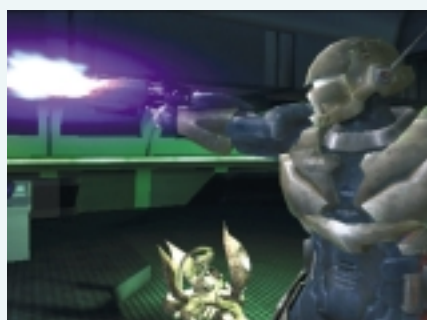
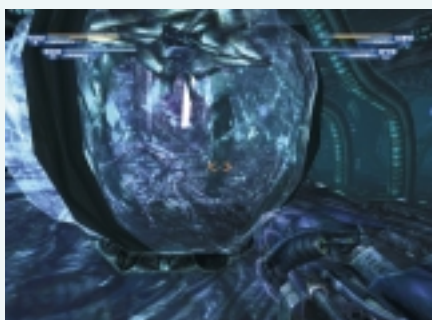
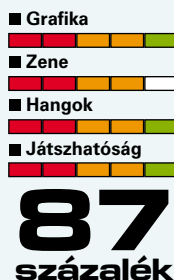
addig az örökkévalóságnak tűnő 3 másodpercig, amíg tárat cserél?)

Közel sem voltam azonban ennyire kibékülve a hosszadalmas és sajnos elég gyakori töltögetésekkel. Persze világos, hogy az ilyen szintű részletességgel kivitelezett mapokból nem lehet egyből ötöt letárolni a memóriában, de ha már kénytelenek voltak a fejlesztők várakozásra kárhozható bennünket, legalább azt oldották volna meg, hogy a hosszadalmas és néha kissé uncsi átvezetőket át lehessen ugrani. Az már egyenesen a rémálom kategóriába tartozott, amikor néha-néha a jó hosszadalmas átvezető movie után haltam meg, és nem menttem csak az előző pálya végén: na ilyenkor előző pálya betölt, átsétál a kapun, következő pálya betölt, átvezető mozi megnéz, és csak ezután mehetünk tovább. 2-3 perc minimum. Az ilyen balesetek elkerülése érdekében nyugodtan nyomhatna egy auto-save-et a program minden pálya elején, de sajnos nem nyom... Összességében az Unreal 2 minden hibája ellenére nagyszerű játék lett. Élvezetes, változatos, gyönyörű. Kötelező darab. Egyedüli komolyabb hasfájásom vele kapcsolatban az, hogy néhány jópofa apróságot leszámítva szinte semmi olyat nem mutat fel, amit máshol már ne láttunk volna. A fejlesztők nem mertek eltérni a jól bevált normáktól, aminek eredményeképp egy nagyon jó, de kissé talán az *átlagosság* felé mutató játékkal leptek meg bennünket. És egy legenda újjászületésébe egy picivel több is belefért volna.

Boe

ÉRTÉKELÉS

- brutál látvány
- okos ellenfelek
- lendületes, változatos játékmenet
- vajmi kevés újdonság
- buta, feelingromboló hibák





HOSSZÚ, TÉLI ŰRUTAZÁSOK

EARTH & BEYOND

■ **KATEGÓRIA:** Elite-klón ■ **KÖRNYEZET:** Föld és közeli naprendszerek ■ **NEHÉZSÉG:** közepes ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen

Volt egyszer, hol nem volt egy Elite nevű program. Az Űrben kellett repkedni, harcolni, kereskedni, és űrállomásokon dokkolni. C-64-en látta meg a napvilágot, majd Amigán és PC-n is hódított. Igazi legenda lett. Vajon mai követői is elérik majd ezt a népszerűséget?

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Westwood
- **KIADÓ**
Electronic Arts
- **WEBOLDAL**
www.earthandbeyond.com
- **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

CD

DVD

WEB

Egy dolog egészen biztos: egy időben, egy helyen sokkal többen „elítezhetnek”, mint a nagy előd idejében, ugyanis az Earth & Beyond egy igazi sci-fi MMORPG (magyarán tömegesen játszható online szerepjáték). Természetesen, mint az ilyen stílusoknál általában, itt is havdíjat kell fizetni, ha játszani akarunk (no és meg kell venni a klienst is, amelynek árában egyhavi díj benne foglaltatik). Ezt a játékot internet nélkül nem lehet játszani, erős angolnyelv-tudás nélkül pedig ne is vágjunk bele!

VÉGTELEN CSILLAGÖSVÉNY

Mindenki vegye elő kispárnáját, nyugágyát, nemsokára Earth & Beyond-ozni fogunk! Esetleg be lehet készíteni egy üdítőt, netán húzzuk a tévét a monitor mellé. Miért is van szükség ezekre az óvintézkedésekre? Azért, hogy a játékban közlekedéssel eltöltött időt valamiképpen ki tudjuk használni. Ugyanis a helyzet a régi, klasszikus szerepjátékokra emlékeztet, amikor a dungeon egyik végéből kellett

egy tárgyat átvinni a másikba. E&B-ozás közben, amikor nem az állomáson, vagy nem csatában vagyunk, hosszú percekig, esetleg negyedóráig fogunk kijelölt úticélunk felé repülni. Természetesen megértem a készítő szándékát: motiválni kell a játékost, hogy gyorsabb hajtóművet szeressen be a hajóba, s akkor a negyedóra akár 12 percre is lecsökkenhet! (Wov... *Bad Sector*) De ettől még tény: ha nem harcos kaszthoz tartozunk, akkor életünk 90%-a bolygók és navigációs pontok közötti unalmas repülésből fog állni. Ha pedig harcosok vagyunk, akkor legalább lesz a sok repkedés között egy kis titty-tutty.

MÁSNAK TÉRKÉP EZEN ŰR

Szegény és szerény kereskedőként valamelyik nap bevállaltam, hogy a Syrius rendszer egyik bolygóján élő szomjazó kolóniát ellátom vízzel. Semmi gond, felmértem a játékhoz adott térképen, melyik szektorhoz érdemes közelíteni, ahonnan esetleg kapu vezet a Syriushoz. A misszióból egész estés elfoglaltság lett, mert

olyan kegyetlen módon eltévedtem, hogy másfél-két órányi repkedés után találtam csak vissza oda, ahonnan elindultam, és semmi nyoma nem volt a Syriusnak sehol. Később kiderült, hogy a játékhoz adott térkép totálisan használhatatlan, így az Electronic Arts honlapján megtalált navigációs térképet kell használni, amiről egyből kiderült, merre kellett volna mennem. Ismét értem a készítő szándékát: fedezze fel a szegény játékos, honnan hova juthat el. Azonban ha a hivatalos honlapon is fent van a térkép, nem lenne egyszerűbb beletenni a játékba? Sok-sok értékes időt lehetne spórolni vele.

KAPITÁNY, ÁLLJUNK IRÁNYBA!

Van kafa űrhajónk, megszoktuk, hogy órákig warpolunk vele, bírjuk a monotonitást, tehát igazi űrpolgárok lettünk. Azonban itt az idő, hogy irányítsuk azt a szegény hajót, hiszen miután elértük célunkat (vagy ha leszállunk egy bolygófelszínre), akkor megszűnik az automatikus irányítás, és kézi vezérléssel haladhatunk, bár én ezt inkább

kézi kacsázásnak hívom. Ugyanis a jobb gombot folyamatosan nyomva, s közben az egeret tekergetve lehet hajónkat irányítani. Szerencsére nincs a közelben egy rendűrjárőr sem, mert ha látnák, mennyire cikkcakkban szenvedek, biztos megszendáztatnának. Mindenki melegségére szolgáljon, hogy ilyen csalinkázással hamar oda lehet érni, és legalább nem uncsi, sőt jókat lehet kacagni rajta. Dicsérje a fejlesztőket, hogy csatában automatikusan lehet követni az ellenséget, így legalább a nagy harcban nem azzal leszünk elfoglalva, hogy a hajónkat irányban tartjuk. Tehát keressük meg az ellenfelet, majd tapadjunk rá, s csak lőjük és lőjük. Külön dicséret jár azért, hogy megfelelő fegyver esetén beállítható az automatikus tüzelés: így nem veszítünk értékes másodperceket a csatában, illetve van időnk arra, hogy a hajó egyéb eszközeivel foglalkozzunk. Megállapíthatjuk tehát, hogy a manőverezés gyengeségét a harc érettsége ellensúlyozza.

A helyzet csak akkor lesz igazán rossz, amikor betérünk egy állomásra. Ugyanis itt egy 3rd person (tehát külső nézetes) rész töltődik be. Ezzel nem is lenne baj, azonban az irányítás! Hmm, jobbra és balra fordulni a kurzorbillentyűkkel lehet. Vi-

„Szerencsére nincs a közelben egy rendűrjárőr sem, mert ha látnák, mennyire cikkcakkban szenvedek, biztos megszendáztatnának.”

szont ha a felfelé nyilat megnyomom, nem előre indul a kis átkozott, hanem felnéz. Ezzel persze akkor nem is lenne gond, ha a fel- és lenézésnek lenne bármilyen funkciója az űrállomáson. De nincs! Maximum azt nézhetem meg, milyen idióta te-reptárgyban akadtam el ☺. S bárcsak át lehetne az irányítást konfigurálni! De nem lehet, így marad a kétkezes módszer: jobbra-balra jobb kézzel fordulunk, míg bal kezünkkel az [A] billentyű segítségével tudunk futni. Hurrá!



A SZÖRNYETEG ÉS A SZÉPSÉG

Szegény E&B, sok-sok rosszat elmondtam róla eddig, pedig rengeteg jó tulajdonsága is van. Először a grafika csodás: az űrben rengeteg „holmi” mozog: kisbolygók, aszteroidák, különös lények, mindenféle űrhajók, űrállomások, törmelékek stb. A bolygók gyönyörűek: egy kicsit áldogálva a Föld vagy bármely másik planéta mellett örömmel láthatjuk, hogy forognak a tengelyük körül, sőt a légkör is külön mozog. A fényeffektek lenyűgözők, a hangok pedig (á la Csillagok háborúja, az űrben rengeteg hang hallható) igencsak térhatásúak, nagyon érdekesek és élvezetesek. A legjópofább valamely Net-7 adó mellett elhaladni, ugyanis ott nagyon látványos híreket nézhetünk és hallgathatunk. Igazán döbbenetes, nagyon jópofa. Kellemes meglepetéssel tapasztaltam a tréningmissziók jelenlétét. Szemben más MMORPG-kkel, itt nagyon ügyesen kitalált küldetésekkel tanulhatjuk meg egy-egy adott foglalkozás csinját-bínját a gyakorlatban, a program szinte fogja a kezünket, hogy saját foglalkozásunknak igazi mesterei legyünk. Ugyanígy a kommunikáció igen fejlett és jól kitalált: későbbi missziók segítenek abban, hogy környezetünket, a közvetlen rendszert és

az egész ismert űrt megismerjük. Izgalmas a hajó továbbfejlesztése is: egy darabig tuti izgalomban tartja az embert, hogy jobb pajzsot, motort, esetleg hajótestet szerezzünk, vagy felszereljük a kis hajónkat mindenféleképpen.

BARÁTSÁG, EGYENLŐSÉG, TESTVÉRISÉG

Külön érdekesség, hogy a játék már a kezdetektől felhívja a figyelmünket arra, hogy igazán sikeresek csak csapatban lehetünk,



Earth & Beyond

FAJOK ÉS FOGLALKOZÁSOK

Terran: az eredeti földiek leszármazottjai, leginkább kereskedésben és tárgyak létrehozásában járatosak

Progen: a Mars egykori lakóinak leszármazottjai, testileg és lelkiileg erősek. Kiváló harcosok.

Jenquai: az első földi felfedező expedíció tagjainak leszármazottjai, a felfedezés és a tudás keresésének hívei.

Nem minden faj tud használni más fajok által gyártott eszközöket!

Terran Tradesman: gyakorlott alkudozó és ügyes tárgykészítő.

A harcban gyengécske és hátrahúzódo: hajója azonban extra méretű raktérrel rendelkezik. Az InfinityCorp tagja.

Terran Enforcer: rendelkezik bizonyos kereskedői és tárgykészítési tulajdonságokkal, ahogy a földiekhez illik – emellett jó harcos is. Az Earthcorps tagja.

Progen Warrior: kizárólag a harcra született; hihetetlen harci tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik.

Progen Sentinel: Harcos és felfedező egyben, jó harci tulajdonságokkal. Képes a csatában az ellenfelet manipulálni extra képességeivel.

Jenquai Explorer: bányász és felfedező, termeli az alapanyagokat. Cloak képességével láthatatlanul közlekedik, nem jó harcos.

Jenquai Defender: lopakodó harcos és felfedező, aki lesből csap le a harcban védtelen és meglepett áldozatára.

hiszen a különböző foglalkozások egymást képesek tuningolni (a traderek például a többiek pajzsát tudják turbózni, de ugyanígy turbóozhatóak a fegyverek, a motorok). Magasabb szintű karakterek rendszeresen visznek kicsiket magukkal (néha pénzért), hogy minél jobban fejlődjenek, s a guildek tagjai is igyekeznek segíteni egymásnak. Tehát a hangulat töretlen: mi is legyünk bátrak, és kérdezzünk a nyilvános csatornákon, mindig kapunk választ a kérdéseinkre. S ne feledjük: 10-es szint felett egyedül már nagyon nehézkes fejlődni: igyekezzünk csatlakozni másokhoz. Megéri. Végül is ez a csodás az MMORPG-kben: sokféle kombinációt és stílust kidolgozhatunk (itt akár úgy is fejlődhetünk, hogy egyáltalán nem is harcolunk), s egy egymást segítő közösség tagjai lehetünk. S külön öröm, hogy misszióink nem járnak le: akkor végezhetjük el őket, amikor csak kedvünk tartja. Éljen!

Gyu



CHART

- Anarchy Online 90%
- Neocron 86%
- Earth & Beyond 85%
- Mimesis Online 80%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB,
56K modem
- **Tesztkonfiguráció**
AMD XP 2100+,
512 MB RAM,
Radeon 9700 PRO
128 MB, ADSL
- **Tapasztalatunk**
„Az állomásokon még ilyen gyors konfigurációval is akadozik, egyébként gond nélkül fut.”

ÉRTÉKELÉS

- szellemes tréningmissziók
- gyönyörű
- lehet kereskedni és harcolni
- dőgunalom a sok utazgatás
- az irányítás lehetne jobb
- a térkép használhatatlan

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok

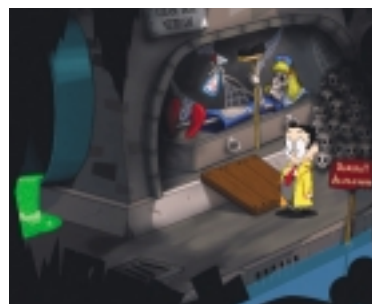


■ Játékoság



85
százalék





AL PACINO SZABIN VOLT ... ☺

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF THE ROADSTER MOTHS

■ KATEGÓRIA: old-school kaland ■ KÖRNYEZET: beteg elme szüleményei ■ NEHÉZSÉG: közepes ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

A rajongók néha egészen meglepő húzásokra képesek. Ahelyett, hogy a régi jó kalandjátékokat sírták volna vissza, néhány olasz srác nekilátott, és csinált egyet. A projekt menet közben egyre komolyabb lett, a végeredmény pedig meglepő – és mulatságos!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Prograph
- KIADÓ
GotGames
- WEBOLDAL
N/A
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
P 120 MHz
32 MB RAM
100 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

- vicces
- hangulatos
- lehetne szebb
- néha veszélyesen zsiabasztó

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

78
százalék

Ez a cikk most elsősorban azoknak szól, akik fátyolos tekintettel olvasták Berrr írását az előző számban a kalandjátékok történelméről. A TtAtNotRM-ot (alig vártam, hogy ezt leírassam) hozzájuk hasonló srácok készítettek, hogy felidézzék a régi kalandjátékok hangulatát. A sztori megnyugtatóan idióta, a humor kellemesen fárasztó... mi kellhet még? Esetleg erős angolnyelv-tudás – mivel a poének nagy része e nélkül érthetetlen – és némi jóindulat, hogy a grafikai

tekintélyes nyomozóirodának dolgozik – magándetektív lett. Bár nem tartozik a sztárnyomozók közé – irodája például a pincében van – most érzi, hogy beütött a Nagy Rejtély, melynek megoldásával Sherlock Holmest és Poirot-t egy nemes válldobással utasítja maga mögé. A külső szemlélők számára talán gagyinak tűnhet az eset, de mit tudják ők... Egy titokzatos idegen a Halloween éjszakáján cukorkáért lobbizó gyermekeket fosztogatja, de Tony Tough átlát a szítán: érzi a háttérben az

gyök" is élvezzék. Időnként pedig annyira *brutálisan* durvák vagy abszurdok, hogy nem tudtam, sírjak-e vagy nevessek (például amikor a „Use” parancsot adtam ki az öreg jegyszédő néniire, Tony döbbenet kérdezte, hogy mégis hogy képzelem, hiszen mindenki tudja, hogy az öreg nénik teljesen használhatatlanok...)

Aki tud olaszul, az eredeti nyelven is élvezheti a játékot – ezt a részt inkább hanyagoltam, mivel ilyen irányú nyelvtudásom néhány mediterrán ételkülönlegesség névén túl nem terjed messzire – de az angol szöveg frenetikus. A szinkron néha idegesítő, mivel Tony hangja annyira „gnóm”, mintha valaki náthásan, a hisztérikus zokogás határára állva mondta volna fel a szövegét.

Kétféle nehézségi fokozat közül is választhatunk, bár a „nehezebb” inkább azt jelenti, hogy talán a készítők által utólag kiszavazott idiotább fejtőrökkel is megküzdhetünk, ha akarunk – nem javallott... Java-részt a szokásos tárgyhasználos-kombinációs mókákkal találkozunk, de van néhány elrejtett mini-game is. Az egyszerre bejárható terület iszonyú nagy, főleg amikor egy gonosz Disneyland-paródíára emlékeztető terror-vidámparkban bókászunk – bár van térkép – emiatt pedig hihetetlen mennyiségű cuccot halmozunk fel, de így legalább nem lesz lineáris a játékmenet. Egyszóval: „jókisjátékezz”. Aki már várt egy ilyenre, semmiképpen se hagyja ki!
mazur

„Tony érzi az intergalaktikus összeesküvést: Ma a cukorkák, holnap a bolygó!”

csilivilik hiányát akár észre se vegyük. 640x480? Oda se neki!

A „GNÓM OLASZ NYOMOZÓ” (© BERRR) KALANDJAI

A történet kezdetén – jaj, muszáj ezt? – az ifjú Tonyt láthatjuk, amint Halloween éjszakáján konfrontálódik a szomszéd „rosszgyerekkel” – az ádáz kölök jól megcsúszlizza szegény Tonyt, nem sejtve, hogy ezzel kozmikus incidenciák egész sorát indítja el: a végeredmény az lesz, hogy egy megtermett töklámpás a fején landol, majd rögzül is örök időkre. A „tökfej” srác persze bosszút esküszik a mit sem sejtő Tony, a Föld és az egész univerzum ellen. Időközben eltelt néhány év, és Tony egy

intergalaktikus összeesküvést: „Ma a cukorkák, holnap a bolygó!” Indul a nemes harc, Tony és hú kutyája, Pantagruel – akiről rajta kívül mindenki tudja, hogy tapír – a kalandok sűrűjébe vetik magukat.

NOSZTALGIABULI PIHENT EMBEREKNEK

A grafikát nem kell különösebben elemezni, legyen elég annyi, hogy vicces. Néha ugyan tényleg elnagyolt még karikatúra szintjén is – például nem üti meg a *Monkey Island 3*-at – de megfelel. A készítők próbáltak többféle humort is zsúfolni a játékba: néha ugyan megrekedtek az idióta szöviccek szintjén, de legtöbbször eléggé intellektuális ahhoz, hogy a „na-



FIKTÍV F1

RACING SIMULATION 3

■ **KATEGÓRIA:** autóverseny ■ **KÖRNYEZET:** aszfalt ■ **NEHÉZSÉG:** tőled függ ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** csak nővel!

Mikor végsebességnél satuféket nyom a Forma-1 pilóta, a szengolyó felületén található nedvességtartalom a bukósisak plexifelületére csapódik. A Forma-1 pilóta ezért: sosem nyom satuféket.

A Ubi Soft alighanem 1997-et jegyzi a múlt évezred legszebb esztendőjének. A kérdéses évben mutatkoznak be a piac első hardveres gyorsítói – ekkor ez még a 3dfx technológiával jelent egyet –, amelyek úttörő szolgáltatásaik révén oly grafikus színvonal megjelenítését teszik lehetővé, melyről

FORMABONTÓ

A fejlesztés semmiféle hivatalos vonatkozással nem szolgálhat, így a pilótabank, a pályarepertoár, sőt az autógyártók is a fantázia köntösébe burkolóznak. A vérbeli rajongók e ponton már a korong röp-pályára állításának gondolatával kacérkodhatnának, ám türelemre intem őket:

„Az F1 szép, erős játék volt '97-ben – azonban másodszori megújítása kapcsán SEM képes a továbblépésre.”

sem játékosok, sem fejlesztők nem mertek álmódni még. Egészen 1997-ig. Tucatszintű konkurens kiadóval egyetemben, a Ubi Soft is versenyjátékokat karol fel, sőt a monumentális költségek dacára is megvásárolja a '97-es évad kizárólagos Forma-1 jogait. Red Line Racer néven „zűmmögő” motorversenyes fejlesztésük annak rendje s módja szerint el is törpül az F1 Racing Simulation árnyékában, mely a játégyártás első, hardveres gyorsítást támogató Forma-1 szimulációjaként robban piacra. Napjaink teljhatalmú sport-egyeduralkodója, az Electronic Arts végső soron képes túlfizetni az F1-jogokat a UBI ellenében, így a francia illetőségű kiadó nem tehet mást, mint hogy fiktív Forma1-gyel próbál kedveskedni a világra szóló cirkusz elkötelezettjeinek. Immár második ízben.

a kolumbiai pálya ugyanis azonos a Brazil Nagydíj nyomvonalával, a marokkói pálya a barcelonai kör kialakításával egyezik, és a többi. Noha az EA markocskáit gazdagító jogdíjak végett kénytelenek voltak csúsztatni a létrehozók, attól még az eredeti helyeken száguldozhatunk, sőt: a hozzáférhető gépdémónok volta-képpen megfelelőire sem nehéz ráismernünk. Csak egyvalami nem világos: hová tűnt Damon Hill ☹️!

STIMULÁCIÓ

A finomhangolt kezelőfelület átgondoltabb, újrászervezett formában biztosít lehetőséget az eredeti játékból már megismert lehetőségek, opciók kérvényezésére. Az F1 szimuláció volt, ráadásul a legkomolyabb fajtából – ezt áldásos módon

egyetlen pillanatra sem feledték az új adaptáció megalkotói, így autód felszereltségét, beállításait ezúttal is mélyseges mélységek tükrében módosíthatod. A darab maga kísérteties hasonlóságokat mutat a '97-es eredetivel, értendő ez most a megjelenítés, a tapasztalható élmény fokára is. Az F1 szép, erős játék volt '97-ben – azonban másodszori megújítása kapcsán SEM képes a továbblépésre. Megkockáztathatónak vélem: külalak tekintetében nem több, s nem jobb, mint nagytestvére. Nem lenne ezzel semmi gond, a játék így sem csúnya. Időközben azonban eltelt hat év, mely periódust a létrehozók hermetikus elzárt-ságban tölthették.

KÜLDETÉSEK

Nem csalás, nem ámitás: a játék rendelkezik küldetésekkel, melyeket az egész program legüdvözítőbb hozadékainak tekinthetünk. Profiljuk szerint egy-egy meredekebb szituációból vehetjük ki részünket általában, példa: kezdéskor a negyedik helyen vagy, még két kör van vissza. Mindenáron tartsd meg pozíciódat, ne engedd, hogy bárki kielőzzön. Kellően sok, sőt egész élvezhető küldetés férhető hozzá, melyek között a való élet futamai nyomán kialakult versenyhelyzetekből is végigjátszhatunk egyet-egyét. Jobban csinálnád volna, mint Katayama? Most be is bizonyíthatod. **by gyz**

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Ubi Soft
- **KIADÓ**
Ubi Soft
- **WEBOLDAL**
www.ubi.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz
256 MB RAM
32 MB-os 3D-s
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- ötletes küldetés-rendszer
- hat éve változatlan prezentációs jegyek

- **Grafika**
[Progress bar]
- **Zene**
[Progress bar]
- **Hangok**
[Progress bar]
- **Játszhatóság**
[Progress bar]

60
százalék



A HETEDIK TEST DRIVE

■ KATEGÓRIA: arcade ■ KÖRNYEZET: nagyvárosi ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Nagyjából a negyedik részig követtem a Test Drive sorozatot, azután már megelégedtem azzal, hogy megnéztem más gépén. Szerintem sejtitek, hogy miért. Az utolsó három rész bűnrössz volt. Nem vártam sok jót – de Bad Sector sem, mert amikor ideadta, csak annyit mondott: „Azért ne fikázd szénné, jó?” Be kell vallanom, kellemesen csalódtam.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Pitbull Syndicate
- KIADÓ
Infogrames
- WEBOLDAL
www.tdgame.com
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
még nincs

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 500 MHz
128 MB RAM
32 MB-os TNT 2

ÉRTÉKELÉS

- környezet
- autók
- hangulatos pályák
- nincs sérülés
- szörnyű hangok
- gyagya történet
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játoszhatóság

82
százalék

A 286-os korszakban – sőt, még a Commodore 64-es időkben – a *Test Drive* és a folytatás, a *Test Drive II: The Duel* maga volt AZ AUTÓS JÁTÉK! Trf állítja, hogy ő a harmadik résszel is sokat játszott, de akkor ahhoz már 386-os kellett, ami akkor csak a Ricsi Riccseknek volt, szóval nekem kimaradt.

Aztán – sokkal később – jöttek a folytatások, bődületes grafikai hibákkal. Engem kifejezetten feszélyez, ha úgy el vannak rontva egy játékban az arányok, hogy a járókelő feje túlnyúlik az üzletek cégtábláin, miközben az autó teteje alacsonyabban van, mint a járdaszegély. Ezenkívül kimondottan utálok a digitális fényképezőgéppel és szkennelrel készült textúrákat is, úgyhogy elhidegültem a TD-től a *Need for Speed*-ek kedvéért.

CSAK A NÉV MARADT

Ha jól számolok, akkor ez a *Test Drive* a hetedik a sorban – legalábbis PC-n. Örömmel kellett tapasztalnom, hogy ez a TD nem az a TD! Hangulatában az előző három részre hajaz, hiszen négy nagyváros – Tokió, London, Monaco, San Francisco – utcáin kergetőzhetünk az el-

lenfelekkel, viszont grafikában tökéletesen megújult. A városok nem olyan mérnöki pontossággal kerültek modellezésre, mint mondjuk a *Midtown Madness*-ben, hanem jól ismert nevezetességek felvilágításával próbálták meg visszaadni a helyre jellemző hangulatot – jobbra sikerrel. A grafikát csak dicsérni tudom.

„Örömmel kellett tapasztalnom, hogy ez a TD nem az a TD!”

Bár nem vetekszik a legutolsó *Need for Speed*-del, de ez is nagyon csinos. Néhol kicsit steril, több gyalogosnak, forgalomnak az utakon jobban örülnék. Törésvizikáról nem beszélhetünk, mivel olyan nincs. Az aktuális trendnek megfelelően – a gyártók nem engedik licencelni a modelleiket, hogyha a programban törnek a verdák – itt is csak simán lepattanunk minden akadályról.

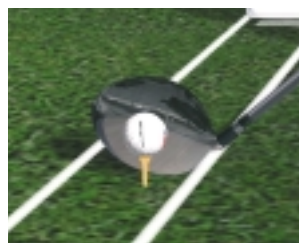
A vezetésélménnyel sem voltam elégedett. Alapvetően minden járgány úgy megy, mint egy sínautó. Nem sikerült megéreznem azt a pontot, ahol megcsúszik a gép, mert olyan furcsán történik az egész. Ti biztosan ügyesebbek lesztek! Amit nagyon utáltam, hogy időnként rájön a játékra, hogy induláskor kipörgeti a járgány kerekeit, és az istennek sem akar kettesbe váltani az automata. Nem tudom,

hogy ezt miképpen lehet elkerülni, mint ahogy azt sem, hogy hogyan lehet kiváltani. Időnként csinálja, és kész.

AUTÓK ÉS EMBEREK

A kerettörténet említésre sem méltóan teljesen gyagya. Szerencsére az átvezető animációk a mutánszerű ellenfelek érdeklően dialógusaival könnyedén átléphetők. A TD autói már sokkal inkább a kedvemre valók. A kínálat széles, az amerikai muscle car-ok dominálnak, de akinek éppen az jön be, az teregethet rizikályákat meg angol telivéreket is. Műszerfal mögötti nézet nincs, de – minthogy arcade-ről beszélünk – ez nem róható fel hibaként. A játék zenéjét azonnal kikapcsoltam, de ez egyéni ízlés kérdése. A motorhangok borzasztóak – mint egy ipari áramra kapcsolt ETA porszívó –, környezeti hangokat nem sikerült felfedeznem. Osztott képernyős és hálózatos többjátékos mód is rendelkezésre áll, ami kellemes pozitívum, de azt sérelmeztem, hogy a számos érdekes single player üzemmód – például rendőrségi üldözés, a *Hot Pursuit* – csak akkor válik hozzáférhetővé, ha már eléggé előrehaladtunk a „bajnokság”-ban, melyet a TD „Underground”-nak hív. Őszinte meglepődésemre az új TD egy kellemes, fogyasztható autós arcade. Semmi egetverő újdonság, de egész kellemes.

Sam. Joe



NEM HISZED, MÍG NEM LÁTOD

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

■ KATEGÓRIA: golf ■ KÖRNYEZET: szép zöld pázsit ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: mindenképpen

A golfprogramok között két igazán nagy név van: a Microsoft Links szériája mellett csupán a Tiger Woods névvel fémjelzett golfjáték (illetve „játék golfjáték...” haha) rúghat/üthet labdába.

A MS Links legnagyobb erénye a pontos fizika és a háttéranyagok tömege. Ott kimerítően alapos információkat kaphattunk a golfot illetően minden csínról és bínról, és bár az egészről csak úgy süttött a „profizmus”, a hangulat nem volt az igazi – főleg a retentően idegesítő töltötetés és a statikus hátterek miatt.

statikus képei után megdöbbentő volt látni, hogy ugyanaz a színvonal hozható 3D-ben is... és ez azért nagy különbség. A korábbi reggeli gomolygó ködfoszlányok, a vízfelszín vagy akár az ütő fején a tükröződés – minden tökéletes.

A játék ráadásul teljesen kihasználja az engine adta lehetőségeket. Miután kiválasztottuk az ütőt, és beállítottuk az ütés-

szerkeszthetünk), és mehet az ütögetés.

A karrier mód viszont egészen váratlan. Üres gyakorló pályán kezdünk, ahol megvárhatjuk, hogy kihívjon valaki, benevezhetünk az aktuális tornákra, pénznyerményeinkből képességeinket fejleszthetjük (ez a rész tiszta RPG), golfleckéket vehetünk az új ütőmódok elsajátításához, vagy akár új ütőket, labdákat vásárolhatunk. Van persze multi is, helyi hálón vagy neten.

A hangok csak fokozzák a hangulatot: egy jobb hangrendszerrel a pálya hangjai (madarak, szél vagy a közönség buzditása) hihetetlenül hatásosak, de a kommentátorok is jók – bár nem erőltetik meg magukat. (Talán amúgy is csak belassult arcok vállalják a golfkommentátorok szép hivatását.)

Ezer apróság fokozza a hangulatot: mivel a gép már az elütés pillanatában tudja, hogy hova érkezik a labda, egy-egy kivételes ütésnél a kép szélesvászonra vált, külön hangeffekt és speckó kameranézet tudatja velünk, hogy kirúghatjuk magunk alól a széket, és lehet üvöltölni. Bár a készítő megmagyarázták a 2 és 3 klikkes ütéseket is, mindenkinek javasolom a tökélyre fejlesztett TrueSwing™-et. Akár vízszintesen, akár függőlegesen lendítve, ez adja vissza a leginkább „golfközeli” élményt. Közben figyelhetjük a játékos, a testtartásán pontosan lemérhető a várható eredmény.

A régi veteránoknak néha talán tényleg könnyű lehet a TrueSwing, de ők sem fogják bánni. Akik pedig még nem próbálták, azok ugorjanak neki: a Tiger Woods 2004-ig már nem lesz ennél jobb golfprogram! **mazur**

„A MS Links statikus képei után megdöbbentő, hogy ugyanaz a színvonal hozható 3D-ben is.”

De itt az új Tiger Woods-epizód. A golfprogramok rajongótábora (mert van ilyen, nem is kicsi) immár véglegesen két részre szakadt. A Links-rajongók szerint nem elég pontos a fizika, túl könnyű, és így tovább. A TW-fanok viszont elsősorban a „hangulatot” hiányolják a Links-ből. Persze mindkettőben van valami, de mivel a Links már megkapta a maga százalékát (88, vizlát!) most hagyjuk, és koncentráljunk a jelenre.

VAN ILYEN SZÉP AZ „IGAZI” IS?

Az első igazán szívenütő élmény a grafika. Anélkül, hogy különösebben szemügyre vettem volna a főmenü számos opcióját, bemelegítésképp először egy kis kora reggeli ütögetést választottam a tengerparton – ahogy mindig is szerettem volna. De amikor a kamera először átsuhan a pálya fölött, táva maradt a szám. A MS Links

fajtat, lehetőségünk van a valószínűsített röppálya megtekintésére – a labda szemszögéből. Amellett, hogy ez hasznos is, nagyon dögösen mutatnak a pályák márdartávlattól. Kár, hogy a kistéreképen csak sejtethető a lyuk helye, de kérésünkre oda is elsuhan a kamera. Mindez persze akkor hatásos, ha komolyabb erőművel rendelkezünk: a GeF4 MX 440 sírva könyörgött, hogy vegyek vissza a felbontásból (a „suhánás” inkább olyan volt, mintha egy IFA-val zötykölődtem volna át a pályán), de Ti 4200-on már gyönyörűen mutatott.

GOLFKÖZELI ÉLMÉNYEK

Miután kibámészkoztam magam, kezdem felfedezni a rengeteg játéklehetőséget. A „Play Golf” opció a szokásost nyújtja. Ki választhatjuk (megalkothatjuk) játékosunkat, ellenfelünket, választhatunk a 12 pálya közül (melyeket később az editorban át is

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Headgate Studios
- **KIADÓ**
Electronic Arts
- **WEBOLDAL**
www.tigerwoods2003.ea.com
- **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 333 MHz
64 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- fantasztikus grafika
- rengeteg játékmód
- utánozható hangulat
- profiknak túl könnyű
- a fizika néha pontatlan
- **Grafika**
■■■■■
- **Zene**
■■■■■
- **Hangok**
■■■■■
- **Játszhatóság**
■■■■■

94
százalék

SACRIFICE

■ **KATEGÓRIA:** stratégia ■ **KÖRNYEZET:** sci-fi/fantasy

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, TNT 2

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Shiny Entertainment

■ **KIADÓ**
Interplay

■ **WEBOLDAL**
www.interplay.com

■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**
1 990 Ft

Ha létezik olyan játék, amelyet nagyon nehéz egy adott kategóriába besorolni, akkor a Sacrifice ilyen. A Shiny programja valahol átmenetet képez a külső nézetes akciójáték és az RTS között, és olyan hírességekből merít elemeket, mint a *Magic the Gathering* vagy a *Dungeon Keeper*.

A rendkívül furcsa univerzumban zajló események központjában egy mágus áll, aki saját világának pusztulása után kerül ide. Hősünk igazi „summoner”: különféle lényeket képes megidézni, akik szó szerint „élnek-halnak” érte, és minden parancsát teljesítik. Hatalmunk az oltárunktól függ, amelyet árgus szemekkel kell figyelnünk, mert ha az ellenség szétveri, vagy elfoglalja, akkor nekünk sanyi. Viszont oltárunknak hála, halhatatlanok vagyunk: ha netán elpatkolnánk, akkor csak a mana- és egészség szintünket kell regenerálnunk, miközben mágusunk egy manakút közelében szellemként lebeg.

A játékban egyébként a manáért folyó harc központi szerepet kap: a manakutakra érdemes „manalith”-eket húzni, a varázserőt pedig speciális lényekkel, a manahoarsokkal áramoltathatjuk magunkba.

Persze a mágia nem elégséges a győzelemhez: különféle harcias lényeket is meg kell idéznünk, amelyeket leginkább a *Dungeon Keeper* módjára irányíthatunk (azzal a különbséggel, hogy sajnos itt nem

tudunk beléjük költözni...) Rengeteg fajtájú kreatúrát varázsolhatunk magunknak, de ezek alapvetően három altípusra oszlanak: repkedőkre, távolról támadóakra és a közelharcban jeleskedőkre.

A Sacrifice legnagyobb ötletéről azonban még nem is beszéltem! Mágusunk szolgálatait ugyanis öt különböző istenség kéri fel: Charnel, a Szenvedés, James, a Földgíliszták (hmm... emlékszik itt valaki egy bizonyos Earthworm Jimre ☺?), Pyro, a Tűz, Pershephone, a Zöldek, valamint Stratos,



a Levegő istene. A játékban az a zseniális, hogy bármikor, bármelyik teremtő szolgálatába állhatunk, így a „küldetések” és a sztóri is ez alapján alakul!

Végül meg kell még említeni a játék grafikáját, amely mai szemmel nézve is igen ütős – már ha bírod a kicsit elborult humorú ötleteket... Ez a furcsa stílus egyébként a Sacrifice egészére jellemző, úgyhogy a konvencionálisabb világképet kedvelők inkább kerüljék. De csak ők!

Bad Sector



ÉRTÉKELÉS

■ zseniálisan eredeti

■ a játékelemek ügyes keverése

■ nem lineáris

■ humor

■ akik nem bírják a furcsa hangulatú játékokat, azok kerüljék

■ az irányítás egy kicsit ügyetlen

92
százalék

GIANTS: CITIZEN KABUTO

■ **KATEGÓRIA:** akció ■ **KÖRNYEZET:** sci-fi

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce2 MX

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Planet Moon

■ **KIADÓ**
Interplay

■ **WEBOLDAL**
www.planetmoon.com

■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**
1 990 Ft

A másik furcsa hangulatú és stílusú játékát nem sokkal a Sacrifice után adta ki az Interplay. Míg a Sacrifice még egy erősen akcióorientált stratégia volt, a Giantsben már csak nyomaiban találhatjuk meg a taktikai elemeket. (De érdekes módon ez a két program sok szempontból mégis hasonlít egymásra. Ez persze nem véletlen, hiszen a Planet Moon csapatának fejlesztői ex-Shiny tagokból állnak.)

Amikor kb. két évvel ezelőtt megjelent,

a Giants mérföldkőnek számított az akkori szemmel nézve döbbenetes grafikai megoldásaival. A leglátványosabb a hatalmas szörny, Kabuto megjelenítése volt, akit a játék egyik részében irányíthattunk is. (Illetve nem pont „őt” de nem akarom lelőni a poént ☺.)

A Giants másik érdekessége, hogy a nagyon hosszú és nehéz single player játék során három teljesen különböző lényt vezethetünk. Az első részben egy pilótáruhába búj, repkedésre képes „mecc”-kel leszünk, aztán „átnyergelünk” egy kék színű, de amúgy gyönyörű testű, félméztelen sea reaperre és végül a már említett nagy szörny, Kabuto szőrméjébe bújhatunk.

A három főszereplő nemcsak külsejében különbözik teljesen, hanem zseniálisan kialakított egyéni képességekkel is fel van ruházva. A Mecc-ek például különböző rakétameghajtású kutyüket szerelhetnek a hátukra (ha láttad a *Tűzgolyó* című James Bond-filmet, akkor képpen vagy, hogy ez hogyan működik ☺), és egy rakat sugárpisztolyt, továbbá puskát találnak, a csodás női sea reaper varázsolni tud, a hatalmas Kabuto pedig mindenkit szétüt, eltapos, vagy felfal – utóbbival saját „ivadékokat” is „kiköp” magából (tudom, hogy furcsán hangzik, de tényleg erről van szó). Az akció mellett egyes pályákon az RTS-



ekhez némileg hasonló stratégiai harcokban is jeleskednünk kell. Leginkább ezeknél a részekenél zavart a Giants legnagyobb hiányossága: sajnos nem tudunk kedvünkre állást menteni, ami időnként rendkívül bosszantó tudott lenni, mert a játék elég nehéz.

A furcsa stílus ellenére meglepően jól kidolgozott, humoros sztóri azonban felteszi a koronát erre a gyöngyszemre, amely az akkori konfigurációkat alaposan megizzasztotta, a mostani gépeken viszont végre teljes szépségében pompázik.

Bad Sector

ÉRTÉKELÉS

■ mai szemmel nézve is nagyon látványos

■ nagyon jól kitalált és teljesen különböző három főszereplő

■ nem lehet mindenhol menteni, pedig nagyon nehéz a játék

93
százalék



KINGPIN: LIFE OF CRIME

■ **KATEGÓRIA:** FPS ■ **KÖRNYEZET:** Poisonville

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM

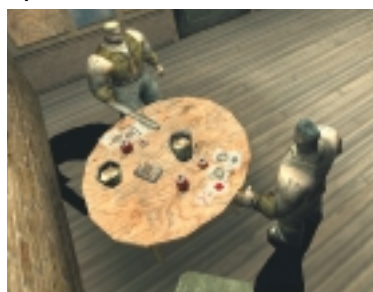
Figyelem! Viráglelkűek, figyelem! Ezt a játékot feltétlenül hagyják ki! Aki esetleg nem szereti a felesleges és brutális erőszakot, az szintén kerülje el messzire! Ha zavar például a folyamatos hentelés, az agyatlan öldöklés, akkor be ne töltsd! Esetleg ha rémálmodokban ébredsz amiatt, mert lelángszórózol mindenkit, vagy a lelket is kigéppuskázod belőlük, akkor el ne indítsd!!!! Nos, akik ezután is kíváncsiak a Kingpin: Life of Crime-ra, azoknak elárulok egy titkot. Ez a játék hihetetlen ultraposztukleárisatomgigahiper brutális! Egyrészt a repkedő testrészek, a nagy

mennyiségben szétröccsenő vér, másrészt a retentően explicit (szókimondó) nyelvezet miatt. A South Park szereplői ártatlan rózsaszín ruhás kislánykák a KingPin gengszterei mellett. Tehát aki a „nyóckerben” nőtt fel, az máris tudja miről van szó: kőkemény élet, kőkemény ellenfelek. Külön érdekesség, hogy a CD-n megtalálható egy kevésbé brutál változat is azoknak, akik ártatlanul akarnak hentelni ☺. Ennyit az ártatlanságról: azért arra készülünk, hogy szó nincs realitásról. Adott alkalommal egy-egy ellenfelünket teletömjük ólommal, de még mindig jön, és csak jön.

No persze itt nem is az a lényeg, hogy reális legyen, hanem az, hogy lehessen lőni, mint az állat!

Érdekesség, hogy az utcákat járva bárkivel cseveghetünk, de ha megtámadjuk az illetőt, azonnal előkerülnek a pisztolyok vagy az ólmosbotok, és a mi fejünk is betörhet (viszont a hullától elszedett pénzen mi vehetünk jobb cuccot, tehát érdemes gyakni). Félreértés ne essék. Gondolkodni is kell. Például annyit, hogy milyen fegyvert használjunk, vagy hogy jobbra menjünk, esetleg balra. Elmés, nem? Szerencsére ellenfeleink nem teljesen buták, próbálnak rejtőzködni, menekülni, taktikázni. Ezzel szemben a mi oldalunkon harcolók... Hmmm, nem lehet őket gyógyítani, nem lehet nekik cuccot adni, semmit. Csak azt lehet megmondani nekik, kit támadjanak. Na mindegy, nekünk az is jó!

Gyu



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**

Xatrix

■ **KIADÓ**

Interplay

■ **WEBOLDAL**

www.evm.hu

■ **FORGALMAZÓ**

Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**

1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

■ mai gépeken nagyon dögösen néz ki

■ jó az ellenfél MI-ja

■ LEHET GYAKNI ÉS HENTELNI!!!!

■ nem lehet semmit kezdeni a velünk levőkkel

■ egy idő után nagyon repetitív lesz

82
százalék



CODENAME: OUTBREAK

■ **KATEGÓRIA:** lopakodós FPS ■ **KÖRNYEZET:** megfertőzött Föld

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

Nemrég olvastam Robert Henlein: Paraziták című kiváló regényét, amelyben tömlőszerű „csiga”-alienek vonják ellenőrzésük alá a fél világot. Egy szuperügynök a főszereplő, aki egy ismeretlen háttér-szervezet tagjaként próbálja megmenteni a Földet.

Érdekes párhuzam, hogy a Codename: Outbreak is pont erről szól ☺. A különbség csak az, hogy itt specialista katonák közül

vihetünk magunkkal kettőt mindegyik misszióra. Egyik a hátunkat védi, a másik pedig valami extrát tud (céllovás, robbantás stb).

Eddig jók is volnánk. Azonban az ellenfél egyáltalán nem hülye. Sőt! Ha meghallanak, észrevesznek minket, akkor nekünk könnyen „annyi”, ugyanis nem szoktak hibáznai. Sajnos, amikor épp nem csinálnak semmit, akkor igen uncis a dolog, arról



nem is beszélve, hogy érdekes módon a mi csapatagjaink se nem lőnek olyan jól, mint az ellen, se nem olyan okosak. A legnagyobb tüzelés közben képesek fedezék nélkül felállni ☺. S akkor nekik annyi.

A legnagyobb poén mégiscsak az, amikor mi nem tudunk kimászni egy megmászhatatlan domboldalra, csapatársunk viszont azonnal felrohan rajta, hogy viszonozza a tüzet. Vicces.

Szerencsére a puskánk nagyon tuti és profi, így az eredetileg „lopakodó”-ra tervezett missziókban mindenkit jól le tudunk ölni. Mondjuk ez is egy érdekesség, ugyanis eredetileg a játék amolyan „belopózunk az ellenség területére, és ott mindenféle diverzans tevékenységeket hajtunk végre” lett volna, ehelyett inkább egy nem olyan csúnya, ámde közepes FPS lett. Kár érte, bár így is nagyon jó móka ezzel nyomolni. **Gyu**

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**

GSC Gameworld

■ **KIADÓ**

Virgin

■ **WEBOLDAL**

www.evm.hu

■ **FORGALMAZÓ**

Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**

1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

■ okosak az ellenfelek

■ zseniálisak a hangok

■ jó a fegyver

■ saját embereink csak lőni kell, gondolkodni nem

72
százalék





MEGCSAPPANT SZIMULÁTORFEJLESZTŐ KEDV VÁLSÁG, KIVÁRÁS VAGY VALAMI MÁSZ?

Tavaly az előző évek megszokott átlaga alatt jelentek meg szimulátorprogramok. Ez seregnyi kérdést vetett fel azokban, akik szívesen játszanak ezekkel a programokkal, de azokban is, akik valamilyen formában érdekeltek abban (mint pl. a GameStar szerkesztői), hogy az újság olvasóit az FPS és akciójáték-dömpingen túl színesebb palettáról láthassák el információval.

Mik lehetnek a valódi okok? Miért nem éri meg a fejlesztőknek időt, energiát és pénzt fektetni ebbe az üzletágba? Valóban nem éri meg, vagy esetleg más okok húzódnak meg a háttérben?

„MIÉRT KELL BONYOLÍTANI?”

Nos! Mivel 1985-ben azért kezdtem el a számítástechnikával foglalkozni, mert azt olvastam, hogy a számítógéppel repülni is lehet (ezt mondták a szüleim is, amikor túl hangosan és túl sokat játszottam a C64-esemen... © – Bad Sector). Immár 17. éve szinte valamennyi repülőgép-szimulátorprogram megfordul a kezem alatt, talán elfogadod tőlem (és elnézést, ha egy iciri-piciri egészséges sovinizmus is csúszik ebbe a kijelentésemben), hogy a szimulátorprogramok – programozói oldalról – valahol mindig is a számítógépes „játékok” csúcán foglaltak, ill. foglalnak helyet. Mielőtt nagyon felszisszennél, gondolj csak arra, hogy mekkora a gépigénye (hardver) ezeknek a programoknak, ill. a programnak (szoftvernek) hányféle paramétert kell valós időben párhuzamosan nyomon követnie, és egy-

mással kölcsönhatásban reagálni a legkisebb változásokra is. Mielőtt itt hagynál mérgedben, hogy egy áltudományos okoskodással tömöm a fejed, próbálok szemléletesebbé tenni az előző mondatom: képzelj el egy olyan helyzetet, amikor kilencven fokok bedöntésben erősen húzod a géped, mert az ellenség beült a hátad mögé, és vesztettül szórja rád az áldást, amiből ráadásul még be is kapsz egy megrázó sorozatot. Mi történik ez alatt a rövid néhány másodperc alatt?! Géped egy háromdimenziós térben küszködik a gravitációval, a túlterheléssel, az aerodinamika valamennyi rászabott törvényével, levegősűrűséggel, hőmérséklettel, széliránnyal (és még egy rakat dologgal, ami majd csak a cikk megjelenése után jut eszembe, és bosszantani fog, hogy kimaradt a sorból), miközben fokozatosan elkoptatja a sebességét. Ahhoz, hogy egy akkora vasdarab a levegőben maradjon, sebesség kell (!) azért, hogy a szárnyakon (és a modernebb gépeken a törzsön is) több felhajtóerő termelődjön, mint amekkora az üzemanyaggal és fegyverzettel megnövelt tömegű gép súlya. További problémát jelent, hogy a kormányzervek hatásfoka is erőtel-

jesen csökken, ha nem szívít levegő a sárkányszerkezet körül! (Pokolba ezzel a sok fizikával!) A találat természetesen sebet szakít a gépen, szivárogni kezd az üzemanyag, látható lesz a füst vagy a tűz, és eddig csak külső szemlélője voltál a történéseknek! A gép alatt húzódo tájról majdnem megfeledkeztem, holott a repülésélményhez ez is nagymértékben hozzájárul, sőt! A legújabb szimulátorok ezen a téren lepték meg leginkább a nagyérdeműt, már-már múltóban a „neked térkép e táj” (szándékosan kifecskített idézet) létjogosultsága, hiszen megtörténtek az első lépések a halott környezet életre keltéséhez. A fedélzeten a pilóta tüdejé présbe kerül (egyes szimulátorokban már hallhattuk a lihegését, különleges légzés-technikáját), agyából kiszökik a vér (beszűkül, kialakul a csótlás, majd elszűrődik, esetleg be is feketedik, és elájul). A műszerfalon a hagyományos műszerek mutatói vitustáncot járnak, az árnyékok vándorlása is jelzi, hogy bizony a Naphoz képest is elfordulunk. A bekapott találatból eredő meghibásodást pedig visítva jelzi vissza a gép, és kigyulladnak a hibajelző lámpák, a kabin rázkódik, remeg, már a műszerek értékeit



sem lehet az erős vibrációtól leolvasni. Nem sorolom tovább, „sapienti sat”, vagyis az okosnak elég!

Pedig azzal is tisztában kell lenned, hogy egy valódi „szimulátor-számítógéphez” képest, amelynek ára meghaladja az eredeti gép árát, még szinte fényévekre vagyunk! A blokk címében feltett kérdésre a válaszom, hogy még most sem elég bonyolult, vagyis minél bonyolultabb, annál jobban közelít a valósághoz!

MIÉRT NEM SZABAD TÚLBONYOLÍTANI?

Nem szívesen, de elárulom, hogy a polgári repülést szimuláló programokat – túl azon, hogy jóval „akciószegényebbek” a katonai repülőgépek szimulátorainál – azért is kedvelem kevésbé, mert sokkal több időt kell eltölteni a „betanulásukkal”. Tisztelem és becsülöm azokat, akik klubba tömörülve útvonalengedélyt kérnek egy központtól, mielőtt felszállnak, neten lekérlik a valós időjárás adatokat, beprogramozzák a fedélzeti számítógépet, majd lefekszenek aludni, és az óra csörgésére örömmel nyugtázzák, hogy elérték New York partjait... Nekem erre mostanában sem időm, sem pedig kedvem, holott a repülés ugyanolyan szívem csücske, mint volt már hároméves koromban is, de a céloom nem annak az illúzióknak az élesztgetése, hogy amennyiben egy repülőutamon spenót-mérgezésben téli álomba süllyed a személyzet, majd én leszek a hős, aki lehozza a gépet, hanem továbbra is a minél életszerűbb szórakozás, A JÁTÉK!

INTERMEZZÓ

Az eddigiekből úgy tűnhet, mintha a szimulátorok családjából kifejejtettem volna a helikoptereket, hajókat, tengeralattjárókat, harckocsikat stb.! Az autósprogramokat én nem sorolom ide (van, aki igen), de a helyszűke miatt nem térhetek ki mindenre...

FOGYASZTÓPIAC

Lassan rátérve a főcímben szereplő eredeti problémára, az eddigiekből is láthatod, hogy igen bonyolult, munka- és pénzigényes do-

log szimulátorprogram-fejlesztésbe fogni. Ráadásul – még ha a képességed meg is lenne hozzá – nem biztos, hogy a szükséges információkhoz hozzáférhetsz (itt a széles körben nem publikált, de nagyon lényeges „apróságokra” – jobb példa híján ilyen a fegyverjavadalmasítás adott küldetésfajtán belül, vagy a lokátor általi észlelhetőség). Ugyanakkor a felvevőpiac igen kényes egy társaságból áll, mert lásd fentebb, én is elvárom a realiztíkáit, de ha a saját igényeimhez képest túladagolva kapom, azonnal eltolom a hangsúlyt a játszhatóság irányába! Ugyanakkor a cikkeimben is állandóan valami olyan megfoghatatlan paraméterre hivatkozom, mint a „hangulat” – így aztán legyen okos az a szerencsétlen fejlesztőgárda ☺!

További fékezőerőt jelenthet (nem végeztem piacutatást, ezért a feltételes mód), a „gyors nyam-nyam, majd egy köpés, és várom a következőt” tendencia is! Erre tényleg nem érné meg komolyabb programokat fejleszteni, még szerencse, hogy lefedték az illetékes urak, hogy a nyitott, küldetésekkel, gépekkel és helyszínekkel bővíthető programoknak áll a zászló!

HAGYD OTT A RAVATALOZÓT! NÉZD, MI JÖN OTT!

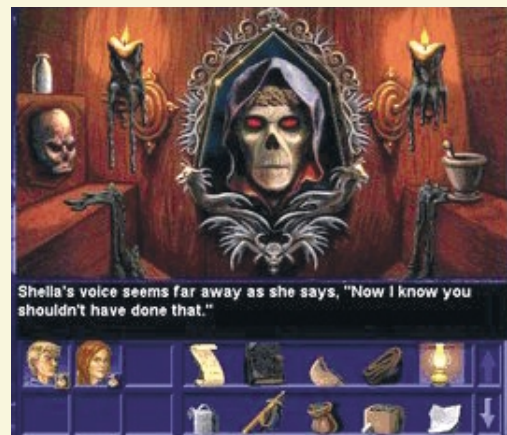
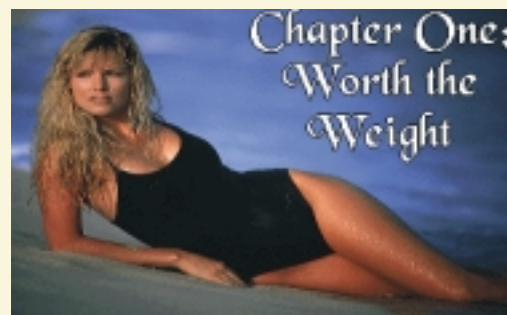
Az IAF, Falcon, USAF és Flanker 2.0 megjelenése után évekig megfagyott a levegő: hiába jelentek meg újabb szimulátorprogramok, nem tudtak újat hozni, és sajnos nem tudták felülmúlni a nagy elődöket. Hosszú idő után a *Sturmovik* volt az a program, ahol azonnal szembetűnő volt az újítások sokasága, a tyűklépésnek rosszindulattal sem nevezhető minőségű ugrások. A repülőgépek műszerfala, de főleg a külső nézeti képük, valamint a táj is jelentős előrelépést mutatott, a nyomában kullógók maximum beérni tudták, de szó nem volt előzésről! És azóta csendben várunk, a kevésbé tájékozottak gyülekeznek a ravatalozó előtt, a beavatottak pedig, mint egy szülőszoba előtt várakozó ifjú apa, szépen körberágják a tíz ujjukon található valamennyi körmüket. Az új reménységet (*Lock On*) még mielőtt napvilágot látott, mint mérföldkövet

emlegetik a szimulátorprogramok fejlődési útján. Ilyen még nem volt, mióta a szakmában dolgozom, hónapok óta követem figyelemmel a megszületendő mű egyes álmomáit, kedvenc időtöltéseim egyikévé vált a screenshotok begyűjtése, „nagyító alatt” történő nézegetése, elképzelése annak, hogy mi lehet az állóképek mögött, milyen lesz ebben a programban a repülés. Ma már több .avi file is letölthető a netről, úgyhogy a képzelés inkább a gépigény körül forog. Bár viszonylag tűrhető előzetes adatok jelentek meg, úgyis a gyakorlatban fog kiderülni, hogy a program milyen konfiguráción fog hibátlanul,

„Az igazi fanatikusok mindent beállítanak, lefekszenek aludni és az óra csörgésére örömmel nyugtázzák, hogy elérték New York partjait...”

szaggatás nélkül futni. A főcím KIVÁRÁS szava arra utal az én olvasatomban, hogy egyrészt egy ilyen ugráshoz (repülőgépek külső nézeti képeinek soha nem látott részletességéhez, a műszerfalak fotorealisztikus megjelenítéséhez, a táj tereptárgyaktól hemzsegó gazdagsághoz) a hardver fejlődésére volt szükség, ki kellett várni, amíg nagy számban terjednek el a nagyobb teljesítményű géptípusok (ebből fakad remélhetőleg alaptalan aggodalmam a gépigényt illetően). A publikum tudatos kiegészítése, nem tudom, hogy mennyire része az üzletpolitikájuknak, de az is elképzelhető, hogy a maximalista önsanyargatás miatt toldott a program megjelenése ez év tavaszáról a második negyedévre. A főcím kérdésre válaszolva én úgy gondolom, hogy válságról semmi esetre sem beszélhetünk, a kivárás ennél sokkal valószínűbb. A „vagy valami más” mögött pedig ott húzódik a kegyetlen igazság, miszerint ezen a színvonalon egyre kevesebben képesek labdába rúgni.

(—Sz.JVC.—)



A LEGEND KLASSZIKUS KALANDJÁTÉKAI

HARRY POTTER BECSAJOZOTT

Kevesen tudják, hogy az Unreal 2-t készítő Legend Entertainment nem mindig FPS-eket fejlesztett... A Legend név annak idején egyet jelentett a sci-fi, fantasy vagy erotikus témájú, állóképes kalandjátékokéval, ahol a humor mindig elsődleges volt. Aki értett angolul, és hajlandó volt a szöveges, állóképes adventure-ökkel múlatni az idejét, az könnyesre röhögte magát anno...

Magát a Legendet már alakulásokkor sem nyeretlen kezdők, hanem egy régebbi kalandjátékokat gyártó cég, az Infocom veteránjai, Bob Bates és Mike Verdu alapították 1990-ben, és később Steve Meretzky, illetve a Sierrából kivált, a *Quest for Glory* sorozatáról híressé vált Corey és Lori Cole is csatlakozott hozzájuk.

A Legend-játékok sajátossága volt, hogy egyfajta furcsa, kevert kezelőfelületet használtak: aki akarta, az az ősrégi módszerrel be is gépelhette a parancsokat („get knife, kill troll” stb.), de a grafikus ablak mellett egy hatalmas iránytűt és egy, a fontosabb parancsokat tartalmazó, legördíthető menüt is találtak. Mindkettő használata megkönnyítette a kalandor számára a Legend programokkal való kommunikálást: az iránytű nyelveire ráklikkelve tudtunk haladni a helyszínek között, a parancsokra bökve pedig bepötyögés nélkül adhattunk utasításokat.

A Legend-kalandok külön érdekességének számított, hogy még a legvadabb ötleteinket is értelmezte, és valamilyen rendkívül cinikus megjegyzéssel kommentálta. Az

erotikus kalandjátékokban például a nemi közösülés mindenféle fajtájával próbálkozhattunk, a program ugyan általában nem hagyta őket realizálódni (softcore erotikáról volt szó... ©), de mindegyiket „megértette”, és válaszolt is rá.

Egészen sajátos, morbid humorok mellett fejtörőikről is híresek voltak ezek a játékok. Grafikájuk gyengébb volt ugyan valamivel, mint a *Magnetic Scrolls* vagy a kései *Level 9* stuffoké, viszont sokkal jobban „körüljárta” a játékeret: minden helyszínhez új kép tartozott, az egyes szereplőkről gyakran láttunk közelképet, a programok pedig általában beépített, automatikus térképezési funkcióval is rendelkeznek. Az 1994 utáni játékokban egyre színvonalasabb átvezető animációkkal találkozhattunk.

HARRY POTTER BECSAJOZOTT ©?

A cég legelső játéka a „Legend”-ás Infocom-programozó, Steve Meretzky által 1990-ben írt *Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls* volt. A Terry Pratchett *Korongvilág*-regényeit idéző játékban egy Ernie Eaglebeak névre hallgató varázslónoncot alakítottunk. A zsarnoki mosto-

haapa terroruralma alatt sínylődő ifjúnak először el kellett szöknie otthonról, mert csak így valósíthatta meg nagy álmát, vagyis azt, hogy beiratkozzon a varázslóiskolába, ahol a magiszterek igazi mágust fagnak belőle. (Érdekes, hogy a fantasy műfajában bizonyos időszakoként milyen népszerűek lesznek a varázslóiskolás történetek: a legújabb példa az örülten felkapott *Harry Potter* sorozat.)

A játék nagy része az angliai egyetemi városokat idéző varázslóiskolában játszódott. Életteli, dinamikus környezetben találtuk magunkat, ahol az idő múlását egy óra mérte, ehhez igazodva kellett kialakítanunk napirendünket: bejárhattunk a szemináriumokra, a szünetekben vagy az unalmasabb órák során éppenséggel lóghattunk is, hogy bebarangoljuk a környéket, vagy, professzorunk távollétére kihasználva, elcsőrjünk valamilyen értékes holmit. A játék során különböző varázslatok tanulhattunk meg, a nagy tudás felhalmozásának azonban meglehetősen evilági célja volt, kamasz főhősünk ugyanis libidótűltetésben szenvedett, és tudta jól, hogy a csajok csak a „kemény mágusokra

buknak". A Spellcasting tele volt perverz poénnal, így a játékos a program elején kiválaszthatta, hogy a mocskosabb fantáziájúak számára készült „keményebb”, vagy az erkölcsösebb nevelésben részesülteket megcélzó „finomabb” változatot részesíti-e előnyben.

A Spellcastingnak a nagy sikernek köszönhetően két folytatása is készült. Az 1991-es *Spellcasting 201: Sorcerer's Appliance*-ben Ernie már felsőbb éves hallgató, célja – a skalpgyűjtés mellett – a legkitűnőbb és legperverzebb diákokat tömörítő diákszövetségbe való bekerülés. Az 1992-es *Spellcasting 301: Spring Break*-ben már a szövetség tagjaként folytatódtak kalandjaink. A játék újítása volt a VGA grafika (készült SVGA verzió is!), a poérok pedig minden addiginál perverzettek voltak.

AZ IGAZI „IDŐZSARU” ÉS ERIK, A TÖKÉLETLEN

A cég egyik legeredetibb játéka az 1991-es *Timequest* volt. A Bob Bates által írt programban Interkorn nevű időgéppünkkel 10 különböző korszakot kellett végiglátogatnunk, hogy kijavíthassuk azokat a törté-

nyes kezelőfelületét alkalmazó kalandjátékát, az *Erik the Unready*-t (1993). A történetben egy kétbalkeszes lovagot alakítunk, akinek egy elbájolt, bájós hercegnőt kell – pontosabban kellene – megmentenie, ha nem ügyetlenkedné el folyton a dolgokat. Bár a játék igen színvonalas grafikával rendelkezett a korábbi Legend-programokhoz képest, a Monthy Python-féle humort mímelő poérok néha erőltetettre sikeredtek, és nemhogy emelték, inkább rontották a játék színvonalát.

A Spellcasting mellett a Legend másik híres sorozata a Frederik Pohl sci-fi műveiből készült *Gateway* volt. Az első részben, az 1992-ben kiadott *Frederik Pohl's Gateway*-ben egy fiatal, ambiciózus kutatót alakítottunk, aki azt a feladatot kapta, hogy irányítson el egy idegen űrhajót egy távoli galaxisba. Kalandjaink az 1993-as *Gateway 2: Homeworld*-ben folytatódtak: új küldetésünk az idegen civilizáció lakta Homeworld bolygó felfedezése, egy különös, öreg bölcs megtalálása és egy galaktikus méretű háború megakadályozása volt.

A Legend első „point-and-click” kalandjátéka, a *Companions of Xanth* Piers Anthony *Demons Don't Dream* (A démo-

A játékban a számkivetett Patryn nemzetiségbe tartozó Haplót alakítottuk, célunk pedig a meglehetősen patetikus hangzású Világpecsét (World Seal) megtalálása, valamint népünk felszabadítása volt. A játék szerves részét képezte a mágia.

Az 1995-ös *Mission Critical* a Legend egyik legjobb sci-fi játéka volt, melyben egy hosszú álomból felébredt kozmonauta szakfanderébe bújtunk. Feladatunk az volt, hogy kiderítsük, miért tűnt el rejtélyes módon űrhajónk legénysége, valamint hogy megszerezzünk egy idegen civilizáció által megalkotott különös technikai kincset, ugyanis ezzel akadályozhatjuk meg a bolygónkat fenyegető háborút. A kalandjátékelemeket ebben a programban stratégiai részek dúsították.

Az új interface-szel készült és a legújabb grafikai trendeket alkalmazó legsikeresebb Legend-program a Lori Core és Corey Cole, azaz a *Quest for the Glory* sorozat két alkotója által írt *Shanarra* volt. A játékot Terry Brooks bestseller regényciklusa ihlette, és a programhoz ajándékként mellékelték is Brooks *The Sword of Shanarra* c. könyvét. A játékot „multimedia adventure”-ként hirdette a cég, de ez a hangzatos cím voltaképpen csak annyit takart, hogy ez volt az első olyan Legend-játék, amelyben az egyes szereplők digitalizált hangon beszéltek.

EGY KORSZAK LEZÁRUL....

Az 1996-os *Star Control 3* az Accolade által kiadott nagy sikerű sorozat folytatása volt. Az akció- és stratégiai elemek kalandjáték részekkel egészültek ki ugyan, ezek azonban nagyjából kimerültek a hosszú és unalmas párbeszédekben. A *Star Control 3* sikere ellenére a Legend nem kísérletezett többé effajta hibrid játékokkal, és megmaradt eredeti profiljánál; pontosabban meg szeretett volna maradni, amennyiben a hagyományos állóképes kalandjátékok nem vesztik el teljesen a népszerűségüket. Szomorú tény, hogy a Legend utolsó játéka, a Spider Robinson sci-fi paródiája alapján készített 1997-es *Callahan's Crosstime Saloon* (a programozó Josh Mandel volt) a ráfordított nagy energia, a szép grafika, a jó történet és a könnyű kezelhetőség ellenére nagy bukás volt, és végül is – majdnem – a Legend gazdasági csődjét eredményezte. Az „utolsó mohikán”, a Legend eltűnésével, pontosabban drasztikus pálfordulásával (a cég inntől kezdve már csak First Person Shootereket készít) lezárult a számítógépes játékok történetének egyik legizgalmasabb, legartisztikusabb és leginkább emberközelebbi fejezete.

Berr

„Főhősünk libidótúltengésben szenvedett, és tudta jól, hogy a csajok csak a 'kemény mágusokra' buknak.”

nelmi eseményeket, melyek egy fanatikus időbandita ténykedése miatt balszerencsésen alakultak. Néhány példa: az ókori Rómában meg kellett akadályoznunk Caesar meggyilkolását, Mongóliában úgy kellett alakítanunk az eseményeket, hogy Dzsingisz kán ne Európa, hanem Peking ellen induljon tátráival; Róma előtt meg kellett állítanunk Atilla hunjait – szinte az egész történelem összes tragikus eseményét megakadályozhattuk. A játékban teljesen szabadon vándorolhattunk a különböző korok között, ha valahol elakadtunk, egy másik időben és helyszínen folytathattuk a kalandozást.

A *TimeQuest*hez hasonlóan ugyancsak Bob Bates írta a Legend egyik legutolsó,

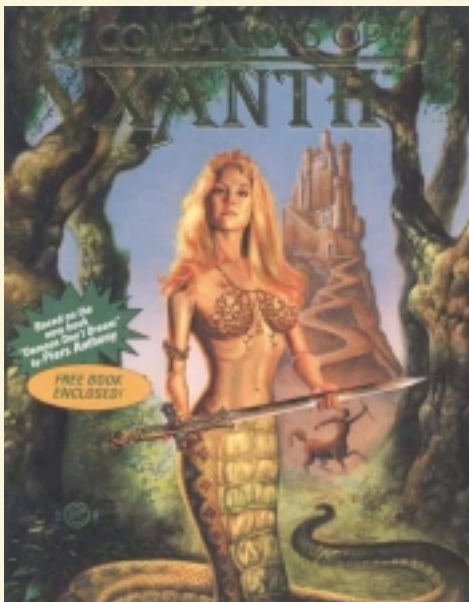
nok nem álmodnak) című regénye alapján készült. A programban a fantasztikus témájú kalandjátékok kedvelt kliséje köszön vissza: egy különös, mesebeli világba csöppenünk, innen kell visszajutnunk különböző küldetések teljesítése után a valóságba.

RPG-PARÓDIA

Az új motorral készített következő játék Steve Meretzky *Superhero League of Hoboken*-je volt, amely amolyan adventure/RPG mutáns lett. A történet a posztapokaliptikus jövőben játszódott, ahol egy szuperhősökből verbuválódott csoport vezetőjét alakítottuk. A szuperhősök különös képességekkel rendelkeztek, például lezárt pizzadobozok mélyére tudtak látni, vagy képesek voltak megemelni ellenségeik koleszterinszintjét.

Bár az RPG részt a Legend elég jól kidolgozta, a kalandjátékelemek meglehetősen primitívekre sikeredtek, és a történet egy ponton önismétlővé vált.

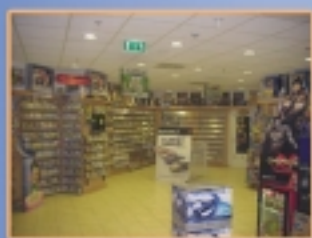
Lényegesen jobbra sikerült az 1994-es *Death Gate*, amely Margaret Weis és Tracy Hickman fantasy regényéből készült.



SZOFTVERELVONÁSI TÜNETEID VANNAK? ITT AZ EGYETLEN ORVOSSÁG!



AZ 576 KBYTE ÜZLETEIT KERESD A NAGYOBB BEVÁSÁRLÓKÖZPONTOKBAN



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



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



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



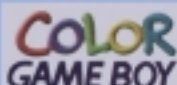
Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424



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

Csomagküldő Szolgálat: 1329 Budapest Pf.: 24

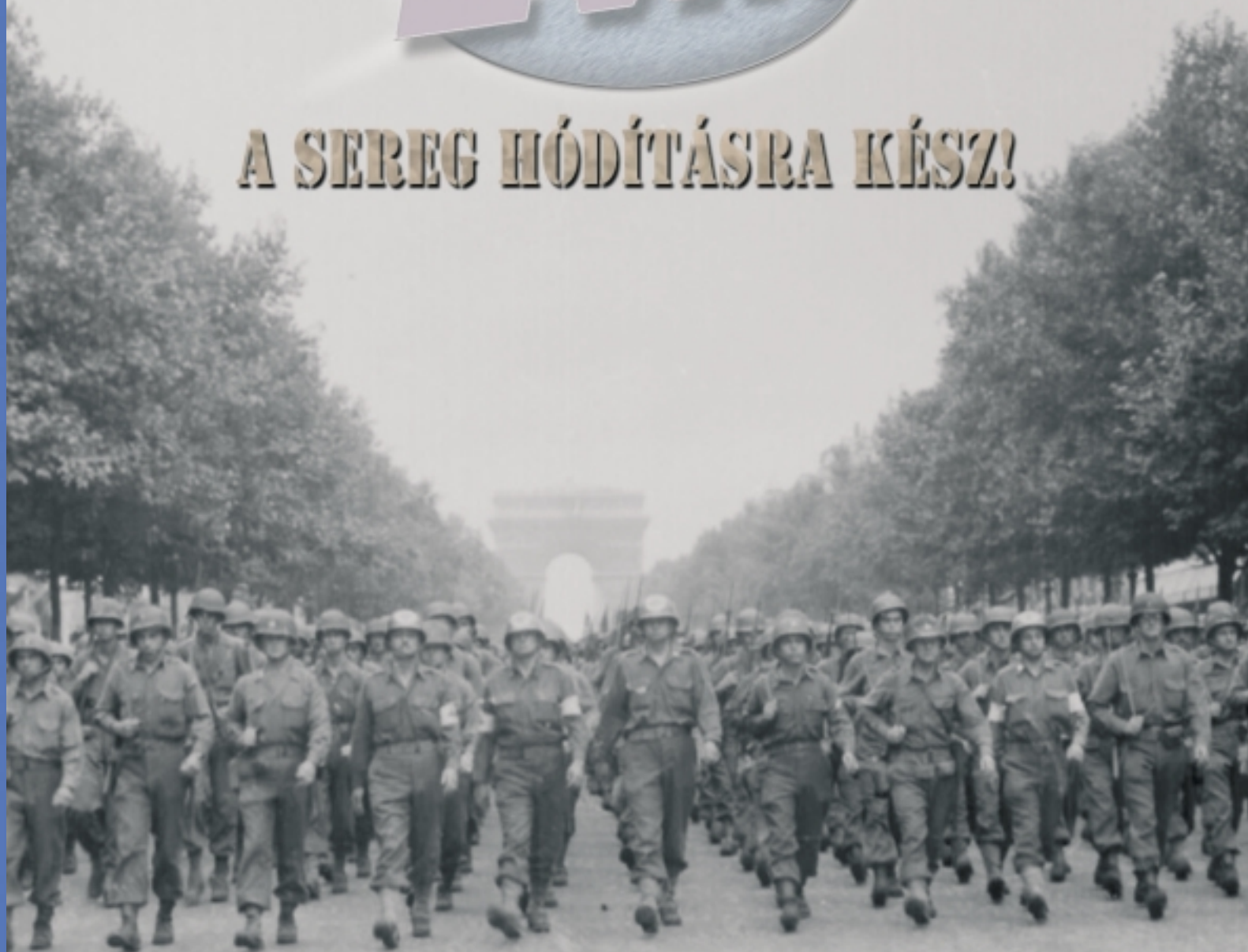
www.576.hu



GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2



A SEREG HÓDÍTÁSRA KÉSZ!



A TÁBORNOKOK:



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

**CSATLAKOZZ A NAPRÓL-NAPRA NÖVEKVŐ TÁBORHOZ,
VÁSÁROLJ OLCSON EREDETI JÁTÉKOKAT AZ ALÁBBI HELYEKEN!**

576

TESCO

Libri

Office DEPOT

SKÁLA ÁRUHÁZAK

MEDIA MARKET

ELECTRO WORLD

TIPPEK & TRÜKKÖK

AGE OF MYTHOLOGY

Mitikus teremtmények fejlesztése

1. tipp: Mitikus teremtményeinket könnyen és veszélytelenül trenírozhatjuk a természetben található vadállatokon, pl. egy szarvason. Így sokkal hamarabb tápos lesz kis kedvencünk és hamarabb lezúzhatjuk vele az ellent.

Mókás befejezés

2. tipp: Ahogyan a Warcraft 3-nál, úgy az AoM-nál is érdemes megvárni és végignézni a befejezést, mert nemcsak a fejlesztőcsapat tagjairól láthatunk vicces képeket, de a szereplők is alkotnak még egy s mást a komikum témájában.

DRIFT: WHEN WORLDS COLLIDE

Cheatek

Ha a játékot a „/debug” parancssori paraméterrel indítjuk, akkor játék közben elérhetővé válik a csalás menü. (Például: C:\Drift\drift.exe /debug)

GYŰRŰK URA

Az ütközetekben maradjunk háttul

1. tipp: Kíméljük magunkat, és ne küzdjünk az első sorban, ha nincs rá szükség. Ezt megteszik helyettünk a gép irányította társaink, akiknek ráadásul úgysem esik bajuk. Hátról kényelmesen tudunk varázsolni, vagy nyilazni. (*Te gyáva @! - Bad Sector*)

Gandalfal csak varázsoljunk

2. tipp: Amennyiben az öreg varázslót irányítjuk, hagyatkozzunk inkább csak a varázslatokra – a karddal úgysem tudunk sokat ártani ellenfeleinknek.

MIDNIGHT OUTLAW: ILLEGAL STREET DRAG

Cheatek

Amikor a program a nevünket kérdezi, adjuk meg azt, hogy „ffsupra1”, ha jól csináltuk, akkor egy motorhangot hallunk. Ennek hatására egy új járgányt kapunk, mégpedig a „Féktelen iramban” (Fast and the Furious) című filmben szereplő Toyota Suprát.

FAR WEST

Finoman a marha eladás

1. tipp: Figyeljünk az eladásoknál arra, hogy ne adjunk el egyszerre túl sok állatot a csordából. Ha kevés a marha, akkor sokáig fog tartani, míg megszületik az új kérődző nemedék.

Cowboyok alkalmazása

2. tipp: Kezdetben elég, ha három cowboyot alkalmazunk: kető vigyáz a legelőre, egy pedig az állatokat kíséri eladásra a városba.

Billogot nekik!

3. tipp: Mielőtt egy közeli településen megszabadulnánk a jószágoktól, meg kell előtte bélyegezni – billogot kell rájuk ütni.

TOTAL IMMERSION RACING

Cheatek

A következő kódokat akkor írjuk be, amikor a program a nevünket kéri:

Cheat	Hatás
Road Sweeps	Minden pálya választható lesz
Loaded	Minden autó választható lesz
Feather	Csökkentett gravitáció
Poke	Lassított mód
Walk It	A gép által irányított autók lassabbak lesznek
No Dogs	Nincs műszerfal

MAFIA

A „The big deal” küldetés

Tipp: A „The big deal” nevű küldetésben, miután kipucoltuk a parkolóházat a rossziúktól, még ne ülünk autóba, hanem menjünk ki a szabadba, és itt is nyuvasszuk ki az ellenséges gengsztereket. Ha így teszünk, megspórolhatjuk magunknak a hazáig tartó üldözést.

TEST DRIVE

Cheatek

Cheat	Hatás
Minden autó és pálya választható legyen:	Új profil létrehozásakor névnek adjuk meg azt, hogy „KDYNBFCB”, ezután karrier módban az összes autó és pálya választható lesz.
Dodge Viper GTS G4 megszerzése:	Új pályarekord felállításakor névnek adjuk meg azt, hogy „KQXYKGVV”, ezután a Dodge Viper GTS G4 választható lesz.
SOUNDMAX autók megszerzése:	Új pályarekord felállításakor névnek adjuk meg azt, hogy „SOUNDMAX”, ezután az Aston Martin DB7 és a két Jaguar XK-R választhatók lesznek.
Azonnali gyorsítás maximális sebességre:	Válasszuk a Ferrarit, és játék közben nyomjuk meg a [Z] és az [R] gombokat, aztán máris maximális sebességgel fogunk haladni.
Dodge Viper GTS	Sztori módban nyerjük meg a 27-es versenyt.
Dodge Viper GTS-R Concept	Győzzük le Clarkot minden futamon, VAGY sztori módban nyerjük meg a 45-és versenyt.
Ford GT	Győzzük le Vasilyt minden futamon.
Ford Mustang	Sztori módban nyerjük meg a 7-es versenyt.
Jaguar XJ220	Sztori módban nyerjük meg a 33-as versenyt.
Shelby Cobra 427 SC	Sztori módban nyerjük meg az 5-ös versenyt.
Reese Chevrolet Camarója	Sztori módban nyerjük meg a 9-es versenyt.
Skeeter Chevrolet Chevelle-je	Sztori módban nyerjük meg a 26-os versenyt.

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Cheatek

1. tipp: Bár superkémünk szinte minden szorult helyzetből kivágja magát, azért talán mégsem árt, ha tisztában vagyunk néhány könnyítéssel. Ahhoz, hogy a cheatek működjenek, kattintsunk jobb gombbal a Windows desktopnál a játék ikonjára, majd a „properties” menünél írjuk be a „target” sorba az exe után, hogy „+console”. A játékot elindítva, a [`] gomb lenyomásakor legördül a konzolmenü. Itt tudjuk a kódokat aktiválni, ha beírjuk, hogy „sv_cheats 1”. A másik lehetőség, hogy egy szövegszerkesztővel megnyitjuk a \Bond alkönyvtárban lévő autoexec.cfg-t, és beírjuk külön-külön sorba, hogy „sv_cheats 1” és „console 1”, majd ezután megnyitjuk a játékban a konzolt a [`] billentyű lenyomásával.





98
Splinter Cell
Common commando



104
Sim City 4
Make city, not war!



106
Unreal 2
Ez nem igaz! 2

Cheat	Hatás
god	Sebezhetetlenség
noclip	Átmehetünk a falakon
notarget	Láthatatlanság
fly	Hősünk megtanul repülni
impulse 101	Az összes fegyver a birtokunkba jut
sv_gravity XXX	A gravitáció fokát XXX-re állíthatjuk (az normál 800)
sv_accelerate XXX	Az ugrásunk és a sebességünk XXX-re növekszik (10 a normál)
skill XXX	A nehézségi szintet módosíthatjuk (1=könnyű, 3=nehéz)
give weapon_XXX	Az XXX típusú fegyvert kapjuk meg ¹

¹Figyeljünk a weapon és a fegyver neve közti [_]-re!

Cheatek **2. tipp: A fegyverek:** bondmine, commando, flash_grenade, fraggrenade, frines, grapple, grenadelauncher, kowloon, laser, lighter, minigun, mp9, mp9_silenced pda, pdw90, pen, pp9, raptor, rocketlauncher, ronin, smokegrenade taser, up11, watch, qworm, I96a1

Cheatek **STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3**
Nyissuk meg a játék mappájában található METAASSETS\SERVERPROFILES\SINGLEPLAYER\CHARACTER fájlt egy text-editorról, és keressük meg a „StartingPrestige=50” sort. Az 50-es értéket szabadon módosíthatjuk, úgy körülbelül 5 000 000-ig. A megadott érték a játék elején rendelkezésünkre álló presztízspont mennyiségét határozza meg. Minél magasabbra állítjuk, annál több dolgot tudunk megvásárolni.

Cheatek **SIM CITY 4**
Játék közben a [CTRL]+[X] kombinációval előhívhatjuk a konzolt, és begépelhetjük az alábbi csalásokat.

Cheat	Hatás
weaknesspays	1000 pénzt kapunk
fightthepower	Megszünteti az áramszükségleteket
howdryiam	Megszünteti a vízszükségleteket
you don't deserve it	Minden díjat megkapunk
whattimeizit #	Az időt a megadott értékre állítja
whererufrom #	Városunk nevét a megadottra állítja
hellomynameis #	A mi nevünket nevét a megadottra állítja
sizeof #	Nagyítás a megadott értékre
tastyzots	Figyelmeztetések ki/be kapcsolása
recorder	Elindítja a felvételt
stopwatch	Idő ki/be kapcsolása

Derítsünk fel **SOLDIERS OF ANARCHY**
1. tipp: Küldjük előre mindig egy – gyalogos – felderítőt, hogy ne menjünk bele mindenféle kellemetlenségbe. Ha járművel megy, könnyebben észreveszik, ha pedig csapatban, akkor a nép egy része szétszéled, és mindenféle kerülő úton próbálja megközelíteni a célt. (Legalábbis, amíg ki nem javítják ezt a hibát a fejlesztők...)

Kill'em all **2. tipp:** Amennyiben viszont összeakadtunk néhány ellenséges érzelmű egyénnel, senkit ne hagyjunk közülük elmenekülni, mert erősítést hoznak a nyakunkba!

Harcokcsival óvatosan **3. tipp:** A harcokcsival csak a legszükségesebb esetben puffogtassunk, mert igen ritka hozzá a lőszer.

4. tipp: Mielőtt hipp-hopp nekimennék a meglátott rosszfiúknak, nézzünk körül alaposan a pályán. Nemcsak azért, mert

bónuszcuccokat találhatunk, de sokszor lényegesen kisebb veszteséggel teljesíthetjük a küldetést. Ráadásul még a táj szépségében is gyönyörködhetünk ☺.

Kússzunk-másszunk **5. tipp:** Sokszor előfordul, hogy a kússzós-osonós taktika jobban beválik, mint a nyílt támadás – különösen, ha túlerővel állunk szemben, ami bizony elég gyakori. Előfordulhat az is, hogy csöndes akciókkal (pár embert kinyírunk) fölkeljük a többiek figyelmét. Azonban, mivel nem látták meg emberünket, nem fújnak riadót, csak odacsoportosulnak a térségbe – így remekül el tudjuk őket csalni egy másik helyről, vagy pedig meg tudjuk osztani a csoportosulásukat.

Gyűjtsünk mindent **6. tipp:** Ha csak egy mód van rá, ne hagyjunk semmilyen cuccot sem ott: a kereskedők pófátlanul drágán csereberélnek, úgyhogy minden egyes rozsdás Uzira szükségünk lesz a jó felszerelés megszerzéséhez. Figyeljünk arra, hogy mindig vigyünk magunkkal olyan járművet, amelynek nagy a csomagtere, nehogy helyhiány miatt ne tudjuk felvenni az értékes eszközöket.

Cheatek küldetések közben **7. tipp:** Ha nagyon nem boldogulnánk, íme néhány csalás, amellyel fölébe kerekedhetünk a gondoknak. Használatukhoz nyomjuk meg játék közben az [ENTER]-t, majd üssük be a kívánt cheatet.

Cheat	Hatás
winmission	Megnyerjük a küldetést
immortalone	Embereink és járműveink sebezhetetlenek lesznek
endlessmunition	Kifogyhatatlan lőszerünk lesz

A „Lövünk és gyógyítunk” cheat **8. tipp:** Ha azt írjuk be, hogy „hittingandhealing”, akkor a [CTRL]-t nyomva tartva az egér bal gombjával kijelölt ellenséget bántani fogjuk. Ha viszont a [SHIFT]-et tartjuk lenyomva, és az egér bal gombjával egy emberünkre vagy járművünkre klikkelünk, akkor az meggyógyul.

Cheatek a bázison **9. tipp:** A bázisra visszatérve további lehetőségek nyílnak meg előttünk a cheatek terén:

Cheat	Hatás
showtrade	Minden felszerelés a birtokunkba kerül
allvehicles	Minden jármű a miénk lesz
soldierspawn	Bázisunk lakói sokasodni kezdenek ☺ (új katonáink lesznek)



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Cheatek Nyissuk meg a játék „SYSTEM” mappájában található „DefUser.ini” fájlt egy text-editorral, és keressük meg a következő sorokat:

fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0

és cseréljük ki a következőkre:

fDamageMultiplier_Easy=0
fDamageMultiplier_Medium=0
fDamageMultiplier_Hard=0

Ezután nagyon keveset fogunk sérülni.

Ha unjuk, hogy minden játék indításakor végig kell néznünk az Electronic Arts és a Warner Bros logóját, akkor ugyanebben a mappában kezeljük meg a „game.ini” állományt is.

Keressük meg az alábbi sorokat:

[FrontEnd]
EASplashWaitTime=3
WBSplashWaitTime=3

és javítsuk át őket:

[FrontEnd]
EASplashWaitTime=0
WBSplashWaitTime=0

Ha a „game.ini” fájlt tovább piszkáljuk, és a

bDebugMode=False

sort kicseréljük a:

bDebugMode=True

sorra, játék közben a következő gombokat használhatjuk:

[F4] Szintválasztás.
[Delete] Szellem mód ki/be
[PageUp]/[PageDown] Játék sebességének változtatása
[~] Konzol előhívása/elrejtése.
[F6] Maximális egészség
[F9] Minden varázslat megtanulása

ROBIN HOOD

Maradjon Robin a táborban **1. tipp:** Ha egy kicsit nélkülözni tudjuk Robint, akkor hagyjuk a táborban. Szabad idejét így bajnóval töltheti, és a sok gyakorlással igazi bajnokot nevelhetünk belőle.

Kötözzünk sokat **2. tipp:** Az elkábított őröket kötözzük meg, így nem kell állandóan amiatt paráznunk, hogy valamelyikük újra felébred, és riadót fúj. Megölni nem ajánlatos őket, mert rosszat tesz mozgalmunk imázsának. Szerencsére nemcsak Robin barátja, Stuteley ért a kötözéshez, hanem néhány mellékszereplő is.

A kardvívás titkai **3. tipp:** Ügyes egér-akciózással még a leghevesebb kardcsatákat is meg tudjuk nyerni. A legjobb taktika, ha, lenyomjuk az egérgombot, miközben egy kört rajzolunk a képernyőre. Ütésünk ereje ilyenkor néha annyira nagy, hogy ellenfeleink a találat nyomán hátraesnek a földre.



Cheatek **4. tipp:** Ha ezek után még mindig gondjaink akadnak, használhatunk némi cheatet is. Vigyük az egérkurzort a „lehasalás” parancsszimbólum alá a játékképernyőn. Nyomjuk meg az [F11]-et, mire megjelenik a konzol, ahol beírhatjuk a kódokat.

Cheat	Hatás
Winner	Megnyerjük a küldetést
Goodluck	Kapunk még egy lóherét
Einstein	Minden 3D-s akadályt meglátunk
Cash	Némi pénzügyi segítséget kapunk
Immunity	Minden hősrünk sebezhetetlen lesz
Pam	A közelharcban csak buta katonákkal találkozunk
Unblip	Minden karakter láthatóvá válik a pályán
Bingo	Plussz muníciót kapunk

OPERATION FLASHPOINT

Hogyan ugorjunk magasból? **1. tipp:** Amennyiben gyorsan le akarunk jutni egy nagy ház tetejéről, válasszunk ki az alatt fekvő épületek közül egy olyat, amelyik sáttortetos. Ha egy ilyenre ugrunk rá, nem számít, milyen magasságból estünk le – a program nem von le életpontot ezért a cselekedetünkért.

Másszunk fára **2. tipp:** Ideális hely lehet rejtőzködéskor egy fa teteje. Csak rá kell ugranunk egy közeli házról, és máris kiváló rejtékhelyet találtunk magunknak, ahonnan csak meglehetősen nehezen vesznek minket észre, viszont mi kiválóan belátjuk a környéket.



SUDDEN STRIKE

Lássunk messzebbre

Tipp: A látótávolság igen fontos a játékban, így nem jelent sok jót, ha elveszítjük a távcsővel rendelkező tisztjeinket. Ennek megtörténtekor mégsem kell kétségbeesnünk: ültessünk egy katonát a németeknél egy Lynx, a szovjeteknél egy T34/85 típusú harckocsira, és nyissuk fel a tankok csapóajtáját is. Ilyen esetben még messzebbre is látunk, mint egy tiszttel. Ha nincsenek ilyen harcjárműveink, az sem akkora probléma – bár ezek a legjobbak a felderítésre – a többi harckocsival is eljátszhatjuk ezt a procedúrát, hogy megnöveljük a látótávolságot.

SWINE

Cheatek

Tipp: A disznók és nyulak összecsapásában könnyen a mi oldalunkra állíthatjuk a szerencsét, némi cheat segítségével. Nyomjuk meg játék közben a [SHIFT] és [ENTER] billentyűt, mire legördül a konzol. Itt beírhatjuk a választott kódot.

Cheat	Hatás
smarten	A kiválasztott egység kitüntetését kap
mo money	Plusz 1000 pénzt kapunk
quicker than death	Könnyebben ledarálhatóak lesznek ellenfeleink
blitzkrieg	Megnyerjük a küldetést
instant delivery	Gyorsabban elkészülnek az egységek

WARCRAFT 3

Hadsereg-szervezés

1. tipp: Hadseregeink összegyűjtésénél nagy könnyebbséget jelent, ha nem kell a kaszányákból kijövő kreatúrákat egyenként összefogdosni, hanem rögtön követik a kiválasztott vezért. Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy a gyülekezést jelző zászló helyét a hősnő jelöljük ki.

Nyersanyag-kitermelés gyorsítása

2. tipp: Érdemes az orkonnál kipróbálni a tauren törzsfőnök nyersanyagkitermelés-gyorsító kombóját. Fejlesszük az endurance auráját minél magasabbra, és mikor nincs rá szükség a csatában, álljunk a bánya és a favágók közelébe. Az aura hatására peonjaink sokkal gyorsabban dolgoznak, így több jóval látják el zöld bőrrű népünket.

ZEUS

Települjünk közel az úthoz

1. tipp: Az első időkben mindig problémáink vannak a munkaerőhiánnyal. Ezért igyekezzünk a várost az úthoz minél közelebb megalapítani. Így sokkal gyorsabban odaérnek az új munkások a településre, és jóval hamarabb munkába tudnak állni.

Lassítsuk le az idő folyását

2. tipp: A küldetés elején célszerű nagyon alacsonyra venni a játék sebességét, mert ebben az esetben kényelmesen át tudjuk vizsgálni a területet, és megtervezni a város elhelyezkedését. Először a szükséges kiszolgálóépületeket húzzuk fel, majd építsünk utakat és lakónegyedeket. Csak ezek után állítsuk vissza normálra a sebességet. Ezzel jelentősen csökkenthetjük azt az időt, amíg az új lakosok beköltöznek.

Lendítsük fel a kereskedelmet

3. tipp: Ügyeljünk arra, hogy összes szövetségünkkel, amint lehet, azonnali kereskedelmi központokat nyissunk. Rögtön turbózzuk is fel az üzletet, hogy az áruváltás meginduljon városunkba. Ne felejtjük el, tengeri kereskedelmi útvonalnál a dokkot is ki kell építeni.

A gazdaságok fellendítése

4. tipp: A birkafarmokat és olívaligeteket sokszor csak távol a várostól hozhatjuk létre, mert ott termékeny a föld. Ahhoz, hogy legyen elég munkaerő is a gazdaságokhoz, építsünk kisebb lakónegyedeket melléjük. Később már nem lesz szükség arra, hogy foglalkozzunk ezekkel az épületekkel.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Zeneszámok kimentése

1. tipp: A játékban szereplő dögös zenéket ki tudjuk menteni, így nem kell mindig elindítani a programot, hogy fülünkbe csengjen a muzsika. A \DATA\MUSIC könyvtárban

lévő MUS fájlokhoz kell csak MP3 végződést adni, és máris vígan hallgathatjuk kedvenc zenéinket.

FRONTLINE ATTACK

Cheatek

1. tipp: Túlságosan nyomja vállunkat a parancsnoklás terhe? Némi csalás segítségével könnyebbé tehetjük életünket. Játék közben nyomjuk meg az [ENTER]-t, majd üssük be a következő kódok valamelyikét.

Cheat	Hatás
I'mCheater	A cheat-mód aktiválása
EagleEye	Láthatóvá válik a térkép
MoneyMoneyMoney XXX	XXX pénz
Ups...	Az ellenséges épületek megsérülnek
GoToHell	Rossz lesz az ellenséges egységeknek (sérülnek)
StrongMan	Az összes kiválasztott egység és épület gyógyul
ByeBye	A kijelölt egységek, épületek megsemmisülnek
HastaLaVistaBaby	Minden egység és épület megsemmisül

GTA3

A cabrio előnyei

1. tipp: Kellemes apróság, hogy a birtokunkban lévő cabrioknak le- vagy fel tudjuk húzni a tetjét. Mikor benn ülünk a kocsiban, nyomjuk meg az [F1]-et, és máris az aktuális időjárást figyelembe véve autókázhatunk.

Hogyan robantsunk autót

2. tipp: Egy autót úgy tudunk felrobbantani, hogy kifejezetten a hűtőjére célzunk. Ez a cselekedet pl. a parkolóházas küldetésnél előnyös, amikor ellenfeleink egy limuzin mögött keresnek fedezéket. Célzott lövéseinknek hála, a fedezék hamarosan robbanó bombaként fog működni...

Tréfa-répa

3. tipp: A készítőik apró tréfáját vehetjük szemügyre, ha Staunton Islanden, a „Bosszú napja” küldetésben, a Dodoval átugratjuk a parkolónál lévő falat. Itt rátalálunk a fejlesztők rövid üzenetére, amelyben arról tájékoztatnak, hogy semmi keresnivalónk nincs itt.

ARCANUM

Trükkös pénzszedés

1. tipp: A játék elején jókora összeggel ajándékozhatjuk meg magunkat, amit Ristezzétől, a nebelbergeni vegyeskereskedőtől csikarhatunk ki. Álljunk mögéje, és csenjük el a hátsó helyiség kulcsát. Belépve a szobába egy ládát találunk, amelyben pont azok az áruk vannak, mint amiket a kereskedő eladásra kínál. Szedjük össze mindent, majd adjuk el neki a saját áruját. (Elég naiv lehet, ha nem tűnik fel neki, hogy pontosan ugyanazokat a dolgokat akarjuk eladni, mint amilyenek neki is vannak ☺) Ráadásul ezt a procedúrát akárhányszor megtehetjük.

Legyen háziállatunk

2. tipp: Akárcsak a Falloutban, a készítőik lehetővé tették az Arcanumban is, hogy egy állati kísérő legyen velünk. A teremtmény Ashbury felső végében várakozik ránk. Odaérve egy dühös gnóm haragjától kell gyorsan megmentenünk, hogy csatlakozhasson hozzánk. Háziállatunknak elsősorban a közelharcban vehetjük hasznát.

Új muzsikák

3. tipp: Amennyiben már unjuk a játék zenéjét, lépünk be a játék \MODULES\ARCANUM\SOUND\MUSIC könyvtárába, és cseréljük le a számokat a kedvenc MP3-ainkra.

SOUL REAVER 2

Tájékozódás víz alatt

1. tipp: Ha hosszadalmas merülés közben elvesztenénk a tájékozódást, váltsunk át a holtak dimenziójába. Itt rögtön eltűnik a víz, és máris körülnézhetünk, hol is járunk (úszunk).

Ne forogjunk futás és ugrás közben

2. tipp: Futás és ugrás közben ne piszkáljuk az egeret, mert könnyen elugrik a kép, és mi pillanatok alatt eltévesztjük az irányt, aminek következtében pl. egy szakadékban landolunk.

Uhu és Caris

TÚLÉLÉSI TAKTIKÁK

SPLINTER CELL

Az alapképzés remek dolog a játék elején, de amikor éles küldetésekbe kerülsz, hamar tapasztalni fogod, hogy annyit ér, mint halottnak a csók... (Ahol téged csókolnak.) Ötoldalas megatippözönünk segítségével azonban igazi szuperügynökké válhatsz! Az utcán azért ne próbáld ki ☺...

AMIT A GYAKORLÁSNÁL NEM TANÍTANAK...

- Nem csak ölésre jó** **1. tipp:** Nem látsz jól egy sötét utcán vagy egy hosszú folyosón keresztül, és nem adtak látcsövet? (Valahogy sohasem adnak...) Használd a puskád éjszakai távcsövet, hogy előrepiszlants!
- Nézz a falakon keresztül!** **2. tipp:** A hőérzékelő szemüveggel elég fárasztó nézni, viszont nemcsak a szabadban, hanem a falakon keresztül is lehet látni vele az ellenséget! Nagyon jól jön, ha van erre lehetőség, és nem akarsz az ajtók alatt átkukkantó kamerával szöszmötölni...
- Használj energiatakarékos pisztolyt!** **3. tipp:** Nagyon kevés a lőszer, különösen a puskáé, úgyhogy mindenkinek azt ajánlom, inkább a pisztolyt használja a lámpák kilövésére, mert az embert kevésbé sebt meg, viszont több löszert is lehet találni hozzá. Ha biztos vagy a felövéseidben, akkor erre is érdemesebb a pisztolyt használni.
- Tölteni mindenkinek kell** **4. tipp:** Az ellenségnek is időnként újra kell töltenie, úgyhogy ezt a holtidőt érdemes kihasználni, hogy mi legyünk a menők: amikor abbahagyja a tüzelést, és a fegyverével szöszmötöl, akkor ugorjunk elő a fedezékből, löjjük le jól a szerencsétlent.
- Egyszer puská, másor pisztoly** **5. tipp:** Általában közelharcnál érdemes a puskával „burst” módban tüzelni, míg messziről érdemesebb „single” lövésekkel operálni. Amikor azonban másodszor mész a kínai nagykövetségre, inkább a pisztolyt használd közelharca, a puskát pedig a messzebb lévő célpontok ellen.
- Néha nem árt zajongani** **6. tipp:** Időnként érdemes magunk felé vonzani az őrzőkat. Ezt háromféleképpen tehetjük meg: vagy villámgyorsan elrohanunk a környékükön, épp hogy csak egy villanást lássanak, vagy a lépéseinkkel zajt csaphatunk, de a legegyszerűbb módszer az, ha valamilyen tárgyat a megfelelő helyre hajítunk. Már csak azért is érdemes az utóbbi esetet alkalmazni (ha lehet), mert ilyenkor az ellenséges őr pontosan azt a helyet vizsgálja meg, ahova a cuccot dobjuk.
- „Ha belépsz valahova, fi-am, mindig kapszold le a villanyt!”** **7. tipp:** Valahányszor belépsz egy szobába, azonnal kapszold le a villanyt. Ennek kétféle jelentősége van. Egyrészt ha valaki belép, akkor nagy eséllyel nem fog észrevenni, másrészt rögtön a villanykapcsoló felé megy, így hátulról ütheted.
- Az oroszok már a spájzban vannak** **8. tipp:** Ha éppen a hátadon cipelsz egy hullát, és túl sok a fény egy folyosón vagy egy nagyobb szobában, hogy elrejtse, nem kell feltétlenül a lámpák kilövésére pazarolnod a golyót: elég, ha beviszed egy környéken lévő sötét szufiba – feltéve ha van ilyen.
- Hullatakarítás mindenkéftlett!** **9. tipp:** A hullákat egyébként nemcsak azért kell eltakarítanod, mert egy közelben lévő katona meglátja, hanem azért is, mert amikor bizonyos helyekre érsz, és az áldozataidat hátrébb hagyta a fényben, akkor a játék automatikusan úgy veszi, hogy figyelmetlen voltál, egy „elméleti” őrzőkat (amellyel effektíve nem is találkozol) észrevette a testeket, és ilyenkor mindig megszólal a riasztó. Ha pedig túl sokszor

szól a riasztó, akkor ugye buktad a küldetést, ezért a hullákat még akkor is takarítsd el, ha elméletileg nincs ott senki!

A túsokkal csak ügyesen!

10. tipp: Még ha tisztet is tartasz emberi pajzsként magad elé, a társai tüzelni fognak rád, ha rájuk tartod a fegyvered. Ezért mindig tartsd a tarkójára pisztolyod csövét, és csak akkor lőj vele a többiekre, ha biztos célpontot nyújtanak.

MOZGÁSOK

Alapmozgás

11. tipp: A gyanútlan ellenséges katonák általában egy adott útvonalat járnak be, és egyfajta irányba néznek, illetve pontos időközönként fordítják el a fejüket. Mindig figyelj ki az őrk mozgását, mielőtt cselekednél. Ha pontosan ki tudod számítani, mikor érdemes leütni, vagy fejbe lőni valakit, amikor éppen senki más nem látja, és téged sem vesznek észre, akkor nyert ügyed van.

Gyanakvó mozgás

12. tipp: Ha az ellenség meghall valami általad keltett gyanús zörejt (mástól nem fog ilyet hallani ☺), akkor a kezébe veszi a puskáját, és kinyomozza a zaj eredetét. Ha nem akarod, vagy nem tudod ilyenkor csendben megőlni, akkor inkább bújj el gyorsan az árnyékba, vagy menj vissza egy közeli üres szobába, amíg le nem nyugszik, és vissza nem tér az őrzőkatára.

Üldözés

13. tipp: Ha meglátnak a fényben, akkor az ellenség nem cicózik, semmi „fel a kezekkel!”, vagy „ne mozdulj!”, hanem azonnal tüzet nyit rád! Ilyenkor már nincs más megoldás, mint az ellenfél kiirtása puskával – ez azonban a zajra odasiető társak lemészárlását is jelenti, úgyhogy mindig takarékoskodj elég löszerral ezekre a pillanatokra. Figyelj arra is, hogy a mészárszék után el kell takarítanod az összes hullát!

Mint a Tarzan fent a fán...

14. tipp: Tarzan módjára lengedezni a csöveken nagyon látványos dolog, de az alattad mászkáló ellenség nem biztos, hogy el lesz ragadtatva a mutatványodtól, úgyhogy lehetőleg mindig (kivéve egyetlen küldetésnél) kulcsold át a lábaddal a csöveket. Mondjuk leginkább csak akkor van gond, ha nem vagy sötétben, úgyhogy ilyenkor nyugodtan lehet „majmokodni”.



A járkáló őrköt is le tudjuk ütni lopakodva, de gyorsabban kell iparkodni, mint amikor „nagyon” csendben mész

NEHÉZ RÉSZEK A KÜLDETÉSEK SORÁN

Rendőrőrs (nehézségi fokozat: 5/10)

Feladat: Találd meg a két eltűnt CIA-ügynököt, Blausteint és Madisont

Tüzes vesszőfutás **15. tipp:** Amikor az égő épületben vagy és egy csomó helyen beomlik előtted az út, akkor mindig keress alternatív útvonalakat! Az egyik helyen például a gyakorlópályán használt csőmászást kell alkalmazni a lángok felett. Aki nem akar lábszóláriumot, az inkább kulcsolja át patáival a csövet... Az egyik szobában ott lesz a „kapcsolat” – kissé amortizált állapotban.

Nem dohányzó előnyben **16. tipp:** Akik nem szeretnek füstöt szívni, azok figyeljenek arra, mit hagyog az a kedves hölgy a mikrofonban. Hogy alig lehet érteni? Nos, arra figyelmeztetett, hogy a „füstös szobában” lódd ki az üvegplafont. Tényleg érdemes...

Öljünk elegánsan! **17. tipp:** A „telefonáló” terroristánál tartunk. Én speciel nem szórakoztam sokat vele, hanem jól fejlődtem, aztán a házban álldogáló társát is lelőttem, de aki nagyon finesezen akarja végigtolni ezt a missziót, az osonjon a telefonos fickóhoz, ragadja meg hátulról, és használja emberi pajzsként, hogy a zajra kirohanó társát elegánsabban tudja elintézni.

Nem találod az ajtó kódját? **18. tipp:** A továbbjutáshoz szükséges kód a festmény mögött lesz egy fekete dobozban.

Két zsarú és a részeg **19. tipp:** Annál a résznél, ahol két zsarú beszélget egy részeggel, úgy tudod a legtisztábban lelőni őket (most már szabad), hogy csendben és lassan a lépcső melletti szemeteshez osonsz, megragadsz egy üveget, és amikor odajön az ő, hogy kinyomozza, akkor fejbe lövöd, majd utána az odaigyekvő társát is. Áll egy civil a balkonon, őt viszont ne lódd le! A hullákat az üzlet melletti lépcső alá rejtsd el.

Szökőkút és kertecské **20. tipp:** Én elég sokáig keresgéltem, így valószínűleg mások is el fognak akadni: azon a főtéren, amelynek közepén egy szökőkút csobog, a jobbra lévő ház alatti kis kertsövény mögött van egy rejtett bejáró! Ha ide bemész, és használod a számítógépet, akkor automatikusan kinyílik az eddig zárt kertajtó, és bejön rajta egy ő. Erre kell továbbmenni...

Van Damme után szabádon **21. tipp:** Amikor ténylegesen beértél a rendőrőrsre, akkor érdemes először a terpeszgrást alkalmazni. Várd meg, míg eltávolodik az ő, majd ugorj terpeszbe a két fal között. Hamarosan arra jön egy másik rendőr: ennek ugorj a nyakába.

Kamera a hulláknál **22. tipp:** A hullaházban lesz egy sunyi kamera, amelyet alig lehet észrevenni, de ha megtalálod, ki lehet löni, nem kell a lámpákkal kínlódn.

Védelmi minisztérium (nehézségi fokozat: 6/10)

Feladat: Derítsd ki Nikoladze titkát!

Őrök és a riasztó **23. tipp:** Amikor kijutottál a könyvtárból, két őrel találkozol: az egyik fel-alá járkál, a másik ott posztol egy riasztó mellett. Én sokféleképpen próbáltam kiiktatni őket (Xboxon nem lehet menteni, ugye, és először ezt teszteltem...), de végül is az a módszer volt a legpraktikusabb, amikor a járkáló fickó a legtávolabb volt, akkor előbb a „riasztókat” lőttem fejbe, majd a „járkálót”.

Terroristák sofőrje **24. tipp:** Ennél a küldetésnél az a feladatod, hogy kikérdezd Nikoladze sofőrjét. Úgy juthatsz el hozzá, ha az előbbi folyosónál a riasztó melletti ajtónál lemész (lódd ki az összes kamerát), majd a legalsó szinten a garázsba jutsz el. A fickó bent üldögél a kocsiban, de ha az egyik kamerát kilö-

vöd, akkor odajön, hogy megvizsgálja. Ragadd meg hátulról, és faggasd ki!

Mindenkit a hűtőbe! **25. tipp:** A konyha ablakánál járunk. Ha figyelsz a párbeszédre az egyik ő és a szakács között, akkor jól fogsz röhögni ☺. Miután az őr pökött egy nagyot a lecsóba, valahogy le kell ütödnöd a két szakácsot, anélkül hogy bekapcsolnák a riasztót. Itt sokat lehet tőkölöni, de én egyszerűen odarohantam a riasztó mellé, így nem értek hozzá, hanem elrohantak a hűtőszoba felé szerencsétlenkék, én viszont utánuk mentem, és jól fejbe nyomtam mindkettőt. Az ájult fickókat a hűtőszobában kell spájzolni, és ne felejtsd el kilőni a lámpáját sem! Amikor kijutsz a konyhából, és a katonákkal egyenként találkozol, akkor mindegyikük hulláját a hűtőszobába rejtsd! A katonákat mindig üvegdobálással csald el az őrhelyüktől, majd üsd le/öld meg őket!

„Kölcsönvehetem a szemét?” **26. tipp:** Amikor mindenkivel végeztél, lejön egy parancsnok egy kis solitaire-t játszani. Lopakodj mögé, ragadd meg hátulról, de ne üsd le! Szükség lesz a szemére (sajna még az élő fejében tartva...), amelyet a retinaszkeneres ajtón kell használni. Utána már nyugodtan hűvösre teheted ☺... (Lásd Makra-interjú..)

Táv-mikrofon **27. tipp:** Amikor Nikoladze és Philippe Mass, a francia hacker a liftben beszélgetnek, akkor kell először használnod a kamerát. Egyszerűen irányítsd rájuk a kis négyszög alakú ikonocskát.

Gyorsaké a szerencse **28. tipp:** Annál a résznél tartunk, ahol kijöttünk a liftből a minisztérium belső épületében. Jobbra és balra két üvegajtó, az egyiknél egy kamera. Középen is van egy ajtó, amit zárpiszkával kinyithatunk, de mindenképpen jön egy ő... Elvileg sok macera, véráldozat és egy majdnem biztos riasztás árán a közép szobából a légkondicionáló csövén is keresztül-mászhatunk, én viszont egyszerűbb megoldást választottam... Amikor kijött a fickó a jobb oldali üvegajtón, akkor villámgyorsan leütöttem (le is lehet löni, de már nem volt túl sok golyóm), majd beszlisszoltam a még nyitva lévő ajtón. Lényeg, hogy gyorsan kell csinálni, nehogy becsukódjon az ajtó – egy kis szerencse is kell a történethez.

Kirobbanó üdvözlés **29. tipp:** Annál a résznél, amikor három fickó beszélget, várd meg, míg ketten kimennek, az utolsót pedig lódd le az ablakon keresztül. Előfordul, hogy a lövés erejétől nem robban be az üveg: ilyenkor nekilendülésből be kell törödnöd. A fickó hulláján találsz egy gránátot, ezt hamarosan használhatod is, ugyanis miután Nikoladze észreveszi, hogy turkáltál a gépében, rád ereszt egy „fogadóbizottságot”. Te is fogadd őket

A legkirályabb terpeszgrásból az ellen nyakába ugrani! Csak várd meg, amíg az ő odaér!



Repülni nem tudsz, de az érzést átélheted!



Trust SoundWave 100P

Modem külsővel felruházott, multimédia hangszóró a Trust-tól. A vertikális bass reflex rendszer valóságos hangélményt nyújt játék közben.

- 1000 Watt PMPO kimenő teljesítmény.
- 2.1 rendszerű hangszórók.
- hangerő és basszus szabályozó.
- 3D kapesoló.
- beépített sztereo erősítő.
- mágnesesen árnyékolva.



Sight Fighter wireless

A Trust ergonomikus kiképzésű digitális, dupla módon csatlakoztatható, vezeték nélküli gamepadja teljes szabadságot ad a játékok használatában.

- 12 programozható akciógomb,
 - 8 irányítógomb,
 - gázpedál,
 - szabályozható középső funkciógomb.



Predator QZ 501

A Trust professzionális kivitelű, masszív botkor-mánya a legkomolyabb játékokhoz!

- hat tűzgomb,
- gyorsító gomb,
- 3D kormányzási lehetőség.
- nyolc irányú POV (Point of View – „nézegetés”).
- USB csatlakozó felület.



LIFE IS MORE! TRUST US

A termékek megtalálhatók az alábbi áruházakban:

Media Markt



TESCO multimedia.hu

Trust

Minardi F1 team
TRUST OFFICIAL SPONSOR MINARDI

TRUST.COM

KÓRHÁZ A VÁROS SZÉLÉN... SIMCITY 4

...soha ne legyen, mert akkor az intézmény ügyfélkörének felét mezei (nem, nem Károlyok ☺! – bocs ZeroCool) egerek plusz vakondok tennék ki. Aki ennél komolyabb segítségre szorul várostervezés tantárgyból, az nyugodtan olvasson tovább!

Regionális műsorok

1. tipp: Mielőtt nagy buzgalommal nekifognánk az önkormányzati pénzállomány elherdálásának, nézzünk körül alaposan a nagytérképen! A legszerencsésebb olyan helyen kezdeni, ahol minden oldalról már kiépített városrészrel szomszédolhatunk. Erre sajna ritkán van példa, ezért már azzal is érdemes megelégedni, ha egy, netalán két irányból is települések körvonalazódnak. Saját városunkat kezdjük ezekhez a határokhoz közel építeni, mert a későbbiekben hasznos üzleteket bonyolíthatunk le a kollégákkal.

Isteni gondviselés

2. tipp: Ha megvan a terület, akkor sem kell kapkodni, mert mielőtt túlesnénk a névadó ceremónián, lehetőségünk adódik ingyen! tereprendezésre. Ezt egyrészt a terep csinosítására, életszerűbbé kozmetikázására használhatjuk, ám másrészt megejthetünk olyan munkálatokat is, amelyekre a város fejlesztése érdekében van szükség. Nem kicsit kéretik megjegyezni, hogy az éles játékban ugyanez már dollárezrekbe kerül!

KEZDETEK KEZDETE

Közhelyek, SimCity mód- ra

3. tipp: Az előző részek mindegyikében alkalmazható alapvető hüvelykujjszabály a negyedik részben sem vesztett hasznosságából. Gyárainkat, környezetszennyező erőműveinket igyekezzünk a lakosságtól minél messzebb telepíteni, mert a szmogriadó maximum a gyerekek szemszögéből látszik izgalmas játéknak, a szülők – ki tudja, miért? – nem szeretnek gyárkémmények tövében éledgelni. Hasonlóan begyakorolt figura, hogy a szennyező zónák és a lakóépületek közé olyasmit telepítünk, amelyre kevés, esetleg semmilyen hatással nincs a légszennyezés. Például a kereskedelmi épületek tartoznak az előbbi, a közintézmények az utóbbi csoportba.

Mezőn a gazdaság

4. tipp: A földművelés a kezdetekkor nagyon hasznos, mert ebben a szektorban azonnal el tudnak helyezkedni nem túl



képzett polgáraink. Gondot csak a roppant helyigényük és a vízrendszert szennyező tevékenységük jelent. Ha lehet, külön vízhálózatról üzemeltessük farmjainkat.

Közepesen durván

5. tipp: Az első években én a közepes sűrűségű zónák telepítését ajánlom. Az ennél olcsóbb megoldás túl nagy területet igényel, amelyet nehéz lefedni a különböző közszolgáltatásokat nyújtó intézményekkel. A koncentráltabb fokozat viszont túlon túl drága, ráadásul sokáig nem is lesznek olyan körülmények a településen (infrastruktúra, elegendő munkaerő, keresleti piac stb.), amelyek esetében kihasználhatnánk a drágább telepítés előnyeit.

INTÉZMÉNYES PROBLÉMÁK

Péncz nincs, de hely, az legyen!

6. tipp: A költségvetési helyzetünk alacsony lélekszám esetén nem teszi lehetővé, hogy azonnal bevezessünk minden, a városi ember számára természetesnek tetsző közszolgáltatást. Ezekkel nemcsak az a baj, hogy építésük pénzbe kerül, hanem sokkal inkább okoz fejfájást a fenntartásuk. Így amíg a bevételi oldalon nem látunk elég magas számot, elégedjünk meg annyival, hogy a város tervezésekor helyet hagyunk a jövőben telepítendő épületeknek.

Csoportba verődve

7. tipp: A legjobban úgy tudjuk kihasználni a hatósugárral rendelkező intézményeket, ha egy csoportba, lehetőleg az ellátni kívánt terület közepére helyezjük őket. Ez triviálisnak hathat, de például olyan részletekre is érdemes ügyelni, hogy a létesítmény városunk életének milyen részére van hatással. A kórházak, az iskolák, a könyvtárak például kizárólag a lakosság számára fontosak, ezért ezeknél csak arra koncentráljunk, hogy a lakóépületek többségét a vonzáskörzeten belül tudjuk. Rendőrségre, tűzoltókra ellenben mindenhol szükség lesz, ezért ezek helyét sűrűbben és az előbbiekhöz képest eltérő pontokon érdemes kijelölni.

Minden polgármester álma: jól tejelő, nem szennyező iparnegyed.



Lehet, hogy nem a tűzvédelmi felkészítésen kellett volna spórolni?



Ha valahol, akkor San Franciscóban érdemes különös figyelmet fordítani a közlekedésre.

Kontrollált működés

8. tipp: Még az intézményekhez tartozik a folyamatos ellenőrzés témaköre. A negyedik részben nem elég lepakolni egy kórházat, aztán szépen magára hagyni Carter dokit, hadd küzdjön a nulla negatív vércsoportú ügyfelekkel. Figyelniük kell az igényeket, és ezekhez alkalmazkodva alakítani a különböző juttatások mértékét. A frissen felhúzott egészségügyi intézmény esetében előfordulhat (a gyér népesség következtében), hogy az első hónapokban átlagosan 10 esetet lát el 12 orvos. Ilyenkor szépen addig kell csökkentenünk a dotáció mértékét, amíg az alkalmazott doktor bácsik száma arányba nem kerül a betegek tömegével. Hasonlóan kell eljárni egyéb helyeken is, különös tekintettel például a hőerőműre, amely akár tízszázalékos kapacitással üzemelve is könnyedén kiszolgál egy kisebb települést.

PÉNZÜGYI KÖTÉLTÁNC**Fontolva haladva**

9. tipp: Mint azt a bemutató cikkben is kihangsúlyoztam: a játék piszok nehéz! Ne gondoljuk azt, hogy a kezdeti 100 000 dolcsi a világ végéig ki fog tartani. Minden beruházást gondoljunk alaposan át. Soha ne fizessünk semmiért feleslegesen. A legjobb, ha nagyon apró lépésekkel fejlesztjük városunkat, miközben folyamatosan megpróbáljuk a költségvetést egyensúlyban tartani.

Kaszinók? Természetesen!

10. tipp: Az első dolgunk legyen, hogy engedélyezzük városunkban a szerencsejátékot. Ezt a pénzügyi rész egyik alpontjában tehetjük meg. Kipipálásával havi 100 pénz üti a markunkat, és ez nagyon, de nagyon jól jön egy éppen fejlődésnek indult település önkormányzatának. Később, ha már megtehetjük, újra betilthatjuk a kaszinókat, felszámolva ezzel a bűnözés egyik hagyományos színterét.

Cserekereskedelem

11. tipp: Ha megfogadtuk az első tanácsot, és olyan helyre települtünk, ahol szomszédság is akad, a pénzügyi nehézségek megoldásakor kihasználhatjuk a régióban rejlő lehetőségeket. Ha áramtermelésünk bír fölös kapacitással, akkor megpróbálhatjuk a szomszédokat is kivilágítani. Ha akad egy félreeső zugunk, akkor ott gigantikus szeméttelpepet rendezhetünk be, ahová hulladékot fogunk importálni. A lehetőségek szélesek, a lényeg, hogy találjunk valami olyasmit, amiért a partnerünk hajlandó pénzt áldozni. A megkötött szerződések pedig időről időre próbáljuk módosítani, mert a kialakult összeg tekintetében gyakran hatalmas ingadozás mutatkozik, még ugyanolyan mennyiségű ellentételezés esetében is.

DUGÓHÚZÓ**Oszd meg, és uralkodj!**

12. tipp: Minden nagyobb város életében az egyik legégetőbb problémát a közlekedés jelenti. Szerintem a budapestieknek nem kell magyaráznom, mire gondolok. Ha szeretnénk elkerülni a körúton délután 6 óra tájt szokásos állapotokat, akkor jól tesszük, ha a munkahelyeket jelentő gyárakat, üzleteket nem kizárólag egy csoportba telepítjük. A két ellentétes égtáj irányába telepített ipari telepek megvan az az áldásos hatása, hogy a lakóhelyektől reggelente induló forgalmat egyszerűen elfelezi. És ugye egy autó az kisebb helyen elfér, mint kettő, nem? (Meg nagyobb helyen is... egy autó mind felett ☺)

Kombinált fogások

13. tipp: Az egyre fokozódó forgalmi helyzetre nekünk is a megfelelő válaszokat kell adnunk. Első lépésként a másodrendű utakat cseréljük ki minőségi burkolatra. Kezdetben csak a legszükségesebb vonalakon, később meg mindenhol. Több ezres lakosság esetén elkezdhetünk buszmegállót létesíteni. Figyeljünk oda, hogy legyen ilyenből a lakóövezetben és a gyárnegyedben is, különben a kihasználtságtól nem fognak szétesni a járműveink. Még nagyobb településnek már kijár egy vasútvonal, esetleg egy külvárosi gyorsforgalmi út. Metropoliszok lakói pedig bebújhatnak a föld alá. Ennek az igen költséges megoldásnak az az előnye, hogy nem kell bulldózerrel a fél várost legyalulni, ha javítani akarunk a közlekedés színvonalán.

Megéri beverekedni magunkat a menürengetegbe. Itt éppen új börtönnel lesz gazdagabb a településünk.



Szemrevaló parcelláink kellemesen távol vannak készülő nagyvárosunk centrumától.

APRÓSÁGOK**A sport legyen a szenedvélyed**

14. tipp: Önkormányzati vezetőként több olyan intézkedést vezethetünk be városunkban, amelyekkel bizonyos problémákon lehetünk úrrá, vagy általuk a lakók számára biztosíthatunk kényelmesebb, tartalmasabb, élhetőbb életet. A programok között megtalálható a fiatalok sportolását támogató kezdeményezés csakúgy, mint a szomszédfigyelő rendszer megszervezése. Itt most nem azt kell felidézni, amikor állunk az elsőtétített szobában az ablak előtt, és várjuk, hogy a szomszéd bombázó fürdéshez készülődjön ☺! A lényeg sokkal inkább abban rejlik, hogy a szomszédok figyelik a környezetükben zajló eseményeket, a gyanúsokról pedig értesítik a rendőrséget. Ha tehát rendőreink már nem bírnak a sok betörővel, akkor érdemes egy kicsit szétnézni a civil lehetőségek között is. Hasonló módon csökkenthetjük az átlagos áramfogyasztást, az egy főre jutó szeméttel mennyiségét, vagy éppen növelhetjük könyvtáraink hatékonyságát.

Buldózer helyett

15. tipp: Ha kinőttünk saját kereteinket, akkor bizony előfordul majd, hogy már kiépült területeket kell bezúznunk, annak érdekében, hogy a nagyobb városban is harmonikusan alakuljon a különböző funkciójú negyedek elhelyezkedése. Tehát ha csak azt szeretnénk elérni, hogy egy adott körzetnek, mondjuk, a lakóépületei tűnjenek el, de minden más maradjon meg épségben, akkor ezt legkényelmesebben a dezone funkcióval végezhetjük el. Az ára nagyjából ugyanannyi, mint a dózerolásnak, de megkíméli a parkokat, sportpályákat, egyebeket.

Ha nagyon unatkozni...


16. tipp: ...akkor esetleg rászabadíthatunk valami katasztrófát nagy gonddal felturbózott metropoliszunkra. De előtte azért mindenképpen mentsünk egyet ☺!

-csonti-

VEZÉRKARI ÚTMUTATÓK

COMMAND AND CONQUER: GENERALS

A Command and Conquer ugyan nem mutat fel tömördek újdonságot, de azért néhány tippet érdemes bevetnünk, hogy minél jobban be tudjuk bizonyítani az arab terroristáknak, hogy micsoda egy piszkos népség, a kínai néphadseregnek, hogy Mao mégis tévedett, vagy az USA-nak, hogy mégsem akkora nagyhatalom, mint amennyire hitte.

„Tapasztalat, tapasztalat”	<p>1. tipp: Ebben a játékban nem érdemes beékelődvé védekezni, hanem inkább küldjünk mindenkit ki a harcmezőre, hogy tapasztalatot szerezzen. Minél több ellenséges egységet, járművet ló ki, annál hamarabb szerez még egy „érdemrendet”.</p>	Méregekeverők	<p>8. tipp: A GLA-nél ne becsüljük le a „mérgező traktor” hatékonyságát, mert bár rendkívül sérülékeny, azért alaposan szét tudja marni az ellenség gyalogságát. Érdemesebb azért hátul tartani, amikor ellenséges járművek közelednek, mert villámgyorsan szétlővik, de ahogy emberekkel találkozunk, jöhet a GLA-koktól ☺!</p>
A profikat érdemes életben tartani	<p>2. tipp: Újdonság, hogy az amerikaiak pilótái ejtőernyővel kaptatultálnak, így ha tapasztaltabbak, akkor érdemes hazakísérgetni, és egy másik járműbe (akár tankba!) átültetni őket. (Mondjuk, nem tudom, hogy tankhoz mennyire ért egy pilóta, de mindegy...)</p>	Önjavítás	<p>9. tipp: Ha azt látjuk, hogy egy jármű felett egy csavarkulcs mozog, akkor célszerű egy kicsit békén hagyni, mert megjavítja magát.</p>
Láda vs. tiberium	<p>3. tipp: A nyersanyag (láda) nem egészen úgy működik, mint a tiberium: nem „fertőződik” tovább, tehát egy idő után elfogy, és nem érdemes várni arra sem, hogy jobban kiterjed. Egyébként a kamionok (vagy a helikopterek – az amerikaiaknál) ugyanúgy mászkálnak fel-alá, mint a tiberiumkitermelő egységek, ugyanúgy óvni kell őket az ellenség támadásától.</p>	„Éljen a mi bölcs vezérünk!”	<p>10. tipp: A kínaiaknál sűrűn használjuk az előretolt egységekkel együtt is a propagandarádiót, mert aránylag olcsók (500 pénzbe kerülnek), és az ellenség ezeket sem nagyon lövi. Érdemes tapasztalatot/pénzt fektetni a rádió fejlesztésébe is.</p>
Emberi faktor	<p>4. tipp: Az emberi egységeknek szerencsére sokkal több hasznuk van, mint az Emperor: Battle for Dune-ben, ahol a sardaukarokon és fedaykinokon kívül már csak járműveket használtam. Itt nagyon jók az RPG-tüzérek és még a mezei katonák is hasznosak lehetnek egy előrehaladott misszió során, hiszen ők tudják elfoglalni az ellenség épületeit.</p>	Épületjavítás	<p>11. tipp: Ha az ellenség lövi az épületeket, akkor mindig küldjünk oda egy traktort, vagy a GLA-nél parasztot, hogy folyamatosan hozza helyre a károkat. Hatalmas „mázli”, hogy a Warcraft III-mal ellentétben az ostoba MI nem lövi ilyenkor a javításra kiküldött egységeinket... (És a játék szempontjából elég nagy bukta...)</p>
Légi őrzár	<p>5. tipp: Az új C&C legsírályabb újítása a légierők őrzáratoztatása! Csak jelöld ki a megfelelő helyszínt a vadászgépeidnek, és már automatikusan oda is repkednek. Arra azért figyelj, hogy légvédelem ne nagyon legyen a közelben, vagy legalább gondoskodj a gépeid javításáról, ha tudsz. A kínaiaknál például remek módszer, hogy a repülőter mellé telepítesz egy olcsó propagandarádiót, amely folyamatosan „gyógyítja” a vadászgépeket, miközben leszállnak. Az USA-nál egyébként a leghasznosabb a Commanche helikopter őrzáratoztatása, mert egyaránt vannak rakétái a járművek és géppuskája az emberi ellenség ellen. Azért a forróbb helyekre küldj néhány vadászgépet is, kettesben szebb az élet...</p>	UN ládák	<p>12. tipp: A ledobott kis szürke „UN” ládácskában zseton van, méghozzá jó sok, úgyhogy minél hamarabb küldjünk oda valakit, hogy szedje fel.</p>
Légelhárítás	<p>6. tipp: A légi őrzár ellen pedig természetesen a GLA légelhárító rakétatelepe a leghasznosabb. Ezek a kis „fészek” ráadásul földi járművek ellen is ideálisak, úgyhogy nagyon vigyázzunk rájuk, mert amúgy nagyon sérülékenyek. A légelhárító fészek mellé egyébként nem árt néhány RPG-s egységet is odaküldeni, mert közös erővel hamarabb végeznek az ellenséggel és még tapasztalatot is szereznek a drágák.</p>	Az USA-lézerágyú megfélemlő használata	<p>13. tipp: Az USA szuperfegyvere a távolról üzemeltethető lézerágyú, amit nemcsak egy helyben lehet bevetni, hanem végig is lehet vezetgetni egy adott úton. A GLA-terroristák épületei ellen sajnos nem túl jó hatékonyságú, ezért inkább érdemes egy helyben ácsorgó nagyobb sereg ellen használni. Bad Sector</p>
Bombázás rulez	<p>7. tipp: Az USA-nál érdemes a megszerzett saját tapasztalati pontot mindjárt a légitámadás fejlesztésére költeni, mert ha felderítettük, akkor nagyon durván ki tudjuk iktatni velük az ellenség fontosabb épületeit mindjárt az elején, így aztán nagyon nehezen tud felállni.</p>	 <p>A Tomahawk rakétavető durván messziről tudja szórni a cuccost: ennél a küldetésnél szinte csak velük nyomultam...</p>	

LÖVÖLDÖZNI CSAK LASSAN, ÉSSZEL SZABAD

UNREAL 2: THE AWAKENING

John Dalton, alien irtó kisiparos néha elég kemény megpróbáltatásokkal fogja szembe találni magát az Unreal 2-ben. Bár ezek egyike sem megoldhatatlan, álljon itt néhány jó tanács arra az esetre, ha valaki gondba kerülne a játék végigjátszásával!

- Nyugodtan célozzunk!** **1. tipp:** Az első küldetésekben a tömegesen rohamozó Izarianek ellen a legjobb módszer, ha hagyjuk az oldalazást a búsba: mivel elég nekik 3-4 skuló a CAR-ból, jobban járunk, ha megállunk, és a célzásra koncentrálnunk, nem az ő lövedékeinek elkerülésére.
- Szűk helyre a Skaarjokkal!** **2. tipp:** Ekkor még – jobb fegyverek híján – az egyszerű Skaarjokkal is meggyűlhet a bajunk, a piros tetkósak pedig egyenesen szétszívatnak bennünket. Mivel gyorsak és erősek, legjobban akkor járunk, ha szűk helyekre csaljuk őket, s megpróbáljuk gránáttal vagy golyószórónk másodlagos tüzelésével hidegre tenni őket. A szimpla golyószórást esetükben elfelejthetjük, mert ezeket a lövedéket az alkarjukra szerelt pengékkel hártják.
- Megfelelő ütemérék!** **3. tipp:** Szintén a Skaarjoknál érdemes figyelni arra, hogy rendszeres időközönként nekünk ugranak. Ilyen esetekben lehetőleg csak akkor kezdünk el oldalazni, amikor már a levegőben vannak (eleinte nehéz megtalálni a megfelelő pillanatot, de hamar rá lehet érezni). Ellenkező esetben nem nagyon tudjuk kikerülni őket.
- A fej a legsebezhetőbb!** **4. tipp:** Ha lehetőségünk van rá, és biztonságos távolban vagyunk az ellentől, mindig törekedjünk a fej kipécézésére. Legtöbb esetben egy találat is halálos (kivéve a tökig páncélban rohangáló Skaarj Warlordok esetében).
- Shotit a népek!** **5. tipp:** Közeli és középtávolsági célpontok ellen egyértelműen a shotgun a favorit! Ez önmagában nem akkora szám, hiszen ez minden FPS-ben így van – ám itt a hangsúly kivételesen nem a „közelen”, hanem a „középtávolon” van. Erős, gyors, ráadásul halálos a másodlagos tüzelése is.
- Lángszórót csak néha!** **6. tipp:** A lángszóróval csak a gyenge és nagy tömegben támadó egységek ellen érdemes próbálkozni – ideális felhasználási helyszíne az Arachnid bolygón (Hell) található, ahol a kis pókokcskák rögtön megborulnak a meleg fogadtástól.



A shotgun másodlagos tüzelése tűzbe borítja az ellenfelet!

- Védjük a tudóst!** **7. tipp:** A katonás bevédős küldetésekben egy embert mindig állítsunk a munkákat végző, megvédendő tudós mellé őrködni. Sokkal többet ér itt bent biztonsági tartalékként, mint kint, ahol egy koncentrált támadást úgysem élne túl.
- Területvédelem I.** **8. tipp:** Az űrhajójavító questnél kapjuk meg először a telepíthető bázisvédelmi eszközöket, melyek használata elsősorban biztosan után fog menni. Íme egy kis segítség: az erőteret az automata ágyú át tud löni, de mi nem! Ne is próbálkozunk vele, mert csak hamarabb fog leamortizálódni az erőter-generáló cölöp. Az erőtereket ne a gyalogosok feltartóztatására akarjuk használni, hanem az auto-turretek bevédésére. Ennek megfelelően akár dupla sorban is telepíthetünk eléjük erőteret (ennek az az előnye is megvan, hogy ha az egyik cölöp végleg elfárad, nem férnek hozzá rögtön a turretekhez, sőt ha épp arrafelé kalamolunk, akár pótolhatjuk is a hiányzó láncszemet).
- Területvédelem II.** **9. tipp:** A fent leírt esetekre mindig tartsunk magunknál tartalék cölöpöket, nem kell kihelyezni mindet egyszerre a terepre. Figyeljünk oda továbbá arra is, hogy a turretek nem tudnak maguk körül körbefordulni. Magyarán, ha megváltozik a támadási hullámok iránya, fel kell szednünk őket, és újratelepítenünk úgy, hogy a megfelelő irányba nézzenek.
- Szívjunk páncélt!** **10. tipp:** Az egyébként meglehetősen használhatatlanra sikeredett Shock Lance rendelkezik egy nagyon érdekes másodlagos tüzelési móddal: ha a töltet talál, leszívja az energiát a környéken állók páncéltátaból. Logikusan tehát célszerű bármilyen emberi vagy páncéltattal rendelkező idegen lény ellen egy ilyen lövéssel indítani a támadást. Egy dologra vigyázzunk csak: ne legyünk benne a töltet hatósugarában! Hasonló hatást válthatunk ki az EMP gránáttal is.
- Drakk-taktikák I.** **11. tipp:** A Drakkok elég érdekes faj, az observereik kinyíftatásához tudnunk kell, hogyan működnek. Az alapvetően mechanoorganikus lények az üvegfalú tartályokban várakozó pókszerű egyedekkel együtt tudnak csak támadni. Kellő mennyiségű skuló belepumpálása után először ez a lény fog megpusztulni, maga az Observer pedig magatehetetlenül huppan vissza a földre. Nagyon vigyázzunk azonban, mert ilyenkor a legközelebbi tartály ajtaja ki fog nyílni, s a pókszerű lény – nagyon fürgén – megpróbál majd eljutni az Observerig. Ezt semmiképp ne engedjük neki, mert egyesülvéen megint fullos HP-ról indulnának! Vagy a pókot elimináljuk nagyon gyorsan, vagy magának az Observernek álljunk neki, hogy addig löjük szét darabjaira, amíg nem tud visszautni.
- Drakk-taktikák II.** **12. tipp:** Drakk főgonoszt gond nélkül ki lehet nyírni, ha ügyesek vagyunk. Arra kell csupán figyelni, hogy amint kettészakad a lény, az alsó részét vegyük üldözőbe (amelyik megpróbál majd elmenekülni). Amíg külön vannak, a felső rész eléggé kellemetlen „tűzsugárral” próbál majd megrendszabályozni bennünket, ám ezt át lehet ugrani, csak ügyeljünk az ütemre. Akkor sincs túl nagy gond, ha újra összeállnak: amikor ugyanis együtt vannak, elég bénán céloznak.

Boe

GERICOM

mobile world

- SIS 645 GX chipset
- 16x CD-iró + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9800 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF digitális audio kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home és Samsung hordtáska ajándékkal!

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512KB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 30GB merevlemez **399.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
 • Intel Pentium4 2530MHz / 512KB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **439.900 Ft**

MASTERPIECE

MASTERPIECE a vezeteli notebook!
 Megújult a MASTERPIECE! A világ jelentősebb leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATI 9800 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-iró és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

30 Mark 2000 v1.1: **9409**
 30 Mark 2001 v330: **6881**



X5

VILÁGÚJONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es titkos és csappaló Notebook. A megerősített magózdium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló biztonságát biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagy teljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-iró és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb költési munkákhoz és erős igénybevételhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD-iró + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Windows XP Home ajándékkal!
- Samsung hordtáska ajándékkal!

• 14.1" TFT kijelző (1024x768)
 • MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512KB cache
 • 384MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **399.900 Ft**



SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE” PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacán!

- SIS 645 GX chipset
- 8x CD-iró + DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben
- Ajándék Samsung hordtáska!

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512KB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 30GB merevlemez **399.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512KB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **419.900 Ft**



SILVER SERAPH

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

SILVER SERAPH a felső kategóriás mobil processzoros notebook. A MOBIL Pentium4 processzorak köszönhetően lényegesen nagyobb akkumulátoros működést lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futtatnak. A 16x sebességű Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja! A gép jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512KB cache
- 16x CD-iró + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- GERICOM hordtáska

369.900 Ft



WEBGINE

GERICOM WEBGINE szórakozás éreztető árán kínálja a 15.1" nagyfelbontású kijelző méretét és a GeForce4 grafikus kártya gyorsaságát. A gépben minden jelen van ami a mindennapos munkához szükséges, így megtalálható a CD-iró + DVD Combo meghajtó és a Floppy meghajtó is. Két különböző felszerelésű típus közül választhat. Mindeket modellel kedvező árú további bővíthető az igényeknek megfelelően.

- SIS645GX chipset
- 8x sebességű CD-iró + DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce4 GX grafikus kártya 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Monitor, párhuzamos csatlakozó
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg
- Ajándék Samsung hordtáska!

• 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512KB cache
 • 256MB DDR RAM
 • 20GB merevlemez **379.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
 • Intel Pentium4 2530MHz / 512KB cache
 • 512MB DDR RAM
 • 40GB merevlemez **419.900 Ft**



GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Békési u. 34.

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@t-online.net

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

Tel.: 06-89 524-250, gardex@axelero.hu

CEORUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Börsésdi utca 1/3.

Tel.: 433-4147, Fax: 284-8543, ceorus@citynet.hu

B & T Iródatéchnika Kft.

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.

Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, besaba@bi-irodatecnika.hu

ACOMP PEST

1134 Budapest, Ráthert Károlyi krt. 60.

ACOMP PÓDUS CENTER

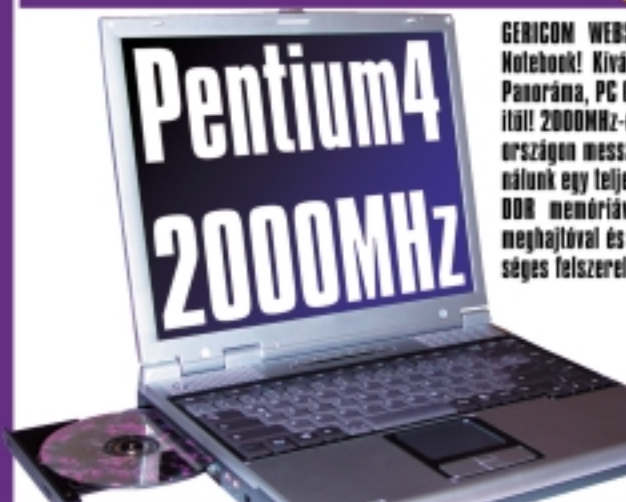
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 418-4091, 418-4092 acomp@acomp.hu

A NAGY ÁRCSÖKKENÉS

WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modellt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereléssel!

Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audio kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- Külső párhuzamos monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Ajándék Samsonite hardtáska!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **259.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **299.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **329.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2100MHz
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **339.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **389.900 Ft**

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- 256MB DDR RAM
- 16x SONY DVD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Ethernet 10/100Mb hálózati kártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 48x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 60GB merevlemez **134.900 Ft**

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 48x SONY CD író **174.900 Ft**

XPLORER

- GeForce4 MX440 64MB grafikus kártya
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Ethernet 10/100Mb LAN
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmjét a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 256MB SDRAM **89.900 Ft**

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 48x SONY CD író
- 256MB DDR RAM **104.900 Ft**

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDRW
- Ethernet 10/100Mb hálózati kártya
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alaggépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alaggéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

69.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



A hardver világban, az elkövetkezendő hetek minden bizonnyal legvitatottabb kérdése... úgy mond nem is kérdéses: NVIDIA vagy ATI. Mikor ezen sorokat olvassátok, már a boltokban vannak az első GeForce FX kártyák, amik elvileg elég nagy port is kavartak. Am az ATI is hamarosan lép, és kihozza legújabb megvalósítását, mely állítólag még ütősebb lesz. Szóval a lényeg az, hogy igencsak izgalmas hetek, hónapok következnek, amikben újabb kérdések merülnek majd fel. Ám addigis, nem szabad megfellebbeznünk a jelen kor vívmányairól sem, így lássuk hát az aktuális felhozatalat...

ZeroCool

IBM AZ ÉLEN

Igen sokat emlegetjük a GameStar híreiben is az IBM-et, amely hónapról hónapra egyre több meglepő fejlesztéssel áll elő. Most egy érdekes összehasonlítás élén végzett a „Nagy Kék”, ugyanis 2002-ben nem kevesebb mint 3288 új felfedezésüket jegyeztették az Egyesült Államok szabványügyi hivatalában. Ebben a kategóriában a második a Canon lett 1893 levédett újdonsággal, illetve technológiával. Igen érdekesek és tanulságosak Brian Connors elnökhelyettes kissé propagandázó szavai: „Integrálni mindenki tud. Mi is egész jól. De feltalálni csak mi tudunk...” ☺. A képen az óriáscég egyik irodája látható.



NV31 A CEBIT-EN

Várhatóan a hannoveri CeBIT-en jelentik be az NVIDIA legújabb VPU-ját, az NV31-est. Az új chip több megoldást vesz át a GeForce FX-től, teljesítménye a GeForce4 Ti 4600-hoz mérhető, de továbbfejlesztették az antialiasingot és az anisotropic szűrő sebességét, képességeit. A Radeon 9500 Pro és 9700 típusú kártyák közvetlen versenytársának szánják. Így valószínűsíthetően az ára is ebbe a kategóriába tartozik majd. Ez a hír főleg azért érdekes, mert elemzők a hardverpiac növekedését jelzik 2003-ra, így érdemes tovább versenyezni a videokártyák piacán.



ÚJ MOTOROLA TELEFONOK

Vékonyak, könnyűek, mindnek színes kijelzője van, izgalmas akciójátékokat futtatnak, s van bennük kamera is. Mi ez? Nem, nem valami új, hordozható játékkonzol, hanem a Motorola legfrissebb mobiltelefon-családjának tagjai, melyeket a közelmúltban jelentettek be. A legolcsóbb C350-es modell 100 dollár (kb. 22500 Ft) lesz, ami az átlagtelefonáló igényeit kiszolgálja (vagyis nem igazán van telepakolva mindenféle extra lehetőséggel). A csúcsmodell A835 (PDA, fényképezőgép, MP3-lejátszó, nagy kijel-



ző, videokonferencia lehetőség) ára már húzósbabb (500 dollár – kb. 113 ezer Ft körül várható), és természetesen ezekhez a telefonokhoz is elérhetőek lesznek letölthető háttérképek, hangok, képek és animációk. Ha figyelembe vesszük a mai telefonárakat (persze csak készülékekről beszélünk), akkor lehetséges, hogy érdemes lesz majd az utóbbiba befektetni (hiszen ahhoz képest nem drága, hogy mennyi mindent tud).

PLAYSTATION 3 – AZ ÚJ REMÉNYSÉG

Rengeteg spekuláció és kérdés hangzott már el arról, milyen lesz a PlayStation 3. Álljon itt tehát a legújabb, amely „megbízható” forrásokból merít (mondják a szakemberek):

Minden egyes gép cellákból áll majd, amelynek egy CPU-ja (valószínűleg PowerPC proci) és nyolc vektorprocesszora (APU) lesz, egyesével 128 KB memóriával. Mindez 4 gigahertzen fog futni, várhatóan 256 GFlops teljesítménnyel. Ezek a cellák kapcsolódnak majd a központi, 64 MB-os memóriához egy kapcsolt 1024 bites adatbuszon. Nem lehet tudni, hány ilyen cella lesz egy PS3-ban, de egyes források szerint a gép 1 teraflops teljesítményű lesz (lehet fejszámolni ☺). Ha a hír megerősítést nyer, akkor azt kell hogy mondjuk, egy nagyon brutális konzollal állunk szemben...





114
Merevlemez teszt
Vásárlás előtt...



124
TV Tunerek tesztje
Nézz TV-t a monitoron!



128
Mi is az a RAID...?
...itt a válasz a „mikéntre“!

FLASH 3 GB-ON

Megállíthatatlan a fejlődés a tárolóeszközök piacán! Egyre nagyobb vinyók, egyre gyorsabb és nagyobb kapacitású memóriamodulok után itt a legfrissebb és legnagyobb nemfelejtő memória, a 3 GB-os flash. Ez azt jelenti, hogy hozzávetőlegesen 50 teljes lemezalbumnyi MP3 fér el rajta (128 KB/s-on), illetve 734 darab fotó, amelyet egy Canon EOS-1D-vel (ez egy négy megapixel-es kamera) készíthetünk. Magyarán most már nyugodtan el lehet menni egy szál fényképezőgéppel kirándulni, utazni, hiszen majd 730 fotó a klasszikus, filmes világban legalább 20 tekerescsnyit jelentett, az pedig, lássuk be, nem semmi! Arra azonban figyeljünk, hogy ez a flash kártya csak olyan kamerákban működik, amelyek FAT32-es fájlrendszert használnak.



DVD SZOROZVA 16-TAL!

A Mitsubishi újfajta félvezető lézerrel jelentkezett, amely lehetővé teszi majd a gyorsabb DVD-írást. Ezek a készülékek, amelyek tizenhatszorosan írnak majd, 2004-ben várhatóak. Az új lézer 200 milliwatt teljesítménnyel képes működni, amely pont a duplája annak, amit a manapság divatos négyszeres DVD-írókban alkalmaznak. Az új lézerkütyü első példányai már 2003 júniusától kaphatóak lesznek. A hírek arról nem szólnak, hogy az új lézer mennyire melegíti majd az írandó lemezt, illetve hogy maga a termék mennyibe kerül majd. Az biztos azonban, hogy speciális nyersanyagot kell majd használnunk hozzá, hiszen már a 2-szeres és 4-szeres íráshoz is különféleket kell alkalmaznunk.



GAMEBOY ADVANCE SP



Már régóta vártuk, régóta akartuk és óhajtottuk, végre meghallgatták könyörgésünket a hatalmas Nintendo fejlesztői. Japánban februárban, Európában és Amerikában márciusban jelenik majd meg a 100 dollárba (kb. 22500 forint) kerülő GBA SP. Miben változik az új készülék? Elsőként a legfontosabb: a képernyő végre háttér-világításos lesz! Ezentúl tehát mindenféle fényviszonyok között le-

het játszani (ez nagyon fontos, mert az eddig forgalomban lévő változatot sok esetben nem lehetett használni, egész egyszerűen azért, mert nem látszott semmi a képen)! No persze ez nagyobb energiafogyasztással is jár, ezért a GBA SP képes elemeket tölteni. Mindemellett újratervelték a konzolt, így jóval kisebb és könnyebb lett, mint elődje. Szerencsére a képernyő mérete ugyanakora maradt így is. Aki egyéniséget akar játékkonzoljának, nemcsak ezüst, hanem kék és fekete színben is választhatja.

KICSI ÉS HORDOZHATÓ

Több ismert világéggé állt össze, hogy kifejlesszenek új generációs, hordozható merevlemezeket. Az iVDR névre hallgató készülékcsalád (a betűszó az Information Versatile Disk for Removable usage, azaz a cserélhető sokoldalú információs-cserélhető lemez rövidítése). 1,8 hüvelykes, azaz 4,5 centi átmérőjű korongokat tartalmaz majd, kommunikálni Serial ATA csatlónál át lesz majd képes. Ha minden igaz, az idei, Las Vegasban megrendezett CeS-en be is mutatták.



1,5 TB EGY LEMEZEN

Hónapról hónapra jelentik be az egyre újabb és fejlettebb tudású optikai lemezeket. Ezúttal a Matsushita volt a soron: egy olyan korongot jelentett be, amelynek kapacitása a mai DVD-k 300-szorosa. Ez érthető számokkal azt jelenti, hogy 300 darab 2 órás filmet lehet egy darab korongon tárolni. A többbriteges spéci technológiát alkalmazó lemez megjelenése 2010 környékén várható, kifejlesztésének várható költsége 2-3 milliárd japán jen lesz (körülbelül 4-6 milliárd forint, ami egy hardveres fejlesztésnél nem is olyan nagy összeg).



ÉRTÉKES PROFIK WINXP-VEL

A Hollandiában élő Steven Bink két éve regisztráltatta a WindowsXP.nu domaint, ahol egy népszerű vitafórumot üzemeltetett a Microsoft termékeiről. Egy hónapja azonban Bink levelet kapott a Microsoft hollandiai ügyvédjétől, amelyben márkanevbitorlással vádolták, és felszólították a domain átadására. A 32 éves informatikai szolgáltatócég-tulajdonos nem vitakozott, ezért a Microsoft a „Most Valuable Professional” címmel jutalmazta, és ellátta termékeivel és szolgáltatásaival. Bink nem volt hajlandó ezeket részletezni, csupán annyit közölt, hogy cége a jövőben is független marad, vitafórumát pedig WinXPBink.nu néven üzemelteti tovább (vagyis mindenképpen ő nyert ☺). A webhely

fontos találkozóhelye a Microsoft béta-tesztelőinek, és napi átlagban 20 ezer látogatót vonz – ezeknek többsége a Google keresőprogramjának segítségével jut el ide, amely előkelő helyen szerepelteti a helyet a Windows XP-vel kapcsolatos hírei miatt.



3D-S ÜZENETEK

Egyre nagyobb népszerűsége tesznek szert ma-napság az azonnali üzenetküldési lehetőséget kíná-ló internetes rendszerek. A There cég olyan rend-szert hozott létre, amelyik képes 3D-ben üzenetkü-ldési lehetőséget biztosítani, mindemellett egy vir-tuális világba elhelyezni a „játékost”. Magyarán: képzeljünk el egy olyan MMORPG-t, amiben nem kell öldökölni és XP-t gyűjteni, csak máskálni, cse-

vegni, adni-venni, esetleg egyszerű játékokat ját-szani. A programban virtuális pénz is létezik, ame-lyért virtuális ruhákat és holmikat lehet vásárolni. Ez egyfajta Sims Online, azonban a lényege maga a virtuális világ, amelybe „át lehet szökni” a valódi világ elől (már akinek erre szüksége van). Aki részt szeretne venni a nyilvános béta-tesztben, ide kat-tanjon: <http://www.prod.there.com/>. Sok sikert!



GYORS SZÖRFÖLÉS

Valószínűleg nem tudjátok, ki is Adnan Osmani? Nos, ő egy 16 éves srác Írországból, aki Mullingar-ban lakik és 18 havi munkával írt egy saját böngé-szőprogramot. XWEBS-nek hívja saját rendszerét, amely 780 ezer programsorból áll. Az optimalizált sebességnek köszönhetően az XWEBS képes arra, hogy akár egy 56 K-s modemen is látványos se-

besség-növeke-dést produ-káljon böngészés közben.



A dublini egyetem kutatói is tesztelték a programot, és megállapításuk szerint 100-500%-kal képes a böngészés sebességét fel-gyorsítani az új böngésző. Az XWEBS-be 120 webes kereső, zene és vi-deolejátszó is be van építve, DVD-filmet is le-het nézni vele, sőt egy szövegfelolvasó részt is tartalmaz gyengénlátók részére. Több cég is megkereste Adnant, hogy meg-vásárolja szoftverét, azonban a készítő előbb a vizsgáit szeretné letenni, csak aztán igyek-szik majd saját ügyeit intézni.



KÉT KÉPERNYŐS LAPTOP

Az Estari 2-VU nem a sci-fikből ismert robot neve, hanem egy új hordozható számítógépé. Ez a ké-szülék azért született, hogy a könyvek és a mai asztali rendszerek közötti szakadékot áthidalja. Vol-taképpen egy szét-nyitható könyvre ha-sonlít, ahol a klasszi-kus formában jelen-nek meg a dolgok: az egyik oldal a bal képer-nyőn, a másik a job-bon. A két képernyős készülék különböző modelljei Pentium III 800 MHz-es, vagy gyorsabb, alacsony fogyasztású procesz-szorral, két darab 13,1 vagy 15 hüvelyk át-mérőjű színes TFT képernyővel vannak

felszerelve. Windows 2000 vagy Windows XP operációs rendszert futtatnak. Alapfelszereltség-ben nem tartalmaz billentyűzetet, azonban sokféle, vezeték nélküli eszköz csatlakoztatható hozzá.



SOK EZER FÉREG-VÍRUS 2003-BAN



A vírusírók, il-letve az új változatok létrehozóinak tevé-kenysége jövőre sem fog csök-kenni – állítja a Sophos nevű antivíruscég. Becslésük szerint 2003 szinte minden hónapjáb-an 600-700 újabb féregvírus je-lenik majd meg. A szakértők szerint a hátsó ajtót nyitó (backdoor) férgek elterjedése várható, ugyanúgy egy-re több lesz az ICQ-hoz vagy az MSN Messengerhez csatlakozó, illetve ezeket használó vírusok száma. Szakértők szerint a fertőzések java részét maguk az emberek okozzák, mert az automatikus vírusirtók ugyan teszik a dolgukat, a felhasználók viszont szívbjaj nélkül képesek bármilyen programot elindítani, ami aztán végigfertőzi gépüket, s ezek egyre tovább ter-jednek a helyi hálózatokon vagy az interneten. Mobil eszközökön egyelőre nem várható vírusok elterjedé-se, amíg közös platformot nem képviselnek. Jó taná-csunk tehát: SOHA ne nyissunk meg ismeretlenlő, ellenőrizetlenül kapott levél mellékletet, ne futtassunk levélben kéretlenül kapott programfájlokat, és mindig frissítsük vírusirtónkat!

MP3-KUKACOK

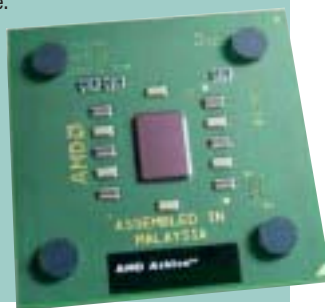
Legyen mindenki nagyon óvatos a jövőben, ugyanis kedvenc zenei formátumunk, az MP3 is vírussal fer-tőzheti meg gépünket! Két veszélyforrásról szerez-tünk tudomást: elsőként a Windows XP operációs rendszerben, ha a fertőzött MP3 fájl fölé visszük a kur-zort, és ott hagyjuk, bizony gondokat okozhat, amint a rendszer információkat olvas ki az állományból (mi-közben azt hinnénk, hogy csak az előadót, a lemez cí-mét és hasonló információkat mutat meg nekünk). A másik problémás szoftver a Nullsoft Winampje, amelynek csak a legfrissebb vál-tozataiban (2.81 és 3.0) javították ki ezt a veszélyes hibát. Így kére-tik mindenkitől, hogy a fent leírt eseteket ne idézze elő, és az említett és programokat ne hasz-nálja, saját biztonsága érdekében. Az sem árt, ha egy megfelelő ví-rusirtó is telepítve van gépünkre.



AMD-INFO

Folytatva jó hagyományainkat, ezúttal is egy kis „nem hivatalos” megjelenési listát közlünk a kö-zeljövőben várható AMD Athlon XP processzo-rokról. Első példányaik az első félévben (H1), míg tömegtermelésük a 2. félévben (H2) várható. A várható CPU-k: Thoroughbred 2400+, 2600+, 266 MHz FSB, 256 KB L2 cache; Thoroughbred 2700+, 2800+, 333 MHz FSB, 256 KB L2 cache; Barton 2800+, 3000+*, 3200+*, 333 MHz FSB, 512 KB L2 Cache.

Figyelem, a K7 AMD Athlon XP 3000+-tól kezd-ve újabb hűtési módszerek lesz-nek érvényben, melyekről, amint lehet, bő-vebben is olvas-hattok nálunk!



Monitorok professzionális
és otthoni használatra

Billentyűzetek

GF-1008

19" FLAT képső

GF-1775

17" FLAT képső

GB-1769J

17" képső

türözödésmentes, antisztikus képsőbevonattal

Számítógépházak P4-es 300W-os tápegységgel

TUNING

4db 5.25"-ös bővítőhely
dupla oldalsó ventilátor
opcionális ventilátor helyek
kiváló szellőzés
nagy méret
egy csavarral szétbontható
USB kivezetés

TEMP

3db 5.25"-ös bővítőhely
beépített hőmérő,
és digitális kijelző
jó szellőzés, extra hűtő helyek
egy csavarral szétbontható
USB kivezetés

OTTHON

3db 5.25"-ös bővítőhely
jó szellőzés, extra hűtő helyek
egy csavarral szétbontható
USB kivezetés



GABA
COMPUTER

...ha az ár mellett a
minőség is számít...

Bp. 1097 Nagyvásártelep
Tel.: 215-1109
Fax.: 215-8770
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu





ENGEDJ TERET MAGADNAK

MEREVLEMEZTESZT

A számítógéptulajok egyik legféltettebb kincse a merevlemez. Ezen van minden fontos, gyakorlatilag a létehez szükséges adatuk. Fontos kérdés, hogyha vásárlásra adjuk a fejünket, mégis merre induljunk, mit válasszunk. Ebben igyekeztünk most segíteni...

Azt hiszem, manapság már csak finom mosolyt csal arcunkra, mikor meghalljuk azt az egykori állítást, miszerint "640 KB-nak mindenkinek elégnek kell lennie!". Bill Gates egykori megállapítása (bár az akkoriban a memóriára vonatkozott) mára már szállóigévé vált számítástechnikai berkeken belül. Noha az adattárolók hihetetlen fejlődésen mentek keresztül, nagyobbak, gyorsabbak és persze hangosabbak lettek, egyvalami mégsem változott. Ez pedig a helyhiány, amivel egy idő után minden PC-felhasználónak szembe kell néznie. A megoldás roppant kézenfekvő, bővíteni kell! A kérdés már csak az: mit is vegyünk?

Úgy gondolom, mielőtt vásárlásra adnánk a fejünket, érdemes egy kicsit jobban megismerkedni a merevlemez felépítésével, működésével. Tehát először is célszerű szemügyre venni egy merevlemez. Kívülről az egész egy ezüstszerű kis zárt fémdoboz, melynek alján a lemezvezérlő elektronika helyezkedik el, az egyik oldalsó végén pedig az adatkábel-csatlakozó, a tápcsatlakozó és a jumperelésre szolgáló tűk kaptak helyet. A fémburkolatot eltávolítva (*Yesss! Barkács is back! -ender*) először megpillanthatjuk az egymás alatt forgó, mágnesezhető rétegekkel borított 1,5-3 hüvelyk átmérőjű korongokat. Winchesterünk sebességének egyik fő meghatározója, hogy ezek a korongok mennyit képesek egy perc alatt fordulni. Manapság az 5400 vagy 7200 rpm-esek (round per minute) a legelterjedtebbek, de léteznek több belső cache-sel rendelkező, jóval drágább 10 000 rpm-es merevlemez. Utóbbiak széles körben való elterjedését ma még viszonylag magas árak akadályozza. Merevlemezünk működési elve igen egyszerű, mindössze arról van

szó, hogy az olvasófejek nem érnek fizikailag a fejhez, hanem a nagy kerületi sebesség miatt a fej alatt egy kis légpárna alakul ki, amely az olvasófejet elemeli a lemez felületétől kb. 0,5 mikrohüvelyk távolságra. Ezek után, amikor adatokat írunk a winchesterünkre, a koncentrikus körökben elhelyezkedő sávok (trackek) felett a fejeket egy kar pozicionálja a kellő helyzetbe, ahol is a lemez felületén található mágneses részecskék polaritását megváltoztatja. Olvasáskor a részecskék mágneszettségének irányát érzékelik. Ez mind szép és jó, de „honnan tudja a fej magától, hogy mit hova pakoltunk egy winchesteren?” – merülhet fel a kérdés, jogosan. Erre a válasz elég egyszerű, ugyanis amikor egy program az állomány írását vagy olvasását kéri, az operációs rendszer a controller segítségével az író/olvasó fejeket a merevlemez fájlallokációs táblája fölé mozgattja (File Allocation Table – FAT) és ennek olvasása után állapítja meg operációs rendszerünk, hogy a keresett fájl vagy szabad hely hol helyezkedik el a merevlemezünkön.

BESZERELÉS ÉS PARTICIONÁLÁS

Már tisztában vagyunk winchesterünk felépítésével és működésével, ideje beszerelni gépünkbe, és működésre bírni. Tartsuk szem előtt, hogy merevlemezünk elektronikája alulra essen, ahol pedig a meghajtó címkéje van, az legyen a felső rész. Előfordulhat viszont, hogy házunk egy régebbi típusú, esetleg oldalt fordítva áll. Ebben az esetben beszerelésnél hagyatkozzunk a csavarmentek helyére, és szereljük be úgy a meghajtót, hogy az vagy párhuzamosan, vagy függőlegesen álljon a vízszinthez képest. Miután beszereltük, csatlakoztassuk az IDE kábelt, figyelve arra, hogy

a kábelen található, általában piros csík a jumpertűk mellé essen. Érdemes azt is figyelembe venni, hogy míg a hagyományos 40 eres kábelek esetén mindegy, hogy melyik csatlakozót melyik egységbe csatlakoztatjuk, úgy az újabb IDE szabványoknál (ATA/66-tól) használt 80 eres kábelnél ez már nem igaz. Itt a csatlakozókat színkódjuk alapján kell csatlakoztatnunk, a kéket az alaplap vezérlőbe, a feketét pedig a meghajtókba. Ha esetleg már használunk egy másik winchestert (master) is ugyanazon az IDE kábelben, akkor ügyeljünk arra, hogy jumpereljük át az új meghajtót slave-re. Ebben segítségünkre van a beállítási ábra, amely minden mai egység tetején megtalálható. Ezek után nincs is más dolgunk, mint particionálni és formatálni.

A particionálás tulajdonképpen egy igen egyszerű folyamat, melynek során merevlemezünk kapacitását osztjuk fel egy vagy akár több részre. Ezt akkor is el kell végeznünk, ha csak egy összefüggő partícióként szeretnénk használni merevlemezünket. A particionálást nemcsak praktikus, de kötelező is elvégezni, ugyanis a partíciók méretétől és típusától eltérően változhat merevlemezünk adatolvasási és írási sebessége, ráadásul nem is gondolnánk, hogy a helykihasználásban is milyen fontos szerepe van! A Windows ugyanis a merevlemez kisebb blokkokra (clusterekre) bontja, egy blokk tulajdonképpen a legkisebb lemezterületi egység a FAT táblán belül, amely hozzáférhető egy fájlhoz. Miért is olyan fontos ez? Attól függően, hogy milyen fájlrendszert használunk, változik a maximálisan kezelt blokkszám és annak a mérete. Ez elég kellemetlenül is érinthet minket. Vegyünk csak egy konkrét példát, hogy könnyebben megérthessük. A régebbi Windowsok FAT16

SAMSUNG SV8004H

- **Cég:** Samsung Magyarország Kft.
- **Telefon:** 453-1100
- **Ára:** 26 000 Ft+áfa

Tesztünk legelső áldozata a már jól ismert Samsung cég keze közül került ki. Mivel a Samsung winchesterek terén újoncnak számít, kíváncsian vártam a teszteredményeket. Legelőször a lassabb, 5400 rpm-est teszteltem le. Az üzembe helyezés után végig nagyon csendes volt, munka közben is csak alig hallhatóan duruzsolt. Melegedésére nem lehet panaszi, többórás használat után sem forrósodott fel. Sajnos eme jó tulajdonságok ellenére a Sandra tesztjében jó 2000 ponttal kikapott az öreg motorosnak számító Maxtortól. Érdekes viszont, hogy a PC Mark HDD-teszt többszöri nekifutás után is szentül meg volt győződve, hogy a Samsung a jobb. Azt hiszem, itt egy döntetlenben kiegyezhetünk. Mindezek ellenére azt tudom mondani, hogy egy jól összerakott, minőségi, csendes kis jószágról van szó, melyet inkább azoknak ajánlanám (5400-as mivoltából fakadóan is), akik nem elsősorban a sebesség megszállottjai, sokkal inkább a minőséget és az alacsony zajszintet tartják szem előtt.



Értékelés:
83%

MAXTORD540X-4D

- **Cég:** ACOMP
- **Telefon:** 339-5647
- **Ára:** 19 200 Ft+áfa

Az SV8004H után a Maxtor D540X-4D sem kerülhetett el a sorsát. Igaz ugyan, hogy eleinte ellenkezett egy kicsit, de kis rábeszélés után hajlandó volt együttműködni a tesztprogrammal. Sőt a teszt végére egészen megkedvelték egymást ☺. A SiSoft Sandra 2003 mérési eredmények alapján jobbnak bizonyult, mint a Samsung SV8004H-ja, és ezt használata során be is bizonyította, amikor mindkettőt megkínáltam egy 300 MB-os fájlcsokorral. A Maxtor egy hajszállal



Értékelés:
84%

WESTERN DIGITAL WD800BB

- **Cég:** ACOMP
- **Telefon:** 339-5647
- **Ára:** 19 992 Ft+Áfa

Az első 7200-as csúcsragadozó a már jól ismert Western Digital háza tájáról érkezett. Beszerelés után a gépet újraindítottuk – a Windows XP azonnal felismerte az új merevlemez típusát és méretét. A tesztelés során semmi probléma nem merült fel, gyorsaságával na-



Értékelés:
90%

előbb tudta befejezni a kicsomagolást, és a másoláskor is érezhető volt a különbség. Ami a zajszintre vonatkozik: elmondhatjuk, hogy csendes, bár azért néha egész jól hallható volt a Samsung diszkrét, szinte alig érzékelhető neszezéséhez képest. A melegedéssel még itt sem voltak gondok, 2-3 teszt lefuttatása sem izzasztotta meg, bár igazából ez nem olyan meglepő, hisz az 5400 rpm-esek nem melegsenek annyira, teljesítményüknél fogva. A PCMark – mint már említettem – valamiért a Samsunggal jobban megbarátkozott, így a Maxtor egy hajszállal ugyan, de kikapott ellenfelétől. Az elért eredmények alapján bátran ajánlhatom mindenkinek, aki nem elsősorban a csúcsebességet, sokkal inkább a nagy tárolókapacitást és a minőséget részesíti előnyben.

gyon meg lehetünk elégedve, halk zúgása miatt gyakran meg kellett nézmem, hogy vajon él-e még ☺. A teszt során a legmagasabb bufferelt és véletlenszerű írási teljesítményt tudhatta a magáénak. Egyetlen hátránya talán, hogy viszonylag hamar melegszik a konkurens modellekhez képest, ám ha elérte az üzemi hőmérsékletet, akkor stabil marad. A pontozásban nagyon jól kitűnik az is, hogy alig 1%-kal marad el az abszolút győztestől. Teljesítménye alapján nyugodt szívvel ajánlhatjuk bárkinek, legyen az otthoni „hobby-kertész” vagy megszállott játékos.

SAMSUNG SP8004H

- **Cég:** Samsung Magyarország Kft.
- **Telefon:** 453-1100
- **Ára:** 30 000 Ft+áfa

A Western Digital jó teljesítménye után kíváncsian vártam, hogy mit fog produkálni a Samsung 7200-as. A tesztprogram lefuttatása után viszont



Értékelés:
87%

beigazolódott a gyanúm, miszerint nem csak az 5400-as, de a 7200-asok terén is van mit javítani a Samsungnak. Még hozzá nem is keveset, ugyanis több mint 5000 ponttal, azaz majdnem 20%-kal maradt le az élmezőnytől (ezt a PC Mark is alátámasztotta). Meglepő volt viszont, hogy az 5400-asnál tapasztalt alacsony zajszint itt is megmaradt, nagyon csendesen dolgozott. A melegedésével kapcsolatban is csak elismerően bólinthatunk, ugyanis alig haladta meg az 5400-as értékeit. Ezeket átgondolva elmondhatjuk, hogy a 7200-asok középkategóriáját képviseli, verseny társaihoz képest alacsonyabb teljesítményét az alacsony zajszint és a minimális melegedés kompenzálja.

MAXTOR DIAMOND MAX PLUS 9

- **Cég:** Juventus Team
- **Telefon:** 469-5847
- **Ára:** 18 600 Ft+áfa

Tesztünk legutolsó résztvevője a már jól ismert Maxtor terméke volt. Utolsó szereplőként viszont mindenkit a háta mögé utasított! Igaz, csak egy hajszállal sikerült győznie, de becsületére válják, hogy mindkét tesztprogram egyértelműen megerősítette a győzelmet. Legjobban viszont mégis az lepett meg, hogy a bekészített füldugaszokra sem volt szükség ☺. 7200-as létére meglepően csendes volt. A melegedés már viszonylag hamar jelentkezett, de pár óra folyamatos használat során sem okozott semmi problémát. Mindenkinek ugyanúgy ajánlhatom, mint a WD800BB-t!



Értékelés:
90%

SiSoft Sandra 2003

	WD WD800BB	Maxtor DMax Plus 9	Samsung SP8004H	Samsung SV8004H	Maxtor D540X-4D
Pufferelt olvasás (MB/s)	83	81	72	77	75
Folyamatos olvasás (MB/s)	47	48	35	32	35
Véletlenszerű olvasás (MB/s)	8	6	7	6	6
Pufferelt írás (MB/s)	85	83	84	51	72
Folyamatos írás (MB/s)	44	47	28	31	34
Véletlenszerű írás (MB/s)	14	14	8	6	10
Átlagos elérési idő (ms)	6	10	7	8	8
Elért pontszám	32189	32310	27104	22166	24205

Technikai adatok

Márka	Western Digital	Maxtor	Samsung	Samsung	Maxtor
Tipus	WD800BB	DiamondMax Plus 9	SP8004H	SV8004H	D540X-4D
Fordulat/perc	7200	7200	7200	5400	5400
Méret (GB)	80	60	80	80	80
Interface	ATA/100	ATA/133	ATA/100	ATA/100	ATA/100
Puffer	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB	2 MB

TIPP: A MÉRET A LÉNYEG?!

Mielőtt winchestert vásárolnánk, gondoljuk át jó alaposan a dolgot. Miután eldöntöttük, hogy melyik gyártó merevlemezei közül választunk, fontoljuk meg, hogy mekkorát is célszerű venni. Nem mindig az a legolcsóbb, amelyikért a legkevesebbet kell leszurkolnunk a boltban. Vegyünk egy példát! Egy 40 GB és egy 60 GB-os merevlemez között mindössze 1-2 ezer forint differencia van. Ha kiszámoljuk, hogy hány Ft/MB az adott merevlemez egységára, akkor rögtön kiderül, hogy mindig jobban megéri a nagyobbba beruházni!

TIPP: FELEJTSÜK EL A BONTÓKAT!

Lehetőség szerint sohase vásároljunk használt merevlemez! Tegyük fel magunknak azt a kérdést, hogy vajon miért vált meg előző gazdája tőle? Talán a méret miatt, de rosszabb esetben lehet más oka is. Például egy halom badsector! Ha nincs is konkrét baja, sohasem tudhatjuk, hogy ki mire és mennyit is használta előttünk. Végezetül még egy nyomós érv: ezekre legtöbbször nincsen garancia!

TIPP: GB-OK NYOMÁBAN...

Előfordulhat, hogy egy régebbi gépünket szeretnénk kicsit felújítani, többek közt kicserélni a merevlemezünket egy nagyobbra, gyorsabbra. A megvásárolt 60 GB-os winchesterünket viszont sehogy sem akarja felismerni az alaplap, csak 32 GB-osnak. Ekkor nem kell pánikba esni, egyszerűen felkeressük alaplapunk gyártójának weboldalát, és letöltjük az új BIOS-frissítést, feltéve ha tényleg nem egy muzeális darabról van szó (illetve, hogy írható, flash bios-szal van ellátva)!

rendszerrel használtak, mely maximálisan 65536 blokkot képes kezelni, az egyenkénti blokkméret pedig nem haladhatja meg a 32 kilobájtot. Ez azt jelenti, hogy 2 GB-os meghajtónkon a blokkméret is maximum 32 kilobájtnyi lehet. Ebben az esetben viszont a mindössze egy 1 kilobájtos parancsikon is 32 kilobájtnyi tárterület kénytelen lefoglalni, vagyis a többi 31 kilobájtot elpazaroljuk.

A másik fontos dolog, hogy a maximális blokkméret és blokkmennyiség maximalizálja merevlemezünk méretét, vagyis hogy a példánál maradjunk, a FAT16 így nem képes 2,1 GB-nál (65536x36 KB=2.1 GB) nagyobb merevlemezre kezelni. Ilyenkor csak a legújabb FAT-típus, a FAT32, illetve az NTFS-re való átváltás segíthet, amit a Windows 95OSR2 és a Windows98, illetve a Windows NT/XP használ. Ezek az állományrendszerek minden gond nélkül képesek kezelni a több terrabájtos partíciókat is. Figyelmebe ajánlom viszont mindenkinek a Partition Magic programot, mellyel akár a blokkméreteket is drasztikusan csökkenthetjük, így a kisebb blokkméretekkel kevesebb szabad helyet pazarolunk el.

ISMERKEDJÜNK MEG A JÁTÉKOSOKKAL...

Most, hogy közelebbről megismerkedtünk a merevlemez „lelkivilágával”, ideje mindezt a gyakorlatban is kipróbálni. Tesztünk lényege, hogy el tudjunk igazodni a manapság kapható legnépszerűbb gyártók merevlemezei között, kiválasztva a nekünk leginkább megfelelőt. Ebben segítségünkre van egy P4 1,7 GHz-es Celeron processzorral és ASRock G-Pro ATA/133-as alaplappal felvértezett tesztkonfiguráció, melybe összesen 256 DDR RAM-ot pakoltunk. Elsődleges winchesterünk

PC Mark 2002

	Elért pontszám
Western Digital WD800BB	1103
Maxtor DiamondMax Plus 9	1118
Samsung SP8004H	928
Samsung SV8004H	688
Maxtor D540X-4D	615

IDE szabványok

	Max. átviteli Szabvány sebesség	Üzemmódok
Standard ATA	2.1–8.3 MB/s	PIO Mode 0–2, 0-tól DMA
Fast ATA/ATA-2	11.1–16.6 MB/s	Pio Mode 3–4, DMA 1–2
Ultra ATA/33	16.6–33.3 MB/s	UDMA 0–2
Ultra ATA/66	66 MB/s	UDMA 3–4
Ultra ATA/100	100 MB/s	UDMA 5

gyanánt egy 60 GB-os Maxtor 7200 rpm sebességű vinyó szolgált, melyre a Windows XP Professionalt és a hivatalos SP1-es service packet telepítettük. A tesztben szereplő winchesterek mindegyike a másodlagos Master helyet foglalták el. A merevlemezek megiztasztásához pedig a két legnépszerűbb tesztprogramot, a SiSoft Sandra2003-at és a PCMarkot hívtuk segítségül.

AKKOR MIT IS VEGYEK?

Ahhoz, hogy eldöntsük, melyik vinyót vegyük is meg magunknak, nem elég, ha megnézzük az elért pontszámokat. Gondoljuk át, mire is szeretnénk használni leendő merevlemezünket, melyek azok a fő szempontok, amelyek alapján választunk. Ha nem vagyunk vérbeli játékosok, és a pasiánson kívül maximum az aknakeresővel műlatjuk az időt, akkor egy 5400 rpm-es vinyót érdemes választanunk. A kisebb sebesség előnye ugyanis, hogy merevlemezünk sokkal csendesebb, és kevésbé melegszik, mint 7200-as társai. Ha erre esne választásunk, akkor a tesztben szereplő Maxtor D540X-4D-et érdemes beszerezni, ugyanis teljesítménye kiváló, melegebbé, illetve zajsintje pedig elfogadható. Ha viszont olyan alkalmazásokat is használunk melyeknél fontos, hogy adatainkat minél gyorsabban érjük el, és néha-néha rátévedne a kezünk a rakétavető csövére (gondolok itt a Quake-re és társaira), akkor mindenképpen célszerű a nagyobb sebességű, 7200 rpm-es családból választani. Itt számolnunk kell viszont a nagyobb zajszinttel, illetve a melegebb nagyobb mértékével. Ezeket mérlegelve ebben a kategóriában a Western Digital WD800BB-je viszi el a pálmát.

Mady

HASZNOS TANÁCSOK MEREVLEMEZÜNK HASZNÁLATÁHOZ

1. Egy IDE csatornára lehetőleg sohase rakjunk egy új és gyors, illetve egy régi típusú merevlemez, mert utóbbi visszafoghatja az új sebességét!
2. A gép kikapcsolásánál mindig várjunk 10-12mp-et, mielőtt újból beindítanánk, vagy kivennénk a winchestert.
3. Mindig rögzítsük a meghajtót kellőképpen, ellenkező esetben ha véletlenül megmozdul munka közben, a fej beleütődhet a lemezfelületbe.
4. Mobil rack esetében soha ne vegyük ki, és ne tegyük be, amíg a gépet ki nem kapcsoljuk!
5. Winchesterünk légzőnyílását soha ne takarjuk le!
6. Hordozható számítógépünket próbáljuk meg nem mozgatni működés közben, még ha rendelkezik is beépített rázkódásvédelemmel.
7. Néhanapján merevlemezünkre is ráfér egy kis portalanítás! Sohase kézzel próbáljuk ezt a műveletet végrehajtani, inkább sűrített levegővel fújassuk le róla a port!



MEGFEJTÉSEK!

Végre eljött a pillanat, amikor kisorsoltuk a nyereményjátékok nyerteseit. Rengeteg megfejtést kaptunk, köszönet nektek!

Csak sorjában: az októberi lapszámunkban két nyereményjáték is szerepelt: az Operation Flashpoint Resistance és a Divine Dinity.

ORF-nyerteseink: Baross Norbert (Budapest), Kuczi Attila (Harkány), Konstantinovics Gábor (Kardos).

Divine Dinity-megfejtők: Tavasz Péter (Várpalota), Szirmai Tibor (Hévíz), Margl Ferenc (Gyor).

A legtöbb megfejtés a novemberi számunkban lévő **Haegemonia**-kérdésekre érkezett. Íme a három szerencsés nyertes: Kovács Péter (Ostoros), Váradai Attila (Kazincbarcika), Dickmann Balázs (Szigetbecse).

SOK SZERETETTEL GRATULÁLUNK!

A JÁTÉKPROGIKAT AJÁNLOTT KÜLDEMÉNYKÉNT POSTÁZZUK.

Neuro2000
Számítástechnika felsőfokon

ATI Radeon 9500

nVidia nForce 2

Samsung monitorok

www.neuro2000.com

Szaküzlet: 1085. Bp. József Krt. 22 - Tel.: 210-3712 - e-mail: bolt@neuro2000.com

ASROCK G-PRO

■CÉG: PNC Számítástechnika ■TELEFON: 352-7052 ■ÁRA: 16 200 Ft +áfa
 ■WEBSITE: <http://www.asrock.com/>

Új belépőt köszönhetünk az olcsó, mégis minőségi alaplapok piacán. Az ASUS egy új, ASRock márkanéven forgalmazott alaplapcsaláddal próbál betörni a piac eme szegmensére, megőrizve ezzel az ASUS-termékek versenyképességét. A nálunk vendégeskedett példány az ASRockok legjobban felszereltje, a micro ATX szabványú ASRock G-Pro, amely SIS650-es chipsetre épül, támogatja az ATA133-at, valamint az új Socket 478-as P4 processzorcsalád mindegyik tagját, ráadásul 400–533 MHz-es FSB-t is. A jól elrendezett alaplapon két DDR (PC1600/2100) és két hagyományos SD (PC100/133) foglalat is található, melyekbe maximum 2 GB memóriát passzírozhatunk bele. Ezenkívül találkozhatunk egy AC '97-es szabvány-nak megfelelő 5.1-es integrált hangkártyával is, és egy (10/100 Ethernet) hálókártyával. Összesen négy 2.0 szabványú USB port is helyet kapott az

alaplapon, sőt még egy integrált videovezérlőt is felfedezhetünk rajta. Utóbbi természetesen csak irodai alkalmazásokra ajánlanánk, komolyabb játékokkal már nem képes megbirkózni. Szerencsére a G-Prón a három PCI foglalaton kívül egy 4-szeres AGP foglalaton is helyet kapott: ha ebbe egy jobb videokártyát teszünk, akkor bátran használhatjuk akár játékokra is. A teszt során tudását az ár-kategóriájának megfelelő alaplapokkal összehasonlítva elmondható, hogy teljesítménye közel azonos az ugyanebbe a kategóriába tartozó, oly népszerű ECS alaplapokéval, sőt egy hajszállal talán jobb eredményeket elérő „olcsósított ASUS” alaplapcsaládról van szó. Ami még az ASRock mellett szól: processzortúlhevülés elleni védelmet és számos más, ASUS-ból átörököltetett hasznos funkciót is beleépítettek. Végezetül talán már csak az árat lenne érdemes megemlíteni, amely elég

kedvező, nettó 18-19 e Ft körül mozog. Mindezt átgondolva elmondhatjuk, hogy kategóriájában kiváló teljesítményű alaplapról van szó, mely sok extrával, kényelmi funkcióval, és – nem utolsósorban – alacsony árfékvéssel rendelkezik.



ASRock G-Pro		87
■ kitűnő ár/teljesítmény arány	■ kevés extra a dobozban	
■ ASUS-minőség		

INNOAX Q-CUTE

■CÉG: East Computer Kft. ■TELEFON: 327-8444 ■ÁRA: 24 000 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.ivmm.com/innoax/>

Furcsa, nem éppen megnyerő designjával elsősre nem lopta be magát a szívembe az InnoAX hordozható MP3-lejátszója, de képességei meggyőzőek. A készülék 64 megabájt beépített memóriát tartalmaz, ami ugyan nem túlságosan sok, de körülbelül egy albumnyi zene ráfér. Számítógéphez USB-n keresztül csatlakozik, miután rákötöttük a masinánkra, már csak a mellékelt CD-n található meghajtót kell telepíteni, és indulhat a móka. Óriási pozitívuma a cuccnak, hogy miután a gép felismerte a kütüt, külön meghajtójelet kap, így a Windows Intézővel másolhatunk a készülék beépített memóriájára. Ez azt is jelenti, hogy a memóriában nemcsak MP3 fájlok lehetnek, hanem bármilyen más is; nem túl nagy álmányok könnyedén szállíthatók így két gép között. Az USB 1.1-es csatlakozásnak köszönhetően a másolás nem túl gyors, de kibírható, körülbelül öt perc alatt telik meg a 64 megabájtós memória.

A készülékhez adott fülhallgató meglepően jó minőségű, hab a tortán, hogy ha Nokia gyártmányú mobiltelefonunk van, akkor a kütüt mikrofonos fejhallgatóként is használhatjuk. Ebből logikusan következik, hogy mikrofon is van a fülhallgatóra szerelve, így természetes, hogy felvenni is tudunk vele (ADPCM formátumban akár ötórányi hangot is). A készülék hangminősége jó, mindenfajta (CBR és VBR) MP3-mal könnyedén megbirkózik. Öt különböző, előre definiált hangszinbeállítás (normál, dzsessz, klasszikus, rock és pop) segítségével javíthatjuk tovább az amúgy sem rossz hangzást. A lejátszóhoz kapunk ajándékba egy zsinórt, amellyel a nyakunkba akaszthatjuk, valamint egy AAA-s ceruzaelemet, amely hét órán keresztül képes áramot szolgáltatni a készüléknek. A sok pozitívum miatt a nálunk eltöltött rövid idő alatt egészen megkedveltük, hiszen sokkal jobb, mint ahogy kinéz ☺.



InnoAX Q-Cute		84
■ könnyen kezelhető	■ kissé időtlen kinézet	
■ akinek Nokiája van, az imádni fogja	■ csak 64 megabájt memória	
■ jó hangminőség		

RIO RIOT

■CÉG: Pulsar Hungary ■TELEFON: 219-1395 ■ÁRA: 110 990 Ft+áfa
 ■WEBSITE: http://www.sonicblue.com/audio/rio/rio_riot.asp

Évek óta vágyakozunk egy olyan zenei lejátszóra, amelyet magunkkal vihetünk, és amelyen rengeteg sok zene elfér (hiszen sokan nagy gyűjtők vagyunk, nemde ☺?). Azok a hordozható CD-lejátszók, amelyek MP3-akat is képesek voltak kezelni, már jónak tűntek, azonban a sok zenéhez ott is kellett legalább egy hátszák, ahol az MP3-as CD-k elférnek (nem is beszélve a rázkódástól megakadó élvezettől). Szerencsére a Sonicblue megjelentette a Riot-ot, amelyben egy 20 GB-os vinyó dolgozik! Maga a kütü kellemes méretű, zsebben is elfér, tölthető elemekkel rendelkezik, rázkódásvédelme kiváló (kocogás közben sincs vele gond), képernyője nagy és informatív, kezelőgombjai jól elhelyezettek. Menürendszere könnyen kezelhető, hangminősége kiváló (a hozzá adott fejhallgató is jól sikerült). Saját szolgáltatásai (Entertain Me – beállított ideig szórakoztat minket a vinyón található

zenékkel, legújabb, esetleg kedveltebb zenék lejátszásával) mind nagyon szellemesek, sosem lehet megenni a 20 GB-nyi zenét – már amennyiben feltöltöttük. A gondok itt kezdődnek. Sajnos a készülék feltöltése csak USB 1.1-es csatlakozással lehetséges. Ez egy 64 vagy 128 MB-os lejátszó esetén gyors, de 20 GB esetén elég lassú. 1 GB-nyi zene kb. 1 óra alatt megy fel. Ez hihetetlen nagy hiba akkor, amikor már van USB 2.0 és FireWire is. A másik gond: a készülék ragaszkodása az MP3-akban található id3 tagekhez. Ugyanis nem a Winampnál megszokott .m3u vagy esetleg a .pls playlistekből veszi egy album adatait, hanem az MP3-ból magából, s ez ahány, annyiféle. Sajnos a készülékhez adott Real Jukebox feltöltő- és MP3-organizáló szoftver használata sem az igazi, mondhatni nem fehér embernek való. (Csak akkor lehet egy CD-ről például MP3-akat betölteni



a Riotba, ha előbb bemásoljuk a PC merevlemezére, majd felvetjük a Real Jukebox adatbázisába... Ha a Riohoz lenne USB 2.0 és/vagy FireWire, illetve valami jobb feltöltő- és menedzserprogram, akkor ez lenne a tökéletes MP3-lejátszó. Így „csak” nagyon jó ☺.

Rio riot		90
■ fantasztikus hang	■ lassú feltöltés	
■ jó szolgáltatások	■ feltöltő szoftver	

ALBATRON PM845GV

■ **CÉG:** HERTA Számítástechnika ■ **TELEFON:** 322-2232 ■ **ÁRA:** 19 500 Ft+áfa
 ■ **WEBSITE:** <http://www.albatron.com.tw/>

Micro ATX ház, minden integrálva: olcsó, kis helyen elfér, csupán egy processzor kell bele, és máris kész a komplett gép. Ez a lényege az Albatron PM845GV alaplapnak, amely az Intel845GV chipsetre épül. Ez a lapkakészlet beépített grafikus vezérlőt tartalmaz, emellett az alaplapra integrálva minden, ma divatos funkció beépítésre került. Hálózati csatlakozó, 6 darab USB (2.0 és 1.1, ebből 4 kivezetve), kétcsatornás AC97 hangrendszer. Magyarán: ha egy procit és memóriát rakunk az alaplapba, illetve egy merevlemez csatlakoztatunk az ATA csatlófelülethez, akkor egy komplett számítógéphez jutunk (ez pedig számtalan élethelyzetben és rengeteg felhasználásnál nagyon hasznos lehet). Egyértelmű az Albatron szándéka. Olcsó, de jó teljesítményű irodai gépekbe vagy otthoni, második PC-be szánják ezt az alaplapot. Miért? Egyrészt azért, mert van ugyan AGP slot az alaplapon,

videókártyát mégsem fogad, hanem úgynevezett VGA ADD kártyát, amely nagyjából az extra kivezetésekhez (analóg videojel, DVI) nyújt segítséget. Másrészt hiányzik az 5.1-es hangrendszer, amely a mai játékoknál lassan már alapkövetelmény. Sajnos a VGA rendszer hiányossága azt is előrejelzi, hogy nem lehet a videókártyát cserélni, így nehéz is lesz a PM845GV-vel felszerelt gépet a jövőben fejleszteni. Szerencsés a tápcsatlakozó elhelyezése: a floppycsatlakozó mellett elég könnyen elérhető, ha szerelni kell. A két DIMM slot is arra utal, hogy nem épp szerverbe való a PM845GV, inkább irodai alkalmazáshoz, esetleg internetezéshez ajánlható. Sebességi adatai alapján nem magaslott ki a hasonló Intel 845-ös alaplapok közül, a megbízható középmezőnyben végzett. Pozitívuma viszont az 533 MHz-es FSB, amelynek segítségével kicsit gyorsabban folynak az adatok



a procit és a memória között. Ez utóbbi sajnos csak 266 MHz-es lehet (sem 333, sem 400 MHz-es memóriákat nem kezel).

Albatron PM845GV		84
■ olcsó megoldás	■ nem lehet fejleszteni	
■ teljesen integrált	■ nem kezel VGA kártyákat az AGP	
	■ csak kétcsatornás hang	

CREATIVE AUDIGY 2 PLATINUM

■ **CÉG:** Ramiris ■ **TELEFON:** - ■ **ÁRA:** 49 900 Ft+áfa
 ■ **WEBSITE:** <http://www.soundblaster.com/>

Már az Audigy sorozat előző darabjai sem voltak rosszak, no de ideje volt gyorsan továbbfejleszteni, hiszen a konkurens (főleg a Terratec) igen gyorsan rántották elő egyre jobb termékeiket. A Platinum nem kevesebbre vállalkozott, mint arra, hogy minden idők legjobb, játékosoknak és zenehallgatásra is szánt hangkártyája legyen. Jel/zaj viszonya 100 dB feletti, ami igen dicséretes ebben a kategóriában. Mit is tud ez a jó kis cucc? 24 bit/192 kHz-es hanglejátszást, 24 bit/96 kHz-es hangfelvételt, Dolby Digital EX dekódolást, 6.1-es támogatást (ez egy aránylag újabb, 7 hangszórót működtetni képes hangrendszer), hét analóg kimenetet, THX tanúsítványt (Lucasék hangrendszere ez, és ez a hangkártya kapta meg először a támogatást). Mindemellett igen jól felszerelt: ahogy az utóbbi időkben megszoktuk, FireWire csatló természetesen található rajta, s érdekes módon, a mellé adott 8 (!) CD közül kettőn já-

tékprogram van (Soldier of Fortune 2, Hitman 2). Szerencsére a többi CD-n hasznos utilityk és zenei programok dominálnak. A hangminőségre semmiképpen sem panaszkodhatunk, kristálytisztán és szépen szólal meg az Audigy 2 (no persze nem feledjük el, hogy a szép hanghoz jó hangszórórendszer is kell). Kényelmes az infravörös távirányító is, ennek segítségével karosszékából irányíthatjuk PC-nket, sőt még akkor sem kell felállni, ha ki akarjuk kapcsolni a gépet! Két apróság van, ami ellene szól: egyrészt az, hogy elég drága, másrészt az, hogy az alaplapra integrált NVIDIA chip, a Soundstorm is hasonló hangbéli képességekkel és szolgáltatásokkal rendelkezik – ugyanakkor nem kell külön hangkártyaként megvenni, hiszen NVIDIA chipsetes alaplapokra van integrálva. Sajnos a tesztek során fény derült arra is, hogy bizonyos VIA lapkakészletekkel konfliktusba kerülhet

a hangkártya, így akiknek VIA-s alaplapja van, az vásárlás előtt mindenféleképpen tájékozódjon, mielőtt Audigy 2-t venne. Emellett érdemes minden boltot végigtelefonálni, ahol ilyesmit árulnak, mert nem túl olcsó a kicsike, és nem keveszer előfordul, hogy valahol olcsóbb is lesz.



Creative Audigy 2 Plat.		93
■ támogatja a 7 csatornás hangot	■ túl drága	
■ kiváló hangminőség	■ gondok egyes VIA chipkészletekkel	
■ jól kitalált szoftverek		

CREATIVE MUVO

■ **CÉG:** Ramiris ■ **TELEFON:** - ■ **ÁRA:** 31 900 Ft+áfa
 ■ **WEBSITE:** <http://www.nomadworld.com/products/muvo/>

Alig nagyobb, mint egy öngyújtó, elegáns, és rendkívül könnyű. Nagy trükkje, hogy két részre szedhető: az egyik fele tartja az elemet, míg a másik egy USB-s memóriakártya, amelyet egyszerűen rádugunk a számítógépre, és miután a rendszer felismerte (a Windows 2000 és XP automatikusan, a Windows 9x-es meghajtókat pedig tartalmazza a hozzá adott CD), betűjellel ellátott lemezegységként jelenik meg a Sajtógépben. Egyformán kezel MP3 és WMA állományokat, de mivel bármit felmásolhatunk rá, jól jöhet akkor is, ha egyik gépről a másikra kell átvinni adatot, és nincs a kezünk ügyében floppy vagy írható CD. Elsősorban MP3 fájlokkal teszteltük: remekül elboldogul a különböző bitrátájú (128, 192 bps), valamint a változó bitrátájú (VBR) számokkal is. Mivel nincs kijelzője, ezért nem igazán kell foglalkoznunk a számok nevével, viszont jó, ha észben tartjuk,

hogy a fájlokat „érzékesi sorrendben” játssza majd le. Mi a 64 MB-os változatot teszteltük (létezik 128 megás is), erre kb. 15–18 számot tudunk felvenni azok méretétől függően. Kellemetlen meglepetés volt, hogy a Creative szerint 1 megabájt az egymillió bájt, mert így megánként 48 kilobájtot bukunk (1 MB valójában 1048576 bájt), és a végén igazából csak 60 meg zenei anyag fér fel a tárolóra (persze az is elképzelhető, hogy a lejátszást szoftveres úton oldották meg... ez azonban nem túl gyakori, hiszen általában ezt egy beépített chippel valósítják meg, éppen azért, hogy ne foglaljon helyet a memóriából). Az USB-s részén található a vezérlőgombok is. A megszokott lejátszó, léptető, és hangerőszabályzó mellett egy ismétlőfunkciós gombot is használhatunk. A két rész tartalmazza az egy darab AAA típusú (vékony) ceruzaelemet mint áramforrást,



így a MuVo rendkívül könnyű. A hangminőséggel nem voltunk igazán kibékülve: mindenféle hangszínszabályzó hiányában és a gyenge fejhallgatóval sokszor egy asztali hangszóró szintjét sem érte el. Leginkább azoknak ajánljuk, akik már nem tudnak meglenni út közben zene nélkül. Aki a minőségre pályázik, és hosszú útra tervez, annak másfelé kell kutatnia.

Creative MuVo		79
■ kicsi és könnyű	■ a hangminőség lehetne jobb	
■ egyszerűen kezelhető		



HOGYAN VÁLASSZUNK HANGRENDSZERT?

NAPJAINK HANGSZÓRÓI

Sokan nem tudják, hogyan kezdjenek hozzá a PC-s hangszóró kiválasztásához, így könnyen egy rafinált eladó prédájává válhatnak. Cikkünkkel segíteni kívánunk a leendő vásárlóknak, vagyis nektek, hogy azt kapjátok, amit elképzeltetek, igényeiteknek megfelelően...

A multimédia-hangszórók hosszú utat tettek meg. Az évekig tartó PC-s pittyes után nagy előrelépés volt a SoundBlaster egykori mesés hangja. A mai alapkínálat pedig már egyre jobban közeledik a középkategóriás hangrendszerekhez, és ez a tendencia továbbra is ebbe az irányba tart. A PC komplett multimédiás eszközzé vált: DVD-filmet nézünk rajta Dolby Digital hangzásban, böngészés és a mindennapi munka háttérében gyakran hallgatjuk kedvenc zenéinket. Egy idő után rájövünk: nem mindegy, milyen minőségben. A nagyobb élvezethez azonban magasabb ár is tartozik (ám nem feltétlenül kell rengeteg pénz ahhoz, hogy minőségi hangot kapjunk). Az „olcsóbb” multimédiás hangszórók sokszor megközelítik azt a hangzást, amelyet egy mini hifiberendezés vagy egy átlagos házimozsi készlet produkál.

PÉNZTÁRCÁNK MÉRETE

Most pedig, amolyan nagy általánosságban lássuk a különféle szinteket, a rendelkezésre álló lehetőségek árkatóriájának megfelelően:

25 ezer forintig

Belépőszintű, de egészen jó minőségű 2.1 (tehát két hangfal és egy kisebb mélysugárzó összeállítású) termékek kaphatók ezen az áron. Esetleg a legolcsóbb – és ennek megfelelően a legjobb esetben is csak elég gyenge hangzást nyújtó – 4.1 és 5.1 termékeket árulnak ennyi pénzért.

30–50 ezer forint

Ez a felső osztályos 2.1 hangszórók és a jó minőségű analóg 4.1, 5.1 hangrendszerek árszámlája (két első, két hátsó és egy mélysugárzó, utóbbi esetében egy középső hangfal is), amelyekben nem találunk AC3 dekódert (lásd a szöveggyűjtőt). Vannak olyan márkák, amelyek ezen az áron is kínálnak dekóderes készletet, de ezek leginkább csak a dinamikus tartományt (csekély basszus, kevés tiszta-magas hang) képesek hangzásban felülmúlni. Ezek hangminőség helyett leginkább a bejuttatott számokban képesek ringbe szállni a többiekkel.

50–80 ezer forint

Kiváló többcsatornás hangrendszereket találunk ezen az áron, de ügyeljünk a vásárlásnál, nehogy csak a nevet fizessük meg! Gyártótól függően ugyanis olcsóbban juthatunk hozzá olyan készlet-

hez, amely megközelíti, vagy akár felül is múlhatja nevesebb társát!

100 ezer forint felett

Ezen az áron nagyon jó minőségű PC-s hangszórókat kapunk, amelyek még az otthoni audioeszközökkel is felveszik a versenyt.

Összegezzük a tapasztalatokat! 25 ezer forint alatt ne várjunk igazi minőséget. Csak a dörgő basszus, nem igazán részletgazdag hang és levágtatott magas effektek a jussunk. Ne feledjük: a döngős hangzás hosszú távon nem nyújt szép zenei élményt, és egy idő után a hallgatása közben rájövünk, hogy fáraszt bennünket. 50 ezer forintért már olyan hangrendszert is választhatunk, amelyben dolby dekóder is van (ennek csupán néhány játék esetében, valamint DVD-film nézése során van jelentősége – gondoljuk át, ki fogjuk-e használni). Az ennél drágább hangrendszerek már többet nyújtanak, mint amire egy átlagos PC-felhasználónak szüksége van. Csak akkor ruházzunk be ilyenbe, ha rendszeresen nézünk DVD-t, hallgatunk igényes zenét, vagy játszunk a legjobb játékokkal. Mint látható, a felhasználási terület három fő részre osztható: a játék, a zene és az egyre népszerűbb DVD-filmek.

JÁTÉKOK

Egy jó játékprogram élvezetének elengedhetetlen összetevője annak hangja. Ez bizonyos szempontból nagyban függ a megfelelő hangrendszertől, de közel sem kell akkora igényekre gondolnunk, mint például zenehallgatáskor. Sok tekintetben a játékok hangzásvilága nagyon hasonlít a DVD-filmekéhez, ezért az ideális hangrendszer paramétere is közel azonosak:

- elegendő lehet egy egyszerűbb 2.1 rendszer is
- mély basszus (tiszta basszus nem szükséges ennél a fajtánál, itt megfelelő a „dübörgés” is)
- viszonylag nagy hangerő (a szomszédok távollétében hallani és érezni is akarunk minden effektust).

A hatalmas teljesítmény nem feltétele az elegendő hangerőnek és a minőségi hangzásnak. Akár 50-80 watt kimenő teljesítmény is már bőven elegendő mindehhez, persze ennek alapfeltétele, hogy a szett igényes hangszórókból álljon. Sok gyártó nem igazán precízen adja meg ezeket a pa-

Gyorstalpáló

Szakzsargon

AC3: lásd Dolby Digital

Bass reflex: olyan hangszóró, amelynél egy légzónnyílást használnak az alacsony frekvenciás, mély hangok megfelelő terjedéséhez.

Digitális kimenet: lehetővé teszi a digitális jel lejátszását vagy rögzítését egy külső DAC számára — a kimenet lehet “elektronikus” vagy optikai.

Dolby Digital: a Dolby harmadik generációs hangrendszere, amely hatcsatornás térhangzást támogat, öt önálló digitális kimenettel, valamint egy külön mélysugárzó csatornával.

Jel-zaj arány: az audiojel és a szükségtelen zaj arányát írja le. Minél nagyobb a szám – decibelben mérve –, annál kisebb lesz a zaj.

Kódolás-dekódolás: manapság szinte az összes audio- és videoállomány valamilyen tömörítési eljárással van kódolva. A fájlok lejátszásához szükség van ezek dekódolására.

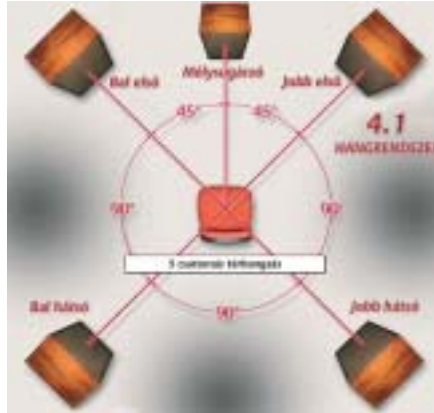
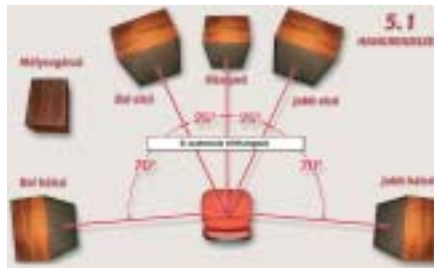
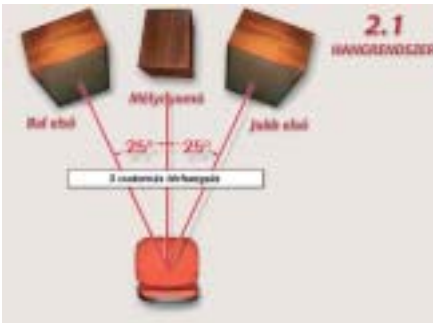
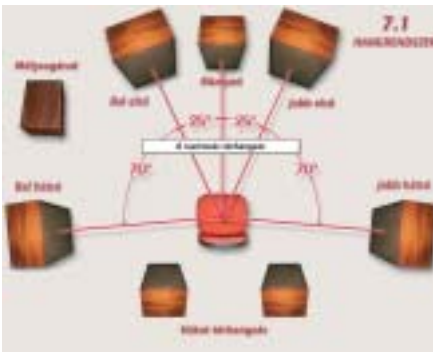
Mélysugárzó: önálló hangszóró olyan mély hangok megszólaltatására, amelyeket a kisebb hangszórók nem képesek visszaadni.

PMPO: a maximálisan elérhető zenei teljesítményt jelöli.

Subwoofer: lásd mélysugárzó

THX: a LucasFilm hangszabványa, amely a Dolby Pro-Logicra épül. Garantálja a hangrendszer kiváló minőségét. Ahhoz, hogy a rendszer megkaphassa ezt a tanúsítványt, mind az elektronikának, mind a hangszóróknak szigorú elvárásoknak kell megfelelniük (ilyen például a Logitech Z-640).





2.1, 4.1, 5.1 ÉS 7.1

Ezek a számok azt jelölik, hogy hány csatornás (hangfalas) térhangzást támogat az aktuális hangrendszer. Az első szám a szatellithangszórók számát jelöli, ezek felelősek az irányított, térben pozicionált hangokért (kvázi „magas” sugárzók). Értelemszerűen annál inkább valószínű térhatást kapunk, minél több csatornán zajlik a hangsugárzás. A jelölésben a pont utáni szám az aktív mély-sugárzóra utal. Ennek a két számnak az összege adja meg a hangcsatornák számát.

DIGITÁLIS VAGY ANALÓG?

A hangminőség nagyban függ a DAC (Digital to Analog Converters) minőségétől és a hang átalakítására használt algoritmustól is. A fülünk analóg berendezés, a számítógép pedig digitális, tehát valahol lennie kell valaminek, ami átalakítja a jeleket. Például ha van egy hangkártyánk, amely digitális jelként továbbítja a hangot az erősítőnek, akkor az erősítőnek kell jó minőségű DAC átalakítót tartalmaznia. Fordított esetben (tehát ha a hangkártya analóg jeleket ad) a DAC funkcióját már maga a hangkártya látja el.

ramétereket. Óvakodjunk azoktól a termékektől és gyártóktól, ahol csak a PMPO (például 500 watt) jelölést használják (ez pusztán szemfényvesztés).

ZENE

Ez a kategória a legösszetettebb és a legfontosabb mind a három közül. Először is két alkategóriát kell meghatározni a zene fajtája alapján: „részletgazdag” és „dinamikus”. A különféle zenéknek egészen más a karakterisztikájuk: van, ahol fontos, hogy el tudjuk különíteni a „hangforrásokat” (mint például a zenekar tagjait). Ha mindkét zenefajtát szoktuk hallgatni, akkor igen nehéz dolgunk lesz a megfelelő hangfalak megválasztásánál.

Dinamikus zene: Ahol nem nagyon szükségesek a kifinomult részletek, kevésbé fontos az a képesség, hogy el tudjuk helyezni a hangszereket a zenei térben, ott a döngő basszus dominál. A rap, dance, metál-, alternatív és popzenék körében járunk.

Részletgazdag zene: Ez esetben teljesen eltérő követelményekkel kell számolnunk, mint a fent ismertetett dinamika. Kiemelt szerepet kap az a képesség, hogy pontosan be tudjuk pozicionálni a hangszereket a zenében, emellett a finom, apró hangzások, a hangok lecsengései, valamint egy átfogó dinamikus hangfekvés is fontosak. Dzsasz, klasszikus zene, blues és rock a megfelelő példák erre a csoportra.

DVD-FILM

Ez egy viszonylag új keletű irányvonal a PC hangvilágában, amelyhez feltétlenül szükséges egy minimum 4.1-es hangrendszer. A mai hangkártyák is segítenek ebben: a minőségi kimenetek és a Dolby Digital 5.1-es térhangzás támogatása egy magasabb árú kártya esetén alapkövetelmény (gyakran azonban csak szoftveres dekódolásról van szó, például a PowerDVD XP vagy a WinDVD segítségével). Ebből az is következik, hogy egy jó hangkártyával külső AC3 dekóderre sincs feltétlenül szükségünk; egy analóg 5.1-es hangfalrendszer a megfelelő többcsatornás hangkártyával támogatva gond nélkül képes Dolby Digital 5.1-ben lejátszani.

HALLGATÓZZUNK!

Hogy ne lépjük át az illem határát, úgy fogalmaznánk: hangeszközökről korrektül és mélyenszán-

tóan írni rendkívül nehéz feladat. Nemcsak szakértelmet és tapasztalatot igényel, hanem egyfajta speciális látásmódot – illetve hallásmódot – is. Erre a GameStar írói sem vállalkoznak. A szubjektívítés még a szerkesztőségen belül is megosztotta a fülüket.

Kiben bízhatnánk ilyen felvezetés után? A válasz egyszerű: önmagunkban. A saját fülünkkel kell megtapasztalnunk, hogy a kiszemelt hanggerjesztő csodadoboz hogyan szól. Ha drága készletet nézünk ki, előbb okvetlenül próbára kell tennünk a szóban forgó rendszereket. Vigyünk magunkkal egy olyan zenei vagy hanganyagot, amelyet jól ismerünk, és azzal próbáljuk ki a hangfalakat. Fontos, hogy a zenei középponton álljunk. Térhangzás vizsgálatakor a *Mátrix* és az *Ötödik elem* című filmeket

ajánljuk. Ha e filmeknél jól vizsgázott a rendszer, nagy meglepetés nem érhet bennünket.

ÉLET A VÁSÁRLÁS UTÁN

Elköltöttük a pénzünket, hazacipeljük a nagy dobozt, kibontottuk. Mint a többi hangszóró esetében, most jön a neheze: megtalálni ideális helyét. Mivel többcsatornás hangrendszerekről van szó, így ezek a beállítások alapvető fontosságúak. A leendő felhasználási helyet elfoglalva próbáljuk meg úgy beállítani a térbalanzot, hogy a hangzás tökéletes legyen. A pozíciók megválasztása a hangszínre is hatással van. Sok időt elpepecselhetünk vele, de a gondos beállítás hosszú távon meghálálja magát.

Lethal Gene



ÚJRA HŰ LESZ, RÉGI NAGY HÍRÉHEZ

S3 DELTA CHROME

Előző havi grafikuskártya-tesztben, egy dobozka erejéig már megemlítettem, hogy a sokáig elveszettnek hitt S3 egy teljesen új grafikus megoldással rukkolt elő, melyet Delta Chrome névre keresztelt. Akkor még semmi pontosat nem lehetett tudni róla, ám azóta változott a helyzet. Lássuk, mit tudunk most...

Az igaz, hogy manapság nagyon sok játékos, ha tehetné, boldogan belebonnyolódna a GeForce FX tekervényes rejtelmibe, de nyilván tudjátok, hogy ezt nem sokan tehetik meg manapság. Mikor ezen sorokat olvassátok, már a boltokba is kerültek az első példányok, ha minden igaz, az NVIDIA, a Club 3D és a Creative háza tájáról. Mindemellett fontos beszélnünk egy olyan új technikáról is, amely nem feltétlenül söpri majd el az aktuális csúcstartókat, ám legalább megfizethető lesz... legalábbis ebben reménykedhetünk.

A DELTA CHROME... A „NAGYOK” SZEMSZÖGÉBŐL

Ezzel pedig ismét belevethetjük magunkat egy kis technológiai csevejbe, melyet szerintem manapság már egyre többen tudtok megemésztani (hála a gyors fejlődésnek és az egyre tanulékonyabb fiatal-ság erejének ☺). Mint minden új termék gyártója, az S3 is arra törekedett, hogy valami egészen korszerűt alkosson, mely jó ideig megfelelő lesz a játékosok és az átlagfelhasználók számára. Ennek a gondolatnak az alapköve, hogy az új chipset teljes egészében DirectX 9-kompatibilis. A mai vezérlők esetében ennek azonban még nem nagyon látjuk értelmét (a *miértre a választ megtalálsz a DirectX 8 vs. 9 cikkemben!*). A DC a kiadott információk szerint teljesen támogatja az új driver lehetőségeit, sőt még a Radeon 9700-nál is többet tud (hiszen vertex- és pixelárnyalók terén a 2.0+-os verziót támogatják – akárcsak a GeForce FX). Ez persze nem jelenti azt, hogy az S3 szerzeménye azonnal ki fogja taszítani a pozíciójából a 9700-ast. Ez ugyanis még enyhén szólva is édeskevés lenne a „győzelemhez”. Az S3 egy rakat újdonságot is bejelentett. Nézzük ezeket szépen sorjában! Az egyik érdekes újítás az úgynevezett Hi-Def™ Computing, amely tulajdonképpen egy komplett

HDTV encoder technológiát rejt magában. Ez lehetővé teszi, hogy a kártyán keresztül szemlélt videók jóval életszerűbbek legyenek, mint számítógépen valaha (ezt pedig a megjelenítendő pixelek manipulálásával éri el). A kimenete 480p/720p/1080i/1080p típusokat is támogatja (erről annyit érdemes tudni, hogy az átlagos S-Video kimeneteknél használtak mindösszesen 480i-nek felelnek meg).

A Chromotion™ Programmable Video Engine jól csengő név, amely különleges effekteket képes felvinni a valós idejű filmekre. Vagyis megtekintésük közben tud manipulálni, így gyengébb minőségű filmjeink is élvezhetőbbek lesznek. Mindez a webes, videóval támogatott csevegéseknél is hasznunkra válhat. A következő érdekesség a V8™ Pipeline, amely, ahogy a neve is mutatja, 8 különálló pixelfutószalagot jelent (a Radeon 9700 és a GeForce FX esetében ez ugyanennyi). Az egyidejű feldolgozásnál lehet segítségünkre, nem is beszélve arról, hogy ez az a bizonyos része a kártyának, amely támogatja a már korábban is említett 2.0+-os vertex- és pixelárnyalókat. Az utolsó előtti érdekesség az úgynevezett PicturePerfect™. Ez egy érdekes kis lehetőség, de már nem annyira újszerű. Lényegében ez a rész a klasszikus értelemben vett Anti Aliasing, vagyis élsimítás. Különlegessége, hogy ez nemcsak a játékok közben javítja a képet, hanem akár a szövegszerkesztőben is. Engedélyezve ezt a lehetőséget sokkal finomabb íveket láthatunk majd mindenhol, beleértve a Wordben „papírra” vetett betűket is (lásd a mellékelt képen).

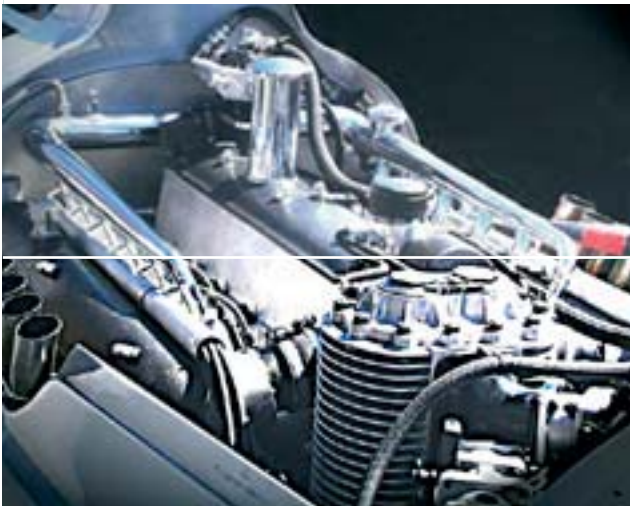
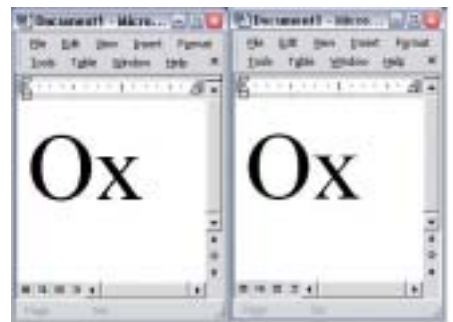
Végül pedig itt van nekünk még az Advanced Deferred Rendering™ is. Ez lényegében a Z értékek feldolgozásának és a látható, illetve nem látható élek megalkotásának újszerű módját rejtí magában. Egyrészt gyorsabban képes mozgatni a Z értékeket, másrészt pedig az eddigieknél jóval hamarabb képes megállapítani egy objektumról,

hogy takarásban van-e, vagy sem. Ez utóbbi azért fontos, mert sok grafikus kártya a nem látható éleket is kiszámolja, ami bizony elég tetemes sávszélességet foglal le. Minél előbb lehet érzékelni, hogy egy él takarásban van, annál hamarabb lehet leállítani az úgymond felesleges feldolgozást – következésképpen a sávszélességet kevésbé terheli.

JÓ LESZ EZ, CSAK MÉG SOK A SÖTÉT FOLT

Ugyan mostanra már elég sokat elárultak a chipről, mindazonáltal a játékosok által legjobban kedvelt adatokat elfelejtették, vagy nem akarták megosztani a jónéppel. Vagyis egyelőre nem tudom pontosan megmondani, hogy milyen sebességen fut majd a hozzá tartozó memória, a magnak milyen órajele lesz, mennyibe fog kerülni, vagy egyáltalán, hogy mikor kerül kereskedelmi forgalomba (a sebességszámokra vannak már tippek, de azok még nem végleges értékek). Amíg meg nem jelenik, szerintem nyugodtan ellesz mindenki a saját kis kártyájával. Jobb esetben esetleg beruházhattok egy Radeon 9700-ba, ne adj' isten! egy GeForce FX-be ☺...

ZeroCool



GYŐZZÖN A JOBBIK

DIRECTX 8 VS. 9



Amióta megjelent a Microsoft-féle DirectX legújabb, 9.0-s változata, rengeteg levelet kaptam tőletek. Legtöbben azt kérdeztétek, hogy megéri-e telepíteni, illetve hogy egyáltalán lesz-e bármiféle sebességnövekedés általa. Nos, úgy gondoltam, ezen szerény sorokban összefoglalok nektek mindent...

Bizonyára már minden játékos ismeri ezt a bizonyos DirectX nevezetű szerzetet. Lényegében egy olyan kis csomagról van szó, mely rengeteg, ma már alapvető lehetőséget biztosít a programozók számára. Segítségével jóval könnyebben lehet kezelni bizonyos grafikus kártyák figyelemre méltó erőit. A DirectX maga már elég régóta közöttünk van. Első megjelenését 1995-ben könyvelhettük el. Az alap Windows 95 még e nélkül, az OSR2 változat pedig már a DX2.0-val volt felszerelve. Azóta sok év telt el, és rengeteg fejlődött ez is. Elértük azt a szintet, ahol a grafikus kártyákat már azzal is reklámozzák, hogy melyik DirectX-verzióra lettek kihegyezve (nyilván tudjátok, hogy a 9-es változatra felépített képviselők az ATI Radeon 9700, a GeForce FX, az S3 Delta Chrome vagy bizonyos tekintetben a SiS-féle Xabre is). Természetesen az első verziók óta nagyon sokat javult a DirectX is, ám jelen pillanatban az a kérdés, hogy mennyivel jobb a 9-es, mint a 8-as.

Nos, ha a *mellékelt grafikonokat* megsejleljük, akkor azt tapasztalhatjuk, hogy bizony sebességben semmit sem javult (sőt, hogy úgy mondjam, szinte tökéletesen egy szinten van az előző verzióval). Ez azonban csak részben igaz. Gondoljunk csak bele: mivel a mai játékprogramok még semmilyen mértékben sem használják ki a DirectX kínálatát, ennek köszönhetően nem is mutatkozhatott meg az igazi tudása. (Jobb, ha tudjátok, hogy még a május végén megjelenő Doom III sem használja majd egyetlen extra funkcióját sem!). Ha viszont már előkerülnek azok a programok, amelyek DX9-re lettek optimalizálva, bizony alulmarad

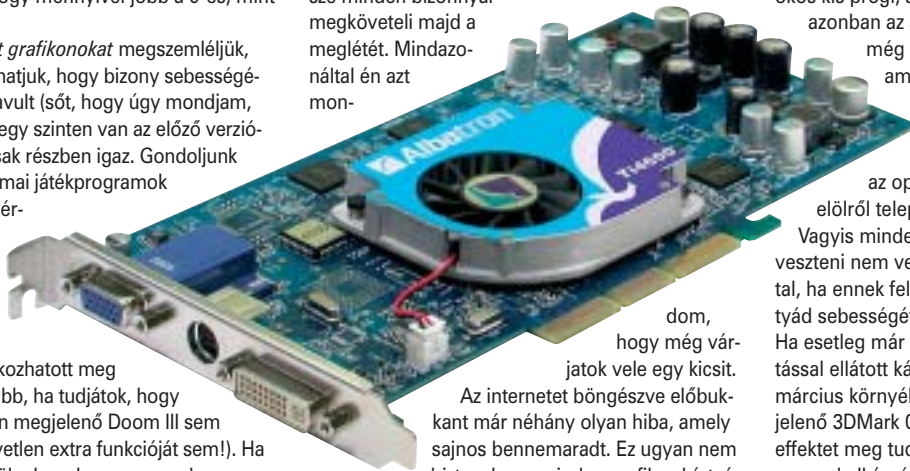
majd a 8-as változat mindegyik képviselője. Egyelőre azonban csak néhány, az ATI, illetve az NVIDIA által kiadott aprócska demó, valamint képernyővédő ismeri fel, és használja ki. Amelyek egyébként a maguk nemében gyönyörűek, ám leszámítva a programozókat, senki sem érti, hogy mindezt miért nem lehetett megalkotni a DX8-cal... Ha van egy kis szerencsénk, talán az idei E3 környékén (mely ezúttal is májusban kerül megrendezésre) megérkeznek az első olyan alkotások, amelyek az újdonságok egy részét már kihasználják. Ám addig csak a hivatalos infókat leshetjük róla, hogy ez mennyire jó is nekünk.

AKKOR MOST MIT TEGYEK?

Senkit sem akarok lebeszélni a DirectX 9-ről. Az idők folyamán világossá vált, hogy előbb vagy utóbb úgyis követelmény lesz, hogy a gépeden legyen, mert a mostantól megjelenő játékok egy része minden bizonnyal megköveteli majd a meglétét. Mindazonáltal én azt mon-

de nem hiszem, hogy örülni fog az a valaki, akinél megjelennek a gondok. Az is igaz, hogy amióta megjelent, nálam fent is van, és még egy aprócska probléma sem bukkant elő. Mivel teljes mértékben rábízva, hogy ki akarjátok-e próbálni vagy sem, ezért fel is tettem a teljes változatát a CD illetve DVD mellékletünkre. Még egy úgynevezett Direct X 9 Control Panelt is mellékeltem hozzá, melynek köszönhetően megtekinthetjük a pontos adatokat, és néhány beállítást is eszközölhetünk. Vannak azonban olyanok, akik már azért írtak nekem, hogy miképpen lehet eltávolítani a DirectX 9-et, mivel elég idegesítő dolgokat csinál játék közben. Nos, ez egy kicsikét cifra történet, ugyanis alaptól a DirectX 9 nem törölhető a gépről. Vagyis, ha egyszer feltetted, akkor már csak az operációs rendszer újratelepítésével szabadulhatna meg tőle. Ez azonban csak részben igaz, mivel létezik egy úgynevezett DXUninstaller nevezetű okos kis proggi, amelyik képes leszdeni. Sajnos azonban az a gond, hogy a DX9-es változata még nem készült el teljes mértékben, ami annyit tesz, hogy ha a béta-változatával el akarod távolítani, előfordulhatnak aprócska bibik (nekem például többet nem indult el az oprendszer... szóval kezdhettem előlről telepíteni).

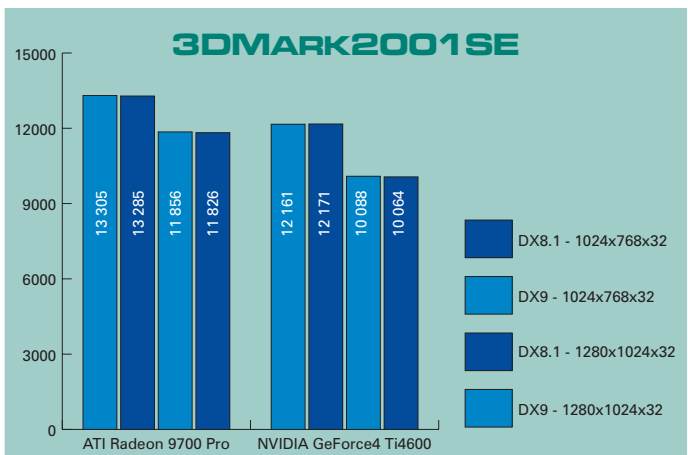
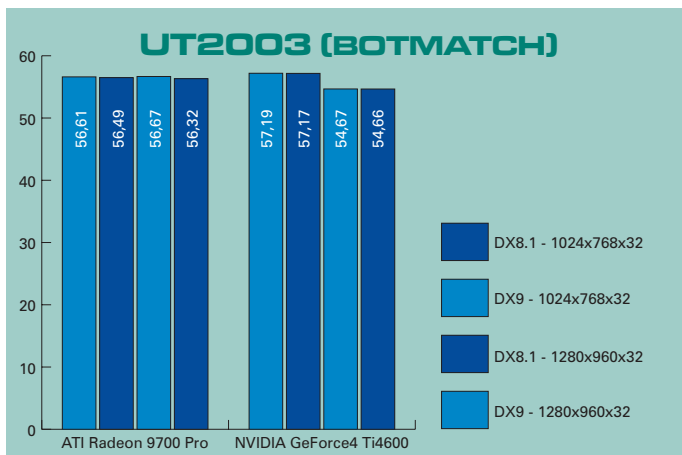
Vagyis mindent összevetve úgy érzem, hogy veszteni nem vesztes vele semmit, mindazonáltal, ha ennek fellelítése után csodát vársz kártyád sebességétől, valószínűleg csalódnai fogsz... Ha esetleg már beszerezted egy DirectX9-támogatással ellátott kártyát, talán örülni fogsz az elvileg március környékén (a CeBIT-tel egy időben) megjelenő 3DMark 03'-nak, mely a létező összes effektet meg tudja majd mutatni. Na, az minden bizonnyal elkápráztató lesz...
ZeroCool



dom,

hogy még várjatok vele egy kicsit.

Az internetet böngészve előbukkant már néhány olyan hiba, amely sajnos benemaradt. Ez ugyan nem biztos, hogy minden grafikus kártyán illetve géptípuson jelentkezik majd,



KÉP A „GÉPBE”

PCI TV-TUNER

Nem, most kivételesen nem tuning, hanem tuner. Nem, a tuner nem az a csávó, aki tuningol, hanem az a PC-alkatrész, amelyik a tv-adást viszi a gépbe. Félre a tréfát, eljött az ideje a vásárlásnak: még sosem voltak az árak ilyen barátságosak és a készulékek ilyen full extrásak.

A PC-vel állítólóg mindent lehet: dolgozni, játszani, zenélni, árkot ásni – ja, azt mégsem, legalábbis kell némi átalakítás... Viszont tévét nézni tényleg lehet rajta, legalábbis ha beruházol 14–35 ezer Ft-ot.

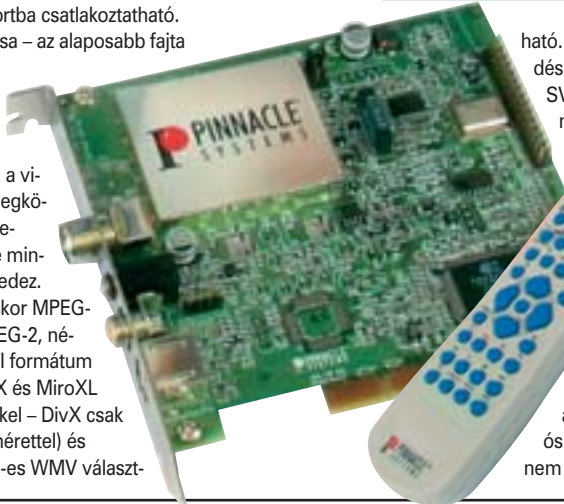
MI AZ A TUNER?

Egyelőre nem túl általános eszközről lévén szó, néhány szót ejtünk funkciójáról, működéséről. A PC-s tunerkártya olyan, általában PCI foglalatba csatlakozó eszköz, amely beépített hangolóegysége és videodigitalizáló lapkája révén a PC monitorán képes megjeleníteni a tv-adást. Nyílt téri antennához vagy kábeltévéhez csatlakoztathatjuk, emellett itt általában videobemeneteket és hangkimenetet is találunk. Míg a képinformációk PCI buszon utazva jutnak el a megjelenítésig, az antennajelről leválasztott hangot hangkártyánk vonali bemenetére kell csatlakoztatnunk. Egyes modelleken találunk belső (CD-olvasó hangkimenetéhez hasonló) négytűs csatlakozót is, amit a mai hangkártyák tudnak is fogadni (AUX vagy Tuner névvel illetett csatornájukon). Általában saját szoftverével használható minden kártya, a legtöbb program lehetőséget ad nemcsak tv-nézésre, hanem az adás rögzítésére is. Egy vérbeli PC-snek természetesen a rögzítés abszolút nem mellékes, így erre nagy hangsúlyt fektettünk a tesztben. Lássuk hát a hazánkban kapható legjobbakat!

Régi motoros, új kártya

PINNACLE PCTV PRO

Régi motoros a szakmában a Pinnacle, termékeinek régebben Miro néven örvendhettek a „nagy öregek”. Sztereó tv- és rádió-s funkcióit egyazon felületbe integrálták, a PCTV Vision alkalmazásban. A piac öregjeként róla értekezünk átfogóbban, hogy képet adjunk a tunernek funkciójáról. A legtöbb gyártónál a szokásostól eltérően a – jelen esetben igen kiváló „full” funkciós – távirányító jelfogadója nem a kártyába, hanem hagyományos soros portba csatlakoztatható. Hangolása – az alaposabb fajta – olyan, mint Sherlock Holmes: a világon a legkörményesebb, de mindent felfedez. Rögzítéskor MPEG-1 és MPEG-2, néhány AVI formátum (DV, DivX és MiroXL kodekekkel – DivX csak kis képmérettel) és 320x240-es WMV választ-



■ kiváló képmínőség	Képmínőség	9/10
■ stabil szoftver	Rögzítés	10/10
■ SVCD kódolás	Ár:	2/10
■ magas ár	Stabilitás:	10/10
	Extra:	5/10
	Összesen:	36/50

Webcím: www.pinnaclesys.com
Forgalmazó: Axico Kft.
Nettó ár: 32 675 Ft+áfa

85%

ható. A Nero Burning ROM kérdés nélkül kiírta a jó minőségű SVCD állományokat is – illet a mezőnyből csupán ennek a kártyának a szoftvere képes előállítani. Time Shifting funkcióval is ellátták a gépet. Nagyon hasznos adalékal alkalmazás a Pinnacle TRex, amely egy audió-videó tömegkonverziós eszköz, más extra szoftver nem jár hozzá.

A mezőny legszebbje

LEADTEK WINFAST TV 2000 XP

Távirányítója messze a mezőny legszebbje, ráadásul még főnökriadó (boss key) is van rajta. WinFast PVR szoftvere nagyon jó, bár kicsit csicsás. Deinterlace szűrője szép eredményt ad, támogatja a csúsztatott lejátszást, az időzített felvételt, rögzítés után igény szerint ki is kapcsolja a PC-t. Szinte tetszőleges formátumban enged meg MPEG-2 rögzítést, Windows Mediától kezdve a 7000 kbps sűrűséggel kódolt DVD-minőségű videóig. Választhatasz az AVI kodekek tömelegéből is. A tervezők inkább figyeltek a képre, mint a hangra, ha zenei anyagokat veszel fel, tedd inkább Indeo AVI-val és PCM hanggal. Kézenfekvő szoftver mellett a WinFast DVD-lejátszója,

■ igényes	Képmínőség	8/10
■ jól használható tv-alkalmazás	Rögzítés	8/10
■ extra szoftverek	Ár:	10/10
■ monó tuner	Stabilitás:	8/10
	Extra:	6/10
	Összesen:	42/50

Webcím: www.leadtek.com
Forgalmazó: Kelly-Tech Kft.
Nettó ár: 17 000 Ft+áfa

80%

a Ulead Cool 3D 3.0 és a VideoStudio 6.0, amelyek nagyon jól jöhetnek videoszerkesztéshez.



KEVEREM-KAVAROM

Egyes kártyák nem érdeklődnek, a mixer melyik csatornájára kötöttük be a tv-tuner hangját, a mixer kimenetét rögzítik felvételkor. Ennek köszönhető, ha a tévé hangja helyett a bekapcsolva felejtett mikrofon és a Windows rendszerhangjai töltik meg a felvételt. Ezt elkerülendő, felvétel előtt győződjünk meg arról, hogy az a csatorna van felvételre kiválasztva, ahova a hangot valóban bekötöttük. Ez általában a vonali bemenet (Line-In) vagy a belső hangkábel használtunk, akkor az AUX vagy a Tuner sáv. A részletes hangbeállításokhoz a Tálca hangerőikonjának jobb egérgombos menüjéből juthatunk el, vagy ha ez nem található a Tálcán, akkor a **Vezérlőpult Hangbeállítások (Multimedia)** ikonja mögött, a **Speciális (Advanced)** gombot megnyomva. Alaphelyzetben a lejátszás keverőpultja bukkan elő, a **Fájl** menü **Tulajdonságok (Properties)** pontjánál váltsunk **Rögzítésre (Recording)**, győződjünk meg arról, hogy a kívánt sáv ki van jelölve az alsó opciós listában. A keverőpult most a hangfelvételek beállításait mutatja, jelöljük ki a kívánt sávot, így legközelebb csak az erről érkező hang rögzül mozgóképfelvételünkhöz.

Tesztteredmények

	Pinnacle PCTV Pro	Terratec Cinergy 600 TV	WayJet MPEG Station	Leadtek WinFast TV 2000 XP
tv-tuner	A2 sztereo	A2 sztereo	mono	mono
Rádió	sztereo	sztereo	sztereo	sztereo
Teletext	van	van	van	van
Bemenetek	Koax tv és rádió, kompozit VGA, S-Video	Koax tv és rádió, kompozit VGA, S-Video	Koax tv és rádió, kompozit VGA, S-Video	jack
Távírányító csatlakozása	soros	mini jack	jack	nincs
Kézi hangolás	van	nincs	nincs	WinFast TV, Ulead VideoStudio
Mellékelt szoftverek	PCTV Vision, Teletext webszerver	TerraTV, InterVideo WinDVR	tv-alkalmazás, InterVideo WinDVR, WinProducer	6.0, Cool3D 3.0, InterVideo WinDVD
Időzített felvétel (VCR funkció)	igen	igen	igen	igen
Távírányító	teljeskörű	teljeskörű, konfigurálható	részfunkciós, PC-kikapcsolással	teljeskörű

Videoszerkesztővel

WAYJET MPEG STATION

Külső hangkábelrel köthetjük a hangkártyába a WayJet tuner hangját, de kiegészítő hangbemenetet nem kínál, így Line-In csatlakozónkat lekötöi majd a tévészés. InterVideo WinDVR-t adnak hozzá, a teljes verziójú alkalmazást már említettük a Terratec Cinergy 600 kapcsán. Rögzített videóink szerkesztéséhez jön kapóra a szintén InterVideo-fejlesztésű WinProducer videoszerkesztő program. Szimpatikus kis méretű távirányító található a csomagban, extra funkciója a PC kikapcsolása, mely főleg az elkényelmesedettek kedvence lehet.

■ stabil működés	Képmínőség	9/10
■ videoszerkesztő szoftver	Rögzítés	8/10
■ monó tuner	Ár:	6/10
■ lehetne olcsóbb is	Stabilitás:	9/10
	Extra:	2/10
	Összesen:	34/50

Webcím: www.digital-word.hu
Forgalmazó: East Computer
Nettó ár: 24 500 Ft+áfa

74%

MIT KÍVÁN EGY TUNERKÁRTYA?

Tesztgépünkben ASUS A7V8X alaplapba építettük a kártyákat, a gépben AMD Athlon XP 1700+ proceszor nyújtta a biteket. 256 MB DDR memória (266 MHz) adott elég teret az erőforrás-igényes folyamatoknak, rögzítéshez pedig 30 GB-os Quantum Ict20 merevlemez állt rendelkezésre.

A kártyák csomagolásán ennél lényegesen kevesebbet követel a gyártó. Már egy Pentium III 500-assal is elboldogulhatsz, ami a tv-nézést és a feles méretű (362x288 pixeles) AVI vagy MPEG-1 felvételeket illeti, de ha („közel”) DVD-minőségben akarsz felvenni, akkor a fenti konfigurációnál ne nagyon add alább. Minden kártyához PCI bővítősín kell (szabad IRQ csatornával), no meg tv-vételi lehetőség. Ha előzőleg más videodigitalizáló kártya is volt a gépben, jobb, ha rendszer-visszaállítással – WinMe és WinXP alatt ez lehetséges – visszalépünk egy tunermentes rendszerállapotba. Ha ennek ellenére nem sikerülne az üzembe helyezés, érdemes a teljes rendszer újratelepítésével próbálkozni. Két tv-kártya egyazon gépben szinte biztosan nem fog üzemelni, akkor sem, ha egyik szatellitadások vételéhez készült.

SORAKOZÓ, VÁLASZTÁSRA FEL!

Egytől tízig értékeltük a kártyák képességeit, jellemzőit, nagyon erősen beleszámítva az árat. A képmínőségben nagy szerepet játszik a több modellnél is megtalálható deinterlace szűrő. Rögzítési képességeknél pontot ér az MPEG-2 képesség, és az AVI-rögzítés rugalmassága, az időzített felvétel lehetősége. Stabilitás címszó alatt személyes tapasztalatainkat öntjük numerikus egész formába. Extrák címszó alatt díjaztunk minden egyebet: a sztereo képességeket (NICAM kiemelve), a Terratec RDS-kompatibilitását, valamint az extra szoftvereket.

Mindent összevetve PC-s tévészéshez legjobb véletlen a Terratec Cinergy 600-at ítéltük: sztereo vevővel rendelkezik, AVI- és MPEG-rögzítéshez egyaránt kiváló szoftvert adnak mellé, és ami házáánkban nagyon lényeges, árban igen mérsékelt, ráadásul ott az RDS-rádióvétel lehetősége is. Külföldijra érdemesnek találtatott a Pinnacle PCTV Pro, mely igen kiforrott termék, a tv-tunerek Mercedes-e, tévéalkalmazása az egyetlen, amivel valós időben rögzíthető SVCD-kompatibilis MPEG is. Főleg ára miatt szorult kissé hátrébb a versenyben.

Ki kell hogy emeljük még a Leadtek WinFast TV 2000 XP Deluxe-ot, szemtelenül alacsony ára és nagyon jó szoftvere miatt – ha „pöttyet” javítanának a hang kódolásán, és sztereo tunerrel kombinálnák, a legjobb lehetne.

Zimi

TERRATEC CINERGY 600 TV

Két fejlett TV/VCR szoftvert is mellékelnek a Terratec legfelszereltebb tuneréhez.

A gyártó fejlesztése, a TerraTV segítségével AVI-ban rögzítheted is az adá-

sokat, támogatja az időcsúsztatás (time shifting) funkciót. Bármilyen AVI kép-, sőt hangkodekkel garázdálkodhatsz, minden beállítható. Az MPEG-rögzítéshez az InterVideo WinDVR-rel láthatsz hozzá. Tévénézésre éppúgy ajánlhatjuk, mint MPEG-2 rögzítésre (időzítve is), kihozhatjuk vele a legjobbat a hardverből, beépített deinterlace szűrője szépen dolgo-

zik. Támogatja a reklámblokkok kihagyását és az időhúzást. Gyenge pontjának a túlérzékenység tűnt, számos csatornát több példányban is regisztrált kereséskor, és nem ad lehetőséget finomhangolásra.

Jobbfejta autórádióhoz hasonlóan a Terratec ActiveRadióban is megjelennek az adásba kódolt szöveges információk (RDS-kompatibilis). A rádió-szoftver lehetőséget ad időzített felvétellel is WAV (PCM) formában. A távirányító király: készíthetünk távvezérlő sablonokat gyakran használt programjainkhoz, ezt a lehetőséget csak a Cinergy 600 adja a mezőnyből.

■ kiváló képmínőség	Képmínőség	10/10
■ szabad AVI-rögzítés	Rögzítés	9/10
■ a szabad kodekhasználat miatt gyengébb stabilitás	Ár:	7/10
	Stabilitás:	9/10
	Extra:	8/10
	Összesen:	44/50

Webcím: www.terratec.com
Forgalmazó: RCE Kft.
Nettó ár: 23 150 Ft+áfa

88%

MIRE IS JÓ A DVI?

A DVI CSATLAKOZÓ REJTELMEI

Már sokan kérdeztétek, hogy pontosan mire is jó a grafikus kártyák tesztjeiben igen sokat emlegetett DVI kimenet. Egyáltalán milyen lehetőségek rejlenek benne, és hogyan kell használni. Nos, most néhány mondatban összefoglalnám a lényeget...

1 Itt látható az a bizonyos DVI csatlakozó...



4 Azonosíthatjuk a monitorokat



A mostanában megjelenő grafikus kártyák többségére, a normál CRT (átlagos monitor-) csatlakozó mellett nemcsak a tv-kimenet, hanem egy úgynevezett DVI kimenet is helyet szokott kapni. Ezt legfőképpen NVIDIA és ATI kártyákon találhatjátok meg, de nem ritka az egyéb gyártóktól érkező portékkákon sem. Lényegében arról a laposnak mondható csatlakozóról van szó, melybe egy nagyon sok „fogú” egység dugható. Alapértelmezésben a DVI-t arra találták ki, hogy különféle digitális megjelenítőket, esetleg projektorokat kapcsoljunk rájuk. Ez azonban elég drága mulatság. A játékosok számára egy sokkal előnyösebb tulajdonság is rejlik benne. Egy átalakító segítségével akár még egy monitort ráköthetünk a gépünkre, és Windows rendszerünknek köszönhetően megoszthatjuk a dolgokat. Ezt egész egyszerűen úgy kell elképzelni, hogy a desktopunk megduplázódik, és az egeret, illetve az egyes futó programokat átmozgathatjuk egyik képről a másikra. Hatalmas előnye, hogy bármilyen munka közben jól használható (hiszen a felhasználható terület megduplázódik), nem is beszélve arról, hogy a legtöbb játék támogatja. Így többet látunk, vagyis élvezetesebb lesz a játék. A cikkben található képekben lépésről lépésre igyekeztem elmagyarázni, hogy miképpen tudjátok ezt aktiválni. Remélem, elég érthetőre sikeredett. Mégis hogyan lehet hozzájutni? – kérdezhetnétek jogosan. Nos, amennyiben DVI-vel is ellátott dobozos grafikus vezérlőt vásárolsz, alpból mellékelik a termékhez. Előfordulhat, hogy esetleg kimaradt, vagy nem is tartozéka, ebben az esetben vissza kell menni abba a boltba, ahol a kártyát vettétek, és ott kell kérdezősködni. Az ára viszonylag csekély, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a mai, igazán időálló kártyák ára 80 ezer forint körül mozog...

ZeroCool

2 ...illetve a hozzá tartozó DVI/CRT átalakító



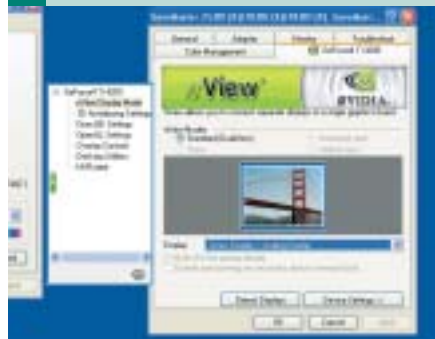
5 Mindkettőnek beállíthatók a tulajdonságai



3 Két monitor esetén újabb lehetőségek



6 Különféle irányokban jeleníthetünk meg



7-8 Felhasználói programoknál remekül használható a megduplázott tér... (Pl. Photoshop)



9-10 ...nem is beszélve a webes böngészésről!



Februárban: vírusok viszlát!

CodeX: programozási rovat indul a CD-n!

3 CD

PC WORLD

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 12. ÉVFOLYAM 2. SZÁM 2002. FEBRUÁR ÁRA: 1290, ELŐFIZETÉSSEL: 072 Ft

Ajándék teljes verzió:
AutoArchiver 2.5
Archiváljon könnyedén és automatikusan!

Ajándék teljes verzió:
Ausztrália és Óceánia
A Földrészek sorozat új epizódja!

HULLJON A FÉRGESÉ!

ÓRIÁSTESZT: VÍRUSVÉDELMI SZOFTVEREK

PC-ZÁRSZERVIZ
MEGKERESSÜK ELVESZETT JELSZAVÁT!

33 CSAPÁS
PC-S KATASTROFÁK MEGOLDÁSAI

KIÜZETÉS
Külső merevlemez-es megoldások

MOST NYERJEN!
SAMSUNG
152s LCD
MONITORT

Tuner-kártyák tesztje - Legjobb ingyenes programok - Egértuning
Windows XP trükkök - Hangfalváltási tippek - Magyar Photoshop 7



**Keressd a PC Worldöt február 7-től
az újságárusoknál!**



RAID-EN ÉS MOST MI IS AZ A RAID?

Napjainkban az alaplapgyártók nagyon sok időt tölthetnek fejtoréssel, azon rágódva, hogy mi olyat integráljanak még a termékükre, aminek még van értelme. Valószínűleg az IDE RAID-vezérlők is így kerültek rá az alaplapokra. Mivel sokan nem is tudják, mi mindenre képes, kicsit megvizsgáljuk a dolgokat.

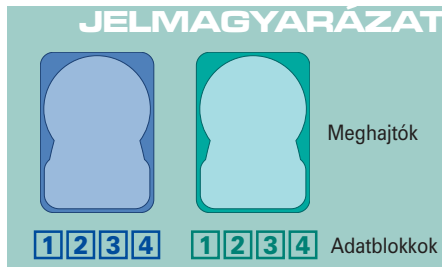
Ha néhány évvel ezelőtt egy merevlemez vagy egy SCSI vezérlő gyártója az IDE és a RAID kifejezéseket együtt hallja, akkor minimum olyan jót nevet, mint azon a nonszenszen – példának okáért –, hogy hurkaszíros nápolyi ©. Viszont időközben az IDE több paraméterében is beérte a szerver, munkaállomás és létfontosságú adattárolási műfajokban egyeduralgó SCSI-t. Így már értelmet nyert az, ami sokáig csak jó vicc volt bennfenteknek. De mi fán is terem az a négy betű?

RAID VELED!

A betűszó feloldása a Redundant Array of Independent Disks, azaz különálló lemezek (meghajtók) redundáns tömbje. A gyakorlatban ez olyan adattárolási módszer, melynek segítségével az adatokat és a hibajavítást lehetővé tévő információt – paritásbitet vagy Hamming-kódot – két vagy több egységen elosztva tárolják (a megbízhatóság és adatátviteli sebessége növelésére). Ilyenkor a merevlemezeket egy tömbkezelő szoftver – a modern operációs rendszereknek ez már eleve része – és a lemezvezérlő, a RAID-vezérlő kártyán vagy az alaplapon található chip irányítja. Az utóbbi intézi a hibajavítást is. A RAID tehát „eredetileg” SCSI alapokról indult. Akkor még az egész „réjdesdi” leginkább az adatbiztonságról szólt, míg most, már IDE-köntösben éppen ennyire nyom a latban az a lehetőség, hogy segítségével több – akár eltérő méretű – meghajtó egyetlen köteté fűzhető össze.

MINDEN SZINTEN SZINTE MINDEN

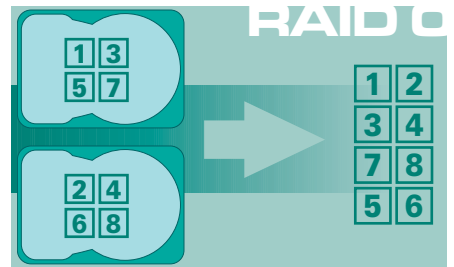
A változó igényeket eltérő szintű szolgáltatások hivatottak kiszolgálni. Mivel jelen sorok az alaplapokra integrált IDE vezérlők tudásáról szólnak, a tízegyhány RAID-szintből csupán azt a párat tárgyaljuk, melyeket ezek általában ismernek. Azt, hogy egy adott RAID-vezérlő pontosan milyen képességekkel bír, azt az alaplap leírásából vagy az



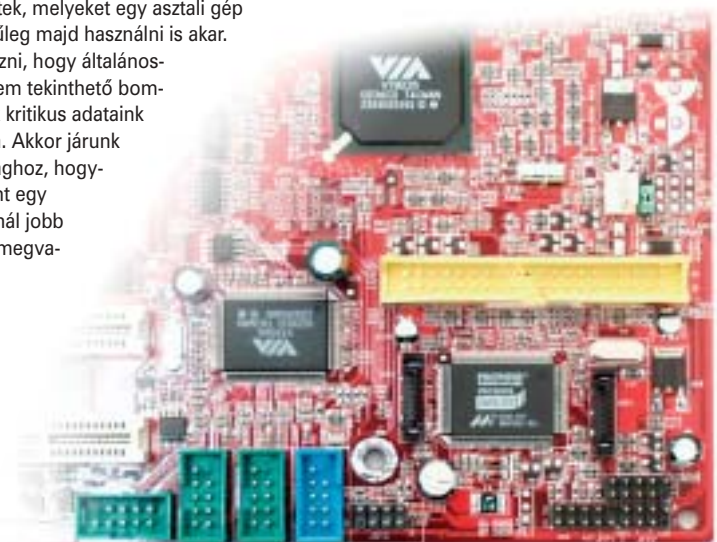
internetről tudhatjuk meg. Alapvetően a RAID 0 és 1 szintek (illetve azok kombinációi) azok, melyeket ezek az alaplapú vezérlők ismernek. (Lásd alább) Az ok, hogy ezek a RAID-vezérlők a legolcsóbbak, legszerényebb tudásúak, illetve az, hogy komolyabb dolgokhoz a leggyakrabban már négy meghajtónál több kell. Persze az is igaz – mielőtt valomitől megfosztva éreznék magunkat –, hogy pontosan ezek azok a szintek, melyeket egy asztali gép felhasználója valószínűleg majd használni is akar. Szeretnénk hangsúlyozni, hogy általánosságban az IDE RAID nem tekinthető bombabiztos megoldásnak kritikus adataink biztonságos tárolására. Akkor járunk a legközelebb a valósághoz, ha úgy ítéljük meg mint egy egyedülálló meghajtónál jobb híján biztonságosabb megvalósítást.

RAID 0, AVAGY A CSUPASZÍTÁS (STRIPING)

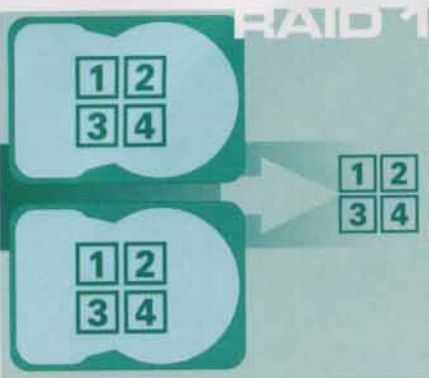
Gyakorlatilag a kötet tagjainak kapacitása összeadódik, melyet az operációs rendszer egyetlen partíciónak lát. Mivel az eltárolandó adatblokkok a különböző



meghajtók között oszlanak el, ezért az adatátvitel gyorsabb, mint egyetlen merevlemez esetében. Azonos meghajtókból érdemes felépíteni egy RAID 0-s tömböt, mind a maximális teljesítmény, mind a tárolási hatékonyság szempontjából. A kötet maximális tárolási kapacitásának képlete a következő: a felépítéséhez használt legkisebb méretű meghajtó kapacitása szorozva a meghajtók számá-



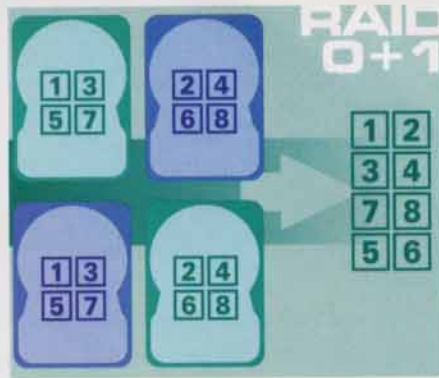
Egy kicsit a jövő. Serial ATA RAID vezérlő egy alaplapon



val. Tehát ha egy 1 GB-os, és három 1,2 GB-os meghajtót használunk, akkor a teljes kapacitás 4 GB (4 x 1 GB) lesz. A RAID 0 alapszolgáltatás, minden IDE RAID-vezérlő nyújtja. Ennek a megvalósításnak az az előnye, hogy elég gyors. Mindazonáltal van egy kis probléma is... Nem „igazi” RAID, hiszen nem hibátűrő. Ha a meghajtók közül valamelyik meghibásodik, akkor a több teljes tartalma elvesz. Éppen ezért létfontosságú adatokat nem tanácsos így tárolni. Ahhoz, hogy ezen felépítést megvalósítsuk, minimálisan két meghajtóra lesz szükségünk. Olyan esetekben érdemes alkalmazni, amikor bármilyen, nagy sávszélességet igénylő alkalmazást futtatunk. Amennyiben viszont valóban létfontosságú adatok (mondjuk dokumentumok) tárolását akarjuk megvalósítani, nem erre a módszerre van szükséged.

RAID 1, MÁS NEVEN TÜKRÖZÉS (MIRRORING, DUPLEXING)

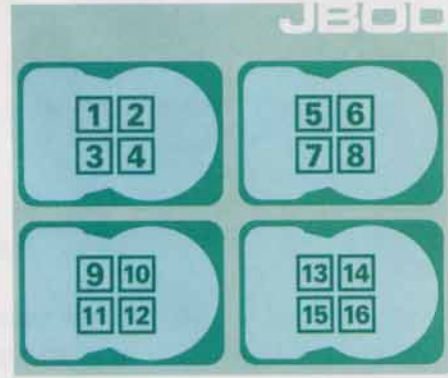
A tükrözés név magáért beszél. Minden írási művelet duplán kerül végrehajtásra a párban lévő meghajtókon, míg az olvasások párhuzamosan. Hibátűrő, hiszen a kötet bármelyik alkotóeleme hibásodik is meg, ott a tartalék. A kötet maximális kapacitása megegyezik a tükrözött, védeni szánt meghajtó méretével. Tanácsos azonos merevlemezekből felépíteni, de ha eltérő kapacitású meghajtókat használunk, akkor – logikusan – a legkisebb drive mérete lesz a kötet méretére nézve a meghatározó. A RAID 1 alapszolgáltatás, minden IDE RAID-vezérlő nyújtja. Nagy előnye, hogy a legolcsóbb, „valódi” RAID.



Meghibásodás esetén nem szükséges különösebb beavatkozás az adatok visszanyeréséhez, hiszen a 100%-os redundancia révén a tartalék meghajtó „szólóban” is működőképes. Esetében az írási műveletek sebessége megegyezik egy egymagában álló HDD sebességével, míg az olvasási tranzakciók kétszer olyan gyorsak, mint egy magányos meghajtónál. Sajnos azonban hiába az említett olvasási sebességelőny, sok lemezművelet visszafoghatja a gépet, lévén, hogy ezek az olcsó, alaplapra integrált IDE RAID-vezérlők erősen igénybe veszik a CPU-t. A felépítéshez szükséges meghajtók minimális száma: 2. Az előző módszerrel ellentétben ezt már valóban használható pótolhatatlan adatok tárolására.

RAID 0+1: STRIPING+MIRRORING

Kombinációja az adatbiztonságnak és a gyorsaságnak. Tulajdonképpen két, tükrözött RAID 0-ás tömbből épül fel, így a sebességére és kapacitására vonatkozó jellemzők is megegyeznek. A RAID 0+1 hibájának szoktak felróni, hogy esetében csak akkor beszélhetünk adatbiztonságról, ha a kötetet felépítő meghajtók közül csak egyetlen „dől ki” (persze nem túl valószínű, hogy egyszerre kettő is megsérüljön a négy meghajtóból). Hogy egészen pontosan legyen, a RAID 0+1 vigyázta adatok is képesek túlélni két meghajtó egyidejű hibáját, csak az a lényeg, hogy a két RAID 0-s tömbből ne az azonos tartalmú meghajtók menjenek tönkre. Felépítéséhez legalább két-két azonos kapacitású meghajtó szükséges. A RAID 0+1 csak az újabb vezérlők által ismert szolgáltatás.



Előnye, akárcsak a RAID 0-nak, hogy gyors, viszont megvalósításához szükségszerűen elég sok pénzre lesz szükség (a felépítéshez legalább négy meghajtóra lesz szükségünk). Ajánlott felhasználási terület: bármilyen nagy sávszélességet igénylő alkalmazás, ahol fontos lehet az adatok biztonságosabb tárolása.

JBOD, AZ ÖSSZEFÜZÉS (SPANNING, SPAN)

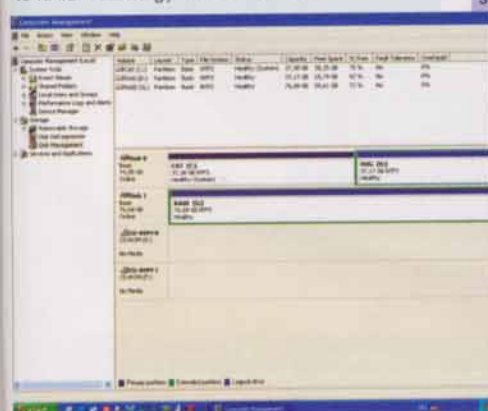
Ismét egy olyan szolgáltatási szint, mely nem „igazi” RAID. A betűszó feloldása a „Just a Bunch Of Drives”, azaz „csak egy csomó meghajtó”. A JBOD segítségével több, akár eltérő kapacitású merevlemez fűzhetünk össze egyetlen kötetet. Nem tévesztendő össze a RAID 0-val, hiszen itt tárhelyvesztés nélkül használhatjuk a különböző kapacitású HDD-eket. A JBOD először az első meghajtót tölti fel adatokkal, majd a másodikat, és így tovább. Sajnos ez is csak az újabb vezérlők által kínált szolgáltatás.

Segítségével összefűzhetjük régebbi, mára már szinte használhatatlanul kis kapacitású meghajtóinkat. Probléma azonban, hogy nem hibátűrő. Ha valamelyik meghajtó meghibásodik, akkor az összes adatunk odavész. Megvalósításához legalább két meghajtóra van szükség. Akkor érdemes használni, ha több, kisebb meghajtót egyetlen használható méretű kötetbe szeretnénk összefűzni (mondjuk filmek vagy zenék ideiglenes tárolására – pótolhatatlan anyagokat semmiképpen se mentsünk ezen módszer alapján!).

ZeroCool

HOGY NÉZ KI?

Ha mindent jól csináltunk, akkor egy RAID tömböt operációs rendszerünk egyetlen merevlemeznek lát. A mellékelt ábra azt hivatott bemutatni, hogy Windows XP alatt hogyan fest egy RAID tömb. A „Cat” és „Dog” nevű partíciók egyetlen 80 MB-os meghajtón kaptak helyet, mely egy hétköznapi IDE vezérlőn csücsül. A „Raid” nevű partíció ezzel szemben egy RAID 0-s tömb, mely két, egyenként negyven megabájtos meghajtón terül el, és az alaplap kiegészítő RAID-vezérlő gyámkodik felette.



Tudnivalók és tippek

1. Mielőtt nekilátunk merevlemezeink „tömbösítésének”, töröljük azokról az esetleg rajtuk lévő partíciókat! Ezzel megkímélhetjük magunkat az operációs rendszer zavart közhécselésétől, ami akkor jöhet elő, amikor a már összefűzött, de még újra nem particionált meghajtókon lévő régi partíciókat hibásnak látja.
2. Természetesen lehetséges RAID-vezérlőre egyetlen meghajtót kötni, és ugyanúgy használni, mint egy hétköznapi IDE-vezérlőt.
3. Az alaplapra integrált RAID-vezérlők általában(!) nem támogatják az optikai meghajtókat (CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW, DVD-RW stb.). Ennek okát mi is csak találgatni tudjuk.
4. Ha valamelyik Windows operációs rendszer alatt szándékozunk RAID tömböt használni, akkor az NTFS fájlrendszer

több mint javallott. Sajnos a Windows 9x operációs rendszerek felhasználói továbbra is kénytelenek tárolókapacitás-vesztéssel elszenvedni a FAT állományrendszerek korlátai miatt.

5. Egy JBOD tömb nagyon praktikus megoldás ahhoz, hogy régebbi, kisebb meghajtóinkat összefűzzük, és tovább használjuk őket. Mindazonáltal ne használjunk nagyon eltérő kapacitású és/vagy sebességű meghajtókat. Például egy UDMA2-es, tíz megabájtos meghajtó mellett semmi értelme egy nyolcszáz megabájtos kapacitású MODE4-es HDD-nek.

6. Mielőtt nekilátunk bármilyen RAID tömb létrehozásának, gondoljunk végig, hogy a fizikai feltételek biztosítottak-e! Három-négy meghajtó sokkal jobban megterheli a gép tápegységét, mint egy. Lényegesen jobban is melegszi, illetve sokkal zajosabb is, mint egyetlen HDD.

TUNING ÉSSZEL

WINDOWS XP FINOMHANGOLÁS – IV.

Immáron egy éve velünk van a Windows XP, mégis sokan vannak, akik ilyen vagy olyan okok miatt eddig vártak az átállással, és csak most szánják rá magukat. Szeretnénk ebben egy kis segítséget nyújtani, hiszen az XP új felülete első pillantásra meglepően más...

A feltelepített programok igen nagy százalékának az a mániája, hogy részben vagy egészében szeretnének automatikusan betölteni a Windows indulásakor. Ezzel nemcsak a Windows indul lassabban, de a memóriába költöző „madarak” fontos erőforrásokat esznek el más alkalmazások elől. Szerencsére a Microsoft két olyan programot is beépített az XP-be, amelyek utoljára a Windows 98-ban voltak nagy hasznunkra. Mindkettőt a Start menüből, a **Futtatást** választva kell elindítani.

Ha csak a Windows XP-t használod operációs rendszerként, akkor nagyon nagy valószínűséggel semmi szükség nincs az autoexec.bat és config.sys fájlok tartalmára, még akkor sem, ha egy korábbi Windowsról frissített rendszerről van szó. A Sysedit (sysedit.exe) programot futtatva győződj meg arról, hogy mindkét fájl üres, illetve, ha nem így volna, töröld a tartalmukat, és mentsd el őket. Vigyázz, hogy a win.ini és system.ini fájlokat ne bánts! Ezután indítsd el az Msconfig (msconfig.exe) programot, és ugorj az utolsó, **Automatikus indítás** fülhöz, ahol az összes ilyen jellegű program fel van sorolva. Lehetőleg csak azokat töröld, amelyekről pontosan tudod, hogy mik, és biztos vagy abban, hogy nem lesz szükség rájuk a rendszer normális működéséhez. Ehhez érdemes a Parancs mezőt

megnagyobbítani, mert így láthatóvá válik, hogy pontosan hol is van a program, s ez megkönnyíti az azonosítását. Ha több operációs rendszer van a gépben, akkor a **Boot.ini** feliratú fülön be tudod állítani a rendszerválasztás várakozási idejét (alaphelyzetben: 30 másodperc). Az Msconfig nagy előnye, hogy a törlés nem végleges: ha később kiderülne, hogy mégis szükség van az egyik magától induló programra, akkor csak vissza kell tenni mellé a pipát.

BETŰSIMÍTÁS CLEARTYPE MÓDRA

A betűsimítás ismerős effektus lehet a korábbi Windows-verziókból, ám a Windows XP az első, amely a szokványos módszer mellett a ClearType technológiát is használja. A **Megjelenítés tulajdonságai** ablakban, a **Megjelenés** fülön, a **Hatások** gomb megnyomása után megjelenő panelen először kapsz be a betűtípusok simítását, majd az alatta levő listából választhatod ki, hogy a szokványos vagy a ClearType technológiát akarod-e használni.

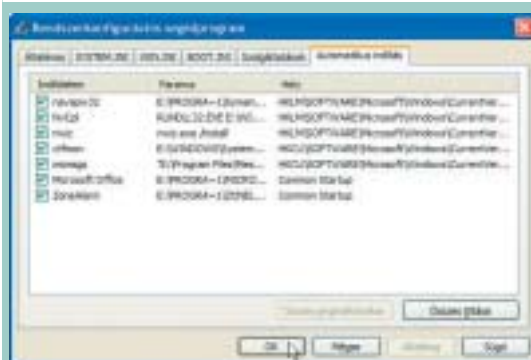
A ClearType-ról azt érdemes tudni, hogy fix felbontású LCD képernyőkre fejlesztették ki, ahol pontosan meg tudják címezni egy adott pixel R-G-B (piros, zöld, kék) összetevőjét. Ezt hívják subpixel-renderingnek, így tulajdonképpen meghatározozzák a monitor felbontását: innentől

már csak némi matematika, s a betűk élei sokkal szebbek, simábbak lesznek. A dolog érdekessége, hogy katódcsöves (CRT) monitorokon is működik.

HOLLYWOOD? KÖSZÖNJÜK!

Kiseb teljesítményű gépeken „szütyögőknek” valószínűleg agyvérzést okoznak a Windows XP soha nem látott számban előforduló speciális effektusai. Ablakok repkednek, listák, gombok, feliratok úsznak, mindennek árnyéka van, és néhány dolog még átlátszó is. Mindezt persze processzorterheltséggel fizetünk, de meg is szabadulhatunk tőlük. A képi hatások egy szűk listáját a **Megjelenítés tulajdonságai** ablakban, a **Megjelenés** fülön, a **Hatások** gombra kattintva találsz. A teljes effektustár viszont a **Rendszertulajdonságok** ablakban bújj meg, amit a **Sajátgépre** jobb gombbal kattintva, és a **Tulajdonságok**at választva érheted el. Itt ugorj a **Speciális** fülre, majd kattints a **Teljesítmény** mezőben a **Beállítások** gombra. Négy lehetőség van: vagy a Windowsra bízod, hogy mely hatásokat használja, esetleg választhatsz a legjobb megjelenés (minden effektus) és a legjobb teljesítmény (nulla effektus) között, illetve egyéni ízlésednek megfelelően ki-be kapcsolhatod az egyes hatásokat.

TRF

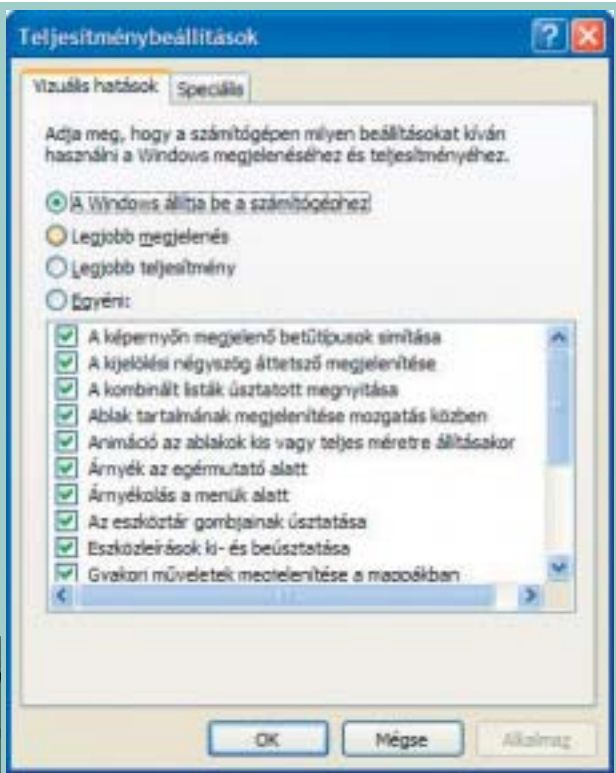
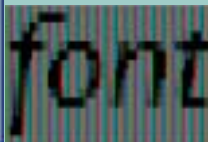


← 1. A rendszerkonfigurációs segédprogi kiváló eszköz az automatikus induló dolgok féken tartására.

↪ 2. Pixelhegyek elkerülése végett simítsa a betűk szélét ClearType módra, mert az jól néz ki.

↓ 3. Így működik a ClearType, azaz a subpixel-rendering munka közben

↗ 4. Hihetetlen, hogy ennyi főlősleges hűlyeség terheli a processzort. Kinek kellenek az effektusok?



Harapjon rá



Irodai és Üzleti ADSL-csomagjainkat változatlan ár mellett kiegészítettük. Az Ön igényei alapján.

Sőt most minden megrendelt ADSL Üzleti I. II. III. csomag mellé újból ajándékot adunk! Az előfizetés időtartamára 1db **Egyéni ADSL-csomagot** biztosítunk, Önnek csak az egyszeri belépési díjat* kell fizetnie.

*22 500 Ft+áfa

- 1 db Fix IP cím már az Irodai ADSL-csomagban is
- díjmentes ADSL router*
- kedvezményes weblapkészítés
- kedvező szerverelhelyezési lehetőség minden új és már meglévő irodai és üzleti csomag mellé

*Csak az Üzleti I. II. III. csomagokhoz

(1) 412 20 01

www.enternet.hu


INTERNET MINDENHOL

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Ebben a hónapban a legjelentősebb mozgolódást a grafikus kártyák piacán könyvelhettük el. Az árak szépen csendben minden kiemelt kártya esetében csökkennek, sőt a jelenlegi csúcs 9700-as Radeon több mint 12 000 Ft-tal lett olcsóbb. Az árakat szokás szerint az olcsóbb budapesti kiskereskedések árlistáinak felhasználásával állítottuk össze, átlagolva az egyes értékeket.

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Abit Siluro GF4 Ti 4200 64 MB	88%	31 200 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	A kategória leggyorsabbja
Frissítés	2. Inno3D GeForce 4 Ti 4200	87%	32 100 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Gyors, Video-In
Frissítés	3. Club 3D Radeon 9500 64 MB	85%	37 800 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Viszonylag gyors
Frissítés	4. Club 3D Radeon 9000 Pro 64 MB	81%	22 400 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Jó sebesség
Frissítés	5. Club 3D Radeon 9000 LE 64 MB	79%	16 400 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Új technológia, jó áron
Ártipp	Inno3D GeForce 4 MX440 8X AGP	79%	15 500 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Olcsó, kielégítő sebesség

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Club Radeon 9700	97%	82 200 Ft	2002. 10.	www.ati.com	Ma ez a legjobb kártya a piacon
Frissítés	2. ASUS V8460 (GeForce4 Ti 4600)	95%	66 500 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Tekintélyt parancsoló teljesítmény
Frissítés	3. Leadtek Winfast GeForce4 Ti A250 Ultra TD (Ti 4600)	94%	71 400 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	Remek, egyedi hűtés, jól tuningolható
Frissítés	4. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92%	72 800 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
Frissítés	5. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90%	64 900 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Jó ára van
Ártipp	ASUS V8440 (GeForce4 Ti 4400)	90%	51 200 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Terratec DMX6 Fire 24/96	94%	59 400 Ft	2002. 05.	www.terratec.de	Drága, de ez a top
	2. Terratec DMX 6 Fire LT	93%	30 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Minden szabványt ismer
	3. Terratec SIXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
	4. InnoAX Pro Audio DV 5.1	91%	14 400 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Gazdag felszereltség, nagyon jó ár
Frissítés	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	13 200 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	Sound Blaster Live 5.1 PCI OEM	85%	6 800 Ft	Belső teszt	www.creative.com	5.1-hangzás olcsón

Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS P4T533-C	95%	33 700 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
Frissítés	2. GigaByte GA-8IHP	94%	39 250 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Felszereltsége egyedülálló
	3. Abit TH7-2	91%	31 900 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Mindenre felkészített RD-s lap
Új	4. EPoX 4G4A	88%	34 200 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja
Frissítés	5. ASUS P4B266	87%	27 200 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Jó képességek, DDR, USB 2.0
Ártipp	ASUS P4S333	84%	17 600 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Olcsó, de minőségi

Socket A-s alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS A7N8X	97%	31 400 Ft	2002. 12.	www.asus.com.tw	Teljesítménykirály
Frissítés	2. ASUS A7V8X	96%	24 300 Ft	2002. 11.	www.asus.com.tw	Gyors, stabil, sokat tud
	3. MSI KT4 Ultra	94%	28 100 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Bámulatos felszereltség
	4. ASUS A7V333	93%	23 400 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
	5. AOpen AK77-33	92%	22 700 Ft	2002. 05.	www.aopen.com.tw	Rengeteg egyedülálló extra
Ártipp	ECS K7S5A	81%	13 800 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/teljesítmény viszony

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	11 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
	2. Pioneer DVD A06s	91%	13 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
	3. ASUS DVD E616	89%	11 500 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Melegbizható minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	9 800 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
	5. Creative DVD1610E	71%	9 900 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	11 900 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%	21 100 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
Frissítés	2. Plector PlexWriter 40/12/40A	93%	20 900 Ft	-	www.plector.com	Különösen gyors és megbízható
Frissítés	3. Teac CD-W5404E	91%	16 400 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
Frissítés	4. TDK 161040X	90%	22 100 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
	5. ASUS CRW2410S	90%	17 900 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	11 900 Ft	-	www.lge.com	Szolidabb megoldás, de olcsó

17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Philips 107T	97%	43 990 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
Frissítés	2. iiyama HM704UTC	95%	63 800 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	53 990 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	41 600 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	61 990 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	32 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Eizo Flaxscan T765	96%	128 900 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
	2. iiyama Vision Master Pro 452	95%	83 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-430	94%	98 900 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Frissítés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	91 000 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957p	90%	69 700 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	ViewSonic E95	88%	63 900 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Logitech MX700	95%	Bevezetés alatt	2002. 11.	www.logitech.com	Az új etalon
	2. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
	3. Microsoft IntelliMouse Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
	4. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
	5. Logitech iFeel Mouse Man Optical	88%	13 800 Ft	-	www.logitech.com	Kitűnő forma, Force Feedback
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megegyező minőség olcsón

BELÉPŐSZINT – AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	13 800 Ft
Processzor:	AMD Duron 1200 MHz	8 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	13 400 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	16 400 Ft
Hangkártya:	SB Live Value	6 800 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft Intellimouse	1 700 Ft
Ház:	noname	7300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 133 120 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Belépőszinten, AMD-s rendszer esetében az ECS K7S6A alaplap a legköltséghatékonyabb megoldás. Kellőképp gyors, DDR RAM-mal megbízható is. Az 1200-as Duron majd akkora teljesítményt ad le, mint egy 1,7-es Celeron – néhány ezrelékkel olcsóbban. Mindez megtámogatva egy 9000 LE-s Radeonnal, valamint 256 MB RAM-mal elég kell hogy legyen a mai játékok futtatására. Ezeknél gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, a teljesítményben viszont hatalmasakat zuhanhatunk! Olcsó 17 hüvelykes monitor dukál hozzá.

BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	ASUS P4S333	17 600 Ft
Processzor:	P4 Celeron 1700 MHz	12 800 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	13 400 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	16 400 Ft
Hangkártya:	SB Live Value	6 800 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft Intellimouse	1 700 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 141 400 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Amint azt láthatjátok, belépőszinten egy intel konfigurációért némileg többet kell fizetni, ha ugyanazt a teljesítményt szeretnénk megkapni, mint az AMD-s rendszer esetében, ám vannak olyanok, akiket nem lehet eltántorítani az Intel-érvéstől. Nekik állítottuk össze ezt a gépet, mely az alaplap-proci-hűtő kombón kívül nem különbözik AMD-s rokonától. A teljesítményszint közel azonos, a kicsit magasabb árért jobb bővíthetőséget kapunk cserébe. A gép perifériái az alapszínvonalat képviselik, kiemelendő azonban, hogy 17 hüvelykes monitort ajánlunk hozzá!

OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	ASUS A7V8X	24 300 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2100+	19 600 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	256 MB DDR 333 MHz	14 900 Ft
Videokártya:	Abit GF4 Ti 4200 64 MB	31200 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	13 200 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	11 900 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	25 400 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	43990 Ft

Összesen: 207 090 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Ez az a gép ma a piacon, amellyel semmilyen körülmények között nem kell féltre betöltenünk a játékokat, mert biztos, hogy találunk olyan felbontást, ahol szélesebben, de mégis látványosan élvezhetjük majd a gameplayt, és mégis a megfizethető kategóriában maradtunk. Ezen a szinten az AMD tünik jobb választásnak. A konfigurációba komolyabb hangkártya, DVD-ROM és egy játékra kifejezetten alkalmas egér is került. Változást a múlt hónaphoz képest a 2100+-os Athlonhoz szükséges erősebb hűtő jelenti, a Cooler Master HCC 002 „személyében”. A konfigurált alig kell nettó kétszázévezernél többet fizetnünk.



Manitu bocskora

A német egy furcsa nemzet. Egy ideje sajnálhatják, hogy nem ők hódították meg a vadnyugatot, így mindenféle modern mód-szerekkel kompenzálják ezt a titkos vágyukat (gondoljunk csak



Karl May westernklasszikusaira, vagy a 60-as, 70-es évek Gojko Mitic által fémjelzett, szintén Karl May-filmfeldolgozásaira). Ezeket az előzményeket figyelembe véve igencsak furcsa volt, hogy évekig nem jelent meg egy német western sem. S a modern német filmipar huncut humora most már ide is betört, így aztán igazán jókat lehet röhögsélni ezen a spagetti-westerneket megszégyenítő filmen. Ugyanis a mai világ kacagató kacsintásai is bekerülnek a vadnyugat világába: melegkek által vezetett szépségfarm és hasonló ökörségek pettyezik. Mindenesetre aki ezt a DVD-t nézi, készítse a rekeszizmaikat, mert röhögni jócskán fog, az egészen tuti.

Felpörgetve

A jó öreg Sylvester Stallone. Volt ő már minden, kamionsofőr, bokszoló, maffiafőnök, hegy-mászó, focikapus és még sorolhatnám a végtelenségig. Egyvalami még kimaradt az életéből: az autóversenyzés. No ezt persze nem lehetett annyiban hagyni, így a nem túl magas, de legalább izmos akciósztár „vén” fejjel a kormány mögé pattant. No persze a sztori is csak azt mutatja, hogy a veterán visszatér, s majd segít, ahol csak tud. Ahogy ezt illik. Szóval a sztori eddig elég sablonos. Mindenkit megnyugtatok, ezután is az lesz! Szex, szerelem, rengeteg szágladás, versenyjelenetek tömegei adják az igazán nagy élményt. S a legjobbak a versenyautók hangjai, fejhallgatóval vagy 5.1-s hangrendszerrel isteni. No persze a klisé is igaz: a fiatal, feltörekvő csikó nem hallgat az öreg, tapasztalatra, de aztán mégis. Kicsit átlagos autóversenyzős film, rajongóknak ajánlott.



Depeche Mode

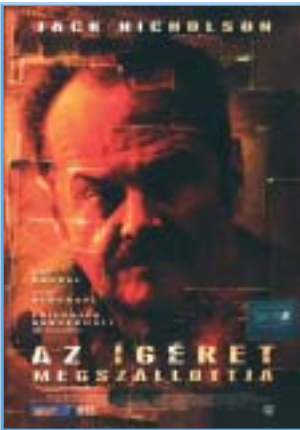
Kevés olyan zenekar létezik, amely igazán korszakalkotó lett volna, s java része a rockzenei palettán csücsül. Azonban van egy olyan legendás együttes, amely más stílusban



kezdte, valamint azóta zenekarok és rajongóik milliói tekintik őket példaképüknek. Nem árulok el titkot azzal, hogy a Depeche Mode-ról van szó, amely nemcsak a zenében, hanem viselkedésben és öltözködésben is korszakot alkotott. Az ő munkásságukat összefoglaló két DVD-s kiadvány az, amellyel mindenkinek rendelkeznie kell. Az első lemez 126 percnyi klipgyűjtemény, köztük a kedvencem, a Personal Jesus. A dalok közül több koncertfelvétel, illetve egy kisfilm is található itt. A 2. DVD 4 videoklipjét 3 rövidfilm követi, amely igen érdekes „művészeti” alkotás egyben. Én úgy gondolom, ez a DVD a modern könnyűzene egyetemes alkotása, mindenkinek érdemes beszereznie.

Az ígélet megszállotja

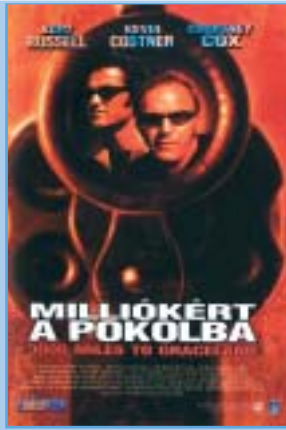
Sean Penn egykoron azzal vált világhírűvé, hogy elvette Madonnát feleségül. Ez a frigy nagy ismertséget hozott neki, s talán meg is lökte kicsit, hogy igazán elismert legyen a szakmá-



ban. A válás óta azonban bebizonyította, hogy színészként is kiváló, sőt ebben a filmben rendezői erényei is felszínre kerülnek. A főszereplő személye eleve garantálja, hogy jó legyen ez a lélektani dráma, hiszen Jack Nicholontól rossz alakítást még nem láttunk, sőt mostanság valahogy zseniálisabb, mint valaha. Visszavonult nyomozóként is hiteles egy olyan bűnesetben, amelyet már lezártak, hiszen valaki, aki később öngyilkos lett, bevallotta, hogy Ő a bűnös. No persze a zseniális detektívet ez nem nyugtatja meg, így aztán izgalmas nyomozás kezdődik, hogy Nicholson megtarthassa ígéretét az áldozat édesanyjának. Borzongatóan jó kis dráma.

Milliókért a pokolba

Újabb film, amely igazi világsztárözönnel köszönt minket. Kurt Russell, Kevin Costner és Courtney Cox (Jóbarátok) a fő arcok abban a filmben, amely Elvis-rajongókban mély nyomot hagyhat, hiszen egy



Elvis-hasonmásversennyel kezdődik, mielőtt 5, mindenre elszánt bűnöző kirabolná és kissé romossá tenné Las Vegas egyik legmenőbb hoteljét, a Riviérát. No persze a sok pénz nem boldogít, sőt inkább iriggyé tesz, így a rablóbandában nem sokkal az akció után máris belvillongások kezdődnek. Kurt Russell a szokásos dögös mászó szerepében feszít, míg Kevin Costner a kissé józanabb, ámde furmányos rosszfiú. S ahogy lenni szokott, a legtutibb tervet is azonnal összekuszálhatja, ha feltűnik egy csinos nő. S persze nemcsak a nő a csábító: hanem a rengeteg sok pénz is. Az akció pedig megállíthatatlanul hömpölyög egészen a film végéig.

Star Trek III – Spock nyomában

Igazán furcsa látni manapság az első generációs Star Treket, ahol még William „TJ Hooker” Shatner a kapitány, de hát az igazi rajongó mindent készséggel elvisel (Jóhogy! Kirk az Isten! –ender). Kirk admirális



diadala Khan felett és a Genezis bolygó megteremtése üres győzelmek. Spock halott, és McCoy megmagyarázhatatlanul megőrült. Aztán Sareknek, Spock apjának a váratlan látogatása döbbenetes felfedezést hoz: Spock élő esszenciája McCoyban rejtőzik. Az egyik barátja él, a másik nem, de mindkettő szenved, ezért Kirk megpróbál segíteni rajtuk, ellopja az U.S.S. Enterprise űrhajót, és szembe száll a Csillagflotta Genezis bolygót körülvevő vesztegzárával. De a klingonok szintén tudomást szereztek a Genezisről, és oda igyekeznek, hogy találkozzanak Kirkkal egy halálos randevún. Star Trek-rajongóknak kötelező, főleg mert rendezői változat!



STARMOVIE



Eredeti poszter



A kör The Ring

Gondoltátok volna, hogy egy videokazetta megtekintésébe bele lehet halni? Hogy miért és hogyan, az majd a filmből kiderül: a lényeg az, hogy aki megnézi a filmben említett kazettát, az egy hét múlva elpatkol. S ha egy igazi, dögös nyomozó-riporter is belekerül a történetbe, sőt a családja is veszélyben van, akkor megindulhat az izgalmas nyomozás. S a jól kitalált és megkomponált filmben lépésről lépésre derül ki, mi is az a „kör”... Ez a film kellően ijesztő, misztikus és horrorisztikus, tehát ne este 11-kor nézzük, s ha hazamegyünk, akkor zárjuk el a videomagnónkat. *Hatodik érzék*, s hasonló „suspense”-rajongók ki ne hagyják semmiféleképpen.

Gyu

Chicago

Sajnos manapság igen ritkák a szélesvásznú, színes, zenés és táncos filmek, pedig egykoron rengeteg legendás dal és jelenet született ilyen alkotásokban. Létezik azonban egy *Chicago* nevű musical, amely már régóta filmszalagra kíváncszott. Három világsztár (Catherine Zeta-Jones, Renée Zellweger és Richard Gere) nyertek meg a filmnek, amelyet rengeteg Golden Globe-ra is jelöltek, a két színésznő fantasztikus alakítása miatt.

A történet 1929 Chicagójába vezet, ahol a rivalda az intrika, szerelem, árulás, rivalizálás és barátság világa, amelyet igen látványosan mesélnek el ebben a musicalben. Ajánlott!

Gyu



Eredeti poszter



Chihiro Szellemországban Spirited away

Chihiro szüleivel vidékre költözik. Új házuk egy erdő mellett van, és a fák között a kislány apja felfedez egy alagutat, amelyet családjával együtt fel akar deríteni. A másik oldalon különös dolgokat látnak, mintha egy elhagyott vidámparkba csöppentek volna. Chihiro a környéken kószál, és amikor visszatér, döbbenet tapasztalja, hogy apja és anyja disznóvá változott. Hamarosan találkozik egy Haku nevű fiúval, aki elmondja neki, hogy van kiút ebből a világból, és meg tudja menteni a szüleit is. Am ehhez követnie kell a szellemeket és a különféle teremtményeket egy óriási fürdőházba, amely Yubaba, a gonosz, öreg varázslónő vezet, és ahol a kislánynak munkát kell találnia, különben ő is disznóvá változik...

Gyu

Álmomban már láttalak Maid in Manhattan

Jennifer Lopez rendkívül szexi, jól tud énekelni, de eddig rém rossz filmekben játszott szegény... Ez a Hamupipóke-sztori sem fogja megváltani a világot, hiába mellékeltek az „Angol beteg” Ralph Fiennes-t is főszereplőnek, egy elég középszerű „családi” filmvígjátékkal van dolgunk. És hogy mitől „hamupipókés” a film? Jennifer szobalányt alakít, akit véletlenül rendkívül elegáns ruhában lát meg a playboy Ralph Fiennes. Persze a lámúr rögtön kitér kettejük között, de csak a mókásnak szánt félreértés-sorozaton át lehetnek egymáséi.

Van itt némi politikai és morális mondanivaló is, de elég közhelyes – inkább a „talán mégsem kellett volna” kategóriába tartozik.

Bad Sector



Még egy kis pánik Analyze that

'99-ben óriási sikert aratott a *Csak egy kis pánik*, úgyhogy várható volt a kötelező folytatás. A *Még egy kis pánik* sajnos kevésbé elementárisan humoros, látszik az erőlködés mind a forgatókönyvíró, mind a színészek részéről.

A sztori szerint Paul Vitti (Robert De Niro) agyafúrt tervet eszel ki, hogy kiszabaduljon: azt tettei, hogy totál bekattant, így az FBI Ben Sobelt (Billy Crystal) bizza meg, hogy saját lakásán kezelje Vittit. Az exmaffiózó stikában visszatér régi szakmájához, így a szerencsétlen pszichológus újabb és újabb slamasztikákba kerül. De Niro és Crystal hozzák a szokott formájukat, ezért röhögni azért most is fognak.

Bad Sector

Féltolt Half Past Dead

A B kategóriás akciósztár, Steven Seagal nem egy Robert De Niro, az biztos, de legalább „verekedni, azt tud”. (Legalábbis egy régi, nagyon buta nőismerősöm szerint.) Most azonban még mozogni is alig képes – borzasztóan lagymatag szegény. Szerencséjére ezt mások megteszik helyette: a rosszfiúk oldalán lévő női karaktert alakító Nia Peeples például Lara Croftot is megszegenítő akrobatikus mutatványokkal kápráztatja el a nézőket. (És még csini is a csaj ☺.) Sajnos ennyiben tudnám csak összefoglalni ennek az elég középszerű akciófilmnek a pozitív tulajdonságait; kizárólag Seagal-rajongóknak!

Bad Sector





Slam Jr.
Sorted - Szétszúsva

Egy igen érdekes, felkavaró film, amelynek zenei világa is emlékezetes marad. Van valaki, aki nem látta? Remélem, nincs. Mindenesetre a film magyar forgalmazói külföldi mintát alapul véve az egyik legismertebb magyar DJ-t, Slam Jr.-t kérték meg, hogy a film által meghíjelve készítsen egy remixlemezt a Strictly! művészeinek tolmácsolásában.

Ez az album végül is az elektronikus zene mindenható dicsőségét hirdeti: az éjszakai klubélet pörgését, a véget nem érő extázist és táncot kapja tőle az, aki lejátszójába behelyezi. A hangszerelések lebegőek, az elektronikus hangzás pedig egyre „humánabb”, egyre barátságosabb. Akik látták a filmet, a dallamokat még akkor is ismerősnek vélik majd, ha azok nem hangzottak el benne. Akik pedig nem, azok igényes elektronikus zenét kapnak, s talán kedvük támad megnézni a filmet is.

Michael Monroe
Whatcha Want

Finnszág sok nagyon jó rockert adott a világnak. Így többek között a nagy Guns N'Roses-„ellenlábás” Hanoi Rocks is finn illetőségű volt. Michael Monroe ennek a legendás bandának volt az éneke, amely igazi jó kis pomp-rockot nyomott, nagy cowboy-csizmában, hosszú hajjal, kalappal. Nos, szerencsére saját szólóalbumán sem igen változott a stílus: ez az a zene, amit az autópályán dönggetve ezerrel kell hallgatni, letekert ablaknál, s amitől a gép magától suhan (lehetőleg kamion legyen az a gép). Sok helyen ezt a zenei stílust dirty rock-n-roll-nak is hívják, hiszen ez végül is jó kis rockzene, szintik és mindenféle stúdiócsodák nélkül. A srácok csak kiállnak, és nyomják a jó kis „rákenroll”-t. Guns N'Roses-és Hanoi Rocks-rajongóknak előírtan kötelező anyag, a rockzenével most ismerkedőknek ajánlott.



Neo
lo-tech man – hi-tech world

Ezekben a napokban, amikor Kelet-Európa lassan a létező legnagyobb szemetekkel foglalja el a világ slágerlistáit (ciki görz és társai) igazán hatalmas öröm számomra, hogy vannak még olyan csapatok, amelyek mernek modern, elektronikus zenét művelni úgy, hogy netán még színvonalat is csempésznek bele. Egykoron a Populár zenekar tagjai voltak azok a srácok, akik létrehozták a Neót, amely igazi elektro-pop zenét ad, egynémely elemeiben egyenesen a Pet Shop Boys munkásságára emlékeztető dallamok csendülnek fel. A zene dallamos, mégis kemény és a saját stúdióknak köszönhetően hihetetlen jó minőségben lett felvéve. Érdekessége a lemeznek egy tehetséges operaénekesnő közreműködése, illetve egy Sztavinszkij-feldolgozás, amely a Renard című dalban hallható. Sok sikert nektek, Neo!



Blackmore's Night
Times with Good Company

Ritchie Blackmore. Élő gitároslegenda, olyan halhatatlan zenekarok gityó-mestere volt, mint a Deep Purple és a Rainbow. S aki ezután a Blackmore's Night nevű alakulattól kemény rockzenét vár, az keményen téved. Ugyanis ez egy kelta zenei alapokon, illetve inspiráción alapuló társaság, amely igencsak atmoszférius muzsikát játszik, s amelynek éneke a végtelenül bájos Candice Night, aki mögött három, nem kevésbé elbűvölő hölgy vokálozik. Lantok, kobzok és egyéb érdekes középkori hangszerek teszik teljessé az élményt, amely igazi fantasy/középkori hangulatot áraszt, így az összes zenehallgatónak igazi varázslatot ad. Mágia, bűbáj, csodás kastélyok, hősök, sárkányok, középkorias hangszerelések, varázslatos dallamok, rég elfeledett druidák, s varázskövek hangulata lebeg. Ez a Blackmore's Night. Ajánlott ©.



Genius
A Rock Opera

Daniele Liverani neve sajnos még a rockzene rajongói számára sem mond túl sokat, még akkor sem, ha elárulom róla, hogy a kiváló Empty Tremor nevű banda tagja (ez mindenkinek ajánlott, aki hozzájut). 1999 óta értele magában a Genius ötletét, amely mostanra szerencsére meg is valósult. Azt hiszem, ha felsorom a közreműködő énekeseket, akkor máris kiderül, miről is van szó: Mark Boals (Ring of Fire), Lana Lane, Daniel Gildenlöw (Pain of Salvation), Chris Boltendahl (Grave Digger), Joe Vana (Mecca), Steve Walsh (Kansas), Oliver Hartmann (At Vance), John Wetton (Asia), Midnight. Nem semmilyen lista, az tény. A zene maga a hard rock és a progresszív rock legjobb elemeit felvonultató koncepció album, ahogy ez egy rock operától illik. Lírai dallamok, kemény beindulások, csodás énekesek, érdekes sztori. Ez a Genius.

Kansas
Device – Voice – Drum

Amerikai városok nevét legendás zenekarok viselték, gondoljunk csak a Chicagóra, vagy a Bostonra. Nem kevésbé legendásak az amerikai államok nevét viselő bandák, mint a Texas vagy a Kansas. Ez utóbbi a progresszív rockzene történelmének talán egyik legnagyobb csapata, amely szerencsére napjainkban újraéledt (mindig is álmodtam arról, hogy megnézem őket koncerten). Koncertlemezüik címe azért ilyen furcsa, mert DVD-n is megjelent, s tartalmazza olyan örökzöld és halhatatlan dalaikat is, mint a Dust in the Wind, Song for America, Point of Know Return, Carry on My Wayward Son vagy a Cheyenne Anthem. A második CD-n egy kis PC-s track is található Distant Vision címen. Igazi, eredeti Kansas-koncertélmény 2 órában (bárcsak élőben is láthatnám őket egyszer).

Gyu





STARBOOK



Terry Goodkind
A Falka Vére I.
Gabo Kiadó, 2002

Tovább folytatódnak Richard Rahl, az Igazság Keresőjének kalandjai. Miután lemaradt kedvese lefejezéséről, kissé morcosan néz a világra. Első dühében végez a halálos ítéletet kimondó áru-lókkal, majd miután értesül imádottja különös megmeneküléséről, eltöpreng a jövőn.

Elege van már az állandó menekülésből, rabságból, kínzásból és más effélékből, szeretne végre tenni valamit Középföldéért (ez nem AZ a Középfölde), ha már egyszer neki adták az Igazság

Kardját, amivel elvileg megteremtheti a békét, és végre nyugodtan foglal-kozhat nem evilági ellenfelével.

Mindeközben messze délen a Fény nővérei megpróbálnak magukhoz térni abból a sokkos állapotból, amelybe Richard távozása után kerültek. Nem elég, hogy a gonosz szolgálai lepleződtek le közöttük, de meghalt a Prelátus is, aki irányította őket. Utódot kell választaniuk, ám ez nem is olyan egyszerű.

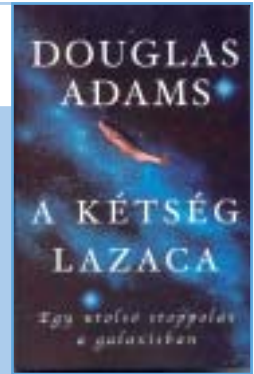
- Cromwel -

Douglas Adams
A kétség lazaca
Gabó Kiadó, 2002

Lassan két éve már, hogy a szerző távozott kö-rünkől, hátrahagyva többek között kedvenc számítógépét is. Ennek merevlemezen számtalan szösszenet és egy utolsó, befejezetlen re-gény maradt ránk (rögtön három változatban is). Ez utóbbiakból fésülték össze a kötetben található változatot, amely mellett jutott hely még egy-két interjúnak is – ezekből jobban megismerhetjük azt az embert, aki miatt annyi-an stopoltunk a galaxisban.

A közelebről meg nem magyarázott című írás egyszerre viseli magán Adams humorba pácolt zsenijét és a kidolgozatlanság szálkáit. A munkanél-küli Dirk Gently egy mások számára szép napon ismeretlen eredetű átutalá-sokat fedez fel a bankszámláján. Valaki, vélhetően egy ügyfél, heti 5000 dolcsival támogatja az unatkozó detektívet. Hősünk persze megpróbálja teljesí-teni a megbízást, bár fogalma sincs, mi lehet az.

- Cromwel -



P. G. Wodehouse
Pénz a bankban
Geopen, 2002

“Amit Wodehouse ír, az tisztán a szavak muzsiká-ja. Cseppet sem számít, hogy végtelen variációkat ír olyan témákról, mint egy közönséges em-berrablás, gőgös komornyikok és kicsinyes csala-sok. Ő az angol nyelv legnagyobb zenésze...” - ezeket a sorokat Douglas Adams, egy ízig-vérig angol vetette papírra, akinek ugyancsak van né-mi köze a különleges humorhoz.

Ezúttal minden fennforgás okozója George,

Uffenham hatodik grófja, aki a család nem kevés vagyonát drágakövekbe fekteti, majd egy autóbaleset szerencsétlen folyo-mányaként elfelejti, hová is tette őket.

Mivel egy árva vasa sem marad, kénytelen kiadni a kastélyt, és beáll komor-nyiknak a jelenlegi úrnő mellé. Így egyrészt pénzhez jut, másrészt feltűnés nélkül keresheti a köveket. Vajon ő és lelkes segítői, vagy a nagy lehetőség reményében megérkező szélhámosok járnak nagyobb sikerrel?

- Cromwel -

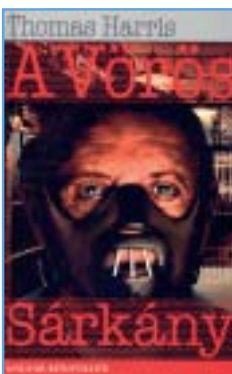
Vojnits András
Ausztrália és Óceánia
Kossuth Könyvkiadó, 2002

A sorozat végéhez közeledve kezdünk kifogy-ni a szárazföldekből, ezért a hatodik részben be kell érniük a kenguruk és a koalák látniva-lókban, érdekességekben bővelkedő földjé-vel, valamint az óceániai szigetek tarka egy-velegével.

Ha legközelebb valaki melegebb égtájra küld, most már kapásból meg tudom nevezni az úticélt. Ahol az éves átlaghőmérséklet nagyjá-ból 24-25 Celsius-fok sokat süt a nap, bőséges a csapadék, ráadásul a ciklo-nok is elkerülők. Ahol buja a növényzet, szépek és egzotikusak a lányok – már csak egy ötállalatos lottószelvény hiányzik.

Bár ez esetben lehet, hogy Tahiti (merthogy az előbb erre céloztam) előtt megnézném A Gyűrűk Ura forгатásainak helyszínéül szolgáló Új-Zélandot, a Nagy-korallzátonyt, meglátogatnám Új-Guinea egy-két, alaposan „elrejtő-zött” őslakos törzsét, és természetesen felkeresném a hawaii tűzhányókat.

- Cromwel -



Thomas Harris
A Vörös Sárkány
Magyar Könyvklub, 2003

Bármennyire is furán hangzik, a Hannibál trilógia első darabjának tekintett regényben nem Dr. Lecter a főszereplő. Kár, hogy a film alkotói nem követték ezt a koncepciót. A mozivászonra készült darabban ugyanis igencsak eltolódott a hangsúly, ezért szerintem azok járnak jobban, akik a könyvet választják.

Ebben alaposan megismerhetjük az éppen aktuá-lis sorozatgyilkos ténykedését, mélyreható bete-kintést nyerhetünk lelki terrorral és testi fenytés-sel fertőzött gyermekkorába, illetve az ebből kifejlődött torz személyiségébe.

A rendőrség közben teljes erővel nyomoz, hiszen emberünk nem kispályázik: teliholdkor egész családokat mészárol le. Jó lenne tudni, miért.

Will Graham biztosan rájönne, ám ő éppen a dr. Lecter elfogásával járó trau-mát pihengeti ki, és esze ágában sincs újabb elfajzott gyilkos elméjébe fér-közni. Csakhogy...

- Cromwel -

Slavomir Rawicz
A hosszú menet
Park Könyvkiadó, 2002

1941-ben hét fogoly (hat lengyel és egy ame-rikai) úgy dönt, esze ágában sincs meghalni egy szibériai munkatáborban, inkább meg-szöknek. Igen ám, csakhogy hosszas mérle-gelés után kiderül: az egyetlen lehetséges célállomás India, ami testvérek között is leg-alább 5000 kilométerre van.

Sebaj. A hősök megszöknek, és GYALOG ne-kivágnak a reménytelennek tűnő útnak, át a hóval és faggal borított Szibérián, a Góbi si-vatagon és a Himaláján. Teszik mindezt térkép, felszerelés és élelem nélkül.

Útközben találkoznak egy fiatal lengyel lánnyal, aki szintén szökevény, így nyolcan hagyják el a Szovjetuniót (akkor még így hívták), ám India határát – majdnem egy évvel később – csupán négyen lépik át.

A rettenetes gyötrelmekkel teli útról szóló beszámoló kissé szikár, visszafog-gott stílusa jól illeszkedik az elbeszélőről menet közben kialakult képhez.

- Cromwel -



KÖZÖSSÉG

...avagy Részletek a Föld történelméből. Hihetetlen, mennyire szívesen fogadtátok, hogy az előző számban rövid részleteket közöltem az emberiség történelmét feldolgozó összefogó mű egyes kötetéből. Természetesen, ha már leporoltam az enciklopédia köteteit, ezúttal is bele-belelapozgatók. Hogy minél többet megtudjatok belőle. Nézzétek el nekem, ha nem sokat idézek, de minden egyes kötet igen vastag, s amikor a megfelelő idézetet keresem, teleszáll az orrom porral. S tüsszögve nehéz Arénát írni. Az egyszerűség kedvéért a Részletek a Föld történelméből címet RFT-nek rövidíttem majd. Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

B. Dániel

Gengster: egy jó sztori

Helloka!

Van egy jó kis sztorim. 2002.június: Apám mondja nekem, hogy megy az újágóshoz. Mondom neki légszi hozz egy P* G***-t, erre hoz egy Gamestart! Először nagyon ideges voltam, de amikor lapozgattam, rájöttem, hogy ez sokkalta jobb a P* G***-nál! Na mit szóltok?

RFT XXVI kötet, 5. fejezet

„...a GameStar legendává válásának történelmi gyökerei egy véletlenül keresendőek. Sokan vásárolták annak idején az azóta már feledésbe merült P*-G***-t (rövid történelme az RFT XXVII kötet függelékében található a 2003. oldalon), azonban egyszer valaki rokonát kérte meg, aki Gamestartt vásárolt. S mivel igencsak elégedett volt a vevő, másoknak is elmesélte ezt. S a sokaság mind Gamestartt kezdett venni...”

Gandalf

hi

Na csá!

(...) Nos híres könyvedbol olvastam (a címe nem jut eszembe) tudod amibe irkáltál januárba ! (nem mintha olvastam volna az arénát csak valami gandalf tlot nevezetű hülyegyerek mesélte aki olvasta az arénát. (mekkora lámpa). Na szóval az volt benne hogy a föld pusztulását nagy mértékben elősegítette Gyu begolyózása a hülye olvasói klevélektől. Szóval behülyült és elakarta pusztítani a földet de Gandalf the lord of terror lenyomta egy NBA 2003 partiban és ezért terve meghiusult. Na ennyi voltam. Tisztelettel Gandalf the lord of terror

Hi Gandalf!

Te biztos valami rossz utánzatot, valamilyen rémes ellenkiadványt olvastál, én megmenteni szoktam a világot, nem begolyózni ☹. Ne higgy senkinek és senkinek, csak az RFT a hiteles kiadvány, a konkurens enciklopédiák ellenőrzetlen pletykákon alapulnak, nem történelmi tényeken.

brw

Ákos

Hi Gyu! A minap olvastam az Arénát (Szibériába csak most jött meg), és rájöttem, hogy ha

Ákos a te testvéred, akkor én is az vagyok, és kis nyomozás után rájöttem arra is, hogy engem a születésem után eladtak egy komcsi szektának Szibériába, hogy TE MEGKAPD AZ ELSŐ GÉPEDET!!!!

Kösz szépen. Most netezek először, elcsórtam KISZ (Kurcsatov Ilijics Sztálin) gépét, a legúlyabb Szputnyik 4 Xeon procis gépét, Moscows 98-as extrastabil rendszerrel. Amit mellesleg szigorúan titkos nukleáris rakétákat irányíthatunk, de ez titok. Amúgy kösz jól vagyok.

RFT XXIV. kötet, 3. fejezet

„A titkos komcsi szektáknak eladott gyermekek körében ekkor tört ki az örület. Egy furcsa vírus okozta, amely akkor aktiválódott, amikor péntek volt és 13-a. Ilyenkor az összes eladott gyerek interkontinentális rakétának érezte magát, és örülten azt rikoltozták: „Lőjtek ki, lőjtek ki!” Aki eltévesztette, és azt kiabálta, hogy: „Lőjtek le!”, azt lelőtték. A többieket meg ki, a Holdra. Mert a komcsi szekták szereték teljesíteni a felhasználó minden kívánságát. Ez okozta a vesztüket 2022-ben, amikor...”

K. Danee

Bad

Átlagos nap volt. Bad éppen a billentyűzete fölé görnyedt és az ehavi újság szerkesztésének finisében járt, amikor nagy robajt hallott a szemközti szobából. Felállt hogy megnézze, mi a hézag. Igaz hogy Uhu már rég hazament, ezért nem tudni hogy, de azonnal lecsapott a megüresedett gépre. Bad az íróasztali lámpa fényköréből kilépve a sötétben baktatott az előtte álló ajtó felé. A szobából fény szűrődött ki. Megpróbálta kinyitni. Nem ment. Tépte mint az civilizált fodrász egy ősi azték gipszel kövé zselézett haját, de hát az nem engedett. Végül kiderült, hogy befele nyílik. Bad a fejére csapott. Kinyitotta. Az ajtót. Azonban ekkor egy rohadék nagy könyvkupac alá került, amely a szobából esett, sőt omlott rá. Bad nagy meglepetésében el talált ájulni. És ki volt a kupac tetején? Hát persze hogy Gyu, aki a Föld története 1896. kötetének 18964. lapját olvastam. Alatta ott volt az összes előző rész. Éppen magáról olvasott, amint a kupac tetején azt olvassa hogy ezt olvassa. Nagynak érezte magát. Mert az is volt. Hiszen elég nagy kupac volt az öbé...

Hi Danee!

Félreértés ne essék, a Részletek a Föld történelméből nevű enciklopédia-sorozat (Survivor Kiadó, Európa Barlangrendszer, 2065) nem áll 1896 kötetből. Legalábbis a 2065-ben kiadott változat, amit én használok, alig 42 kötetet számlál, bár mindegyik kötet legalább 1500 oldalas, tehát nem egy rövid könyvsorozatról van szó. 2003 és a közeli évek történelmét egyébként is a XXVI. és a XXVII. kötet dolgozza fel, tehát maximum azt olvashattam ☺. Ha kérhetném, ragaszkodjunk jobban a történelmi tényekhez!

Mailman

stb.

Hi megint Gyu!

1. Elmondanád hogy hogyan készülnek a cikkek (azon kívül hogy Bad sector folyton belepofázik ☹)?
2. A 2003-as gaméknél mit jelent a TBA és a LOL (a lolt sose tudtam)?
3. Mondok valamit: A FIFA 2002 és 2003 gagyi. Elárulom, hogy az a te egyéni véleményed, hogy istenkirály. Egyszerűen elszart*k az egészet a kezelhetlenséggel és a gép szemétkedéseivel. A 2003 se sokkal jobb. Nincs benne csel. TE azt mondod, hogy ez lassítja a játékot, én pedig azt, hogy focis játéknak nincs értelme cselezés nélkül.
4. Ha ti is ki akartátok venni a szerki-ismertetőt, akkor miért nem tettétek meg? Úgy is minden harmadik cikket Bad Sector írja.

Hali Mailman!

1. Bad Sector, aki a játékrovat szerkesztője, kiosztja a megfelelő játékokat a megfelelő embernek. Az illető hazamegy, tesztelni kezdi a játékot, kivesézi, majd utána képeket lop belőle (úgy 80-100 darabot), ezután megírja a cikket. Az bekerül a szerkesztőségbe, a szerkesztő átnézi, továbbküldi az olvasószervezőnek, majd a korrektornak. Ezután tördelik, majd a nyomda kinyomtatja. Ennyi röviden.
2. TBA = To Be Announced = Majd be fogják jelenteni. LOL = Laughing Out Loudly = Hangoosan röhög (ez egy ismert internetes szleng).
3. Én jól elvagyok cselezés nélkül, a jó taktikával és gyors passzokkal többre mész.
4. Nem akartuk kivenni, nagyon szeretjük ☺.

Tönkrevágják a játékot. Nyugaton a csapataik megindultak... Az első hadosztályunkat legyőzték...

- Mit keresel újra itt Cipőfűző? -szól egy hang a sarokból.
- Csak figyelmeztetni akartalak titeket... Nincs nálam fegyver.
- Igen? Honnan tudod, hogy a cheatek MÁR közöttünk vannak? -kérdi régi barátom, Zerocool.
- Láttam egyet... A 13. létsíkon. Higgyetek nekem!
- Bizonyíts be! -szólt Sam.
- Mondtam, hogy láttam egyet!
- Hogy nézett ki? -kérdi Uhu.
- Mint Csonti.
És ekkor Csonti felált a sarokból, és mindenki szeme előtt átváltozott...

RFT, XXIX. kötet, 5. fejezet

„...a cheatek támadása váratlanul érte az akkor már hanyatlóban lévő Földet. Hiába mozgósítottak legendás hősöket, hiába állt csatasorba Szittyó (szobra Budapest kürtő főterén), Bad Sector (lovasszobra Győr kürtő bejáratnál), Gyu (szobrai mindenfelé az Európa Barlangrendszerben), illetve ZeroCool (a híres dupla CD- és DVD-torony szobor, Párizs Barlangrendszer), a cheatekkel senki sem volt képes elbánni. Csonti (átalakulás előtti szobra a közgazdászok kürtőjében) átalakulása csak az első lépés volt, ezután a cheatek villámgyorsan pusztították az egyre inkább hanyatló világot...”

Sikver
Mr.Történár most megkapod!

Hy Mr.Történár (Gyu:))!

Az E-havi számban egy kis Történelmet Csempésztl!Az én Töri leckém neked a TICTANIK-ról és rólad:Az a bizonyos Jéghegyet (Tudod!!) Te hogy élted túl??Mert az eddig Oksa hogy Ott ülsz és olvasól egy töri könyvet és közben teljesen hidegvérel elkezdted nézni a felétek tartó kb. 40 t Jéghegyet, mikor valami Érthetetlen modon valami elemi Ösztön folytán Felkiáltasz és Végig fut az agyadon az egész életed:az, hogy hogy irtad azt a sok e-mailt, az mikor vérbe fagyva ülsz Himler előtt ki az utolsó csapást meri rád egy PC ***U-val,az mikor az Arénát irod Hajnali 3 óráig, az mikor egy eszeveszet örült Konkurens rajongói Becsempésztek 1-2 G***R magazint a jó, tisztességes. überkirálylazacsászár előfizetőinek kik a légynek sem ártanak.És mindez után megjött az a bizonyos jéghegy te ki sokmindent megéltél beleugrasz egy mentőcsónakba és elhuzol a sors társaidal a környékről (Kik nem mások mint esködt elenségeid!:)... (Folyt. köv.)

Igazság szerint nálam volt a GameStar-túlélőkészlet önműködően felfújódó és fűtéssel rendelkező, atommeghajtású légpárnás mentőcsónakja, ugyanis okos voltam, és előre elolvastam, mi fog a Titanic-kal történni (RFT XXI. kötet). Mások sajnos nem tudták, így sokan ott maradtak. Sajna a zsebemben csak egy mentőcsónak fért el ☹, mert a másik zsebemben az ejtőernyőm volt. Himlerrel nem találkoztam, idézek „...Himmler a kezében egy *****-val várta, hogy a legendás Gamestar szerkesztőit elévezessék, de még a Gestapo sem tudta megakadályozni, hogy ezek a ravaszságírók megszökjenek a szökésbiztos börtönből. Himmler tajtékozott, Németország pedig elvesztette a háborút” (RFT XXIII. kötet, 17. fejezet)

***Sz. Dávid**
nó szábdzsekt

Sziasztok! (...)

3. jó a „gépszerező” rovat, valami külön szoftverrel kapcsolatos czuccot, de csak egy számban
4. Melyik a legjobb oprendszert? Win98SE, WinMe, Win2000Pro, WinXpPro.
5. Milyen rágcslót vegyek olyan 8-10 ezerért?
6. Milyen videokártyát vegyek? (20-25 rongyért) (...)

Szia!

3. A gépszétverő rovatra gondolsz? Arra a barbárságra, amikor a kedves kollegák kiélik destruktív vágyaikat ☹?
4. A felsoroltak közül a WinXP Pro. WinMe-t hagyd ki mindenféleképpen.
5. Esetleg egy jobb kisállatkereskedésben egy pár tengerimalacot is adnak ennyiért ☺.
6. Én Radeon-hívó vagyok, így valamilyen Radeonot ajánlanék.

*****Marcello**
semmi különös

(...)

- 2: Ki a kedvec foci,hoki,kosár csapatod? (a focihoz ne magyart írn, mert agyvérzést kapok)
 - 3: Nekem a FIFA 2003 a kedvencem és neked? (sportjáték)
 - 4: Nem értem a FIFA 2003 az első háromban! Disznóság!
 - 5: A Tennis Master Serierst melyik helyen lehet megvenni?
 - 6: Más kérdés. Szilveszterkor melyikötök rugott be?
- (...) U.i:rajk be ezt a hülyeséget ,mert felbérelem Hitmant, és akkor nem fogsz többé felébredni!!!!!!

2. A Tottenham (amerikai fociban az Atlanta Falcons), Anaheim Mighty Ducks, Boston Celtics
 3. Inkább az NBA Live 2003
 4. Én sem. Csak az állítvány hiányzik a mondatból ☹.
 5. Próbáld a CD Galaxist.
 6. Bár mindenki ivott (engem kivéve), berúgni Boe és Bad Sector rúgott be.
- Ui.: Kösz az önkritikát ☹.

Andy Gabesz
léz...nézd meg...

Hi Gyu!

Előfizető vagyok meg minden, de a lényeg: Amiért írok szóval öhm... Úgy hallottam jóba vagy Natalie Portmannel... Ha tényleg így van akkor küldhetnél egy pár celeb nude képet. (csak ne a paparazzi strandosat, azt unom!) Szóval nekem is bejön a csaj, és úgygondoltam megoszthatnánk egymással az „anyagot”. Nekem is van 1-2 képmem lsd. csatolt fájl. Sajnos van jó sok kamu, a jók fizetős oldalon vannak ezért nem nagyon tudtam összeszedni őket. Szóval ha van időd küldjél képeket róla.

Hi Gabesz!

Tudod, Natalie sokat szokott macerálni, meg állandóan hívogat, nyomul, tuti, hogy akar valamit. Ezt még csak-csak elviselem. De tudod, úriembernek neveltek, így nem küldök róla fotókat. Tudod, kedvelem őt, közel áll a szívemhez, nem tennék vele ilyet semmiképpen. Remélem, megérted.

Zathar
<no subject>

Hi Gyu!

Neked is van macskád,ugye?Gondolj csak bele!Ő a testvéred.Távoli vérrokonod.Ugyebár ez az igazság? Igazán érdekes kérdés. Tényleg,Gyu. A másik érdekes kérdést is föltevém. Ugyebár az élet úgy lett a földön hogy egy meteor hozta magával a sejtikéket.De hogy ha hozzánk becsapódott 1,akkor máshova is,az tuti!Én hiszek ám a földönkívüliekben. Lehet hogy a déjavú azé van me kitörlik az emlékünket mint a Man in blackben.

Hi Zathar!

Igen, van macskám, jobban megnéztem, nem hasonlít a testvéremre (az is van ugyanis). Imádom a macskámat, de azért a testvéremet jobban szeretem. Hogyan keletkezett az élet a Földön? Az a gond, hogy épp kölcsönadtam az RFT I. kötetét, mert az első fejezetben ez le van írva, fejből meg nem emlékszem rá. Ígérem, majd utánanézek.

P. Péter
Gyu kalandjai

Gyu aznap reggel is rosszul ébredt. Valahogy nem tetszett neki, hogy ez a lich itt minden nap megveret, skorpiókkal csipeti meg, hogy aztán beadja neki az ellenmérget. És ráadásul közben valami Madonna nevű nő is énekelt valami Die another day-t. Hát ettől teljesen kilett. Eltelt 12 hónap és egyik reggel nem verték meg. Sőt még meg sem rugdosták kifelelmenet. Kivezeték egy hídhoz. „Indulj el!” Parancsolta a lich. Mikor elindult 6 harcedzett vietkong állt mögé és ráartották fegyverüket.

Indulj már! Lassan elindult. Vagy tíz percet gyalogolt mikor felbukkant előtte a legnagyobb ellensége: Vaú az orrgyilkos aki mindig csonttört használt! Ne álljon meg!-űvöltötték mögötte. Így is tett. Mikor elhaladt ellensége mellett hirtelen véget ért az a kód ami egészen addig beborította a hidat... És nem volt előtte semmi! Megfordult és látta, hogy Vaú eltűnt! Csak egy hologram volt! És ekkor egy sortűz dördült el. Gyu elesett... És hirtelen felébredt. A földön feküdt és nem emlékezett semmire. Mikor felült beleverte a fejét valamibe. Egy tábla volt az. Mikor jobban megvizsgálta észrevett rajta egy feliratot: Üdvözöljük Silent Hillben...

Hogy mik történnek velem, még jó, hogy erre nem emlékszem! Viszont Neked azt ajánlanám, ne nézz videót. Sokkal rosszabb dolgok is történhetnek Veled... egyébként is sokkal jobb, hogy nem a következő táblába vertem a fejem: „Üdvözöljük Benny Hillben...”

Kedves olvasóink, ez volt az Aréna ebben a hónapban. Rengeteg új részletet tudtunk meg a Föld történelméből, jártunk Benny Hillen, elszóktunk Himmler elől, utaztam légpárnáson, és ejtőernyőztem is. Kiderült, hogy szobrot állítottak nekünk, a nagy hősöknek, s szó esett feledésre ítélt dolgokról is. Magyarán ez is egy nagyon jó kis Aréna volt, remélhetőleg a Föld történelme a következő számban is folytatódik. Addig is, amíg az új titkokra fény derül, maradok Maximális Tisztelettel Gyu

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Hi minden kedves elakadt sorstárs! Szokás szerint jönnek a levelek gőzerővel, én pedig alig bírom nyomkodni a [Delete] billentyűt... ☺ Poén over, természetesen próbálunk ám mindenkinek válaszolni, de hát újságot szerkeszteni is kell ugye... ☺ A szerencsés nyertesek viszont e-mailben vagy alant találják válaszaikat.



Róbert

Black and White

Hali!

Láttam, hogy te írtál „Neveljünk” lényt címmel egy két oldalas kis cikket a Black & White-ről (első rész), ezért hát tőled kértem meg, hogy: hogyan és hol lehet szerezni lénynek Oroszlánt, most kezdtem a játékot 2. sziget elején tartok. Te fogsz írni a Black & White 2-ről is? Te nem szoktál chatelni? Ha szoktál hol? Szívesen beszélgetnék veled! Nem indítotok Black & White rovatot a CD-n? Van valami kiegészítője az első résznek? Ja még valami, légyszí a választ e-mail-ben írd meg!

Hi!

Kérdéseidre válaszolva:

1. Oroszlánra csak egy későbbi pályán válthatod át a lényedet, de én őszintén szólva egy kis cheat progival beállítottam, hogy már az elejétől Leóm legyen, mert idegesített a többi lény...
2. Igen, valószínűleg én írok a Black and White 2-ről, amikor végre megjelenik. De a Lionhead és Peter Molyneux szokásos tempóját figyelembe véve, lehet, hogy csak az unokám ☺.
3. De, régen sokat chateltem, különösen a Mirc GameStar csatornáján, de mostanában már nem nagyon...
4. Ha Te megírod a szóban forgó Black and White rovatot, akkor igen.
5. Van. Creature's Isle a becsületes neve.



Hellfire

SpiderMan: The Movie

A s-p :t h ban az a baj hogy a pokocskát nem tudom irányítani mert össze vissza megy. Tudsz segíteni?

Sajnos az egyetlen megoldás, hogy vened kell hozzá egy gamepadet, mert akkor valamennyire (hangsúlyozom: valamennyire) kezelhetőbb az irányítás... Sok sikert és dús haját a játékhoz ☺!



Éva

Silent Hill 2

Szia!

Írd meg légyszíves e-mail -ben, hogy a Silent Hill 2-ben hogyan kell kinyitni a széfet. A wc-ben talált kódot, hogy kell alkalmazni? Előre is köszönöm!

Szia Éva!

Azt a széfet, amelyik a „grandfather” óra utáni szobában van, én sem tudtam kinyitni. Elvileg

valahogy tekergetni kell, és amikor visszafelé kattann, akkor kell az óramutató járásának megfelelő irányban folytatni, de nekem az istenek sem akart összejönni. Én azért nem szenvedtem vele, mert úgyis csak lőszer van benne, nem a játék végigviteléhez szükséges tárgyak.

Köszö a gyors választ. Akkor ezek szerint még jobban elakadtam, úgy gondoltam, abban lesz a gépbe szükséges harmadik pénzérme. Esetleg ha emlékszel még rá, megírdhatnád, hogy erről a részről hogyan lehet továbbjutni. Két pénzérmén kívül és a wc-ben talált kódon kívül nem találtam semmiféle, a továbbjutáshoz szükséges tárgyat. Lesz valamikor végigjátszás az újságban? Előre is köszönöm, üdvözléssel!

Szia megint!

Az utolsó pénzérmét úgy tudod megszerezni, hogy a valahol talált gyümölcsleveskartonokat használd az első emeleti szemétdobón, ahol el van akadva a szemét. A súly lehúzza a cuccot, és ha a ház előtti udvari szemétest átkutatod, akkor egy érdekes cikket találsz benne, valamint a szóban forgó érmét.



Shooter 007

NOLF 2 + Jagged Alliance 2

Helló BadSector!!!

Azért nem írok a kávéba, mert túl sok vele a macera!! Azt szeretném mondani, hogy láttam a No One Lives Forever2-őt!! És meg is irattam. Csak azt szeretném kérni, hogy nem tudod-e megmondani nekem a leírását és még a Jagged Alliance2 Leírását. Előre is köszönöm



Szia!

A NOLF 2 „leírását” decemberi számunkban közöltük ☺. Végigjátszást nem tudok adni, de ha megírod, hogy hol akadtál el, akkor valószínűleg tudok segíteni.

A Jagged Alliance 2 teljes végigjátszását a legelső (igen, a '99-esben! ☺) GameStarban olvashatjátok Csonthollából.

Bad Sector



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Ismét eltelt egy hónap, és mint mindig, most is rengeteg megoldásra váró, problémásabbnál problémásabb hardware kérdéssel, érdekes történettel, jótanáccsal bombáztátok a postaládámat. Tehát nem is pazarolnám itt a drága helyet, lássuk inkább most a legérdekesebb eseteket!



Zsolty

vinyó baj?

Kérlek, add meg gyorsan azt a kávé és segíts nekem egy igen fontos dologban! A múlt hónap elején sikerült felújítani a gépemet. Nagy huzavona után úgy döntöttem, hogy veszek bele egy-két jobb dolgot. Meg is vettem az általad tanácsolt GF4 4200-as kártyát és minden jól is működik, de... Az új winchester teljesítménye elmarad a várttól! Egyik ismerősöm is pont ugyan azt vette a gépébe és neki sokkal gyorsabb! A másik régi winchesterrel semmi gond, az továbbra is ugyanolyan lassú, mint volt ☹! Kérlek válaszolj e-mailben és véletlenül se tegyél be az újságba, mert megsértődök ☹!

Jelentem, megittam! Örülök, hogy a gép fejlesztése mellett döntöttél, és hogy megfogadtad a tanácsomat. Az új winchestered pontosan milyen is? Itt kérek meg mindenkit: ha valaki arra vetemedne, hogy levelet ír nekem, akkor próbáljon meg minél pontosabb lenni, hogy könnyebben segíthessek! Amit írtál, az alapján azt tudom elképzelni, hogy az új me-revlemezedet ugyanarra az IDE kábelre kötötted, amin a lassú régi van, és emiatt lassult be az új! Azt tudom javasolni, hogy vedd ki a régit, vagy tedd át egy másik IDE kábelre, és úgy próbáld ki! Amúgy nyugodtan megsértődhetsz, mert bekerültél ☹.



Bencsó

FX?

Az újság nagyon király!!! Bár ezt szerintem már észrevettétek ☹. Azt mondd már meg nekem légy szíves, hogy mikor lehet majd kapni GeForce FX-et itthon is?? Szeretnék a gépembe tenni egyet, mert a mostani VGA kártyám már elég lassú. El is kezdem spórolni J A mostani gépem így néz ki: Duron 1@1.2GHz – 256DDR Ram – GeForce3 Ti200. Szerinted várjak az FX-re vagy inkább a Radeon9700-ast kéne vennem, vagy mit vegyek bele? Az mennyivel lenne gyorsabb az FX-nél? Ja és ha most sem raksz bele az újságba, akkor többet nem is írok! Remélem, megíjtedél és most összekapod magad : D

A GeForce FX-ről sajnos pontos dátumot nem tudok, ám sok boltban február végére már ki is plakátolták. Az árával kapcsolatban azt tudom mondani, hogy időben el kellett volna kezdeni spórolni, mert elég hűzós ára lesz, előreláthatólag jóval 100 000 pénz fölött lesz. A Radeon 9700-as jó vételnek tűnik, főleg ha még lejjebb megy az ára, de ha hihetünk a papírfornának, akkor 20-22%-kal gyorsabb lesz az FX. Más kérdés, hogy a gépedet először fejleszteni kéne, mielőtt egy csúcsteljesítményű kártyával megkínálnád, ugyanis nem fogja tud-



Barna

probléma

Remélem nagyon unatkozol és van rá pár perced! Tulajdonképpen arról lenne szó, hogy kaptam egy Abit GeForce 4 4200 8x128MB TV-out kártyát, amivel gondjaim vannak. Azaz nem nekem, hanem az alaplapomnak ☹. Nem képes vele mit kezdeni! A régi GF 2-esem viszont tökéletesen ment és nem fagyott!!! Mi lehet a gond? Csak azt ne mondd, hogy cseréljem le a Windows-t, mert ideges leszek, most cseréltem le vagy huszadszorral! Remélem, tudsz nekem segíteni! Várom a válaszod, és köszö előre is!

Hú, el sem tudod képzelni, hogy mennyire unatkoztam, még szerencse, hogy írtál ☹! A probléma azzal lehet, hogy a kártyád nem 8x128 MB RAM-ot tartalmaz, mint ahogy írtad, hanem 8x AGP-t! Sajnos az alaplapod típusát nem írtad, és az, hogy noname, elég tág fogalom. A probléma az, hogy a 8x AGP-t támogató VGA-k egyes régebbi típusú alaplapokkal (főleg olcsóbb noname) nem képesek jól együttműködni, és furcsa dolgokat művelnek, annak ellenére hogy a 4x AGP-t ők is ismerik. Erre az a megoldás, hogy megpróbálsz a neten keresni hozzá egy BIOS-frissítést, ami talán orvosolja ezt a problémát is. Ha viszont nem találsz, és minden kötél szakad, akkor azt mondom, megérdemel a kártyád egy új alaplapot. Hidd el, meg fogja hálálni!



Geri

Előző levelemre nem válaszoltál vagy nem kaptad meg, nem tudom, de remélem, erre a levelemre válaszolni fogsz végre, mert nagyon fontos lenne! Tanácsot szeretnék kérni tőled! 1. Akarok egy új CD író tenni, csak nem tudom, melyiket érdemes. A múltkor Philips sajnos 2 hónap múlva megadta magát! Igaz, hogy elég sok CD-t írok napi szinten, de azért szerintem 4-5 CD archiválása még nem a világ vége! 2. Végre összejött egy kis pénzem és szeretnék egy új és gyorsabb VGA-t beletenni a gépembe! A Radeon 9700-as és az Abit GeForce4 Ti4600-as között vacilálok. A Radeon gyorsabb, de a GeForce viszont olcsóbb! Te melyiket vennéd? 3. Egyik ismerősöm vett egy ASUS MX 440 SE-t! Arról mi a véleményed? Én még nem hallottam róla! 4. Windows XP-m van



és nem hajlandó java-s oldalakat megnyitni! Megoldás? 5. Nem jut már semmi az eszembe, szerencsére ☹. Várom a választ!

Az a nagy helyzet, hogy megkaptam a leveled, és meg is írtam a választ, de a mail szervered kétszer is visszaküldte!! A mostani leveledre jobbnak láttam az újságban válaszolni, mert a végén azt hiszed, hogy haragszom rád, és azért nem válaszolok ☹. 1. A Philips CD-írók közül viszonylag sok a hibás, nem te vagy az egyetlen, akinek hamar tönkrementek! Az igazság az, hogy nem bírja a mennyiség másolást. Erre a legalkalmasabbak a Plextor CD-írók! Igaz, hogy az áruk elég borsos, de nem fognak kifeledni 2 hónap alatt! 2. VGA-k terén azt tudom javasolni neked, hogy vegyél egy Abit GeForce4 Ti 4600-as kártyát, mert már elég olcsón hozzá lehet jutni, és most a legjobb a teljesítmény/ár aránya! Ha jól tudom, 52 nettóért már kapsz is egyet! Igaz, hogy a Radeon 9700 Pro gyorsabb egy kicsivel, de a 83 nettó ár még mindig túl magas ahhoz, hogy megérje megvenni. 3. Az ASUS MX 440 SE egy sima GF4 MX-es kártya, az SE a második kiadást (second edition) jelöli, mely arra utal, hogy 8X AGP-vel rendelkezik! 4. Telepítsd a Virtual Java Machines kiegészítést a netről! 5. Huhh, szerencsém van ☹!



Nagy Gergő

Xabre VGA

Sok KV-t, piát, nőt és minden földi jót nektek! Ja és sok-sok KV-t!!! Az volna kérdésem, hogy egyik közeli számítérboltban láttam egy XABRE 200-as kártyát viszonylag olcsón! Ez mi? Szerinted érdemesebb ezt megvenni, mint egy GF3 Ti200-ast? Mit tudsz róla, milyen gyári beállításokkal megy? Tuning? Állítólag lesz 400-as is ebből a fajtából!

Köszö a sok földi jót! De mikor küldöd ☹? A XABRE a SIS legújabb VGA termékcsaládjának a neve. A SIS XABRE 200-as 0,15 mikronos gyártási technológiával készül, mint a ma kapható legtöbb VGA kártya. Mag-memória órajelében a GF3 Ti 200 környékén mozog (200/200 MHz). A memória-sávszélessége szintén azonos, ez kb. 6,2-6,4 GB/mp teljesítményt jelent. A lemért tesztek szerint viszont a GF3 Ti200-as sokkal jobb eredményeket ér el, mint a XABRE. A 400-as egy gyorsabb verzió lesz, a csúcs XABRE-t pedig a 800-as fogja képviselni! Én azt mondom, hogy ha játékra szeretnéd használni a géped, akkor inkább a GF3-at válaszd!

Ennyi volt erre a hónapra a KV-adagunk, továbbra is várom a hardverkérdéseket, rejtélyes eseteket, történeteket a kv@gamestar.hu címre.

Mady

A TI OLDALATOK

MÁSİK OLDAL



Ahogy már megszokhattátok, a Másik Oldal olyan témákkal foglalkozik, amelyek az újság vagy a GameStar készítőinek életében történt fontos eseményeket taglalnak. Ebben a hónapban (azt leszámítva, hogy kihevertük a múlt évet), első látásra semmi sem történt. Aztán beütött a nagy hír.

576 KBYTE ÉS GAMESTAR

Gondolom, nincs olyan ember olvasóink között, aki ne vette volna észre az 576 KByte logót címlapon. Eddig is nagyon jó viszonyt ápolunk az 576 KByte kiadójával, azonban most, hogy szellemi örökségüket (nem ökörségüket ☺) mi vesszük tovább, érdemes egy-két szót ejteni erről az egész történetről.

Annak idején, amikor az 576 KByte alakult, azért kapta ezt a nevet, mert két géptípus, az Amiga (512 KB memória) és a C-64 (64 KByte memória) felhasználóinak szólt. A két gép memóriaméretét adták össze, így jött ki az 576-os szám.

Ahogy teltek az évek, az 576 igazi legendává vált, nemcsak az újság, hanem az 576 Shopok hálózata miatt is. Jó hír, hogy az 576-boltokban, ahol eddig az 576 KByte nevű újságot lehetett kapni, ezentúl az GameStar lesz a polcon.

Mindemellett Ender és SzJVC után GyZ mester is nálunk publikál, így valóban tovább tudjuk vinni az 576 lelkületét. Rádásul mindenki öröme 16 pluszoldallal is megajándékozunk benneteket! Szóval ez az egyesülés mindenkinek jó!

MEGÚJULT A FÓRUM

Amikor néhány hónapja megváltozott, megújult a GameStar honlapja, egy igen fontos alkatrésze változatlan maradt. Ez pedig a Fórum, amellyel bizony volt bajunk jócskán, nekünk is, illetve nektek is. Természetesen kialakult egy rajongói kör, amelyik nagyon kedvelte azt a fórumot a saját struktúrájával és topikjaival. Ami azonban most született, az sokkal jobban használható és átlátható. Mindent az újság rovatai alá rendeztünk, tehát Gamez, Mélyvíz, Közösség, Másvilág rovatok mellett a Magazin (ebben az újságról, illetve a CD mellékletéről olvashattok), illetve az Apróz (egyszerű hirdetési topik). A hangulat frenetikus, a hozzászólások szellemesek és humorosak, szóval mindenkit motiválnék, hogy azonnal pattanjon fel a netre, és szörfölgjön el a <http://www.gamestar.hu/forum/> oldalra, és ott kezdjen el fórumozni.

Külön kiemelném a www.gamestar.hu oldal híreit kommentező csapatot. Az első öt helyezett a kommentekben a következők:

1. Mantis [8260]
2. MacGeri [6990]
3. Mersolo [5483]
4. Mikrobi [4127]
5. Geli [2933]

Gratulálunk az 5 legjobb kommentezőnek, és mindenkit arra kérek, döntse meg a csúcsokat!

S ezúton szeretnék elnézést kérni barátunktól, Mikrobitól, akinek a nevét a jó múltkoriban elrontottuk. A neve helyesen MIKROBI. Aki ennek ellenkezőjét állítja, azt az első útbaeső FPS-ben lepuffantom!

FONTOS ESEMÉNYEK TUCATJAI

Megfúrtak minket! S az egészről R2-D2 tehetett! No persze senki sem ért egy szót sem. A történet a múlt homályába vész, amikor is nemrégiben átköltöztünk másik szobába. A kezdeti lelkesedést hamar tiltakozás váltotta fel, ugyanis az új szobáról kiderült, hogy a szellőzése hagy némi kívánnivalót maga után, ugyanis az „oijkumban” nem volt „okszigén”. Ez bizony erősen rontotta az itt dolgozók hangulatát. Mondhatni, „megromlott a légkör”. Szó szót követett, így az irodaház tulajdonosai is hamar megunták, hogy állandóan a nagy költő, József Attila versét kérjük tőlük, azaz Levegőt! Nagyon sokáig voltunk türelmesek, amíg megérkeztek a „jómunkásemberek”, hogy segítsenek rajtunk. Az eredeti terv az volt, hogy az iroda ablakainak egyikébe vágunk majd egy nagy lyukat, ahol a légkondi kivezető csöve elfér majd, így legalább friss levegőhöz jutunk. Ámde viharos veszekedések során kiderült, hogy az az ablak, amelyik a belső udvarra néz, golyóálló, robbanásálló és esetlegesen atomtámadás esetén a házból csak az maradna meg. Eleddig ez jó hír, azonban amikor kiderült, hogy spéci gyémántvágó kéne a szuperablakhoz, s így a kis móka költsége 1,2 millió forint lenne, akkor az irodaház vezetői úgy döntöttek, inkább a falat fúrják meg, mert az olcsóbb megoldás. Így ZeroCool mögött most R2-D2, a légkondi, egyenesben csatlakozik a falban és fűti a lift előtérét. Minket meg hűt és levegővel lát el. Már amikor ☺.

Mi ebből a tanulság? Senki sem fog tudni bombás merényletet elkövetni ellenünk. Ugyanígy a meseterlövészeknek sincs semmi esélyük. Ha már nincs levegőnk, legalább ennek örüljünk.

TÖRILECKE

Érdekes tévedést követtünk el a múlt hónapban, erről Attila így ír.

„Hóla GameStar-osok!

Nemrég vettem meg a *GS januári számát*, és öszszességében azt kell, hogy mondjam, megint nagyot alakítottatok, a *Total War-os* cikketek meg egyszerűen fenomenális lett (a játék is az lesz! ☺).

De minden boldogság ellenére egy „nagy” hibát fedeztem fel, kétszer is ☺.

Történelem rajongó révén főként a történelmi stratégiák vonzanak (pl. *Rome*). Így szomorú voltam, hogy a 14. oldalon, az *AC Milan*, *Bayern München*, *Matáv Sopron* című cikketekben, valamint a 34. oldalon, a *Praetorians-ról* szóló cikketekben is a rovat szerkesztője értetlenkedésének adott hangot, amiatt, hogy az ókori stratégiákban mért lehet gallokkal lenni, pedig ők csak az *Asterix*-ben voltak jelentős nép. Nos ez nem így van. A gallok sokáig Róma létét is veszélyeztették: i.e. 450 és 400 között egy gall népcsoport (szenon) telepedett le Észak-Itáliában, Gallia Cisalpinában. I.e. 389-ben vezérük, Brennus irányítá-

sával megtámadták és elfoglalták az egyre erősödő, köztársasági Rómát!!! Hogy mégis ez utóbbi tudta létrehozni a világtörténelem egyik legnagyobb és legpatinásabb birodalmát, az annak köszönhető, hogy a gallok nem akartak hódítani, csak fosztogatni, így óriási váltásádjí fejében elhagyták a várost. Az viszont tégy, hogy mikor több mint 300 évvel később Gaius Julius Caesar elfoglalta Galliát, már nem volt nehéz dolga a jelentősen meggyengült gall törzsekkel.

Szóval ezért a tárgyi tévedésért várok egy *Mea Culpát!*”

Át is adom Endernek a szót, ugyanis Ő írta az újságnak eme részét:

„Kedves, drága Barátom! Az értetlenkedés nem annak szólt, hogy ezek nem voltak nagy ókori birodalmak, amikor dehogyisnem, hanem hogy eléggé gondosan kiválaszthatták azt az időszakot, amikor ez a három nép körülbelül egyforma nagyságú katonai erőt képviselt, ugyanis nem volt ilyen. Vagy az egyik volt erős, vagy a másik, vagy mindkettő, de egyszerre mind a három soha!”
ender”

Ennyi volt a Másik Oldal, várjuk verseiteket, tanácsaitokat, véleményeket és minden mást, amit a nyomdafesték elbí.

Gyu

IMÁDOTT OLVASÓK!

Hónapról hónapra mindig kapok olyan leveleket, amelyeket nem nekem kéne küldenetek. Álljon itt tehát egy picit használati útmutató, kinek és miért is kell írni.

Aréna: arena@gamestar.hu (Általános levelezés, észrevételek, kritikák, hülyülések, versek, Részletek a Föld történelméből, Menekülés a Titanicról, Málucsi Doktor és Dile a Licsi)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Ha elfűtött a proci, állandóan fagy a Windows, a gép nem ismeri fel a memóriát, hogy lehet húzni a videokártyát...)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen kódot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél tudni.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy leiratkozni is itt lehet.)

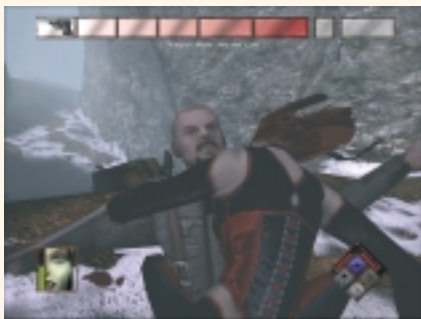
Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb.)

Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat. Ott minden írónk e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondandótok van bárkihez, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címeteket.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

BLOODRAYNE

Már többször írtunk előzetesekben, hírekben a „vérbő” vampirella kalandjairól, amelyek már szinte minden konzolra megjelentek, egyedül a PC-s verzió várat még magára. A BloodRayne-ben egy félig vámpír, félig ember speciális ügynököt alakítunk a harmincas években, akit azzal bízik meg az amerikai kormány, hogy nyomozzon a német náci párt titkos szervezkedése után. Ez számunkra igazi tömény akciót jelent majd: a rendkívül darks hangulatú játékban a nációk és az ellenséges vámpírok, szörnyek tömelegét kell kiirtanunk „mátrixos” speckó mozdulatokkal, két állandó pengénket vagy a felszedett puskákat, fegyvereket használva. Elveszített energiánkat pedig a szokásos vámpíros módon, vérszívással nyerhetjük vissza.



IGI 2: COVERT STRIKE

A Project IGI nem különösebben jó játékként él emlékezetünkben, ám a „behatolós”, kémes FPS elég nagy sikert arathatott ahhoz, hogy az Eidos-tól „átvegye” a projektet a Codemasters. Következő számunkban a folytatást teszteljük majd, amelyben alaposan feljavított grafikát, mesterséges intelligenciát, jobban kidolgozott játékmennet és érdekesebb szituációkat ígérnek a készítők. Hogy ezeket mennyire teljesítik, azt majd meglátjuk, mindenestre a hagyományos „küldetéses”, „sztoris” FPS-ek rajongói szerintem már rá is izgulnak a témára...



ENCLAVE

A jövő hónapban egy másik, konzolon már bizonyított akciójátékot várhatunk! Az Enclave egy nagyszerű fantasy hack'n'slash, amely abban különbözik a Drakan-tól vagy a Severance: Blade of Darkness-tól, hogy nemcsak a rossz oldalán hentelehetjük végig a változatos és hangulatos, középkori atmoszférájú környezeteket, hanem a küldetések között válthatunk is a karakterek között! Az Enclave grafikája nagyon ott van, úgyhogy ha az irányítást is profin megcsinálják, akkor ez az üsd-vágd játék a szó szoros értelmében „ütni” fog.



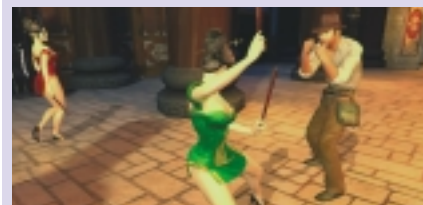
PRAETORIANS

Az Eidos valós idejű stratégiai játékát szerintem már nagyon sokan tükön ülve várják. A grafika az előzetesek alapján nagyon ütősnek tűnik, a játékmenet pedig a jó öreg Warhammer: Dark Oment vagy a Total War sorozat harci részét idézi, mindezt római köntösben, úgyhogy a műfaj rajongói igazi csemegére számíthatnak. Nincs már másra szükségünk, mint egy kis „erőre s erényre” (copyright by Maximus from Gladiator), hogy kivádjuk a Praetorians megjelenését ☺...



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Ender már előre szidja, mint a bokrot ezt a remeknek tűnő 3D-s akcióstuffot, de szerintem marhára nincs igaza, és amikor megjelenik, akkor szerintem John Williams híres indys melódiáját füttyögve fogom (csak azért is ender fülébe! ☺) betölteni Indy legújabb kalandját! Bár az alapsztori nem hangzik túl eredetinek, de azért a tényleg nagyon látványos grafika és közelharc alkalmazása miatt Indy szerintem ismét tarolhat. Mi pedig örülhetünk, hogy Lara Croft hiányában egy régész azért ott van a gáton. Csak el ne halasszák ezt is...



NASCAR RACING 2003 SEASON

Ezek a Nascar-cuccok megállíthatatlanok, de itt a szerkiben Boe az élő példa rá, hogy van olyan ember a Földön, aki szereti őket ☺... Valószínűleg ebben a játékban is egyfolytában körbe, körbe és körbe kell majd mennünk egy teljesen szabályos pályán, miközben jó sok másik autónak is nekimehetünk, de hogy ezentúl miért érdemes betölteni ezt a stuffot, azt majd Boe mester kifejti Nektek ☺...



ÉS A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA...

Corsairs! A legendás Pirates!-re erősen hajazó Karib-tengeri hajós-kalózos-kereskedős-kalands játék szépen kidolgozott SVGA grafikával és régi klasszikussal szinte teljesen megegyező játékmennettel büszkélkedhet! Anno rengeteget toltam és külön tetszett, hogy a szokásos „két kapitány vív, a többiek meg nézik” jellegű hajósselfoglalás és városostrom helyett egy egész kalózcsoportot irányíthatunk, mint az RTS-ekben. Pirates!-rajongók és új fiúk egyaránt élvezni fogják ezt a kiváló akcióstratégiai játékot!



MEGJELENÉS
kék GameStar: március 14.
ezüst GameStar: március 14.

IGAZI CSENGŐHANGOK BILLENTYŰKOMBINÁCIÓK NÉLKÜL!

NOKIA | SIEMENS | MOTOROLA | ALCATEL

Logók, képzünetek, csengőhangok

Bármely Westel vagy Pannon kórtól rendelhetsz!

<http://www.telefonlogo.hu>

A LEGSZUPEREBB NOKIA LOGÓK

801 801 051000505	05192314	05188478	05101131	05100449	05191955
05191705	05192314	05191888	05101019	05100601	05100786
05100730	05191784	05188714	05100786	05100455	05100732
05100970	05191799	05188796	05101261	05100677	05101199
05191094	05191599	19051888	05101049	05100636	05191418
05101148	05191544	05188744	05101072	05191059	05101271

05111141	05111139	0510784	05111108	0510997	0510921
----------	----------	---------	----------	---------	---------

NOKIA 6810 SZUPER NYEREMÉNYJÁTÉK

WAP - GPRS - FM RÁDIO

Kérdés: Szacokd meg hány tonna a Budapestben található Lánchíd vaszerkezete?

Kód Helyes válasz
GSA 95.000 tonna
GSB 1000 tonna
GSC 5194 tonna

VÉGDÉ A HELYES VÁLASZHEZ TARTÓZÓ KÖZÖT MERT!

ANNAK VAGY WESTEL TELEFONJÁ.

SZÁM: 06-90-635-645

8 nyeremény kézpénz nem elegendő. A játékos valószínűleg láthatatlanul bírt el az utolsó. Április 15-ig.
Részletek: www.telefonlogo.hu vagy a 06-90-635-645. A játék véget ért. A játék véget ért. A játék véget ért.

VEZETEKES TELEFONRÓL IGY RENDELJ!

Tartsd az ost! 06-90-515-566

SMS SZÁM: 06-90/626-602

SMS-BEN IGY RENDELJ!
1. Kijelöl a SMS-ben a kívánt csengőhangot jelölő...
2. Mentel el a telefonodra...
3. Állítsd be a csengőhangot...
4. Ha minden szorosan működik, akkor írd be a kódodat...
06192018 04301324847

TÖBBSZÓLAMŰ CSENGŐHANGOK

NOKIA	SIEMENS	NOKIA	SIEMENS
Will Smith: Men in black GS790043	GS860045	Robbie W.: Millennium GS790045	GS860045
Ds Child: Say my name GS790052	GS860052	Boney M.: Daddy Cool GS790015	GS860015
Ilse: If you had my love GS790023	GS860023	Theme: Knight Rider GS790032	GS860032
Westlife: Uptown Girl GS790059	GS860059	Backstreet B.: The call GS790057	GS860057
Theme: Austin Powers GS790006	GS860006		

Nokia: 3810, 7650, 6110, 6810, 7210
Siemens: C55, S55

IGAZI CSENGŐHANGOK

NOKIA TOP		SIEMENS TOP	
Seator posse >>>>	GS210926	Britney Spears: boys	GS210976
Eminec loose >>>>	GS210927	Enrique Iglesias: maybe	GS210980
L.Ketchup Ketchup s.>>>>	GS200840	Pearl Jam: I am mine	GS210982
Sugababes: Round r.>>>>	GS200797	P. Collins: cant stop loving	GS210983
Seator: Nessoja >>>>	GS200175	L. Ketchup: the k. song	GS200847
Seator: Ramp >>>>	GS210744		
Kylie M.: Can't Get You >>>>	GS201836	MOTOROLA TOP	
Gigi D'A.: L'Amour Toujours	GS201840	G. Michael: shoot the d.	GS200813
Joc: I'm gonna be >>>>	GS200684	Dirty d.: Time of my Life	GS200272
Garbage: Shut your m. >>>>	GS200688	Def leppard: new >>>>	GS200811
G.Michael: Shoot L.dog >>>>	GS200781	Brandy full >>>>>>	GS200649
Alcazar: S. Guarantee >>>>	GS210611	P Diddy: i need a >>>>	GS200450
R. Keating: Lovin' Each >>>>	GS201623	ALCATEL TOP	
Eminec: Rock City >>>>	GS210849	Five: Closer to me >>>>	GS203021
C. Diaz: I'm alive >>>>	GS200776	Pulsedriver: Cambodia	GS203072
ATB: You Are Not Alone >>>>	GS200158	Enrique Iglesias: Here >>>>	GS203020
Holly V.: Down boy >>>>	GS200856	M. Pistetto: Komodo >>>>	GS203056
		D. Child: Bactyllicious >>>>	GS203016

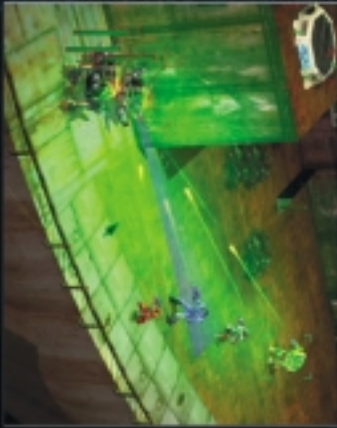
Csengőhangok csak az arto alkalmaz: NOKIA, ALCATEL 511, 512 SIEMENS S45, SL451, C45, SL42, ME45, CSS, BT50, R50, és a következő MOTOROLA (Y2288, T2288, Timpert 250, Timpert 260, 191, P7389, X50, V66, V100, V8088. Az angol ki készítekkel rendelhetők Logók és képzünetek csak az megfelelő NOKIA készülékre rendelhetők! Ügyfélszolgálat: A. H. Kh. Telefon: (06-1) 266-5756

GAMESTAR E-NAP!

CSAK NEKTEK,
CSAK FEBRUÁR 26-ÁN,
CSAK A [HTTP://MEDIASHOP.IDG.HU/](http://MEDIASHOP.IDG.HU/) CÍMEN,
CSAK 5999 FT A GAMESTAR FÉL ÉVES ELŐFIZETÉS!



EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA



You play Gunlok, a lone member of the Advanced Special Forces Group. The machines have won, but humans continue to strive against them. After a period of training and contemplation you are now in absolute control of your battle armour and Earth Powers. You decide now is the time to strike back. Now is the time to take the fight to The Corporation.

Gunlok is a "3D team based action strategy" game, from Rebellion, the developers of the number one world-wide hit Alpha vs. Predator. As the game starts the player sets out on a quest to destroy The Corporation, using the way solving puzzles and battling robots as he strives to free mankind. During the game Gunlok picks up companions and together, through team co-operation and using each other's unique abilities, they battle their way to a final confrontation with the evil at the heart of The Corporation.



IMPRESSZUM

Lapigazgató:
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu
Főszerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu
Szerkesztők:
Bad Sector (játékróvat) – badsector@gamestar.hu
Ender (hírek, előzetesek) – ender@idg.hu
Gyu (másvilág és közösség) – dragon@gamestar.hu
ZeroCool (CD, DVD, hardver) – zerocool@gamestar.hu

E lapszámunk munkatársai:
Berrr (játékeszt) – beregit@freemail.hu
BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu
Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.lti.hu
Csonti (játékeszt) – csonet@freemail.hu
Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu
Fework (videovágás) – fework@earthquake.hu
FIX (multi hírek) – fix-@freemail.hu
GyZ (játékeszt) – nonpluszutra@freemail.hu
Kecske (multi tippek) – kozma@printscreen.hu
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu
Mazur (játékeszt) – mazur.sih@freestart.hu
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@v.w.hu
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu
Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu
TRF (játék és SW) – trf@gamestar.hu
Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
Bíró Dániel (Morningstar) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:
Darabont Cergely – darabont@printscreen.hu

Reklámreferens:
Kanfi Horváth Andrea – khandi@idg.hu

Kiadó: IDG Magyarország Lapkiadó Kft.
felelős kiadó:
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu
műszaki vezető: Birkus Imre
a szerkesztőség és a kiadó címe:
1065 Budapest, Révay utca 10.

levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-88-49 **telefax:** 269-56-76
e-mail cím: gamestar@idg.hu
bankszámlaszám:
10300002-20328016-70073285

terjesztési osztály: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-8858

e-mail: terjesztes@idg.hu

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

a kék GS ára: 1596 Ft
előfizetés: negyedéves 3 735 Ft
fél éves 7 380 Ft
egy éves 14 364 Ft

a DVD GS ára: 1996 Ft
előfizetési ár (személyes átvétellel): 1427 Ft
(postai küldéssel): 1800 Ft

ügyfélszolgálat: 1065 Budapest Révay u. 10.

nyitva tartás: H–CS: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00

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

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

Nyomás: Révai Nyomda

Ügyvezető igazgató: Lázár László

HU ISSN: 15853187

A kiadvány példányszám adatait a MATESZ hitelesíti.

Terjesztés

Kiadó

Megjegyzés

Nyomás

A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal! A mellékelt CD-k a GameStar tartásmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatók! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az **F-Secure Anti-Virus** programmal végezzük, levelezésünk biztonságáról pedig a **Kaspersky Anti-Virus** program gondoskodik. Mindkét a 2F 2000 Kft., a szoftverek magyarországi képviselője biztosítja számunkra.

Az Információ védelmében
2F 2000 Számítástechnikai és Szolgáltató Kft.
Cím: 1016 Bp., Hegyalja út 5. Tel: 488 7700 Fax: 488 7709
Web: http://www.2f.hu E-mail: sales@2f.hu

A character in a tactical suit with glowing green visor lights stands behind a chain-link fence. The background is a dark, industrial setting with some light sources.

*Neve: Sam Fisher
...kormányára tagadja létezését*

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL™**

Találkozz Sam Fisherrel!

www.splintercell.com

PC CD-ROM

Ubi Soft
www.ubi.com/uk

automex
MULTIMEDIA

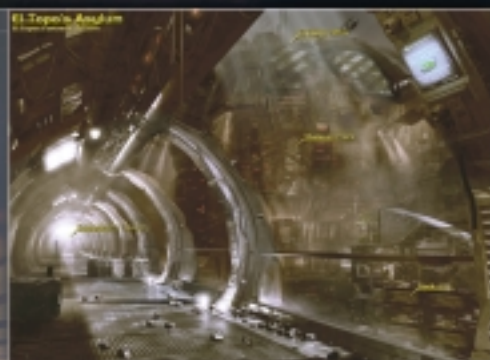
Hamarosan kapható a nagyáruházakban és viszonteladóknál.
Automex Kft. 1077 Budapest, Messelényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

Aquanox 2™

REVELATION



30 akcióos bevetés



Fotorealistikus világ



Csúcsmínőségű 3D grafika

- 2113 - Egy kutató Skócia partjainál megdöbbentő titokra bukkan
- 2160 - Egy katasztrófális tüzesetben megsemmisül egy felfedezés
- 2504 - Kalózkod a tenger mélyén a „Kinyilatkoztatás könyveit” keresik

A TENGER MÉLYÉNEK SZAKADÉKÁBAN

VADASZBÓL ÜLDÖZÖTTÉ VÁLSZ

DYNAMIC
SYSTEMS
www.dynamic-systems.hu

William Drake, egy fiatal kalandor bőrébe bújsz, aki saját útját járja. Barát vagy ellenség – kiben bízatsz? Ismét egy veszélyes kincs vadászat közepén találsz magad, melynek során darabonként kell összeraknod a kirakós részeit: titokzatos múlt, mondák és proféciák egyesülnek a Mélytengerben és robbantanak ki egy erőszakos vihart!



WWW.AQUANOX-REVELATION.COM



© 2002 by Massive Development GmbH. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8796 Rottenmans, Austria. All rights reserved.