

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

2003/06.

ÁRA CSAK
1596 Ft

DUPLA

Tartalmazza a GameStar 2003. 08/09. számait

8 CD

37

JÁTÉKELŐZETES

38

JÁTÉKBEMUTATÓ

57

TERMÉKTESZT

138

JÁTÉKTIPP

264

OLDALON



4 AJÁNDÉK JÁTÉKPROGRAM

+ AJÁNDÉK POSZTER-MELLÉKLET

TARTALOM

Gyorskereső

18 Wheels of Steel: Across America	H	14
Action Half-Life	MH	20
Ages Beyond Myst	H	16
Alpha Black Zero	H	17
Animal Planets	H	14
Bard's Tale	H	15
Battle of Britain	H	16
Call of Duty	B	60
Castle Strike	H	17
Civilization: Call to Power II	H	18
Chronicles of Ny	H	13
Commandos 3	B	64
Conan: The Dark Axe	H	13
Contract Jack	H	12
Counter-Strike	MH	20
Doom III	H	14
Dungeon Siege: Legends of Aranna	H	16
Empires: Dawn of the Modern World	B	68
Etherlords II	B	72
Etrom	H	13
Evil Genius	E	28
FIFA 2004	B	78
Freedom Force 2	H	17
Half-Life 2	E	24
I of the Dragon	H	14
Joan of Arc	H	16
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	E	32
Lethal Dreams	H	13
Lords of Everquest	H	17
Mace Griffin Bounty Hunter	B	48
Max Payne 2	F	36
MohAA: Pacific Assault	E	30
Nascar Racing 2004	B	80
No Man's Land	B	70
Pontifex III	H	17
Riot Police	H	13
Rome: Total War	U	22
Sabotage 1943	H	17
Scooby Doo 2	H	15
Scrapland	H	13
Seal of Evil	H	12
Silent Hill 3	B	56
Singles: Flirt Up Your Life	EL	10
Star Wars: Knights of the Old Republic	H	16
Starksy and Hutch 2	H	17
The Fall	E	27
The Sims: Making Magic	B	66
Titanium Angels	H	17
Ultima X	E	26
War of the Ring	H	15
Warhammer 40K: Fire Warrior	B	54
Warlords IV	B	74
Worms 3D	B	76
XIII	B	44
Yager	B	52

A GameStar magazin az IDG Communications (USA) céghez, a világ legnagyobb számítástechnikai kiadójaához kapcsolódik. Az IDG Communications több mint 260 kiadványt jelentet meg a világ 68 országában.

A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: SWAT 3	8
Első látásra: Singles: FUYL	10



Újdonságok

Hírek	12
Multihírek	20
Új infók	22
A nagy Half-Life 2 kamu	24
Ultima X	26



The Fall - Last Days of Gaia	27
Evil Genius	28
MoH: Pacific Assault	30



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	32
-------------------------------------	----

Játékbeutatók

Fókusz: Max Payne 2	36
Fókusz: Segítség, felnőtünk!	43
XIII	44
Mace Griffin: Bounty Hunter	48
Yager	52
Warhammer 40K: Fire Warrior	54
Silent Hill 3	56

CÍMLAP



MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

36. OLDAL

„Persze, szó sincs arról, hogy a kiadók akár egy fikarcnyit is törődnének a gyermekek lelkivilágával, igazából csak a cenzúráról félnek...”

SEGÍTSÉG, FELNÖTTÜNK! – 43. o.

44. oldal: XIII



ÜDV olvasó!

Igen, igen, igen. Kicsit tupíroztunk a design-on. Sok levelet küldtetek, sok ötletet adtatok, mi pedig most megvalósítottuk őket. Szebb, jobb, szabadabb, átláthatóbb, és nem utolsósorban telve van új



„ficsörökkel”, amelyek még teljesebbé teszik a GameStar nyújtotta élvezeteket ☺! Ezek részletes ismertetésétől jelen esetben eltekintenek, kedves rovatvezetőink saját részlegük elején úgyis kitérnek a főbb változásokra, illetve a lap kiadásával szépen-lassan Te is felfedezitek majd őket. Egy dologra azonban megkérnénk benneteket: ragadjatok tollat, ha valami még mindig nem fekszik az írótok meg, és meglátjuk, mi tehetünk. Fontos, hogy véleményeztetek, hiszen az újságot mi nem magunknak, hanem Nektek csináljuk! Sokan kérdezték, hogy a múlt havi, teljes játékokat felvonultató listából melyiket ragadjuk ki a karácsonyi számhoz – hátrébb ez is kiderül. Azonban addig sem fogtok unatkozni, ebben biztos vagyok, hiszen e havi teljes játékaink (élükön a SWAT 3-mal), a *nyolc*, illetve a *dupla DVD-vel* megjelenő ezüst GameStar mellékletén megtalálható *tizenkilenc* játékdemó, a rengeteg extra érdekesség, és persze az évvége legnagyobb durranásaival telesűfolt újság elszórakoztat benneteket egy darabig, az tuti. Lesz rendezvényünk ebben a hónapban is – részletek a 67. oldalon – illetve szeretném jelezni, hogy ha kéne a fa alá valami nagyon szuper ajándék, akkor úgy érzem, *most* jött el az ideje az előfizetésnek! Nem akarom a vállunkat veregetni, de ekkora nyerevényesöt nem mindennap lát az ember ☺! Ráadásul így a havi betevő

GameStarotkhoz is jóval olcsóbban juthatok hozzá, mintegy mellékesen... De nem is folytatom tovább, mert a végén még rám sütik, hogy előfizetőket akarok gyűjteni ☺. Na, lényeg a lényeg: jó szórakozást a novemberi számhoz is, íratok sok mailt, hogy mi tetszik és mi nem, december 12-én pedig figyeljétek az újságárusokat, mert a következő számmal nem mindennapi fogunk gurítani, ezt megígérhetem... Boe



SZTORI



„Max vagy Mona karjával kaszálva körbepördül, mi pedig újratöltés és megállás nélkül lövünk tovább és tovább, mindaddig, amíg teljesen ki nem ürült a tárunk, vagy le nem pergett a képernyő bal alsó sarkában található homokóra.”

Call of Duty
Commandos 3 60
64



The Sims: Making Magic 66
Empires: Dawn of the Modern World 68
No Man's Land 70
Etherlords II 72
Warlords IV 74
Worms 3D 76



FIFA 2004 78
Nascar Racing 2004 80
Budget 82
Játékműzem: Klasszikus horrorjátékok 84

Tippek, Trükkök

Rövid tippek: régebbi játékok 86
Rövid tippek: ehavi játékok 88
Silent Hill 3 tippek 92
Max Payne 2 tippek 94

Mélyvíz

Hardver hírek 98
Piactér 102
SEX mindenkinek 104
Fejhallgatók tesztje 108
Serial ATA merevlemezek 112
Nokia N-Gage 114
Jogi útvesztők 116
Hardverteszt összesítő 118

Másvilág

Starmusic 120
Starmovie 121

Közösség

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



54. oldal: Silent Hill 3



60. oldal: Call of Duty



CD-DVD TARTALOM

Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan, bármely állománykezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.html állományt.

Amennyiben rögtön a teljes játék telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található „setup.exe” állományt. Röviddel az indítás után egy kódot fog kérni, amely a következő:

LUS7-JEB8-ZEM4-MUP2-5379

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

CD 2

- > Teljes program
- > Játékdemók
- > Cheatek, tippek
- > Honosítások
- > Háttérképek
- > Javítások
- > Extrák
- > Filmelőzetesek
- > Rovatok
- > TI küldtéték
- > Bevezető képek

CD 3

- > Animációk
- > Trainerek
- > Kiegészítések
- > Ingyenes minijátékok
- > Exkluzív videók
- > Extrák
- > Mélyvíz

Mi az a DUPLA DVD?

14 CD-nyit tartalmaz egy dupla rétegű korongon, több mint 8,5 GByte adat.

Ha problémád van a lemezzel

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtókat (DirectX, graf. kártya), és/vagy próbáld ki egy ismerősöd gépén is.

Ha törött a lemez, vagy meghajtott nem olvassa azonnal írd a terjesztes@ldg.hu címre, vagy hívd a 06-1-474-8858-as számot.

Egy hónappal karácsony előtt még mindig villámgyorsan pörögnek az események. Megjelenések és bejelentések egymás hegyén-hátán. Látni fogjátok, hogy minden eddiginél több demót, animációt és játékkiegészítést sikerült összeválogatnunk. Aktuális teljes játékunk kifejezetten az akciójátékok kedvelőinek tetszik majd, főleg azoknak, akik kedvelték a Rainbow Sixet. A SWAT 3 még annál is sokkal komolyabb, és ami talán még fontosabb, jóval valóságosabb is. Kezdjétek hát átvizsgálni az aktuális tartalmat, csak igyekezzetek, hogy a következő szám megjelenéséig végezni tudjatok vele ☺.

Lord of the Rings The Return of the King

> kiadó: electronic arts > méret: 111 MB > hely: CD 2/DVD



HÓNAP
DEMÓJA



A Gyűrűk Ura sorozat hamarosan a moziban is elér a végéhez. Addig azonban a lehető legtöbb helyen és módon találkozhatunk vele. Ennek a felhajtásnak egyik remek képviselője a harmadik részt feldolgozó játék PC-s adaptációja. Tolkien megálmodta, mi pedig most meghódíthatjuk. A hamarosan boltokba kerülő játékban több főkaraktert is irányíthatunk, természetesen mindnek megvan a maga erőssége és gyengesége. A játék hangulata hihetetlenül profi, tökéletesen idézi a filmbeli eseményeket! Mindenkinek ki kell próbálni!

További demók a CD-ken

- > Cold Zero:
The Last Stand
- > FIFA Football 2004
- > Ford Racing 2
- > Gorky Zero
(Exkluzív MAGYAR demó!)
- > Halo: Combat Evolved
- > Teenage Mutant
Hero Turtles
- > Worms 3D Demo 2

További demók a DUPLA DVD-n

- > Agon
- > Call of Duty: Dawnville
- > Empires: Dawn of the
Modern World
- > Kelly Slater's Pro
Surfer
- > Lock On: Modern Air
Combat
- > Lord of the Rings:
War of the Ring
- > Mace Griffin Bounty
Hunter
- > Robin Hood: Defender
of the Crown
- > The Hobbit



Kit keressek?

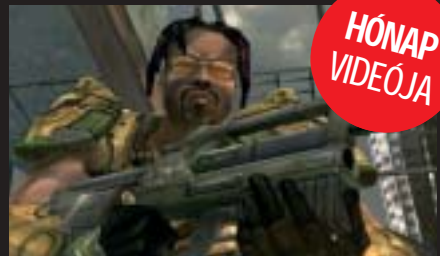
Amennyiben játékkiegészítéseket szeretnétek küldeni, vagy ajánlani, illetve rovatötletetek lenne, keressétek Madyt (mady@gamestar.hu). Ha esetleg csatlakoznátok valamely meglévő rovat készítéséhez, szintén Madyt keressétek! Ha különféle hibás képeket (Windowsból vagy játékokból) avagy átlalatok készített egyéb érdekességeket szeretnétek megosztani a többiekkel, írjátok ZeroCoolnak (zerocool@gamestar.hu).

Videók

A videók megtekintéséhez mindig telepítsd a legújabb lejátszókat (Windows Media Player, Quicktime), valamint a szintén legfrissebb meghajtókat (DivX, XviD)!

UT 2004

➤ **kiadó:** Atari ➤ **hely:** CD3/DVD



Az UT 2004 rengeteg újítással fog bírni a 2003-as változathoz képest. Exkluzív videóinkban jó párat megismerhettek ezek közül.

Sajnálatos módon a játék mégsem jelenik meg idén ősszel, ahogy azt korábban ígérték, az új dátum 2004 februárja. Addig nézzétek meg sokszor a videót! ☺

◀ Amit csak nálunk nézhetsz meg

CD 3:

Unreal Tournament 2004
SW: Knights of the Old Republic

DUPLA DVD:

Hidden & Dangerous 2
Lord of the Rings: Return of the King
Lord of the Rings: War of the Ring

◀ További animációk

CD 3:

Civilization 3: Conquest, Commandos 3, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Medal of Honor: Pacific Assault Tech, Need for Speed: Underground, Planetside Platoons, Prince of Persia: Sands of Time, Pro Evolution Soccer 3, The Hobbit, The Sims: Makin' Magic, Unreal Tournament 2004

DUPLA DVD:

Battlefield Vietnam
CSC Generals: Zero Hour
Call of Duty, Cat in the Hat, Commandos 3, Driver 3, Far Cry, FIFA 2004, Final Fantasy XI, Ford Racing 2, In Memoriam, Lineage 2, Lord of the Rings: War of the Ring, Massive Assault, Mythica, Sabotage 1943, Singles, The Sims 2, Trainz 2004, Tribes Vengeance, Turok Evolution

◀ Filmelőzetesek:

CD 2:

Dawn of the Dead
Lord of the Rings: The Return of the King
Paycheck

DUPLA DVD:

Matrix Revolutions
The Alamo

EXKLUZÍV

Games Convention 2003

Kicsit megkésve bár, de törve nem. Egy igazi ingyencsés csak nektek, a GameStar olvasóinak ☺. Nemrégiben rendezték meg a Games Convention 2003 nevezetű játékiállítását. Természetesen jelen voltunk, olvashattatok már nálunk összeállítást is róla, és még egy szépséges fotógalériát is a rendelkezésetekre bocsátottunk. Ezúttal igen látványos videóval kedveskedünk nektek! Jó nézegetést!



Plusz: Újabb, hosszabb WCG 2003 videók a DVD-n

MOD

KungFu 3 Deluxe Edition



HÓNAP MODJA

bbben a hónapban sem akár ilyen játékkiegészítéseket sikerült összeválogatnunk Nektek CD/DVD mellékletünkre! A legnagyobb nevek közt (Halo, Call of Duty, BF1942, UT2003, Q3) egy régi ismerős, Max Payne is feltűnik.

Az egyik legnépszerűbb módosítás legújabb változatával, az új KungFu 3 Deluxe Editionnel el lehet kezdeni melegíteni a címlapra is felkerült Max Payne második részére. A módosítás birtokában mostantól minden Max Payne-rajongó elmondhatja magáról: „Tudok kungFuzni!”

Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Call of Duty, Half-Life, Halo, Heroes 4, Impossible Creatures, Max Payne, Quake3 Arena, UT2003 MOD

További érdekességek a Dupla DVD-n:

Counter-Strike, Freelancer, GTA3, Neverwinter Nights, Star Trek Armada II MOD

EXTRA A DUPLA DVD-N

Az Anarchy Online első igazi kiterjesztése, a Shadowlands önmagában egy komplett, új MMORPG, amelyet az eredeti AO-ra integráltak. Ez természetesen azt jelenti, hogy az eredeti játék is játszható marad, a Shadowlands azonban teljesen új távlatokat nyit mind az új, mind a régi játékosoknak. Új grafikus motor, számtalan új szörny, rengeteg küldetés, nagyon sok új dungeon és helyszín, hihetetlen továbbfejlesztési módok, új szabályok frissítik az eredeti játékot, így ismét hosszú hónapokra lesz mit csinálnunk mind Rubi-Kán, mind Shadowlandsen.

A program ezen verziója 7 napig ingyenesen használható, működéséhez pedig internetkapcsolatra van szükség!

Plusz

30 **játékhiba**, 9 **vicces Windows-kép**, 5 **állatok küldött érdekesség**
56 **hátterkép** 21 játékról, 100 **trainer** 94 játékhoz.
Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD: **27 segédprogram**, amelyek közül 15 **ingyenesen**, 12 pedig korlátozott ideig használható.
DVD: **70 segédprogram**, ezek közül 29 **ingyenesen**, 41 pedig korlátozott ideig használható.

Lapozz
a Teljes Játékhoz



Ez a bevetés nem sikerült túl fényesen...

ÚJRA SZÓL A SOKLÖVETŰ

SWAT 3: CLOSE QUARTER BATTLES

Ebben a hónapban ismét büszkén nyújtunk át Nektek egy olyan kiváló játékot, amellyel annak idején mi is számtalan órát töltöttünk el. Bár szerettük a Rainbow Sixet, amikor a SWAT 3: CQB megjelent, ez lett az új király.

A SWAT a rendőrség elit alakulata. Ők nem klasszikus értelemben vett „kommandósok”, hanem különleges kiképzést kapott, speciális fegyverzetrel rendelkező osztag – erre utal a neve is: Special Weapon Assault Team, azaz különleges fegyverzetű támadó csapat –, amelyet az olyan küldetések során vetnek be, melyek túl veszélyesek lennének a sok bajszos-pocakos-napszemüveges, autóban ülve fánkot rágcsáló átlagos zsarunak. (... hiszen a SWAT-ek mind izmosak, kockahasúak, gondosan borotvált képűek, állandóan rohangásznak az életüket kockáztatva, és csak vegetáriánus kaján élnek, ezt mindenki tudja... © – Bad Sector)

Lakásán elbarikádózott orvlövész ámokfutó likvidálása, túsumentés, bombakeresés és több, hasonlóan izgalmas küldetés során Te is átélheted, milyen érzés a profik közé tartozni.

Egy a jelszó: tartós béke...

Az alapsztori szerint 2005-ben végre-valahára jobb belátásra térnek a világ politikusai, és úgy határoznak, hogy mielőtt kilőnék a saját fejük alól a bolygót, inkább mégiscsak aláírják a nukleáris fegyverek teljes körű leszereléséről szóló megállapodást. A nagy, világméretű megbékélés persze nem mindenkinek tetszik, például azoknak a radikális szervezeteknek sem, amelyeknek



A játék telepítéséhez szükséges kód a következő:
LUS7-JEB8-ZEM4-MUP2-5379

Figyelem! Az ellenség túlerőben van! Erősítést kérünk!

ádáz tagjai céljaik elérése érdekében még attól sem riadnak vissza, hogy akár a terrorizmus rögös útjára lépjenek. Az egyezmény aláírása nem lesz egyszerű, a Los Angeles-i SWAT alakulatnak pedig előreláthatóan mozgalmas hete lesz.

...állj közénk, és harcolj érte

Érdemes észben tartani, hogy nem magányos farkasként kell szembe szállnunk a gazfickókkal, hanem váll-

juk az ajtót, behajítunk egy füstgránátot, és berombolunk egy helyiségbe, jobb mihamarább felismerni, ki rosszfiú, és ki nem. Amennyiben hatásos a belépőnk, a terroristák alkalmanként meg is adják magukat: őket is, a megmentett túsókat is meg kell bilincselni – mindenki érdekében –, majd rádióin hívni az erősítést, hogy vigyék ki őket.

A grafika még mai szemmel nézve is kiváló – főleg katonáink motion

„A SWAT küldetései túl veszélyesek a sok bajszos-pocakos-napszemüveges, autóban ülve fánkot rágcsáló átlagos zsarunak.”

vetve jól képzett kollégáinkkal, akiknek különféle parancsokat is osztogathatunk.

Minden küldetés előtt érdemes alaposan tanulmányozni az „eligazítás” során kapott információt. Az alaprajzok segíthetnek abban, hogy könnyebben navigáljunk a veszélyes terepeken, a gyanúsítottak fényképeit pedig azért érdemes jól megnézni, mert ha berüg-

capture-rel készített animációi –, a játékmenet pedig tökéletesen eltalálja az arany középutat a realizmus és a dinamikus akció között. Ami viszont feledhetetlenné teszi, az a frenetikus hangulat: bár az életed múlhat egy rossz lépésen, ez mégsem frusztrálóvá, hanem sokkal inkább izgalmassá teszi a játékot.

mazur

ÖJÖMBÓDOTTÁ #1

Anarchy Online: Shadowlands – Bónusz teljes játék a Dupla DVD-n

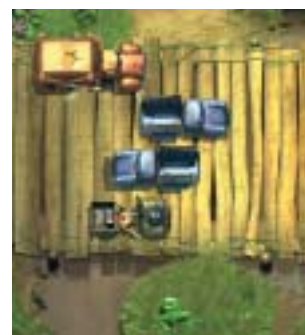
A Shadowlands az Anarchy Online első igazi kiterjesztése, de önmagában is egy teljes játék – éppenséggel egy MMORPG –, amelyet a készítők az eredeti AO-ra integráltak. A Shadowlands teljesen új távlatokat nyit mind az új, mind a régi játékosoknak: karakterünk fejlődése némi képp megújított szabályrendszer szerint zajlik, és a friss grafikus motor, a számtalan új szörny, az új küldetések és helyszínek révén rengeteg újumot kínál. A program ezen verziója hét napig ingyenesen használható, működéséhez pedig internetkapcsolatra van szükség.



ÖJÖMBÓDOTTÁ #2

Moorfrosch XS – Bónusz teljes játék a CD/DVD-n

Talán emlékeztek még az örök klasszikus Frogger című ügyességi játékra – igen, az a békás, igen, ugrálni kellett benne –, amely a Phenomedia jóvoltából új életre kelt. Ezek a derék fejlesztők ugyanis elkészítették Nektek a mai kor elvárásainak megfelelő Moorfrosch XS-t. Mókás grafika és zene, kiváló hangulat – semmilyen különösebben bonyolult dologra nem kell számítani. A Moorfrosch XS könnyed szórakozást ígérő, jellegzetesen „agyeldobós” játék, amellyel akár még azok is el tudnak majd szórakozni, akik a címét nem tudják kimondani.



SINGLES

FLIRT UP YOUR LIFE



De rég volt meszelve a plafon!

TUDOM, hogy Te etted meg a chipset!



Épp itt az ideje az ágyválasztásnak



A *Singles* című játék készítői nem kisebb feladatot tűztek ki maguk elé, mint hogy a *Sims* című pénznyomógépnek állítsanak konkurenciát. Mivel megjelenése óta (és az már jó pár éve volt) kivétel nélkül minden amerikai toplistán ott szerepel egy *Sims*-kiegészítő, ezért furcsa is, hogy – a méltán névtelenségbe süllyedt *Partnersen* kívül – nem akadt még komoly kihívó. Pedig az a cég, amelyik meg tudná ismételni ezt a sikerszériát, hosszú évekre elfeledkezhetne anyagi gondjairól, még ha nem is készít más játékot ezenkívül...

Ketten az élet viharában

A *Singles* elég sok újítást hoz a stílusba. Ott indul a dolog, hogy – forradalmi módon – nem egy, hanem két embert irányíthatunk, akik egy háztartásban élnek. Tehát (ha most nem számolunk az alternatív élettársi kapcsolatok híveivel) az egyikük nő lesz! Ez egyből visz egy kis szintet a dolgokba, különösen, mivel kettejük pozitív-

nak mondható viszonyát minden prűdéria nélkül grafikus módon is ábrázolják a játékban. Rossz hír viszont, hogy sajnos nem általunk szabadon összeállított karakterekkel játszhatunk – pedig nagyon vicces lett volna –, hanem a készítő által előre kidolgozott Mike és Linda szerepébe vagyunk kénytelenek beleélni magunkat. Ugyan többféle (összesen 16) szereplő közül tudunk majd választani, a karakterépítés lehetősége kimerad. A pár, vagy inkább a Pár egyébként egy meg nem nevezett európai nagyváros lakója.

Öröm, boldogság stb.

Hőseink esetében mindkét érintettél őt legfontosabb mutatót kell megfelelő szinten tartanunk. A készítő által aspektusoknak nevezett értékek a következők: romantika, barátság, szex, móka és gond. Az első négyet, gondolom nem nagyon kell magyarázni, az utolsó pedig leginkább a családi veszekedéseket

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
Szerelemszimuláció
MEGJELENÉS
2004. február 11.

KIADÓ
Koch Multimedia
FEJLESZTŐ
RotoBee

GYORSLINK 504

jellemzi, például egy három napja rohadó mosatlan tányér eléggé megnövelheti.

További érdekességet jelent, hogy kis kedvenceink házat nekünk kell felépítenünk, ami nemcsak a bútorok kiválasztását jelenti, hanem a falakat is nekünk kell felhúznunk, és a kertet is mi rendezhetjük be. Mindezt természetesen egy elég szimpatikus, 3D-s motorral ábrázolt környezetben. Ennyit első látásra erről az új trónkövetelőről – azt hiszem, találkoznunk még vele egy előzetesben, bemutatóban vagy uram bocsá' mindkettőben...

ender

SZEREPLŐ

Ő az éppen irányított, aktuális szereplő, de természetesen bármikor átválthatunk a másikra

FORGATHATÓ KAMERA

A kamerát szinte bármilyen szögbe állíthatjuk, így aztán csaknem teljes szabadságot kapunk – sőt, nem csak a házban, hanem a házán kívül is!

ÁRNYÉKOLÁS

Kicsit szögletesek a valós idejű árnyékok, de ma még azért ennyi is elismerésre méltó

JELLEMZŐK

Ezek itt a legfontosabb jellemzőink, mint például szex vagy romantika. Tisztára, mint a Simsben...

A hajuk pedig tisztára olyan, mint a Final fantasy filmben!



Mintha a Romantika TV adása a szokásosnál is egyszerűbb lenne...



...és nézzétek, milyen részletesen kidolgozták a háttérben a házak!



Micsoda átézés! Mint Ábel Anita (a.k.a. Julcsi) a Szomszédokban



Pedig anyukám azt mondta, sose egyem csokival a rántottát

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves Olvasóink!

Ahogy az már az eddigiekből is kiderülhetett, szimpatikus kis designváltáson estünk át. Ezt természetesen összekapcsoltuk azzal, hogy némiképp strukturaváltás is történt az újságban, de majd ügyis tapasztaljátok ezt később...

Azért mindenkinek ajánlanám figyelmébe az „Új infók” rovatunkat, amelyben olyan szimpatikus játékokról írjuk le a legújabb infókat, közöljük le a legfrissebb képeket, amelyekről már írtunk ugyan előzetest, de olyan frankó kis programokról van szó, hogy érdemes figyelemmel követni őket a megjelenésig. A korábban látott „Első látásra” pedig nem más, mint egy olyan játék bemutatása, amiről annak frissessége okán előzetest írni még nem tudunk, de mindenképpen érdemes rá felhívni a figyelmeteket. Egyébként a strukturaváltás oka többek között a beérkező olvasói levelek áradata is volt. Örömmel vettem észre ugyanis, hogy a levelekben nem csupán egy-egy konkrét játékról érdeklődtek, hanem mélyebb, a játékipar történéseit firtató kérdések is vannak szép számmal. Pont ebből az okból indítottuk el kb. fél évvel ezelőtt az üzleti hírek alrovatunkat, illetve most is változásokat tervezünk ezekkel a témákkal kapcsolatban. Ezért gondolom úgy – leveleitek alapján – hogy bennetek értő közönségre találunk az olyan elemző, az események mögöttes tartalmát kutató cikkek is, mint például ZeroCool mostani, a Half-life 2-vel kapcsolatos sajnálatos eseményekről szóló elemzése. Ilyenekkel a későbbiekben is gyakran fogtok találkozni, hiszen az elmúlt egy év folyamán, amióta itt dolgozom, világossá vált számomra, hogy a mi olvasóinkra (Rátok) tökéletesen igaz a megállapítás: „akiket nem csak a felszín érdekel”.

ender

CONTRACT J.A.C.K.

➔ Egy bérgyilkos vagyok csupán a sok közül...

A Contract J.A.C.K. főszereplője John Jack, egy bérgyilkos, aki egy nap úgy ébred fel, hogy a világűrben találja magát. Szegény csávónak fogalma sincs, hogy került oda, viszont egy űrhajóban éppen a Nap felé tart...

A játékban a NOLF-ból már megismert H.A.R.M. által felbérelt főhőst irányítjuk, akiknek az a küldetése, hogy leszámoljon egy rivális bűnbanda, név szerint a Danger Danger főnökével. A legújabb rész nem ragaszkodik a női főhőshöz, emellett a korábbiakhoz képest több akcióval és kevesebb titokzatossággal terheli a cselekményt. Az előző darabokra jellemző 60-as évekbeli hangulat kissé tompult, viszont a szerzők megpróbálták még több humort csempészni a játékba. Vizuálisan a Contract Jack a NOLF 2-höz hasonlít. Néhány fegyvert kifejezetten ehhez a játékhoz fejlesztettek ki, például egy Cyclone lézerpisztoly-prototípust, továbbá felfegyverzett járműveket is lehet irányítani, például egy gépfegyverrel feljavított Vespát.

A Contract J.A.C.K.-ben tíz küldetés közül lehet majd választani, a futtatáshoz nem szükséges tele-



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akció	Vivendi
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2003. december	Monolith
GYORSLINK	501

píteni a NOLF 2-t. A program azonban a NOLF 2 egyes multiplayer módjaival is használható, többek között ilyen a nemrégiben megjelent *Doomsday* is.

A mesterséges intelligenciát is nagymértékben továbbfejlesztették az új részben. Egy átlagos FPS-

hez képest mindenképpen érdekesség, hogy ellenfeleink nem várnak majd arra, hogy lerambózzuk őket, hanem megkeresnek minket, illetve ha éppen elsősegélycsomagért mennénk vissza az előző sarkokra, akkor követnek, és megpróbálnak darabokra szedni.

A fejlesztők szerint azonban a játékmenetbeli újdonságok, illetve a darkos hangulat nem lesz jellemző ezentúl az újabb NOLF-részekre, a Contract J.A.C.K.-kel csupán egy kis változatosságot szeretnének vinni a műfajba.



VAN ELLENFÉL BŐVEN...

A *Seal of Evil* című nagyszerű hack'n slash RPG az ókori Kínába kalauzol el minket, röpké 2200 évvel ezelőttre. Ha valakinek ismerős a Prince of Qin című játék (megjegyzem, a fejlesztő ugyanaz), az könnyen el tudja képzelni azt a kort. Aki nek meg nem, az gondoljon a „történelmi” témájú hong-kongi akciófilmekre. Nos, ebben a környezetben kell majd kalandoznunk hősnőnkkel(!), elvesztett apját megtalálándó. Megjelenés 2004 januárjában.





A nagy Half-Life 2 kamu
Nahát, mik vannak...



Evil Genius
Muhahaha!!!



MoH: Pacific Assault
Sárga tengeraltjáró

MADÁRKÁK, VIRÁGOK, CSÖRGEDEZŐ CSERMELY

Ha már úgylis Schwarzenegger folyik a csapból is, akkor közlöm a jó hírt, hogy játék készül Conan, a barbár kalandjaiból, **Conan: The Dark Axe** néven. Ez egy úgynevezett akciójáték lesz, tehát fogni kell egy megfelelő méretű kardot, majd azzal kettéhasítani mindenkit, akit csak fellelünk a hatalmas pályákon. Merthogy hatalmas pályák lesznek, a készítők szerint eddig még csak MMORPG-kben láttunk ekkorákat. Ahogy fejlődik karakterünk, megtanulhatunk új kombókat, egyebeket, hogy igazi élvezet legyen az ölés ☺.



JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



A Chronicles of Ny című fantasy szerepjátékban még csak véletlenül sem New Yorkot kell megszabadítanunk az orkok hordáitól, hanem a Ny nevű királyságban kalandozhatunk, 3D-s környezetben.

A State of Emergency-hez hasonló játék lesz a Riot Police, ahol szimpatikus futballhuligánokat kell megakadályoznunk szokott napi teendőik elvégzésében.

A Scrapland egy futurisztikus környezetben játszódó 3rd person akciójáték lesz, leginkább az MDK című csodához tudnám hasonlítani.

REJTELMES SZIGET

Egy új fantasy szerepjáték-stratégia jelenik meg ... A játék címe **Lethal Dreams**, és az lesz az érdekessége, hogy a mágia formáinak különbözősége folytán nem kevesebb, mint 7 (!) játszható frakciót kínál a program, a Nekromantáktól elkezdve az Idézőkön át a legnagyobb király Illuzionistáig. A játék folyamán a Káoszban lebegő kis szigeteken kell megvívunk harcunkat, közben persze új varázslatokat, illetve az adott terület egyedi lényeit fedezve fel.



SZÁJBAGÓT ŐRÜLET

Nagyon nagy királyságnak tartom a cybergót dolgokat (mint amilyen például a Warhammer 40K, *lásd Fire Warrior cikkünket*). Hasonló környezetben játszódik majd az **Etrom** című Diablo-szerű „szerepjáték” is, amelyben a Földön, illetve az asztrálsíkon kalandozhatunk az Új Techno-Fantasy Középkorban. Démonirtás ezerrel, választhatóan akár karddal vagy gépágyúval, esetleg mágiával... A főellenségek a nehézpáncélostól (közismertebb nevén: tank) a Sárkánylovagokig terjedhetnek. Ja igen, a fejlesztők hétféle befejezést ígérnek, emellett ütős multiplayer rendszert.





DOOM 3

Igen. Végre. Előbb itt lesz, mint gondoltátok...

HAJRÁ, HAJRÁ, SALGÓTARJÁN!

Elkészült a **18 Wheels of Steel: Across America** magyarítása. Ez esetünkben azonban nem a megszokott fordítást jelenti, hanem szinte az egész játékot sikerült átszerkeszteni. Így Magyarország térképe került bele, magyar városok között kell fuvaroznunk, a városokban magyar feliratok vannak, illetve az áruk és a cégek neve is magyar! Mindenkinnek csak ajánlani tudom a megszerzését, nagyon hangulatos lett a cucc!



EZEK ÁLLATOK! NEM EMBEREK, ÁLLATOK!

Jómúltkorában írtunk már egy előzetest, ami a Brutal Velorex Sheep munkacímet viselte. Nos, jó hírem van, a játék végre kiadót talált (sajnos az még titok, hogy melyik is az), és egyből végleges nevet is kapott, méghozzá az **Animal Planets**-et. Hát, jobb választásuk is lehetett volna, de a játék szerencsére többet fejlődött, mint a neve: örült medvék és bárbar rackajuhok is feltűnnek már a játékban. Ja igen, és a fejlesztők magyarok, ahogy azt írtuk már régebben...



ÉN ÉS ÉN MEG AZ IRÉN

A Strategy First legújabb bejelentése az **I of the Dragon** című akció-RPG. A mostani trendekhez (pl. Terror from the Deep) igazodva ismét a csúnya monszttákkal leszünk, itt a címnek megfelelően egy sárkánnyal kell majd pusztítani a biomasszát. Megjelenés sajnos csak 2004 tavaszán.



LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

➔ Uruk hai orkok, utánam!

A Liquid Entertainment vállalta magára azt a hálátlan és nehéz feladatot, hogy Tolkien történetét újra játékba olvassa. A War of the Ring a Harmadkor csatáit, jeleneteit fogja feldolgozni, de nem korlátozódik teljesen a könyvben szereplő eseményekre; a játékosok mintegy 15 küldetésből választhatnak – akár a jó, akár a gonosz oldal mellett kötelezik el magukat. Ed Del Castillo, a projekt vezetője szerint a cselekmény egyáltalán nem lesz lineáris, a játékosoknak minden eddiginél szélesebb körű választási lehetőséget akarnak felkínálni. A Gyűrű Szövetségében szereplő hősökkel is lehet majd találkozni, de lesznek kevésbé ismert karakterek is. A mostani játékban a nyersanyagok (az érc és

az élelem) begyűjtése nem kap akkora hangsúlyt. Annál kidolgozottabb lesz viszont a teljesen újonnan kifejlesztett grafika. Vizuálisan a War of the Ring messze túlszárnyalja majd az engine-t adó *Battle Realms* látványvilágát. Szél borzolja majd a fák leveleit, a víz pedig dinamikus lesz, azaz például ha egy karakter keresztülgázol a vízen, vagy valami belepottyan, akkor az annak megfelelően fodrozódik. Még a kurzor mozgatása is halk morajt kelt majd!

Egység hegyek

A War of the Ringben a jó oldalról lehet majd választani harci fejszét forgató törpöket, tündér nyilasokat, rohani lovasokat, továbbá számos emberi karaktert. A sötét oldalon orkok, troll ködöbálók állnak majd, mi több, még akár a Banyapókot is megidézhetjük! A *Warcraft III*-hoz hasonlóan a választott hősök minden egyes csatával tapasztalatot nyernek majd. Multiplay rendszerben hét másik játékosal, tehát összesen nyolcan játszhatjuk majd együtt. A Gyűrű háborújának megjelenése ez év végére vagy a jövő év elejére várható.



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Stratégia	KIADÓ Vivendi
MEGJELENÉS 2003. december	FEJLESZTŐ Liquid Ent.

GYORSLINK >>> 281

KICSIT ELŐRESZALADTAK A FIÚK

Noha a *Star Wars: Knights of the Old Republic* megjelenése még mindig várat magára (legalábbis PC-n), ennek ellenére a Bioware jótét lelkei már a második részen dolgoznak. Ebben egy teljesen új történetet ismerhetünk meg, mi több, a szereplők is újak lesznek. Várható megjelenés: 2005 eleje.

NAGYON MUSZÁJ?

Akiknek sikerült végigszenvedniük a *Scooby Doo* című filmet vagy rajzfilmsorozatot, azoknak biztosan jó hír, hogy készül a második mozi is belőle. És akkor már, a legújabb irányzatoknak megfelelően, játékot is fejlesztenek belőle: a roppant fantáziadús *Scooby Doo 2* névre hallgató, ügyességi-ugrándozós 3D akcióstufát. 2004 tavaszán már a kezünkbe is kaparinthatjuk Alig várom...

ÜZLETI HÍREK



A THX, George Lucas filmes effektmágusokból álló csapata együttműködési megállapodást írt alá az EA-val, mely szerint néhány kiemelt játékhoz ők készítik az átvezető animációkat, illetve a vizuális és hanghatásokat is. PC-n az első ilyen játék a *Lord of the Rings: The Return of the King*.

A Pivotal Games nevű fejlesztőcsapatot (*Conflict: Desert Storm*, *The Great Escape*) felvásárolta az angol SCI. Az ügylet érdekessége, hogy kivételesen a vételárát is közölték: 2,36 millió angol font, ami nem kevesebb mint 862 millió forint.

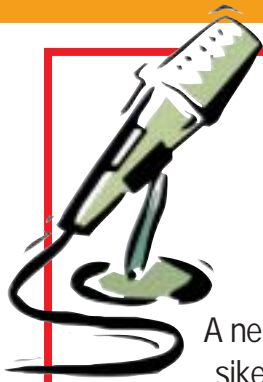
Tovább bővítette a Yahoo! Games on Demand nevű szolgáltatását. Ennek keretében bizonyos játékokkal azok megvásárlása nélkül, pusztán letöltésükkel teljesen legalísan játszhatunk, csekély összeg fejében. Az akcióban 10 dollárért három, míg 15-ért bármennyi stufával nyomulhatunk egy hónapra át. Oyan nevek is szerepelnek a szolgáltatás keretében elérhető játékok között, mint az *Age of Mythology*, a *Freelancer* vagy a *Rise of Nations*.

A VU Games is csatlakozott a Portal technológiához, így majdan megjelenő MMORPG-jük, a *Middle-Earth Online* is ezzel a fizetéssel nagyon megkönnyíti, a felhasználóknak legkényelmesebb módszerrel szedi el tőlünk a pénzt ☹.

ÖRÜL AZ EGÉSZ NYUGDÍJASOTTHON

Negyven feletti családapák talán még emlékeznek arra, milyen jó kis szerepjáték volt a *Bard's Tale*... Az első rész még 48K-s Spectrumra jelent meg, de az eddigi utolsó, a harmadik is legalább 15 éves. Fura is, hogy nem folytatták a sorozatot, pedig a maga korában legalább akkora név volt, mint most a *Doom 3*. De pár embernek eszébe jutott a hatalmas siker (és az iszonyatos kaszálás), így készül már az új rész, ezúttal persze PC-re és teljesen 3D-ben. Sokat még nem tudni róla, de azért pár screenshot már megnézhető.





ELSŐ KÉZBŐL

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A nem is olyan távoli jövőben jelenik meg az utóbbi hetek-hónapok valószínűleg legnagyobb sikerű szerepjátéka, a Star Wars: Knights of the Old Republic. A jeles alkalomból Mike Gallo producert kérdeztük néhány érdekes, eddig még nem sejtett finomságról.

GameStar: Miért döntöttetek úgy, hogy jóval az Episode I történései elé helyezitek a cselekményt?

Mike Gallo: Egy RPG-ben nagyon fontosnak tartjuk a minél szabadabb és minél nagyobb ívű karakterfejlődést. Mivel a Star Wars-filmek világa nagymértékben Luke és Anakin Skywalker történetére épít, ezért egy újabb nagy hatalmú karakter megjelenése (amiyenné remélhetőleg a játékos is válni fog) könnyen ellentmondásba kerülhet a filmek sztorijával.

GameStar: Ha már így szóba került: mit tudhatunk meg az SW: KotOR történetéről?

Mike Gallo: A játék nem sokkal a Régi Köztársaság mandaloriakkal vívott nyertes háborúja után játszódik. Ám a háborút gyakorlatilag megnyerő két fiatal jedi lovag egy hatalmas, gonosz flotta élén tér vissza a csatából, immár Sith nagyúrként. A játék folyamán erre a problémára kell megoldást találnunk (annyit elárulok, hogy egy fiatal nő személyében).



Valami hiba lehet az elektromos hálózatban

GameStar: Milyen szerepjátékrendszeren alapul a KotOR?

Mike Gallo: Teljes egészében átvettük a papír alapú, d20-akra épülő Star Wars-szerepjáték szabályait. Erről röviden annyit kell tudni, hogy egy képzettségekre alapuló rendszer, és szintlépések esetén szabadon eloszthatod a kapott képzettségpontokat, így fejlesztve karakteredet. Ezzel a megoldással szerintem rugalmasan kezelhető rendszert biztosítunk, ahol teljesen a játékosra bízunk, hogy mivé fejlődik.

„A játék nem sokkal a Régi Köztársaság mandaloriakkal vívott nyertes háborúja után játszódik”

GameStar: Milyen helyszíneken kalandozhatunk majd? Lesz olyan, amelyik ismerős lehet a filmekből?

Mike Gallo: A Star Wars-képregények ismerőinek nem lesz idegen a Dantooine és Kashyyyk világa. Azonban – természetesen – olyan bolygókkal is szembesülhetünk majd, amelyeket eddig még soha nem láthattunk Ilyen a Taris városbolygó vagy Manaan vízi világa. De a filmek rajongóinak sem kell majd csalódnuk, hiszen jó pár küldetés a Tattooine-on fog játszódni.

GameStar: Milyen módszerrel oldjátok meg a párbeszédeteket?

Mike Gallo: Úgy gondoltuk, a leghangulatosabb az lesz, ha minden szereplő minden dialógusát hangállományban is rögzítjük. Ez ugyan elég ha-

talmas munka volt, de szerintünk sokat ad a játékhoz. Az angolul kevésbé jól tudók persze ki is írathatják a képernyő alá a szövegeket – ahogy az a legtöbb szerepjátékban szokás.

GameStar: Milyen képzettségeink és jediképességeink lesznek?

Mike Gallo: Huh, az összeset felsorolni elég hosszadalmas lenne... Nagyon szerteágazó képességeink lesznek, mint például a számítógéphasználat, vagy a meggyőzés. Jedi-képességből

több mint ötven különfélét használhatunk, természetesen lesznek közöttük harci jellegűek, illetve kalandozás közben felhasználhatók is („nem ezeket a robotokat keresik...”). Szerintem a legjobbak között mindenképpen meg kell említeni az erővillámot, az erőlokést, az erőhullámot és az életszivást.

GameStar: Milyen lesz a harcrendszer?

Mike Gallo: A harc valós idejű lesz, de nem közvetlenül irányíthatjuk karaktereinket, mivel ez nem egy akciójáték. Tehát miután kiadtuk parancsainkat, hősünk megpróbálja teljesíteni azokat, legjobb tudása, illetve képzettsége és statisztikai alapján. Mivel nemcsak saját karakteredet irányíthatod, hanem egy maximum háromfős csapatot is akár, ezért a képzettségnek, a faji különbözőségnek és a jediképességeknek köszönhetően roppant látványos és változatos csatajelenetekre számíthatok.



Kicsit furán esik az eső...



A gömbvillám tüzenél melegedni jó



GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Peter Gabriel, az ismert popzenész mindig is vonzódott az elektronikus zenéhez, illetve klipjei ugyancsak arról váltak híressé, hogy a legmodernebb technikát használja fel bennük. Ezért is tűnhet igaznak a pletyka, miszerint a Ubi Soft új kalandjáték-MMORPG üdvöskéjének, az URU: Ages Beyond Mystnek ő készíti a zenéjét.

Általában már fejlesztik a Freedom Force (nem, nem a Freedom Fighters, hanem a szuperhősös akció-kaland) második részét. A hírt ugyan lapzártánkig a kiadó nem erősítette meg, de az angol PC Games már egy 2004-es megjelenési dátumot is tudni vélt... Sőt, a játék címe szerintük a Freedom Force vs. The Third Reich lesz.

A Titanium Angels című, nem túl ismert játék fejlesztését a kiadó már egy ideje törölte. Ez nem is lenne olyan érdekes hír, az azonban már inkább az, hogy elfelejtettek szólni a fejlesztőknek, akik így az utóbbi két hónapban gőzerővel dolgoztak a játékon... Ciki.

STARSKINSON ÉS HUTCHINSON NYOMOZÓ

Nem is olyan régen jelent meg a **Starky és Hutch** (mit ne mondjak, mérsékelt siker volt...), de már készítgetik a **második** részt. Sajnos kiadási dátuma még nincs, de erősen fogadkoznak, hogy kijavítják az első rész hibáit, és természetesen újjakkal pótolják azokat... Akarom mondani új városok, új trükkök stb. lesz benne, és aztán, hogy a grafika is szebb lesz.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET

Újabb taktikai FPS jelenik meg, méghozzá az **Alpha Black Zero**. A környezet most éppen sci-fi, és az emberiség által kolonizált, de gazdaságilag nem ép-

pen prosperáló bolygókon kell majd rendet tennünk kis csapatunkkal. Szóval tiszta Black Hawk Down, de azért a grafika elég jó lesz...



NEM COUNTER, DE JÓ

Érdekes kis stratégiai játéknak ígérkezik a **Castle Strike**. Elődjeként talán a Ballerburgot vagy a Castles 1—2-t tudnám említeni (remélem, ez utóbbiakra emlékszik még valaki). Tehát a játék lényege az, hogy egy középkori erődöt kell megostromolnunk, mindenféle szimpatikus hajtószerkezettel, illetve pár lézengő lovag segítségével (persze akár a védők szerepébe is bújhatunk, ha úgy tartja kedvünk). Megjelenése egyelőre még nem ismert, annyi biztos csak, hogy valamikor 2004-ben lesz.



CSAK NEM EGY TAKTIKAI FPS?

Korábban már adtunk hírt a **Sabotage 1943** bejelentéséről (ez egy második világháborús taktikai FPS lesz), de a csúnya fejlesztők nem közöltek róla screenshotot, ami mondjuk a 2005-ös kiadási dátum ismeretében érthető is. Most azért szerencsére sikerült beszereznünk néhányat, remélem, be is kerülnek a lapba...



MINDIG IS SZERETTEM

Amilyen egyszerű ötletre épül, olyan nagy sikert ért el a Pontifex című hídépítős játék (ahol egy vonatnak kell a víz felett biztosítani a megfelelő útpályát) az első és második részével. Nos, érkezik a **Pontifex III** – ez ugyan túl sokat nem fog hozzáadni az elődök lerakta alapokhoz, viszont legalább korszerű grafikával teszi azt.



HOLLYWOODY CSILLOGÁS

A **Lords of EverQuestben** az egyes szörnyeknek, hősöknek nemcsak Noname István segítségével, hanem igazán „nagy nevek” adják a hangjukat. Érdemes végignézni a listát...
 Fairuza Balk (Amerikai história X)
 Claudia Black (Pitch Black)
 Kevin Conroy (Batman)
 John Rhys-Davies (Lord of the Rings)
 Hudson Leick (Xena)
 Kate Mulgrew (Star Trek: Voyager)
 Katey Sagal (Futurama)
 Dwight Schultz (A-Team)
 Cree Summer (Rugrats)
 Michael T. Weiss (The Pretender)



Kate Mulgrew (Star Trek: Voyager)

ÜZLETI HÍREK



A játékvilág egyik nagy öregje, a Vivendi elveszíti függetlenségét. Olyan vállalatokkal egyesül, mint a General Electric (világítástechnika) és az NBC (televíziózás). A fúzió egyik legnagyobb nyertese természetesen a GE nevű óriás: az új cég 80 százaléka lesz az övé...

Úgy látszik, a felvásárlási hullám folytatódik, ezúttal azért szakmán belül maradvá. A Microïds ugyanis megszerezte magának a Wanadoo-t. Szerencsére semmit nem változtat a cégen, minden marad a régiben (legalábbis egyelőre), csupán a nyereség kerül más kezekbe.

A CDV a Galaxy Andromeda után újabb két, fejlesztés alatt álló játékát dobta a süllyesztőbe. Legutolsó információink szerint ugyanis soha nem jelenik meg a Psychotoxic és a Sabotain. Teljesen úgy tűnik, mintha profilittisztítás menne végbe a németeknél...

Újabb fejlesztőcsapatot vásárolt fel az EA: a Studio 33-at (Formula One, Destruction Derby Arenas). Az ott dolgozó emberek ezentúl az EA Northwesthez fognak tartozni. A csapat eddigi munkái alapján úgy tűnik, hogy valamilyen autószimulátor durranás várható a közeljövőben.

Egyetemi továbbképzést tartanak az Epic Games szervezésében az Unreal Warfare Engine-ről, jeles szakmabeliek előadásában. A tanfolyam célja, hogy a modkészítő közösség megismerkedhesen az Unreal technológiához tartozó igazán profi, sajnos sokak által még nem ismert módszerekkel.

Elkezdődött az EverQuest 2 béta-tesztelése! Az első 500 játékos már Norrath földjén kalandozik, de állítólag lesz a tesztnek olyan időszaka is, amikor a készítőket azt szeretnék, ha egyszerre 15 ezren (!) lógnának a szervereken.

MÓDOSÍTOTT MEGJELENÉSEK



- 🕒 Knightshift 2004. tél
- 🕒 RS: Athena Sword 2004. tél
- 🕒 Neighbours from Hell 2004. február 20.
- 🕒 Ground Control 2: Operation Exodus 2004. tavasz
- 🕒 Rome: Total War 2004. tavasz
- 📄 Battlefield Command – Wartime Command: Battle for Europe
- 🕒 :előbbre hozták
- 🕒 :eltolták
- 🕒 :megjelenés kítűzve
- 🕒 :névváltozás

3,2,1, BOKSZ!

A Ubi Soft kiadásában jelenik meg a **Battle of Britain** című repülőszimulátor. Nos, ez nem az, amelyet az Activision ad ki, csak mindkét cég ugyanazt a nevet találta ki, és egyelőre egyik sem hajlandó engedni a másiknak... Mondjuk az Activision emberei kicsit előbbre tartanak a fejlesztésben, illetve a cég is valamelyest nagyobb, úgyhogy szerintem fix kettes a meccs, de majd meglátjuk!

JOAN OF ARC

➔ Szűzermék, rántva



A Joan of Arc (franciául Jean d'Arc) egy harmadik nézetes akció-RPG-stratégia lesz, amelyben a középkori „harcművészet” minden módozatát igénybe véve juthatunk el a – számunkra – pozitív végkifejletig. Nemcsak saját kezűleg irhatjuk az angolokat egy hatalmas fejszével, hanem akár seregeinket is irányíthatjuk a csatákban. Ebben igazi középkori harci eszközök is segítenek, mint amilyen például a trebuchet (hatalmas dárdahajító bigyó), illetve a katapult (szintén zenész).

Seregeinket rettentő erődítményekhez, pazarul kidolgozott városokhoz irányíthatjuk, miközben omladozó hegyeken, sűrű erdőkön és hömpölygő folyamokon át vezet utunk. Szóval szép lesz a drága...

A játék készítője, Trevor Chan játékefejlesztő nem nyugszik korábbi babérjain (*Capitalism, Seven*



Kingdoms, Restaurant Empire), az 1429-ben, az angol seregek ellen vívott hadjáratot készülő játékfejlesztési csapatában a játékban.

Míg a legtöbb női karakter kitalált, addig Jean d'Arc hús-vér alak volt, a legismertebb női harcos és hadvezér a középkorban.

A csaták során a játékos fejlődik majd, tapasztalati pontokat gyűjt, melyekkel az erejét, védekezőképességét, ügyességét, illetve a vezetői képességét tudja növelni. Több történelmi hőssel „személyesen” is összefuthatunk a cselekmény során, például Alençon hercegen kívül színre lép a játékban maga VII. Károly király is (azt a szentcsókját!).

Mindenesetre jó lesz látni ezt a valóban sokrétű játékot, az egész szerki totál rá van izgulva, hiszen nem gyakran lehet egyetlen programon belül mestertolvajként lopakodni, konzoljátékos stílusban kombókkal gyeplálni az ellenfeleket, illetve hatalmas seregeket vezérelni.



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akció-stratégia	—
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004 eleje	Enlight Software

GYORSLINK ➔ 449

INKÁBB A MÁSODIK RÉSZ JÖNNE MÁR!

Nincs már olyan messze a Dungeon Siege kiegészítő lemezének, a **Legends of Arannának** a megjelenése (december elején már itt is a cucc), ezért ízelítőnek itt van hozzá egy-két screenshot. Új fegyverek, új szörnyek, bláblabla...



BÖNGÉSZDE

→ Túl a csúcson

Az alábbiakban összeszedtük azokat a toplistákat, amelyek valószínűleg érdekelnek Titeket, illetve a www.gamestar.hu-n a Ti véleménye-tek is megkérdeztük, amit szintén közlünk alant. Jó böngészgetést!

USA TOP 20

Úgy tűnik, hogy feltápaszkodott hamvaiból a C&C kiegészítő lemeze, mert most sikerült a nagyon jól hangzó második helyet megcsipnie, jóval maga mögé utasítva nagy riválisát, a Warcraft III: Frozen Throne. Illetve most már végleg megerősítette helyét a játékok pantheonjában a Battlefield 1942, mivel körülbelül egy éve tanyázik a Top 20-ban.

	GS cikk	GS százalék
1. Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy	▲ 2003. szeptember	93%
2. Command & Conquer: Generals Zero Hour	(új) 2003. október	88%
3. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	(új) 2003. október	85%
4. Halo: Combat Evolved	(új) 2003. október	91%
5. EverQuest: Lost Dungeons Of Norrath	(új)	
6. Medal Of Honor: Allied Assault BreakThrough	(új) 2003. október	84%
7. MS Flight Simulator 2004: Century Of Flight	▼ 2003. augusztus	87%
8. Battlefield 1942	▲ 2002. október	90%
9. The Sims Deluxe	▼	
10. Temple Of Elemental Evil	(új) 2003. október	83%
11. Homeworld 2	(új) 2003. október	87%
12. The Sims: Superstar	(új) 2003. július	88%
13. MS Age Of Mythology	▼ 2002. november	94%
14. Warcraft III: Frozen Throne	▼ 2003. július	93%
15. Diablo 2	▼ 2000. augusztus	89%
16. Madden NFL 2004	(új) 2003. szeptember	89%
17. Command & Conquer: Generals	▲ 2003. február	85%
18. MS Zoo Tycoon: Complete Collection	▲	
19. Sim City 4: Rush Hour	(új) 2003. október	80%
20. The Sims: Unleashed	▼ 2002. november	82%



MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Pokoli szomszédok
2. Rollercoaster Tycoon 2
3. Tomb Raider Angels of Darkness
4. Enter the Matrix
5. Unreal 2

MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Half-Life (best-seller)
2. Warcraft III
3. Operation Flashpoint Resistance
4. Runaway: A Road Adventure
5. GTA: Vice City

FIGYELEM



Ha te is szeretnéd befolyásolni az olvasói toplistákat, nincs más dolgod, mint elbattyogni a www.gamestar.hu weboldalra, és szavazni! Nehogy már a Barbie Fashion Designer legyen az első ☺...

GAMESTAR OLVASÓI TOP 10

Nagy meglepetést nem okozott a lista, elég, ha csak a borítón lévő Max Payne 2 alcímet elolvassuk... Azért érdekes, hogy régi játékok közül a két netes isten, a Dió 2 és a CS került be.

	szavazatarány
1. Max Payne 2	37%
2. Jedy Academy	15%
3. Halo	11%
4. Warcraft III: The Frozen Throne	10%
5. UT 2003	8%
6. Fifa 2003	7%
7. NHL 2004	5%
8. Diablo 2	4%
9. Counter-Strike	2%
10. Commandos 3	1%

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Hát igen, úgy tűnik, hogy a Doom 3 nem a játékok királya, hanem Császára lesz... A Half-life 2 is jóhelyezést ért el, bár nem szerintem a mostani botrány (Isd. később) megtépázza a nimbuszát. De ha majd egyszer megjelenik, biztosan jó lesz!

	megjelenés	arány
1. Doom 3	TBA	22%
2. Half-Life 2	'04. 04.	21%
3. Call of Duty	megj.	13%
4. S.T.A.L.K.E.R.	'04. 05.	10%
5. Fifa 2004	megj.	9%
6. NFS: Underground	'03. 11.	8%
7. The Sims 2	'04. 03.	7%
8. World of Warcraft	TBA	5%
9. Worms 3D	megj.	3%
10. UT 2004	'04. 02.	2%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 10

Véleményünk nem áll messze a Tiétékétől, azzal a különbségtől, hogy mi a Ubi Soft jóvoltából már játszottunk a XIII-mal, s ez meg is látszik a listán.

1. XIII
2. Max Payne 2
3. Call of Duty
4. Warcraft III: TFT
5. Fifa 2004
6. Worms 3D
7. Freedom Fighters
8. Pirates of the Caribbean
9. Jedy Academy
10. Freelancer

ACTION HALF-LIFE MÁR NEM BÉTA!

Mindenki kedvenc Half-Life modja, az **Action Half-Life** megkapta a nagyon szépen csengő 1.0 verziószámot, ezzel hivatalosan is kikerült a béta-fázisból. Aki nem tudná, annak elárulom, hogy egy,

az akciófilmek hangulatát idéző játékról van szó, amelyben macsó hősökkel lehetjük szét egymást, félóránként pumpálva ellenfelünkbe az ólmot egy gépgyűval.



MAGYAR CS MOD

Egy magyar fejlesztésű, CS-szerű mod készülget, ha jól, tudom, akkor Szeged városában... A mod eléggé hasonlít a CS-re, de azért egy-két apróságot

változtatni fognak, illetve új küldetéstípusok is megjelennek benne. A keresztségben pedig a **Point of No Return** nevet kapta.



ÚJABB LAN-PARTY

A múlt hónapban egy elég konkrét kis LAN party volt Veszprém megyében, méghozzá Zircen. A résztvevők száma 48 fő volt, ami elismerésre méltó, úgyhogy közölnék is a rangos megmérettetésen dobogóra került versenyzők nevét:

Quake3:

1. wQuzin
2. uQuzin
3. Motherfucker

Warcraft 3:

1. Dino
2. Guarana
3. Hormi

UT2003:

1. Motherfucker
2. CyberStorm
3. wQuzin

FIFA 2003:

1. Simon
2. Andras_Soldier
3. Gegeth



CS KONZOLRA

Igazán jó hír az érintetteknek, hogy meg fog jelenni a **Counter-Strike Xboxra** is! Így az Xbox Live!-vel akár így is játszhatunk PC-s ellenfeleink ellen. Mondjuk arra kíváncsi lennék, hogy joypaddal hogyan fog menni a headshot, de hát semmi nem lehetetlen...

INGYENES CIV FORRÁSKÓD

A **Civilization: Call to Power II** forráskódját a drága jó fejlesztők ingyenesen felhasználhatóvá tették. Remélem, ennek hatására a nem is olyan távoli jövőben modok tízezrei készülnek majd erre a finoman szólva is első osztályú alapra.



mond el mindenkinek!

Hívás csúcsidőben is csak 49 Ft/perc, az SMS 25 Ft. Részletek és további ajánlatok a Pannon GSM bemutatásomban vagy hivatalos viszonteladónál. Ajánlatunk 2003. november 4-től érvényes. Pannon GSM nonstop információs vonal: 173 (bármely más hálózatról: +36 20 920 0200).

délután **4-től**
és hétvégén
25 Ft/perc
minden hálózatban!

a Pannon GSM új kártyás és számlás szolgáltatása

Pannon GSM

www.djuice.hu

djuice[®]

ÚJDONSÁGOK



Alig tizenegy hónappal ezelőtt, 2002 decemberében írtunk egy előzetest a Rome: Total Warról (biztosan emlékeztek rá, hiszen világpremier volt, vagyis széles e Földön mi az elsők között számoltunk be róla).

Az azóta eltelt kis időben azonban nem kevés olyan újabb infó látott napvilágot a programról, amelyről úgy éreztük, hogy okvetlenül meg kell osztanunk Veletek.

Szóval, mint kiderült, a játék körülbelül időszámításunk előtt 300-ban veszi kezdetét, és végigköveti a Római Birodalom történetét a pun háborúktól egészen a Cézár koráig. Tehát pontosan a legizgalmasabb részt, a terjeszkedő és elemében lévő birodalmat láthatjuk, az utolsó nagy hódítással, Britanniával bezárólag. Ennek megfelelően összesen 21 nép vesz majd részt a játékban: például egyiptomiak, gallok, dákok, hellének stb.

Az eddigi Total Warokkal ellentétben a Rome-ban nem fog élesen elkülönülni a stratégiai és a csata-

térkép. Tehát, miközben főterképünkön az egész Földközi-tenger medencéjét láthatjuk, a lehető legapróbb részletig kinagyíthatjuk, eredeti méretében tekintve meg a tervezett összecsapás helyszínét, előre kialakítva így stratégiánkat. Részben ebből következik, hogy minden egyes csapatunkat a térképen bárhová elmozgathatjuk, nincs

Végigköveti a Római Birodalom történetét a pun háborúktól egészen a Cézár koráig

behatárolva, hogy az adott csata mekkora területen is zajlik. Ez a megoldás az eddigi Total Warokhoz képest sokkal gördülékenyebb történetvezetést tesz lehetővé a készítőik számára. Így aztán az említett időszakot az egyjátékos módban mindenféle térbeli és időbeli korlát nélkül, folyamatosan játszhatjuk végig!

Akárcsak a Civilization (vagy a Master of Orion) legújabb részeiben, az egyes városokba kormányzókat

nevezhetünk ki, akik megoldják helyettünk a pepecselősebb feladatokat, segítenek a gazdasági menedzselésben, illetve nem kell minden esetben, mondjuk 5 barbár betörésénél is azonnal odakapcsolgatnunk. Természetesen ez a segítség opcionális, akár közvetlenül is behatásunk lehet birodalmunk minden egyes kis zugára, ezzel is elősegítve stratégiai céljaink minél gyorsabb elérését.

Zenei téren ugyancsak minél nagyobb változatosságra törekszenek a készítőik, saját állításuk szerint minden egyes néphez legalább 400(!)-féle egyedi hang, zene és egyéb effekt társul.

Sajnos nem sok minden derült még ki a multiplayer módról, továbbra is csak annyi információnk van róla, hogy helyi hálózaton és interneten is összemehetjük erőnket ellenfeleinkkel.

Több dolgunk már nincs is, mint szépen várakozni a nem is oly távoli megjelenésre.

Megjelenés: **2004. tavasz**

ÚJ INFÓK >

ROME: TOTAL WAR

ÚJ INFÓK >

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Megjelenés: **2003. dec.**

A Need for Speed: Underground egyértelműen a The Fast and the Furious (magyarul: „Halálós Iramban”) című filmek ihletése alapján készült. A játékban ugyanis nem másról lesz szó, mint hogy éjszakai illegális autóversenyeken veszünk részt kitalált városok belvárosaiban (ezek a belvárosok azonban kísértetiesen hasonlítanak New Yorkra, Detroitra, vagy Tokióra). A játékban is ez az úgynevezett underground mód „helyettesíti” a karrier módot, ezenkívül csupán a Quick Race és a Multiplayer opciókkal fogunk találkozni a menüben. Underground módban fel kell építenünk saját karakterünket: később vele kell az illegális világ csicskásából a Királyvá válunk. Ehhez többféle versenymódban kell bizonyítanunk ügyességünket. Ilyen például az egyszerű utcai körverseny, a kiütéses harc, a sprint és a drag mód. Emellett a gízdázás céljából van egy úgynevezett free run lehetőség is, amikor kihívók nélkül, letekert ablakkal és csutkára hangosított autórádióval

leszítjük a városban, persze 20 km/h-val, miközben minden járókelő megfordul zöld színű UV-neonunk után, ohhh yeahhh!

Visszatérve a quick race-re, mindegyik verseny előtt beállíthatjuk a forgalom sűrűségét, a körök számát, illetve a mesterséges intelligencia erősségét.

Minden járókelő megfordul zöld színű UV-neonunk után, ohhh yeahhh!

Az underground mód lehetőséget ad arra, hogy pénzt szerezve minél inkább ehhez a speciális világhoz alakíthassuk kezdetben még gyári külsővel és belbecsel rendelkező gépjárművünket. Emellett a versenyeken elért jó helyezések növelik utcai reputációnkat is, ennek minél magasabb szintre fejlesztése a játék tulajdonképpeni célja. Ez a pontszám emelhető még a rövidítések használatával, a pontosan és jó időben előadott váltásokkal, illetve a szépen kivitelezett ugratásokkal. Az már egy megszokott dolog a Need for Speed sorozatban, hogy a készítőik különféle automárkákat

licencelnek, így mindenki kedvenc autójával vehet részt a küzdelemben. Most sem rosszabb gépeink lehetnek, mint a Subaru WRX, Skyline GT-R, Ford Focus, Honda RSX, Nissan, Mitsubishi Eclipse, Volkswagen, Dodge, Toyota. Azonban új elemként jelenik meg, és a játék eredeti koncepcióját nagyban alátámasztja, hogy autók felturbózásához is eredeti tuningcégek jogvédett termékeit használhatjuk fel — sajnos csak virtuálisan ☹. Ugyanezek széles körben még annyira nem ismertek Magyarországon, de olyan nevek kerültek be a játékba, mint például az AEM Inc., Audiobahn®, Bilstein®, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach®, Enkei, GReddy Performance Products Inc., HKS®, Holley®, és a listát még hosszasan sorolhatnám. A játékban, amint az már szinte alapkövetelmény, és fentebb említettem, lesz többjátékos lehetőség is. Ennek érdekessége, hogy a megszokott osztott képernyős mód mellett interneten ugyancsak játszhatunk (egyszerre maximum négyen), ráadásul közös online liga lesz a PS2-es verzióval, így akár konzolos haverjainkkal is összemérhetjük ügyességünket.





Váltásdíj:
\$ 6.000.000

van Gordon Freeman!

Amennyiben nem fizeted ki
a \$6.000.000 váltásdíjat, a cim-
borádat a Neten látod viszont,
a forráskód társaságában!

le csinálj semmilyen ostobaságot!

yellek!

nymus leaker

Időszámításunk szerint 2003. április 21-ét írtunk. Azon a bizonyos napon derült ki, hogy az immáron 5 éve sikeres Half-Life új epizódban reinkarnálódik. Óriási visszhangot keltett a bejelentés, hosszú hetekig, hónapokig senki semmi másról nem beszélt. Azóta kicsit elcsitultak a dolgok, ám szeptember végén, az eredetileg tervezett megjelenéskor játéktörténelmileg is fontos fordulat következett be...

Röviddel a bejelentés után, egészen pontosan **május 14-én** (a 2003-as E3 első napján) meg is érkeztek az első videók. Mindenki csak ámult és bámult, minden szépen és jól indult, és több hónapig azt lehetett hinni, hogy tartani tudják a tervezett, **szeptember 30-ai** megjelenést. Aztán jöttek a gondok. A kiadó és a fejlesztő elkezdett nem éppen egyenes válaszokat adni a megjelenést firtató kérdésekre. A Vivendi már augusztus elején bevallotta, hogy a játék sajnos nem kerül piacra a beígért időpontra. A Valve emberei viszont még mindig az eredeti tervekről regéltek, és itt követték el a hibát. Egészen szeptember 26-áig esküdöztek, hogy márpedig játéuk 4 napon belül megjelenik. Eljött harmincadika, a program sehol. A játékosok egy része átverve érezte magát, a másik fele pedig megértette a Valve-ot. Utóbbiak szerint igenis hagyni kell még egy kis időt, hogy minél jobb játék kereshessék ki belőle. Mivel a program nem jelent meg, mindenki joggal követelte az új megjelenési dátumot. A válasz csak nem érkezett meg. Ekkor pedig, pontosan **október 2-án**, amolyan mennydörgés-szerűen robbant a hír, amely szerint

a Half-Life 2 forráskódja felkerült az internetre.

Még aznap, alig három órával ezután (este 10 óra 4 perckor), személyesen **Gabe Newell** (a Valve vezetője és alapítója) nyilatkozott. Megecsesítette a híreszteléseket: „Yes, the source code that has been posted is the HL—2 source code”. Mindenkit megdöbbentett ez a kijelentés. Gabe elmondta, hogy mi mindent tudnak az esetről: „Minden **szeptember 11-e** körül kezdődött. Valaki hozzáfért a levelezőprogramomhoz. Röviddel ezután gépem furcsa dolgokat kezdett művelni. Nem találtam rajta semmiféle vírust. A következő héten már aktivitást is észleltünk. Szeptember 19-én valaki lemásolta a kódot. Kiderült, hogy az Outlook egy biztonsági rését hasz-

A NAGY

HALF-LIFE 2 KAMU

nálta ki a »betörő«. Gabe megkért mindenkit, aki bármit tud az esettel kapcsolatban, írjon neki. A nyomozás a hatóságok bevonásával megkezdődött.

A hatóságok bevonása nem hozott túl sok eredményt (legalábbis eleddig). Az internetes betörő igen ügyesen jutott be a Valve hálózatára, gyakorlatilag lenyomozhatatlanul „közlekedett”. Időközben kiderült, hogy a **myg0t** nevezetű csapat követte el a tettet, amelyet egyébként

pusztán az a cél vezérel, hogy tönkretegy a netes játékosok meccseit.

(Hogy miért? Elmondásuk szerint szórakozásból). **SourceX** nevezetű tagjuk nyilatkozott, aki néhány hete elárulta: nem ő tört be a Valve hálózatára, de nagyon jól tudja, ki volt. A tettes a cikk megírásának pillanatáig névtelen maradt (bár akadtak találgatások, hogy kik voltak, de bűnösségük egyik esetben sem bizonyosodott be), legtöbbször csak Anonymous Leakerként ismerik. A Valve rövidesen hírül adta, hogy csak a forráskód egy bizonyos része került ki, és maga a játék biztonságban van. E kijelentésük a jelek szerint feldühítette a hackert, hiszen alig

12 órával később felkerült a netre a Half-Life 2 kipróbálható „alfa”-verziója.

És ez még nem minden. Néhány nappal a HL2-alfa után megérkezett egy javítócsomag is, amelynek infójában többeknek üzent a hacker: „Csak azt tettem fel a netre, ami a Valve birtokában van. Nem többet, és nem keve-

sebbet. A játék nincs kész! A Valve által bemutatott E3-as prezentáció egy nagy család (a „mesterségesintelligencia-csalást” elismerte a Valve egyik embere). A Valve-nak üzenem: *Úgy gondolom, abba kellene hagyni a hazudozást, különben mindent felteszek a netre, amim még van.*” A fejlesztők további hallgatásának eredményeképpen **október 9-én** a **Counter Strike: Condition Zero** egy korai változata is közképre került... A Valve-ot lehet sajnálni, és utálni is. Sajnálni, mert öt éves munkájuk gyümölcse került „mindenki” kezébe, utálni pedig, mert tényszerű, hogy nem mondtak igazat. Most már semmit nem számít, de szerény véleményem szerint semmi gond nem lett

volna akkor, ha mondjuk augusztus környékén azt mondják: „bocsi srácok, késünk kicsit”. Másrészt a Valve elég nagy butaságot csinált azzal is, hogy a netre kötött egy olyan gépet, amelyen ilyen fontos adatok voltak. Persze ez még nem legalizálja Anonymous Leaker tettetét, hiszen akárhogy is ostorozzuk a Valve-t, a hacker lopott, megszegte a törvényt, és ezért büntetést érdemel. Nem ez a kultúrált módja annak, hogy egy magát sértező fogyasztó kifejezze elégedetlenségét egy cég irányában... Ami viszont tény: a legfontosabb kérdés — nevezetesen, hogy mikor jelenik meg a játék — még egy ideig megválaszolatlan marad...

ZeroCool

SOURCE ENGINE MINDENKINEK

Kiskapuk detektálása

Még a forrás kikerülésének napjaiban sikerült kapcsolatba lépniük az egyik vezető „csalágyártó” csapat egyik képviselőjével. Elmondta: bizony keményen vizsgálják a kódot, és amint lehet — reményeik szerint a végleges ver-

zió megjelenése előtt — kiadják a Half-Life 2-höz készített csalásokat (ilyenekkel nehezítik napjaink online csatáit is). Vagyis nem alaptalan a kiadó, valamint a source engine-t licenclő cégek aggodalma...



ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLET

Indítékok dögivel...

Gondolkozunk kicsit azon, kinek kedvezhet ez az eset. Ha figyelembe vesszük, hogy a Valve emberei folyamatosan csak esküdöztek a megjelenést illetően, kérdőre vonhatjuk őket, hogy miért nem mondtak igazat. Miután még szeptember közepén rájöttek, hogy valaki ellopta a forrást, kicsit elcsendesedtek. Nem jelentették a dolgot, mert abban reménykedtek, hogy

az illető újra „lecsap”, és akkor fülöncsípik. Erre nem került sor. Aztán kikerült a forráskód, és a Valve nem es egy szerűséggel arra fogta a késedelmet (vagyis kvázi kapóra jött nekik).

Egy másik elmélet szerint az sem kizárt, hogy tisztán üzleti okai voltak a támadásnak. Mint kiderült, a Vivendit már jó ideje el akarták adni. Hogyan lehetne olcsón hoz-

zájnutni? Természetesen úgy, ha részvényeinek ára zuhanna egy óriásit. Ennek a kis intermezzónak köszönhetően erre sor is került. A részvények árfolyama esett.

Megint egy újabb teória szerint pedig (amelyet egyébként az általam is megkérdezett nagyobb cégek képviselői is vallanak), ennél jobb marketingkampányt nehéz lett volna kitalálni...

NAGYOK MONDJÁK

A játékvilág véleménye

Harvey Smith / ION Storm



„A Valve a kedvenc fejlesztőcsapataim közé tartozik, és mindenben támogatom őket. Ha a mi játékaikkal történe ugyanez, a szívünk szakadna meg.”

Bill Roper / Blizzard



„Ez az eset tökéletesen példázta, hogy mennyire oda kell figyelniük személyes adataink védelmére. A jobb csapatok régebben és a jövőben is remek célpontok lesznek az olyan hackereknek, akik nevet akarnak szerezni maguknak!”

Tom Mustaine / Ritual Entertainment



„Épp a közelmúltban alakítottunk ki egy fejlettebb biztonsági rendszert, de úgy gondolom, itt az idő, hogy újra átgondoljunk mindent. A Valve sajnos hibát követett el azzal, hogy nem volt megfelelő védelmük.”

Tim Sweeney / Epic Games



„A legnagyobb gond, hogy a csalók és más hackerek birtokába jutott a forrás. Így az első, ezen a motoron alapuló játék megjelenéséig újra kell írni a teljes védelmet, és biztonsági kódot. Ez pedig nem kis idő...”

Péter Molyneux / Lionhead Studios



„Semmi újdonság nincs abban, ami most történt. Ha nem lopják el, megpróbálják másképp megszerezni. A 90-es évek derekán, amikor a Dungeon Keeper fejlesztettük, valaki képes lett volna 30 ezer dollárt adni a forráskódért.”

2004: ÚJ ODÜSSZEIA

ULTIMA X: ODYSSEY

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA MMORPG
MGEJELENÉS 2004 tavasz
FEJLESZTŐ Origin Systems
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Ultima World Online, Ultima IX

GYORSLINK 490

A méltán sikeres Ultima Online mellett újabb MMORPG készül a szerepjátékok egyik legrégebbi sorozatából, és ugyan Britannia helyett ezúttal a mesés szépségű Alucinor lesz kalandjaink színtere, a régi Ultima-epizódok rajongói is ott-hon érezhetik majd magukat.

Az UXO fejlesztői rengeteg ígéretes ötletet zsúfoltak a játékba. Lelkiismeretesen összegyűjtöttek minden hasznos (vagy kevésbé hasznos) javaslatot, köztük azokat is, amelyekkel a lelkes rajongók rukkoltak elő, illetve a korábbi Ultima-játékok legjobb részeit, és mindezt megpróbálták a lehető legtokéletesebb MMORPG környezetbe illeszteni. Rengeteg régi és új lény, különleges mágikus tárgyak – amelyek némelyike akár szintet is léphet karakterünkkel együtt! – hatalmas, felfedezésre váró világ, egyéni küldetésrendszer és gyönyörű grafika... ígéretes!

Erővel s erénnyel

Aki játszott már valaha az Ultima sorozat valamelyik részével, annak az RPG-rendszer biztosan nem lesz ismeretlen. A megszokott tapasztalati

pontok (XP) csupán harc közben hullanak, a sikeres küldetések másképp honorálja a játék: attól függően, hogy milyen „utat” választottunk a teljesítésre, nyolc erény – a becsület, könyörület, hősiesség, igazságosság, áldozatkészség, tisztesség, alázatosság és lelkiesség – valamelyikében is szintet léphetünk. Egy példa: a faluban megkérnek bennünket az éhező östermelők, hogy irtsuk már ki legyünk szivek a határban garázdálkodó goblinokat, mert lopják a termést. Mi ez nekünk, gondoljuk magunkban, és máris csörtetünk a goblinokhoz. Ők azonban könyörgőre fogják a dolgot, és azzal védekeznek, hogy őket is meglopták, méghozzá a gyikemberek. Ha ebben az esetben az igazságosság kerekedik felül bennünk, akkor nem hat meg minket a goblinok nyavalygása, mivel semmiképp sem volt joguk

kirabolni a parasztokat. Ha viszont könyörületes napunk van, akkor otthagyjuk szerencsétlencéket, és a gyikembereket vesszük elő. Nincs jó vagy rossz döntés, mindkettő csupán egy módja a feladat teljesítésének. Az egyik távlati cél az, hogy az erényekben is egyre magasabb szintre jussunk, ha pedig mind a nyolc maximumon van,

rendszeresen „megkeresi” őt egy-egy újabb, testreszabott feladattal. Ezáltal nem kell attól tartanunk, hogy elveszítettnek érezzük majd magunkat, de hogy a rosszindulatú egyénektől is megvédjük a játékosokat, a fejlesztők úgy határoztak: csak akkor támadhunk meg egy másik játékost, ha ő is beleegyezik – magyarul bárkit kihív-

Az Ultima X Odyssey saját kalandrendszere rendszeresen „megkeresi” bennünket egy-egy újabb, testreszabott feladattal.

„avatarrá” válunk. Öreg motorosoknak nem kell magyarázni, mit is jelent ez, aki pedig nem tudná, annak legyen elég annyi, hogy onnantól kezdve már senki sem mer beszólni nekünk ☺.

A kaland érted jön

Kétféle küldetésstípussal találkozunk a játék során: a klasszikus esetben egy NPC elpanaszolja nekünk bűjtábját (pl. elvesztette valamijét, elrabolták valakijét, vagy elakadt valamilyen játékban...), mi pedig eldönthetjük, hogy segítünk-e rajta, vagy sem. A másik típus érdekesebb: kezdéskor minden karakternek választania kell egyet a nyolc erény közül, majd az UXO saját kalandrendszere ez alapján

hatunk párbajra, de végre nem az agyontáptolt karakterekkel a kezdőkre vadászó genyó alakoktól kell tartanunk, hanem a szörnyektől. (Szerencsére tőlük nem kell engedélyt kérnünk ahhoz, hogy jól kicakkozzuk a fulüket.) A párbaj viszont ígéretes, mivel a játékon belül külön bajnokságok is rendezhetők majd, illetve akár csapatok is vívhatnak egymás ellen epikus méretű ütközeteket. Ha pedig úgy intézzük, hogy párbajunkra nyilvános helyen kerüljön sor, akkor a többi, arra járó játékos akár fogadhat is valamelyikünkre... Mindez nem minden, de már így is bőven elég ahhoz, hogy még azok is meginogjanak, akik eddig idegenkedtek az MMORPG-ktől.

Az UXO-ban akár fegyverek is léphetnek szintet

Alpesi varázslat: kísértésbe ejtő iz

mazur
ELSŐ BENYOMÁSAI

Rengeteg érdekes apróság van még, amire nem is jutott hely. Bár lassan elborítanak bennünket az MMORPG-k, az Ultima neve akár védjegy is lehet, hogy ezúttal igazán nagy durranásra lehet számítani. Mivel pár százezer ember már alig várja, hogy rávethesse magát, nem hinném, hogy csalódást merne okozni az Origin.



FÖLDANYA VÉGNAPJAI

THE FALL LAST DAYS OF GAIA

Egymást érik a posztapokaliptikus világban játszódó akciók és RPG-k, de a Silver Style Entertainment mégis esküdözik, hogy valami olyasmi van készülöben, amelyhez hasonlót eddig nem láttunk.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RPG/akció	N/A
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004 tavasz	Silver Style Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Soldiers of Anarchy	

GYORSLINK >>> 554

Annyi mindenestre biztos, hogy nem az alapsztori hallattán fogjuk tükön ülve várni a játékot. A *The Fall* (lenyűgözően eredeti) sztorija szerint 2083-ban – nem sokkal a *Duke Nukem Forever* megjelenése után – egy világméretű katasztrófa következtében a Föld legnagyobb része elnéptelenedik, a túlélők pedig a jól bevált (?) társadalmi rend helyett totális káosz és anarchia közepette küzdenek a létükért. Elképzelni is szörnyű, de nincs internet, nincs tévé, még *GameStar* sem. Mindazok, akik ezt tarthatatlan állapotnak érzik, és a civilizált világ újjáépítésére törekednek, az „Új Rend Kormánya” nevű szervezethez csatlakoznak, amely igyekszik mindenkit ellátni a legszükségesebbekkel: élelemmel, ivóvízzel és fegyverekkel. Mi is nekik dolgozunk.

Túlélőtúra

Az, hogy miképp boldogulunk ebben a barátságtalan környezetben, teljes

egészeben ránk van bízva. A küldetésrendszer a legkevésbé sem kötött, nincsenek előre meghatározott fő- és mellékmissziók. A 150 teljesítésre váró feladat legtöbbször ugyanis a történet egy-egy lehetséges epizódja, és a sztori, valamint a játék végkimenetele is annak függvényében alakul, hogy melyeket

Kicsiny, ám annál ütőképesebb csapatunk tagjai mind-mind igazi egyéniségek lesznek.

abszolváljuk. Bár a bejárható terület hatalmas, a készítők szerint egy percig sem érezzük majd elveszettnek magunkat – részben azért, mert az utazáshoz különféle járműveket is igénybe vehetünk, az egyszerű dzsipektől kezdve a teherautóig. Nagyon fontos a környezet interaktivitása is: ivóvíz híján például akár kutat is áshatunk – ha közben nem halunk szomjan –, vagy ha elfogy az osonna, megpróbálhatunk eleink jól bevált módszereivel vadászni is.

Ezernyi egyéniség

Akár öt karaktert is verbuválhatunk magunk köré. Minden csapattag egyéniségét hat fő tulajdonság (attribute) és 14 képesség (skill) jellemzi. Az attribútumok a legtöbb szerepjátékból már ismerősek lehetnek – erő, ügyesség, karizma –, a skillpek pedig azt jelzik, miképp boldogulunk a különféle fegyverekkel, milyen jók

vagyunk záruk feltérésében, zsebtolvajlásban, járművek vezetésében vagy akár az elsősegélyláda használatában. Emellett kicsiny, ám annál ütőképesebb csapatunk tagjai mind-mind igazi egyéniségek lesznek, saját jellemmel és háttértörténettel. Ne is reménykedjünk abban, hogy csak zsemlyiségük azt is meghatározza, miképpen viszonyulnak a többi csapattaghoz vagy esetleg ahhoz a mintegy 1000 (!) NPC-hez, akikkel a játék során összehoz a sors. Bár kissé hihetetlenül hangzik, a készítők esküdöznek, hogy közülük is mindenki teljesen eredeti jellem lesz, egyéni kiné-



Az új világ egyik legnagyobb kincse a víz



A „vendégváró” ágyú finom utalás a betolakodóknak

révén teljesen egyedi harcmodort alakíthatunk ki minden katonánk számára... Ígéretekből tehát nincs hiány, a jövő év elején pedig meglátjuk, mi válik valóra belőlük.

mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



Az alapsztori nem igazán eredeti, de mint tudjuk, a Nagy Tuti a részletekben lakozik. Néhány ígéret ugyan kissé nagyvonalúnak tűnik, de majd kiderül, mennyi igaz belőlük. A *The Fall: Last Days of Gaia* első látásra talán nem mindenkit hoz lázba, de a két, teljesen különböző harcrendszer, az alaposan kidolgozott RPG-háttér, valamint a hatalmas játéktér interaktív lehetőségeinek köszönhetően megtörténhet, hogy ha megjelenik, nagyot nézünk majd.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Főgonosz-szim.
KIADÓ Vivendi
MEGJELENÉS 2004
FEJLESZTŐ Elixir Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Republic the Revolution

GYORSLINK 553

AKIK KEVERVE, NEM FELRÁZVA ISSZÁK...

EVIL GENIOUS

Az Evil Genious a megszokott James Bond kli-sékből építkezik: akkor mégis mi a poén benne? Nos, ezúttal a kedves játékost a megalomániás főgonosz szerepére kérték fel...

Ismerős? Nekem is. Demis Hassabis, az Elixir Studios vezető designere nem véletlenül dolgozott együtt anno Peter Molyneux-vel: az Evil Genious igen erőteljesen hajaz a Bullfrog zseniális RTS-ére, a *Dungeon Keeperre*, amelyben ugyanígy a Rossz oldalt képviseltük, csak éppen fantasy környezetben. Vajon a DK és a sok tekintetben kor-

szakalkotó *Republic: The Revolution* után mennyire képes még az Elixir csapata eredeti ötletekkel előrukkolni?

Muhahaha! (világpusztító kacaj, enyhe orosz [szovjet ☺] akcentussal...)

A játék eleje igazi *Tropico*: a hetvenes években, egy trópusi szigeten, 100 millió dollár alaptőkével indulunk. Bár

biztos vagyok abban, hogy sokan elétegetek végéig „eltengődnének” egy ilyen helyen ennyi pénzzel, de leendő megalomániás diktátorunknak a milli-osmosok unalmas élete kevés. A játék célja egy olyan eszköz kifejlesztése, amellyel az egész világot elpusztítjuk! Gondoltatok volna...@?

Természetesen gonosz üzelmeinket nem folytathatjuk nyílt színen. Titkos föld alatti bázist kell létesítenünk, a föld felett turistacsalogató létesítményekkel. Különböző ártatlan épületekkel szórhatjuk tele a felszínt: a kicsiny, meghitt bungalókban fiatal párocskák turbékolnak, gigantikus szállodákban playbogyok henyélnek, több szobát is lefoglalva, a golfpályákon pedig onott multimilliomosok pötyögik be a labdát a lyukakba, miközben koktélokat szürsölgetnek. Ó, mily békés paradicsom! És ez a sok szerencsétlen még csak nem is sejti, mi folyik a lábuk alatt...

De tényleg, mi folyik a lábuk alatt?

A játékmenet az alapfelálláson túl is sok tekintetben emlékeztet a már említett *Dungeon Keeperre*. Titkos bázisunkban különféle termeket építhetünk fel, amelyek gyakran többféle funkcióval is bírnak: kutatólaboratóriumok, könyvtárak Lenin összesével, kiképzőtermek, továbbá kórházak

a bázis szélén — hogy csak néhányat említsünk közülük. Csupa ártatlan kis szobácska, ugye? Nos, a poén a dologban, hogy *mindegyik* teremben — pusztán szórakozásból — meg is kínozhatjuk az elfogott szuperügynököket: a bárban például egy hatalmas shakerben felrázhatjuk, a könyvtárban két könyvespolc közé passzírozhatjuk őket, azt pedig el sem merem gondolni, mit lehet művelni szerencsétlenekkel a kórház részlegen ☺...

James Bondot visszavágják

Persze ultratitkos bázisunkról egy idő után tudomást szereznek a világ titkosszolgálati, és elküldik saját James Bond- vagy Cate Archer-klonjukat, hogy egyszer s mindenkorra véget vessenek gonosz üzelmeinknek: minél nagyobb, összetettebb és... gonoszabb bázisunk van, annál több ilyen látogatóra számíthatunk, ha pedig nincs kellően kiépített biztonsági rendszerünk, akkor nekünk sanyi.

Elsősorban különféle csapdákra van szükségünk, amellyel a kedves vendégeket azonnal elintézhettük, vagy még jobb esetben elfoghatjuk, hogy aztán kényünkre-kedvünkre kínozhassuk őket.

Ez azonban önmagában kevés: szükségünk lesz azokra a névtelen senkire is, akiket a James Bond-filmekben

A bázis felsüvickolásához professzionális takarítónőket hoztak a Putyinov gyárból, hogy ilyen szépen tükröződjék a játékban...



DEMIS HASSABIS

Az örök kamasz

A fiatalos képű fejlesztő 17 éves korában alkotta meg Peter Molyneux-vel együtt a *Theme Park* a Bullfrog berkeiben. A Theme Park döbbenetes sikere után Demis a Cambridge-i Egyetemen tanult, majd a diploma után rögtön a frissen alakult Lionhead Studiosban dolgozott a *Black and White* főprogramozójaként. Itt sem maradt sokáig: már 1998 februárjában otthagyta a Lionhead

Studios, és saját kezűleg alapította meg az Elixir Studiosot. Nem sokkal ezt követően kezdetét el dolgozni a *Republic: The Revolution*-ön, mert már 1999 novemberében (!) bemutatták a sajtónak. A játék igazából nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket: a toplistákra talán egyszer sem került fel, és az általában véve jó kritikák és a nagy hype ellenére is relative keveset adtak el belőle.

mindig stázták „alakítanak”, és akiket az öltönyös szuperkém tucatjával, hanyag eleganciával ló le: nos, itt kis szerencsével és főleg jó elhelyezéssel megfordíthatjuk az eseményeket. Alacsonyabb rangú embereink mellett a bázis irányításának mindennapos teendőit is elvégzik, tehát értékesebbek, mint elsőre gondolnánk. Mellettük azonban még szükségünk lesz saját „szupergonosz” ügynökökre is, mint amilyen például Oddjob vagy Jaws a James Bond-filmekben, hiszen csak őket küldhetjük el a különféle speciális missziókra, illetve a bázisunkba berontó erősebb kémek ellen is a keményebb arcokat érdemes

beléjük first person nézetbe, mint ahogy ezt anno a *Dungeon Keeper* részében tettük.

Drágám, az Eiffel-torony marha kicsi lett!

Bár a trópusi szigeten folytatott bázis-építés már önmagában véve is elementálisan evil, azért ettől még a Föld nem fog kidőlni a sarkából. Éppen ezért a már említett különféle küldetések során a világ összesen öt helyszínén kell helytállnunk: Észak- és Dél-Amerikában, Európában, Afrikában és a Szovjetunióban (a hetvenes években járunk, ugye). Maguk a feladatok is poénosak: Párizsban példá-

„Mily békés paradicsom! És a sok szerencsétlen még csak nem is sejtí, mi folyik a lábuk alatt...”

bevetni. Személyesen irányítva is parancsolhatunk nekik — nem úgy, mint közönséges katonáinknak —, bár eddigi információink szerint sajnos csak felülnézetből, tehát nem költözhetünk

ul az Eiffel-tornyot szuvenírméretűre zsugoríthatjuk. Az Evil Genius nemcsak tartalmilag, hanem a grafika szintjén is inkább humoros, mint realiztikus. A megjeleni-



A kémek legpokolibb megkínzása: a mutáns békaember csiklandozása.

tés a hetvenes évek Ikea-színvilágát tükrözi, és ebből a szempontból hasonlít a 2001-ben megjelent képregényes RPG-re, a *Freedom Force*-ra. Bár a motor nagyjából ugyanaz, első blikkre mégsem tűnik annyira bombasztikus külsejűnek a játék, mint a *Republic: The Revolution*, igaz, itt az egyéni stílus sokkal fontosabb, mint az ábrázolás részletessége.

Secret Base Keeper?

Az Evil Genius amúgy már egy éve készülget, a fejlesztők pedig ezúttal letették a nagyesküt, hogy csak 2004-ig kell várni rá, és valószínűleg nem is kell majd elhalasztaniuk a megjelenését, mint az oly sokszor megtörtént a *Republic* esetében. Mindenesetre nagy kérdés számomra, hogy az Elixir Studios milyen arányban vegyíti majd a humort a jól kidolgozott játékmenettel, és mennyire képes majd igazán új ötletekkel előrukkolni. Ugyanis míg más online

előzetesek agyonidcsérték a játékot eredetisége okán, én egyelőre azért nem tudok semmi olyasmiról, ami lényegesen többet mutatna a két *Dungeon Keeper*hez képest, a hetvenes évek kémfilmjeinek paródiáján pedig már jó sokszor mulattunk Cate Archer *No One Lives Forever*-es kalandjainak köszönhetően... A kettő vegyítése persze kitudó (felrázott, nem kevert) koktél lehet — reméljük, az elixires arcom ügyes mixerek lesznek (*én biztos vagyok benne — ender*).

Bad Sector VÉGSZAVA



Az az érzésem, hogy a Hassabis egy kicsit túlságosan is ex-kollegája, Peter Molyneux *Dungeon Keeper*-re hagyatkozik. Ettől persze még lehet kiváló a játék — reméljük egy kicsit érdekesebb, kidolgozottabb lesz, mint a *Startopia* és a *Ghost Master*.

Bakker, megmondtam Q-nak, hogy ne a Konzervgyár-hadműveletnél használt kék overallomat küldje el!



De tanár úr, én tényleg készültem!



Én maximum gumimatracon csinálnám, de pengékre huppanni is biztosan jó móka. lehet...

MOHAA HELYETT DZSUNGEL

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

A Medal of Honor: Allied Assault tavaly úgy lerohanta a taktikus akciójátékok kedvelőit (köztük engem is), hogy nem tehattünk mást, mint térdre borultunk az Electronic Arts nagysága előtt. Sajnos gyorsan talpra is ugrottunk a két mérsékelten sikerült folytatás (Spearhead és Breakthrough) látán. Most azonban ismét térdhajlítás következik...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Electronic Arts
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. tél	EA Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
C&C Generals, Chamber of Secrets	
GYORSLINK	515

Igen, úgy tűnik, az EA megunt a dinasztia alapító tagjához nem méltó folytatások miatt kapott kritikákat, és végre rászánta magát, hogy valódi munkával valódi előrelépést tegyen. Lehet, hogy elkésett, hiszen a *Call of Duty* olyan ováció közepette debütált, amelyhez képest David Beckham távol-keleti körútja maga volt az érdektelenség.

Profizmus

Azért a MoHPA stábját sem kell félt-

ni, alaposan "betáraztak" a csata előtt. Szükség is volt erre, mert a MoHAA gárdájának jó része időközben eltávozott (sokuk éppen az említett új üstökös fejlesztő csapatnál talált állást). Az új csapatot erősítik — többek között — a *Matrix* vagy a *Final Fantasy* készítésében részt vett karaktermodellezők, a *Csillagok háborúja*, illetve a *Jégkorszak* néhány animátora, valamint Dale Dye százados, aki például *A szakasz* és *A Ryan közlegény megmentése* című filmeknél ténykedett katonai szakértőként. (Más kérdés, hogy utóbbi esetében én nem lennék büszke a film végén látható városi csatajelenetre ☺.) A technikai és szaktudásbeli feltételek tehát adottak egy újabb földrengető programhoz, a téma pedig ott hever a történelemkönyvek lapjain. A Csendes-óceán körzetében lezajlott összecsapások között nem talál-

lunk gigantikus páncélosütközeteket, nincsenek Sztálingrád méretű városi harcok, mégis talán kijelenthető, hogy az ázsiai front még az európai küzdelemnél is elkeseredettebb, kegyetlenebb, véresebb öldöklést hozott. Köszönhető ez a földrajzi adottságoknak, a szélsőséges időjárásnak, az áthatolhatatlan és ezerszer megátkozott dzsungelnek, valamint a japán katona kulturális hátterének, amely miatt nem kért, és ritkán adott kegyelmet. A játékban 7 egyjátékos küldetés lesz, s ezek 25, a hírek szerint nem nyúl farknyi pályára bomlanak. A történet Pearl Harbornál kezdődik, amikor megszólnak végre a veszélyre figyelmeztető szíriának (persze nagyjából ezzel egy időben már a bombák is hullottak a japán repülőkről). Mondjuk, kicsit nehezen tudom elképzelni, mi mindent tudunk majd

tenni egy szál kézfegyverrel a kezünkben a japán fergeteggel szemben, de lehet, hogy ez a pálya csak amolyan hangulati felvezetésként szolgál majd. A későbbi pályákon, Guadalcanal és Tarawa poklában már annál inkább van sejtésem, milyen teendőink lesznek. Ellenfélből nem lesz hiány, az egyszer tuti!

Egyszemélyes csapatjáték

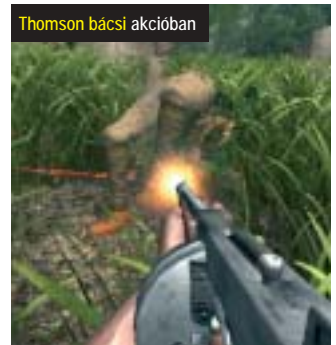
Küldetéseink egy részében ugyan egyedül tevékenykedünk majd, de jellemzően mégis egy szakasz tagjaként fogjuk megismerni a dzsungelharc "szépségeit". Mivel most az egyjátékos kampányról beszélünk, így társaink szerepét értelemszerűen a mesterséges intelligencia hivatott betölteni. FPS játékok esetében ez talán a legfontosabb terület, így fogadkoznak is rendesen a fejlesztők. Állításuk szerint a katonák folyamatosan fejlődnek, saját viselkedési módot alakítanak ki. Veterán társaink jobban céloznak, gyorsabban reagálnak a váratlan helyzetekre stb. Az MI csapatként is bizonyítani szeretne, bajtársaink fedezékbe húzódnak, gránátokkal, sorozatokkal kötik le az ellenség ellenállási gócpontjait, s ha úgy ítélik meg, rohamot intéznek eme erősségek ellen.



Foton nem jön ki rendesen, de higgyétek el, elképesztő a hullámozás!



Jó kis robbanás, viszont furcsa, hogy a repülő egy kézfegyverrel is könnyedén le lehet szedni



Thomson bácsi akcióban

Fontos megjegyezni, hogy a japánok teljesen eltérő stílusban harcolnak majd. Náluk, a történelmi hűségnek megfelelően a tiszt vezet minden támadást, s ha ő elesik, beosztottjai morálja jelentősen csökken. Ez azt vonhatja maga után, hogy a szerencsétlen japcsi "bekattan", és öngyilkos rohamot kezd, félelmetes "Banzaai!" felkiáltás kíséretében. Furcsa lesz, hogy a megszkott szerek megcserélődnek, hiszen nem

vagy hátracipeljük a tűzvonalból, vagy hívjuk a dokit. Utóbbi viszont elég kockázatos, mert a japánok előszere-ttel lötték le az ellenség orvosait. És természetesen ezt is bekalkulálja a rendszer.

Kicsit lefogytál, Billy fiam!

Kijelenthetjük: a MoHPA esetében nem spóroltak a munkaórákkal. Csak az átvezető jelenetek minél élhetőbb megjelenítésére olyan rendszert al-

a háború okozta változásokat. A kezdetben jóllakott napközisre emlékeztető, pufók, angyalarcú társaink küldetésről küldetésre „emberesednek meg”. Borosta, kialvatlan szemek, beesett arc, repeszgránát ütötte sebhelyek — lesz itt minden, amitől egy katona veteránnak érezheti magát. Ismétlem, mindez csak az átvezető animok kedvéért! Maga a bevetés is új ruhát kap, s ez párosul a már ismerősként csengő Havoc-motor lehetőségeivel. A két új mozi minden reménykedésre feljogosít minket. A vízbe lött lövedékek keltette hullámozás egészen káprázatos. A mind több helyen bevetett rongyba-fizika (rag doll physics) pedig csak tovább fokozza jókedvünket. Ugyan nem valami vidám, de technikai szempontból elsőrangú látvány, amint a vízben himbáló tetemet egy jól irányzott sorozattal a víz alá süllyesz-tik a beharangozó filmcsekében. Szintén a fizikát dicséri, hogy az ázsiai frontra annyira jellemző magas fű például meghajlik az osonó katonák súlyától, így távolról ki lehet szűrni, ha közelít az ellen.


A multis pályákkal kapcsolatban nem sok konkrétum került eddig nyilvánosságra. Az biztos, hogy a szokásos új pályák, új fegyverek, új módok sor most sem marad le a "ficsörz"-listáról. Tekintettel arra, hogy a Medal of Honor mindig is az egyjátékos változatra összpontosított, amúgy sem ezen a területen várjuk a csodát. Az viszont már komoly kérdés, hogy a fent taglalt többi részlet valóban olyan ütőre sikeredik-e, s az összhátás elég lesz-e az irtózatosan erős Call of Duty elpáholásához? Én mindenesetre jó jelnek veszem, hogy az amerikai megjelenés egybeesik a szülinappal ☺.

A vízbe lött lövedékek keltette hullámozás egészen káprázatos.

(nemcsak) az MI-nek kell figyelni a mi viselkedésünket, és annak megfelelően reagálni, hanem nekünk is szemmel kell tartanunk "öt", pontosabban a szakaszunk élén álló tiszt utasításait. Elsuttogott parancsok, kézjelek alapján közli velünk parancsnokunk, hogy az adott situációban mit vár el tőlünk. Bizonyos helyzetekben azonban önállóan kell döntenünk, például ha egyik társunk megsebesül, akkor

kottak, amely nyálcsorgatásra és szájtátásra készíti a legvadabb dolgokhoz szokott játékosokat is. Ilyesmire, mármint nyálcsorgatásra és szájtátásra ugyanis a karakterek is képesek lesznek, hiszen hihetetlen részletességgel kidolgozott arccal, fogakkal, nyelvvel (!) látják el őket. A szemgolyó kinézete önmagában megérdemelve egy fél oldalas dicsőítést. És akkor még nem is említettem

**-csonti-
ELSŐ BENYOMÁSA**



Dicső múlt, kesernyés jelen, bizonytalan jövő – a Medal of Honor sorozat címszavakban. A mozik alapján úgy tűnik, végre begyűjtötte a rakétákat az EA, de a Call of Duty már most is a csillagoknál jár. Nagy meccs várható februárban!

EGYMILLIÓ EMBER ÉS SZÁZ ÉV
Avagy tévedni emberi dolog

A MoHPA végső helyszíne a Tarawa-atoll lesz, egy csöppnyi korallzátony, melynek elfoglalása lélektani szempontból is kulcsfontosságú volt. Azt, hogy mennyire, jól jellemzi egy japán tábornok elhíresült hencgése, aki szerint "egymillió ember sem képes száz év alatt elfoglalni a szigetet". Az 1943 novemberében indított támadás sikeréhez azonban négy zászlóalj és három nap is elegendőnek bizonyult. Ugyanakkor a tengerészgya-

logság veszteséglistája kiugróan hosszúvá nőtt, a háromnapos vérfürdőben 3301 amerikai esett el. Reméljük, a MoHPA befejezésekor mi nem leszünk rajta ezen a szomorú névsoron.




Éééerteed?!



LERÍ, HOGY LARRY?

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Tíz évre való sikertörténet s hétéves szünet után Larry Laffer újra hallat magáról. A játéktörténelem legkarizmatikusabb pancserje '87-es debütálása óta több átalakuláson is keresztülment, mígnem a '97-es „FMV-forradalom” idején végül elérni látszott határait.

Am egy határ s hét év még nem a világ: a Vivendi felkészültnek érzi a PC-, illetve most már a konzolpiacot is az új Larry köszöntésére. Konzolpiac?! A mi Larrynek?! Bizony, konzolpiac, a mi Larrynek. A mi Larrynk „böjli” búrja ugyanis tele lett a két dimenzió szűkösségével, Simon és Guybrush mintájára tör a harmadik felé. Figyelem! Nincsen semmi baj, nincsen semmi baj! Bár az előbb említett,

kultikus kalandfigurák 3D-s bemutatkozása a hihetőtől mind a mai napig ropant távol áll, az új Larry Laffer egyszerre bátrabb és óvatosabb náluk. És hogy ki is az a Larry? A kilencvenes évek első (és második) felének kultuszfigurája, a mindig nők után kajtató, de őket csak ritkán meghódító, az életet mindig a napos oldaláról szemlélő, csetlő-botló figura. A sorozat első hét (pontosabban hat, mert az ötödik részt

a készítőket nemes egyszerűséggel kihagyták) elsősorban nagyon egyéni, szexuálisan túlfűtött humorával ostromolta sikeresen a toplistákat és a kalandjáték-kedvelők szívét. Az új részben készülő térbeli városka szabad bejárhatóságát, a szereplők interakciókészségét azonban remek kalandelemek nyomán bonyolódó tör-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Erotikus kaland	Vivendi
MGEJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004 nyár	High Voltage
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Hunter: The Reckoning, NBA Inside	

GYORSLINK 555

alfelének látványa elől sem menekülhetsz majd, amint kétségbeesetten hajszolja ruházatát, természetesen a legszigorúbb nyilvánosság nem kis megrökönyödésére. Philip O'Neil

... kétségbeesetten hajszolja ruházatát, természetesen a nyilvánosság nem kis megrökönyödésére."



...és akkor lepippantottam Michael Jackson!
- Aham...

ténettel párosítják a leleményes létrehozók. A hűz „szinten”- városrészen – bonyolódó cselekmény hemzseg a poénoktól, aljátékoktól s persze a csinos nőktől is. S avégett, hogy a történetvezérelt fő kalandszál tovább bonyolódjék, Larrynek többek között táncudásáról, italkeverésben való jártasságáról kell számot adnia a minden szinten/városrészen más-más, jobbára az ügyességünket próbára tevő afeladatok során. Egyetlen Larry-játékból sem hiányozhat a humor és az erotika – nem feltétlenül ebben a sorrendben, jóllehet a Larry-játékok sosem merészkednek túl a bohém erotika határán. Az előzetes anyagok tanúsága szerint a játék dűskálni fog az újrászervezett, csábító aljátékokban is, sőt Larry csoffadt

vivendis termékmenedzser még így is siet biztosítani minket azon – érzésem szerint a Larry-mitoszhoz képest eleve közlésre méltatlan s fősleges tény(?)állásról, hogy ezt a játékot olyan nagy sikerű filmek – filléres kamaszbohózatok? – inspirálták, mint az *Amerikai pite!* Azért Larry libidóját remélhetőleg ezúttal sem a nagyfi fogja felhergelni – ezt a forró tapasztalást hagyjuk meg Philip O'Neil vivendis termékmenedzsernek.

GyZ ELSŐ BENYOMÁSA

Szerintem jó lesz, elvégre a nagy név kötelez. Reméljük, nem fogják olyan szinten ellámázní, mint a Full Throttle 2-öt...

KAPD EL A RITKUSFI! (KÖNNYEBB, MINT AZ ARANYCIKESZT...)



Most végre játszhatsz a Kyiddicsel, a boszorkányok és varázslók legnépszerűbb játékával. Vezesd győzelemre házad Roxfort kapuin belül, majd irány a legnagyobb kihívás - a Kyiddics Világkupa. 9 nemzeti csapatból választhatsz, és minden poszton játszhatsz. Gyors, Izgalmas. És most élvezheted először igazán.



PC (csak angol)



IN EUROPE



Challenge Everything



www.harrypotter.eu.com
www.harrypotter.com

PC (csak angol)



PlayStation 2



GAMEBOY ADVANCE

© 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. or THQ LLC, and/or other owners. All other marks of other publishers are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. "Potterhead" and the "HP" Family logo are registered trademarks of Jones Computer Entertainment, Inc.™. ® All THE HARRY POTTER KYIDDICS (LORD OF THE TROUBLEMAKER) OF HARRY POTTER © 2003 HARRY POTTER KYIDDICS. "Kupa" and the "Kupa" logo are either registered trademarks or trademarks of Electronic Entertainment in the United States and elsewhere and trademarks of and/or derived from Electronic Arts. Electronic Arts, Harry Potter, Kyiddics, EA, and the EA GAMES logo are either registered trademarks or trademarks of Electronic Arts. EA GAMES™ is a registered trademark of Electronic Arts.

BEVEZETŐ

SZERKESZTŐI JEGYZET

Tudjátok, mi rosszabb az uborka-szezonnál? Az, amikor a kiadók hirtelen megnyitják a bőség szaruját, és elkezd ömleni belőle az áldás, annyira, hogy nincs az a kilövő (így hív-



juk azt az Excelben kitöltött „méhkaptárt”, amelyet havonta megtöltünk a cikkekkel), amelyek fel tudná fogni! Közéleg a karácsony, ezért lassan számítani lehetett rá – ám azt nem gondoltuk, hogy ilyen mértékű lesz az áramlás! Ilyenkor persze mit tesz szerencsétlenül járt szerkesztő? Kénytelen vérző szívvel megválni először a kisebb, aztán a közepes, majd az egyre nagyobb címektől, hogy áttoljuk a következő számba. Így estek áldozatul olyan nagy nevek, mint a Hidden and Dangerous II vagy a Railroad Tycoon 3, és az utolsó pillanatban sajnos már a Return of the Kinget sem sikerült bepaszírozni. Emellett kénytelenek voltunk kevesebb oldalra levenni olyan játékok tesztjét, amelyek talán többet is érdemeltek volna. Na, hogy szegény szerkesztőnk ilyenkor rémálomok gyötrik: csalódott arcú tesztterek, a kihagyott játékokért lelkesedő, feldühödött olvasók, valamint a forgalmazók bérgyilkosai üldözik: (Hmm... úgy látszik, egy kicsit túl sokat toltam a Max Payne 2-t és a Silent Hill 3-at ©... De hát mi más tehetnék, amikor olyan exkluzív cuccokat kapunk a forgalmazóktól, mint a XIII? Hogy olvasnátok különben a UbiSoft képregény stílusú údvöskéjéről – csak most, csak nálunk © – ha nem tartjuk be a prioritást? Mindenesetre sikerült megőrizni a megfelelő arányokat, és a különféle stílusok rajongói ismét igazi klasszikusok nagyszerű folytatásáról – vagy épp ellenkezőleg – meglepő csalódásairól olvashatnak. A Max Payne 2, a Silent Hill 3 és a Medal of Honor egyfajta második részeként is felfogható Call of Duty hozta a formáját, ám a Commandos 3 csak azt bizonyítja, hogy (Morpheus idézve): „vannak dolgok, amelyek sohasem változnak, és vannak dolgok, amelyek igen...”

Bad Sector

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Az e havi kérdést The Secret Avenger tette fel, és a következő:

„Melyik az a játék, amelyhez szerettetek volna folytatást, de eddig még nem készült el?”

A GAMESTAR-CSAPAT



> Del
szakterület: Úrszimulátor, RTS, FPS, F1
előélet: 10 éve játékságíró (PC Guru, PC ZED, GameStar)

„Egyértelműen a Duke Nukem 3D, bár egyben kicsit tartok is a folytatástól, hiszen nehéz lesz az eredetit felülmúlni. Talán ezért is húzzák annyira...”



> -csonti-
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali, FPS
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Hidden&Dangerous. De épp most pottyant be az ablakon a második rész, úgyhogy inkább hagyjatok a kérdésekkel, és akkor a köv. számban lesz bemutatónk! ☺”



> Bad Sector
szakterület: Akció, kaland, RPG, stratégia
előélet: 11 éve játékságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Az első két Dungeon Keeper hatalmas kedven-cem volt, így nagyon vártam a harmadik részt, a Bullfrog azonban ígérete ellenére mégsem készítette el – legalábbis eddig... Minden DK-rajongó fant arra szeretnék buzdítani, hogy imádkozzanak egy hármásért a Bullfrog oltáránál.



> ender
szakterület: RTS, FPS, körökre osztott stratégia
előélet: 8 éve játékságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Amígán iszonyat sokat toltuk a Celtic Legends-et, és szívesen játszottam volna a második részével, de sajnos nem jelent meg...”



> Gyu
szakterület: Sport, MMORPG, RTS
előélet: 15 éve játékságíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Egy nagyon ősi játék, a Sword of Aragon. Hivatalos AD&D-licenc volt, Amígán végignyomattam (egy teljes floppin el is fért). Sajnos sosem lett folytatása, pedig igencsak jó stuff volt...”



> Kecse
szakterület: Multiplayer bármi, taktikai FPS
előélet: 3 éve játékságíró (GameStar)

„Most mondhatnám, hogy nehéz kérdés, de abszolút nem az, mert adódik a triviális megfajtás: TOTAL ANNIHILATION. Emellé más már abszolút nem is kellhet, legfeljebb csak a Diablo 3, meg a Fate: Gates of Dawn 2, meg a...”



> Mady
szakterület: CS, autóverseny, TPS
előélet: 3 éve játékságíró (GameStar online, GameStar)

„Ez egy elég jó kérdés! Én a régi klasszikusok helyett legszívesebben Tommy Angelo bőrébe bújnék ismét. A Mafia folytatása mindenképpen megérdemelné, hogy a polcomra kerüljön!”



> mazur
szakterület: RPG, akció, kaland, RTS
előélet: 3 éve játékságíró (GameStar)

„Az egyetlen stratégiai játék, amely végeláthatatlan éjszakákon át lekötött, az a Starcraft volt. Nagyon vártam a folytatást, de úgy tünik, nemigen jön...”

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

Csak és kizárólag abban az esetben értékelünk egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve a játék fejlesztője/forgalmazója értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.

Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játéktípusok valamelyikére. Ez persze nem azt jelenti, hogy más fajta játékokhoz nem ért, hanem azt, hogy az adott kategórián belül megjelent alkotásokról szinte mindent tud, amit tudni lehet.

A fenti okból kifolyólag minden játék esetében kiemelten ügyelünk arra, hogy az értékelés feladatát mindig a megfelelő tesztter véggezze. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

Sohasem értékelünk egy játékot izoláltan – minden egyes alkotást saját kategóriájának standardjaihoz mérünk, azonos elvek alapján. Ez teszi lehetővé azt, hogy a cikk végén összehasonlítsuk a tesztelt játékot kategóriatársaival.

Jogod van felszólalni!

Úgy gondolod, hogy nem fair módon kezeltünk egy játékot? Túlzottan alacsony, netán épp indokolatlanul magas százalékot adtunk rá? Adj hangot véleményednek, és küldd el az arena@gamestar.hu címre 1000 karakterben! A legjobb olvasói értékelést minden hónapban közöljük a Másik Oldalon!

Ha új vagy a GameStarosok között...

...akkor először is szia ☺! Másodszor van itt néhány dolog, melyek elő-elő fordulnak oldalainkon, és érdemes velük tisztában lenned, mielőtt tovább lapozol...

Gyorslink: Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szejciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltélistát találsz róla.

X-Tra: Egy játék bemutatása nálunk majdnem minden esetben túlmutat a cikk leközlésén: szinte mindig találsz hozzá tippeket a tippovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemezmelékleten. Ebben a boxban erről informálódhatsz.

Gyorsnézet: Mielőtt belevetnéd magad a cikkbe, érdemes egy pillantást vetned erre a boxra, hogy az alapvető tudnivalókkal tisztában légy. A korábbról már megszokott leglényegesebb információk ezek, illetve a fejlesztők korábbi játékaival...

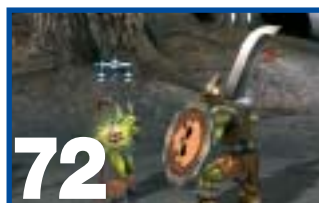
...ami kivételesen a régi GameStaros arcoknak is egy új dolog. Ezt azért tartjuk fontosnak leközölni, mert segítségével nagyon hamar be tudod löni, hogy milyen minőséget várhatsz az adott csapittól, illetve játéktól.

Hardverbox: Minden játéknál leközöljük a forgalmazó által kiadott minimális hardverigényt, ám minden játéknál elmondjuk azt is, hogy milyen tapasztalataink voltak veled való körülmények között. Persze a tesztgép adataival együtt.



36

Max Payne 2
Mona Sucks!



72

Etherlords II
Zagzag!



78

FIFA 2004
Emmost foci, vagy káraté?!

Tesztelőink kivétel nélkül **nagy tapasztalattal** bíró játékujságírók, akik éveket, sőt, nem ritkán **évtizedeket** töltöttek el a játékiparban. Ennek során mindegyikük megszerezte a kellő tapasztalatot ahhoz, hogy a tesztelt játékokat kiismerje, végigjátsz-sza, precízen és objektíven **értelmezze**, végül gondolatait cikk formájába öntse **szórakoztató, logikus és átlátható** módon.



Sam

szakterület: Akció, stratégia, marketing
előélet: 3 éve játékujságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Az egyik a Duke Nukem, azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy még nem készült el... A másik a Diablo II: rengeteg éjszakába nyúló multiparití nyomtunk Boe-vel és Szittyóval, nem ártana egy újításokkal tüzelt folytatás. Bár úgy tudom, ez még szóba sem került...”



Szittyó

szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS, RPG
előélet: 3 éve játékujságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„En elég régi S.W.I.N.E.-rajongó vagyok. Valahogy a nyulak és disznók háborúja nagyon megfogott, de nem tudom folytatni. Talán majd a Panzer, bár abban nem lesz blöd humor, sem a Másfél zenekar muzsikája, remélem, azért egy titkos nyulás, disznós pályát raknak bele a kedvemért.”



Uhu

szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS
előélet: 5 éve játékujságíró (PC ZED, GameStar)

„Két ilyen program van: az egyik, régi nagy kedvencem az Ishar sorozat, amely a 3. résszel befejeződött. A másik a Mafia, amelynek talán lesz folytatása, de hogy nem csináltak hozzá kiegészítőket, az már önmagában is tragédia.”



SzjVC

szakterület: Harci szimulátorok
előélet: 12 éve játékujságíró (576 Kbyte, GameStar)

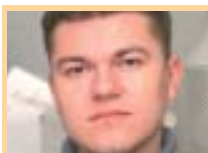
„A LOCK ON @!!! (De ilyen szimulátorinséges időkben bárminek jöhetne a folytatása, örülnék neki!)”



ZeroCool

szakterület: FPS, autós gammák, online bármi
előélet: 5 éve játékujságíró (PC ZED, GameStar)

„Igazából azt szeretném, ha a Sam & Max folytatása után a LucasArts venné a fáradságot, és feldolgozná újra a Day of the Tentacle-t. Azt sem bánnám (sőt szeretném), ha nem az újfajta csili-vili 3D-t használnák, hanem az eredeti, rajzfilmszerű megvalósítást!”



Boe

szakterület: Akció, RTS, szimulátor, RPG
előélet: 3 éve játékujságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Azok a játékok, melyek számomra kedvesek, általában rendelkeznek folytatással (náha többel is, mint kellene). Egy kivétel van csak: a Diablo sorozatnak egyelőre még nem jelentettek be a harmadik részét, ráadásul Bill Roperék kiválásával a Blizzard nem is biztos, hogy belevág...”



Platypus

szakterület: RPG, kaland, FPS, CS, design+ördelés
előélet: 9 éve játékujságíró (PC-X, GameStar)

„A Max Payne 2 nagyon bejött, úgyhogy nagyon várom már a folytatást. Rémlmem, még kevesebb kell rá várni, mint a második részre.”



Berrr

szakterület: Kaland, muzeális értékű bármi
előélet: 13 éve játékujságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Bár kicsi rá az esély, mégis nagyon jó lenne, ha egykorú legkedvesebb kalandjátékomnak, a The Pawn-nak elkészülne a folytatása.”

EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Max Payne 2 36
Fókusz: Segítség, felnőttünk! 43
XIII 44
Mace Griffin: Bounty Hunter 48



Yager 52
Warhammer 40K: Fire Warrior 54



Silent Hill 3 56
Call of Duty 60
Commandos 3 64
The Sims: Making Magic 66



Empires: Dawn of the Modern World 68
No Man's Land 70
Etherlords II 72
Warlords IV 74
Worms 3D 76
FIFA 2004 78
Nascar Racing 2004 80
Budget 82
Játékműzem: Klasszikus horrorjátékok 84

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjaival éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új élményt kínáló játékok.

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamitől lemaradtak a legjobbaktól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesekek, jó játékelményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

70-79%

Az ebben a kategóriában szereplő alkotások még jó játékoknak nevezhetők, ám minden esetben igaz rájuk, hogy kevésbé inspirálóak, nem egyenletesen érdekesek, esetleg a prezentálásba vagy a technikai kivitelezésbe csúsztak be hibák, és ezek hatására bizony jóval kevésbé szórakoztatóak, mint az előbbi két osztályba besorolt társaik.

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már fölérnek kerekdedek. Ötletlen, fásztó, esetleg technikailag tökéletes programok, s ebből kifolyólag a játékelmény már epp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagytólval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlünk még az adott stílus legeláhatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad majd, ha tovább játszol...

0-49%

Ezek azok a "játékok", amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajdatat téped tölük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögsz rajtuk. Technikailag katasztrófálisak "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

MAX PAYNE THE FALL OF

TISZTA ROMÁNC

A „halálos szerelem” közhely Max Payne-re és Mona Saxra ezúttal maximálisan igaz: a sebzett lelkű zsarú és a szépséges bérgyilkosnő egymás iránt táplált forró érzelmeibe az a hadseregnyi rosszfiú pusztul bele, aki kettejük „közé” (a tűzvonalba) kerül. Ez a love story nem rózsaszínű, hanem koromfekete: itt illatos zsebkendővel legfeljebb a pisztoly véres markolatát törlik le, rózsát pedig csak a sírjukra kapnak a tűzpárbajok áldozatai...

Akik tömeggyilkosságot rendeznek New Yorkban, azok általában a villamosszékben vagy elmeegógyintézetben végzik, ám Max Payne nemcsak hogy meguszta az ügyet, hanem hősként is ünnepezték. Persze egy fontos „barát”, Alfred Woden közbenjárására is szükség volt, aki tisztázta Maxet: a családja lemeszárlásáért bosszút álló renegát zsarú csak a „szemetet” ürítette ki a városból, egy gyilkos kábítószerrel üzérkedő gengszterbanda és korrupt kormányügynökök szitává lövésével.

In medias res

Hősünk az első rész viszontagságai után nem virul ugyan, de legalább él: a kábítószer-ellenes osztályról visszakerült a „mezei” rendőrség kötelékébe. De mivel a *Max Payne 2*-ben járunk, hősünk itt sem húzhatja ki a nyugdíjig egyszerű családi perpatvarok helyrehozásával és öreg nénikék szatyrainak visszaszolgáltatásával...

Bizony, Maxszel most is igazi vérfürdőt fogunk rendezni New York utcáin és bérházaiban. Azt, hogy a tűzpárbajok hősünket is rendesen leamortizálják, az in medias res kezdésnek köszönhetően csodálhatjuk meg: Max egy kórházban ébred, arcán csúnya sebhelyekkel, lött seb miatt kötszerbe bugyolált mellkassal.

„Max vagy Mona karjával kaszálva körbepördül, mi pedig újratöltés és megállás nélkül lövünk tovább, amíg teljesen ki nem ürül a tárunk.”

Nemcsak testi, hanem lelki sérülések is gyötrik: már megint egy kollégája halála miatt kell felelnie, de ezúttal tényleg ő a tettes, és még csak nem is tagadja...

Ezzel a darkos felütéssel kezdődik a második részben még inkább a depressziós film noirokat idéző sztori, amely most is elsőrangú, és ismét Sam Lake tollából íródott (akiről az el-

ső részben Max arcát is mintázták). Már maga az indítás is zseniális, hiszen azonnal a játékba ránt minket azzal, hogy meg akarjuk tudni, Max megint hogyan jutott el idáig, és hogyan fog majd kimászni a csávából. Az első részhez hasonlóan egyébként a történet fejezetekre bontott eseményei nagyobb részben átugorható (bár

rengeteget veszít az, aki ezt teszi) képregényekkel, valamint kisebb engine mozikkal zajlanak – igaz, utóbiakból ezúttal valamennyivel többet láthatunk.

Disney-t felecs'd el!

Alapvetően tehát nem sokat változott a sztori elmesélésének technológiája, az viszont, akinek kétségei voltak afe-



Hello Maxie! Ez itt Fredo, az meg ott Bamba Petel!



Vinnie elmeállapota kissé megsínylette, hogy az előző részben szitává löttük...

HÁTTÉRKÉP
JAVÍTÁS
MOD TOOLS
TIPPEK a 94. oldalon

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS	Rockstar Games
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
New York, ősz	Remedy
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Death Rally, Max Payne	

GYORSLINK 228

akció ➤ max payne 2: the fall of max payne

MAX PAYNE 2



GameStar
www.gamestar.hu



HAVOK-MOTOR

A rossziúk teljesen reálisan esnek hátra a Havok-motornak köszönhetően.

LÖVÉS NYOM

A lövések becsapódásától szétrepülnek a faforgácsok.

KARAKTEREK

A karakterek kidolgozása sokkal színvonalasabb (pl kommandós kabátja)

ÉLETERŐ

Ez jelöli Max egészségi szintjét. Minél magasabb a piros szint, annál rosszabbul vagyunk.

TORKOLATTŰZ

A géppuska torkolattűzét tökéletesen ábrázolták.

PATAKVÉR

A sebesültek véryomot hagynak maguk után.

BULLET TIME

A homokóra ezúttal a bullet time conbot jelöli.

löl, hogy Lake képes még valami eredetit kitalálni, alaposan mellétrafált: a bevezetőben említett végzetes szerelmi szál ugyan klasszikus bűnügyi filmekből már ismerős, ám ennyire hangsúlyosan most először szerepel akciójátékban. Max szerelmének tárgya, a gyönyörű Mona Sax igazi femme fatale és bérgyilkos (a la Nikita), emellett nagyszerűen kimunkált figura.

Hab a történet, hogy Monát ezúttal nemcsak az átvezetőben csodálhatjuk, hanem a játék során irányíthatjuk is. Aki pedig ez alapján Lara Croft-ra asszociál, az jobb, ha rögtön kiveri a fejéből: Mona Sax fényévekkel eredetibb karakter, mint a *Tomb Raider* nagy mellű régészneje, arról nem is beszélve, hogy szépségével is kenterbe veri. Persze mindez nem is lenne lehetséges, ha a célközönség tizenkét

évesekből állna, ám nem véletlenül figyel ott a Rockstar Games-logó a dobozon: ugyanúgy, mint a *Grand Theft Auto* sorozat, a *Max Payne* is felnőtteknek szóló, igényesebb, a megszokottnál keményebb sztorival büszkélkedhet. Számítógépes játéktól szokatlanul kidolgozott, metaforákkal teli dialógusokat fogunk hallani: mint minden más részlet

a többiek is hasonlóan kítőnő munkát végeztek, nincs egy színész sem, aki ne nyújtotta volna a maximális teljesítményt, ennek köszönhetően pedig még erősebb az az érzésünk, hogy egy klasszikus amerikai film noir szereplői vagyunk.

No és mint más hasonlórú játékokból, ebből sem hiányzik az erotikus jelenet, amely – akárcsak a *Mafiában*

Megáll az idő

Aki nem játszott volna az első résszel (azonnal tölts be ©!), az is biztosan hallott már arról, hogy a *Max Payne* legnagyobb adu ásza a *Mátrixból* is ismerős „bullet time”, amellyel az „idő” lelassul, a ránk kilőtt golyók álmosan fodrozódnak a levegőben, mi viszont valós időben ki tudjuk kerülni azokat, és becélózhatjuk, majd szitává löhetjük a rossziúkat.

Mint a *Max Payne* 1-ben, a folytatásban sem *Mátrix*-majmoló ócska üzleti fogással szűrjük ki a szemünket, hanem a szemképráztató effektus a játékmenet szempontjából is lényeges, hiszen a tömegesen ránk rontó gangsztrákat gyakran csak ezzel az „emberfeletti” képességgel tudjuk kicselezni.

Sőt: a fejlett MI-nek köszönhetően a bullet time használata igazi létszükséglet, hiszen az ellenség megtanult

„Az ablakon keresztül beropülsz egy gengszterekkel teli szobába, és egyenként végzel velük, miközben azok lelassítva lövik ki rád a golyóikat.”

a játékban, ez is egyszerre életszerű és stílusos.

Ebben nagy részük van a kiváló szinkronhangoknak: a történetet is elmesélő *Max Payne* most is James McCaffrey baritonján szól meg, de

– itt is igényes, és tökéletesen beleillik a filmszerű hangulatba. A játékosok aránya az utóbbi években erőteljesen az idősebb korosztály felé tolódott, és ezt a hatást – hálisstenek – a *Max Payne* 2-ben is érezhetjük.

Izé, nem beszélhetnénk meg inkább?

A bullet time „gyorstöltés” effektje

Szidrad a barátnőmet?!

SEREGSZEMLE

A Max Payne 2 fontosabb szereplői

Max Payne

Hősünk jól sakkozott az első részben, és ahogy az első rész végén számított rá, Alfred Wodennel kötött szövetségének köszönhetően csakugyan megúsza a New Yorkban végrehajtott véres leszámolásának esetleges törvénybeli következményeit... Sőt, nemcsak hogy nem vonták felelősségre, hanem hősként is ünnepelték. A kiégett zsaru lelki sebeit azonban ez sem tudta meggyógyítani, ezért hősünk otthagya a DEA-t, és viszszatért a New York-i rendőrség kötelékébe, egyszerű nyomozóként. Persze itt sem lesz nyugta, hiszen fülíg szerelmes Mona Saxba, a bérgyilkosnőbe, és különben is unalmas lenne nélküle a játék @...



ügynek meg is itta a levét (drogos alkohol formájában). Persze Max sohasem tanult, a saját kárából pedig végképp nem, különösen, amikor az érzelmeiről van szó. Hogy Max másodszorra vajon megbízhat-e a gyönyörű nőben? Vajon Mona tényleg az ő oldalán áll? Viszontszereti-e őt? Ezernyi kérdés, amely csak a játékból fog kiderülni. Mindezenre Mona irányítható karakter, ez pedig nem kicsit királyság!



Alfred Woden

Bár az előző részben szövetséget kötöttünk a befolyásos milliommossal, és Max ennek köszönhetette szabadságát, most azonban nem világos, a mi oldalunkon áll-e, vagy esetleg épp ellene harcolunk. Min-



denesetre Woden visszatér, és bizony kavar a háttérben ezerral.

Vladimir Lem

Az orosz maffiózó az első részben Max legjobb barátjává, szövetségesevé válik, és a második részben is fontos szerepe lesz...



Vinnie Gognitti

Ezt a kis olasz gengsztert sípákoló hangja elenére igen kemény fából faragták: az előző részben gyomron lőtük, ám mit se neki, fél New Yorkot körberohangásztá, mire utolértük, aztán ismét jó párszor eltrafáltuk. Amikor végre elkaptuk, a beszélgetés végén sem kíméltük, ám a spagetti- (és golyó-) faló talján maffioso most mégis visszatér, és fittebb, mint valaha!



Max alkalmi társai: egy prosti és egy hajléktalan.

Max az autótolvajoknak sem kegyelmez...



ügyesebben bujkálni, sokkal agresszívanabb támad ránk, és az sem ritka, hogy teljesen váratlanul tör hőseinkre. Igaz, egy csöppet még mindig okosodhatnak, de ezt gyakran ellensúlyozza, hogy még nagyobb tömegben, akár a magasból is összetűzet eresztenek ránk, és nincs az a Bruce Willis, aki bullet time nélkül ép bőrrel megúsza egy ilyen kivégzőosztagot! Maga az effektusteknika kivitelezése olyan eszeveszett mértékben nem változott, sem grafikus megvalósítását, sem mechanizmusát tekintve. A különbség a két fajta változatában rejlik: az alaptípus mellé kaptunk egy

másik fajtát is, amelyet alkalmazva környezetünk kicsit rozsdás színűvé válik, és hőseinkkel extra mozgulatokra is képesek vagyunk. Max vagy Mona karjával kaszáva körbepördül, mi pedig újratöltés és megállás nélkül lövünk tovább és tovább, mindaddig, amíg teljesen ki nem ürült a tárunk, vagy le nem pergett a képernyő bal alsó sarkában található homokóra. Érdekes egyébként, hogy bár a bullet time-ot a Max Payne után is sokan próbálták már különféleképpen alkalmazni, de nem igazán sikerült lepipálniuk. Ugyanez a Max Payne 2-re is igaz valamennyire, de még mindig ez

a játék nyújtja leginkább azt az élményt, amelyet a John Woo- vagy Tarantino-filmekben tapasztalhatunk. Egyszerűen felülmúlhatatlan az a feeling, ahogy Chow Yan Fet stílusában két pisztollyal a kezében, akár a hasadon csúszva (mert az új részben már ezt is megteheted!), vagy az ablakon keresztül, a levegőben lassan lehalló üvegszilánkok között berepülsz egy gengszterekkel teli szobába, és egyenként végzel velük, miközben azok lassított felvételen lövik ki rád a golyóikat, a látványosabb halál-nemeket pedig a körbepörgő kamera segítségével is megszemlélheted!

Mona Sexy és Humphrey Payne

A készítőkhöz láthatóan sokat gályáztak a fontosabb szereplők külsejének jobb kimunkálásán, és ez különösen igaz Max Payne és Mona Sax fizimiskájára. Mindkét karaktert valódi színészekről mintázták (lásd a dobozban), és arcuk sokkal részletesebb, valóságosabb, mint például a Sam Lake-ről digitalizált Max Payne-ábrázat. Bár sokan jobban örültek volna, ha ismét a sztóri íróját üdvözölhetjük Max Payne szerepében, de az is igaz, hogy új hősünk legalább nem vicсорog állandóan.

Még egy kör Molotov-köktét! Mindenki a vendégem!



DEL MÁSVÉLEMÉNYE

Röviden zseniális



Brillians! Tökéletes játékmenet, magával ragadó, fordulatos történet, remek rendezés, ügyes szereplőválasztás, zseniálisan összeállított pályarendszerek, gyönyörű grafika és mindvégig „kellemesen nyomasztó”, feszült, gyakran füledt erotikával átitatott hangulat! És akkor még nem beszéltem a játék „Femme Fatale”-járól, Mona Sax-ról, aki bizony még a képregény szerű átvzetőkben is képes megdobogtatni az ember szívét @... Az egyetlen „apró” negatívum, hogy a játék sajnos elég rövid, így roppant intenzív, de nem túl hosszú elfoglaltságra számíthatok. Ettől függetlenül kijár neki a 95%.

NEM „MAYA“, DE Ő SEM ROSSZ 😊...

A meztelen Mona

Ugyebár a profi játékos minden modifikációt kipróbál, és hát, ugye, férfiból vagyunk, miért is ne néznénk meg, milyen lehet a szépséges Mona ruha nélkül @... Természetesen szigorúan csak 18 felülieknek (frászt: szigorúan csak azoknak, akik már végigtölték a játékot!), de ok a következő módon teljesen levetköztethetik a gyönyörű bérgyilkosnőt: a Max Payne 2

shortcut-jában, a tulajdonságok után írjátok be ezt: -developerkeys (ne felejtsetek el ez idézőjelek után írni és hagyjátok szünetet előtte, különben nem működik!). Indítsátok el így a játékot és a page up-t és page down-t nyomkodva a sok modell között az egyik a meztelen Mona lesz! Maxpayne2.exe - developerkeys - screenshot



Bocsi, én csak a virágot hoztam.



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Max Payne 2

Jedy Academy



10/10

Grafika

8/10

A Max Payne 2 grafikája büntet. Alapból magasabb felbontásúak a textúrák, ezenfelül sokkal kidolgozottabb a karakterek, különösen ami az arcukat illeti, szigorúak a tűzpárbajok, végül nem mehetünk el a Havok-motor mellett sem: minden tárgynak saját fizikája van!



Az öregeske Quake 3-motor adott, viszont a Ravensoft mindent kihozott belőle, amit csak lehetett. A különféle helyszíneket nagyon szépen valósították meg, az animációk kidolgozása pedig vérprofi munka, különösen, ami a jedimozdulatokat illeti.

10/10

Irányítás, extra mozdulatok

9/10

Ezen a téren a Max Payne 2 megint csak szigor. A bullet time durvább, mint valaha, főleg ami azt a bizonyos „továbbblövés/fordulás” effektet illeti: Max továbbcsúszik lővés közben a földön, és minden mozdulat elképesztő!

Nagy királyság ez is, főleg amikor jedink már magasabb szinten jár, ott figyel a kezében a dupla pengéjű lézerkard, és Darth Maul is bealázza vele. Az elején kicsit még furcsán mozognak az ifjú padawanok, de hamar belejönnek.

9/10

Sztori

8/10

Egy akciójátékhoz mérten elsőrangú. James McCaffrey mély baritonjával tökéletesen meséli a metaforákkal teli sötét történetet, amelyben barátságokkal, árulásokkal, szerelemmel találkozunk. Egyedül a végső megoldás kicsit gízda...

Nem rossz a Jedi Academy sztorija sem, ahhoz képest, hogy némiképp már lerágott csont ez az univerzum. Hősünk eleinte kicsit láma, de neki is fejlődik a jelleme, és a többi karakter szintén egész jól kidolgozott.

10/10

Játékmenet

8/10

Borongós. Izgalmas. Helyenként erotikus. A sötét, esős New York igazi film noir-helyszín, a páratlanul kidolgozott pisztolypárbajok klasszikus bűnügyi filmeket idéznek, a történet kavarása pedig Tarantinót. Egyszóval: magával ragadó...

Az elején kicsit nehézkesen indul, és egy-két pálya sablonos, unalmas, de összességében nagyon király. Találkozunk egészen egyedi vagy a filmeket idéző helyszínekkel, mint amilyen például egy mozgóvasút teteje vagy A Birodalom visszavágból ismerős Hoth bolygó.

39/40

Összesen

33/40

Max fegyvertársa és szerelme, Mona Sax – mint a neve is utal erre – rendkívül szexi és modellszerű alakja sokunk fantáziáját beindította. Bár a játék során csak ritkán irányíthatjuk, a Remedy-s srácok legalább annyira jól kidolgozták, mint Max Payne-t. Míg a zsarú ruhájának leglátványosabb kellékára szokásos csillogó bőrkabátja, a bérnyílós lány leginkább szűk, divatos, testhezálló farmerjével büszkélkedhet, amellyel alaposan lemosa a porondról Lara Croft hasonzerű nácóját is, amelyet a *Tomb Raider 6*-ban csodálhattunk meg.

a gettók, a bérházak folyosói, gangjai, koszlott kis lakásai vagy a főgengszterek jól felszerelt, elegáns villái és palotái tökéletesen valóságosak, fotorealisztikusak, és ismét csak azt az érzést erősítik, mintha egy filmben csöppentünk volna. Ugyanakkor a rendkívül élethű textúrák felbontását úgy tudták felturbózni a készítők, hogy a gépigény ezt ne szenvedje meg: itt találkozunk a legszebb példájával annak, hogy olyan grafikus motort is lehet fejleszteni, amely szépségében leiskolázza a konkurenciát, ugyanakkor közel sem kell hozzá egy paksi atomerőmű, mint más, kevésbé

„Minden egyes tárgynak saját fizikája van, és másképpen viselkedik, legyen szó akár egy apró vázáról, ládáról, hordóról vagy bármi másról!”

Ami a különféle gengsztereket illeti, ők már kevésbé emlékezetes vagy egyedi külsővel rendelkeznek, és sajnálatos módon egyes arcok észrevehetően gyakran ismétlődnek is. Ez a Sam Fisherre némileg hasonlító szerköt és maszkot viselő kommandósoknál annyira nem zavaró, de amikor Luigi és Giovanni egy szobával arrébb fekvő hullája tők ugyanúgy néz ki, akkor már zavart érzünk a mátrixban. Azért annyira nem vesztes a helyzet, és bőségesen kárpótolnak az óriási műgonddal kidolgozott helyszínek. A különféle ipari és raktáregületek,

látványos, ám annál nagyobb hype-ot kapott játékokhoz.

„Ne csak a rongyot rázd, bébi!”

Manapság egyre több játékban (például: *Rainbow Six 3*, *Tomb Raider 6*) alkalmazzák a ragdoll („rongybaba”) effektust, amely lényegében a halott test zuhanását próbálja meg minél reálisabban szimulálni. A Max Payne 2 készítői ezt a technológiát még magasabb szintre emelték azzal, hogy az „élő” karakterek is úgy rázkódnak össze a sérülések során, mint a valóságban: ha például valakit a vállán ta-

MAX SZTORIT AKARSZ? JÁTSZD ÚJRA MÉG EGYSZER!

Alternatív befejezések

A Max Payne 1-et csak a közepesen nehéz szint megnyitásához volt érdemes még egyszer végigjártatni, ám a második rész olyan pluszt nyújt, amelyet kár lenne kihagyni! A második végigjátszás során ugyanis nemcsak új részleteket is-

merhetünk meg a sztoriból, hanem más-képpen alakul a játék **vége** is, méghozzá egy igen fontos tekintetben! Aki már végigjátszotta, talán sejtje, mi lehet az, talán nem, mi viszont nem vagyunk poénvadászok: toljátok, és lássátok szümtökkel!

lálisz el, akkor ennek megfelelően rándul hátra, mielőtt visszalőne. (Ha tud...)

De ez még mind semmi: nemcsak az embereknek, hanem *minden* egyes tárgynak saját fizikája van, és más-képpen viselkedik, ha elmozdítjuk, belélövünk, legyen szó akár egy apró vázáról, ládáról, hordóról vagy bármi másról. Amikor Max berobban egy szobába, akkor a bútorzat, a székek, kisebb asztalok nem maradnak lecövekelve, hanem felboríthatjuk őket, illetve amikor a lassított felvételű bullet time alatt egymás után belélövünk négy-öt fickóba, akkor ők mindent levernek maguk körül, és ettől még realisabb lesz a játék.

Végül a technológia a játékmenetre is befolyással van: az ajtót kinyitva például alaposan orra vágthatjuk a mögötte gyanútlanul ácsorgó bűnözőket, a robbanástól elénk hulló tárgyakat néha még fedezékként is felhasználhatjuk, vagy mondjuk, egy építkezés deszkapallóján állva egyetlen puskalövessel lelökhettünk egy lassan robbanó hordót, amely aztán lent robban fel, egyszerre akár több ránk leső rossziút is elintézte. Bár – a játék jellegéből adódóan – azért az esetek többségében stratégiai jelentősége nincs a dolognak, hiszen nem fogunk asztalt tolni az ajtó elé, amint azt a *Half-Life 2*-ben (remélhetőleg, ha egyáltalán kijön...) megtehetjük majd, a ragdoll effektus azonban mégsem csak öncélú

technikai bravúr, hanem szorosan kötődik a játékmenethez.

Játszd újra, Max!

A Max Payne 2 akció részei egész egyszerűen fenomenálisak az újfajta bullet time-nak, a fizikának és a szemképrázató grafikus effektusoknak köszönhetően. A sztori – bár természetesen nem mérhető Dashiell Hammett vagy Raymond Chandler mű-



HÚS-VÉR FŐSZEREPLŐK

Max Payne és Mona Sax élőben

Max Payne arcához ezúttal nem Sam Lake, hanem **Timothy Gibbs** színész kölcsönözte a sajátját. Gibbs nem egy nagy sztár (honlapja: www.timothygibbs.net), ahogy



Kathy Tong, Mona Sax modellje sem, a gyönyörű Kathy viszont magazinok címlapján látható szupermodellként keresi kenyerét. Már dolgozunk Kathy e-mail címének felderítésén ☺!



veihöz, esetleg a Keresztapa filmekéhez – még így is a PC-s játékok világában a leginkább magával ragadó. Hogy vannak-e igazán újdonságok? Tengernyi. A feljavított bullet time-on kívül rendkívül élveztem azt is, hogy Maxen kívül Mona Saxot is irányíthatam, a legnagyobb poén pedig az volt, amikor egyetlen nagyobb helyszínen kellett keresztüllövöldözni magam, de a két főszereplővel más-más terepen! Amikor pedig közvetlen közelről látjuk, ahogy Max egy robbanás miatt tökéletes élethűséggel zúg le egy emeletről, aztán ugyanezt a jelenetet távolról, Mona szemszögéből nézhetjük végig: na ott aztán teljesen kész voltam!

Még az előző részben idegesítő rémálmokat is ezúttal zseniális látványelemekkel és ötletekkel munkálták ki

a készítőik: nemhogy nem frusztráltak, de kifejezetten élveztem őket, és egész biztosan hiányoltam volna ezeket. Végül az egészsre a koronát a kísérletiesen fülbemászó zenei betétek

„Nincs az a Bruce Willis, aki bullet time nélkül épőrrel megúszna egy ilyen kivégzőosztagot!”

rakják (leginkább a főmenüben hallható muzsika), amelyeket cikkírás közben is hallgatok! (Arról, hogy hogyan kell kiszedni ezeket, a Tippekben olvashattok!) Igazság szerint csak két negatívumot lehet a fejlesztők fejéhez vágni. Az egyik a befejezés, amely...



Mona repülés közben

hmm... persze, nem akarom lelőni a poént, de egy hangyányit eredetibb is lehetett volna. A másik ok pedig sokkal prózaibb: akárcsak az első rész, a Max Payne 2 is rendkívül rövid, ha nem időzöl el poénos pár-

csak egy hétvégét jelent, viszont ezúttal *tényleg* érdemes a következő szintet is végigtolni! Mindenesetre megint megtörtént velem az a manapság már oly ritka esemény: megnyomtam a „real time” gombot este kilenckor, megállt az idő, aztán csak reggel hatkor eszméltem fel ☺...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeForce FX 5600

„Nálam ezen a konfigon, 1280x1024-es felbontáson, mindent „Max-ra” állítva is tökéletesen futott a játék.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Lebillincselő, a film noir idéző hangulat
Dobbenetesen látványos akció, bullet time
Állejtős grafika
Többféle részlet és befejezés az újrátjátszásoknál

Rövid
Az utolsó összecsapás talán kicsit jobb is lehetett volna...

GRAFIKA	10	HANGULAT	10
HANGOK	8	KIHÍVÁS	10
IRÁNYÍTÁS	10	SZAVATOSSÁG	6

Bad Sector VÉGSZAVA



Ennél stílusosabb, eredetibb, gyönyörűbb, jobban kidolgozott akciójátékokot nehéz találni! Kitűnő, dárkos, szomorkás hangulatú sztori, dobbenetes grafika és fizika, Tarantinót, John Woo-t és a Matrixot idéző akciójelenetek.

95%

ÉS A TÖBBI

Max Payne	94%
GTA: Vice City	93%
Enter the Matrix	80%

Max új lakhelyen a központi fűtést is megoldotta...



MP5 30 + 144
Grenade 6

ÉRETTEBB JÁTÉKOSOK

SEGÍTSÉG FELNÖTTÜNK!

Jól bejáratott, buta sztereotípiák: „aki géppel játszik, az csak kiskorú lehet, hiszen 'játszani', úgy mond, 'a fiatalabbak' szoktak”. Mi tudjuk a legjobban, ez mekkora baromság, ám még számunkra is meglepő, hogy az utóbbi évek változásainak köszönhetően, eme állításnak mennyire épp az ellenkezője igaz!

Egy ESA- (Entertainment Software Association) felmérés alapján ugyanis a legnagyobb játékoscsoport a 18 éven felüli férfiakból áll (38%), az átlagéletkor 29 év, emellett az 50 év felettiek is 17%-ot tesznek ki! Öregszynek? Egyszerűen csak felnöttünk? No és a piac szempontjából ez mit jelent? Vajon van-e alapjuk azoknak a félelmeknek, amelyek szerint ez a játékipar kiöregedését, beszűkülését jelentheti?

Rockstar Games: „felnőttektől felnötteknek”

Először érdemes egy kicsit kutakodni a havi fókuszunk, a Max Payne 2 kiadója és szellemi támogatója, a Rockstar Games háza táján (az USA-ban főleg őket, nem a fejlesztőt finn csapatot, a Remedyt hype-olták). A híres cég anno igazi kálvárián ment keresztül a legelső *Grand Theft Auto* kapcsán. Autótolvajos, felülnézetes akció-ügyeségi játékokban különféle verdákat köthettünk el (akár rendőrök járgányait is), ártatlan embereket gázolhattunk el, úgy-hogy a cenzorok ennél vörösebb posztót nem is találhattak volna maguknak. Sam Hauser, a Rockstar vezető fejlesztőjének visszaemlékezése szerint abszurd módon mégsem ezért kapott „Csak 18 éven felülieknek!” plecsnit a játék, hanem mert... csúnyán károm-

kodtak benne... Hauseréket rengeteget piszkálták emiatt, ki sem akarták adni a játékot Playstation 1-re, hiszen az „gyerekeknek való gép”, végül egy alaposan cenzúrázott verzió került piacra, és ironikus módon a GTA1 a maga teljességében csak PC-n jelent meg... A cenzorok áskálódása ellenére

„A Rockstar 'felnőttektől felnötteknek' készít játékokat, aki pedig a kisgyerekeknek akar valamit venni, az forduljon Disney-hez vagy Super Mariohoz...”

a progi mégis döbbenetes sikert aratott, és ezen felbuzdulva, Hauser és csapata megfogadta, hogy ezentúl nemcsak a játékszabályokat fogják ők diktálni, hanem kifejezetten ars poetikájuk része lesz: a Rockstar „felnőttektől felnötteknek” készít játékokat, aki pedig a kisgyerekeknek akar valamit venni, az forduljon Disney-hez vagy Super Mariohoz...

Piacképes

Persze, szó sincs arról, hogy a kiadók akár egy fikarcnyit is törődjenek a gyermekek lelkivilágával, igazából csak a cenzúráról félnek, és persze attól, hogy nagyobb piaci részesedéstől esnek el, ha nem lövik be a megfelelő korosztályt. Azt, hogy mekkorát tévedtek, amikor azt képzelték, a kifejezetten



Egy igényesen megrajzolt erotikus jelenet a Max Payne 2-ben: a mozi-thrillerben ehhez hozzá vagyunk szokva, ám egy játékban ez még ritka...

érettebb játékosoknak szóló alkotások nem piacképesek, jól példázza a Rockstar következő PS2-es játéka, a *Grand Theft Auto 3*, amely döbbenetesen sok pénzt, minden idők egyik legnagyobb bevételét hozta a konyhára! (Amit csak a folytatás, a *Vice City* múlt felül JJ) PC-n a hasonló stílusú

sokkal, zseniális képi és stílusbeli megoldásokkal, történetbeli fordulatokkal találkozunk, amelyekhez fogható csak profi filmrendezők munkáiban láthatunk. A *Vice City*-ben a Rockstar utólráhetetlen profizmussal adja vissza a nyolcvanas évek stílusvilágát, akár a járművekben vagy az öltözködésben, akár a zenében; a *Max Payne 1* és 2 sztoriját, képi világát a klasszikus amerikai film noir és a későbbi, modernebb „neo noir” tökéletes stílusgyakorlataiként tartjuk számon. Mégis, a *Silent Hill*-részek talán a leg-egyedibbek ezen a téren, hiszen bizonyos látványelemek egyaránt ismerősök David Fincher *Hetedik-jéből*, Adrian Lyne *Jakob lajtorjájából*, ugyanakkor mégsem lehet beskatulázni őket egyetlen irányzatba sem.

Felnöttünk

E játékok pénzügyi, valamint kritikai sikerei egyaránt bizonyítják, mennyire alaptalanok azok az aggodalmaskodó feltételezések, melyek szerint ez az éré-si folyamat a játékosársadalom „kiöregedését” jelentené. Az elmúlt harminc-negyven év alatt a játékipar egyszerűen „felnőtt”, fejlődését, korszerűsödését talán a filmvilághoz lehetne hasonlítani, amelynek kezdeti szakaszát mai szemmel visszanezelve szintén megmosolyogtató alkotásokat (is) láthatunk. Természetesen a játékok univerzumában azért korántsem rózsás még a helyzet, hiszen a legtöbbjük dramaturgiai szempontból még egy B kategóriás akciófilm szintjét sem üti meg, a fentebb vázolt példák pedig csak kivételnek számítanak, ám ha ez a tendencia tovább erősödik, a virtuális álmok gyártóinak nem kell majd a bevételükért aggodniuk...

Bad Sector

Diszkos jelenet a GTA: Vice City-ben. A nyolcvanas évek hangulatát tökéletesen sikerült visszaadni.



HIRTELEN EGY HELIKOPTER JELENT MEG, S GÉPÁJÚJÁVAL FELSZÁNTOTTA AZ EGÉSZ MÓLÓT...

XIII A DOBOZOK JÓTÉKONY TAKARÁSÁBAN VÁRTA MEG, AMIG ELOSZLIK A FÜSTFELHŐ...

HŐSÜNK MÁR GYERMEKKORÁBAN IS MEGMAGYARÁZHATATLAN GYÜLÖLETET ÉRZETT AZ AJTÓKERETEK IRÁNT...

„EGY GÖLYÖ, EGY HALÁL” - VISSZHANGZOTTAK FEJÉBEN AZ EZREDES SZAVAI, S JÓL TUDTA: EZT MOST VÉRESEN KOMOLYAN KELL VENNIE.

ÁLLJ! - KIÁLTOTTA A KÖZÉPSŐ, AKI MÁRIS LÖVÉSRE EMELTE PUSKÁJÁT.

XIII

(TIZEN)HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG!

Pedig a Ubi Soft franciaországi illetőségű fejlesztőcsapata helyzeti előnnyel startolt a játékok tavalyi bejelentésekor, hiszen az azóta védjegyként kikiáltott rajzfilm-szerű, úgynevezett cel-shaded grafika, illetve a speciális, képregényszerű megoldások már akkor mindenkinek feltűntek, s ha másról nem is, ezekről biztosan megjegyezték maguknak az emberek. Persze benne lenni a köztudatban, és jó játékot csinálni az két különböző dolog, a markáns kinézet pedig egyébként is olyan tényező, amely önmagában véve még nagyon kevés az üdvösséghez. Am így, a játék végigjártásával eltöltött néhány igen kellemes nap után – a francia kollégák jóvoltából Európában az elsők között tehetjük rá nagy és súlyos

kezünket a tesztelhető változatra – örömmel jelenthetem, hogy a XIII esetében jóval többről van szó ennél: a fényesen csillogó „cukormáz” bizony valódi „krémtortát” takar, amely után bárki megnyalja majd mind a tíz ujját!

Kockáról kockára

Már a játék legelső pillanatától érezzük, hogy nem egy újabb, szép köntösbe öltöztetett „tizenkettő egy tucat” próbálkozással van dolgunk (akkor XII lenne a címe – hehh... ©). Az alapsztori a 60-as, 70-es évek alternatív Amerikájába helyezi a játékost. Karakterünk egy titokzatos, amnéziában szenvedő férfi, akit a játék elején sebesülten talál meg egy életmentő a homokos tengerparton. Feledésbe merült múltjához csupán két kapocs köti: egy mellkasára tetovált XIII-as szám, illetve egy New York-i bank székulcsa, amelyet a zsebében talál. Rövidesen azonban kiderül egy újabb nyom is: emberünk minden bizonylan eseménydús életet élt eddig – legalábbis erre enged következtetni, hogy az ébredést követő néhány percben feltűnően sokan próbálják meg eltenni láb alól. Megindul tehát a hajszja egy szövevényes, fordulatos

Egy olyan műfajban, mint az FPS, ahol szinte már minden lehetséges ötlet kifacsartak a bitekből, és nagytűvel kell kutatni az újítások után, nehéz dolog a figyelem középpontjába kerülni. Még akkor is, ha olyan játékról van szó, mint a XIII.

RÖVIDTIPPEK
DEMÓ a dvd-n

hardverfelépítése, mint például a hardveres on-fly textúratömörítés hiánya, illetve a 32 MB RAM – ender
Na most a XIII esetében erről szó sincs: a Ubi Soft-os arcok kezében arannyá vált a rozsnak egyébként sem nevezhető Unreal-motor – a grafika dagad a hanyag eleganciától, süt belőle a stíl. A skiccelt hatást keltő karakterek eszemint jól néznek ki, markánsak, jellegzetesek, a környezet ábrázolása, illetve a speciális effektek megvalósítása pedig az Unreal engine-től elvárható mai színvonalat képviselik. Rádásul a vizualitás nem öncélú. A XIII rajzfilmszerű világában a képre-

„Emberünk minden bizonylan eseménydús életet élt eddig – legalábbis erre utal, hogy feltűnően sokan próbálják meg eltenni láb alól.”

alakított rajzfilmszerű grafika csak PC-n számít újdonságnak, konzolokon jó pár hasonzorú alkotás megjelent már, ám ezekben sokszor a fiatalabb korosztály igényeihez illeszkedő hangulat megteremtésére használták. (Nemeg ennek oka többek között az első NextGen konzol, a PS2 speciális

gényeket idéző grafikai elemek nemcsak az egyedi hangulat és stílus megteremtésében játszanak fontos szerepet, hanem játéktechnikai szempontból is. Az a tény például, hogy „látjuk” a hangokat, nagyon sok helyzet megoldásában lehet segítségünkre. A „ficsőr” ugyanis nemcsak a rob-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Arkád FPS

KÖRNYEZET '70-es évek

FEJLESZTŐ Ubi Soft

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Splinter Cell, RS3: Raven Shield

GYORSLINK 135

Noooo



XIII VILLÁMGYORS MOZDULATTAL KAPTA FEL A AZ ASZTALON ÁLLÓ WHISKYS ÜVEGET, S TETTE VELE ÁRTALMATLANNÁ A KÉK KABÁTOST.

...ÉS A TERV MŰKÖDÖTT! A TÚSZUL EJTETT FÉRFI A BANK EGYIK VEZETŐJE LEHETETT, MIVEL A BIZTONSÁGI ŐRÖK AZONNAL HÁTRÁLNI KEZDTEK.



WAAAAHH



...EKKOR AZ ÜZEMANYAGTARTÁLY IS TALÁLATOT KAPOTT, A TEHERKOCSI PEDIG HATALMAS ROBAJVAL A LEVEGŐBE REPÜLT...

A REJTÉLYES KOPASZ FÉRFI ÁTESETT A KORLÁTOKON, S A MELYBE ZUHANT... ÚJABB SZÁL VARRÓDOTT EL, S MÉG TÖBB KÉRDÉS MARADT MEGVÁLASZOLATLAN.



banások alkalmával megjelenő „kaboomb”-ra vagy a kiürült tár esetén látható-hallható „click-click”-re igaz, hanem a fal mögött közlekedő ellenfelek lépészeit szemléltető „tap-tap”-okra is – ez utóbbiakat pedig kiváloan kamatoztathatjuk lopakodás közben.

Ha sikeresen vittünk be egy távoli találatot távcsöves fegyverünkkel, az eredményt három felbukkanó „képregényablakban” szemléltethetjük meg, de ugyanilyen módon szerezhetünk tudomást arról is, ha egy, a továbbjutás szempontjából fontos tárgy közelében járunk. Az ellenfeleink reakcióit kifejező lebegő kérdő- és felkiáltójelek is hasznunkra válnak, hiszen kikövetkeztethetjük belőlük, hogy mire ragadtatják majd magukat a következő másodpercben.

Öcsi, vedd le az ujjad a ravasról!

A játék harminc-egynéhány pályája tizenhárom jól elkülöníthető fejezetre oszlik (úgy látszik, ez a számmisztika-

dolog nagyon megfogta a Ubi Soft-os sráccokat). Mindegyikük a világ más és más tájára repíti a játékost, megfordulunk majd a napfényes Long Beachtől kezdve a zsúfolt New Yorkon és a havas Appalache hegységen át a párás mexikói dzsungeléig szinte mindenhol. Még nagyobb öröm és boldogság azonban számunkra, hogy nemcsak a helyszínek, de feladataink is változatosak. A XIII böven nem csupán a lövöldözésről szól: lopakodás, robbantás, túszejtés, rajtaütés, szabadulás, egyszerű útonalckerés, illetve megannyi ügyességi és logikai feladvány színesíti életünket. És mindezt nem a klasszikus módon tálalva kapjuk, hogy: „na most jön az ugrálás, vigyázzunk, le ne essünk” – a különböző részleteket zseniálisan összemixelték, azok nagyon gördülékenyen követik egymást. A lopakodás pedig külön megér egy misét: ellenfeleink figyelnek, látnak, hallanak, reagálnak, kihasználják a környezet adta lehetőségeket, a biztonsági kamerákat stb. Ha settenkedünk, nagyon jól taktikázha-

tunk a fentebb említett „tap-tap”-okkal, de közben vigyázzunk kell arra, hogy a még talpon lévő őrök ne találják meg az utunkat szegélyező hullákat (magyarán el kell őket rejtteni). Nem szabad elfelejtenünk azonban azt sem, hogy a hullák mozgatásakor csak egykezes fegyvert tarthatunk markunkban, mert egyébként nem tudjuk megragadni a súlyos testeket. Ha lebuknánk, vagy észrevennének egy-két szerteszét hagyott hullát, az átlagos megoldással szemben (ahol rögtön kapjuk az arcunkba a „Game Over” feliratot) itt az őrök a szemünk láttára kezdenek el a riasztó felé rohanni; ekkor még kapunk egy utolsó esélyt a hiba korrigálására – ha azonban ezt is elszalasztjuk, és nem akadályozzuk meg, hogy odaérjenek a riasztóhoz, akkor felverik az egész bázist, és a küldetés jellegetől függően a retorziót: vagy előzőlnik az erősítés, vagy kezdetjük előlről a pályát.



A XIII-LICENC

A játék alapja egy képregény!

A rajzfilmszerű környezet, illetve a képregényekre hajazó tálalás nem véletlen: a XIII-licenc ugyanis eredetileg egy bizonyos Jean Van Hamme nevű, belga születésű képregényguru 1984-ben elindított



– s a gallok között mindmáig nagyon népszerű – képregénysorozatához kötődik. A mese azért nem lett világsiker, mert soha nem jutott el a képregényzabálók mekkájába: az USA-ba. Ez persze nem véletlen, hiszen az átlagos, Pokember vagy Batman szintű sztorivezetést messze lekörözi bonyolultságban bármelyik XIII-rész, ami ugye bizonyos körökben gátat szabhat a széles körű elterjedésnek. Itt keresendő tehát a játék szövevényes sztorijának eredete, mint ahogy a kvázi „félbehagyottság” oka is: a sztori az első 5 füzetben alapszik!

Hasznos holmik

A játékmenet változatossága szempontjából egy másik nagy szempontot kapnak a fejlesztők a használható tárgyak, felszerelések széles skálája miatt. Eleve az állandóan nálunk levő, használható tárgyak listája sem rövid. Itt ugye meg kell emlékeznünk a tizenöt fegyverről, amelyek nemcsak különböző golyószóró-manifesztálódások, de találunk közöttük gránátot, nyílpuskát, dobókéseket és szí-

CEL-SHADING

A grafika lelke

A cel-shading technika tulajdonképpen a 2D-s, képregényszerűen megrajzolt grafikai elemeket kelti életre 3D-ben a pasztellszínek és az árnyékok egy vagy maximum két tónusának dinamikus változtatásával. Jellegetesen minden karakter egy fekete vonallal van körülhatárolva, amelynek vastagságával szintén imitálható a 3D, illetve a térbeli mozgás. A módszer egyetlen hátránya, hogy rendkívül memóriaigényes, úgyhogy a XIII esetében a fejlesztőknek kompromisszumot kellett kötniük: a karaktereket, a fegyvereket és a használható objektumokat cel-shading segítségével ábrázolták, ám a környezet, valamint a különleges hatások mind az Unreal-motor által a szokványos módon megjelenített lát-

ványelemek – persze a megfelelő átalakításokkal, hogy az egész ne üssön el a stílustól, és beilleszkedjen a rajzfilm-szerű világba (a memóriaigényesség valószínűleg annak tudható be, hogy az Unreal motort nem kifejezetten erre találták ki. Bizonyos „célhardvereken” már egészen más a leányzó fekvése).



gonypuskát is. Rajtuk kívül rendelkezünk még különböző, kémfilmekből ismerős szerkezetekkel is, mint például az univerzális zárnyitóval vagy a kilöhető, elektromos csévélővel rendelkező horoggal, amelynek segítségével eljuthatunk magasabb helyekre is, vagy átlendülhetünk széles szakadékok felett, tetszés szerint. Időszakos használatra egyéb cuccokat is kaphatunk: nagy erejű plasztikbombát vagy távolsági lehallgatókészüléket (nagyon állat a szemben lévő hotelszobából kihallgatni egy titkos konferenciát, amelynek során végig célon – a folyton fel-alá járkáló beszélőkön – kell tartanunk a „mikrofonpuskát”). Ehhez jön még a mintegy tizenhét, fegyverként alkalmazható mindennapi használati tárgy (szék, partvis, sörös-

üveg): ezek sokszor megoldást, de legalábbis döntésszabadságot adnak a játékosnak, ha netán kifogyna a löszerből, vagy elveszik tőle a fegyvereit, esetleg valamiért nem ölheti meg ellenfeleit, vagy egyszerűen csak egy

lopakodós küldetésben nem szeretne zajt csapni. Ám az interaktivitás szempontjából ez még mindig nem minden! A fentiek kívül törhetünk, elvihetünk, vagy adott helyen is használhatunk tárgyakat (ezek mind speciális ikonnal jelölt cselekedetek), illetve élőlények eseté-

ben leüthetünk, vagy túsul is ejthetünk (!) embereket, ha adottak a körülmények, és az ezt jelző ikon megjelenik a képernyőn (tehát az áldozat mögött vagyunk, és eddig még nem vett észre bennünket). Mint a hullacipelésnél, ilyenkor is csak egyik kezünk van „tele” (amellyel az alany nyakát szorongatjuk), a másikat szabadon használhatjuk. Persze maximum pisztoly vagy dobókés lehet benne, esetleg egy hamutál, ha épp nincs más kéznél ☺.

Szabad a gazda!

Szintén nagy pozitívuma a játéknak, hogy az adott feladatokat, helyzeteket többnyire úgy abszolváljuk, ahogy nekünk tetszik, hiszen a problémák nagy részére egynél több megoldás létezik. Példának okáért képzeljük el, hogy ki kell jutnunk egy olyan objektumból, ahol nem bántalmazhatjuk a személyzetet – akkor sem, ha ők a lehető legnagyobb vehemenciával törnek életünkre. (A játék ebből a szempontból is okos, konzekvens és reális, hiszen soha nem fájul esztelen öldökléssé.

nézve eldönthetjük: felkapunk egy széket, amellyel leüjtjük őket; vagy a szemben épp kiszúrt szellőzőnyílással is bepróbálkozhatunk, hátha a mögöttes lévő járatokon elkerülhetjük a konfrontálódást; ám ad absurdum mögöttük osonva túsul is ejthetjük az egyiket, hogy sakkban tartva vele a társait jussunk ki az épületből. A legszebb az egészben mégis az, hogy ezeket a lehetőségeket nem csak akkor ott használhatjuk, ahol a programozók azt megálmodták: ha kedvünk tartja, még az utolsó pályán is megoldhatunk helyzeteket mondjuk túszejtéssel, pedig arrafelé már nem kis erejű fegyverek, illetve szinte természetfeletti képességek birtokában leszünk.

XIII. szintű kalandor

Persze az előbbieket nem azt jelentik, hogy a sztóri egyszerű csak átmege sci-fibe, hanem azt, hogy a XIII-ban minimális mértékű karakterfejlődést is tapasztalhatunk – bár ennek jelentősége inkább a történetbonyolítás körül van, mint a játémenetben. Az ugye már a játék elején is feltűnik mindenkinek, hogy emberünk mennyire rutinos mozdulatokkal törí a nyakakat, ami utalhat valamiféle kommandós előéletre. Konkrétumokat azonban csak akkor tudunk meg a múltunkról, ha ismerős hangokat hallunk megszólalni, ismerős szavak hagyják el a valaki száját, vagy ismerős tárgyakat, személyeket pillantunk meg. Ilyenkor egy nagyon jól eltalált, stílusos és hatásos látványvilággal felruházott, fekete-fehér „emléksíkra” kerülünk, ahol ugyanúgy mozogha-

„A grafika dagad a hanyag eleganciától, süt belőle a stíl.”

Az FBI-osokat, a banki biztonsági öröket, a kórházi dolgozókat vagy a nemzet katonáit akkor sem bánthatjuk, ha ők vadásznak ránk! Megölni mindig csak „konkrét” gonoszokat fogunk.) Ilyen esetekben, amint a folyosón osonva meghalljuk a sarkon túl álló két ör társalgását, hirtelen körbe-

...AZ ŐR A PUHA SZÖNYEGÉN CSUKLÓTT ÖSSZE, MELY FELFOGTA ESÉSÉNEK ZAJÁT. XIII ELÉGEDETTEN HÚZTA FEL ÚJRA NYÍLPUSKÁJÁT...

A HÁZBÓL KIRONTVA EMBERÜNK MÁSODIK ELLENFELÉT IS FUTÁS KÖZBEN LÖTTE ARCON SHOTGUNJÁVAL...

AMIKOR A HANGÁRJÁJTÓ KINYÍLT, KÉT ÁLLIG FELFEGYVERZETT ŐR UGROTT ELŐ...

...EGY ILYEN SZÜK HELYEN A LEHETŐ LEGROSSZABB ÖTLET VOLT A RAKÉTAVENTŐ HASZNÁLATA...

MINDEN STIMMELT! A 35-ÖS MÓLÓ, A PLOTTER NEVŰ TANKHÁJÓ... VALAHOZ ITT KELL LENNIE A SZÁLLÍTMÁNYNAK!

HÍRESSÉGEK A MIKROFONOK MÖGÖTT

X-Akták és rapstárok

A zseniális hangulat megteremtésében nagyon nagy szerep jut a szuper hangeffektnek, valamint a korszakot idéző, akcióra dinamikus reagáló, retró, illetve funky beütésű zenének. Sokat dobna azonban az egész élményen a jól etalált szinkronhangok is! XIII angol hangja például az X-akták sztárja, David Duchovny, Major Jonest, a végig

mellettünk segédkező színes bőrű kommandós csajszi pedig a hip-hop sztár Eve szinkronizálta. General Carrington angol hangja is híres állítólag, egy Adam West nevezetű figura, aki a régi Batman tv-sorozatokban szerepelt anno. Őt személy szerint nem ismerem, de biztos úgy van, ha már ennyi helyre odairták a nevét.



tunk, mint a normális játéktérben, de a hangsúly nem a mi akcióinkon lesz, hanem az emlékképekben szereplő helyszíneken, embereken és történeteken. Néhány ilyen visszaemlékezés, illetve a pályákon itt-ott elrejtett titkos dokumentumok átolvasása pedig nemcsak múltunk felidézése, illetve a történet darabkáinak összeállítása szempontjából fontos, hanem azoknak a bizonyos elfeledett kommandóképeinknek a felidézése okán is. A játék előrehaladtával egyre többet kapunk vissza belőlük, és bár a karakterfejlődés ennyiben ki is merül, azért higgyétek el, jól fog esni, amikor végre nem remegő

kézzel tartjuk a távcsöves puskát, sokkal tovább bírjuk a víz alatt, vagy épp megjelennek a már többször említett, ellenfelek lépéseit jelző „tap-tap”-ok a fal másik oldaláról, kifinomult „hatodik érzék” képességünknek köszönhetően.

Az érem másik oldala

Nem esett szó még a mesterséges intelligenciáról, amely néha bizony meglepően okos dolgokat visz véghez, összességében azonban nem tudok 100%-osan pozitívan hozzáállni. Igaz ugyan, hogy ha kioldalazunk egy ellenfél látóteréből, és megszűnik a vizuális kapcsolat, akkor ő is reagál,

azon nyomban olyan fedezéket keres, ahol bevár minket, majd rajtaütéssel próbálkozik, nem pedig egy darab fa módjára várja eredeti helyén, hogy visszaugorjunk elé a fal mögül, természetesen az, egy rakétavetővel. Tetszett az is, hogy konkrekvensen reagálnak a gránátra (nemcsak odébb oldalaznak, de szó szerint ordibálva, társait figyelmeztetve rohannak el a helyszínről), vagy hogy felveszik a fegyvert halott csapattagoktól. Az azonban már kevésbé, hogy néha annak ellenére lönek ránk, hogy tús van nálunk – igazság szerint néha le is lövik szerencsétleneket – illetve esetenként nem veszik észre a két méterre mellettük összecsukló társaikat. Számomra szintén negatívum, hogy a lopkodós küldetéseket megkönnyítették a fejlesztők azzal, hogy csak az általunk kellett zajra ugranak az örök: ha ránk kezdenek el löni, mondjuk, egy M16-os rohamkarabéllyal, akkor az nem tűnik fel senkinek.

Ettől függetlenül azonban a XIII egy stílusos és hangulatos, végig pörgős és akciódús, lendületes és változatos, technikailag és művészileg is impresszív játék, amely mindezek felül még hiteles karakterekkel, ráadásul nagyon jó sztorival is bír. A fentebb felsorolt néhány negatívum közel sem akkora horderejű, hogy kizökkentsen bennünket a játék nyújtotta elsorangú szórakozásból, úgyhogy hajrá! Mivel a játékról még Gyu is elismerően nyilatkozott, bátran állíthatom: még a legelvetemültebb FPS-ellenfanoknak is ajánlható! A többieknek pedig egyszerűen kötelező darab ©.

Boe

HARDVER

MINIMUM

PIII 700 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1600+ | 256 MB RAM | GeF4 Ti4200

„Bár túl sok mindent nem állíthatunk a grafikai menüben, mindent maxra húzva 1024x768-ban is tökéletesen futott, bármilyen robbanás, illetve akár-hány ellenfél volt is a képen.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Sztorivezérelt játékmén

Stílusos grafika és prezentálás

Pörgős és változatos

Nagy szabadság-faktor

Néhány MI-bug

Helyenként elhibázott kompromisszumok a nehézség és a realitás között

GRAFIKA	9	HANGULAT	9
HANGOK	9	KIHÍVÁS	6
IRÁNYÍTÁS	10	SZAVATOSSÁG	7

Boe VÉGSZAVA



„A XIII nem csak egyszerűen jó játék: üdítő színfolt is egyben, amely jó adag eredetiséget tudott becsempészni a tucatjátékok által uralt, fásult FPS világába. Vitek kihagyni!”

92%

ÉS A TÖBBI

Half-Life	94%
Thief 2	90%
NOLF 2	86%

EZ A TALÁLAT MÁR A HELIKOPTER PÁNCÉLLAL BORÍTOTT TESTÉNEK IS SOK VOLT: A GÉPMADÁR VESZETT PÖRGÉS UTÁN A MÓLÓRA ZUHANT...

A TÁMADÁS AZ FBI EMBEREIVEL TÖKÉLETES ÖSSZHANGBAN ZAJLOTT.



AZ IRÁNYÍTÓTEREMBEN EGY KISEBB ZOLDOSHADSEREG VÁRTA XIII-AT.



SZÁRNYAS FEJVADÁSZ

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Történelmi pillanat: megérkezett az első játék, amely az FPS-ek és űrszimulátorok világát ötvözi. Vagy nem? Mindenesetre ez tényleg nem akármilyen, de a hatalmas hírverés után már kissé gyanakodva vártuk, vajon elég-e az üdvösséghez.

Jó tanács: a játékfejlesztőknek nem szabad hinni, beszélnek azokkal összevissza. Persze tisztelet a kivételnek, itt van például... szóval biztos van kivétel. Nem csak a megjelenési dátumokra gondolok – ezekről régóta tudjuk, hogy *relatív* számok –, vagy az aktuális *Half-Life 2*-botrányra, hanem arra a rossz szokásra, hogy az előzetes interjúk során minden fejlesztő úgy nyilatkozik: bizony, az ő játékuk lesz AZ a játék, amelyet még nem látott a világ. Tökéletesen eredeti koncepcióval, páratlan játékelményel, "Uramisten, ezt nézd meg!" grafikával, Einstein-szintű mesterséges intelligenciával és így tovább – ennyi ígérettől még sokat próbált politikusok is szégyenlősen elpirulni. Aztán megkapjuk a végső verziót, és persze az a szegény, felfutott tesztler a hibás, ha csalódik. Ettől egy játék még lehet jó, de azt, aki fél-egy évet (sőt...) várt rá tükön ülve, óhatatlanul nehezebb kiengesztelni: az MGBH készítői éppen ebbe a hibába estek. A játék nem rossz – sőt! –, de külföldön bukás lett, épp a hatalmas hírverés után csalódott játékosok

dührohamai miatt, ami már hallomás alapján elvette sokak kedvét a kipróbálástól. Bár tényleg nem az MGBH alapján fogják odaítélni mostantól a játékfejlesztői Nobel-díjat, azért tagadhatatlanul van jó néhány olyan erénye, amely kiemeli a tucatszám érkező FPS-ek közül.

Jó zsaru, rossz zsaru

Az alapszituáció szerint, ha nem is régés-régen, de soká-soká, egy messzi-messzi galaxisban az ember már sikeresen belakta az univerzumot, minden arra érdemes bolygóra elvitte büszke kultúráját, a vízóblítéses véce-től kezdve a szélessávú internetig. Bünözés persze itt is van, így állandó feladat járul a galaktikus rendőrségre, illetve azok elit egységeire, a „ranger”-ekre. Az ő soraikban szolgál Mace Griffin is, ám egy nap osztága kínos helyzetbe kerül. Bár az akció rutinszerű rajtaütésnek indul, hamarosan kiderül, hogy egy előre kitervelt csapdába sétáltak bele, melynek célja az egész brigád likvidálása volt. Bár Mr. Griffin egyértelmű parancsot kap arra vonatkozóan, hogy tartsa pozíci-

óját, felismerve a reménytelen szituációt úgy dönt, inkább mégsem várja meg, míg kilövik a feneké alól az űrhajót, hanem átverekszik magát a mentőkabinokig. A hajó felrobban, Griffin megússza, de otthon hadbíró-ság elé kerül, amely őt hibáztatja társai haláláért, és tíz év börtönre ítéli. Ez épp elég idő arra, hogy jól felhergelje magát, így amint kiszabadul, azonnal nekilát, hogy lerántsa a leplet a tíz évvel ezelőtti összeesküvésről, és bosszút álljon. Pénze persze nincs, büntetett előlétele miatt pedig – mivel BKV-ellenőrnek túlképzett – kénytelen

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS, űrhajó szim.	Vivendi
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
sci-fi	Warthog
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Harry Potter and the Philosopher's Stone, Star Trek Invasion	

GYORSLINK

75

RÖVIDTIPPEK
DEMÓ a dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n



Száguldó csillébol lövöldözni, á la Indiana Jones



Az űrhajó irányítása nagyon egyszerű, mint egy szimpla FPS súlytalanság állapotában

az egyetlen lehetséges szakmát választani: fejvadász lesz. Egy börtönben megismert cimborá által kapott kontakt fel is ajánlja neki, hogy kezdőtökének felszereli néhány fegyverrel és egy szimpla kis hajóval, melyhez később, cserébe a sikeres küldetésekért erősebb hardvert, jobb hajtóművet és ágyúkat is ad majd. Az üzlet az üzlet, a bosszúhoz pedig pénz kell, úgyhogy Griffin fejvadász bele is vág, és sorra végrehajtja a neki kiosztott küldetéseket, amelyek során végül – hah, minő fordulat! – régi ellenlábasai nyomára akad.

nekülöben van. „A teregettet, akkor bizony jó lesz sietni!” – gondolja magában Mace Griffin. Bár ezt nem mondja. Rohanás vissza a hajóhoz, be a pilótafülkébe, felszállás, ki a zsilipen, aha, ott van! A főgenyő hajóját védő vadászgépek persze rögtön rántanak, így elsődleges célunk az, hogy egyenként leszedjük azokat úgy, hogy a ravasz manőverek közepette megpróbálunk nem nekicsapódni sem egy aszteroidának, sem a parancsnoki hajónak. Ha végeztünk a vadászgépekkel, a főhajó ágyútüzét kikerülve bedokkolunk, majd a fedélzeten végigrombolva – immár FPS

Ellenfeleink még egy rakétával a gyomrukban is olyan diszkréten omlanak össze, mint annak idején a jól nevelt grófkisasszonyok

Miért „szárnyas” ez a „fejvadász”?

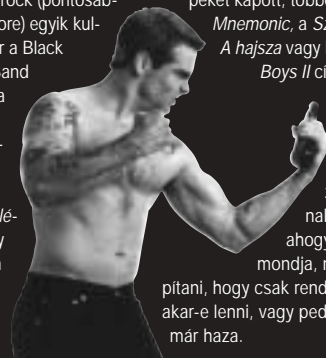
Kezdjük a legnagyobb vaszizdasszal: az MGBH az első olyan játék, ahol a hagyományos FPS játékmódot űrszimulátorral ötvözték, méghozzá nem úgy, mintha [Alt]+[Tab]-bal váltogatnánk két független játék között, hanem a kettő tökéletesen illeszkedik egymáshoz. Egy példa: az egyik bolygón épp a sokadik gonosztevőt tesszük el láb alól, amikor rádión jön az utasítás, hogy kicsit tán lépünk oda a dolgoknak, mert míg mi szórakozunk, a bandavezér stikában felosont a gépére, felszállt, és épp me-

módban – egyszer s mindenkorra felszámoljuk a bünbandát, egy sebb világra és a várható vérdíj reményében.

MACE GRIFFIN ANGOL HANGJA

Henry Rollins

Henry Rollins a kemény rock (pontosabban a punk, majd hardcore) egyik kultikus figurája, aki először a Black Flag, később a Rollins Band frontembereként riogatta a tisztas amerikaiakat – mindig is komoly energiákat fektetett „vadállatimidzésének” ápolásába, ahogy a mellékelt ábrán is látható. Egy véletlen folytán azonban Hollywood is felfigyelt képességeire, és kisebb-nagyobb szere-



peket kapott, többek közt a *Johnny Mnemonic*, a *Szemtől szembe*, *A hajza* vagy legutóbb a *Bad Boys II* című filmekben.

Sajnos Mace Griffin szinkronjaként nyújtott alakítása nem igazán izgalmas – annak alapján ugyanis, ahogy a szövegét mondja, nem lehet megállapítani, hogy csak rendkívül vészjósló akar-e lenni, vagy pedig nagyon menne már haza.

HARDVER

MINIMUM

PIII 1GHz | 64 MB RAM | 32 MB-os VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„No problem”

ezekre korlátozódik a hajókázás, hiszen az űrszaták mellett még az is előfordulhat, hogy valami furmányosabb feladatot kapunk, mint például amikor egy hajóra kilőtt torpedókat kell becsapódás előtt levadászni.

Másfélmillió lépés

Ennek ellenére az FPS rész meglehetősen közepszerű, ami nem azt jelenti, hogy nincsenek remek pillanatai, hanem – mivel a játék irdatlanul hosszú – a rengeteg lövöldözés közben könnyen elsikkad az a néhány – egyébként kiváló – ötlet, amitől emlékezetessé válna. Néhány helyszín (például a technológiát imádó

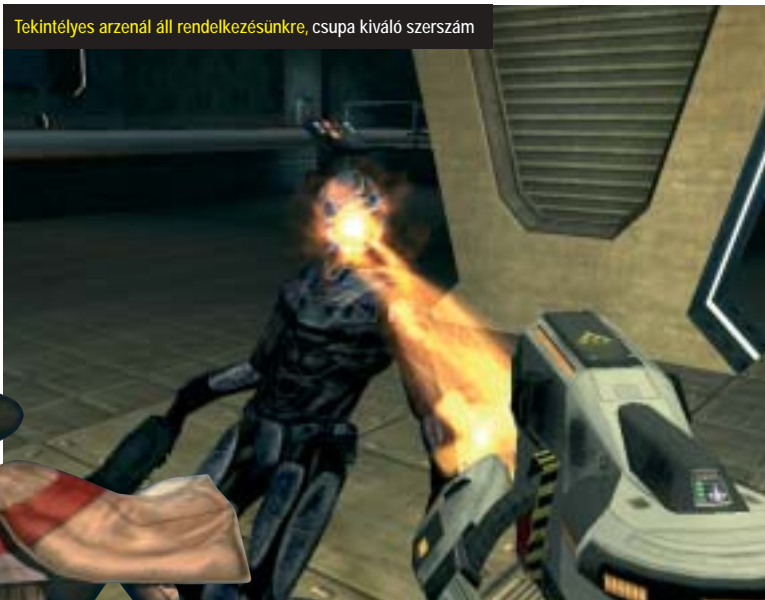
A pajzs- és HP-rendszer egy az egyben a Halo mintájára készült



A mini-minigun meglepően erős: ha felpörög, pillanatok alatt kilövi a teljes tárat

Néhány ellenség meglepően eredeti: íme egy bepöccent cyberszerzetes

Tekintélyes arzenál áll rendelkezésünkre, csupa kiváló szerszám



cybervallás papjainak temploma vagy egy dögös luxuscillaghajó), nagyon hangulatos, illetve nemcsak "menni, meg löni" kell, hanem alkalomadtán megvédeni valakit, jól kivitelezett merényleteket végrehajtani, szállítóhajók pilótáit röptében kilőni, vagy egy csillérből bombák időzítőjét mesterlövészpuskával hatástalanítani, és így tovább. Összesen 12 küldetést kapunk – elsőre ugyan ez nem tűnik soknak, de némelyikük gigantikus, akár két-három-négy órányi kemény írtást is igényelhet. Eleinte nincs közöttük sok kapcsolat – csak

új és új melókat kapunk –, de ez nem is baj, később fény derül a régi titkokra is. Bár hőses orosz bázis épp nincs, gyakran szembevesszük ezerszer látott kli-sékkal – van viszont néhány meghökkenítő feladat: mint amikor egy vágőhid-kolónia (!) ellopott állatát kell visszaszerezni, egy 20 méter magas, dinoszaurusz méretű kedves jószág-

got, amely valószínűleg alig várja, hogy néhány tonna izletes, galaktikus parizer készüdjön belőle.

Vértelen háború

Ami számomra nagyon bosszantó – persze pszichológiai alapon végző soron lehet, hogy hasznos –, az az, hogy mire hozzánk is eljutott a program, sikerült teljesen "vérteleníteni." A bevezető animációban ugyan dől a vér, szakadnak a végtagok, de az én ellenfeleim még egy rakétával a gyomrukban is olyan diszkréten omlottak össze, mint ahogy annak idején a jól nevelt görkissasszonyok ájultak el lépten-nyomon. Már csak az elhaló "Oh!" hiányzik hozzá. Mivel nincs erre vonatkozó beállítás, egyszerűen cenzúráról van szó – és ez így elég ciki. Félreértés ne essék, még véletlenül sem vagyok egy vérszomjas fenevad, de tessék felrobbanni a rakétától, elvégre arra való. Pedig fegyvereink annégy nagyon komoly pusztításra lennének alkalmasak, hiszen ritkán találkozni ilyen jól összerakott arzenállal. Mindegyik más taktikához jó, és még az alapfegyver (golyószóró, de inkább minigun) is mindvégig használatban marad. Néhány fegyver egyszerűen zseniális: például az a szonikus mordály, amelynek segítségével hanghullámok révén lökjük hanyatt az ellent. Sőt, a mesterlövészpuskát sem csak nagy távolságokra fogjuk használni, hanem akár beltéri harcokhoz is kiváló lehet, hiszen közelharc esetén szintén hibátlan fejlődéseket lehet produkálni vele.

egyenletes, mert bár egy-egy pálya igen dögösen néz ki – a vízről sem hiányzik a pixelárnyaló –, más helyszínek nagyon... egyszerűek. Ugyanígy néhány ellenfél pazarul kidolgozott, míg mások kb. olyan öszszetettek, mint egy pokróccal letakart hordó. A készítőik nagyon beígérték a pixel alapú utközési rendszert, mégis találkoztam ajtón átlógó puskacsővel – bár szó se róla, egyszer egy rakétával ellőtt rosszfiú visszapattant a falról. Tudnék persze rengeteg „jó lett volna, ha...” kezdetű mondatot írni, de ha igazságos akarunk lenni, akkor ne az elmaradt ígéreteken bosszankodjunk. Lehet, hogy ha egy kicsit „megvágják” a játékot, és inkább kevésbé hosszú, de pergősebb, akkor magasabb lenne a végző számlék. Ám még így is, aki nem unja el magát a monoton pályákon, az később talál olyan részeket, amelyek bőven megérik a fáradságot.

mazur

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Mace Griffin: Bounty Hunter

HALO



8/10

Grafika

9/10

Változó, általában szép, de néhol kevésbé kidolgozott. A „Tusk” engine ereje nem a részletekben rejlik, hanem az űrbéli és földi területek egyidejű megjelenítésében.

Bár a poligonszám másfél évvel ezelőtt csúcstól, a Gearbox által felfrissített Halo a legújabb generációs effekteknek köszönhetően szenzációsan jól néz ki – főleg a külső terek megjelenítése.

7/10

Sztori

8/10

A jófiút rászédtek, ezért rosszfiú lesz, és bosszút forral. Ez még önmagában nem lenne túl izgalmas, de mire már épp letennék róla, nagyjából a játék felénél jön a meglepő fordulat...

Jól kitalált főhős, érdekes univerzum egyedi atmoszférával és néhány ősi titokkal. Összességében nem sok, ám egy pergős FPS-hez – szűkösen ugyan, de – ennyi is elegendő.

7/10

MI

8/10

Részleteiben jó, összességében kevésbé. Noha az ellenfelek viselkedése függ egészségi állapotuktól, az általunk használt fegyvertől, egyebektől, legtöbbször mégis csak futkároznak.

Az ellenfelek nagy része okosan harcol, nem kevés ügyességet igényel – a zombiszerű lények viszont csak jönnek és haragnak. Ennek ellenére valódi taktikázásra is lehetőséget ad.

8/10

Játékmenet

9/10

Az űrhajós rész rengeteget dob a játékélményen, anélkül csupán egy közepesenél alig jobb FPS lenne. Nagyon hosszú, talán ezért kevésbé tűnik fel, hogy milyen jó ötletek is vannak benne.

Időközben az a lopott a Halóból, aki nem szégyell (Breed, Chrome) de még ezek után is kiváló, főképp a remek hangulat, a fegyverek, a járművek és a király multi módok miatt.

30/40

Összesen

34/40

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Örthajós részek
Több érdekes kuldetés
Hosszú...

...illetve túl hosszú
Néhol már monoton
Nincs multiplayer

GRAFIKA 8
HANGOK 6
IRÁNYÍTÁS 8

HANGULAT 7
KIHIVÁS 7
SZAVATOSSÁG 8

mazur VÉGSZAVA



Űrszimulátor és FPS keveréke – ilyet még tényleg nem láttunk. Az ötlet kiváló, a megvalósítás már kevésbé, de még így is megér egy próbát.

84%

ÉS A TÖBBI

HALO	91%
Chrome	90%
Breed	83%

Az ígéret szép szó

Furcsa, de a grafika minősége nem

POSZTERT AKARSZ?

Akkor keresd a GameStar Poszter Kiadását az újságárusoknál, melyben öt darab, két oldalas, nagy méretű, kiváló minőségű posztert találsz, a mostanában megjelent, vagy megjelenő legjobb 10 játékról. Konkrétumok jobbra a borítón, itt. ➔



GameStar

AQUANOX A LEVEGŐBEN

YAGER

Repülő erődök, gigászi nagyvállalatok, világméretű konfliktusok, szabadúszó szerencsevadászok és kalózkok minden mennyiségben – nagyjából ez vár arra, aki kipróbálja a Yagert. No meg persze önfelédlt lövöldözés egy bámulatosan szép világban...

A XXI. század végén járunk, szeretett Földünket kormányok helyett mindent és mindenkit bekebelező nagyvállalatok irányítják. Az egyszerű embereknek két lehetőségük maradt: vagy elkötelezik magukat valamelyik „megakorporáció” mellett, vagy beállnak kalóznak. Magnus Tide, történetünk hőse, nehéz szívvel bár, de az előbbi megoldás mellett döntött, és így ifjú Han Solo módjára éli életét. Megbízásokat kap, amelyeknek teljesítése esetén újabb feladatok várnak rá – vadiúj hajójával a legjobbnak kell lennie, hogy múltjához méltóan a rossziúk rettegjék a nevét... Magnus nem válogathat szabadon a feladatok közt, sőt: még csak pénzt sem kap a teljesítésükért; a Yager tehát nem *Elite*-klón, hanem „mezei” akciójáték. A hangsúly természetesen minden küldetésben az „önfelédlt” lövöldözésen lesz, igaz, a „nyíltsisakos” harcmodor mellett a program igen

gyakran kínálja fel a lopakodás lehetőségét is. Az elvégzendő feladatok – úgymint pusztítsd el, véd meg, szerezd meg stb. – más játékokból már ismerősek lesznek, így ezen a téren a Yager nem alkotott forradalmian újat. Hatékonyságunk és ügyességünk függvényében ugyan változhatnak bizonyos másodlagos célok, összességükben azonban a küldetések – elsősorban a történet miatt – teljesen lineárisak; adott néhány cél, amelyek elérése után újabb célokat kapunk. Ahogy előrehaladunk a játékban, egyre újabb és újabb fegyverekkel szereljük fel hajónkat, arról azonban senki se álmodjon, hogy idővel tucatnyi látványosnál látványosabb eszközhöz juthat hozzá; mindössze a legalapvetőbb fegyvertípusokkal számolhattok (például gépágyú, mezei rakétavető vagy éppen egy távcsöves puská). Ez azonban senkinek se szegje kedvét, a kétféle tüzelési mód így is elég vari-

ációs lehetőséget eredményez. A sok röpködés mellett esetenként rögzített lövegállásokba is beülhetünk – üde színfolt a rengeteg hasonló jellegű feladat mellett. A dombok között – igazi akciójáték módjára – itt-ott elszórva találhatunk felvehető löszert is, ez azonban közel sem annyira gyakori jelenség, hogy érdemes legyen ész nélkül a tűzgombra tapadni (mindössze egyetlen olyan „ágyúnk” van, amely nem igényel külön löszert). A küldetések teljesítése után átfogó statisztikát kapunk teljesítményünkről. A találati arányok mellett a másodlagos célok teljesüléséről is tájékoztat a program, mi több, a kiemelkedő eredményeket bónuszcsillagokkal jutalmazza. Ha tehát valakinek nem elegendő a pusztító tény, hogy egy pályán sikeresen túljutott, a jobb százalékok reményében akár újra nekifuthat egy, már teljesített küldetésnek. Ami pedig a konzolos eredet hosszú küldetéseit és a save opció kapcsolatára vonatkozó ki nem mondott kérdéseket illeti – nos, a játék bizonyos időközönként „checkpoint”-okat ment, így ha menet közben meghalunk, nem kell mindig mindent teljesen elölről kezdenünk. Dicséretes ☺!

Comanche light

A pergő akciójú részek mellett az elkezépző aprólékos, gyönyörűen kidolgozott grafika ragadott meg a já-

XTRA RÖVIDTIPPEK

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akcio	THQ
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
XXI. század vége	Yager Development
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Nincs	
GYORSLINK	538

tékban. A látványvilágot leginkább talán a *Comanche 4*-hez lehetne hasonlítani; ügyesen lekerekített dombok, mély hasadékok, keskeny szurdokok és nemritkán hatalmas – egyben lenyűgözően látványos – vízfelületek várnak ránk. A küldetésrendszernek köszönhetően 3-4 teljesített pálya után mindig újabb és újabb vidékekre kalauzol el a program; a mesebeli trópusi szigetvilágból igen gyorsan sivatagos vagy éppen nyomasztóan nyirkos és kietlen vidékekre kerülhetünk. A szemet gyönyörködtető táj mellett külön érdemes kiemelni a rengeteg igen változatosan kialakított épületet; lesznek itt egyszerű házak, hatalmas bázisok és persze több tucat különféle katonai létesítmény. Hasonló jókat mondhatunk a különböző repülő al-

A DVD KIADÁS

Néhány órányi extra

Az öncélú lövöldözés hamar unalmasá válna megfelelő körítés nélkül, szerencsére a Yager ezen a fronton látványosat domborít: nemhiába a DVD kiadás: a húsz-egynéhány küldetéshez közel 3 GB-nyi átvezető animáció készült. A történet ugyan kellemes, de azért a kormótokot nem fogják tövig rágni az izgalomtól. Ettől függetlenül az animációk szépek, bár a szereplők megformálása egy picit talán lehetett volna részletesebb is. Magnus például szinte minden helyzetben idéntlenül vigyorog, és általában a többi szereplő arcáról sem lehet valós érzéseket leolvasni (kivévelt képez

Sarah, aki a történet előrehaladtával igen komoly hangulatváltozáson megy át). Ettől függetlenül kétségtelen, hogy a játék hangulatán nagyot dob a küldetések előtt és után menetrendszerűen érkező átvezető mozi.



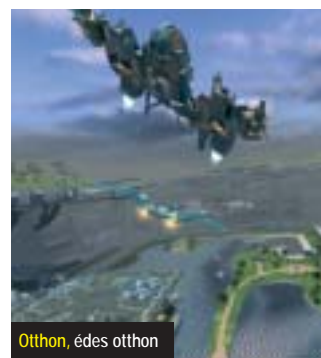
Baj-baj Szása...



Huh, ez nem sokon múlt...



Égi balett



Otthon, édes otthon

kalmatosságokról is, és persze nem lenne teljes a kép, ha a robbanásokról, lángnyelvekről és különböző színű füstfellegekről nem kizárólag szuperlatívuszokban beszélhetnénk.

A grafika tehát összességében is magával ragadó, ezért aztán külön dicséretes, hogy az alkotók rengeteg olyan apró részletre is ügyeltek, amely a legtöbb játékos figyelmét a nagy lövöldözés közepette minden bizonnyal elkerüli majd. Vegyünk például egy teljesen mezei teherhajót. Az égi

tűnk fel, a fák koronájához közel repülve egész madárrajokat riaszthatunk fel, az egyes épületek részletgazdagsága pedig már önmagában is megérne egy külön misét.

Egér, joy vagy gamepad – ez itt a kérdés?

A programot elméletileg minden létező perifériával irányíthatjuk, ennek ellenére a játékelmény számomra sajnos egyetlen esetben sem volt tökéletes. Az *Aquanox* óta megszokottak – sőt,

ség állításával sem tudunk sokat javítani, hiszen ilyenkor a hajó mozgása ugyan egy picit dinamikusabb, a célzás viszont úgy szólna lehetetlen. Joy használatával e probléma megoldódik, cserébe viszont a hajó lassabban – rövid gondolkodási idő után – reagál parancsainkra, ami megint csak nem túl szerencsés dolog egy-egy hevesebb tűzharcban. Gamepaddal ugyanezek a problémák jelentkeztek, így nem igazán értem, hogy a fejlesztők valójában mire is tervezték a Yagert. A rengeteg próbálgatás után végül maradtam az egérenél: idővel ugyan bizonyos mértékig hozzá lehet szokni, de ez a rész minden kétséget kizáróan lehetett volna sokkal jobb is!

Yager-me(i)ster?

Mindent összevetve roppant látványos és hangulatos akciójáték a Yager, remek átvezető mozikkal és nem kevés humorral fűszerezve. Idővel ugyan egy picit egysíkúvá válnak a küldetések, a történet alakulása azonban mindig elegendő hajtóerőt jelent a folytatáshoz. Számomra egyedül az irányítás nehézkessége jelentett problémát, ehhez idővel hozzá lehet ugyan idomulni, de megszokni sajnos jó néhány órányi játék után sem sikerült. Ez azonban lehet, hogy csak nekem jelentett ekkora gondot ☹...

Del

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeF4 Ti4200

„Semmi gondom nem volt a sebességgel.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Elkészítően apró-lékos, gyönyörű grafika
Remek átvezető animációk
Remek 3D-s motor

Nehézkés Irányítás
Túlzott linearitás
Idővel kicsit monotonná válik

GRAFIKA	10	HANGULAT	7
HANGOK	8	KIHÍVÁS	6
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	6

Del VÉGSZAVA



Pörgős akciójáték bámulatosan szép grafikával és rengeteg átvezető animációval. Semmi korszakalkotó, de egy próbát azért megér.

84%

ÉS A TÖBBI

Aquanox 2 revelation	90%
Aquanox	88%
Incoming Forces	72%

„A hatalmas hajók farokvizében gyakran a legnagyobb lövöldözés közepette is vidáman ugrándozó delfincsapatokat fedezhetünk fel.”

uszályra emlékeztető repülő alkalmazásán a rakományként fedélzetre hordott, különböző színű, formájú és felirátú konténerek gyakran minden különösebb rendezőelv nélkül hevernek egymáson a legváltozatosabb berendezések között, a kapitány alakja jól kivehető a hídon, és ha mindez még nem volna elegendő, a hajó orrában alig észrevehetően egy napernyő, egy nyugágy és egy asztalka is helyet kapott. A hatalmas hajók farokvizében gyakran a legnagyobb lövöldözés közepette is vidáman ugrándozó delfincsapatokat fedezhe-

kifejezetten élvezetesnek – számító egér alapú irányítás jelen esetben nem működik annyira olajozottan, minthogy a forduláshoz nem elegendő irányba mozdítani az egeret (á la *Freelancer*), hanem szorgalmasan tologatnunk kell azt, amíg hajónk orra a kívánt irányba nem néz. Karunk hossza – és az asztallap mérete – véges lévén, nem marad más hátra, mint mozdítani az egeret, majd felemelni és visszahelyezni magunk elé – ez pedig nem túl felemelő dolog, különösen amikor üldözünk valakit, vagy netán éppen menekülni szeretnénk. Sajnos ezen az érzékeny-

TÜZELESRE KÉSZÜLJ!

WARHAMMER 40000 FIRE WARRIOR

A lehasznált sci-fi klisék szerelmeseit el kell keserítenem: a Kuju Entertainment legújabb FPS-ében csavart egyet az alapfelálláson: mi alkítjuk az „idegeneket”, és az emberek testesítik meg a galaxist szisztematikusan leigázó, tumorként terjedő „gonosz fajt”.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ
Arcade FPS THQ

KÖRNYEZET FEJLESZTŐ
Warhammer 40k Kuju Ent.

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Train Simulator 1-2

GYORSLINK **339**

Jól hangzik, ugye? Végre valami új! Maximum azok szomorodhatnak kissé, akik ismerik a *Warhammer 40000* világát, és arra számítottak, hogy az erre épülő *Fire Warriorben* egy dicső űrgárdista, netán egy mindenre elszánt inkvizitor bőrébe bújva számolhatnak majd le a hipertér káosszal átitatott mocskával.

De nem, játékbeli karakterünk egy fiatal, harcos kasztú tau, akit azonban az események sűrűjébe vetnek, amikor a külső gyűrűk egyik ember admirálisa valamilyen rejtélyes okból megtámadja fajtáját, és elrabolja népének egyik vallási vezetőjét!

„Készülj, Kais, ez soká fog tartani...”

A *Fire Warrior* ízig-veéig arkád FPS, több szempontból is. Egyrészt nem kell foglalkoznunk mozgásra táguló szálkereszttel, mint mondjuk a *Rainbow Sixben*, másrészt több, razolon szokásos ficsör is belekerült a játékba. Ilyen például, hogy miután befejeztük a kampányt, egyenként újrajátszhatjuk a küldetéseket, hogy különböző nehézségi kritériumoknak megfelelően (időlimit, találati arány stb.) egyre jobb „rangot” érjünk el rajtuk. Az így szerzett „rangpontok” segítségével pedig különböző extrákat tehetünk elérhetővé (képgaléria, örök élet stb.). Ez nagyban megnöveli a játék szavatossági értékét, amely egyéb-

RÖVIDTIPPEK TRAINER a cd/dvd-n

ként is kiemelkedő, hiszen a mai trendekkel ellentétben nem lehet egy nap alatt végigjátszani!

A huszonegy küldetés közül jó néhányal fogunk órákat szöszölni, és nemcsak azért, mert a pályák, illetve a bejárható területek óriásiak, hanem azért is, mert a küldetések közben nem lehet menteni. Ha meghalánk, a program által meghatározott automata checkpointoktól folytathatjuk a küzdelmet. Ám ha egy ilyen pont véletlenül nem a pálya legnehezebb szakasza előtt van elhelyezve (elég gyakran előfordul), akkor elhalálozások esetén újra és újra el kell verekednünk magunkat a kritikus területre, hogy aztán megint próbálkozhassunk. Ez pedig néha nagyon frusztrálóvá teszi a játékmenetet.

Apró játékmenet!

A *Fire Warrior* ebből a szempontból gyakorlatilag sajnos semmi más nem tud felmutatni, mint a folyamatos öldöklést, á la *Doom 2*. Nagyon ritkán kell csak kulcsokat keresnünk, bombákat telepítenünk, netán néhány kétállású kapcsolót elfordítanunk, illetve egy-két szétlőhető szellőzőrácsot felkutatnunk a továbbjutás érdekében.

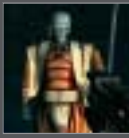
A játék egy bizonyos részétől fordul a kocka, s váltva harcolhatunk az űrgárdistákkal a káosszal átitatott változataik ellen...



AKIK JELENTŐSEK A JÁTÉKBAN...

...és jelentősek a Warhammer 40k világában

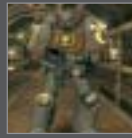
Tau: Ehhez a fajhoz tartozunk. Fiatal, öntudatos, szabadságszerető nép, demokratikus társadalommal.



Emberek: Szigorú hierarchiában élnek, hatalmas hadsereggel bírnak, s több ezer világ teljhatalmú urai.



Ürgárdisták: Az emberi haderő génekezelt színe-java. Az egész galaxis, sőt a Káosz hadái is rettegik őket.



Káoszlények: A hipertérből a normál térbe áramló káosz-fattyak célja a Rend totális felemészése a galaxisban.



Ehhez jön még hozzá, hogy a pályák jó része hihetetlenül lineáris, nem túl interaktív, és felbukkanó ellenfeleink is feltűnően repetitívek. A játék 24 órát felölelő történetében bejárt négy fő helyszín (börtönbolygó, tau űrhajó, birodalmi űrhajó, káosztól fertőzött birodalmi iparváros) mindegyike rendelkezik 2-3 állandóan ismétlődő ellen-

méterre visszafelé található nyílt terepen keresztül biztonságosabban érhesük el jelenlegi pozíciónkat ☹... További pozitívum, hogy a saját fejlesztésű motor egész tisztességesen meg van írva, szinte bugmentes (egy-két ajtónál tapasztaltam csak furcsa „beakadást” a végigjátszás során), a kornak megfelelő látványvilágot biz-

„A Fire Warrior sajnos semmi mást nem tud felmutatni, mint a folyamatos öldöklést, á la Doom 2”

féltípussal, amelyek monotoniját csak néha-néha törli meg egy-egy nagyobb monszta vagy főellenség. Öröm azonban az örömben, hogy a *Haloból* egy az egyben átvett „combat-management” (az első pár lövést elnyelő, folyamatosan visszatöltődő páncél, az egyszerre maximálisan hordozható két fegyver, valamint a „ráváltás” nélkül, külön gombbal eldobható gránátok) bizony jó néhány alkalommal taktikázásra készteti a játékost. Itt nem használható az „előkapom a rakisit azt” irtok” recept: először meg kell találni a kívánt fegyvert, aztán löszert is kell szereznünk valahonnan, na és persze az sem mindegy, hogy mit hagyunk ott azért, hogy az új csúzlít magunkkal vihessük. Lehet, hogy két sarrakkal később épp az a sugárfegyver lenne ideális, amelyet negyed órája tettünk le egy szobában, ahol magunkhoz vettük a mesztelőlövészpuskát, hogy a néhány száz

tosít, és jó fizikai algoritmusokkal bír (a robbanások nagyon korrekt módon dobálják a testeket). Ráadásul az MI-vel sincs különösebb probléma: ellenfeleink ugyan nem túl taktikusak – egy ürgárdista azonban nem is a fedezék-keresésről híres – a néha hozzánk



Na, neki nem a kivalvatlanságtól piros a szeme (meg nem is nyuszi)



Vágjunk rendet a soraikban (és reménykedjünk abban, hogy nem jár arra egy ürgárdista, aki az egészét megbosszulja ☹)

FILMBETÉTEK

Popcorn a kézbe

Rögtön feltűnik játék közben, hogy a bevezető, illetve átvezető mozikra nagyon nagy figyelmet fordítottak a fejlesztők. A monumentális zenei aláfestéssel bíró, hatásos filmbetétek tökéletesen megteremtik azt



a hangulatot, amely ezt a furcsán bizarr, 41. századi cybergót/techno-fantasy világot jellemzi. Ha netán valaha film készülne a Warhammer 40k-ból, remélem, valami hasonlót láthatunk majd a vásznon!

csapódó csapattársaink viszont teljesen hihető módon harcolnak (nem úgy, mint annak idején az MI miatt elvérző *Devastationben*).

Események sodrásában

A Fire Warrior története sajnos elég lapos és nem túl érdekfeszítő, ám a program ennek ellenére hosszú távon sem válik unalmassá (na jó, ez alól kivétel az első néhány pálya, ahol majdnem abbahagytam a játékot ☹). Ennek oka pedig nem más, mint a küldetések és a feladatok változatossága. Szintén sokat dob még a hangulata, hogy emberünkön (pontosabban taunkon) olyan páncélruha van, amelynek köszönhetően egyrészt úgy tud kinézni, mintha a Nagyfőnök (Halo) és Scorpion (Mortal Combat) egyenes ági leszármazottja lenne, másrészt folyamatos kapcsolatban áll az őt eligazító feletteseivel. Ha történik valami, azonnal értesülünk róla; ha mi viszünk véghez valami jelentős tettet, egyből megtudjuk a hatását – s ezek függvényében menet közben folyamatosan kapjuk az újabb és újabb utasításokat. Eme apró momentum miatt pedig megvan az interaktivitás tökéletes képzete, valóban az az érzésünk, hogy az események épp körülöttünk zajlanak, mi pedig a részesei vagyunk, sőt alakítjuk őket. Ez pedig a játékmenet és a sztori viszonylagos egyhangúsága ellenére is lendületben

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 2 GHz | 256 MB RAM | GeF4 Ti4200

„1024×768-ban maximális felbontás mellett is kiválóan játszható, egyedül a nagyon nagy robbanások alkalmával lassul be egy kicsit.”

tartja a játékost, és sodorja egyre csak előre, a végkifejlet felé.

Tűzoltás?

Ám a Fire Warrior igazi és egyértelmű pozitívuma a környezet, a hangulat és úgy általában a világ ábrázolása. Ahogy a Kuju fejlesztői megfogták azt az éles különbséget, amely a tauk képes energianyaláboktól villódzó, áttetsző holovíziókkal tarkított űrhajója, valamint az emberek iparvárosai, tömör plasztacélból felépített, birodalmi lobbók és heroisztikus szoborcsonkokkal díszített rombolója között van, az óriási. Ez az előny azonban a játék hátránya is egyben: A Warhammer 40000 világát nem ismerő játékosoknak ez ugyanis semmit nem jelent – ökö egy korrektil megírt, ám csak közepesnek mondható FPS-t látnak majd, ha betöltik a Fire Warriort...

Boe

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Érdekes feladatok
Interaktivitásérzet
Jó átvezetők

Lapos sztori
Frusztráló/unalmas játékmenet
Egyhangú ellenfelek

GRAFIKA	7	HANGULAT	8
HANGOK	6	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	10

Boe VÉGSZAVA



A Warhammer 40k-fanok mindenképp veszlejk át a játék unalmas első részét. A többiek csak akkor játszzanak a FW-ral, ha már kivégezték a Halot, a CoD-ot és a XIII-at...

76%

ÉS A TÖBBI

Halo	91%
Chaser	80%
Devastation	73%

SILEN

A HALÁL ÉS A LÁNYKA

Jó tanács 17 év körüli fiatal lányoknak: ha plázába mentek, akkor a Győr Plaza, a Westend, a Mammut és minden más is szóba jöhet – de a Silent Hill környékén lévőket kerüljétek! Az ottani vevők ugyanis szokatlanul mosdatlanok, bűdösek, és állandóan molesztálják az ember lányát. Ráadásul már több mint egy hete nem ettek. Embert.

Az emberi természet egyik meglepő tulajdonsága: imádkunk félni. Persze nem a saját betegségeinktől, élethelyzetüinktől, mindennapi nehézségeinktől, hanem más, kitalált, film-, regény- vagy játékbeli szereplők borzalmaiba szeretjük magunkat beleélni. Legyen szó akár a klasszikus kísértet- vagy vámpírháborúkról, akár a mozgókép eljövetelel egyre kelendőbb és egyre véresebb horrorfilmekről, az elmúlt évszázadokban a félelemkeltés hatalmas népszerűsége tett szert. No és miért lenne ez másképp a számítógépes játékokkal, ahol játékosként még inkább azonosulunk a fő-

körbevevő, egyszerre misztikus és hátborzongató atmoszféra: bár a játékok során egyre többet tudunk meg Silent Hillről és iszonyatokkal teli történelméről, a teljes kép azonban sohasem áll össze. De vajon miért tudjuk magunkat sokkal inkább beleélni ebbe a játékba, más horror témájú akció-kalandokhoz képest? Nos, talán épp azért, mert a főszereplők nem snájdig szuperdetektívek (*Alone in the Dark 4*), nem elitkommandósok vagy jellegtelen félmanga hölgyikék (*Resident Evil* sorozat), sem pedig westernhősre emlékeztető, hosszú ballonkabátos ügynökök vagy félvámpírok (*Nocturne*), hanem tel-

„Egyre többet tudunk meg Silent Hillről és borzalmakkal teli történelméről, a teljes kép azonban sohasem áll össze.”

szereplővel, iszonyatát, rettegését sokkal jobban átéljük, a rém felett aratott győzelem pedig még nagyobb sikerélményt okoz, mint ha csak passzívan néznénk egy filmet. Ha pedig olyan sorozatot keresnénk, amely ideálisan ötvözi a két műfajt – a filmet és a játékot –, akkor keresve sem találunk jobbat a Silent Hillnél...

Ez a para nem normális 😱
És hogy mitől többek, értékesebbek a Silent Hill-epizódok más horrorjátékokkal összehasonlítva? Ha három szóban kellene összefoglalni: stílus, hangulat, beleélés. A japán készítőik olyan képi megoldásokat, beállításokat, vágásokat alkalmaznak mesterfokon, amelyeket nagynevű amerikai rendezők is megirigyelhetnének. Ehhez kapcsolódik a várost

jesen hétköznapi emberek, tökéletesen kidolgozott jellemrajzzal, akiknek – mindig tragikus – sorsa valamilyen okból ehhez a borzalmas városhoz kötődik. Nincs ez másképp a harmadik részben sem. Bár a játék eleje nem Silent Hillben kezdődik, a történet során megint csak el fogunk látogatni kedvenc turisztikai központunkba. Silent Hill most is éppoly vendégmazarasztaló, mint az előző részekben: az utcákon egy kutya és egy alien kereszteződésére hasonlító rémség szeretné játékosan megharapdálni a főszereplő Heather lábszárcsontját, pár sarokkal arrébb egy kukacemberszerűség csócsálná meg az agyvelejét, a következő utcában pedig hatalmasra nőtt bögoly-szúnyogok (vagy mi a rák) csip-penténé meg pajkosan a lány érzékenyebb testrészeit – csak éppen any-

SILENT HILL 3

nyira, hogy egy csepp vér se maradjon az ereiben...

A harmadik rész szörnyei ismét kellően gusztustalanok és félelmetesek, ám igazából – a klasszikus hitchcocki recept szerint – most sem akkor parázunk igazán, amikor már frenetikus harcba kerülünk velük, hanem azon idegvesztítő időszakok alatt, mikor örülni szeretnénk statikusan a rádió, ahogy egyre közelednek a rémek, mi viszont még nem látjuk őket...

Plázacica

De ne szaladjunk ennyire előre, elvégre kezdetben körülöttünk minden normális – lenne, ha a *Max Payne 2*-höz hasonlóan ez is nem rögtön in medias res indítana. De épp ez a helyzet: a történet közepébe csöppenne, a játék egyik legkegyetlenebb helyszínén, a vidámparkban találjuk magunkat. Esélyünk sincs a túlélésre, Heather azonban szerencsére „halála” után gyorsan felriad álmából egy teljesen normális kávéházban. És hogy kicsoda Heather? (Hát nem tudjátok @?) Nos, a játék legújabb főszereplője egy tizenhét éves szőke kamaszlány. Kísiskolás kis fehér kabátjában és rövid szoknyácskájában teljesen átlagosnak tűnik, és meglehetősen szimplán levágott, fiús hajjal közel sem annyira kihívó, mint

a *Resident Evil* sorozat szexbombái: a Konami – nagyon helyesen – ismét a maximális realizmusra törekedett a főszereplő kialakításánál.

Mint az eddigi részek hőseiről, eleinte Heatheről sem tudunk túl sok mindent: egy egyszerű leányzó „a sok közül”, aki egy plázába betévedve, hazaindulás előtt felhívja az apját. Miután pár szót váltanak, egy idősebb ballonkabátos férfi valamiért ráakaszodik a lányra: míg az életben egyértelmű lenne a molesztálás ténye, mi már sejtjük, hogy itt valami másról van szó... Heather azonban még nem tudja, ezért berohan a mosdóba, aztán kimászik az ablakon, és szép lassan beindulnak az események...

Minden szinten, szinte minden

Amiért rögtön elismerést érdemelnek a japán készítők, az az eddigi részek-től eltérő és rendkívül eredeti helyszínek nagyon tudatos és gondos kiválasztása. Már maga a pláza is zseniális pálya: sohasem gondoltam volna, hogy ennyire félelmetessé lehet varázsolni ezt az alapból giccsdíjas épülettipust. A szokásos tömeget felejtst

el: az itteni teljesen elhagyatott, minden szinten „csak rémálmainkban ne jöjjön elő!”-féle szörnyekbe botlunk, arról nem is beszélve, hogy folyosói – amolyan „Silent Hill-es” stílusban – a falra, padlóra kent vérrrel és mocskokkal vannak szennyezve: totál para, pedig még csak a játék elején járunk!

Később sem kell panaszkodnunk

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Túlélőhorror	Konami
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Kitalált városok	Konami
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Silent Hill, Silent Hill 2	

GYORSLINK >>> 360



Jajj, de szép ez a kislány! Tiszta anyja!

SILENT HILL A KEZEDBEN...

Gameboy Advance-verzió

Akár hiszitek, akár nem – a Silent Hill a kézben hordozható kis **Gameboy Advance**-re is elkészült! Az első részről van szó, most jön azonban a másik furcsaság: ez nem akció-kalandjáték, hanem egy „play-novel”, amelyben a Kaland és Mágia könyvsorozat nyomán kell különféle kérdésekre A, B és C válaszokat adnunk, és így tudunk a játékban haladni! Elég furcsa megoldás, mindenesetre ha valaki még ennek ismeretében is ki szeretné próbálni a GBA-s játékot, sajnos le kell hűtenem: ez a rész csak japán nyelven jelent meg @.





Fejtelenség uralkodik ebben a házban.

a helyszínek eredetiségének hiányára: többek között egy hasonlóan elhagyott és vészjósló metróállomáson fogunk bolyongani (aki látta a *Jakob lajtorjára* című filmet, az képből lehet, milyen is, amikor a szürreális horror a metróval társítják), a legjobban azonban a már említett groteszk és perverz „vidám”-parkban cidriztem. Nem akarom elkottyantani az összes helyszínt, de annyit még elárulok, hogy az újak mellett régiekkel is fogunk találkozni

A BORZONGÁS ZENÉSE

Akira Yamaoka

A japán játékesztő 1997 óta dolgozik a Konaminak, és első munkája, az egyik *Castlevania*-darab óta (*Symphony of the Night*) csak a Silent Hill-részekben fáradozik. Egyébként ő az egyetlen a fejlesztőcsapat fontosabb tagjai közül, aki mindhárom rész munkálataiban részt vett, mégis mindegyik Silent Hill-epizód zeneileg mást képvisel. Míg a Silent Hill 1 kemény, ipusztériális muzsikákat szolgáltatót meg, a másodikban inkább szomorú, melodikusabb dallamokat hallhatunk, míg a harmadik részben igen-csak gyakoriak a könnyebb rockos számok. (Kivéve persze a horrorisztikus epizódokat: ott mindig háttörongató zenét élvezhetünk.) Yamaoka természetesen direkt változtatja repertoárját, viszont egy dologban mindegyik rész megegyezik: a muzsikája fenséges!



(természetesen magában Silent Hillben). Az egyik ilyen különös „nosztalgia” okozott, hiszen örökig kóboroltam itt a második részben...

„A baglyok nem azok, aminek látszanak!” (Twin Peaks)

A sztori kiagyalói most is elismerést érdemelnek, mert az egyszerűnek induló alapszituáció talán még komplikáltabb és misztikusabb történetalakhoz vezet. Heather az előző főszereplőkhöz

„Pokolian idegfeszítő, ahogy örülten sístereg statikusan a rádió, ahogy egyre közelednek a rémek, mi viszont még nem látjuk őket...”

képeket szorosabban kötődik a címszereplő városhoz, amelynek múltjáról és a borzalmak okairól ezúttal valamennyivel többet fogunk megtudni. Most is rejtélyes idegekkel fogunk találkozni, motivációik egészen a játék végéig (vagy a halálukig...) nem igazán világos: egyesek ellenünk fordulnak, mások segítenek majd – gyakran teljesen kiszámíthatatlanul viselkednek.



Vajon a két fél közül kinek a húsa vonatkozik a reklámszöveg...?

CSENDES DOMB KRÓNIKÁI

Tartalmak és a részek közötti kapcsolat

A legelső *Silent Hill* még Playstation 1-re jelent meg, és Harry Mason, egy átlagos amerikai férfi történetét meséli el, aki Silent Hillbe autózik a lányával. Útközben egy rendőrmotorot hagyja őket, később pedig ugyanezt a motort látják előttük heverve az úton a ködben. Hirtelen egy női alak is feltűnik, de mivel Harry nem veszi észre időben, megpróbálja kikerülni, és autóbalesetet szenved. Mire felébred, a lánya eltűnt, ezért a férfi elindul a közeli városba, hogy megkeresse, még nem tudván, milyen borzalmak várnak rá...



A folytatás teljesen különálló történetet mesél: James Sunderlandét. Hősünk egy napon levelet kap Marytól, a feleségétől,

aki Silent Hillben várja: a gond csak az, hogy Mary már két éve meghalt... James útra kel, hogy józanságát is kockára téve átkutassa a várost a nő után.



A harmadik rész sem kötődik az előzőhöz – annál inkább az elsőhöz! Természetesen nem akarom elárulni, hogyan, hiszen ez nagy poén lesz a játékban...



E figurák és Heather kidolgozottsága ezúttal is egészen elképesztő minőségű: külsőjük részletessége, mozdulataik koreográfiája, félelmetesen élethű arc-mimikájuk nemcsak az összes echte PC-s játék karakterábrázolását veri, hanem ezen a téren szintén etalonnak számít a *Silent Hill 2*-ét is. Ugyanez elmondható a főellenségekről is, amelyek szintén jóval részletesebben visszatartóbbak, félelmetesebbek. A szereplőket leginkább a művészi vágásokkal, beállításokkal tarkított, töké-

Persze a Silent Hill 3 igazi „művészhorror”, és az alkotók ez esetben is a stílust tartották szem előtt mindenekfelett. Itt is találkozunk az előző részben is ki-be kapcsolható „hangyás effektussal” (noise effect: mintha rossz lenne az adás). Érthető az alkotók álláspontja, hiszen az effektusnak fontos dramaturgiai szerepe van: csak a megfelelő helyzetben láthatjuk, aszerint, hogy éppen hol járunk. A Silent Hill 3 sokat veszít művészi értékéből, ha ezt a játékos kedvükre kapcsolgatják. Akit ez túlságosan idegesít, az inkább el se indítsa a programot – bár kétségkívül sokat fog veszíteni ☹.

Törd a fejed és a rémet, ezzel is a várost véded!

A *Silent Hill 2* tavaly – sok minden más mellett – azzal is belopta magát a szívembe, hogy a készítő nagyszerűen adagolták benne az akció- és a logikai elemek arányát. Bár találkoztunk egy-két idegesítően nyakatekert feladvánnyal is, a legtöbbjüket azért némi gondolkodás után meg lehetett oldani. Most is törekedtek mindkét



Jól van, tudom, fogynom kéne...



Roger Nyúl a pácban. Nagy pácban...

elem megőrzésére, de az akcióban gazdag részek egy kicsit hangsúlyosabbak lettek. Azért nem kell megjedni: szó sincs arról, hogy agyatlan hentesbe ment volna át a harmadik epizód, sőt pozitívum a változásban, hogy ezúttal a túlságosan homályos feladatokat minimálusra redukálták. Az akció részek kidolgozása nem sokat változott: Heather

a szűrő/vágó/útó szerszámokkal ugyanúgy két-három (szépen animált) mozdulattal képes érvényesülni, mint James, bár vele ellentétben most nem tudunk százszázalékosan úgy ütni bizonyos ellenfeleket, hogy azok vissza se tudjanak vágni. Cserébe viszont remekül tudunk védekezni, csak rá kell jönnünk a megfelelő ritmusra. Amiben Heather szintén jobb: gyorsabban és valahogy ügyesebben fut, mint az előző részek harminc év körüli férfi főszereplői. Ez persze csak addig igaz, ameddig fel nem vesszük a golyóálló mellényt, ugyanis ez erőteljesen lelassítja a mozgásunkat. A mellény használata viszont harc esetén erősen javallott, mert nélküle a törékeny lány igen gyorsan otthagyná a fogát. Attól is realisabb még a játék, hogy Heather egy hosszantartó, megerőltető kézitusa vagy futás után kifulladásra, a térdét fogva, nehezen szedi a levegőt. Ugyancsak a mozgáshoz kötődő újítás, hogy az SH3 figyelembe veszi

a magasságokat: amikor Heather egy szakadék széléhez ér, akkor először egyensúlyából kibillenve megjinog, és ha ilyenkor nem vigyázunk, akkor bele is zúg a mélységbe. A kisebb lyukakból viszont fel tudunk mászni: például a metróállomáson a sinek közül felkapaszkodhatunk a peronra.

A félelem bére...

...egy DVD-meghajtó! Úgy látszik, a Konami most már nem szörözik játékaik DVD-s kiadásával: a *Metal Gear Solid 2: Substance* után immár második programját adja ki ezen a PC-s játékok világában még szokatlan adathordozón. Ebben a hónapban pedig a *GameStarban* a *Yager* mellett ez a másik csak DVD-s program, ezért most már mindenkinek feltétlenül ajánljuk, hogy ha még nincs, akkor szerezzen be egy ilyen meghajtót, hiszen manapság egyáltalán nem csillagászati az ára, és a mi DVD-s kiadványunk is remekül használható rajta! A *Silent Hill 3* maximálisan megéri ezt a befektetést: gyönyörű (persze, a maga helyenként direkt visszataszítóra vett értelmében), művészi, stílusos grafikát, magával ragadó, sok fejtörést okozó, elmékedésre készített, mégsem feleslegesen agyonbonyolított történetet és persze rengeteg parát kapunk a pénzünkért. Amikor pedig végigvittük a játékot, akkor rengeteg extra ruhát, fegyvert és újféle

MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

„Rettenetes” új ötletek



A *Silent Hill* sorozatot talán Stephen King regényeihez lehetne hasonlítani, ő ugyanis képes egy kommersz műfajt – a horrort – már-már művészi szintre emelni. A *Silent Hill 3* sem egy szimpla zombiaparódit. Az egész megvalósítás mérhetetlen profizmust és művészi érzéket tükröz, legyen szó akár a történet kidolgozottságáról, az elmés fejtörőkről vagy a rögös új, eddig nem látott fogásairól. A kérdés már csak az, hogy a készülő negyedik rész ezek után mit fog majd nyújtani. Bár imitt-amott jobban is el lehetett volna rugaszkodni az előző résztől, szerintem sikerült annyi új ötletet felvonultatni, amennyiért bőven kijár neki az értékelő boxban található százalék.

BORZONGÁS A FILMVÁSZNON

Silent Hill: a film

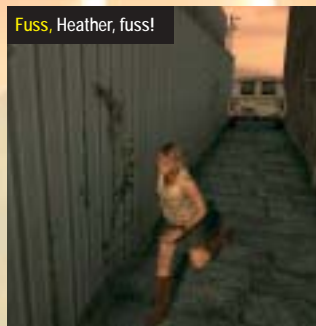
Jó hír a *Silent Hill*-fanoknak: hamarosan egy moziadaptáció formájában láthatják viszont kedvenc horrorjáték-sorozatukat. Túl sokat még sajnós nem tudni róla, csak annyit, hogy állítólag valamikor 2004-ben kerül a filmvászonra, és egy bizonyos Christophe Gans, francia filmrendező áll majd a kamerák mögött. Gans munkái közé tartozik a nálunk is vetített kitűnő *Farkasok szövetsége*. Ha a *Silent Hill* legalább annyira jó lesz, akkor nagy csomagban lesz részünk!



Sült kutya az asztalon: jó étvágyat!

befejezéseket nyithatunk meg (igaz, ezekből most csak hármat találunk összesen, és elsőre csak a „normált” tudjuk elérni), amelyekért érdemes előről kezdeni Heather történetét. Hogy miért kapott mégis alacsonyabb pontszámot a játék, mint a *Silent Hill 2*? A már említett kevesebb és kötöttebb új befejezés mellett egy kicsit klapálhattak volna a készítők az irányításon is: persze, hogy megint a konzolkonverzió átkáról van szó – hozzá lehet szokni ugyan, de elsőre még mindig szokatlan olyan echte PC-s játékok után, mint például a *Max Payne 2*, amely ezen a téren (is) tökéletes. De nem szapulom tovább a játékot, mert a túlélőhorrorok között még így is ez a jelenlegi legjobb, a Konami pedig most egyértelműen a műfaj királya. Azért kíváncsian várom, hogy a 2004 végére konzolra elkészülő negyedik részben milyen újdonságot tartogatnak a tarsolyukban, hiszen a város körül még oly sok kérdés nyitott maradt...

Bad Sector



Fuss, Heather, fuss!

HARDVER

MINIMUM
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„1208x1024-en, mindent maxra húzva játszottam vele: kiváló volt.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Kíváló, misztikus, érdekes sztori Rejtélyes, jól kidolgozott karakterek Iszonyú para! Utólréhetetlen „Silent Hill-es” hangulat	Az Irányítás PC-n nem az igazi Kevesebb („csak” háromféle) befejezés
GRAFIKA 10	HANGULAT 10
HANGOK 9	KIHÍVÁS 8
IRÁNYÍTÁS 5	SZAVATOSSÁG 8

Bad Sector VÉGSZAVA

Művészi képvgások, beállítások, elsőrangú sztori jellemzik a túlélőhorrorok aktuális sztárját. A maximális parához inyenek este, egyedül, a sötétben játszanak. A pszichológus költségeit nem vállaljuk ☹.

90%

ÉS A TÖBBI

Silent Hill 2	92%
Blair Witch Project 3	89%
Alone in the Dard	82%

CALL OF DUTY

A FEGYVEREK SZAVA

Sokan vagyunk, akik lelkesen érdeklődünk a második világháború iránt, bár nem hiszem, hogy bármelyikünk is odakiváncosna a csatákra: izgalmasak a harcok, de senki sem akar meghalni ugyebár. PC-n viszont bármikor a virtuális katonák bőrébe bújhatunk, és kipróbálhatjuk, milyenek is voltak a csaták – a MoHAA fejlesztőinek új játékában az akkori eseményeket most minden eddigénél keményebben élhetjük át.

A fejlesztők ezúttal nem kizárólag a nyugati frontot tették meg harcaink helyszínéül: immár keleten is kitüntethetjük magunkat – vagy inkább megpróbálhatunk életben maradni a német és szovjet hadsereg összecsapásainak húsdarálójában. Ezt nagyon helyesen is tették, hiszen a normandiai partraszállás és hasonlók már mindannyiunk fülén jönnek ki, az elmaradhatatlan klisékkel együtt. Bár a D-nap eseményeitől ezúttal sem tudtak elszakadni az Infinity Wards programozói, e hibáikat sikeresen kompenzálták a sztálingrádi, valamint az azt követő harcokkal. A játék nem titkolta a két évvel ezelőtt megjelent *Medal of Honor*:

Allied Assault folytatása. A MoHAA annak idején hihetetlenül sikeres volt: számos kitüntetést... azaz díjat © söpört be, és a készítők is büszkén hangoztatták, mennyi háborús veterán működött közre a játék elkészítésénél. Szerintem kicsit túlzásba is volt vité ez a nagy felhajtás: a program végül is egy korrektil megírt lövöldözős FPS volt, második világháborús keretben, kicsit tévelygő koncepcióval (nem sikerült eldönteniük, hogy a hős kommandós, vagy közkatona-e), de ennél nem több. Ugyanakkor a normandiai partraszállás küldetés valóban minden addigi számítógépes próbálkozást ütött, nem véletlen, hogy sokak szerint ez vitte el az egész játé-

kot a hátán. A CoD tehát e program folytatása – annak minden előnyével és hátrányával együtt.

Poros múlt

A kellemes kis bevezető anim mindenkinek meghozza a kedvét, bár többel nemigen találkozunk a CoD-ban: sajnos ismét nélkülöznünk kell az átvezető movie-kat ☹. Annál látványosabbak és hangulatosabbak viszont a játék motorjával készült, kuldetések előtti kis „helyzetbemutatók” – ezeknek köszönhetően már azt megelőzően a csatában érezhetjük magunkat, hogy az számunkra ténylegesen elkezdődött volna. Azok, akik a MoHAA-val játszottak, sok mindent

GYORSNÉZET	
KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Activision
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
II. világháború	Infinity Ward
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
MoHAA	
GYORSLINK	364

rögtön ismerősnek fognak találni: ismét részt vehetünk egy – ezúttal reálisabb – kiképzésen, majd ezt követően indulunk bevetésre. A másik ismerős maga a grafika lesz: bár hihetetlen dolgokat hoztak ki az Infinity Wards programozói az öregecske, *Quake 3* motorból, azért bizony mára már erősen elavult szegénykém. Ellenben úgy tűnik, ők sem akartak lemaradni a „Ki csinálja a legszebb vízfelületet a fejlesztők között?” nevű titkos versenyben, hiszen régi motor ide vagy oda, gyönyörű lett a folyók, tavak megvalósítása, a gáton lezúduló vízesés pedig további külön pontokat ér, annyira barátságosra sikeredett. Amúgy nem is jelentett igazából zavaró tényezőt

Egy pillanat az extra pörgős járműves akcióból. Itt épp egy német, üldöző teherautóban okozunk kárt egy páncélököllel

KIEGÉSZÍTÉS a cd/dvd-n
DEMÓ a dvd-n
ANIMÁCIÓ a dvd-n
HÁTTÉRKÉP a cd/dvd-n

German lorry behind us!
 One down, one to go!
 That Kubánwagen's still there!

Bren LMG

13

210

FEDUTY

az elavult grafika, mert az állandóan változó, pörgős események nem is nagyon adtak alkalmat a nézelődésre. Ahol pedig igen, ott olyan részletesen kidolgozták a csatateret, hogy nehéz volt bármibe is belekötni. Ennek ellenére azért beleszámítottam – negatív

bájt is elhomályosítja ragyogásával – ami persze nem jelenti azt, hogy nem térek majd ki azokra ☺. A nagy újítás a MoHAA-hoz képest a csapatársak megjelenése: most már nem egyedül vagy páran küzdünk, hanem néha akár töbttucatnyian, és akkor az

összerendezése és a védekezés élvez prioritást. Nagyon tetszett, hogy emiatt nem a szokásos „megállíthatatlanul előretörő” amcsi harcmódor volt a jellemző, hanem a tülerővel szembeni taktikázó védekezés.

Mese és valóság

A MoHAA nagy előnye, a pörgős és változatos küldetések itt is visszaköszönek: egyik feladatunk például egy gépkocsival átvágni a német vonalakon, hogy jelentsük a zászlóalj-parancsnokságnak alakulatunk helyzetét. Miközben bajtársunk nyaktörő iramban száguld, mi egy másik katonával együtt szorgalmasan lödözünk, majd később a lerobbant gépkocsi helyett lenyúlunk egy német Kübelwagent, de ez már egy másik történet... Akad ugyan egy-egy ostoba, teljességgel a mesék és kalandfilmek világába illő pálya is – amikor például az Alpokba dobnak le egy teljes rajt, hogy szabadítsanak ki két fontos szövetséges tisztet. Ja, persze, már csak az érdekelne, miképp jutottak ki később a Harmadik Birodalomból? Mert az sem túl reális, amit egy másik pályán csinálunk, ahol elfoglalunk egy repülőteret, lemészárol-

Az első pályán ismét egy kiképzésen veszünk részt



„Rohanj csak, én itt pihenek egy kicsit”



Apróság, de a hitelesség szempontjából lényeges, hogy a harckocsik végre használják a fedélzeti géppuskájukat is.

van – az értékelésnél: egy *UT2003* után, valamint a *Half-Life 2*, illetve *Doom 3* megjelenés előtt nagy luxusnak tartom a fejlesztők részéről ezt a spórolást a grafikus motorral.

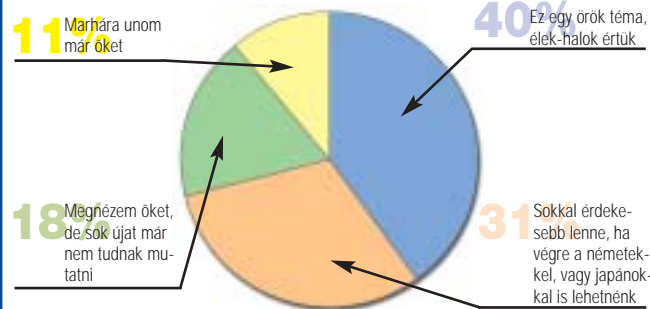
A háború borzalmait meglevenednek

A játékmenet viszont mindezért bőven kárpótol. De még hogyan! Úgy is mondhatnánk, hogy a program összes többi hi-

ellenséget még nem is számoltam! Egyedül már csak a legritkább esetben oldjuk meg a feladatokat – ezzel nemcsak sokkal hangulatosabb, de realisabb is lett a játék, hiszen a világ-háború sem egy-két ember rambózásáról szólt, hanem tömegek harcáról. Az első két epizódban a normandiai partraszállás csatáiban veszünk részt (már megint...), de ezúttal nem a vízből, hanem a levegőből érkezve indul karrierünk. Először a legendás 101-es amerikai ejtőernyős-hadosztály kötelékében kell helyállnunk, és biztosítanunk a partra szálló csapatok jobb szárnyát. Itt bizony szembesülhetünk azzal a történelmi ténnyel, hogy a hadművelet sikere sokszor csak hajszálon múlt, hiszen ejtőernyőseinket rossz helyre dobták, szétszóródtak, így például első lépésben nem is a kitzótt célok teljesítése, hanem az alakulatok



TÉGED INSPIRÁLNAK MÉG A II. VILÁGHÁBORÚS FPS JÁTÉKOK?



juk gyakorlatilag a teljes véderőt, leljük egy szem gyengécske géppágyával az összes ránk támadó repülőgépet, majd elkötte egy német bombázót, elpusztítunk egy gátat. LOL... Szerencsére nem az ilyen jellegű küldetések a jellemzők: a változatosság kedvéért az amerikaiak után a brit ejtőernyősökkel védjük a partra szálló örök balszárnnyát. A legfincsibb rész viszont csak azután következik: harc Sztálingrád utcáin és romhalmjai között! Már a megérkezésünk is egy külön kaland (*lásd a keretes írást*), és maga a csatatis is hihetetlenül monumentális. Korábban is élvezetes volt a csapatban vívott harc, ahol mindenkinek megvan a maga feladata – itt azonban nemcsak egy raj, hanem kis túzással élve egész hadseregek küzdelmében vehetünk részt.

A két ideológia párharca

Ha élve eljutunk egy fedezékig, bámulatos, félelmetes és borzasztó látványban lehet részünk: folyamatos robbanások, kerepelő géppuskák, vijjogva lecsapó Stukák, lehasalva előre iparkodó szovjet katonák, halászikolyok, levegőbe repülő testek... mindezt tökéletes harmóniában egészítik ki a hangeffektusok, valamint olyan „apróságok”, mint amikor egy robbanástól sokkot kapunk. Úgy érezhetjük itt magunkat, akár egy filmben, vagy még in-

kább, akár a valóságban: a romok között fegyvertelenül előre kúszva, esély nélkül botladozunk a német állások felé, és csak miután elveszünk egy halott bajtárs fegyverét, és összeakadunk egy okos és tapasztalt vöröskatonával, kezdetünk neki a valódi harcnak. A fegyver nélküli indulás egyébként nem játékdizájneri trükk, hanem történelmileg teljesen reális: valóban, a Sztálingrádban védekező szovjet sereg csak minimális utánpótlást kapott, így a katonák rákényszerültek arra, hogy halott társaiktól vagy az ellenségtől próbáljanak fegyvert szerezni – a szovjet főparancsnokság a készleteket a rövidesen meginduló, a 6. német hadsereget katlanba záró csapatoknak tartogatta. Maga a város is – ha egyáltalán még városnak lehet nevezni ezt a romhalmazt – hihetetlenül részletesen kidolgozott, és a körülményekhez képest igen valószerűen adja vissza a sztálingrádi harcok poklát: a romba dől, kiégett épületcsomokot, a bombaszaggatta kráterekkel és lövészárokokkal szabdalta tereket, a három szinten folyó öldöklő küzdelmet. Hiszen nemcsak az utcákon, hanem az emeletken és a pincékben, csatornáknak is folyt a harc, pillanatnyi megállás nélkül. Egyedül talán a füst hiányzott a teljes képből, de azt mondjuk, megértem, miért nem került bele: hihetetlen gépigényt produkált volna.

VÁLTOZIK A VILÁG(UNK)

Hallucinogén szerek helyett harctéri sokk

A CoD sokféle eszközzel éri el a félelmetesen harctéri hangulatot. Ezek egyike, amikor légnyomást kapunk. Ilyenkor az egész világ megváltozik: gyakorlatilag egy időre megsüketülünk, a környezet elmosódottá válik, mozdulataink pedig lelassulnak. Végül egy halk, majd egyre erősödő sipolás jelzi ennek az állapotnak az elmúlását, azután visszanyerjük teljes harci képességünket. Hasonlót eddig csak a *Ryan közlegény megmentése* című filmben láthattunk-halhattunk, és ott is igen meggyőző volt.



B-Team

Azzal is szembesülünk, hogy a szovjeteknél nincsenek igazából összeszokott csapatok: a nagy halálozási arány és a szervezés miatt sokszor csak a küzdelem hevében találkozunk azokkal az emberekkel, akiket később az életünk függ. Az amerikai és brit küldetéseknel viszont majdhogyanem ismerősként üdvözljük a parancsnokot és bajtársainkat, hiszen több feladatot is együtt oldunk meg velük. A régi gra-

geségek is. Egyrészt azért nem ez az első olyan játék, ahol csapatban mozgunk: akár még a *Half-Life*-ot is megemlíthetem, hiszen hosszabb-rövidebb időre ott is csatlakoztak hozzánk társak, akik segítettek a problémák megoldásában. Azóta pedig számtalan másik program is szerepeltetett gépi szövetségeseiket, tehát forradalminak nem tekinthetjük az ötletet. Emiatt viszont jogos, ha komolyan megvizsgáljuk, mit is hoztak ki a gép-

Úgy érezhetjük magunkat akár egy filmben, vagy éppenséggel a valóságban: a romok között fegyvertelenül előre kúszva, esély nélkül botladozunk a német állások felé.

fikus motor ellenére a katonák mozgása is jól kidolgozott – látszik, hogy erre nagyon odafigyeltek az Infinity Wards programozói. Mozgáskultúrájuk nemcsak a harc közbeni fedezékbe húzódást foglalja magában, hanem amikor ellenséges tűzben kell előrenyomulniuk, guggolva rohannak, ha pedig lehetőség van rá, lehasalnak, hogy minél kisebb célpontot nyújtsanak. De még a csata szüneteiben is egész természetesen viselkednek: nekidőlnek a falnak, leülnek, egymással beszélgetnek stb. A csatharc tényleg hatalmas filing, amely döntően befolyásolja a játékélményt, de azért akadnak itt gyen-

irányított bajtársainkból a fejlesztők. Sajnos azt kell mondanom: igen keveset. Bár látványban és hangulatban ott vannak a szerez, ahogy nyúzsógnak körülöttünk, de ennél sokkal több önállóságra már nem képesek. Ami nem jelenti azt, hogy bután ácsorognának, hiszen bőszen harcolnak, fedezik egymást, és minket is, de túlon túl fölfedezhető cselekedeteikben az előre leprogramozott – szkriptelt – tevékenység, ami azért időnként elég illúzióromboló tud lenni. Valamilyen szinten önállóan tudnak reagálni az eseményekre, de ez a tartomány nagyon szűk. Ráadásul sérüléseik sem való-

A POKOL BUGYRAI

Harc a Sztálingrád elnevezett városban

Mivel a korábbi második világháborús játékokhoz már rengeteg filmet ajánlottunk, ezúttal csak az *Ellenség a kapuknál* című, átlagosra (hitelesség szempontjából még annál is gyengébbre) sikerült alkotást említeném, amelynek az elején viszont sikerült igen reálisan bemutatni a sztálingrádi harc poklát. A CoD-ban ugyanúgy jutunk a városba:

egy lélekvesztőben, hatalmas légi és tüzérségi tűzben visznek minket át a Volgán, majd nekiküldenek a német vonalaknak – fegyver nélkül. Akit egyébként érdekel a sztálingrádi csata valódi és részletes története, annak Antony Beevor: *Sztálingrád – A keleti front fordulópontja 1942–1943* című könyvét érdemes forgatnia.



Elég ostobán néz ki a sok szerteszórt elsősegélyláda



MIELŐTT A HARCTÉRRE LÉPSZ, FIGYELMESEN NÉZZ JOBBRA-BALRA!

Manőverezés a csatamezőn

Bár a program nem a harctéri körülmények hiteles modellezéséről híres, azért van pár dolog, ami valóban így történt. Ilyen többek között az oldalba támadás (angolul: flanking), amikor az ellenfelet nem szemből támadjuk, hanem több oldalról szorongatjuk. Erre egyfelől általában nincs felkészülve – a homokzsákok általában a támadás várható irányába vannak elhelyezve –, másfelől a többszörös támadás végletesen megosztja a figyelmét. E trükk segítségével, amíg társaink szemből lövik a géppuskást, addig mi – mivel épp nem belénk eresztli az ölmet – oldalról könnyedén lekaphatjuk.



szerüek, hanem szintén előre megírtak, még ha nem is minden szituációban. Amikor társamba már húsz sorozatot eresztett az ellenség, ő rendszeren, ahogy illik, el is vágódik, de utána, mintha mi sem történt volna, fölkel, azt valahogy nem tudom értékelni. Sokkal, de sokkal többet ki lehetett volna hozni ebből a csapatban harcolósidiből, mint amennyi a CoD-ban szerepel. Elég, ha csak a ...-ra gondolunk, ahol nemcsak parancsokat adhattunk ki csapatunk többi tagjának, de azok – nagyjából – intelligensen végre is hajtották azt.

Történelmet írunk?

Az ellenfél intelligenciájára viszont nem lehet panaszkodni. Bár előfordulnak olyan helyzetek is, amikor ostobák módjára rohannak tömegesen fegyverünk tűzébe, de nem ez a jellemző. Lehasalnak, fedezékbe bújnak, gránátot dobálnak, néha pánikba esnek, és megpróbálnak elmenekülni, segítséget hívni, úgyhogy tényleg megállják a helyüket. Ugyanakkor kijavították a MoHAA azon hibáját is, hogy az ellenséges orvlövészek, amint akár csak egy pixelnyire kidugtuk a fejünket az ablakon, máris telibe találak. Most már csöppet sem biztos, hogy elsőre eltalálnak, sőt nem is vesznek azonnal észre.

Apróság, viszont a hitelesség szempontjából lényeges, hogy a harcosok végre használják a fedélzeti géppuskájukat is, úgyhogy mostantól nem lehet büntetlenül előttük parádezni – csak akkor van ellenük esélyünk gyalogosként, ha páncélokkel vagy páncéltörő ágyúval bántjuk őket. Másik nagy hiányosságnak a történet teljes hanyagolását érzem: a készítő még arra sem vették a fáradságot, hogy a fejezeteket időrendi sorrendbe rakják, így például a sztálingrádi küldetéseket a normandiai partraszállás után hajtuk végre, holott az első volt 1942-ben és a második '44-ben! (*Biztos Quentin Tarantino keze van ebben is... © – Bad Sector*). Némi odafigyeléssel és leleménnyel még azt is meg lehetett volna oldani, hogy mindegyik epizódban ugyanazzal a személyel játszunk, de hát, mint mondtam, ilyesmivel a legkevésbé sem találkozunk a CoD-ban. Ahogyan tárgyasználra – a fegyvereken kívül – sem, úgy NPC-vel való beszélgetésre sem kerül sor, vagyis ha szigorúan nézzük, ismét csak egy szimpla lövöldözős FPS-sel állunk szemben.

Emlékművet neki!

Ez utóbbi azonban szerencsére nem igaz, hiszen a CoD-ra még véletlenül

Látható, hogy a katonák guggolva rohannak előre – igyekeznek minél kisebb célpontot mutatni



sem lehet azt mondani, hogy „szimpla”. A csaták hangulata olyan szinten életszerű, szinte már sokkoló, hogy kisebb-nagyobb hibái ellenére is előkelő helyre predesztinálják a játékot. A multi részről sem szabad elfeledkeznünk: bár nem szántak nagy prioritást neki, mindenképpen érdemes pár meccset nyomni, már csak a gyönyörű pályák miatt is. Túl sok újdonságot egyébként nem fedezhetünk fel: a szokásos deatmatcheken kívül találkozhatunk a Behind the enemy lines típusú öszszecsapással, amely jól hangzik ugyan, de sok pluszt nem hoz. A többi játékmódot meg már ismerjük a *Return to Castle Wolfenstein*-ből, illetve a *Counter-Strike*-ből. Ami viszont vélhetően villámgyorsan el fog terjedni a jövő FPS-ek között, az a halál utáni kameramozgás: miután eltettek láb alól, az utolsó hat másodpercet újra megnézhetjük – leöklönlök szemszögéből! Desszertként még megemlíthetem az ismét pompázatosra sikeredett zenét, amely fokozza a filmszerű hatást, de ez már csak afféle bónusz – minden FPS és világháború iránt érdeklődő számára ajánlott a játék, azoknak pedig, akiknek mindkettő a „hobbijuk”, azoknak teljes mértékben kötelező.

Uhu

„Csak minden második katonára ragadjon puskát!”



HARDVER

MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF4 Ti4200

„A Quake 3-motor elég gyors, nem voltak gondok, egyedül a sztálingrádi „partraszállásnál” akadozott szörnyen a játék – akkor viszont nagyon.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Félelmetes harctéri hangulat
Változatos és pörgős küldetések
A sztálingrádi csata

Elavult grafika
A csapatharc kicsit gyenge
A történet teljes hiánya

GRAFIKA	8	HANGULAT	9
HANGOK	9	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	10	SZAVATOSSÁG	9

Uhu VÉGSZAVA

Lenyűgöző hangulatú háborús FPS, változatos küldetésekkel, de történet nuku, a csapatos harc pedig egy kicsit túl felszínes lett

90%

ÉS A TÖBBI

MoHAA	96%
RtCW	95%
Deadly Dozen	71%

Ezt megúsztuk, de a következő akár mi is lehetünk



„Fiúk, rohanjon mindenki a Lenin szoborhoz!”



A bombatölcsérek kiváló fedezéket jelentenek



Aki kedvelte a tolvajt (én nem...), az örülhet: a harmadik részben ismét visszatért...



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Taktikai stratégia
KÖRNYEZET II. világháború
FEJLESZTŐ Pyro Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Commandos 1–2, Praetorians

GYORSLINK >> 236

HÁTRAARC

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

A Pyro Studios a Commandos-szal megalkotta a felülnézetes, valós idejű taktikai lopakodós játékok műfaját. A második résszel forradalmasította azt. A harmadikkal viszont eltemette...

RÖVIDTIPPEK ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n

Elörebocsátom: hatalmas Commandos-rajongó vagyok... A legelső, '98-as kiadás, amelynek kritikája az első cikkem volt a PC ZED-ben, mind a mai napig az egyik kedvencem, s a Commandos 2 úgyszintén. Sajnos a harmadik rész óriási csalódás: ezúttal a Pyro Studios csapata csak azt volt képes bizonyítani, hogy rettenetesen belefásult az egész műfajba. Hogy miért e szomorú bizonyítvány? Olvassátok tovább...

Romok között kutatva...

Mielőtt azonban a negatívumok széles tárházát elétek tárnom, azért érdemes áttekinteni az alapokat és néhány pozitívumot. Mint az előző játé-

kokban, most is néhány fős csapattal kell konkrét feladatokat – lehetőleg csendben és halkán – végrehajtani. A vérbeli lopakodós küldetések azonban kibővültek néhány henteslőssel is, ahol méterről méterre kúszva, faltól falig haladva kell lemészárolnunk a németek egyre csak áramló seregeit. Ez szerencsére azért nem ment át egyszerű shoot 'em-upba, hanem fontos szerepe van a megfelelő helyezkedésnek, és feldobja egy kicsit a megszokott



Commandos-mókuskereket. Egy-két misszióal most is néhány híres háborús film sztorija sejlik föl, és dicséretes, hogy a készítők olyan klasszikusokra is utalnak, mint a *Vonaton*, illetve olyan relatíve új, eddig nem túlságosan „lehasznált” filmekre, mint az *Ellenség a kapuk előtt* – igaz, az ilyen apró nüanszokat csak az ingyenecsek fogják észrevenni...

A megoldandó küldetések egy része relatíve érdekes, bár egyiknél sem fogunk álmatlan éjszakákon át azon morfondírozgatni, vajon mi lesz most a zöld sapkással, de legalább látszik, hogy ezen a téren igyekeztek a készítők. A legjobban a berlini pálya tetszett, ahol egy árulót kellett elintézni, aki az előző... de csitt, ne legyünk poénvadászok ☺. A készítők a jó öreg grafikus motoron is próbálták egy kicsit toldozni-foldozni:

a végeredmény leginkább a belső terek kidolgozottságán látszik meg, amivel eddig nem nagyon kápráztattak el minket. (Igaz, a Commandos 2-ben az is újításnak számított, hogy egyáltalán van belső tér.) A különféle kastélyok, barakkok, sufnik szobái, termei mind-mind igazán részletesen kidolgozottak, és az új, „félíg 3D-s” motornak talán ez az egyetlen pozitívuma...

„Elnézést uram, de ilyen homályos külsővel nem érezhetjük be...”

Mert ugye van ám itt 3D-s újítás, emberek! Derék kommandósaink és az NPC-k például végre nem Pixel Péter leszármazottai, hanem „tisztességes” térbeli modell testalkattal dicsekedhetnek. A gond csak annyi, hogy a szüleik valószínűleg gyerekkorukban a ruhákkal együtt véletlenül őket is a mosásban felejtették, mert olyanira szétmosott a textúrájuk, hogy a szomorú játékos ajkára „ejha!” kiáltás helyett „inkább nem kellett volna, gyerekek” sóhajtásokat csal. Emellett sajnos az előbb dicsért belső terekkel is problémáim akadtak: a többszintes, szűkebb épületekben

állandóan forgatni kellett a kameranézetet, hogy lássam, merre hány méter, mert a fontosabb részeket mindig kitakarta valamilyen bútor vagy épület-elem. Tetézendő a bosszúságokat, teljesen rapszodikus volt az is, hogy amikor végre megtaláltam egy fontosnak tűnő ajtót, akkor azt ki lehetett-e nyitni, vagy csak odafestették. Legalább be lett volna zárva – de nem: ebben a játékban, ha nem tudsz használni egy ajtót, akkor azt onnan veszed észre, hogy a kurzor némi ma-

De haladjunk csak sorjában... A térkép kisebb mérete önmagában véve még nem lenne zavaró, csak így a német katonák nagyobb népsűrűsége miatt megint kezdődik az állandó, az első részre jellemző hajtépés, hogy pixelre pontosan sikerült-e bevenni egy kanyart, mielőtt a germán baka észrevett volna. Pedig szerintem nem erről kéne szólnia egy taktikai lopakodós játéknak... Hogy legalább ne legyen elviselhetetlenül nehéz a játék, a jóságos készí-

„Kisebbség a térképek! Wow! Kevesebb kommandós áll rendelkezésünkre! Azta! Csökkent a bejárható pályák mennyisége is! Naneeee!”

tatás után sem jelöl ki rá semmit... A külső terek 3D-s izometrikus motorja ugyanaz, mint a régi, annyi az „újítás”, hogy most már felbontást sem lehet váltani! Bravó! Legalább ettől gyors lenne a játék, de még az sem: az optimális gépigényt alaposan meghaladó masinám épp hogy fel nem nyögött minden egyes kameranézet-váltásnál, annyira lassan hajtotta végre. LOL.

Ravasz és agy nincs, csak füstölő puskacsövek...

Persze az egyszeri Commandos-rajongó még a grafikai mizériákkal is kibékülne, csak legalább javítanának a játékmeneten. Persze újítások vannak, ugyan miért ne lennének... Például *kisebbség* a térképek! Wow! *Kevesebb* kommandós áll rendelkezésünkre! *Azta!* *Csökkent* a bejárható pályák mennyisége is! *Naneeee!* Még mielőtt azt hinnék, frankón meghibbantam, nos, a különféle előzetesekben és sajtóbejelentésekben az Eidos ezt a játék *erényeként* emlegette, pedig én már akkor sem értettem, miért próbálnak mindenkit hülyére venni vele...

tők egy dekányit sem javítottak a mesterséges intelligencián, amely továbbra is Szalacsi Sándor IQ-jával vetekszik. Ha például emberünket meglátja egy hadseregnyi német, amint egy épület felé rohan, és elkezdzenek tüzelni rá, amint beért, mintha mi sem történt volna, folytatják az őrzőtevényt! A játék legmókásabb pillanatait az okozta, amikor Berlinben beugrottam a bakák orra előtt egy teherautóba, ők pedig a fejüket vakargatva, hatalmas kérdőjelekkel feleltek egyszerűen nem értették, hogy vajon mi a rák történet... A legdurvább azonban mégis az volt, amikor az egyik katona az út közepére somfordált, hogy megvizsgáljon egy holttestet, erre a jóval később érkező saját teherautójuk nem egyszerűséggel halálra gázolta őt, azután ment tovább, mint ha mi sem történt volna! Ehhez hasonlóval még a legelső részben, de még talán a ZX Spectrumra készült *The Great Escape*-ben sem találkoztam...

Bye, bye Natasa!

Emlékeztek még a hegyes mellbimbójú



vörös szépségre, alias Natasára, az orosz kémmőre? Nos, őt el lehet felejteni, mert a Pyro „kirúgta” a harmadik részből. Hogy miért? „Mert túl komolytalan volt.” Aha. Persze. Erre a sorsra jutott még a „sofőr” és Whiskey, a kutya is. Legalább valamilyen történeti elemmel megindokolhatták volna a hiányukat (például: *meghaltak*), de a játékra a beigért erőteljesebb „sztoriszál” amúgy sem túlságosan jellemző. Azzal „pótolták” őket, hogy most már mindenki tud szinte mindenfélével löni, járművet vezetni. Remek. Viszont a kémet még mindig teljesen logikátlanul azonosítják be, vagy veszik észre, sőt ha lehet még többször és még kevésbé érthető okokból... A másik nagy ász a „tolvaj”, aki ugyan tud falra mászni, de ferde háztetőkön (mint például Robin Hood

a Spellbound-játékban) már képtelen továbbhaladni.

Még sorolhatnám tovább a Commandos 3 hiányosságait, de felesleges: lerí róla, hogy a Pyro már csak az Eidos unszolására (á la Tomb Raider sorozat, ugye...) dobta össze a játékot. Ja, tényleg, van még multiplayer is. Király.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeForce 5600

„A grafika nem egy döbbenet, úgyhogy nem értem, miért kell kint olyan lassan kameranézetet váltani. Amúgy komolyabb gond nem volt vele.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

A helyszínek aránylag érdekesek
A feladatok megütik a Pyro-szintet...
A belső helyszínek 3D-s grafikája részletes
Multiplayer

Még kevesebb pálya!
Még kevesebb karakter!
Még kevesebb sztoril
Még kevesebb Commandos...

GRAFIKA	7	HANGULAT	5
HANGOK	5	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	7

Bad Sector VÉGSZAVA

„A legszomorúbb a Commandos 3-ban az, hogy lerí róla: a fejlesztők már nálam is jobban unják az egészet...”

74%

ÉS A TÖBBI	
Commandos 2	95%
Commandos	91%
Robin Hood	81%

Igy bünteti a bliccelőket Oroszországban a helyi BKV ...



Ezen a pályán egy börtönből kell megszöknünk



A tuchtig német takarítás...

PYROMÁNIÁSOK

Pyro Studios

A kis spanyol cég 1998-ban rögtön legelső játékával, a *Commandos*-szal hatalmas hírnevet szerzett magának. Bár ez az akciós stratégia közel sem volt tökéletes, mégis az egy évre rá készült kiegészítő, a *Beyond the Tour of Duty*, majd a *Spellbound* csapatának 2001-es, western témájú koppintása, a *Desperados* sikerei bebizonyították, hogy az eredeti recept még eladható. A Pyro 2001-ben mégsem igénytelenkedett: a *Commandos 2* minden tekintetben

nemcsak kiteljesítette, hanem felül is múlta az első epizódot. Sajnos a Pyro másik (ókori) témájú stratégiája, a *Praetorians* már nem váltotta meg a világot: a mélypontot – hozzájuk képest – viszont a mostani *Commandos 3* érte el...



Drágám, indulhatnánk már??? Jencike ott vár a kocsiában!

„És most mindenkitől nagy csendet kérünk!”

A takarítónőt elfelejtették nyugdíjazni a legelső The Simsben...

IT'S A KIND OF MAGIC

THE SIMS ABRAKADABRA

A Belváros, Óváros, Vakáció és Stúdióváros kiegészítők után most megérkezett a Varázsváros. Igen, és simseink most már Merlin nyomdokaiba is léphetnek, ha mi, isteneik úgy döntünk, hogy még egy kiegészítővel gazdagítjuk amúgy is gazdag repertoárjukat.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Életszimulátor	Maxis
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Virtuális életter	Electronic Arts
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA	
Sims City, The Sims	
GYORSLINK	551

A hogy elindul a játék, rögtön észrevesszük az új kiegészítő változását: megjelenik az új „házon-kívüli” városrész, Varázsváros. Simünk az eddigi kiegészítőknél megfelelően kap egy új ajándékcsomagot, amely egy varázskönyvet, egy üstöt, némi bájjal-alapanyagot (például kalapos gombát), varázslópénzt és végül, de nem utolsósorban egy varázspalcát tartalmaz, no meg egy lyukat, kis piros nyilacskaival. Ez a lyuk biztosítja majd az ingyenes átjárást a szomszéd övezet és az új Varázsváros között. Ha nem lenne ilyen átjárónk, telefonon kéne fuvarat hívnunk ötven dollár fejében, de ez szerencsére ritkán fordul elő. Lyukat vásárolni is lehet a vásárlás módjában. Itt vehetünk még játék varázskészletet gyerekeknek, üstöt, varázskönyvet, varázsfőzdekeszletet, fonógépet, amely fejleszthető mechanikailag, sőt egy koporsót is vehetünk, amelyen csak kopogtatunk kell, mire rögvést kibújik belőle egy takarítónő csontváza, és nekilát munkájának. Aki értkei a kissé morbid humort, annak biztos tetszeni fog...

Csiribí-csiribá!

Na jó, tehát ezeket lehet beszerezni otthonról, de mi a helyzet az említett új helyszínen, Varázsvárosban? Egyrészt itt lehet megvásárolni az üstbe valókat: vaját, szőlőt, áfonyát, lisztet, cukrot stb., másrészt simünk itt élheti ki magát a legújabb szórakoztató „menetekén”. Melyek ezek? Először is ismerkedjünk meg a hullámvasúttal! Simünk már lélekszakadva rohan az egyszemélyes szerelvény felé, és lassan sorra is kerül. Végignézhajjuk, hogyan ugrot, illetve „suhán”

Színpadok állnak rendelkezésünkre, ahol lebegtetést, átalakítást és emberdarabolást mutathatunk be.

keresztül tűzön-vízen és golyóhabokon át. Ennek van szellemvasutas változata is, ahol miniatűr házacskákra át keringünk ki-be. Egy bajom van csak: mindkettő csigalassú és egy mig eleinte vicces, egy idő után már unalmas bámulni, amíg emberünk végigér. Golfozhatunk kisebb és nagyobb pályákon, játszhatunk játékmáskával, csak némi pénz kell beléjük dobni, sakkozhatunk, portrékat is vehetünk – ez utóbbiakat otthon a bútor módban rakhatjuk ki. Ha csak a kényelmünket kívánjuk növelni, ledobhatjuk magunkat egy padra. Ugyanitt színpadok állnak rendelkezésünkre, ahol lebegtetést, átalakítást és emberdarabolást mutathatunk be. (Természetesen csak bűvészműtáványról van szó, nem kell aggódni. ☺)

ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n

Ezért varázslópénzzel, amiért egy teljesen új pénznemmel fizetnek meg minket, amellyel – többek között – új varázslatokat vásárolhatunk. Nagyon nagy királyság, hogy kihívhatjuk varázslópárba a város lakóit, ahol vízzel, tűzzel és villámmal béníthatjuk meg ellenfelünket. Ezt eleinte nem nagyon élveztem, mert sajnos folyton én vesztettem, később aztán bejöttem. Jópofa még, hogy kérhetünk jóslást, vagy kívánhatunk valamit a kútnál. Ezeknek azonban – teljesen reális



Höfeherke és a hét kertitörpe

HARDVER

MINIMUM
PIII 500 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA
EZZEL TOLTUK
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | GeF3 GTS

„A sokadik kiegészítőt felinstallálva egy kicsit többet töltöget, de ennyi.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Jópofa új feature-ök: varázslás, hullámvasút, varázslópárba	Néhány nem túl jó, vagy haszontalan új feature
GRAFIKA 6	HANGULAT 7
HANGOK 7	KIHÍVÁS 8
IRÁNYÍTÁS 8	SZAVATOSSÁG 10

Mimóza VÉGSZAVA

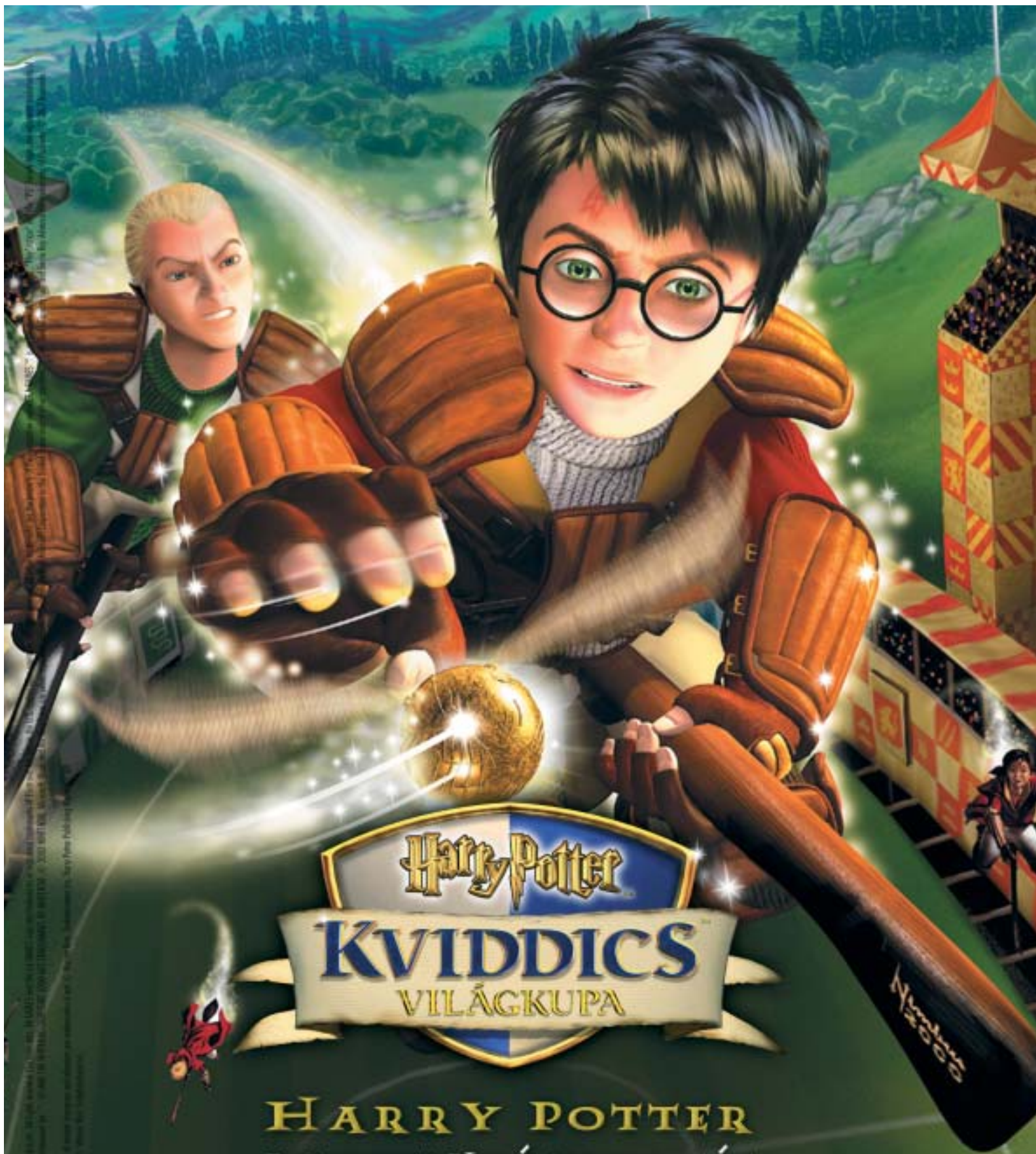


Újabb (valószínűleg az utolsó) kiegészítő a The Simshez, amíg meg nem jön a második rész. Hogy megéri-e? Rajongóknak feltétlen.

84%

ÉS A TÖBBI

Freedom Force	89%
Doom 2	75%
Midnight club I	65%



Harry Potter
KVIDDICS
VILÁGKUPA

HARRY POTTER
KVIDDICS VILÁGBAJNOKSÁG
A GAMESTAR CSAPATÁVAL!

Légy Te a magyar kviddics bajnok! December 13-án a Media Marktban, a Pólus Centerben (1152 Budapest, Szentmihályi út 131.) részt vehetsz a magyar Kviddics bajnokságon. Számos nyeremény mellett megnyerheted a fődíjat és képviselheted Magyarországot Roxfortban, hogy megküzdj 18 ország legjobb kviddics játékosával és elnyerd a Kviddics Világbajnok címet.



RÖVIDTIPPEK
DEMÓ a dvd-n

LEHÉLETNYIT ROZSDÁS ACÉL

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

A valós idejű stratégiai játék témában (is) nehéz eredetit alkotni. Sokan sokféle megközelítéssel próbálkoztak már. Így az, aki nem akar kockázni, jobban jár, ha kitaposott ösvényeken halad, hiszen nagy kudarc ekkor már nem érheti. Mi több, néha a régi építőkockák is egészen üdítő dologgá állnak össze.

A Stainless Steel stúdió úgy két esztendővel ezelőtt rajtolt az *Empire Earth* névre hallgató, *Age of Empires/Kings* legyalázására fejlesztett RTS anyaggal. 2002. januári számunkban alaposan ki is veséztük (lásd még: felboncoltuk) ezt az ígéretes próbálkozást, amely azonban nem váltotta be teljességgel a hozzá

fűzött, szolidnak nem nevezhető kidói reményeket. A hatalmas időtáv (parittyás barbároktól lézertornyokig fejlődhattunk) ugyan vonzó volt, de egyúttal talán kicsit szét is forgácsolta az elképzelésben rejlő „energiát”. A távolról tetszetős grafika pedig közelítve elrettentően nyerssé vált. A fejlesztők azonban nem adták fel.

Az ötletnek adtak még egy esélyt, és elkészült az *Empires: Dawn of the Modern World*.

Kevesebbel is beérjük?

Az ideai versenyző tulajdonképpen visszalépést jelent az elődhöz képest, hiszen „mindössze” öt korszakon át terelgethetjük jobb sorsa érdemes bitkatonáinkat, míg az EE négy hadjárata az E:DotMW csak hárommal felel. Ugyanakkor ez a szűkítés az oka annak is, hogy a mostani rész jóval mélyebb, átgondoltabb fejlődési fával, több részlettel büszkélkedhet. A koncepció nagyjából maradt ugyanaz: kiválasztott népünk szorgos munkájával világalomra törni (bár itt a térkép-uralom talán megfelelőbb kifejezés lenne), miközben történelmi korokon lépdelünk át gőzerővel.

Mielőtt még nagyon messzire lépdelnénk, legyünk túl a nehezen, pontosabban a mérsékelten sikerült részen. Rögtön itt vagyon a látvány mint olyan. Kisértetiesen hasonló a helyzetté ahhoz, amit a már emlegetett EE esetében tapasztalhattunk. Távolról na-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Activision
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Középkortól II. vh-ig	Stainless Steel
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Empire Earth	

GYORSLINK **366**

gyon pópecnek tűnik minden, a játékban még a közeli felvételek sem rosszszak, de az átvezető moziknál brutális módon szembesülünk a karakterek darabosságával. Talán jobb megoldás lett volna más megközelítést (technikát) alkalmazni a történelmi szál továbbvitelére hivatott videobejátszóknál. Arról már nem is beszélve, hogy a karakterek animációja néha annyira sutára sikerült, hogy abból még Aradszky László is tanulhatna valami újat. Szintén nincs mit dicsérni az épületek kidolgozottságán, hiszen azok annyira nem karakteresek, hogy gyakran azzal telik a játékidő, hogy megpróbáljuk kitalálni, ez most egy barakk, vagy esetleg a központi épületünk.

Ilyen előzmények után meglepő volt tapasztalni, mennyire jól mutat a képernyőn, amint egy bomba hatására a levegőbe repülnek egységeink. Sajnos a tesztelés végéig nem érkezett meg az erősítés (értsd: nem jött meg az új kártyám), így a DirectX 9 lehető-

Csak pironkodunk, csak pironkodunk...



A francia kötelék – egy fél árnyék kivételével – megérkezett



Kiegyenlített küzdelem...



Tüzes víz

ségeit kiaknázó effektusokat (pl. vízfelület) saját szememmel nem „csekkolhattam”, ám a hivatalos képek elég meggyőzőek voltak. A hanghatások és zörejek, fogalmazunk úgy, a kötelező szintet megütik, de a szomszéd srác elkápráztatására

a nyersanyaggyűjtési versenyen lenne a hangsúly. Előfordul, hogy nem is építhetünk semmit, se épületet, de még egységet sem. Ilyenkor azzal kell megoldanunk a feladatot, amivel ellátunk a nagy hatalmú pályatervezők. Nyugodjunk meg, elég lesz. Néha

„A megoldáshoz nem kell Nobel-díj, de egy kis fej-törés azért üdítően hat a sok ütlegelés mellett.”

azért keressünk valami más progit. Egységeink beszédstílusa igazodik a nemzeti sajátosságokhoz, például a német tisztek különösen kellemesen török az angolt. Ugyanakkor az RTS-ek örök problémáján ez az egy-két jól eltalált beszólás sem segít. Egy idő után bizony meglehetősen uncsi lesz ugyanazokat a frázisokat hallgatni.

Kampány és csend

Elsőre kicsit kevésbé tűnt a koronon kapott három kampány, de végigküzdvé egyet, meg kellett állapítanom: kicsi (kevés) a bors, de erős. Itt nem a nehézségre gondolok, mert az azért nagy kilengésekkel hullámzik az egymást követő pályákon, hanem a feladatokat kidolgozottságára, sokrétűségére. Ritka az olyan küldetés, amikor

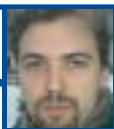
ugyan kicsit sokszor kellett visszatölgötnem az állást, de sokadszorra azért csak sikerült felülkerekedni a kezdeti kudarcok után „megoldhatatlannak” minősített problémán. A hadjárat állomásai stílusban annyira széles palettán mozognak, hogy még logikai feladványokba is beleszaladhatunk. Kedvencem az egyik koreai pálya, ahol egy kétszemélyes csónakkal kell átfuvarozni négy személyt a túlpartra, miközben ügyelni kell arra, hogy bizonyos párok sose maradjanak együtt, mert akkor valamelyik legyilkolja a másikat. A megoldáshoz nem kell Nobel-díj, de egy kis fej-törés azért üdítően hat a sok ütlegelés mellett.

Birodalmi lépegetés

Érdekes módon a véletlenszerűen

BAD SECTOR MÁSVÉLEMÉNYE

Vegyes érzelmek



Mivel anno én teszteltem az Empires Earth-t, kíváncsiságtól vezérelve én is belenéztem, mielőtt Csontinak átadtam volna a stafétabotot. Ami elsőre igazán megfogott, a távolról brutálisan jó grafika: egy GeForce FX 5600-on tényleg ütnek azok a Direct X9-es effektek! Közérel azután üdvözlégy míster lepényarc... Nagyon tetszett viszont az Oroszlánszívű Richárd trónra kerülését feldolgozó első hadjárat is. Sajnos, mint Csonti írta, az MI iszonyúan ostoba: nemcsak az ellenség, hanem a saját egységek reakciónak tekintetében is: mintha a legelső Age of Empires-szel játszottam volna... Mivel manapság ez már nem színvonal, kénytelenek voltunk egy kicsit szigorúbban meghúzni az osztályzatot.

NEMZETI VÁLOGATOTT

Apró inyenccségek az Empires menüről

USA: Csak az utolsó két periódusban játszható nemzet, de akkor nagyon! Lesz erőforrás dögivel, fejlesztések „ócsóé”, meg egy csúnya bomba, hatalmas gombafelhővel.

Korea: Az első három korszakban bevetethetők. Az egyik leghuncutabb karaktert ők állítják hadrendbe. A bombákkal dobálózó paritvány bizony bombasztikus erejű humorbonbonokkal operál.

Németország: Blitzkrieg, Waffen SS, Tigris. Azt hiszem, nem szükséges többet mondanom.

Kína: A kínaiak mindent beleadnak: Feng Shui, mونسun, harci elefántok. Bár utóbbit nem szokták kifejezetten a kínai hadtörténehez kötni, de ha adnak, fogadd el ☺!

Anglia/Egyesült Királyság: Tényleg királyság. Például az, hogy az ő munkásainak csak az alapokat kell lerakni, a töb-

bit elvégzi a kőművescéh (azaz automatikusan felépül az épület).

Frankok/Franciaország: A frank kereszteteknek nem sokan tudnak ellenállni. Megtérsz, vagy meghalsz? – lehet választani.

Oroszország: illetőleg Szovjetunió, hiszen a szláv nép ilyen néven nevezett be a második világháborúnak hívott össznépi agybetegségbe. Lelegeredtebb egységük a komisszár, aki saját honfitársait lödözve próbálja megfelelő szinten tartani a harci kedvet.



generált pályák majd hogyan teljen elterő játékra adnak lehetőséget. Itt már előtérbe kerül az előbb emlgetett erőforrás-menedzsment, és alapos mérlegelést kíván a játékos-tól, hogy milyen irányba induljon el a fejlesztések között. A szokásos, egységeink erejét, védekezését, gyorsaságát növelő találmányok mellett kifejleszhetünk egyszerű, ám igen durva hatású „meglepiket”. Sebző vihar, összes katonánk élet-erejét csettintésre visszaállító parancsszó, egy lelőhelyet szinte kifogyhatatlanná tévő felfedezés

– a sor igen hosszú és változatos. A játék nagy erőssége a játszható népekben, valamint a korszakokban rejlik. Minden nemzet és minden történelmi kor más és más megközelítést, illetve taktikát kíván. Tehát hiába véljük megtalálni a „nyerő stratégiát”, mert még ha az valóban működik is, nagy valószínűséggel semmit nem ér egy másik szakaszban, pláne egy másik néppel játszva.

Sajnos az MI – mint annyi más program esetében – itt is fanyalgásra ad okot. Nem túl okos, viszont buta. No nem elviselhetetlen mértékig, de attól nem kell tartanunk, hogy a gép intuitív megoldásokkal aláz porig. Inkább jó sok egységgel ☺...

-csonti-



Angol-francia csúcstalálkozó



Szerintetek túléltek?

HARDVER

MINIMUM
PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
PIV 2,4 GHz | 256 MB RAM | GeF2 Ti

„Az öskövület grafikus kártya miatt csak visszafogott beállításokkal futott gördülékenyen.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<p>Sok nép Rendteleg fejlesztési lehetőség Változatos kampánypályák</p>	<p>Hányzik az eredettség Sokkolo videók</p>	GRAFIKA 8	HANGULAT 9
		HANGOK 7	KIHÍVÁS 8
		IRÁNYÍTÁS 9	SZAVATOSSÁG 10

-csonti- VÉGSZAVA

Sokáig nem tudtam eldönteni, szeretem-e ezt a játékot, avagy nem. Aztán rájöttem, hogy addig úgysem nyugszom majd, amíg minden küldetést ki nem pipáltam. Így aztán a kérdés eldőlt.

86%

ÉS A TÖBBI	
Age of Mythology	94%
Empire Earth	85%
No Man's Land	85%



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	CDV
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Vadnyugat	Related Designs
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
America	

GYORSLINK **252**

SKALPOK S KALAPOK

NO MAN'S LAND

A spanyolok aranyat akartak, az angolok hatalmat hajszoltak, az indiánok otthonaikat óvták, míg az amerikaiak a végén mindenkit lenyomtak. Tömören és röviden ennyi az észak-amerikai kontinens újkori története. Aki a részletekre is kíváncsi, az töltsse be a No Man's Landet!

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy földrész, ahol vidám tudatlanságban élt az őslakosság. Nem ismerték az alkoholt, a löport és más, civilizációs szempontból igen hasznos találmányt. A mindig, mindenhol segíteni kész európai kultúrember viszont pénzt, fáradságot nem kímélve elhajózott, és bemutatta a puska misztériumát. Erre a hálátlan bennszülöttek fegyvert ragadtak, és rátámadtak „jötevőikre”. Hát igen – így is fel lehet fogni azt a konfliktust, amely nem sokkal az után tört ki, hogy Kolumbusz hajói horgonyt vetettek az amerikai kontinens közvetlen szomszédságában. Ám a német CDV kiadó nem szándékszik morális kérdéseket feszegetni. Új játékában minden fontosabb népcsoportnak, nemzetnek lehetőséget ad a bizonyításra. Az Újvilág történelmét a kezdetektől az amerikai függetlenségi háborúig, il-

letőleg a vadnyugat meghódításáig vehetjük át újra, talán érdekesítőbb módon, mint ahogy arról a tankönyvekben olvashattunk.

Echte RTS

A *No Man's Land* tradicionális valós idejű stratégia, ennek minden előnyével és hátrányával egyetemben. Ez azt jelenti, hogy nem üsszük meg az erőforrás-gyűjtögetést, a sorozatgyártást és az egyéb rutinfeladatokat. Szerencsére csak arany, fa, meg élelem szükségeltetik az összkomfortos vadnyugati élethez, így nem öszülünk bele, amíg kiszámoljuk fél tucat nyersanyag optimális begyűjtési ritmusát (lásd még túlszpilázott RTS-ek). Ugyanakkor a sokféle egység, a túlzásba ugyan nem vitt, de mégis fellelhető továbbfejlesztési lehetőségek, valamint a vasútépítés gyönyöre (erről *bővebben keretes írásunkban olvashatsz*) kárpótolnak

minket a bevált, ám kicsit már uncsi alaptevékenységért. Szintén inkább szíverítő, mint boszszantó téma a grafika. A kamera totális szabadságot kapott, közelíthetünk, foroghatunk, oldalazhatunk vele kedvünkre. A táj és a víz ugyancsak szíverítően részletes, s akár 1600x1200-as magasságig is „emelhetjük a tétet”. Embereink lábnyomai egy ideig megmaradnak a homokban, hóban, azt pedig el sem lehet tévesztetni, hogy merre is haladt el egy többmázsás ágyú. Sajnos az egységek enyhén hentesbárd stílusban nyomják, azaz nem kiabálnék, ha még néhány poligon gondoskodna arról, hogy egy kicsit finomabbak legyenek azok a kontúrok. Inkább furcsa látvány, mintsem programhiba az épületek felépítése, illetve lerontása. Először felbukkan egy ácsolt alap, majd erre egyenletesen „felkúszik” a külső homlokzat. Heveny ágyúzás hatására ugyanez vissza, némi füsttel és lánggal spékelve. Mondom, ez nem hiba, csak nekem jobban bejön a másik elképzelés, amikor különböző készülségi állapotban leledző grafikák váltják egymást.

¿Habla español?

Akad ellenben olyasmi, ami osztatlan elismerést érdemel. A hangok – és különösen a beszéd – rendkívül profi



Az indiánok télen is nyári szerkőben nyomják



Aaron Harper felügyeli „kicccsaládja” boldogulását



Isten fizesse meg, atyám!

HÍV A VASÚT...

...vár a multiparti

A vadnyugat és a gőzmozdony gyakorlatilag elválaszthatatlan egymástól, így szinte kötelező volt a fémszörnyek integrálása a játékba. Már a hadjáratok alatt is megjelennek a mozdonyok. Hol meg kell akadályoznunk, hogy a sínpar elkészüljön, hol éppen annak kiépítése küldetésünk célja – attól függően persze, hogy éppen kikkel toljuk a nagyüzemi stratégiát. De az igazi csemegét a többjátékos üzemmód rejti, ahol a szokványos multis mókák (king of the hill, deathmatch stb.) mellett egy kis *Railroad Tycoon*-életérzés is ránk köszönt. Az egyik verzióban kiépített vonalunkat kell megvédenünk, mialatt

megpróbáljuk tönkrebarmolni az ellen hasonló méretű beruházását, míg a másik esetben szabályos munkaversenyt folytatunk, ahol az a győztes, aki előbb vezet keresztül a térképen a fekete vasparipát.



módon kivitelezett. A spanyolok spanyolul fogadják utasításainkat (szerecsére az átvezető mozik alatt a hispán hősök hirtelen „megtanulnak” angolul ☺), a rézbőrűek pedig valószínűleg indiánul, bár ezt zéró indián nyelvismeretem miatt nem jelenthetem ki teljes bizonyossággal. Pláne, hogy nekem egyes bennszülött felharsanások leginkább a *Baljós árnyakban* megismert szimpatikus figurát, Wattoo-t juttatták az eszembe. A lényeg, hogy a hangulat megteremtésében oroszláncrészt vállalnak a hangok. Mint ahogy a ritkán, de annál kellemesebb stílusban felcsendülő muzsika is. Egyszóval a hangszórók

vagy épp eddigi ellenlábaskkal kényszerülünk szövetségre egy harmadik gonosz ellen. Az egymást követő küldetések szépen illeszkednek a sztoriba, és változatoságukkal, valamint azzal, hogy régi ismerősökkel nyomulunk, pillanatok alatt eléri a program, hogy „komolyan vegyük”. Persze nincs új a Nap alatt (vagy legalábbis ritkán), ezek a dolgok mind ismerősek lehetnek a *Warcraft 3*-ból, de hát istenkém, eminensről puskázni nem rossz elgondolás.

Hazafiak, honleányok

Érdekessége a játéknak, hogy koedukált termelés folyik, magyarul nem-



Easy rider öcsém, easy rider!

mástól, de a bevethető egységek terén jelentős változatosságot mutat az NML. Indián orgyilkos, spanyol galleon, angol vadászkutya – ízeltőnek talán ennyi is megteszi. „Normál-embereink” természetesen fejleszthetők, némelyikük lovaskatonává is előléptethető. A harcokban tapasztalati pontot gyűjtenek, és a legszorgalmasabb gyűjtőket szintlépéssel jutalmazza a program.

Az MI nem nyújt felejthetlent, de legalább annyit megtesz, hogy legyengült egységeit megpróbálja kivonni a tűzvonalból. Apropó tűzvonal! Nagyon vicces, hogy a készítő sci-fi fegyverzetel látták el a XVII-XIX. századi hadseregeket. Az útegek ugyanis tökéletes ellenséggelismerő rendszerrel bírnak. Ezt úgy tessék érteni, hogy ha van egy kellemes közelharc, amelynek közepébe mi beleröpítünk néhány ágyúgolyót, akkor a dulakodók közül az ellenség „megdöglend”, míg a mieink carcolások nélkül megússzák. Hát... Sajnos a No Man's Land nem azonosítható úttörő munkaként. Inkább egy derek iparos tisztességes terméke, ám ez sem kevés. Sok cég örülne, ha ilyen minőségű programokat tudna kiadni. Szóval elő azzal a csatabárddal, és el se tegyék mindaddig, amíg az utolsó sápadtarcú is el nem tűnt az ösök földjéről!

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

Cel. 850 MHz | 256 MB RAM | GeF2 Ti

„Nem volt vele technikai jellegű problémám.”

TRAINER a CD/DVD-n

RÖVIDTIPPEK

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Történetbe ágyazott küldetések
Remek hangulat
Vonatosdi

Semmi átütő újdonság
Fejletlen harcrendszer

GRAFIKA	7	HANGULAT	8
HANGOK	9	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	8	SZAVATOSSÁG	8

-csonti- VÉGSZAVA



Tulajdonképpen kevés rosszat tudok a program szemére (már ha volna ilyen szerve egyáltalán) vetni. A baj csak az, hogy kiemelkedően jó dolgot sem sokat produkált...

79%

ÉS A TÖBBI

Warcraft 3	90%
Tropico 2: Pirates Cove	89%
Praetorians	87%

Csak arany, fa meg élelem szükségeltetik az összkomfortos vadnyugati élethez.

környékén minden szép, minden jó. A hadjáratok számát tekintve sincs okunk feljelentést fontolgatni. A három kampány ugyan elsőre szegényesnek tűnhet, de a folyamatosan nehezedő és hosszabbodó történetek végigjártása minden rajongónak bőséges élménnyel szolgál. A szóhasználat nem véletlen. Valóban történeteket játszunk végig. Minden hadjárat egy-két központi figura, ha úgy jobban tetszik, hős köré épül. Őket kell céljaik elérésében támogatnunk, miközben barátunkból ellenség válik,

csak parasztok (munkások, munkás parasztok – nem kívánt törlendő ☺), hanem kétkezi munkásnők is segítik ambiciózus céljaink elérését. Utóbbiak egyébként olcsóbbak is, mint hímnemű kollégáik, viszont ha netán harcra kerül a sor, a férfiaknál sokkal gyengébben muzsikálnak. Leginkább a Rekviemet adják elő...

A hat játszható csoport (angolok, spanyolok, hazafiak [amerikaiak], telepések és kétféle indián törzs) alapvető épületei csak apróságokban, leginkább kinézetben térnek el egy-



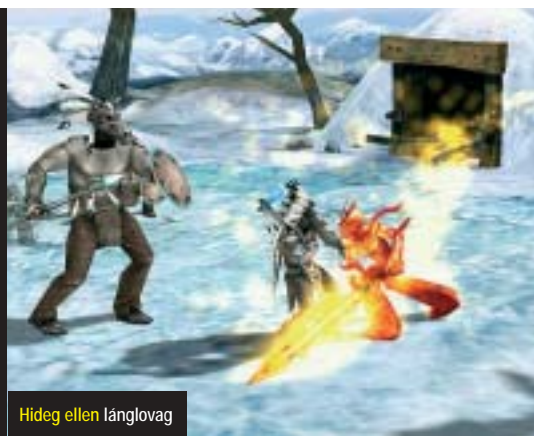
Kikötői hírek



Indián a Marson



Ork tanácsülés – 2 HP ide



Hideg ellen lánglovag



Hajóval is utazhatunk végre, á la Warcraft?

MÁSODIK ELJÖVETEL

ETHERLORDS II

Mivel a Heroes sorozatról elhíresült 3DO-t éppen eladják, vagy csödbe megy, utolsó mentsvárként a jó kis Magic-klónt, az Etherlords folytatását vártam epedve. Kicsit késve bár, de szerencsére azért megérkezett a hűvös és esős őszi napok beállta előtt, így pár napra elbarikádozhattam magam a lakás egyik szegletében.

TRAINER a cd/dvd-n

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Körökre o. strat.	Strategy First
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Nival Interactive

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
 Rage of Mages, Evil Islands,
 Etherlords, Blitzkrieg

GYORSLINK 270

Az előzetes képek és infók alapján nem készültem valami nagy durranásra, hiszen az előd felturbózott grafikai motorja hajtja a mostani részt is, és úgy nézett ki, az általam olyannyira vágyott szabaddabb játéktérből sem lesz semmi. Ezek a dolgok sajnos várakozásomnak megfelelően alakultak, de így utólag azért meg kell állapítanom: ha világrengető dolgot nem is kaptunk, de igazán jó játékot fabrikáltak össze a nivalos fiúk. Az alaphelyzethez képest nem sok minden változott: most is egy számítógépes programba oltott gyűjtögetős fantasy kártyajátékkal van dolgunk, amely szoros rokonságot mutat a *Magic the Gatheringgel*, ami nem is baj, hiszen a nagy öregőt jól tanulni. A körítés viszont a mostani részben sokat változott: a játék sokkal inkább sztoriközpontú lett, és a készítő szemmel láthatóan több időt fordítottak a különleges világ kidolgozására. Aminek meg is lett az eredménye, ugyanis az átvezető részek értelmet adnak csa-

táinknak, és végre van végkifejlete a játéknak. A kampányok azonban újra teljesen lineárisak lettek, a pályákon mindig csak egy irányba mehetünk, és a szabad választást vagy a hatalmas játékkeret el is felejthetjük. Ezen egységiség ellenére garantálom, hogy mind a két kampányt végig fogjátok játszani!

Tizenkilencre még egyet...

A készítőik igazán ügyesek, vagy csak szeretik kísérteni a sorsot, hiszen az előző részhez képest rengeteg új szörnytipussal, enchantmenttel és varázslattal gazdagodott a játék. S szerencsénkre, pontosabban inkább a fejlesztők tudásának köszönhetően, nem borult fel a játékegyensúly — én legalábbis nem tudtam mindent verő paklit összeállítani. Megtalálhatók a „tipuspaklik”, hiszen legtöbb ellenfelünk egyszerű rohamdeckeket pakol össze, de találkozunk counter típusú paklival, valamint igazi pusztítókátyákkal operálókkal is, s a legcsodálatosabb, hogy ilyesmiket mi magunk is összerakhatunk.

Elnézést, hogy elragadott a hév, és az előbbi pár sorban értelmetlennek tűnő szakzsargonba fordultam át, de első ízben tapasztaltam számítógépes játékban a Magic összetettségét elérő kombinálhatóságot, és akaratlanul is előtörték a régi szép emlékek, amikor télen a Magic-shop előtt dideregve cserélgettük a lapokat. Egyszóval csak azt szerettem volna leírni, hogy az előző részhez képest a játék lapválasztéka a duplájára nőtt, és a készítő javították a rajongók által jelzett hibákat, így eltűntek a túlzottan erős lapok.

Aki kampány módban játszik, az folyamatosan fogja kialakítani magának a pakliját, és szerencséjétől függően jut majd hozzá ritka vagy esetleg unikum besorolású lapokhoz. Így minden csata után az ember erősen szorít, hogy mit sikerül elnyernie ellenfelétől. Ha valakinek nincs szerencséje, akkor sem kell elkeseredni, hiszen az utunk során gyűjtött alapanyagokért cserébe a pályák végén lévő boltokban vásárolhatunk egy-két jobb dolgot.



A néni könyörög az utolsó 8 HP-ért

CSATA KÉPEKBEN

A kör elején a szörnyek az előző körben elszenvedett sérüléseiből felgyógyulnak, ha nem haltak meg, és elkezdődik a kör.



Idézés: amikor szörnyeinket a kezünkben lévő lapokból megidézzük



Támadási fázis: akik épp nem pihennek, azokat támadni küldhetjük



Varázlás: kezünkben ellövünk egy varázslatot; ekkor rakhatunk ki fennmaradó (enchantment) varázslatot is



Blokkolás: kijelöljük az ellenfél körében, hogy ki blokkolja támadóját. Egy ellenfelet több lénnyel is foghatunk

Párbajozni jó!

Az előző részben a rajongók egyik kedvenc módja a párbaj (duel) volt, ahol egy általunk vagy a készítők által összerakott sablonpaklival hívhattunk ki ellenfeleket. Szerencsére ezt a kedvelt játékmódot itt is megtartották, és egy kicsit tovább is fejlesztették a készítők. Még több előre összeállított típusdeck szolgál a kezdő játékosok részére, amelyek között találunk meglehetősen jól sikerült paklikat is — így annak, aki ezeknél ütősebbet akar készíteni, igencsak „fel kell kötni” a manáját (azaz etherét).

Tartsd száron az ethered!

A gépi ellenfelek játéka az előző részben még sok kívánnivalót hagyott maga után — sajnos az MI elég gyakran benézett dolgokat, és ami még idegesítőbb volt: reménytelen helyzetben is próbált valamit tenni, így egy abszolút eldőlt meccset is képes volt még egy-két percnyi szöszmötöléssel elhúzni. Szerencsére ezen a téren fejlődött a legtöbbet a program. A gép határozottan jól játszik, és észrevételem szerint csak ritkán csal ☹, amennyiben pedig már nincs esélye, engedni betámadni lényeinket, így adva fel a mérkőzést, és megspórolva számunkra egy kis időt.

A mesterséges intelligencia tehát nagymértékben fejlődött, és ez mindenképpen elismerésre méltó, hiszen a kombinációs lehetőségek száma is jócskán megnőtt a játékban. De hála az égnek még nem tartunk ott, hogy egy gép felvehetné a versenyt a tapasztalt játékosokkal, így az, aki nagyobb kihívásokra vágyik, nyugodtan

feliratkozhat az online lígába, és megpróbálhatja legyőzni az igazán profikat. Be kell vallanom, én is tettem egy próbát, csak úgy egy-két kihívásos meccsel, de eléggé elkenték a számat egy egyszerű rush (azaz roham) paklival. Tehát érdemes egyszer-kétszer végigvinni az alapjátékot — még mielőtt valaki világbajnok szeretne lenni.

Ami még nagyon szimpatikus: csatorázásainkat felvehetjük a beépített record funkcióval, és vissza is játszhatjuk barátainknak brilliáns győzelmeinket vagy nagy veréseinket. Ez a kis „ficsör” ugyanakkor megkönnyíti a képlópást szegény cikkíróknak, de gondolom, inkább az első indok miatt tették bele a készítők...

Etheri szépség és pokoli hangzás

Amikor megláttam az első screenshotokat, kicsit elkezdtem parázni, hogy a nivalos srácok is belesnek a „minél több bört egy rókáról” csapdába, amely fantasy stratégiai körökben megszokott. (Kis közbevetés: csak azt nem értem, ha ez ennyire divatos, akkor mitől ment csödbe a 3DO — lehet, hogy hosszú távon mégsem kifizetődő a játékosok átvágása? Na mindegy, földet rá, inkább nézzük a jelen bajnokát, aki újra csak elvitte tőlem a legszebb fantasy stratégia díjat.) A háttérben az első rész grafikus motorja dolgozik, de jócskán feltüprozva. Az animátorok javítottak a karakterek és szörnyek mozgásán — ez az előző részben néhol elég sutára sikeredett —, továbbá kaptunk új tereptípusokat és varázseffekteket; egyszóval minden sokkal szebb és tökéletesebb lett. Aki pedig unja a felesleges



Hazai pályán tuti 1:0 ide

animációkat, az szerencsére ebben a részben is kikapcsolhatja őket. A gépigény pedig teljes részletesség mellett is türelőre sikeredett, ráadásul a gép nem gondolkodik (töltőget) feleslegesen, így az egész játékmenet gyönyörű, és — már amennyire ezt egy körökre osztott stratégia engedti — pörgős. Igaz, ehhez az is hozzátartozik, hogy a harc kivételével hősünket valós időben mozgatjuk, így mindenki a saját jól bevált tempójával fedezheti fel a világot. Amit viszont nem bírok megérteni: ha a bevezető animációt és a grafikát sikerült ilyen színvonalasan elkészíteni, akkor miért nem fordítottak egy kis időt a játék közbeni zenére. Az előző részben felcsendülő dallamokat hallgathatjuk meg újra, ezek pedig már akkor is hagytak némi kívánnivalót maguk után. Még szerencse, hogy a hangok igencsak rendben vannak. Ennek ellenére, akinek nem olyan botfüle van, mint nekem, annak muszáj lesz a háttérben a hifit beüzemelni, ha jó muzsikát szeretne aláfestésképpen. Az Etherlords második része összesében abszolút levett a lábamról. Igaz, nincs valami nagy sztória, a játékmenete pedig ultralinear, de magát a kártyajátékot félelmetesen jól kitálatálták és megtervezték!

Szittyó

HARDVER

MINIMUM

PII 600 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA
EZZEL TOLTUK
 PIV 1,8 GHz | 256 MB RAM | GeF3 Ti 200

„Ezen a konfiguráción akadás nélkül futott, igaz, az 512MB RAM nem ártana neki.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

okos MI
 jól kiegyensúlyozott játékmenet
 gyönyörű grafika

lineáris
 játékmenet
 egyszerű zene

GRAFIKA	8	HANGULAT	8
HANGOK	4	KIHÍVÁS	10
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	8

Szittyó VÉGSZAVA



Nekem úgy tűnik, az Etherlords inkább egy számítógépre átvitt gyűjtögetős kártyajáték, mintsem egy fantasy stratégia, annak viszont tökéletes!

85%

ÉS A TÖBBI

HoMM 4	91%
Age of Wonders II	90%
Disciples II	90%

KEDVENC PAKLIM ÉS FAJOM

Kaoszlapok

Kedvenc oldalam természetesen a kaosz. Leginkább a rohampaklikat szeretem, így kobold vagy patkány rush paklit vetettem be ellenfeleim ellen, egy-két heróra ható varázslattal és az erősebb szörnyek ellen



„dizintegrált” vagy más szörnypusztítással fűszerezve. Egyszerű és hatásos. Egyedül a falas pakli állhatja útját végeláthatatlan győzelmi sorozatunknak. Az ellen bizony csúnyán szívtam.



Ezzel a két ballisztás csapattal pillanatok alatt lerombolom a várfalat...



... upsz, kénytelen vagyok követővel csépelni az ellent. Meglepően hatásos!

AZ EGYSZERŰ NEGYEDIK TESTVÉR ESETE

WARLORDS IV

De jó: hatalmas hősök, törpék, elfek, gonosz goblinok, még gonoszabb sárkányok! De jó: csomó varázslat, meg minden! De jó: körökre osztott fantasy stratégia! De jó: újabb Warlords -rész! De mi is ebben olyan nagyon eredeti?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TBS	Ubi Soft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Infinite Interactive
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Warlords: Battlecry II	
GYORSLINK	134

XTRA a 90. oldalon

már említett HoMM negyedik részére fognak ütni...

Az egyszerűség gyönyörködtet?

A Warlords-hívőknek rögtön fel fog tűnni, hogy rengeteg dolgot leegyszerűsítettek az előző részek vívmányaihoz képest, s lehet, hogy ennek nem fognak örülni, de tény: egy kezdő játékosnak nem sok gondja lesz a játék menedzselésével. A térképet uraló frakciók mindegyikével hadban állunk, nincs lehetőség diplomáciára, hogy időleges szövetségeket kössünk például, s a questek menete is nagyban egyszerűsödött. Négy egymást lineárisan követő alküldetést vihetünk végig, mindegyik teljesítésekor megtudjuk a következő elfoglalandó rom/erőd/stb.

helyét a térképen, s utána kapjuk meg a nagy jutalmat – szóval semmi extra. A hősök nem tudnak varázsolni, csak a fővárosban elhelyezkedő warlordunk, aki viszont mozdíthatatlan (*hiába, no, ilyen egy igazi hírő: otthon punnyad egész álló nap... © – Bad Sector*), még szerencse, hogy varázslatai az egész birodalmunkra kihatnak.

Na, ő az a nagydarab fickó a fővárosban

A játék kezdetekor ki kell választanunk főhősünket, a warlordot, aki majd az említett fővárosban fog csücsülni. A rendelkezésre álló tíz faj valamelyikéből választva, majd pedig a hat főtulajdonság és hat altulajdonság egyike mellett voksolva igazán kedvünkre való lényt alkothatunk, hiszen így 36-féle kasztot „keverhetünk ki”. Személy szerint jobban örültem volna, ha őt is lehet mozgatni, de szerencsére rengeteg hős fogja felajánlani szolgáltatait kedves kis

summáért, illetve minden várunkban pár kör alatt legyárthatunk egy új hóst. A csatározás tehát egyéb hősök vezette seregekkel zajlik, de több hóst is tehetünk egy csapatba, hogy speckó tulajdonságaikkal az egész bandát segítsük.

Kártyajátékosok előnyben

Minden csapatba nyolc lényt pakolhatunk be, és ezt szó szerint kell érteni, mert nem több egységből álló csapathegyek vannak, hanem mindenki „egy személyben” képviselteti magát. Ily módon nem adódik lehetőség 32 sárkányból, 40 arkangyalból és 320 ijászból verbuvált seregek taroló akciójára. A csatában mindig mi jelöljük ki, hogy kit dobunk harcba először, azaz ki az, akit leidézzünk a nyolcas „pakliból”, majd pedig az MI választ. Egy srác addig marad a páston, amíg el nem pusztul (vagy meg nem öl mindenkit az ellenfél csapatából), s utána választhatunk új szörnyet a tűzvonalba. A pakliban lévők szerencsére fognak segíteni passzív tulajdonságaikkal, illetve az ott lévő ostromgép például automatikusan tüzel az ostromlott város őrtornyát. Nemcsak a hírók,



Választhatok, hogy mire gyúrok szintlépéskor



A hősök extra tulajdonságaikkal nagyon zordak lehetnek!



Hősök, ha találkoznak

de mindenki rendelkezik tapasztalati szintekkel, amelyet bizonyos XP megszerzése után léphet meg, s ekkor növelheti a két rá jellemző skill – életereje vagy harci értéke – közül az egyiket. Az általunk választott három kedvenc (értelemszerűen a legmagasabb szintű) egységünket magunkkal vihetjük egy küldetés befejeztével, s ezek a következő misszióban szintüktől függően késleltetve jelennek majd meg (az alacsonyabb szintűek hamarabb bukkannak fel, míg a magasabbak később).

Kicsit fantáziátlan a játéktér

A világtérképen eldönthetjük, hogy mely terület meghódítása felé törünk, egyesek a fősztori továbbvitelét mozdítják elő (ebből 10 darab van), mások elfoglalása csak olyan jutalmak elnyerését jelenti, amelyek a történet főszálán elhelyezkedő keményebb csaták megnyerését segítik elő. Ennek a 22 provinciának az elfoglalása tehát nem

réinak megrajzolása, illetve az, hogy az egységek szintlépéskor küllemükben is fejlődnek, egyre coolabbul/brutálisabban festenek.

Városmenedzselésnek nem igazán nevezném

Az egész játékot a városok elfoglalásának nagyfokú kényszere uralja. Az egységek hullának, mint a legyek, ezért minél több városunk van, annál több termelhetünk új monsztrákat. Minden csak adott számú kör kérdése, mert az egységek csak körönkénti aranyba kerülnek, azaz van egy fenntartási költségük. Nem kell pepecselni sokféle nyersanyaggal: arany mellett csak manapontjaink vannak, ezek felhasználásával süthetjük el a jópofa spelleket (a „főhadúr-nál” kiválasztott szférának megfelelőket), amelyeket szintén csupán



KIRE ÜTÖTT EZ A GYEREK?

Ez azért kicsit pofátlannak tűnik...

Amikor először betöltöttem a Warlords 4-et, azonnal szembeötlött az egyszerű hasonlóságnak nem is nevezhető látvány,

amely remélhetőleg a hibátlan előd, a Heroes of Might and Magic III. előtt tiszteleg.



Elképesztő bugok

Egy-két bakit azért elkövettek a készítők: nincsen „fog of war” egyáltalán, és az ellenfél kalandozó csapatáról egy laza jobbklikkel bármikor megtudhatom az összes információt. Ezzel teljesen elveszett a szintén HoMM-ban érezhető találgatás filingje, hogy vajon milyen szörnyek, és mennyien alkotják az ellen seregét. A készítők ezekre a problémákra ígértek az első patchet, de azért ezt mégsem kellett volna benne hagyni... Bár nem nevezhető bugnak – hiszen játéktechnikai kérdés –, de legalább annyira idegtépő: minden küldetés elején újra ki kell fejleszteni minden varázslatot előlről. Ha warlordunk provinciáról provinciára vándorol, hogyhogy elfelejti a spelleket, miközben ráadásul egyre nagyobb szintű lesz?!

Sam

HARDVER

MINIMUM
 PII 450 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
 AMD 1 GHz | 512 MB RAM | GeF3

„A kis gépigénynek köszönhetően tökéletesen futott.”

„Egy srác addig marad a páston, amíg el nem pusztul...”

kötelező, de azért igen ajánlott. A játéktér a szokásos izometrikus nézetű, itt masíroznak fel s alá seregeink az elfoglalandó városok között, mert hát más dolguk nem nagyon van a csatározáson kívül. A terep egy HoMM-hoz képest elképesztően kihalt, léteznek ugyan pluszdolgok (még több életerő, gyorsabb termelés az adott városban stb.) adó tereptárgyak, épületek, de ezeket nem lehet elfoglalni, együtt járnak a közelükben lévő várral, az birtokolja őket s hatásait, akié a vár. A hangok nincsenek a csúcson: míg egy Heroes-térképen minden él, a fűrészmalom mellett fűrészsuhogást, a bányák közelében pedig csakánycsilingelést hallani, itt semmi ilyesmit nem tapasztaltam. A grafikai megvalósítás sem nevezhető gyönyörűnek (egyébként teljesen megegyezik a Warlords: Battletcry 2 kinézetével), a jó közepes szintet üti meg. Ami igazán szép, az az egységek port-

adott körbe telik kifejleszteni. A városokban nem kell épületeket felhúznunk, csak a nagyságát növelhetjük, s ezáltal a benne termelhető lények sokszínűségét: mind a tíz faj ötféle lényt termelhet (plusz a már említett

hőst), és a város nagyságától függ, hogy ebből hányfélét tud előállítani. Alacsonyabb kiépítettségű várost jó sok arany rááldozásával fejleszthetünk, s így növekszik az egy szál védőbástya sebzése és életereje is, de ami jó dolog, az az, hogy elfoglaláskor le is rombolhatjuk őket az ellenfél (véltetőleg) nagy bosszúságára. Erre a taktikára bizony rákényszerülhetünk, és meg is tehetjük, egy-egy térképen ugyanis húsz és ötven (!) közötti várral „futhatunk össze”. Ez így félelmetesen hangzik, de az adott provinciát akkor tudhatjuk a magunkénak, ha az ellenfél fővárosában gubbasztó warlordot kicsináljuk.

A hidra kedves jószág: sok fejével simán lesebz a talonban lévő ellenfeleket is!



A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Sokféle variációs lehetőség Remek MI	Egyszerű Nem sok eredeti ötlet van benne Csúnyácska
GRAFIKA 4	HANGULAT 8
HANGOK 6	KIHÍVÁS 9
IRÁNYÍTÁS 9	SZAVATOSSÁG 8

Sam VÉGSZAVA

A játék leginkább egyszerűségevel hódíthat a kezdő playerek körében, de aki valami komplexebb dologra vágyik, az játsszon inkább a Heroes vagy Age of Wonders sorozattal.

67%

ÉS A TÖBBI

HoMM IV	91%
Age of Wonders II	90%
Disciples II	90%



FÉREGIRTÁST VÁLLALOK

WORMS 3D

Míg a valós életben a kukacok csak a halhorgászatban kapnak fontos szerepet, egy PC-s játékos számára '95 óta a csúszómászók a rendkívül népszerű ügyességi-stratégiai játékok különféle megvalósításait jelentik. Most végre elérkezett az idő, hogy teljes 3D-ben is győzelemre vezessük a kis állatokat.

Manapság nagyon sok játék megjelenését elhalasztják. Érdekes módon a Worms 3D-vel ez nem így esett. A kiadó egyszerűen nem mondott „biztos időt” évekkkel ezelőtt, csupán akkor nyilatkozott, amikor már tényleg látta a célt. Így aztán nagy örömmel 2003 októberének legutolsó napján valóban meg is érkezett a kicsike. Csöppet félve kezdtem el játszani, mert nagyon nagy reményeket fűztem hozzá, aztán rövid játék után örömmel nyugtáztam, hogy ismét szép munkát végzett a Team 17 csapata. Gondolom, ha még nem is hallottál is a Worms játéksorozatról, nagyon jól tudod, mi kell egy jobb fajta stratégiai játékhoz. Legalább elfogadható grafika, kifinomult játékmenet, pergős pá-

lyák, és számomra az élvezetes zene sem utolsó. Úgy érzem, ezúttal mindent sikerült egy kupacba gyúrni. De ne szaladjunk ennyire előre! Gondoljunk azokra is, akiknek ez az első találkozása a Worms-univerzummal. Lényegében nem annyira kacifántos a dolog, de első részének 1995-ös megjelenése egyértelműen felkavaró volt. Óriási sikert aratott, hiszen egyetlen hasonló játék sem létezett akkoriban. A legjobb az egészben, hogy ugyan nem éppen békés, mégis mindenki játszhat vele (9–99 éves korig, ahogy mondani szokták ☺). A harc a játék alapja, mégsem fröcsög a vér, nincsenek drámai jelenetek, és mindent egybevetve hihetetlen szórakoztató. Ezt legfőképpen annak köszönheti, hogy a játékos jópofa kis kukackákkal kerül a csatater-

GYORSNÉZET	
KATEGÓRIA	KIADÓ
Stratégia	Sega
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Mesés	Team 17
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Alien Breed, Superfrog, Worms	
GYORSLINK	356

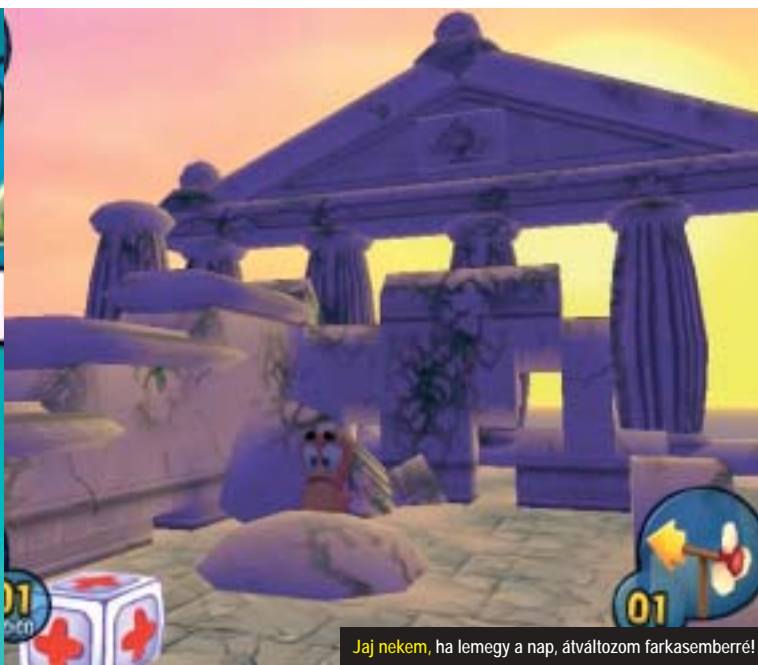
DEMÓ a cd/dvd-n **XTRA**

re, őket irányítva kell győzelemre juttatnia maroknyi csapatát. Dióhéjban ennyi lenne a Worms sorozat. Most tekintsük át azokat az elemeket, melyek lehetővé tették, hogy úgy nagyjából nyolc éve mégis képesek vagyunk játszani ezzel a remekkel ☺.

Változások kora

A legelső résztől kezdve egészen mostanáig a kétdimenziós perspektíva határaihoz kellett igazodnunk. Ez valóban komoly korlátokat jelentett, hiszen nem lőhettünk olyan sokfelé, nem lőhettünk annyira trükkösek, és – ami a legfontosabb – nem bújhattunk el oly precízen, mint a legújabb részben. Ez az epizód a legelső, amelyik teljes mértékben kiaknázza a térbeliség adottságait. Az utóbbi részben

– Wormsorms Blast – ugyan már 3D-szek voltak a kukacok, de a terep még mindig csak 2D-s volt. A térbeliségnek köszönhetően most már tényleg bármely irányban lövöldözhetünk, persze ugyanennyi helyről kaphatjuk az áldást is ☺. A legnagyobb nehézséget az okozza, hogy ugyebár immár a szél is több irányból fújhat. Aki mind ez ideig bármely harci eszköz mesterének tekintette magát, most nagyot fog nézni! Külön felhívnam a figyelmeteket, hogy igenis érdemes végigvinni a gyakorlóküldetéseket, hiszen ezek során nemcsak hogy alaposan megismerkedhettek a fegyverekkel, hanem még egy kicsi lövészet gyakorlatot is szerezhettek. Persze ennyi idő alatt senki nem lesz a játék verhetetlen superhőse, ahhoz azért még le kell nyomni egy-két szuper birkát és robbanó nagymamit ☺. Elsőre az irányítás újfent elég nehézkes, de viszonylag hamar meg lehet szokni. Nagyon hasznos az úgynevezett FPS nézet. Ebből egyszerűbb célozni (sokszor csak így lehet), és így



Jaj nekem, ha lemegy a nap, átváltozom farkasemberré!

A WORMS-TÖRTÉNELEM

Nyolc év madártávlatból



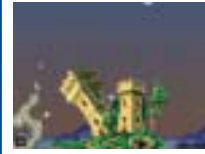
Worms (1995)



Worms 2 (1997)



Worms Armageddon (1999)



Worms World Party (2001)



Worms Blast (2002)



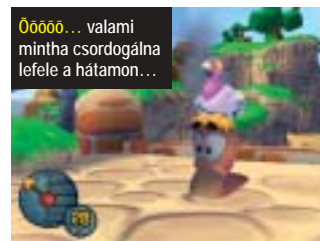
Worms 3D (2003)



Hö... nem kicsit vagyik gízda!



A Függetlenség napja után szabadon



Óóóó... valami mintha csordogálna lefele a hátamon...



Mindjárt leugrom, csak előbb hegesztek egy kis vaníliás pudingot...

alaposabban megismerkedhetünk az előtünk "settenkedő" kukackával.

Fegyverkezzünk, hív a csatátér!

A legújabb rész minden eddiginél gazdagabb, hasznosabb és változatosabb fegyverzenált vonultat fel. Természetesen a legtöbbjük így is ismerős lesz az elődökből, de most mégis jóval ütősebbek. Csak példának okáért említeném a kamikaze galambot (aki aktiváláskor azzal nyit, hogy ráül kis kukacunk feje búbjára), vagy a szintén nagy csapásra hivatott birka is emlékezetes. Oly arányosan kapálózik, hogy a játékosnak fáj a szíve halálba küldeni. Természetesen most is építhetünk hidat, lehetőleg bazookával vagy shotgunnal, és ugyebár a jó öreg uzi is remek szolgálatot tesz. Még nem számoltam meg, hogy összesen mennyi fegyverünk van, de ha megtettem volna, akkor sem árulnám el nektek ☺. Ismerkedjétek csak meg minddel, had legyen még élvezetesebb a játékelmény. Akárcsak eddig, ezúttal is van egyjátékos mód. Korábban is különféle témákról szóltak az egyes küldetések, de még sosem voltak ennyire szerteágazóak. Már a játék legelején egy háborús part-raszállás helyszínén kezdünk. Miután

nagy nehezen legyűrtük a portyázókat, folytathatjuk is utunkat egy temetőbe, egy zordabb jeges világba, és így tovább. Szintén tetszett, hogy nem csupán olyan missziók vannak, amelyekben irtani kell az ellent. Több ügyességi pálya is adott, és ami még jobb, olyanok is, ahol kifejezett külön kis történetet kell végigvinni. Több pályán is előfordulhat, hogy hiába löttünk le minden ellenséges férget, a mellékfeladatot akkor is teljesíteni kell (mondjuk három tit-

A kukacoskodás ellenére meg vagyok elégedve

kos ládát felkutatni és megszerezni). Mindezek a missziók remek új szintet visznek a játékba. Természetesen az elmaradhatatlan többjátékos módokkal is érdemes foglalkozni. Akkor élhetjük ki igazán a szadista hajlamainkat, amikor valamelyik barátunk (vagy barátaink) ellen nyomulunk. Plusz az is előny, hogy ebben az esetben akár az összes fegyvert is használhatjuk ☺.

Az érem sötétebbik oldala

Tudom, most csak kukacoskodni fogok ☺. Sajnos van néhány dolog, amellyel mindmáig képtelen voltam kibékülni.

Ilyen a számomra kicsit furcsán működő fizikai motor. Nem azt mondom, hogy ha valaki közvetlen közelében felrobantok valamit, az azonnal pusztuljon (bár így lenne élethű, viszont ebben az esetben játszhatatlan lenne). Igazából az zavar, hogy ezúttal egy-egy gránát nem lök a célszemélyen annyit. Eddig remekül ki lehetett használni – még ha nem találtuk is el pontosan a célpontot – a lökéshullámok erejét. Ezúttal nem ilyen egyszerű a helyzet. Ez egy

picinykét szíven ütött. Aztán még egy apróság, ami szemet szűrt néhány napos játék után: a rosszul kalibrált sebzés. Több fegyver (mint például a shotgun) ugyanannyit sebez találat esetén, mint az eddigi részekben. A bazooka vagy más, nehéztüzérségi fegyver azonban megváltozott. Nem sikerült túl jól eltalálni az arányokat. Van, ami nevésségesen keveset von le az ellentől, más pedig aránytalanul sokat. Remélem, ezt mihamarabb orvosolják majd egy javítócsomag keretében... Van még más is? Lássuk csak! Akárhogy töröm is a fejem, nem találok más bibt. Vannak olyan dolgok benne, amiket szokni kell, de más nem idegesített (hacsak nem a néha esetben kameramozgás, de fátylat rá).

A kukacoskodás ellenére meg vagyok elégedve

Nagyon jól tudom magamról, hogy a legtöbb játékban főként a hibákat szoktam keresni. Itt egyszerűen olyan kevés van belőlük, hogy valóban élvezetes játszani. Épp ezért úgy vélem, a Worms 3D tökéletes példája a remek fejlesztésnek, még ha nem sikerült is

hibátlanul. A Team 17 csapata végre visszatért az eredeti kerékvágáshoz, és volt annyi lelki erejük, hogy egy újabb ütős programot hozzanak össze. Kíváncsi lennék, mi történne, ha egyszer valami mással is próbálkoznának ☺. Na jó, talán autószimulátorba és űrstratégijába ne vágjanak bele... ahhoz megvan a kellő hazai forrás ☺.

ZeroCool

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 2,2 GHz | 512 MB RAM | Radeon 9700

„Egy gyengébb gépen is egész jól lehetett futtatni, ugyanakkor még a legbikabbon is képes néha bebeszaggatni...”

A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

Tökéletes játékmenet

Idézi az eredeti Worms-hangulatot

Eseten fizikai motor

Még több fegyver kellene ☺

GRAFIKA

7

HANGULAT

10

HANGOK

10

KIHÍVÁS

10

IRÁNYÍTÁS

9

SZAVATOSSÁG

10

ZeroCool VÉGSZAVA



Eszméletlen hangulatos lett a játék, vétek lenne kihagyni! Amondó vagyok, érdemes elővenni a korábbi részeit is, főleg azoknak, akik még soha nem játszottak a sorozat egyik darabjával sem.

88%

ÉS A TÖBBI

Worms Armageddon	88%
Worms World Party	76%
Worms Blast	71%

A TEAM 17-ET KÉRDEZTÜK

Mit mondanak a készítőkről?

GS: Miért pont most tértek át 3D-re?

T17: Igazából már több éve tervezzük, de eddig nem volt alkalom az átállásra. Most már megvannak hozzá a gépek, és persze a legtöbben elvárják, hogy ne 2D-s játékokkal keljen játszani.

GS: Készíthetünk kiegészítéseket a játékhoz?

T17: Hamarosan kiadunk egy csomagot, amely pontosan a vállalkozó kedvű kiegészítést gyártók munkáját segíti majd!

GS: Mi lesz a sorozattal a jövőben?

Egyelőre csendben ülünk, és figyeljük az eseményeket. Kíváncsiak vagyunk, milyen pluszt várnak el tőlünk a rajongók.

BEMUTATÓ



A BETELJESEDŐ FOCIÁLÓM

FIFA 2004

Mindenki fanyalgott már egy ideje. Vajon észreveszi-e az EA Sports, hogy a grafikai polírozás önmagában nem elég, most már többet vár el a focihívő, másról álmodik.

Nagyon nagy várakozás előzte meg a FIFA 2004 megjelenését, valahogy az az érzésem támadt, hogy „valami van a levegőben”. Ezúttal a hírek is arról szóltak, hogy nemcsak egy újabb „uncsi” rész jön, hanem valami egészen más.

Végre lehet edzeni!

Olyan rég álmotlam, vágytam és kívántam, sőt hiányoltam is (tisztára, mint egy szerelemben), és íme imáim meghallgatásra találtak, végre van edzési lehetőség. Négy különböző dolgot gyakorolhatunk: a szabad játékot, a direkt szabadrúgást,

a közvetlen szabadrúgást és a szögletet. Mielőtt továbblapoznánk azzal a felkiáltással, hogy „Mit nekem edzés, amikor über FIFA-játékos vagyok!” – álljunk meg egy szóra. Ugyanis van itt valami teljesen új, nevezetesen annak a játékosnak az irányítása, aki majd az előreívelést, illetve a beívelést kapja. Magyarán a szögletnél például azt határozzuk meg, hogy a szögletet rúgó játékos hova íveli be a labdát, majd kiválasztjuk, három játékosunk közül kit akarunk irányítani, s ettől kezdve csak rajtunk múlik, emberünk odaé-e időben, ahova majd a labda repül... S persze a hátvéd mindent meg fog tenni, hogy ebben megakadályozzon. Tehát nem elég csak úgy a beívelési hely felé futni, hanem cselezni is kell. Nagyon buli! S miért épp a szögletet emeltem ki? Majd kiderül... A szabad játékban gyakoroljuk ki pontosan az újfajta passzolási módokat és az Off The Ball Controlt (OTBC). Ezek nélkül ugyanis halottak leszünk a játékban. Ugyanígy végre a szabadrúgások is fontos szerepet kapnak. Következésképp az edzést ne hagyjuk ki! Ez a FIFA egy teljesen másik FIFA...



Lendvai indítja a gyakorlatot...

A zseni átlátja a pályát

Nos, eleddig a FIFA sorozat legfontosabb jellemzője az volt, hogy az épp aktuálisan irányított játékosok segítségével próbáltunk közel kerülni az ellenfél kapujához. Esetleg valamilyen taktikát követve igyekeztünk passzolgatni, több-kevesebb sikerrel. Most azonban inkább az irányító játékos szerepe lesz a miénk: egyrészt azért, mert kiválaszthatjuk 2-3 másik csapattársunkat, kinek is akarunk passzolni (s ez a passz lehet ívelt vagy lapos is), át is vehetjük felette az irányítást, így pedig tökéletesen befuthatunk egy üres területre, ahol egy jó passz után akár a hálóba is löhetünk, vagy bólníthatunk. Magyarán a játék végre nem annyira arcade, hanem valódi focira hasonlít! Természetesen arra ne számítsunk, hogy ellenfelünk majd bután néz, miközben mi ívelge-

tünk: a továbbfejlesztett MI igencsak jól hajtja végre az emberfogási vagy területvédelmi feladatokat. Aprópó védekezés: az OTBC-vel előreívelt labdák általában lassúak; játékosunk valószínűleg az ellenfél szorításában veszi majd át a bört, így számítsunk arra, hogy amint megkapta a lasztit, máris akcióba kell lépünk. Szerencsére miközben repül a labda, máris tudunk löni, így játékosunk nem cicózik, kapcsiból kapura bombáz. Ez ruizik! Szóval a lényeg: vegyük fel az irányító középpályás szerepét, és zseniális indításokkal jussunk el a kapuig. Elsőre szokatlan lesz, de ha megtanultuk, akkor nagyon királyság. S ne feledjük, hogy minden kötött játékmóddhoz (szöglet vagy szabadrúgás) magunk határozhatjuk meg a választható ívelési módok körét, ha a játékban ilyen szituáció adódna.

ANIMÁCIÓK a DVD-n
DEMÓ a cd/dvd-n
RÖVIDTIPPEK

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Fociprogram	Electronic Arts
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Valós stadionok	EA Canada
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
FIFA 2003, FIFA 2002, FIFA 2001	
GYORSLINK	390



Őnök a Lendvai-ballett előadását látják, kedves nézőink!

Most lőj, most lőj!

Eddig nem volt túl fontos játékelem a távoli lövés. A régebbi FIFA-k egy részében (főleg a 9-essel kezdődők között) a távoli lövések egy része automatikus gól volt, a modernebbeknél pedig szinte automatikus védés a kapus részéről. Most azonban nemcsak hogy iszonytató nagy gólok lehet löni (állítható lövéserősség, állítható magas és lapos lövés), amelyek kétségtelenül látványosak és jók, hanem ezek a gólok a játék egyik új tulajdonságának, a valós lepattanási modellnek köszönhetően nagyon hasznosak

előtt buktatnak valakit: a játékosok lökdödni kezdik egymást, jönnek, akik szétválasztják a verekedőket, a bíró odarohan rendet teremteni, nagyon tuti az egész. Ugyanígy a játékosok mozdulatai, az átmenetek egyik mozdulatsorból a másikba, a szögletek, szabadrúgások, a szabálytalanságok, a meccs közbeni animációk mind-mind újra lettek rögzítve, és igen-igen látványosak. Új és fontos elem a testest elleni küzdelem magas szintű továbbfejlesztése: az egymást akadályozó, „gyepáló” focisták küzdelme a labdáért eléggé életszagú. Ugyanígy

„A játékosok lökdödni kezdik egymást, jönnek, akik szétválasztják a verekedőket, a bíró odarohan rendet teremteni, nagyon tuti az egész”

is. A játékosokban végre úgy akad el a labda, mint ahogy az a valóságban is történik; egy jó lövés nagyon könnyen levághódhat, jobb esetben becsapva a szegény kapust, aki már elvetődött ellenkező irányba, picit rosszabb esetben pedig szögletre pattanhat. Ez azt jelenti, hogy egy mérkőzésen végre reális mennyiségben ívelhetünk be szöglerúgásokat, s ez nagyon fontos. Tehát bátran játszhatunk akár arra is, hogy kapura lödözünk távolról, mert egyrészt megnőtt a gól esélye, másrészt a szöglet is igen veszélyes lehet.

A látvány

Ahogy azt már megszokhattuk, a további grafikai polirozások ezúttal sem maradtak el: minden világsztár játékos tökéletesen felismerhető, sőt: még a magyar válogatott játékosai is emlékeztetnek a valódiakra, ez pedig csak dicséretet érdemel. Ami ezúttal is szebb és jobb, az egyrészt a közönség (végre nem kell fanyalognom miatta), másrészt a tömegjelenetek megvalósítása. Félelmetes hangulata van például annak, amikor a tizenhatos

a visszajátszások is tévészerűek, a játékosok megfelelően reagálnak az eseményekre, figyelik a labdát, örülnek a gólnak stb...

Tűzoltó leszek, katona – de ha nem, akkor menedzser

Nos igen: vizslát bajnokság mód, Isten hozott karrier mód! Mostantól kezdve a barátságos meccsek és a különböző kupaküzdelmek mellett nem játszhatunk bajnokságot „csak úgy”: ehhez a karrier módot kell választanunk, ahol nemcsak magát a bajnokságot, hanem a csapatot is menedzselhetjük, teljeskörűen. Magunk választhatjuk meg az edzést, az átigazolást és minden fontos, a játék menetét befolyásoló aspektust. Minden héten presztízs-



Zörög a háló, benn a gól, béna kapus gyakorol...

A HÁROMKIRÁLYOK

Akikről „levették” a mozdulatokat

A FIFA 2004-ben a mai focivilág 10 legnagyobb sztárjából hárman is szerepelnek. Ezek a játékosok voltak a modellek, az ő mozdulataikat kapta el a kamera, őket láthatjuk viszont, amikor játszunk. Kik is ok?

Ronaldinho:

Teljes neve Ronaldinho de Assis Moreira.

A Barcelona zsenije 23 éves, a brazil válogatott alapembere, eddigi pályafutása során a Grêmio Porto Alegre és a Paris Saint Germain játékos volt. Jelenleg a katalán klub 10-es mezében játszik.



természetesen a francia válogatott kezdő-titanezenyének állandó tagja. Eddigi klubjainak listája is lenyűgöző: Monaco, Juventus és jelenleg az Ágyúsok, azaz az Arsenal futbalistája, amelynek 14-es mezét viseli.



Alessandro Del Piero

A Juventus csodás tehetségű játékosa már tapasztaltabb, betöltötte 29. életévét. Az olasz válogatott egyik legfontosabb embere. Első ligás pályafutása alatt csak a Juventus játékos volt, a zebbrák 10-es dresszét hordja jelenleg.



Thierry Henry:

A kivételes képességű támadó 26 éves,

pontokat szerezhetünk, amelyekhez a szerződésünkben lefektetettek alapján még bónuszt is kaphatunk: ezeket a pontokat használva irányíthatjuk a csapatot. Például 1000 pontból 200 lesz a fizikai tréning az egész csapat számára, 50-300 pontot visz el az egyes játékosok továbbfejlesztése (persze minél jobb a játékos, annál többre kerül az edzés) – ésszel osztogassuk tehát a pontokat, mert nem mindegy, merre fejlesztjük tovább csapatunkat. Figyelem: ha megpróbálunk átigazolni valakit, és visszautasítják az ajánlatunkat, elvesznek a pontjaink! Szóval ésszel ☺.

Hallom a hangokat!

Nagyon fontos kiemelni két dolgot a FIFA megszólalásából: egyrészt az új kommentárt, amely sokkal jobban követi a meccset, főleg hangulati elemekkel (felszisszennek a riporterek, vagy csak ösztönösen kommentálnak valami szép eseményt) operálva. Másrészt a szurkolók most már vagy 300 különböző kántálással buzdítják csapatukat, így szinte minden meccs más, mint a többi.

Ami pedig a játék zenéjét illeti: a legfőbb focinemetek ismert DJ-it és bandáit kérték fel arra, hogy zenéket írjanak. Az eredmény pedig bombasztikus, olyan, mintha egy rádióadót hallgatnánk, csak nincsenek riportok. Most, hogy minden fontos aspektust végigzongoráztunk, feltehető a kérdés: ha a FIFA 2004 ilyen jó, vajon mit fognak kitalálni a FIFA 2005-höz? Csak el ne rontsanak benne semmit.

Gyu



Dárdái mozdulatát tanítani lehetne



Kellemes orgia gól után...

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2500+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„A program maga állítja saját grafikai minőségét, így mindig zökkenőmentesen fut!”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Off The Ball Control	Nincs 11-es az edzésben
Javitott MI	Próbá
Karrier mód	javítanivalók
Edzés	A gép még mindig csal picit
GRAFIKA 10	HANGULAT 10
HANGOK 10	KIHÍVÁS 9
IRÁNYÍTÁS 9	SZAVATOSSÁG 10

Gyu VÉGSZAVA

Végre nemcsak a grafikát polirozták, hanem az intelligenciát is: megunhatatlan, abbaahagyhatatlan, s csak kicsit idegesítő: mert bár keveset csal a gép, de azért még mindig... csak egy picit...

91%

ÉS A TÖBBI

FIFA 2003	94%
FIFA 2002	93%
ISS 3	69%

BEMUTATÓ



Egy gyors szörpi, és már megyünk is a beachre



A motor azért lángol, mert hátulról (?) belemertem a szerencsétlenbe



Az elején mindig ilyen sűrű a mezőny.

MINT A VILLÁM

NASCAR THUNDER 2004

Amikor Európában még nem sokan tudták, mi is lehet jó abban, ha 40-50, téglára emlékeztető kocsik egymástól centiméterekre köröz egy betontekőn, nos, akkor érkezett a daliás Tom Cruise (jobb napokon akár 165 centiig is magasodik...), és megmutatta, mitől döglök a NASCAR. Pontosabban, mitől lehet döglöni érte. Vagy Nicole Kidmanért...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Autóverseny
KÖRNYEZET NASCAR pályák
FEJLESZTŐ EA Tiburon
KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ EA Tiburon
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA NASCAR Thunder 2003

GYORSLINK > 399

XTRA

lapemberkével mostanság ritkán találkozunk az egyszerű játékos, így nem csoda, ha másodpercekre "elfelejtkezünk" magáról a futamról. Jópofa viszont az egyes pályákon fellelhető kivetítő, ahol elvileg a verseny történéseit mutogatnák a nagydéműnek. Apró bibi, hogy a felvételen egy előre rögzített film fut. Mondjuk, ennyi legyen a legnagyobb gondunk. Viszont például a hangokkal komolyabb problémám is akadt. Egyrészt a motor meglehetősen „élettelenül” szól, másrészt nem tudom mi okból, de néha olyan hangokat hallat, mintha

ség, amely eddig csak a konzolos változat tulajdonosainak adatott meg. Mostantól PC-n is tohatunk karriert, annak minden előnyével (és hátrányával) egyetemben. Kocsit vásárlunk, szponzorokkal állapodunk meg, fejlesztésekbe öljük összekuporgatott millióinkat. S közben persze nyomjuk a pedált, mint szalmonellás a kórházi ágyat. A menedzserkedés lehetősége szépen felturbózza a program „élet-tartamát”.

Igaz, azzal is sokáig elvan a mezei pilóta, amíg megtanulja autóját tisztességesen terelgetni. A fizikai modellezés kiemelkedő. Például szinte érezni lehet, ahogy – egy rossz manőver eredményeképpen – a járgány átbukik a holtpontra, és irányíthatat-

Közben persze nyomjuk a pedált, mint szalmonellás a kórházi ágyat

visszaesne a fordulat, miközben váltás nélkül, folyamatosan gyorsulunk. Ez pedig elég zavaró versenyzés közben. Mint ahogy az is, hogy a kommentátor szókinccse nem múlja felül egy B-kategóriás akciófilm melléksze-replőjének szövegét. Ráadásul gyakran elkésik a mondókájával. Amikor ő még élvezettel nyújtja a „Stiiiiiii there!” mondatot, akkor nálunk már régen a visszapillantóban figyel a szpiker szerint mellettünk lévő ellenfelünk.

Kész karrier

Mindezekre a fanyalgásokra kellemes meglepetés viszont egy olyan lehetősé-

lanná válik. Szerencsére rengeteg automatikus segítséget kaphatunk, így nem szakad ránk azonnal a szörnyű valóság. Némi gyakorlás után azonban ajánlom ezek fokozatos kapcsolását, mert a siker akkor a legédesebb, ha önerőből értük el. Realisztikus vezetési körülmények beállításával melletti is finomítható a kihívás, hiszen a remekül versenyző MI tudása és agresszivitása egyaránt állítható.

A lehetőség tehát adott, aki akarja, mutassa meg, mit tudna produkálni Daytonában!

-csonti-

Csak a szádban olvad, nem a kezében



HARDVER

MINIMUM
PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 1600+ | 256 MB RAM | GeForce MX440

„Meg-megrezzent még legalacsonyabb felbontásban is – igaz, közben a részletesség maximumra volt nyomva.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Karrier mód
Kiváló fizikai model

Még mindig gyengus környezet
Többjátékos üzemmódban nincs MI
Neha érthetetlen sérülések

GRAFIKA	8	HANGULAT	8
HANGOK	7	KIHÍVAS	9
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	9

-csonti- VÉGSZAVA

A Papyrus termékek színvonalát ugyan még nem éri el a Thunder, de egyre jobban közelít hozzá. Most, hogy előbbieket befejezték a PC-s fejlesztést, talán egy-két év, és új királyt élthetünk.

84%

ÉS A TÖBBI

NASCAR Racing 2003	92%
NASCAR Thunder 2002	83%
IndyCar Series	77%

A VILÁG
KEDVENC
FOCIPROGRAMJA

KONAMI

PlayStation 2 | PC DVD-ROM
17. October 2003 | November 2003

PRO EVOLUTION SOCCER 3™

A LEGJOBB JÁTEKELMÉNYT NYÚJTÓ FOCIPROGRAM™
(LIPCE - GAMES CONVENTION)

www.konami-europe.com



BUDGET

A NAGY BALHÉ

Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

The Thing 1990 Ft.



Alien vs Predator: Primal Hunt 1990 Ft.
Traffic Giant Gold Hun 1990 Ft.
Taz Wanted 3990 Ft.
C&C: Renegade 3990 Ft.



F1 2002 3990 Ft.
Sid Meiers Sim Golf 3990 Ft.



LEGO Island XTREME 3990 Ft.
Football Mania 3990 Ft.
Streets Racer
Polski Fiat 126 1999 Ft.



Zork: Grand Inquisitor 1999 Ft.

Manapság egyre nagyobb ritkaság az eredeti ötlet. Általában a frissen megjelent játékok jól ismert alapokon nyugszanak, szebb, jobb grafikát, illetve irányítást, nagyobb játékményt, esetleg kidolgozottabb játékményt vagy mesterséges intelligenciát ígérve.

A nagy balhé azonban teljesen eredeti ötletre épül: azon becsületes játékosok vágyait elégíti ki, akiknek a valós életben eszükbe sem jutna egy betörést elkövetni, itt viszont, egy frissen kiszabadult úri bűnözőt irányítva bizony be kell surranni és el kell emelni ezt+azt. Miért is fontos az, hogy „úri” bűnöző? Ez ugyanis nem egy erőszakos játék, nem kell leütni, lelőni senkit: jól kell lopakodni, be kell szerezni a megfelelő szerszámokat vagy társakat, és ügyesnek kell lenni, akkor garantált a siker. No persze az elején szinte semmink sincs (15 dolcsi, egy feszítővas és egy fejsze, nem sok). Szerencsénkre az első, beszerző rész után a tervezésben egyesével minden csapattársunknak és magunknak is kitalálhatjuk a feladatokat (úgy, mintha egy



biztonsági videón keresztül néznénk). Itt nem valós idejű a történet, csak akkor mehetünk tovább, ha a lejátszás gombra kattintunk. Ráadásul nagy-nagy örömmel ott a visszajátszás gomb is: ha valamit elszúrtunk, vagy másképp szeretnénk, akkor visszaléphetünk, és az idő visszapeleg, mintha mi sem történt volna ☺. Ez persze mind a tervezési időszak volt, így nem tudhatjuk, a végrehajtásnál valójában mi történik majd. Amint elindul az akció, már minden magától megy, s ha elkapnak, bizony módosítani kell a tervet, vagy újat kell készíteni. S bár nem mindent lehet ellopni, azért nem árt megismerni

a várost, a zacit, ahol mindent el lehet passzolni, valamint egy nagyobb autó sem árt majd idővel a szajréhoz. Kár, hogy maga a sztori nem annyira izgalmas, de még így is nagyon jó szórakozást nyújthat az erőszakot nem annyira kedvelő, viszont agyalogni szerető játékosoknak. Ja, és magyarul van ám!

ÉRTÉKELÉS

FORGALMAZÓ
Dynamic Systems

KATEGÓRIA
Betörésszimulátor

KIADÓ
JoWood

KÖRNYEZET
Kódos városok

FEJLESZTŐ
Neo

MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 64 MB RAM | 32 MB VGA

Eredeti ötlet
Hangulatos helyszínek
Ügyes tervezői fázis

Az irányítása lehetne jobb is
Kidolgozatlan sztori

84%

ÁRA >> 1 999 FT.

THE NATIONS

A játék elődje, az Alien Nations teljes játékunk volt 2001 júliusában. Már akkor is tudtuk, hogy egy Settlers-klónnal van dolgunk, ehhez a második rész, a The Nations hozott néhány újítást a manapság lassan eltűnő stílusba. Ahogy a nagy példaképénél is megszokhatuk, itt szintén elsősorban a gazdaság menedzselése a legfontosabb feladat, azonban a három faj tagjai már napi rutint követnek. Magyarán éjjel alszanak, ebédidőben kajálnak, esetleg rossz- vagy jókedvük van: akár rájuk is lehet állítani egy kamerát, aztán egész nap követni őket munkavégzés közben. Mivel a népességet „szaporítani” kell, minden nemzetben vannak nőnemű és hím-nemű egyedek, akik egy közös sátorban lakozva utódokat is gondoloznak majd. Érdekeség, hogy a „hölgyek” és az „urak” más-más típusú munkákat kaphatnak majd. Azok, akik be vannak gözölve egy jó kis bunyóért, most ne figyeljenek ide: itt ugyanis nem a harci elemek dominálnak, ha-

nem a gazdasági jellegűek, és legfőképp a hangulati elemek. Népünk egy idő után követelőző lesz: ha nem találunk fel nekik ezt+azt, illetve nem gyártunk bizonyos luxuscikketeket, akkor lesz nemulass, elhagyják a falut, netán bűnözőkké válnak, ami ugye nem túl jó dolog. Ennél nagyobb fenyegetéssel szomszédaink sem tudnak hatni ránk, bár előfordulhat egy-némely csetepaté, de mint mondtam volt, ez nem a leglényegesebb része a játéknak. És sajnos ez egyben a hibája is, ugyanis egy idő után belezöldülünk majd abba, hogy virtuálisan semmi sem történik, csak újabb pékséget, iskolát vagy kovács-



műhelyt építhetünk. Szépen kidolgozott, gondosan megírt, aranyos, de elég repetitív (s némely misszió elég gagyi). Settlers- és Alien Nations-rajongók ki ne hagyják, mert ez is magyarul van ám.

ÉRTÉKELÉS

FORGALMAZÓ
Dynamic Systems

KATEGÓRIA
RTS

KIADÓ
JoWood

KÖRNYEZET
Fantasy

FEJLESZTŐ
JoWood

MINIMUM HARDVER

PII 350 MHz | 32 MB RAM | 8 MB VGA

Bájos grafika
Gondos gazdasági szimuláció

Néhány misszió gyenge
Kevés a csata!
Hamar repetitív válik

75%

ÁRA >> 1 999 FT.

ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT

Nem tudom, hányan emlékeztek még a Rózsaszín Párducra. Annak idején igazán jópofa kis rajzfilmsorozat volt a tévében (nem is beszélve Henri Mancini kiváló, világhírű zeneszámáról és a rajzfilmekhez kötődő Peter Sellers-filmekről – Bad Sector), ám manapság a Disney miatt a párduc – sajnos – egyre inkább kihalófélben van. A francia Étranges Libellules valamért mégis úgy gondolta, hogy érdemes feltámasztani egy akciójáték erejéig. Már a címe is nyilvánvalóvá teszi: ezt a progit az egészen fiataloknak szánták, mert józan felnőtt valószínűleg nem nagyon töltene be ilyet. Minket azonban nem téveszthet meg



a PPPP címe: a közepesnél némileg gyengébb ugrálós platformjátékról van szó.

A játék meglehetősen leegyszerűsített 3D-s grafikát használ – teljes 2D-s játékménethez. A grafikus motor minimális konfigurációjának 266 MHz-es PC-t és 8 MB-os 3D-s videokártyát ajánlanak, és ezen tényleg ragyogóan elfut a PPPP, tekintettel az igen alacsony poligonszámra... Akiknek még ilyen gépük van, azok biztosan örülnek neki, de aki 1997 óta már eszközölt rajta felújításokat, nem biztos, hogy elnéző lesz a játék PlayStation 1-et idéző megjelenítésével. (Egyébként jellemző módon a PPPP PS1-re és GBA-re jelent meg a PC mellett.)

Játékménét tekintve is meglehetősen leegyszerűsített a Pink Panther: platformokról kell ide-oda ugrálni, és tárgyakat szállítani különféle embereknek. Egy kicsit felélénkül az egész, amikor üldöznek minket, vicces, ahogy időnként el kell bújunk, valamint a játék dobozának hátulján

reklámozott „hajmeresztő görkorpályák” valóban szórakoztatóak.

Ezt leszámítva azonban meglehetősen elavult, gyenge minőségű programról van szó, amelyet legfeljebb azoknak tudunk ajánlani, akik élnek a Rózsaszín Párducért...

ÉRTÉKELÉS

FORGALMAZÓ
Dynamic Systems

KATEGÓRIA Platform úgy.	KIADÓ JoWood
KÖRNYEZET Rajzfilmes	FEJLESZTŐ Étranges Libellules

MINIMUM HARDVER
P 266 MHz | 64 MB RAM | 8 MB VGA

A „hajmeresztő görkorpályák” Üldözések, rejtőzködés	Őskövület grafika Elavult játékménethamar unalmassá válik
--	--

54%

ÁRA >> 1 999 FT.



1. Deus Ex

GS 2003. május – 95% 1 990 Ft.



2. Giants: Citizen Kabuto

GS 2003. február – 93% 1 990 Ft.



3. Sacrifice

GS 2003. február – 92% 1 990 Ft.

FAR WEST

A cowboyokat magyarul – némi gúnnyal – „tehenpásztor fiúknak” szoktuk nevezni, és a Far West lényegében erről is szól. A játék főszereplőjének, Jacknek a nagyapját hidegvérrel lelövik, mire hősünk nem áll neki Clint Eastwood módjára leszámolni a gyilkosokkal, hanem – nagyon okosan – az örökölt marhák tenyésztésébe fog. Ez elsőre elég uncsinak tűnik, ám szó sincs arról, hogy a Far Westet rögtön le kellene írunk: a játék hosszú távon meglepően szórakoztatóvá válik. A Far West küldetésekre van bontva, amelyek során pénzt kell szereznünk, és bár erre több módunk is adódik, a marhák eladása lesz a legalapvetőbb bevételi forrásunk. A négy lábón járó értékes hústömegeket először is meg kell védenünk a rosszindulatú banditáktól, ehhez pedig cowboyokat kell felvinnünk a közeli saloonból. Ha ezzel megvagyunk, ki kell küldeni a szarvasmarhákat egy dús fűvű legelőre, hogy jól meghízzanak, a tehének borjakat szülnének, és így to-

vább. Az eladott állatokért befolyt pénzzel kiterjeszhetjük farmunkat, újabb cowboyokat vehetünk fel, de egyéb üzletbe (szálloda, bár stb.) is befektethetünk.

Szerencsére nem csak ennyiből áll a játék, hiszen különben unalmassá válna: ahogy egyre terjeszkedünk,



összetűzésbe kerülünk az indiákkal, a féltékeny ellenséges farmerekkel és különféle banditákkal. Utóbbiak fejére védőjárt tűzhetünk ki a seriffnél, vagy mi magunk is megpróbálhatjuk elintézni őket, ilyenkor a jutalom a mi markunkat fogja ütni.

A játék összességében nem lenne rossz, csak nagyon, nagyon lassan indul be, ez pedig a kicsit több izga-

lomra vágyó stratégiákat el fogja kedvetleníteni. Nem egészen logikus a kezelőfelület sem, de hosszú távon ezen is túl tudja magát tenni az ember. Ha türelmes típus vagy, és szereted a vadnyugat világát, akkor tegyél egy próbát a Far Westtel.

ÉRTÉKELÉS

FORGALMAZÓ
Dynamic Systems

KATEGÓRIA Western RTS	KIADÓ JoWood
KÖRNYEZET Vadnyugat	FEJLESZTŐ JoWood

MINIMUM HARDVER
PIII 600 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

Volt egyszer egy vadnyugat Hosszú távon szórakoztató	Nagyon lassan indul be Kicsit gyengus kezelőfelület
---	--

72%

ÁRA >> 1 999 FT.

A közeljövőben várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

Platoon	2990 Ft.
Haegemonia	3990 Ft.
Soldiers of Anarchy	3990 Ft.
Zapper	3990 Ft.
King of The Road	3990 Ft.
Global Ops	3990 Ft.
Freedom Force	3990 Ft.
Drome Racers	3990 Ft.
Project I.G.I.	1999 Ft.
Incoming Forces	1999 Ft.
Soul Reaver 2	1999 Ft.
London Racer	1999 Ft.
Gangsters 2	1999 Ft.



JÁTÉKMÚZEUM

A RETTEGÉS FOKAI

KLASSZIKUS HORRORJÁTÉKOK

Hirtelen megijeszteni nagyon könnyű, de hosszantartó félelmet éppoly nehéz számítógépen kelteni, mint filmen. A feszültség felépítése rendkívül bonyolult művelet, és a befogadónak teljesen azonosulnia kell a főhőssel, illetve bele kell élnie magát a szerepébe ahhoz, hogy éppúgy rettegjen, mint ő. Ezt igazán mesteri fokon csak kevés régi játéknak sikerült megvalósítania...

Érdekeség, hogy a horroroknak igazán a kalandjátékok műfajában sikerült ott-honra lelnie. A legelső próbálkozások az interactive fiction, vagyis a teljesen szöveges, kép nélküli, beírogatós kalandokban találtak táptalajt maguknak. A nyolcvanas évek legelején volt igazán népszerű ez a játéktípus, és olyan híres írók próbálkoztak vele, mint például Michael Crichton (*A kóma, Vészhelyzet*). Az 1984-ben megjelent *Stephen King's Mist* mégsem a bestseller horrorregényíró tollából való, ám az ő azonos című novellája alapján készült. A King írásaihoz képest jóval dinamikusabb mű arról szól, hogy Bridgeton kisvárosát ellepi egy furcsa és gyilkos kód, amely mindenkit elpusztít, akit elér. Néhány túlélő egy piaccsarnok épületébe menekül, ám rá kell jönniük, hogy ott sincsenek biztonságban, a kód ugyanis él, és üldözi őket.

Természetesen a regény fonalát követő játék célja, hogy kiderítsük, mi is ez a kód tulajdonképpen, és elpusztítsuk. Érdekeség, hogy teljesen szöveges kalandjáték létre a készítők megpróbálták „akció”-elemeket is belésvasztani: egyes helyeken pisztollyal kell végeznünk az életre kelt szörnyekkel – persze csak a játék lehetőségeihez mérten a beírogatós módszerrel...

Ha rossz leszel, Freddy Krüger elvisz téged...

Ugorjunk négy évet, és váltsunk játékként. A *Rémálom az Elm utcában* (1988) című horrorfilmsorozat ihlette azt a *Gauntlet*-szerű izometrikus akciójátékot, amelyben a főszerep-

lő fiatalok egyikének bőrében kell folyamatosan menekülnünk Freddy Krüger elől, de meg is kell találnunk a házat, hogy megmentjük barátainkat az álmainkban gyilkoló örült pengéi elől. A Westwood által *kiadott* (!) játék érdekessége inkább a filmekben alapuló témájában, mintsem magában a játékban rejlett, a fejlesztők ugyanis elkövették azt a hibát, hogy szörnyetegekkel pakolták tele, amelyek már korántsem voltak oly félelmetesek, mint maga Freddy Krüger.

„A világ utolsó öt emberi lényét irányíthatjuk, akit az AM nevű szuperszámítógép küldött vissza a Földre, hogy vízióikon át próbáljanak meg még egyszer szembenézni bűneikkel.”

Fekete haj, dús keblek és horror magas fokon

Bár nem volt hozzá szükség Freddyre, Hasfelmetező Jackre, Drakulára vagy más rémes alakra, a Horrorsoft *Personal Nightmare* (1989) című kalandjátéka volt mégis a legelső igazán borzongató játék. Főszereplője egy pap fia, aki már régóta elhagyta faluját, ám apja furcsa levelének hatására visszatér. Eleinte minden békésnek tűnik, hősünknek azonban hamarosan rá kell döbbennie, hogy a falusiakat gonosz, túlvilági erők irányítják. A játék félelmetes hangulata mellett iga-

zából alaposan kidolgozott történetével és remek puzzle-feladataival emelkedett ki a hasonzorú kalandok közül.

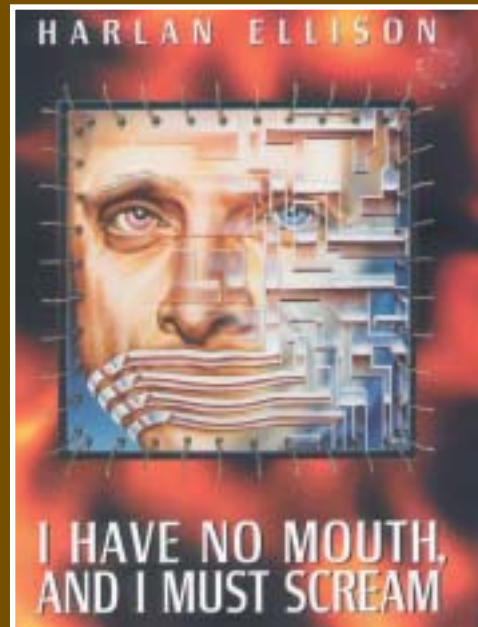
A Horrorsoft azonban mégsem ezzel, hanem következő alkotásával, az *Elvira: Mistress of the Dark* (1990) című first person akció-kalanddal írta be magát a játéktörténelembe. A farkasordítással kezdődő, elképesztően magával ragadó RPG/akció/kalandban valós időben (!) kellett megküzdenünk egy kastély élőhalott öreivel, vámpírnőkkel és más szörnyekkel, és ha meghaltunk, akkor – a helyszíntől függően – mindig valamilyen rettenetes halálpozícióban láthattuk saját magunk: a konyhában például véres fejünk egy kondérba került.

Szája sincsen, úgy üvölt

Utolsóként egy méltatlanul elfelejtett, klasszikus kalandjátékra szeretnénk felhívni a figyelmet. A teljes egészében Harry Ellison novelláskötete alapján készült *I have no mouth and I must Scream* című programban a világ utolsó öt emberi lényét irányíthatjuk, akit az AM nevű szuperszámítógép küldött vissza a Földre, hogy vízióikon át próbáljanak meg még egyszer szembenézni bűneikkel. Ha helyre tudják hozni ezeket, akkor esetleg megszabadulhatnak fogságukból. A játék kevésbé depressziós befejezéseket kínál, mint maguk a novellák, ám még így is messze járunk a happy endtől...

Mint ahogy a *Silent Hill*-féle realizmustól is: sok évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a rettegés foka ilyen magasra kerüljön.

Berr





© 2003 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "The Lord of the Rings," "The Return of the King," and the names of the "characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Challenge Everything and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. EA is the EA GAMES™ logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. EA other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. EA is the EA GAMES™ logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. "EA" and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING



Középkorú csatája elkezdődött. Válassz a hiberc jétezható karakter közül és harcolj meg Te az Egy Gyúri sorosát. Ha győz, hogy elvitatásoljon a tizenöt csodás interaktív környezet, Minne Tírith tonnyitól egészen a Végzet Hegyéig. Vesszed útján Gandalfot, Aragorn és Frodot különféle veszélyek és kalandok között. A Gyúri hborija hammasan eldől. A sorsa a Te kezében.



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

PC CD-ROM

NEW LINE CINEMA



Challenge Everything
lordoftherings-games.co.uk

Cheatz

World Racing

Változtassuk meg a játékos nevét „ALLUCANGET”-re. Ha így teszünk, szabaddá válik az összes jármű és pálya. Amennyiben „FULL HOUSE” névre keresztelkedünk át, multiplayer módban érhetjük el az összes autót és pályát.

Max Payne 2

Max kemény zsaru, de előfordulhat, hogy már ő sem bírja a melót. Ilyenkor besegíthetünk neki néminemű kód segítségével. A játék ikonjára jobb gombbal kattintva, írjuk be a „Properties” menüben a „target” almenüben az exe után, hogy „-developer”, majd indítsuk el a játékot. Hozzuk be a konzolt a [] gomb lenyomásával, majd válasszuk ki a szükséges cheat-et.

Cheat	Hatás
clr	Letisztul a konzol-képernyő
god	Isten mód
mortal	Az isten mód kikapcsolása
getallweapons	Minden fegyver a birtokunkba kerül
quit	Kilépés a játékból
showfps	Láthatjuk a framerate-et
showextendedfps	Láthatjuk a kibővített framerate-értéket
getbullettime	Bullet-time állapotba kerülünk
getgraphicsnovelpart1	A képes történet első epizódjába kerülünk
getgraphicsnovelpart2	A második epizódba kerülünk
getgraphicsnovelpart3	A harmadik epizódhoz ugrunk
gethealth	Gazdagabbak leszünk 1000 életerőponttal
jump10	10 egység magasra ugrunk
jump20	20 egység magasra ugrunk
jump30	30 egység magasra ugrunk
showhud	bekapcsoljuk a HUD-ot

Age of Wonders 2

A sorozat összes kiegészítőjéhez vannak olyan kódok, amelyek megkönnyítik a megfáradt fantasy kalandozók életét. Nyomjuk meg játék közben a [Ctrl] + [Shift] + [S] gombot egyszerre.

Tippek

A KARIB-TENGER KALÓZAI

1 Ne hagyjunk senkinél értéket!

Használjunk ki minden lehetőséget a rablásra — nagyon sok házba bejuthatunk, és a bent lakók sohasem tiltakoznak az ellen, ha kiürítjük a ládikájukat, vagy megszabadítjuk őket értékeiktől. Gyógyitalok mellett drágaköveket, vagy gyűrűket is találhatunk, amelyek sosem jönnék rosszul.

2 Egy konkrét ajánlat elutasítása

Amikor a Rhoul Rheims keresése közben első alkalommal utazunk a Quebradas Costillas nevű kalózszigetre, megkérdezik minket a városban egy tiszt (Nigel Blythe), hogy nem akarunk-e 3000 pénzért egy erős harcost felvadászni. Hanyagoljuk az ajánlatát, mert ha el látogatunk a kocsmába, az illető kevesebb mint 300-ért a mi oldalunkra áll.

LIONHEART

1 Felejtjük el a távolsági fegyvereket

Specializálódjunk egy harci vagy mágikus képességre. A távolsági fegyvereket nyugodtan elfelejthetjük, mert kevés sebést okoznak, és a kis képességjelzés miatt nem tudjuk rendesen kihasználni az ellenséggel szemben.

2 Használjuk a keresési képességünket

Aktiváljuk folyamatosan a „Search” képességünket. Ha így teszünk, hősünk nem fog véletlenül csapdába gyalogolni, valamint fölfeledez láthatatlan kincseket. Ráadásul még további tapasztalati pontokat is gyűjtünk.

3 Mikor toljunk gyógyitalt?

Amikor lepauszázunk a játékot, ugyan nem tudunk parancsokat kiadni, de nyugodtan felhajthatunk néhány üveg gyógyitalt. Ez a könnyítés sok esetben az életünket mentheti meg.

REPUBLIC

1 Gyűjtsünk információkat!

A tudás hatalom. Épp ezért hagyjuk, hogy hősünk mindenekelőtt a saját kerületében, illetve a szomszédos kerületekben kutatással tájékozódjék. Ezzel a lépéssel hamar információkhoz jutunk politikai ellenfeleinkről és az egyes városnegyedekben uralkodó hatalmi megszárlásról.

2 Specializáljuk embereinket

Vegyítsük csapatunk képességeit! Ha egyik hősünk erős befolyással rendelkezik, nincs szükségünk még egy hasonló képességű segítőre. Mind a három területre – hatalom, befolyás, gazdagság – keressünk egy specialistát.

3 Töményen jobb

A koordinált akciók sokkal hatásosabbak, mint az öntözőkanna (mindent meglocsolunk) – hozzáállás. Kombináljuk például a tanácsadást a plakátkampánnyal egyszerre egy városrészben.

4 Azonnal reagáljunk az ellenfél lépéseire

Időnként értesít minket a program az ellenfél akcióiról. Reagáljunk rájuk rögtön, a kerületre rimelő ellenlépéssel, mondjuk egy katonai parádával a dolgozók negyedében.

5 Figyeljünk a fontos épületekre

Koncentráljunk a játék elején a könnyen megszerzhető városnegyedekben lehetőleg az egyik legfontosabb épületre. Ezzel forrásokat spórolunk, és kezdetben bónuszokat kapunk.

WORLD RACING

1 Legyünk jók a startnál

Amennyiben nem sikerül az indulásnál jó helyezést kiharcolnunk, inkább indítsuk újra a versenyt, mert az erős ellenfeleket csak nagyon nagy nehézségek árán tudjuk behozni.

2 Ne használjunk dinamikus MI-t!

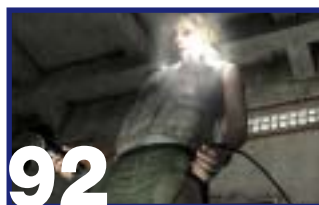
Versenyezzünk általánosságban lefixált MI-vel. Ha ugyanis dinamikus MI-t állítunk be,





88

+3 oldal rövid tipp!
Az aktuális játékokról



92

Silent Hill 3
Városi elakadásjelző



94

Max Payne 2
„Időt kérek” (golyó)

igen rosszul fogunk járni — megtörténhet, hogy az utolsó körben hibázunk, és emiatt biztosan az utolsó helyek egyikére kerülünk. Az ajánlott MI-beállítások: 60% kezdőknek, 80% haladóknak és 100% profiknak.

3 Válasszuk autót pályától függően

Aki gyakran cserélgeti az autóját, több tapasztalati pontot gyűjt, és így gyorsabban lép előre karrierjében. Ugyanakkor figyeljünk arra, hogy adott pályára milyen járgánnyal gurulunk: egyes pályákon, amelyek tele vannak éles kanyarokkal, egy jó gyorsulási és irányítási tulajdonságokkal rendelkező kocsival menjünk, míg a kisebb kanyarokkal rendelkező pályákon inkább a nagy végsebességű gépeket részesítsük előnyben.

4 Hasznosítsuk az elnéző sérülési modellt

A játék sérülési modellje igen nagyvonalú, amelyet nyugodtan az előnyünkre fordíthatunk — használjuk a durvább kanyarokban az ellenfelek autóját a fékezésre. A Fairness-levonás ilyen esetekben minimális, ami simán jó üzletet teszi az ilyen rosszkodást.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

1 Trükközünk sokat!

Nagy pontszámokat különböző ugrástrükkök, Grindek és Manualok kombinálásával érhetünk el. A kombókon belül minden egyes trükk tovább növeli annak az esélyét, hogy az elért alappontszámot a sikeres talajra érkezéskor megdöbszörözzük.

2 Ne sokat ismétlegessük ugyanazt

Variáljuk a trükköket! Minél többször alkalmazunk egyfajta módszert, annál kevesebb pontszámot akaszthatunk le érte. Az ötödik ismétlés után már csak az alapérték 10 százalékát kapjuk meg.

3 Manualoknál figyeljünk a Balance-kijelzőre

A Manualoknál tartsuk lehetőleg a Balance-jelzőt közepén. Természetesen minél hosszabb egy Manual, annál nehezebb az irányítás, és annál nagyobb az esés esélye.

HALO

1 A Hunter gyengéje

Előfordulhat, hogy küzdelmeink során olyan Hunterekkel kerülünk szembe, akiknek a nyakán és a hátán narancsszínű a bőr (narancsbőr ☺?). Ajánlott ide célozni, ugyanis ez a gyenge pontjuk: akár egyetlen nyamvadt pisztolylövessel is leteríthetjük áldozatunkat. **Uhu**



Miután meghallottuk a cheatek aktiválását jelző szignált, máris beírhatjuk a következő csalások bármelyikét:

Cheat	Hatás
gold	1000 arany
mana	1000 mana
spells	Az összes varázslat elérhetővé válik
research	Az összes mágiát kifejlesztjük
win	Megnyerjük a pályát
lose	Elveszítjük a pályát
freemove	Végtelen számúra növekednek mozgási pontjaink
towns	Az összes város láthatóvá válik
explore	Az egész térkép láthatóvá válik
fog	Fog of war ki/be kapcsolása
instantprod	A folyamatban lévő termelés elkészül
instantres	A kutatások egy kör alatt elkészülnek
ai	Az ellenséges MI kikapcsolása
cityspys	Belelátunk az ellenséges városokba
upgradehero	A kiválasztott hős fejlődik
emergehero	Új hőst kreálhatunk

Freedom Fighters

Bizony, Amerika felszabadítása a „felszabadító” szovjet hadseregtől nem is olyan egyszerű. A hatalmas mennyiségű jenki patriotizmus mellé adunk némi cheatet is, hátha ezek is segítenek ☺. Néha a fegyverek mellé más extrákat is kapunk. Játék közben írjuk be a kívánt kódot, lehetőleg igen gyorsan.

Cheat	Hatás
IOIGOD	Isten mód
IOIFLYMO	Repülő babak
IOICHARISMA	Nő a karizmánk
IOIAMMO	Végtelen lőszerünk lesz
IOIBLIND	Láthatatlanná válunk
IOIFASTMO	Gyorsított mozgás
IOISLOWMO	Lassított mozgás
IOISHOTGUN	Megkapjuk a Shotgun
IOIROCKET	Miénk lesz a Rocket Launcher
IOIHGUN	Tulajdonunkba kerül a Hgun
IOISNIPER	Egy Sniper Rifle gazdájává válunk
IOIRIFLE	Egy Rifle-lal gazdagodunk

Northland

Ha túl sok gondunk akadna a makrancos lakossággal, netalántán az ellenfél tör borsot az orrunk alá, vágjunk vissza pár cheat segítségével! A kódokat játék közben kell begépelni.

Cheat	Hatás
funlarry	A játék sebessége felgyorsul
funmapverybig	Megállítja a játékot
funmapverysmall	Mindenki bevonul a házakba
funexplore	Láthatóvá válnak a térképek

UFO: Aftermath

A gonosz kis ufók elintézésére néha nem elég-ségesek a hagyományos módszerek — a legfrissebb tudományos fejlesztést, a 'cheat' nevű fegyvert is be kell vetni ellenük. Ahhoz, hogy a kódok rendelkezésünkre álljanak, keressük meg a játék főkönyvtárban a „config.cfg” nevű állományt, majd nyissuk meg egy szövegszerkesztővel, és írjuk be a következőket: „KEY “cheats” BOOL TRUE”. Mentünk, majd a játékban [Shift] + [-] gomb egyidejű lenyomásával hozzuk be a konzolt.

Cheat	Hatás
godmode	Isten mód
quickvictory	Megnyerjük a küldetést
quicklose	Elveszítjük a küldetést
destroyobj	Megsemmisítjük a kijelölt tárgyat
visibility	Láthatóvá válik a megtekinthető terület
hitpoints	Láthatóvá válnak az életerőpontok
allplans	Felfedeződnek az útvonalak
enemies	Előtűnik az ellenség
unitsahidden	Átláthatunk az egységeken
quickabsolutevictory	Megnyerjük a küldetést a tárgyakkal együtt
canparalyse	Megszűnik a lebénítás effektus
cancontrol	Megszűnik az irányítás (Mind-Control)
flare	A csapatunkat lángok veszik körül
scenemode	A textúrák kinézete megváltozik

A globális stratégiai nézetnél további kódokat vethetünk be a gonosz Szürkék ellen:

Cheat	Hatás
ALLITEMS	Az összes fegyver a rendelkezésünkre áll
HIREUNIT	Új taggal bővíti csapatunk
FINISHRD	Elkészül a kutatás



CALL OF DUTY

1 Ne hősködjünk magányosan

Mindig használjuk ki társaink védelmét, és ne rambózzunk egyedül, mert hamar fűbe fogunk harapni. Bajtársaink nemcsak az ellenség tűzét vonják el, de a figyelmét is, így amíg rájuk lönek, addig mi viszonylag nyugodtan végezhetjük feladatunkat.

2 Figyeljünk az iránytűre

Ajánlott az iránytűre pillantgatni, ha nem akarunk feleslegesen tévelyegni, mert mindig a következő cél irányába vezet minket. Gond csak akkor van, ha a kijelölt feladat más szinten helyezkedik el, mint mi (például. Pavlov házában), ilyenkor tényleg csak a manuális keresgélés segít.

3 Óvjuk a légvédelmi ágyút

A britekkel játszva, ne hagyjuk, hogy a hídát őrző bohém német légvédelmi ágyút kilőjék. Bár még utána is vadászhatunk a harcokcsikra páncélököllel, sokkal egyszerűbb és kényelmesebb, ha mindezt az ágyúval tesszük.

4 Túlerő esetén húzódjunk biztonságba

Amennyiben többen támadnak ránk, és nincsenek a környékünkön élő bajtársak, a legjobb taktika, ha behúzódnak egy védett helyre, ahonnan csak egy irányból vagyunk elérhetőek, és az összes felbukkanó ellenfélbe golyózáport eresztünk.

5 A sztálingrádi partraszállás megoldása

A sztálingrádi partraszállás jó nehézségre sikeredett — eleinte lehetetlennek tűnik megoldani. Pedig csak arra kell figyelni, hogy gyorsan egy falmaradék vagy homokzsák mögé fussunk, ott meglapuljunk, majd odafussunk a kb. a hegyoldal közepén, egy autó mögött dekkoló szovjet mesterlövészhez. Innentől már megoldható. Hasonló a helyzet a Vörös tér visszafoglalásánál is.

6 Pavlov háza

Pavlov házában viszont tényleg hajszálon függ az életünk: a németek folyamatosan, nagy tömegben rohamoznak, és nekünk még arra sincs időnk, hogy újratöltsünk. Ajánlott itt is egy védettebb helyről kilövedőzni, a pillanatnyi szünetekbe odaszaladni a hullákhoz, és miközben tárat cserélünk, összeszedni az eldobált elsősegélycsomagokat és löszert.

COMMANDOS 3

1 Figyelemelterelés

A harmadik részben fontosabb szerepe van a figyelemelterelésnek, mint valaha! Ily módon a leghasznosabb csapattag a kém (de csak lenne... - lásd a következő tippet), álljunk le trécselni vele egy közkatónával, közben pedig vágjuk el a szóban forgó illető torok hátulról a zöld sapkásunkkal!

2 A kém, akit senki sem szeretett

Sajnos a harmadik részben a kém feltűnően sokszor lebukik, ráadásul időnként logikátlanul... A közkatónákat általában át tudjuk verni (mondjuk, Berlinnél az egyszerű örök mindig leleplezték), a tiszték viszont mindig észrevesznek, akár tisztai egyenruhában feszítünk, akár egy egyszerű közkatónában. Amivel még felesleges próbálkozni: hiába adunk akármilyen egyenruhát a többi kommandósra, úgymint észreveszik...

3 Felrobbanok, valahányszor ezt a hülyét látom!

A berlini küldetés az egyik legnehezebb: lényegében egy áruólval kell végeznünk, a fél német hadserege orra előtt, Németország fővárosában, aztán épségben meglögnünk... megoldás: amikor megjelenik egy óra ikonja, akkor várjunk egy kicsit, figyeljük ki, hogy a hamarosan felbukkanó autó hol veszi fel és hova viszi az áruólát. Így egész pontosan két helyre kell időzített bombát leraknunk: oda, ahol bekanyarodik az autó, és az elé az épület elé, ahova az áruólát igyekszik – ugyanis túléli a robbanást (LOL...), és pont arra fog futni!

EMPIRES: DOTMW

1 Lassan parancsolj, tovább élsz!

Tekintettel arra, hogy az Empiresben lehetőség van arra, hogy álló óra mellett is adjunk parancsokat, így melegen ajánlom a [Pause] billentyű rendszeres csapkodását. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor azért halnak meg egységeink, mert ide-oda kapkodunk a térképen, és átgondolatlan utasításokat osztogatunk. Aki a klikkelőverseny híve, az meg tekintse tárgytalannak ezt a tippet ©!

2 Speciel a specializáció sem lényegtelen

Kicsit szigorúak voltak a fejlesztők, amikor minden egység számára csupán egyetlen fejlesztési lehetőséget engedélyeztek. Jó okuk lehetett erre: a hírhedt „tápolás” elkerülése. Ez rendjén is nagyon, de mindez, valamint az a tény, hogy nem lehet visszavonni a kiutalt specializációt, arra készítet minket, hogy nagyon alaposan megfontoljuk, mikor mit és milyen alakulatnak adományozunk. Csak azért, mert elkészült egy ilyen ajándécsomag, még nem kell felhasználnunk. Pláne, ha a legmegelőbb delikvenst még nem is vagyunk képesek gyártani. Például a lőtávolságot növelő fejlesztést a legnagyobb hatótávval bíró egységnek (pl. katapultok) érdemes adni, mert így garantáltan mi kezdjük majd a csatát. És aki kezd, az gyakran végez is...

3 Könnyű az élet, ha nehéz a fegyverzet

Mindenkinek van saját stílusa, taktikája. A világerő sem akarnék senkit se rábeszélteni, de számomra a legvonzóbb felállást a gyógyító, javító részleggel támogatott nehézfegyverzetű csapat jelenti. Főleg a gép ellen kiváló taktika az, ha brutális egységeink közül egyet mindig kicsit a többiek előtt tartunk, így többnyire rá járul az ellenséges tűz nagy része. Erős alakulatról lévén szó, elég sokáig bírja

a gyűrődést. Mindössze annyi a teendőnk, hogy amint kritikus szintre csökken az életereje, hátravonjuk (lehetőleg egy gyógyításra képes egység, épület mellé), és a helyére friss egységet küldünk. A kevesebb számú, de ütőképesebb seregnek megvan az az előnye is, hogy gyorsabban, könnyebben tudjuk koordinálni a manővereket. S ennek emberi ellenfél ellen nem kevés hasznát fogjuk venni.

FIFA 2004

1 Szöglet a rövid sarokra

Nagyon fontos a szögletek gyakorlása: egyesével próbáljuk ki a bevelési módszereket; általában a rövid oldalra érdemes ivelni, mert akkor a kapus biztosan nem húzza le a labdát. Érdemesebb tehát az In Swinging Near Post (Befelé kanyarít) vagy az Out Swinging Near Post (Kifelé kanyarít) módszert választani. Ugyanígy a csapat összeállításánál minél jobban passzolójátékosat tegyünk a szöglet-rúgó pozícióra.

Kell egy jó kapus, aki ezt ki tudja védeni



2 Kifejelt labdák

Amikor a szöglethez kijelöljük, melyik játékosunkat akarjuk majd irányítani, ne azt válasszunk, aki a tizenhatos vonalán áll, mert ő a későbbiekben az esetleg által ki-fejelt labdát azonnal kapura küldheti.

3 A testcsel

Szögletrúgásnál ne lepődjünk meg: az a játékos, akit irányítunk, egy-két testcsellel be kell, hogy csapja a védőt, hogy a labdához férjen, egyébként a védő egészen biztosan kifejeli a labdát.

4 Test-test ellen

Amennyiben az ellenfél játékosai kilépett védők közül, óvatosan kockáztassuk a szereplést, ugyanis az egyszerű szerelésnél is szabálytalankodhatunk. Inkább próbáljuk testtel kifelé szorítani az ellenfelet (ugyanis ezt már

Nagyon fontos a szögletek gyakorlása



lehet az új FIFA-ban, a test test elleni küzdelem jól használható), mert egy rossz szerelés tizenegyet jelenthet.

5 Off The Ball Control

Ha bizonytalanok vagyunk az Off The Ball Control használatával kapcsolatban, akkor kis passzokkal haladjunk előre (magyarán a legközelebbi embernek adjuk a labdát). Figyeljünk arra, hogy hiába volt emberünk szabadon, amikor meglőttük a passzt, mire odaér a labda, a védő rámozdulhat, így ha jó helyzetben van, kapásból löjünk.

6 Gyors vagy lassú passz

Az OTBC esetében is lehet ívelt vagy lött passzt alkalmazni: ha a kapu közelében csatárunk kiugrásra vár, akkor ne íveljünk neki, mert az nagyon lassú. Ilyenkor ügyeljünk arra, hogy az ellövés pillanata után már magunk is irányíthatjuk a játékost, bátran fussunk vele a kapu felé, és nyomjuk a lövést, hogy kapásból a hálóba bombázzon.

7 Kell egy jó kapus

Karrier módban legfontosabb kapusunkat és a csapat állóképességét fejleszteni. Igazolással igyekezzünk jó kapust, gyors csatárt és nagy lövérejtű középpályást keresni, illetve fejleszteni. Mivel bónusz jár azért, ha több meccsen át nem kapunk gólt, mindent kövesünk el, hogy ne kerüljön hálónkba a labda.

MACE GRIFFIN: BH

1 Bumm a fejbe!

A távcsöves puska kiválóan használható. Mivel rengeteg löszert találunk majd hozzá, érdemes rendszeresen bevetni, akár közelharcban is: más fegyverekkel szinte lehetetlen hatékony fejlődést produkálnunk.

2 Sörétes testi sértés

Ha egy ellenségekkel megtömött szobába kell berombolnunk, és épp nincs nálunk semmi robbanóeszköz – gránát vagy rakéta –, akkor jön jól a shotgun másodlagos tüzelési módja. Ilyenkor akár nyolc sörétes is betárazhatunk, amelyek a következő lövésnél gyors egymásutánban távoznak. Meggyőző.

3 Zúr az úrben

Amikor több vadászgép elleni úrharcba bonyolódunk, érdemes hajónk sebességét szinte egészen lecsökkenteni (de azért ne álljunk egy helyben!), mert így tudunk a legjobban fordulni. Később már rengetegen rontanak ránk egyszerre, ilyenkor figyeljük a célkereszt melletti nyilat, és ha az irányt vált, már ne löjünk az addigi célpontot, mivel harcceptelen. Ilyenkor rögtön forduljunk a legközelebbi hajó felé.

4 Golyószórás mesterfokon

Gyakran előfordul, hogy felszállás után még él az automatika, de már lövik a hajónkat. Ilyenkor még nem használhatjuk a hajó fegyvereit, csak a golyószórót. Egy trükk: ha fel-

szállítás közben nyomva tartjuk a másodlagos tüzelés billentyűjét, a máskülönbten statikus golyószórót is forgathatjuk, méghozzá kameranézetből. Így belátható (illetve belöhető) a hajó előtti terület nagy része.

5 Ha kiütnénk magunkat

Amikor a közelünkben csapódik be egy rakéta, vagy robban fel a gránát, hosszú másodpercekig forog velünk a világ. Bár az effekt nagyon királyul néz ki, ne álljunk le gyönyörködni, mert egyrészt ilyenkor képtelenség bárkit is eltalálni, másrészt ellenségeink is látják rajtunk, hogy ki vagyunk útvé, és egyszerűen rontanak ránk. Javallott a hátraarc.

NASCAR 2004

1 Használd az eszed, no meg a beállításokat

Használd az eszed, no meg a beállításokat. Mivel a NASCAR mostani epizódjában minden eddiginél nagyobb részletességben tárul fel előttünk az autó belseje, így jól jönnek az előre elkészített beállítások, amelyek használatával minden pályán nagyjából optimális fel-tételekkel körözhetünk.

2 Mindent a maga idejében

Még a beállításoknál maradván: sose felejtsünk el átváltani edzés után a versenykonfigurációra, mert az edzésen csúcsra járatott motor néhány kör után úgy elfüstöl, mint egy hűtés nélkül maradt proci.

3 Csigavér

Ne akarjunk azonnal az élre ugrani, mindenkit egy kör alatt megelőzni. Inkább vegyük fel a „falka” ritmusát, és csak nyugodtan, egyesével hagyjuk magunk mögött lassabb ellenfeleinket. Ellenkező esetben a versenybírószám hamar kiszab ránk egy kellemes büntetést.

NO MAN'S LAND

1 Intelligens fegyverek

Mint hogy ágyúink nem okoznak veszteséget saját egységeinknek, így ezt remekül kihasználhatjuk a csaták során. Néhány kemény közelharc egységgel fogjuk fel az ellen rohamát, miközben felállított ütegeink pépessé lövik a tusakodásba bonyolódott ellenséges erőket.

2 Hadd jöjjenek!

Településeinket leggazdaságosabban tornyokba telepített ágyúkkal védhetjük. Ha valamilyen gyógyító módszer is rendelkezésünkre áll (pap, misszionárius épület stb.), akkor gyakorlatilag veszteség nélkül felfoghatunk akár mennyi támadást.

3 Hurt me plenty

Mivel hőseink regenerálódnak, közkatónaink viszont (általában) nem, így feleslegesen ne áldozzuk fel többiüket. Felderítésre, apróbb csetepatéokra használjuk a speciális karaktereket. Ha nagyon drámaivá válik a helyzet,

vonuljunk vissza, pihenjünk, aztán újra neki-veselkedhetünk a népi társnak.

4 Véd magad!

A lövegek a leghatékonyabb harci egységek, ezért rájuk fokozottan vigyázzunk. Legyen a közelünkben védelmükre rendelt gyalogság, és ha lehet, nagy tömegben vessük be őket, mert ekkor hatékonyságuk hatványozódik.

5 És irtsd az ellent

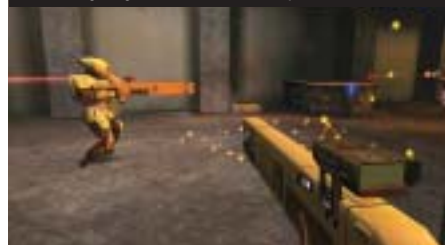
Sajnos (szerencsére) a gép is ismeri a tűzességben rejlő erőt, így gyakorta megjátssza azt a trükköt, hogy pontosan lőtávolságra állítja ágyúit a mi erősségünkötől, s onnan vidám tűzijátékba kezd. Az ilyen huncutságokat leggyorsabban és leghatékonyabban gyors lovasági alakulatok bevetésével „riposztolhatjuk”. Lőháton közlekedő vitézeink másodpercek alatt szétkapják a súlyos aranypénzekért öntött lövegeket.

WARHAMMER 40K: FW

1 Ne strafe-eljünk!

Mivel nagyon sok lövést kell bevinnünk ahhoz, hogy ellenfeleink jobblétre sanderüljenek, ráadásul fegyvereink nagy része nem a pontosságáról híres, megfontolandó, hogy az FPS-megszokásokkal ellentétben még csak ne is strafe-eljünk tüzelés közben, mert többet fogunk mellélőni, mint amennyivel kevesebb golyót kapunk be.

Tarsainkra nagyon vigyázzunk, mert addig maradnak velünk, míg meg nem halnak (nem scriptelt az elvesztésük)



2 Mikor gránátózzunk?

A gránát nagy kincs. Ne pazaroljuk, de amikor kell, mindig ezt használjuk! Konkrétan: amikor két-három normal katona egymáshoz közel rohan felénk, illetve ha (Káosz) ürgárdisztával hoz össze a sors, és nincs a kezünk ügyében normális fegyver.

Amig erőtlén fegyverekkel birunk (játék eleje), menjünk minél közelebb az ellenfelekhez, és pumpájuk őket plazmával: így minden lövedék talál.



3 A halálos Káosz

Vigyázzunk a Káosz-szülte anyagokkal (általában pirosak, és „folynak” egy helyben), mert sebződünk, ha hozzájuk érünk!

4 Tölts és használd!

Apró bug, amelyet kihasználhatunk, s így időt spórolhatunk: újratöltés közben bármit használhatunk a „use” gomb segítségével.

5 A plazmakarabély használata

Amint megkapjuk a plazmakarabélyt, új taktikával irtsuk a normál katonákat: ugorjunk elő a fedezékből, rohanjunk oda hozzájuk, miközben egyfolytában lövjük őket. Erre azért van szükség, mert a karabély jóval pontatlanabb, mint a sima puska, ám gyorsabban tüzel. Arra figyeljünk, hogy 3-4 mp múlva kezdünk el visszahúzódni a fedezékbe, mert az egy tárban található 32 lövedék nemsokára el fog fogyni, és nyílt terepen újratárazni nem egészséges.

6 Vigyázz a kék sugárral!

Ne rohanjunk rá viszont a techno-papokra és a tisztekre, akik kék energiasugárral lövöldöznek, mert az elől nagyon nehéz elhajolni, és egy húzásra nullára redukálja pajzsunkat. Ráadásul a tiszték mindig lánckarddal járnak, amely közleről elég nagyot sebez.

7 Ne rohanj, inkább várj!

Apropó pajzs: mindig meneküljünk fedezékbe, ha nullán van, és várjuk meg, amíg feltöltődik. Ha nagy a gáz, meneküljünk vissza, egy ajtó mögé húzódvá, mert csak nagyon kevés ellenfél hagyja el saját „territóriumát”, és messzire nem fognak követni minket!

8 Ha a gép csal egy kicsit...

Vigyázzunk, ha ajtót nyitunk, és tudjuk, hogy ellenfél vár minket mögötte, mert már akkor lönek, amikor mi még szinte nem is látjuk őket! Célszerűbb úgy kinyitni az ajtót, hogy beugrunk elé, majd egyből vissza a fedezékbe.

WARLORDS 4

1 Seregalkotás

A harcrendszer sajátosságai miatt (minden ütközetbe küldött lény addig harcol, amíg meg nem hal) a csatákban csapatod egyikét tagja mindig el fog hullani, ezért nem árt a nyolcas keretet feltölteni 2-3 közepes erősségű töltelekkel. Ők felfogják az első nagy rohamot, s az izmosabb legények a talonból úgyis „segítenek” extra skilljeikkel.

2 XP-osztás

A legtöbb tapasztalati pontot az kapja egy csata után, aki az utolsó ellenféllel végez, de a többiek is részesülnek belőle némileg. Fel lehet hát tápolni, igaz, kicsit hosszú ideig tartó úton azokat a szörnyeket, akik csak állodogálnak a seregben, s nem csinálnak semmit. Később persze jó lesz őket harcba küldeni, amikor már magasabb szintűek.

WORMS 3D

1 Nem minden járható út!

Sajnos a 3D adta több lehetőség egyszerűen több hibát is szült. Előfordulhat, hogy nemes egyszerűséggel beszorulunk két te-reptárgy közé, és onnan már nincs menekvés. Vigyázzunk hát, hogy nagyon szűk helyeken vagy kisebb hasadékoknál ne akarjunk átsétálni. Ugorjunk át inkább!



Fontos a jó menedék, mert az Airstrike nagyon bántós!

2 Optimális fegyverhasználat

Ha egyszer megszerezted az ütöképes tömegfegyvert, nem érdemes azonnal elhasználni. Várd ki a legjobb pillanatot, amikor legalább három ellenséges féreg is közel van egymáshoz. Ebben az esetben még egy bajtársunk feláldozása sem túl nagy ár...

3 Dupla élvezet

Ha épp egy sziget peremén találkozol az ellenféllel, érdemes beletaszítani a folyamba egy jól irányzott shotgunlövessel. Azért hasznos, mert ezzel a fegyverrel kettőt is tüzelhatsz. Vagyis odamehetsz még valaki mögé, és jól „megküldheted” ©.



A birkát sose magunkhoz közel robbantsuk fel!

4 Nem úgy van az...

Nem kell megijedni, ha az összes ellenfél leölése után nincs vége az adott küldetésnek. Ebben az esetben bizony nem teljesítettünk valamit. Ilyen lehet különféle ládák összegyűjtése (adott esetben rejtett helyről, amelyet ki kell robbantanunk), egyéb célpontok megsemmisítése, és így tovább.

YAGER

1 Javítóállomások

Többnyire minden pályán találhatsz valahol egy javítóállomást. Érdemes keresgélni!

2 Checkpoint

A „Checkpoint”-okat mindig csak az adott küldetésben tudod kihasználni. Ha kilépsz a főmenübe, az átmeneti „mentések” is elvesznek.

XIII

1 Morbid megoldás

A Sanctuary nevezetű pályán (Franciaországban, abban a várkastélyban, ahol az összeesküvők gyüleseit tartották) kicsit trükkösen van megoldva a továbbjutás az udvaron álló kis szentélyben. Amikor megnyomjuk a falon a plakettet, a padlóba épített titkos ajtó csak résnyire nyílik ki. Megoldás: (elégg morbid, a vallások most ne figyeljenek ide) kerüljünk a kereszt mögé, és kezdjük el ütni ököllel, amíg el nem dől.

2 Titkos rekesz...

Miután bejutottunk a titkos kastélyba, eljutunk egy olyan terembe, melynek falain festmények lógnak, és egy „emlékműt” találunk benne középtájt. Az emblémából hiányzó negyedik „L” betűt a teremből nyíló „festőszobában” találhatjuk meg. Menjünk a szemközti falhoz, és „nyomjunk rá”, amikor megjelenik a „kéz” ikon.

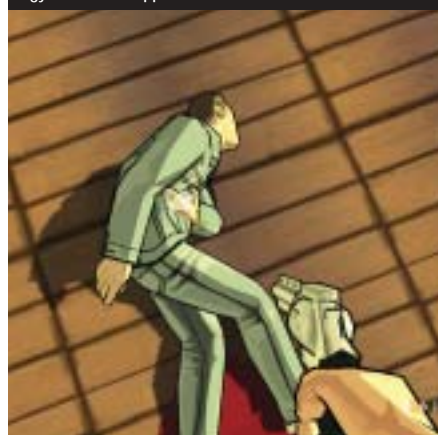


Amint látható, a távoli ellenfeleket leghatékonyabban a magnummal likvidálhatjuk (a távcsöves fegyvereket leszámítva, persze).

3 Széket a kézbe

Az SSH1 – Base Admission 2 nevezetű pályán mindig észrevesznek a biztonsági kamerák, ha a pálya elején levő fulkében álló őrt nem iktatjuk ki, mielőtt továbbmennénk (egyébként nem létszükséglet, el is osonhatunk mellette, de épp ezért ne tegyük). Kapjunk fel valamit, és vágjuk kupán, mielőtt lelemetlenkedhetne...

A hullaköt csak akkor vehetjük fel (kéz ikon), ha egykezes fegyvert tartunk épp a markunkban





KOREA NYEREMÉNYJÁTÉK

IDEJE A KOMMÁNDÓSOKAT EFFELESTENII EZ AZ IGAZI HÁBORÚ!

1. MIKOR VOLT A KOREAI HÁBORÚ?
2. SOROLD FEL A HÁBORÚBAN RÉSZTVEVŐ
ÖSSZES NEMZETETI!
3. MI A JÁTÉK NEMZETKÖZI WEBOLDALÁNAK A CÍME?

Megfelelőket nyithatunk a következők: 1174. Éje 5. 11.57.

KOREA
HONNAN JÖTT A HÁBORÚ?

CLARELLA
When Words Die

© 2003 INGENCA Publishing. All rights reserved. This product and company name is a registered trademark of their respective owners. Designed by Szabi Szabó. All rights reserved.




GameStar Liga

Magyarország első online
StarCraft: BroodWar ligája

Küzdélem

verseny

Rihivás

www.gamestarliga.hu

GameStar
LIGA

SILENT HILL 3

A Silent Hill 3 echte akció-kaland, ezért helyhiány miatt csak a logikai feladványokra és a főszörnyekre fogunk koncentrálni, az „egyszerű” monsták legyőzését Rátok bizzuk!

1 Ajtók és zárok

Alapvetően kétféle zárt ajtóval találkozunk a Silent Hill-játékokban. Az egyik típusúnak „eltört a zárja”, ezért ki sem lehet nyitni — ezekkel később sem kell bajlódni, és a térképen kis szaggatott piros vonallal jelöljük. A másik fajta tényleg be van zárva, és ezeket ki lehet nyitni: csak meg kell találnunk a megfelelő kulcsokat, illetve egyes esetekben valamilyen számkódot kell használnunk, vagy valamilyen egyéb puzzle-t kell megoldanunk.

2 Hol a pékben van a kulcs?

Az első zárt ajtó a pláza könyvesboltjéé lesz. Ehhez a kulcsot a második emeleten, egy deszka alatt találhatjuk meg. Viszont nem tudjuk innen kikaparni: szükségünk lesz hozzá a pékségben található csipeszre!

3 A könyvesbolt számkombinációja

A könyvesboltban egy számszörös billentyűzet van az egyik ajtón, és csak akkor tudunk továbbjutni, ha ismerjük a megfelelő kombinációt. Ezt a közelben heverő Shakespeare-könyvek elrendezésével tudhatjuk meg. Könnyű puzzle-szinten egyszerűen csak a megfelelő sorrendben (I—V) kell őket visszaraknunk, hogy a hátoldalukon lévő számsort el tudjuk olvasni. Normálfokozaton már nem ilyen könnyű a helyzet, mert valahogy úgy kell kirakosgatnunk a köteteket, hogy a számok darabjai stimeljének. Mindkét esetben véletlenszerű számokat kapunk, így hiába is írának le bármit. Végül nehéz szinten a megoldás még nyakatekertebb: egy Shakespeare-idézetet kell értelmeznünk. A szám itt mindig ugyanaz: 8352.

4 Rovarirtás

A pláza egyik folyosóján nem tudunk továbbmenni, mert zümmögő rovarok állják utunkat. A megoldás: először is kapcsoljuk ki az ajtó túlsó felén lévő ventilátort, majd öntsük egybe a mosószerrel (detergent: egy közeli szobában található) és a fehérítőt (bleach: az egyik női vécében lesz) a szemeteskukában. Heather erre automatikusan kirohan: kapcsoljuk vissza a ventilátort — és láss csodát: a rovarok megdöglöttek a mérégtől.

5 A létra

A plázában lesz még egy magasban lévő létra, amelyet egy fogas segítségével tudunk le-

rántani. Hol a fogas? Fogas kérdés ☺. A ruhaholtban lesz.

6 A „holdas” ajtó

Az egyik zárt ajtón egy rejtélyes, a Hold formájára utaló szöveg található. Úgy tudjuk ki nyitni az ajtót, ha az egyik szobában meglelt diót egy másik helyen található rozsdás vas-törővel feltörjük, majd a benne lévő, Hold alakú ékszerrel használjuk az ajtón.

7 Csigabiga, ne gyere ki!

A csigaszerű szörnyeteget még nem annyira nehéz legyőzni, csak az a lényeg, hogy akkor löjünk a képebe, amikor felénk tartja a pófáját, és gyorsan kerüljük ki, amikor felénk csúszik, majd a másik oldalról kezdjük előlről a lövöldözést!

8 Az igazi „diótörő”!

A metróban találunk egy igazi „diótörőt”: ezt használjuk az egyik peronhoz vezető feljáró ajtaján!

9 Kérjük, ne ugorja át a biztonsági sávot!

Ha a sínek közé kerülünk, és sokáig ott maradunk, vagy átjárhatatlan peronokat ily módon próbálunk megkerülni, akkor mindig jön a metró, és elgázol. Persze meglehetnének, hogy egyszerűen nem ugrunk soha a sínek közé, ám egyszer belelöknek (egy halott ember szelleme), egyszer pedig, amikor muszáj megpróbálnunk elérni egy, a sínek melletti ajtóhoz, mert csak így tudunk kijutni, akkor szintén lent kell kavarnunk. Szerencsére ilyenkor egyszerűen kijuthatunk, csak meg kell nyomni az akciógombot a peron mellett állva. A második alkalommal ne álljunk le hadakozni a „kutyákkal”, hanem gyorsan kerüljük ki őket!

10 A generátor

A csatornarendszerben lelünk egy generátort, amelyhez üzemanyagra van szükségünk. Először használjuk a borosüveget a kerozinttartályon, majd ha tele van, akkor a generátoron!

11 A csápos szörnyek nem szárítanak haját, ugye?

A csatornarendszerben nem tudunk ájtutni egy hídon, mert egy csápos rém mindig elkapja Heathert. Hogyan is ölhetnének meg egy víz mélyén lapuló szörnyet? Kapjuk fel a kö-

zeli szobában található hajszárítót, és dobjuk bele a vízbe!

12 Essünk puhára!

Az épületben a negyedik emeleten a lyukba ugorva mindig meghalunk. Valahogy ki kellene párnázni a zuhanásunkat... A megoldás: toljuk bele a lyukba a matracot, így puhára esünk!

13 Egy fiók, amelyhez nincs kulcs...

Az asztal fiókjához nem fogunk kulcsot találni: a közelben lévő csavarhúzóval feszíthetjük fel.

14 Liftajtó és akna

Egy helyen a liftajtó résnyre nyitva van, ám nem tudjuk továbbfeszíteni. Ehhez szükségünk lesz a KMN Auto Parts üzletben megszerezhető autóemelőre. Ha nyitva az ajtó, akkor a Monica Dance Studióban fellelhető kötéllel másszunk le a liftaknába.

15 Tisztítótűz

Hamarosan minden vörös színű lesz, mi pedig el fogunk akadni egy bizonyos festménynél. „A tűz mindent megtisztít.” Hmm... Nyilván itt valahogy tüzet kell csíholni — de hogyan? Nos, ez volt a játék legidősebb feladványa. Ugye megvan már az Oxydol, a gyufa és a disznómáj? Nos, ha kombináljuk ezeket a tárgyakat a kép előtti vödörben, akkor már meg is gyújtottuk a tüzet, s leég a festmény. Vicces, nem...?

16 Üdítőért ezüsttel

Egy „kártyabarlangban” pénzt és egy ezüstméretű találatunk. Nem, még csak véletlenül sem kell ezeket gyűjtenünk ahhoz, hogy a játék végén maximális pontszámot érjünk el ☺. Dobjuk be az üdítőket áruló automatába, és kapunk egy... üdítőt, amelyben egy kulcs van...

17 Esti mese szörnyeknek

Szörnyeteg állja el a bérház kijárátát, ezáltal azonban nem fogunk harcra keveredni vele... Hogy mégis hogyan tudunk tőle megszabadulni? Olvassuk el az összes meserészletet, és amikor a történet megoldását hangosan felolvassa Heather, akkor pontosan ugyanaz történik, mint a mesében. („Tu fui, ego eris” vagyis: szörny balra el.) Nincs más dolgunk Heatherrel, mint hazamenni... Otthon, édes otthon...

18 Mire jó a körömlakklemosó?

Hát az átvezető és némi bolyongás után nem ismét kedvenc kórházunkban járunk, Silent Hillben? De, de. Mindenesetre egynéhány ápolónéni legyilkolása után megtaláljuk „rajongónk” valamilyen undorító szerrel a falra ragasztott gyűjteményét, amelyből az egyetlen érdekes tárgy egy kulcs... A női öltözőben lelt körömlakklemosóval tudjuk leszedni.

19 Hány az óra, Vekker úr?

Az egyik ágyon egy számszörös bőrönd hever. Vajon mi a kódja? Ha kikapcsoljuk a környé-

ken idegesítően csörgő órát, akkor olvassuk le róla az időt (figyelem, a hajnali időt!), és ezt üssük be kódoknak.

20 Széles mosolyt kérek!

Az alagsorban egy olyan polcra bukkanunk, amely mögött egy fontos tárgyat sejtünk, ám nem tudunk mögé jutni... Használjuk a polaroid fényképezőgépet a szekrény hátán: valójában egy kódról van szó, amelyet a harmadik emeleten található számszáron használhatunk.

21 Krematórium számozott hullákkal

Nos, ez egy vidám hely... Tele van számozott, lefedett hullákkal, valamint egy számszörös ajtószűrőséggel. A megfelelő számokat úgy kapjuk meg, ha kombináljuk a számszár melletti római számos leírást a hullák ágyán olvasható arab számokkal. Az I.-eshez tartozó arab szám az első kód, a II.-es a második, és így tovább.

22 Oltári!

Később ismét borzalmasabbá válik környezetünk... Az női öltözőben egy zacskót találunk, a másik helyen pedig egy lábánál fogva fellógatott, a nyakából vért eresztő hullát. Töltsük meg vérrrel a zacskót, majd használjuk abban a szobában, ahol egy oltárt láthatunk, gyertyákkal. „Megnyílik a föld”, mi pedig lemászhatunk a létrán... Itt főszörnycsata következik.

23 Hullámvasút

A vidámparkban járunk... A hullámvasút mindig elűt minket, ha csak simán megpróbálunk elszaladni. A szuvenírüzletben talált kulcsot kell használnunk a kapcsolópulton, hogy leállítsuk a vagonokat.

24 Kísértetház

Ez egy meglehetősen idegesítő helyszín... A „kísértethang” sokáig csak szívat, ám két alkalommal megpróbál meggyilkolni. Az első ilyen simán megúszhatjuk, hacsak nem „nehéz” szinten játszunk. Ilyenkor ugyanis a ránk zuhanó rácsozat elől nincs menekvés, ha nem „lopakodunk”. A következő alkalommal egy felénk tartó piros fény elől kell menekelnünk: mindenképpen vegyük le a golyóálló mellényt, hogy gyorsabban fussunk!

25 „Swing Rocket”

A „Swing Rocket” nevű menetenél úgy tudunk továbbjutni, ha a közelben talált lánc egyik végét rákötjük a rozsdás ajtóra, a másikat pedig a menet közepére. Indítsuk be a közben kinyílt irányítófülkében a menetet, és tovább tudunk jutni.

26 Hófehérke és Hamupipőke

Ennél a két viaszbábunál használjuk a két megtalált tárgyat: a babafejet Hófehérke kezében, a piros női „pipőt” pedig Hamupipőkének!

27 Lóhalálában

A „lovass” meneten „öljük” meg mind a 12 lovat minél gyorsabban, majd készüljünk fel az első igazán nehéz boss-harcra. Sok sikert

28 Mit válaszoljunk?

hozzá!
Egy templomban járunk... A gyónásnál igazából bármit válaszolhatunk, csak a második

29 Alissa szobája

végigjátszásnál lesz jelentősége... Alissa szobájában kell használnunk a megtalált öt tarotkártyát az ajtón! Az itt lévő rajzos

30 Végső leszámolás

könyvben fedezhetünk fel hozzá egy vázlatot! Amikor Claudia keresztüldöfi Vincentet, használjuk magunkon a nyakláncot, amely végig nálunk volt. Miután Heather „elvetél”, ugorjunk Claudia után, majd szálljunk szembe a szörnyeteggel! Pokolian nehéz küzdelem lesz: a lényeg, hogy lehetőleg csak távoli lövésekkel operáljunk (ugye takarékoskodtunk vele?), és csak akkor, amikor a szörny feje lent jár. Mindig csak egyszer lövünk, álljunk messze a szörny karjaitól, NE viseljük a golyóálló mellényt, és ahogy tüzet varázsol, rohanjunk el cikcakkban. Ha ügyesek vagyunk, és maradt elég lőszer, akkor jó hosszú harc után, de győzni fogunk.

31 Befejezések

Normális: Az első végigjátszás után mindenképpen ezt kapjuk. Másodszor is, ha kevesebb mint 100 ellenfélrel végzünk.

Megszállottság: Játssz „extra játék” módban. Végezz több mint 100 szörnyrel. Bocssás meg gyónáskor. Szerezz több mint 1000 pontnyi sebesülést. Csak másodszori végigjátszáskor kaphatjuk.

Az ufók bosszúja:

Na ez nem lesz semmi... Amikor pontosan 333 ellenfelet megöltél (akár több végigjátszás során), akkor a következő játékban automatikusan kapsz egy „Heather beam” nevű fegyvert. Ez „sexy beam”-mé fog változni, ha felveszed a „transform costume” ruhát! Ezzel öl meg több mint 30 ellenfelet, még mielőtt Heather lakásába érnél! Végül következzenek a ruhakódok.

32 Ruhakódok

Ezeket egyszerű végigjátszás után üthetjük be az ilyenkor megjelenő „costume

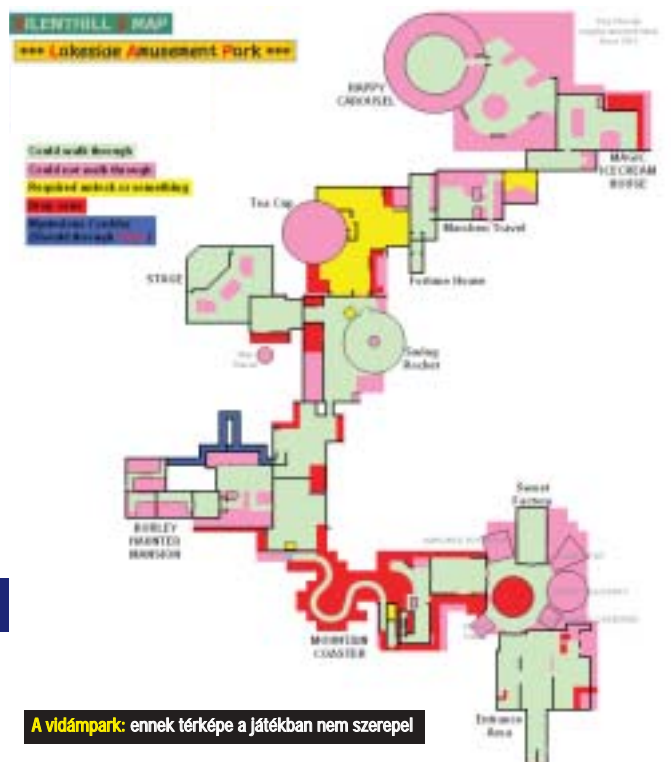
code” menüpontban előkerülő írógépen! Figyeljete a nagy- és kisbetűkre is! Ily módon akár az összes ruhát megkaphatjuk a következő játékhoz!

Cheat	Hatás
Happy Birthday Princess Heart	Heather Shirt Transform Costume
TOUCH_MY_HEART	Don't Touch
Shut_your_mouth	Zipper
sLmLdGhSmKfBfH	Play
SH3_Wrestlarn	GAME-REACTOR
Suspense	13eme RUE
LightToFuture	The Light
I_Love_You	Onsen
ShogyoMujou	Transience
PutHere2FeelJoy	Block Head
01_03_08_11_12	Royal Flush
BlueRobbieWin	Killer Rabbit
GangsterGirl	God of Thunder

Jó szórakozást!
Mimóza



A továbbjutáshoz gyűjtsük fel a képet



A vidámpark: ennek térképe a játékban nem szerepel

MAX PAYNE 2

Max és Mona kalandjában részt venni nem kis teljesítmény: ha nem akarod, hogy „Max Painné” (maximális kínná) változzon a játékélmény, akkor olvasd át tippözönünket!

1 Jó öreg bullet-time

A játékban kétféle bullet-time-ot használhatunk. Az egyik gyakorlatilag megegyezik az előző részben is alkalmazottal, azzal a különbséggel, hogy ezúttal – ennél – nem fogy a homokóra.

2 Az újabb fajta bullet-time

A másik fajta teljesen új, és ez az igazi poén: ezt lenyomva és folyamatosan nyomva tartva Max egyfolytában, újratöltés nélkül lő tovább. (Ha kifogy a golyó, akkor villámgyorsan megpördül, és tovább sorozza az ellent.) Ez akkor hasznos, ha például sokan vesznek körül, illetve egyszerűen csak királyul néz ki ☺.

3 Robbanó hordók

A robbanó hordók „használatát” ugyan egyszerűen (ha beléjük lövünk, mindenkit kiirtanak maga körül), ám ha egy magaslatról trafálunk belé, akkor kis szerencsévé az alatta lévő rosszfiúkkal is végez.

4 A barátainkat nem lőjük le, ugye?

Amikor a „Vodka” bárba spurizunk, hogy megmentsük Vlad életét, akkor találkozunk egy fickóval, Vlad emberével, aki segít nekünk. Vigyázzunk, ne lőjünk belé, mert van „friendly fire” a játékban!

5 Mire jó egy ajtó?

Az ajtónyitásokkal néha ügyesen is operálhatunk: ha pont mögötte van egy rosszfiú, akkor fellökhetjük vele.

6 Szekrénynyitogatás

Bár sokak számára egyértelmű, azért leírom: az összes szekrényt a „use” gomb használatával célszerű nyitogatni, és érdemes próbálkoznunk, mert gyakran találunk benne hasznos cuccot!

Az utolsó lezárolásnál ki kell lőnünk a tartócsavarokat, összesen nyolcat



7 Tűzvonalba

Amikor a ház udvarán járunk, és messziről lőnek ránk, akkor használjuk a mesterlövészpuskát! Amikor még épp nem kerültünk tűzvonalba, érdemes rögtön a szemünkhöz emelni, és araszolva haladva elintézni a messziről ránk célzó fickót.

8 Csak benéztem...

Amikor ismeretlen, takarásban lévő helyszínekre érünk (sarkok, ajtók mögötti részek stb.), akkor érdemes mindig alap bullet-time-mal beugrani, hogy ne minket érjen kellemetlen meglepetés. Miközben lassan repülünk, nézzünk villámgyorsan körül, kezünkben a fegyverrel.

9 Csak türelem!

Bizonyos durvább tűzpárbajoknál (például, amikor Vladot kell megmenteni) próbálkozhatsz azzal, hogy egy rejtett zugba rohanunk, és szépen megvárjuk, amíg utánunk jönnek, majd a kinyíló ajtnál azonnal beléjük eresztünk egy sorozatot: elég nagy esélye van annak, hogy kisebb sérülésekkel megússzuk az ügyet.

10 Rendőrőrs

A rendőrőrsön először is jelentést kell írunk saját számítógépünkön, úgyhogy mindenekelőtt ezt kell megtalálnunk. Az átvétető jelenet után keressük meg a szembesítőszobát, és várjuk meg, amíg Monát felismeri a fickó. Amikor elviszik a lányt, akkor kérdezzük ki mi magunk is, majd menjünk le, és keressük meg a börtönt az alagsorban. Beszéljünk Monával, majd menjünk vissza a bejáratnál lévő női rendőrhöz, és használjuk a telefonját. Megtámadják a rendőrőrsöt: fegyvert és löszert a kis szekrényben találunk!

11 Mona Sax overdrive

Amikor Monát irányítjuk, és ismét azt a jelenetet látjuk, ahogy Max kiesik az ablakon, akkor az

a feladatunk, hogy felülről, távcsöves puskával védjük a gép által – többé-kevésbé – irányított Max Payne életét. Figyelem, ha Max meghal, akkor kezdetünk elől (illetve az utolsó mentéstől) az egészet, úgyhogy koncentráljuk a zsuru felé rohanó tagokra! Később az a feladatunk Monával, hogy újabb és újabb mesterlövész-pozíciókat keressünk, ahonnan ismét meg kell védelmeznünk Maxet.

12 Zsernyák a kórház szélén

A játék egyik legnehezebb része, amikor Maxszel ismét a kórházban találjuk magunkat Winterson hullája mellett, nincs fegyverünk, kint pedig várnak ránk a felfegyverzett kommandósok, a vérünkre szomjazva. Semmiképpen se próbáljunk a szekrényekben fegyvert keresni, úgysem fogunk találni! Rohanjunk át a szobákon, egészen egy sötét irodáig, ott lavirozzunk az asztalok között, amíg egy biztonsági őr be nem néz, hogy mi a rák van már, erre a kommandósok lelővik, ragadjuk fel gyorsan a fegyverét, és máris van mivel védekeznünk!

13 Vinnie, az ügyefogyott

Vinnie-t nemhiába lyukasztottuk ki többször is még az előző részben, szegény teljesen meghülyült. Amikor velünk van egy idióta maszkban, akkor mindenképpen életben kell tartanunk, mivel egy bomba van rászerelve, és ha felrobban, nekünk is sanyi. Mindig figyeljünk tehát, hogy merre bókászik, és hol vannak hozzá képest a többiek!

14 Végző lezárolás

Végül az utolsó, igazán nehéz feladat a végző összecsapás. Az orosz maffiózót kell levernünk a négy helyen függő platform tetejéről, közben pedig kikerülni a felénk dobott bombákat, amelyek lyukat vernek a platformon is, amelyen rohangálunk. És hogy mi a megoldás? Emlékeztet még a Max Payne 1 végére? Nos, először itt is el kell lőni a tartórudakat, ám ezután újabb rudak következnek, amelyeket úgy kell kilőni, hogy kilökjük velük oldalról a szegecseket! Sok sikert!

Uhu



COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

A HARCÁSZAT ÉS TAKTIKA MESTEREINEK EDDIGI LEGVESZÉLYESEBB KÜLDETÉSE:

Ők a szövetséges haderők legjobbjai,
nélkülük kudarcot vallhat a partraszállás

Készen állsz a vezetésükre?



GREEN BERET

Az elit egység, gőzsúlyos és kibíró, akik a legveszélyesebb küldetéseket végzik a háttérben.



SAPPER

A robbantás specialista, a háttérben végzik a feladatokat, szétrobbantják a páncélosokat, lezárják a kimeneteket, és a robbantásokat.



THIEF

Ez a szerepével, gőzsúlyos feladatok, tiszta és gyors. Felhívja a figyelmet a páncélosok feladataira, a páncélosok, a páncélosok, a páncélosok.



SPY

Rejtett, gyorsan mozog, a távoli feladatok szétrobbant, a páncélosok, a páncélosok, a páncélosok, a páncélosok, a páncélosok.



DIVER

Az elit egység, gőzsúlyos és kibíró, akik a legveszélyesebb küldetéseket végzik a háttérben.



SNIPER

Magas, kemény, a távoli feladatok szétrobbant, a páncélosok, a páncélosok, a páncélosok, a páncélosok, a páncélosok.

aukomex



PYRO

eidos

Keressz a legújabb kiadások és a legújabb kiadások a www.aukomex.hu weboldalon.

És a legújabb kiadások a www.eidos.com weboldalon.

Autonix Kft.

1077 Bp., Wessely u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.aukomex.hu - info@aukomex.hu

ATI 9600-128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!



3D Mark 2001SE: 8911

GERICOM BLOCKBUSTER 9600

Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 128MB memóriával. Ezzel a grafikus teljesítménnyel minden játék és felhasználói program, asztali gépeket megszegyenítő sebességgel futtat. Az elegáns formatervezésű ház 15" (1400x1050) nagyfelbontású kijelzőt foglal magába. A gép megvásárolható az INTEL új MOBILE processzorával is, így hosszabb akkumulátoros működési idő és kisebb melegedés érhető el. Végre egy olyan gép lehet az Öné, amely minden létező felszereltséget tartalmaz a jelenleg elérhető maximális teljesítménnyel! Kapható AMD Mobile processzoros változatban is!

349.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- Samsonte hardtáska ajándékba!

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző
- SIS 645DX + SIS662 chipset
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port
- 2x USB 2.0
- Digitális 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg



299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15.1" TFT (1024x768) kijelző
- VIA NB VT8367 chipset
- AMD Mobile XP 2400+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, Ethernet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA
- Digitális 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonte hardtáska ajándékba!

369.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 MOBILE

- 15.1" TFT SXGA (1400x1050) kijelző
- SIS 645DX + SIS662 chipset
- Mobile Intel Pentium4 2660MHz
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, Ethernet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA
- Digitális 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonte hardtáska ajándékba!

399.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző
- SIS 645DX + SIS662 chipset
- Intel Pentium4 2660MHz
- 512MB DDR RAM
- 80GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem, Ethernet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra port, 2x USB 2.0, 1x Type II PCMCIA
- Digitális 3D hangkártya audió bemenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg
- Samsonte hardtáska ajándékba!

GERICOM HUMMER

A 15" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaldában minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modeltől a GeForce FX 5600 mobil grafikus kártyával felszerelt csúcsváltozatig 3 különböző típust ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

229.900 FT
HUMMER LIGHT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset
- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- CD-író + DVD combo meghajtó
- INTEL 82845 AGP grafikus chip + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- 4x USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 38mm, 3.5kg
- SAMSONITE hardtáska ajándékba!

299.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- CD-író + DVD combo meghajtó
- GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT
- Fax Modem 56k V90, Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4x USB v2.0, Infra port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA, külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 38mm, 3.5kg
- SAMSONITE hardtáska ajándékba!

389.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Pentium4 2800MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- SAMSONITE hardtáska ajándékba!



GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093. gericom@t-online.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250. gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dómsódi utca 1/b.
Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@cedruskft.hu (csak vizsgálatadónak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-68/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés 8800 Nagykanizsa, Fő út 10.
Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online www.gericom-computer.hu
info@gericom-computer.hu

GEFORCE FX5600 -128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztjeitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételárú kínál, teljes képessé Pentium4 "ALL-IN-ONE" modell lehet az Oné DDR memóriával. Függetlenül a DVD-vel és minden más szükségessé felszereltséggel!



239.900 FT
GEO ADVANCE

- 15.1" TFT (nótképernyő) kijelző
- VIA KT400h + VIA VT8235 Chipset
- AMD MOBILE XP2400+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD RW + DVD Combo Drive
- Szems port, HDL, FireWire, IrDA
- Szerszám kioldókulcs ajtóval

Matrix PC
MAXIMUM TEGESZTELÉS

2003/01

189.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA színes kijelző (1024*768)
- SIS660 chipset
- Intel Celeron processzor 1700MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SIS660 AGP VGA kártya max. 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) bemenet

219.900 FT
WEBSHOX

- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mb beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- IrDA Port
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- Színes nagyfelbontású hangszórók
- touch Pad szíves gombok, Windows Érintőgép
- 1x FireWire csatlakozó
- Kijelző felhúzóerővel, merev, PC/D, matricán (6) beépítve csatlakozó
- Lihen SIMMOT akkumulátor
- 310mm x 254mm x 30mm, 2.5kg

- 14.1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2400MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD RW + DVD Combo Drive

GERICOM

OVERDPOSE RADEON MC

Az Intel Centrino processzor minden eddigi Pentium4 processzorral nagyobb 1024Kb gyorsító memóriát tartalmaz, így az alacsonyabb processzor sebesség ellenére még mindig gyors géppel dolgozhatunk. Mirek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemiórával rendelkezzen, és mindösszesen 2.5kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcsteljesítményétől, hiszen a beépített DVD-iró, az ATI 9000-es grafikus kártya és a 15" TFT kijelző minden szempontból elegendő. A Centrino processzorban a Wireless LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk azonnal csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

399.900 FT

OVERDPOSE RADEON MC

- 15.1" TFT XGA szíves kijelző (1024*768)
- Intel855 chipset
- Intel Centrino processzor 1400MHz / 1MB Cache
- 512MB DDR RAM
- 60GB UDMA merevlemez
- DVD RW + CD RW Combo meghajtó
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- Ethernet 10/100Mb beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Wireless LAN beépítve
- IrDA Port
- 2x USB 2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Színes nagyfelbontású hangszórók
- Touch Pad szíves gombok, Windows Érintőgép
- 1x FireWire csatlakozó
- Kézi felhúzó és hirtelre, SPDIF csatlakozó
- Lihen SIMMOT akkumulátor
- 308mm x 254mm x 30mm, 2.5kg



ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

159.900 FT
ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz Hyper-Threading
- AGP V7 kártya, VIA PT800, FSB 800
- 2x USB 2.0, 1x PCI, 1x AGP Rx, 2x Serial ATA, 2x ATA133
- 512MB DDR-400 RAM
- 120GB 7200rpmSATA merevlemez
- 4Rx LG CD RW + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9600 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- AC97 On-board hangkártya, SPDIF
- Ethernet 10/100Mb csatlakozó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Motherboard
- Magyar vagy Angol tápellátás
- Gerao Modem Plus 3 gombos górgya egyt
- 601 matricásul kártya akció
- Chipset: Intel, M0wa, Memory Stick, SA, MMC, SD
- Chipset: Intel, M0wa, Memory Stick, SA, MMC, SD

199.900 FT
ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 3000MHz Hyper-Threading
- ATI Radeon 9600 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- TOSHIBA SCR-5112 DVD-RW (4x DVD-4x) íráró
- FaxModem 56 kbps beépítve

89.900 FT
ACOMP XPLOREER

- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- Ethernet 10/100Mb beépítve kártya
- AC97 On-board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Motherboard
- Magyar vagy Angol tápellátás
- Gerao Modem Plus 3 gombos górgya egyt
- 601 matricásul kártya akció
- Chipset: Intel, M0wa, Memory Stick, SA, MMC, SD

109.900 FT
ACOMP XPLOREER Pro

- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 4Rx LG CD RW + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT

59.900 FT
ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 128MB DDR-333 RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- 56 kbps grafikus chip kártyával
- 16x foglalat van a gépben
- Ethernet 10/100Mb, 1x FireWire
- AC97 On-board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Motherboard
- Magyar vagy Angol tápellátás
- Gerao Modem Plus 3 gombos górgya egyt
- 601 matricásul kártya akció
- Chipset: AMD, M0wa, Memory Stick, SA, MMC, SD



Design by L&L

Mind az AFA-t nem tartalmaz! Az árakban foglaltak a gép technikai paramétereitől függetlenek!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9:00-17:00, Szombat-Vasárnap: 24óra, PÉLUS CENTRINÓÉR A hét minden szombat 10-20 óráig.

Farkas az AFA-t nem tartalmaz! Az árak változtatás nélkül megmaradnak.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 69.

PÉLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Internet: www.acomp.hu



Faxbank: 2-333-666/1477##

Tel.Fax: 339-5647, 339-5648
Tel.Fax: 419-1091, 419-4092

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

SZERKESZTŐI JEGYZET



Ismét eltelt egy hónap. Annak ellenére, hogy legtöbbször van számítógépe, biztosan mindannyian akartok valami kis pluszt. Ennek megkaparintására tökéletes alkalmat ad a közelgő karácsony. Ezúttal nem a szokványos hardver elemeket vetettük górcső alá. Minden játékosnak kell egy jobb fejhallgató, illetve egy méretebb merevlemez. Azokra is gondoltunk, akik most lépnek be a számítógépek világába. Számukra komplett konfigurációkat teszteltünk. További különlegességként sikerült összehoznunk egy átfogó interjút, a jelenlegi internetes jogi kérdésekkel kapcsolatban. Ha további kérdések fogalmazódtak meg benned, ne habozz. Küldd el nekünk ide (jog@gamestar.hu), és mi igyekezünk azokat is megtalálni a választ!

ZeroCool

DIVX LIGHT – Csak könnyen!

Valószínűleg Ti is szoktatok DivX-es filmeket nézegetni. Eddig azonban ehhez egy 5 MB-os DivX-lejátszót kellett telepíteni. Ám mostantól kezdve nem lesz ilyen gond, ugyanis a DivX Light (www.divxlight.com) csupán 242 KB, és akár fel is másolhatjuk egy 80 perces CD-re a 701 MB-os DivX film mellé! No persze, mivel nem túl nagyocská, különféle finomságokat ne várjunk tőle, egy dolgot azonban korrektül végez: lejátsza a filmet.



Végre itt a PSX!

Sokan hívják az első PlayStationt PSX-nek – egyébként helytelenül. Valóban, a Sony annak idején ilyen kódnéven fejlesztette első konzolját, ezt azonban PlayStation néven jelentette meg. Most viszont valóban itt az igazi PSX! Ez a készülék az otthoni szórakoztatás igazi csúcsát jelenti: merevlemez, DVD-felvevő és -lejátszó, egyben PS1

és PS2 is! A DESR-5000-es modell 160 GB, míg a DESR-7000-es jelű 250 GB-os merevlemezrel jelenik majd meg. A rögzítés a merevlemezre történik hat különböző sebességgel és minőséggel, míg a végeredményt a DVD-írón tudjuk kimenteni. Természetesen rendelkezik USB és Sony Memory Stick csatlakozóval, egyszer-

smind hálózati csatlakozásra is fel van készítve. A szupermasina egyetlen problémája az ára. A kisebb modell 79800 yenbe (körülbelül 160 ezer forint), míg nagy testvére 99800 yenbe (nagyjából 200 ezer forint) kerül: jelenleg egyelőre csak Japánban vásárolható meg. Itthoni megjelenéséről egyelőre nincs hír.



12 MILLIÓ TÖRTÉNELMI KÉP

A búr háborútól a nevezetes D napi partraszálláson át egészen a 60-as évekig tart az a történelmi korszak, amelyről egy 12 millió felvételt tartalmazó gyűjteményt tettek közzé az interneten. Ezt a hatalmas mennyiséget úgy hozták össze az angol szakértők, hogy képről képre bedigitalizálták a British Pathé filmhíradó 35 mm-es filmtekercseinek minden egyes kockáját. Mivel 3500 órányi (folyamatosan nézve majd 21 hétig tartana) anyagról van szó, nem csoda, hogy 12 millió kép lett belőle. Fantasztikus gyűjteményről van szó, a XIX. század végétől a 60-as évekig az angol filmhíradó mindenütt ott volt, ahol valami fontos dolog történt. Döbbenetes ké-

peit akár házi dolgozatunkban is felhasználhatjuk ezentúl. A honlap címe: <http://www.britishpathe.com>



KARATÉS ROBOT

A CEATEC 2003-on mutatkozott be az a humanoid robot, amelyik képes különböző ugrásokra és karatemozdulatokra. A Morph 3, amelyet a Chiba Institute of Technology fejlesztett ki, 30 centiméter magas. Ismeri a hátraszállót, továbbá klasszikus karateütéseket és védekeket képes bemutatni. Mindezt 138 nyomásérzékeny szenzorral, 30 beépített motorral és 14 számítógépprocival éri el. Szóval, ha úgy vesszük, ezek után már több esély adódik egy valódi terminátoros történésre...




104**Sulinet-konfigurációk**
S.E.X. mindenkinek**108****Fejhallgatóteszt**
Elvágva a külvilágtól**112****Merevelmezteszt**
SATA vagy nem SATA?

GEFORCE FX 5950 ÉS 5700



Épp hogy csak megszoktuk a legújabb számháború "áldozatait", máris itt vannak a még újabb GeForce modellek (az informatikai keresztségben elvileg az NV38 és az NV36 neveket viselik). Kezdjük a kicsivel: az NV36-os .13 mikronos technológiával készült, 128 bites memóriasínen át kezeli a RAM-ot. A mag és a memória sebessége 450 és 500 MHz között változhat, gyártótól függetlenül. Nagyobbik testvére, az NV38-as nem más, mint a GeForce FX 5900-asokban megismert NV35 felhúzott órajelű változata. Megjelenését talán az indokolja, hogy a régóta esedékes nagygyűrra, az NV40-esre még változatlanul várni kell, az NVIDIA pedig addig is szeretett volna kiadni egy gyorsabb verziót. Szakmai berkekben azt gondolják: az NV40-es a PCI Express-támogatás PC-s elterjedésére vár.



.045 MIKRONOS PROCIK?

Az Intel is csatlakozott ahhoz a konzorciumhoz, amely a .045 mikronos processzorgyártási technológia kifejlesztésén fáradozik. Az eredetileg európai fejlesztők által alapított társaságnak – az IMEC-nek (alapítói a Philips, az Infineon és az STMicro-electronic) – tagja lett a Samsung is. Félreértés ne essék: ez a fejlesztés nem .045-ös procik létrehozásáról szól: egyszerűen csak a gyártási technológiát dolgozzák ki a jövőbeni ilyen méretű CPU-k számára, illetve azoknak a cégeknek, amelyek a .065 mikronos technológiáról akarnak áttérni. Emlékeztetőül: a Pentium 4 3,2 GHz-es proci .13 mikronos technológiával készült.

AZ N-GAGE BEINDUL!

Hatalmas reményeket fűzött a Nokia a telefonba épített játékgép, az N-Gage piaci startjához. Az összeurópai adatok alá is támasztották a várakozásokat, ugyanis Ilkka Raiskinnen, a Nokia szórakoztató és média üzletágának elnökhelyettese bejelentette, hogy az első két héten 400000 (azaz négyszáz-

ezer) darabot adtak el az új gépecskéből. Ez a szám egyelőre arra vonatkozik, mennyi készüléket adtak át a forgalmazó boltoknak illetve szolgáltatóknak. Az igazgató-helyettes szerint mind Ázsiában, mint Európában biztatóak az eladások. Ennek csöppet ellentmond az a hír, amely szerint Nagy-Britanniá-

ban – ahol egy Chart-Track nevű rendszerrel regisztrálják a különböző játékboltok eladásait – 3000 ilyen üzlet adatit figyelembe véve az első héten mindösszesen 500 darab eladását jegyezték. Ehhez képest versenytársából, a Gameboy Advance-ből harmincszor ennyi kelt el a vizsgált időszakban. Még akkor is soványkának tűnik ez a szám, ha tudjuk, egyelőre még nem jelentek meg az ütős címek az N-Gage-re. Természetesen ezek az adatok nem tartalmazzák a mobilszolgáltatók eladásait. Mivel nagyon jó készülékről van szó (részletes bemutatónkat néhány oldallal hátrébb olvashatod), ez utóbbi számok bizonyosan magasabbak lesznek, így bizonyosan Mr. Raiskinnen adatai is innen származnak.



Rövid hírek

S Z O F T V E R

→ **Megjelent** a Winamp 5.0 első béta-változata, amely a Winamp 2.x és 3.x legjobb tulajdonságait egyesíti, s ezentúl CD-írásra is alkalmas lesz (megtalálható CD és DVD mellékletünkön is).
<http://www.winamp.com>

→ **Piacon** a Mandrake Linux 9.2! Az operációs rendszer Athlon 64-es változata ezt követően, október végén érkezik.
<http://www.mandrakelinux.com/>

→ **Megjelent** a Windows XP Update Rollup 1, amely 17 nagyon fontos biztonsági javítást tartalmaz.
<http://www.microsoft.com/downloads/>

→ **Az ismert** tűzfalprogram, a ZoneAlarm mellé ezentúl spamszűrőt is kapunk, méghozzá a Cloudmark Spamnet nevű alkalmazását.
<http://www.zonelabs.com/>

→ **Bill Gates** nyilatkozata szerint még nincs hivatalos megjelenési dátuma a Longhornnak. A Microsoft igazgatója azt nyilatkozta: a program vagy 2005-ben, vagy 2006-ban lép színre.
<http://www.microsoft.com/billgates/>

→ **A megjelenését** követő három nap alatt mintegy 1 millió felhasználó töltötte le azt a szoftvert, amely az Apple Computer iTunes Music Store nevű online zeneszolgáltatásának Windows alatti eléréséhez szükséges.
<http://www.apple.com/itunes/>

→ **A Microsoft** kiadta fontos partnerei számára a Windows Server 2003 AMD Opteronra optimalizált 64 bites béta-változatát. Publikus megjelenése hamarosan várható.
<http://www.microsoft.com/windowsserver2003/>

→ **Elérhető** és letölthető az ATI Catalyst 3.8, a Radeon kártyákhoz való meghajtócsomag legújabb változata, amely mérsékelt teljesítménynövekedést eredményez az említett kártyákon.
<http://www.ati.com/>

Rövid hírek

H A R D V E R

→ **Olyan** optikai lemezt fejlesztett ki a Sanyo Electric, amely kukoricából előállított polimerből készül. A környezetbarát termék ugyanolyan masszív, mint a jelenleg elterjedt optikai lemezek.
<http://www.sanyo.com/>

→ **Az Opteron "fia"**, az AMD K9 projektje, amely egy teljesen új generációs lapka, várhatóan 2005 második felében lesz elérhető a tesztelők számára.
<http://www.amd.com/>

→ **A Logitech** bemutatta új, 1,3 megapixel-es kameráját. A gép 16 megabájtnyi belső memóriával rendelkezik, s ez 40 darab 1,3 megapixel-es vagy 130 darab VGA minőségű képet tud tárolni.
<http://www.logitech.com/>

→ **A Gigabyte** a jövőben újra-éleszti NVIDIA-s VGA kártyáinak felfüggesztett sorozatát. Ennek megfelelően FX 5950 Ultra, illetve FX 5200-as, 5600-as és 5700-as kártyákat gyárt majd a meglévő ATI termékvonallal.
<http://www.gigabyte.com.tw/>

→ **A SiS** bejelentette új lapkakészletét, a Pentium 4-et támogató, dupla csatornás, 800 MHz-es SIS655TX-et.
<http://www.sis.com/>

→ **Polcokon** a Gigabyte új, multimédiás DVD-meghajtója, a leginkább autórádióra hasonlító, ugyanakkor önállóan is működőképes GO-M1600A.
<http://www.gigabyte.com.tw/>

→ **A Transmeta** bejelentette új, alacsony fogyasztású integrált processzorcsaládját, az Efficeont. A CPU várhatóan elsősorban noteszgépekben és PDA-kban jelenik meg.
<http://www.transmeta.com/>

→ **Bejelentette** az NVIDIA a SoundStorm hangchipet. Eddigi alaplap lapkakészleteiben integrálva volt a hang, az nForce 3-tól kezdődően azonban (akár hangkártyákon is felhasználható) önálló chip szolgáltatja majd meg a zajokat és a muzsikát.
<http://www.nvidia.com/>

Játékok a fóbiák ellen

Félsz a pókoktól? Szédülsz a magasban? Esetleg bezártásgérzedet van? Mindezek ellen teljesen hétköznapi programokkal veheted fel a harcot. Amerikai kutatók ugyanis kimutatták: ismert játékprogramokkal is lehet csökkenteni ezeket a fóbiás hatásokat. Először a pókiszony ellen a Half-Life egyik pókóktól hemzsegő részét használták. Majd az akrofóbia ellen az Unreal Tournament magasban játszódó pályáit hívták segítségül, végül

ugyanazzal a programmal szimuláltak szűk helyeket a klasztrófóbiában szenvedőknek. A sima PC-t egy headsettel, valamint egy virtuális sisakkal egészítették ki, hogy az összehatás még valóságosabb legyen. A 13 fóbiással és 13 egészséges játékosal készült felmérésből kiderült, hogy a programok egyértelműen csökkentették ezeket a félelmeket.



INTERNET-VILÁGREKORD

A CERN (Európai Részecskefizikai Kutatóközpont) és kaliforniai partnere, a Caltech megduplázták az internet eddigi sebességrekordját egy 30 perces adatátvitel során, amikor is 1,1 terabájt adatot (1 terabájt = 1024 GB) sikerült átréselniük. Ez azt jelenti, hogy egy átlagos DVD-film körülbelül 7 másodperc alatt ment volna át.

Ez a sebesség körülbelül a húszszerezése a megszokott otthoni széles-sávú kapcsolatoknak. A két kutatóközpont vezetői megerősítették: tapasztalataik alapján nemsokára széles körben terjedni kezd majd a 10 gigabites internettechnológia, szóval reménykedhetünk majd abban, hogy otthoni elérésünk tovább gyorsul.



XGI MINDENKINÉL?

Nemrégiben számoltunk be az XGI új grafikus processzorairól, a Volari sorozatról. Azóta ez a cég megpezsdítette a grafikus kártyák piacát, ugyanis a nagy gyártók egymás után jelentik be XGI alapú kártyáikat. Az ASUS, a CP Technology

(PowerColor), a Gigabyte, az MSI és a Club3D is e processzorra épülő kártyákat fog készíteni (persze az NVIDIA-ra, illetve ATI-ra továbbra is fejlesztenek, csak most ez is belép a sorba). December elején várhatóan hazánkba is megérkeznek majd az első XGI alapú kártyák.

PS3 2006-BAN

A Sony bejelentése szerint a PS3 szivélül szolgáló Cell Processor tömegtermelése 2005-ben kezdődik majd, így a nyolc ilyen lapkát tartalmazó készülék várhatóan 2006-ban kerülhet piacra. Mivel a Sony és partnerei – az IBM, valamint a Toshiba – az utóbbi időben nagyon jól haladtak a fejlesztéssel, ezért lesz lehetséges a tervezettnél korábbi megjelenés. A bejelentésre az új PS2 lapkakészlet bemutatóján került sor. Ez azért érdekes, mert a .9 mikronnal készült új chip ezentúl a CPU-t és a GPU-t egyetlen egységben integrálja majd, így módon előkészítve a talajt a PSP (a Sony kézi játékgepe) számára.



STAROFFICE, A HETEDIK

Bizony-bizony, még ha kicsik is az ellenfelek, azért gyülekeznek szépen, hogy a Microsoft Office-szal versenyezzenek. Hetedik kiadásához ért a Sun irodai csomagja, a StarOffice (aki nem tudná, ez a szoftverkészlet az OpenOffice.org által kifejlesztett rendszeren alapul). Újdonságainak felsorolásához teljes rovatunk is kevés lenne, legfontosabbak talán mégis az egykattintásos PDF-létrehozás és a multimédiás prezentációk automatikus konvertálása MacroMedia Flashé (így azok a neten is publikálhatók). Magyar változataról egyelőre még nem érkezett hír.





*Figyelem: használatuk után
unalmas lesz a valóság!*

Trust

A Trust játékezenőket megtalálja kiemelt partnereinknél, vagy a multimedia.hu weboldalon,
ahol a kiválasztott terméket megrendelheti, majd átveheti több mint 150 viszonteladónknál.

multimedia.hu

AUCHAN • CORA • EURONICS • KERAVILL • MEDIA MARKT • OFFICE DEPOT • TESCO

Hiti PhotoShuttle

Folyamatos tónusokról híresek a festékszublimációs nyomtatók: ilyen a 10x15 centiméteres lapokra dolgozó PhotoShuttle is. Ebben a nyomtatótechnológiában három alapszint és egy lakkréteget felváltva felsorakoztató átlátszó transzferzalagtekerics szolgál "festék" gyanánt. A színeket rétegenként viszi fel a gép a speciális papírra, minden lap négyezer tolat oda-vissza a nyomtatóban. Az első modell óta az akkor 300 dpi-s felbontást 400-ra növelték, átlépte a bűvös határt: most már vizslatva sem lehet elkülöníteni a pontokat, a nyomat jobb lesz, mint amire digitális kémiai előhívólaborral számíthatunk. Egy fotó 1 perc 13 másodperc alatt állítható elő. A technológia előnye, hogy jól

kalkulálható a nyomtatáshoz szükséges idő, nem igényel sok szőszmörgést az előkészítés. Hasonlóan nyilatkozhatunk a költségekről: mivel egy csomagban van több, se kevesebb, hanem éppen 50 kép kinyomtatásához elegendő festékszalg és papír található, egészen pontosan kiszámítható a nyomatok ára. A kellekkészlet 6875 forintba kerül, így egy képre pontosan 137 forint 50 fillért költünk, ami kicsit magasabb, mint a nagyobb tintasugaras fotónyomtatók költségei, ugyanakkor kététes állás után nem pazarol el egy nagy adag tintát csak a fej átmosására. Természetesen, ha olcsó tintasugaras fotónyomtatót veszünk, annak festékanyag- és papírköltségei még magasabbra rúgnak,

mint amennyit a HiTi PhotoShuttle "fogyaszt".

A mellékelt lemezen fotószerkesztő alkalmazást és meghajtóprogramot találunk.



Utóbbi érdekessége, hogy a fotón szereplők bőrszínét megadhatjuk, ekkor a program ezt szem előtt tartva optimalizálja a színeket. Különleges lehetőség a mezőkre osztott, tucatnyi igazolványképet tartalmazó papír használata, amelyet a driver is támogat.

INFO

Origami Systems Kft. | 431-33-64
55 000 Ft+áfa | <http://www.origamisystems.hu>

- ↑ Fényképmínőség nyomtatása
- ↑ Tervezhető költségek
- ↓ Kicsit magas nyomtatási költség
- ↓ Csak fotókat lehet nyomtatni vele

82%

Soltek SL-87CW-FL

Ezer közül is felismerni a Soltek alaplapjait. A chipke lehetnek ugyanazok, mint a többiek, de a különlegesen harsány színvilágú lapokat nehéz nem észrevenni. A pentiumos platform csúcsmoellje a Soltek SL-87CW-FL, amely Intel 875P lapkára épül. Habár püspökilla színe elsősorban a 60 év feletti nagymamák, valamint az Újpest-szurkolók világára emlékeztet, meg kell állapítanunk: ez az alaplap nagyon dögösen nézhet ki egy durva — mondjuk arany procventilátorral és világító RAM modulokkal megspékelt —designházba építve. Dekorációs eszköztárunk a lila szatytor mellett egy hengeres alakú, szintén lila IDE kábellel is gazdagodik.

Technikai paramétereit tekintve nincs szégyenkeznivalója, ugyanis Gigabit LAN, SATA RAID, négy USB hátul, valamint FireWire egészítik ki az Intel 875P amúgy is erős képességeit. Természetesen DDR 400 memóriákat is fogad Dual Channelben, amelyek a PAT technológiának köszönhetően garantáltan repeszteni fognak. Öt PCI kártyahely és egy AGP van rajta, ami ugyebár megszokottnak mondható — bár nem ilyen színben. Az északi hidon egy tekintélyes méretű passzív hűtés kapott helyet, amely a keményebb kiképzés során is helytállt, a stabil működés tehát ebben az esetben nem rajta múlik. A kidolgozás amúgy minőségi munka, a csatlako-

zók helyét ésszerűen kitalálták, nem kell a nyugtatós dobozért kapunk szerelés közben. Egyébként az alap-



lap, mondjuk, egy szép fekete házikóba beszerelve nagyon jól mutat, nem kell tehát megijednünk extrém színtől. Tudása és külseje okán elsősorban a "hardcore" gépszerelőknak ajánljuk, ugyanis egy csúcsteljesítményű, vagyis PC építhető erre a full extrás deszkára!

INFO

Kelly-Tech Kft. | 350-1246
Bev. alatt | <http://www.soltek.de>

- ↑ Egyedi design
- ↑ Csúcsteljesítmény
- ↓ Kár, hogy a flopiakábel nem hengeres...

88%

AverMedia EZMaker USB 2.0

Noteszgép-tulajdonosok és a PC-szerelésétől idegenkedők profitálhatnak az AverMedia könnyen hordozható, külső videorögzítő eszközéből. Az USB 2.0 csatlakozást igénylő készülék analóg video- (kompozit video- és S-Video), valamint sztereó RCA hangbemenetet kínál. A képjelek az USB kábelen kódolva jutnak a PC-be, míg a hangot már meglévő hangkártyánk vonali bemenetére kell csatlakoztatni. MPEG-2 kódoló lapkát nem tartalmaz a kis készülék, így aztán valóban szüksége is van az USB 2.0 nyújtotta, elméletileg 480 Mb/s-os sávszélességre (vagyis a 15 Mb/s sebességű USB 1.1 portra csatlakoztatva nem fog jól működni). Más, MPEG-2

kódolólapkával felszerelt készülékek akár ilyen szűk keretek között is működőképesek, ám az árak lényegesen meghaladják az EZMakerét. Szoftveroldalról a Ulead Movie Factory 2.0 kínálja fel szolgáltatásait, tulajdonképpen a doboz oldalán olvasható "dicsekvölísta" javát e szoftver képességei töltik ki. Segítségével MPEG-2 formátumban merevlemezre vagy — ha rendelkezünk DVD+RW íróval, akkor — akár közvetlenül DVD+RW nyersanyagra (DVD+VR formátumban) is rögzíthetünk. Az így készült házi videolemezek később kiegészíthetők, sőt átszerkeszthetők majd, a program menükészítési lehetőséget is kínál. Egyéb formátumok-

ban (pl. DV AVI) is támogatja a program a rögzítést, továbbá készségesen együttműködik már meglévő FireWire kártyákkal.

A vas gyártójának kitételei szerint a legtöbb USB 2.0 vezérlővel működni fog a program Windows 2000 és Windows XP alatt, de problémák adódhatnak egyes VIA lapkakészletek és nem Intel CPU együttes használata esetén. Mielőtt ezt az EZMaker hiányszószóként könyvelnénk el, gondoljunk az egyes USB 2.0 vezérlő lapkakészletek és meghajtóprogramok kiforratlanságára, amely minden USB 2.0 egységet érint. Legkevesebb panaszt eddig az NEC vezérlőkre hallottunk, így ezt ajánljuk.



INFO

Kelly-Tech Kft. | 350-1246
16 000 Ft+áfa

- ↑ Nagyon kedvező ár
- ↓ Egyes rendszerek nem működik

76%

Creative Jukebox Zen NX

A külsőleg igen masszív benyomást keltő, alumíniumborítású készülékben a gigantikus, 30 gigabájtos tárhelyet a belsejében megbújó noteszgép-merevlemez biztosítja. Számítógéphez USB 2.0-s felületen keresztül csatlakozik. A készülék saját akkumulátorral üzemel, s azt tölteni is tudja. Egyetlen feltöltéssel – a gyártó adatai szerint – körülbelül 14 órán át képes folyamatosan üzemre. Mivel a szerkezetben a merevlemez fogyasztása a legnagyobb, ezért a winchester csak másodpercekre, a készülék 8 8 megabájtos átmeneti tárolójának megtöltéséig kapcsolódik be, utána azonnal ki is kapcsol. Az eszközt egy nyomható tekerővel és pár gombbal vezérelhetjük, a lejátszással kapcsolatos adatok az előlapon található, 132x64 képpont felbontású, hátulról megvilágított kijelzőn jelennek meg. A gombok megfelelő méretűek és kellően precízek, de ez nem mondható el a tekerőről, amely a menüben való navigáláshoz



szolgál. Túlságosan kicsi, nehezen lehet benyomni, ezért néha nem engedelmeskedik utasításainknak. A készülék .mp3, .wma és .wav formátumú állományokat tud lejátszani, többcsatornás hangszabályzóval rendelkezik, és "operációs rendszere" frissíthető. Ha a Zent szeretnénk zenével megtölteni, akkor sajnos telepítenünk kell a hozzá adott programokat – hiába csatlakoztatjuk a számítógéphez, nem jelenik meg önálló meghajtóként. Az eszköz igen jól használható, a tekerőtől eltekintve a kezelése is kényelmes.

INFO
Pilot-Comp Kft. | 321-0408
69 900 Ft+áfa | <http://www.pilotcomp.hu>

- ↑ Óriási tárolókapacitás
- ↑ USB 2.0 csatlakozó-felület
- ↓ Nem túl precíz "tekerő"
- ↓ Kötelező telepíteni a szoftvereket

83%

ECS TFT EZ 17C

Előző számunkban olvashattatok egy nagyobb TFT-tesztet. Már akkor említettem, hogy távolról sem merítettük ki a hazai piacon kapható típusokat – sőt. Azok, amelyek akkor "kimaradtak", szépen folyamatosan bekerülnek majd Piac térbe. Személy szerint én inkább a 17 hüvelykes képernyőket favorizálom (ZeroCool), hiszen több dolog is szól mellettük (a méretük már elfogadható, és áruk is egyre emészthetőbb). Nos, ebbe a "családba" sorolható az EZ17C típusjelzéssel ellátott termék is. Maximálisan 1280x1024-es felbontásra képes, kontrasztaránya 350:1 (akárcsak a legtöbb ma kapható 17 hüvelykes TFT-nek). Használata során teljesen meg voltam vele elégedve, egészen szép színeket képes kiadni magából. A probléma, hogy a sötét árnyalatokat sajnos nem tudja tökéletesen megjeleníteni. Amikor mondjuk nagyon sötét van egy játék-



ban, akkor a képernyő szélei túlságosan beszűkülnek. Ez persze szerintem nem olyan súlyos probléma, hiszen használata közben erre nem nagyon lehet felfigyelni. Akkor tűnik fel igazából, ha éppen teljesen fekete a kép. Ha az ember TFT monitort akar vásárolni, több fontos dolog is megfogalmazódik benne. Ilyen az is, hogy mégis mit kapunk a pénzünkért. Az igaz, hogy ez a készülék nem büszkélkedhet a legszebb képminőséggel, de ezzel párhuzamosan az ára sincs annyira a csillagos egekben. Ár/teljesítmény viszonylatban elfogadható a termék.

INFO
Pulsar Hungary Kft. | 219-0395
83 000 Ft+áfa | <http://www.pulsar.hu>

- ↑ Élénk színek
- ↓ A kontrasztarány nem kiegyensúlyozott

80%

ALIEN
computers

1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-19, Sz: 10-14
www.aliencomputers.hu mail: info@aliencomputers.hu

Konfigurációk: 2% kedvezmény, 3 év garancia, Tesztigőztes gépek!

Számítógépek munkahelyre, otthonra, Különleges konfigurációk: csúsgépek játékokra, videószerkesztéshez, grafikára; szerver gépek

Vírusirtás, szerviz (kiszállással is) Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása

Biztonsági kamerák, Internetes távmegfigyelés (saját szoftverrel, gép+4 kamerás kártya+szoftver: 99.800,- III. vizonteladónak is)

Sulinet express

DRÁGÁBB LENNE A SULINET?
Nézzé meg legutolsó árlistánkat!
ALKATRÉSZEK MOST KEDVEZŐ ÁRON!!!
KÉPESZÍTŐK (digitális lényképezőgép, videokamera, projektor, monitor, nyomtató, multifunkciós készülék, stb.)

Teljesleges konfigurációk, költősségek nélkül, akár 60-120 ezer forint adókedvezményvel, egy része vizsgálgényelhető ÁFA-val!
KÉRJE TANÁCSUNKAT! SEGÍTÜNK AZ OPTIMÁLIS MEGOLDÁS KIVÁLASZTÁSÁBAN!

ACER, LG, Samsung, Hyundai TFT-k
AOC monitorok 3 év helyszíni garanciával
17" 24.960, 17" 26.980, 19" 36.280, 19" 42.980
GIGABYTE lapok, grafikák, hálókártyák
Rakomány, vagy néhány napos rendelésre:
Digitális kamerák, DV kamkorderek (újok is)
Notebook-ek (az előzőtől az erősebbekig)
Nagy teljesítményű F-F és szűres tápporoztaták
Fényrútolók, multifunkciós készülékek, fanok
Videoprojektorok (házi-mozit és profi alike is)
Részletfoglalás helyszíni ügyintézésel

Néhány konfiguráció: (szállítás árát a WEB-en)

Serius Plus (újok, otthoni alapgép) **52.800**
(AMD 1.6, 256 M, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN, AGP)

Serius 2 Plus (újok, irodai, alap játék) **79.960**
(Amd A7500-X, XP 2200+, 256 MB DDR, 80 GB HDD, CD, ATI Radeon 9200, hang, C-égen hár 300W táp)

SIRIUS 3 (újok-közép játék) **99.960**
(Gigabyte 7N400L, dual-DDR, XP 2400+, 256 MB, 80 GB, DVD, GeForce 6200 128, 5.1 hang, Dell hár 300W táp)

SIRIUS 3 MAX (játék) / AMD **149.960**
(Amd XP7, XP 2500+ Barton, 2526-640 DDR, 128 GB HDD, CD/DVD, ATI Radeon 9800, 5.1 hang, Chassis 300W)

SIRIUS 3 Ultra (újok játék AMD) **312.960**
(Gigabyte 7N400L, XP 3000+, 2512-640 Kingston, 128 GB (E.M.S Cache) HDD, DVD/8RW, Radeon 9800Pro, Audio2, tower, 400 W Cooltek táp, Logitech Combo3)

ALPHA Centauri Ultra (újok / Intel) **328.800**
(Dell Serius 3 Ultra, de Athlon TC-2, Intel P4 3.0 GHz-8000, Termination kiemelt konfigurációt megajánlunk: Acer Aspire Notebook 17"-os kijelzővel 399.800 (P4 2.66, 512 DDR, 80 GB HDD, DVD+CDRW, XP)

Alkális alkatrészek (friss lista a WEB-en)

ATI 5800 Pro 128 68.960 **9700** 128 47.760
9800SE 128 36.200 **P4 2.6** 800HT 38.400

ABIT NF-7 35.960 **NF7-S** (SATA, 1280) 20.960
Gigabyte 7N400L (DVRless, 3 in 1) **18.960**

Gigabyte 8IPE-1000L (8000, 300 pin) **21.960**
LG 4040B 4x DVD+RW, 8xDVD-RAM **26.960**
Pioneer DVR-106 OEM 4x DVD+RW **20.800**
Pioneer S2/24/52 CD-tró (fekete is) **14.200**

GAME OVER

MINDEN PÉNTEKEN

19:15-től a fix.tv-n

PC & CONSOLE GAMES

ANDRIS,
BENCE,
MAGYI

QUIZ JÁTÉK
KEDVEZŐ
NYEREMÉNY

TEL: 438 538 0

www.gamestar.hu | 2003. november

103

SULINET EXPRESSZ-KONFIGURÁCIÓK TESZTJE

SEX MINDENKINEK!

Minden ember életében eljön az a hálátlan pillanat, amikor rákényszerül a PC használatára. Mindenki másra használja, de tény, hogy manapság életünk szerves részévé nőtte ki magát. Elterjedését mégis gátolja viszonylag magas ára. De a helyzet most változhat, és azok is PC-hez juthatnak, akiknek eddig nem volt lehetőségük arra – kiváltképp a Sulinet Expressz (SEX) akció keretén belül...

Bizony hallottunk már sok mindent, és hát azt is tudjuk, a puding próbája az evés, ezért úgy döntöttünk, hogy – a már két hónapja tartó Sulinet Expressz cikksorozatunk utolsó állomásaként – az elméletet átültetjük a gyakorlatba. Kipróbáljuk, és megnézzük, hogyan is működik ez valójában, mit kapunk a pénzünkért, és főleg, mennyibe is kerül nekünk mindez. Ezekre a kérdésekre kerestük a választ. A tesztben összesen hét komplett konfigurációt boncolgatunk – ezek mindegyike kapható a sulinetes akció keretén belül.

Ahogy teszteltünk

Egy alapos konfigurációteszt nem nagy durranás: csak beérkeznek a gépek, az ember mosolyogva leteszteli őket, megírja a cikket, és pár óra alatt megvan az egész. Legalábbis így gondolja az ember az elején ☺. Aztán amikor szembesül a szerkesztőséget hirtelen elárasztó dobozmennyiséggel, majd kisebb-nagyobb küzdelem árán végre sikerül előbányászni a gépeket, rájön, hogy ez mégsem lesz olyan könnyű. A kezdeti

nehézségek után legelőször is alapos tesztelésnek vetettük alá a konfigurációkat – azaz csak szerettük volna. Az történt ugyanis, hogy jó pár gépen bekapcsolás után egy mosolygós pingvin fogadott, ezért a kezemből lévő tesztprogramok helyett kénytelen voltam keríteni valahonnan egy Windows XP-telepítőt. Az örökkévalóság-nak tűnő Windows-telepítés után viszont valóban elindulhattak a tesztek. Legelőször is próbára tettük a gépeket a hagyományos irodai munka során, multimédiás feladatokkal zaklattuk mindet, tömörítettünk, másoltunk, és segítségül hívtuk a tesztekben már jól ismert FutureMark család PC Mark 2002 névre hallgató tagját is. A normál irodai és otthoni használat után a gépeket játékoszemszögből is megvizsgáltuk, alaposan megizzasztva a processzorokat és a videokártyákat. Ebben a már jól bevált 3DMark 2003-as tesztprogram volt a segítségünk. Így rögtön képet kaptunk az adott gép irodai és játékteljesítményéről.

Ezek után összevetettük a kapott eredményeket a dobozon fityegő ár-

cédulával, hiszen az ár igen fontos tényező. Végezetül pedig olyan extra részleteket is szemügyre vettünk, mint például a ház kialakítása, a design, a zajszint, a mellékelt extrák (megjegyzem, minden sulinetes géphez külön USB-re dugható pen-drive – USB-„kulcstartó” – jár), a szoftverek és egyéb kiegészítők mennyisége.

Ansys Merkur Sulinet PC

➔ A magabizos választás

Legelőször az Ansys Merkur névre hallgató konfiguráció került kárpadra, amelyhez Windows XP Home jár. A dobozban kellemes megjelenésű ház lapul, amelyben egy AMD XP 2200+ processzor ketyeg. A beépített 256 MB-nyi DDR memórián kívül egy GeForce FX 5200-as felelős a teljesítményért, amely összesen 128 MB memóriával és tv-kimenettel rendelkezik. Adatainkat egy manapság bőven elegendő méretűnek nevezhető Seagate vinyón tárolhatjuk, fontosabb dolgainkat pedig már szinte csak a nosztalgia kedvéért beszerelt kisle-

➔ EGY-KÉT SULINETES DOLOG, amellyel érdemes tisztában lenni

Mi az a Sulinet Expressz?

A Sulinet akció 2003. május 26-án indult; ennek keretében minden jogosult évente akár 60 ezer forintos kedvezményvel juthat komplett számítógéphez vagy komponenshez, illetve szoftverhez.

Jogosult vagyok-e a kedvezményre?

A kedvezményre minden adóköteles jövedelemmel rendelkező diák, pedagógus, szülő (vagy eltartó), oktató, illetve a felnőttképzésben részt vevő jogosult. Amennyiben nem vagy biztos a jogosultságodban, hívd a Sulinet Expressz forróvonalát, a 06/1 318-1318 telefonszámot.

Mi az, amit megvehetek?

Az egész országra kiterjedő, közel 1300 értékesítési helyen jelenleg 357 komplett asztali konfigurációból lehet választani, mobilszámítógépből pedig 109 áll a rendelkezésünkre. Ezen kívül természetesen tetszés szerint vásárolhatunk egyéb különálló hardvereket és szoftvereket is.

Mi kell a vásárláshoz?

A kiszemelt termék vásárlásához nem kell mást tennünk, mint az adóigazolvány vagy csak az adóazonosító jel birtokában ellátogatni a Sulinet Expressz akcióban részt vevő legközelebbi értékesítési helyre, majd kiválasztani a nekünk megfelelő terméket (no és némi készpénz sem árthat ☺).

mezmeghajtóval, illetve a mellékelt 32 MB-os pen-drive segítségével mozgathatjuk egy másik PC-re. A gép multimédiás lehetőségeihez nagyban hozzájárul a beépített DVD-olvasó és a mellékelt PowerDVD-lejátszó program, ráadásul a hangzsról egy hatcsatornás hangkártya is gondoskodik. Extraként a modem és a hálózati kártyán kívül érdemes még megemlíteni a ház elején lévő kihajtható panelt, amelynek segítségével könnyebben érhető el az USB portok, valamint a hangbemenetek. Az irodai és általános multimédiás alkalmazások terén nagyon szépen bizonyított, mért eredményeivel mindenképpen sikerült az egyik legjobb helyet elérnie. A PCMark és Sandra teszt után megkezdődött a játékteljesítmény lemerése is – e tekintetben az élen végzett. A szolgáltatások, a teljesítmény és az extrák tükrében elmondható: kiegyensúlyozott konfigurációhoz volt szerencsénk, amelyhez – mint minden sulinetes géphez – egy 17 hüvelykes monitor is tartozik.

ANSYS MERKUR SULINET PC

Ansys Informatika | 06-36-537-204
159 900 Ft+áfa | <http://www.ansys.hu>

JÁTÉKTELJESÍTMÉNY	28/35
IRODAI TELJESÍTMÉNY	18/20
MULTIMÉDIÁS LEHETŐSÉGEK	13/15
EXTRÁK	12/15
ÁR	15/15

➔ **86%**

Four Line 2000C STD

➔ A dizájnos

A második versenyző nem kis meglepetést tartogatott számunkra. A csomagolásból egy nagyon cool, ezüst színű dizájnház került elő, amelynek mozgását a tetején található praktikus kis fül segíti. A hűtésről egy igen alacsony zajszintű, oldalsó ventilátor is gondoskodik. A gépben egy 2 GHz-es Celeron processzor csúcsul, egy GeForce MX 440-es és 256 MB DDR memória társaságában. Multimédiás szolgáltatásaival sajnos nem voltunk túlzottan megelégedve, mivel csak CD-olvasóval látták el. Ez elgondolkodtató, hisz manapság csupán 1-2 ezressel kerül többre egy DVD-olvasó, így könnyen házimozivá varázsolhatjuk gépünket – hogy a DVD-

lusuk miatt. Nincs ez másként a tesztelt konfigurációval sem, amely fiatalos és egyedi színes házba bújtatva érkezett. Először meglepődtem, hogy csak egyetlen bekapcsológomb látszik a ház elején, a többi teljesen el van rejtve. A ház „orrán” kialakított kék színű elemet lehet kinyitni, itt találhatjuk a fontosabb dolgokat: a beépített CD-író, a különálló DVD-olvasót és a kislemezmeghajtót is. Ebben az Acer modellben egy AMD XP 2400+ jelű processzor található, egy ATI Radeon 7500-as VGA kártyával és a ma már alapnak számító 256 MB DDR memóriával. De térjünk csak vissza a házra, amelynek a tetején egy elhúzható panelt találunk. Ez első pillantásra nem igazán tudatosítja bennünk, hogy egy CD-tartóhoz van szerencsénk. Extraként felfedezhe-

Talán nem a hardcore játékosok gépei ezek, mégis minőségiek!

s GameStar élményéről már ne is beszéljünk ☺. A hangteljesítményről egy AC'97 szabványú 5.1-es hangkártya gondoskodik, ezenkívül már szériatartozéknak számít a beépített modem is (mivel a sulinetes konfigok többségéhez ingyen internet is jár). Az általános felhasználói tesztekben remekül boldogult, a Sandra szerint is minden a helyén volt. A 3DMark 2003 már picit húzta a száját, bár ez érthető a GF4 MX miatt. Ettől függetlenül egy remekbe szabott PC-t ismerhettünk meg, mely az általános felhasználás területén mozog otthonosan, ugyanakkor nem jön zavarba, ha néha játszani is szeretnénk rajta. Rádadásul a hozzá adott 64 MB-os USB-kulcstartó és a 17 hüvelykes LG Flatron monitor is szériatartozék.

tünk egy kis kihajtható ajtó is a gép elején: ez a FireWire és USB portokon kívül a hangkimeneteket is rejti. A tesztelés már nem volt ennyire élmény, ugyanis a Windows XP helyett a biztos nagyon jó, de tesztelésre teljesen alkalmatlan SUSE Linux volt telepítve. Kis Windows-telepítés után sorra lezajlottak a tesztek, melyek tanúsága szerint kiváló, elsősorban otthoni és multimédiás felhasználásra szánt számítógéphez van szerencsénk. Ha játékokkal is komolyabban szeretnénk foglalkozni, akkor a Radeon 7500-ast le kell benne cserélnünk.

FOUR LINE 2000C STD

Four Trend Kft. | 06-22-503-177
167 900 Ft+áfa | <http://www.fourtrend.hu>

JÁTEKTELJESÍTMÉNY 25/35
IRODAI TELJESÍTMÉNY 19/20
MULTIMÉDIÁS LEHETŐSÉGEK 11/15
EXTRÁK 13/15
ÁR 14/15

82%

Acer Aspire 8200

➔ A stílusos

Mindig is csodáltam az Acer számítógépeket egyedi megjelenésük és stí-

ACER ASPIRE 8200

HRP Hungary Kft. | 452-4600
199 900 Ft+áfa | <http://www.hrp.hu>

JÁTEKTELJESÍTMÉNY 21/35
IRODAI TELJESÍTMÉNY 18/20
MULTIMÉDIÁS LEHETŐSÉGEK 15/15
EXTRÁK 14/15
ÁR 12/15

80%

Acer Aspire g600p

➔ Exkluzív megvalósítás

Egy másik Acer konfiguráció is landolt a szerkesztőségben. Az előzőhöz képest „nagy” testvér szintén exkluzív házzal dicsekedhet. Ugyanúgy rejtett ajtós megoldások jellemzik. A gép

szíve egy 2,6 GHz-es Pentium 4-es processzor, amelyet 256 MB DDR memória egészít ki. A VGA terén viszont csak egy 32 MB-os SIS 650-es videokártyáról beszélhetünk, amelyről rögtön sejtethető, hogy nem fog csúcsokat döntögetni. Viszont ideális otthoni felhasználásra és munkára, mivel DVD-olvasóval, 80 GB kapacitású merevlemezrel és olyan extrákkal van felszerelve, mint az előre kivezetett FireWire, USB, hangbemenetek és különféle memóriakártyaolvasó (SD, MemoryStick) nyílások. A 17 hüvelykes monitoron kívül sajnos a Linux is szériatartozék, bár kétségtelen előnye, hogy ingyen van. Egy másik praktikus extra viszont mindenképpen dicséretet érdemel. Ez pedig egy kis kivilágított LCD kijelző a gép tetején, amelynek lejátszójaival akkor is tudunk CD-eket hallgatni, ha a gép éppen ki van kapcsolva! A tesztek lefuttatása körülbelül igazolta sejtéseinket, miszerint játékok terén még hagy némi kívánnivalót maga után, viszont otthoni és irodai felhasználásra egyértelműen nagyon jó.

ACER ASPIRE G600 P

HRP Hungary Kft. | 452-4600
199 900 Ft+áfa | <http://www.hrp.hu>

JÁTEKTELJESÍTMÉNY 13/35
IRODAI TELJESÍTMÉNY 19/20
MULTIMÉDIÁS LEHETŐSÉGEK 13/15
EXTRÁK 13/15
ÁR 12/15

70%

RCE Sulinet RSR-032

➔ Az elegáns

Az ezüst dizájnházak fénykorában nem meglepő ennek a gépnek a háza sem, amely elegáns sötét-ezüst színbe bújtatja a 2,6 GHz-es P4-es csodát. A tekintélyes processzor mellé viszont csupán 256 MB DDR (kétszatornás) memória társul, illetve a beépített VGA vezérlő sem nevezhető csúcskategóriásnak. A gépnek viszont sok jó tulajdonsága is van. Azonkívül, hogy roppant csendes, CD-íróval, integrált hangvezérlővel, egy 60 GB-os merevlemezrel, modemmel és hálózati kártyával is ellátták. A ház elején a már szinte szokásos USB portokat és hangkimenetet rejtő, igen praktikus ajtó is felfedezhetjük, negatívumként talán az előre telepített Linuxot említhetnénk (bár ez

Ansys Merkur Sulinet PC



Four Line 2000C STD



Acer Aspire 8200



Acer Aspire 8200



	CPU teszt	Memória	Merevlemez	Sandra	3DMark
	teszt	teszt	2004	2003	
Ansys Merkur Sulinet PC	5232	3133	1128	33088	893
Acer Aspire 8200	5700	3008	1212	19867	219
Acer Aspire g600p	5959	4139	988	19456	0
Fujitsu-Siemens Scaleo 400	5306	3343	899	28690	61
RCE SULINET RSR-032	6410	5685	1304	21883	0
Four Line 2000C STD	4580	3479	1040	29559	170
FEFO Scenic SGVv2	5921	6741	1301	22798	179

RCE Sulinet RSR-032



is nézőpont kérdése, van, akinek az jobban bejön). A tesztek végeztével nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a PC Mark szerint is kiemelkedő teljesítményt nyújt a gép, tanulásra, szórakozásra, irodai munkára kitűnő, a játék viszont egyáltalán nem az erőssége. Végezetül, a csomag a szokásos szériatartozékokat tartalmazza, 17 hüvelykes monitort és egy USB-kulcstartót.

RCE SULINET RSR-032

Kronos Trade Kft. | 302-8888
159 200 Ft+áfa | <http://www.kronos.hu>

JÁTÉKTELJESÍTMÉNY	10/35
IRODAI TELJESÍTMÉNY	20/20
MULTIMÉDIÁS LEHETŐSÉGEK	12/15
EXTRÁK	13/15
ÁR	15/15

70%

Fujitsu-Siemens Scaleo 400



Fujitsu-Siemens Scaleo 400

➔ PC, cserélhető előlappal

A Fujitsu—Siemens gépeket itthon kevésbé ismerik, ezért mindenképpen kíváncsiak voltunk a konfigurációra. Az alapból Windows XP Home-mal telepített modell 2,4 GHz-es Celeron processzorral, 256 MB DDR RAM-mal és egy Intel 845G 64 MB-os videokártyával rendelkezik. A beépített 40 GB-os merevlemez mérete pont ideálisnak nevezhető. A DVD-olvasón kívül integrált hangkártyát, modemet és hálózati kártyát is tartalmaz. Extraként itt is találunk a gép elején két különálló rejtett panelt; ezek az USB és a hangkivezetéseket tartalmazzák. Továbbá a doboz három különböző színű előlapot is rejt, amellyel gépünk elejének dizájnját lehet megváltoztatni. Az alapos szem-

FUJITSU-SIEMENS SCALEO 400

HRP Hungary Kft. | 452-4600
167 900 Ft+áfa | <http://www.hrp.hu>

JÁTÉKTELJESÍTMÉNY	15/35
IRODAI TELJESÍTMÉNY	19/20
MULTIMÉDIÁS LEHETŐSÉGEK	13/15
EXTRÁK	14/15
ÁR	14/15

75%

FEFO Scienic SGV2

➔ Minden benne van

A teszt utolsó résztvevőjeként most a FEFO megoldásán a sor. Sajnálatos módon ezen a gépen sem volt Windows, csak Linux. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy költségkímélőbb ugyan, viszont pont a lényegét veszti el ezáltal a dolog, hiszen a diákok, a tanárok és más, kedvezményre jogosultak külön Windows-vásárlásra kényszerülnek, ha teljes mértékben tanulásra akarják használni a gépet (és a legtöbb iskolában inkább a Windows teszi ki a tananyag nagy részét). A telepítést követte a teszt, amelyben a 2,4 GHz-es P4-es az 512 MB DDR memóriával és a GeForce MX 440 128 MB-os tv-kimenetes videokártya társaságában igen szépen teljesített. Irodai alkalmazásokhoz, otthoni, általános használatra, valamint tanulásra egyaránt megfelelő, mindössze VGA kártyája jelenti a gyengébb pontját. Itt ugyanis elkerülhetetlen majd a bővítés, ha később játékokra is szeretnénk használni gépünket. Javítja az összképet, hogy extrából is jutott gazdagon: előre kivezetett USB portok, hálózati kártya, FireWire, modem, ingyenes internet, CD-író és a szokásos USB-kulcstartó mellett a 17 hüvelykes LG monitorkombót is megtalálhatjuk a csomagban.

FEFO SCIENIC SGV2

FEFO Kft. | 412-3495
195 000 Ft+áfa | <http://www.fefo.hu>

JÁTÉKTELJESÍTMÉNY	26/35
IRODAI TELJESÍTMÉNY	20/20
MULTIMÉDIÁS LEHETŐSÉGEK	14/15
EXTRÁK	13/15
ÁR	12/15

84%

Biztosan ez kell nekünk?

Nos, a válasz mindenképpen igen! A Sulinet Expressz lehetőségeivel nagyon jó feltételekkel juthatunk PC-hez. Aki egy kicsit komolyabban átgondolja a dolgot, rájön, hogy 3 év alatt majdhogynem visszakapja a gép árát. Ráadásul már a tesztben szereplő kezdő kategóriás sulinetes konfiguráció nagy általánosságáról is elmondhatjuk, hogy nagyon jól használhatóak, minőségiek, és tanulásra, irodai munkákra egyaránt – kiválóan alkalmasak. A teszt elolvasása után viszont biztos vagyok abban, hogy az FPS-vadász, hardcore játékosok többsége biztos ráncolja a szemöldökét a beépített VGA kártyák miatt (talán nem a hardcore játékosok gépei ezek, mégis minőségiek), viszont nem árt nekik is fontolóra venni ezt a lehetőséget, mivel rájuk is gondoltak. A konfiguráció ugyanis egytől egyig rendelkeznek egy úgynevezett „upgrade” lehetőséggel, így a GS hasábjain számtalanszor taglalt VGA kártyák szinte bármelyike kedvezményesen igénybe vehető. A lehetőség a Ti kezetekben van, szerintem mindenki használja ki, aki teheti, mert érdemes!

Mady



	Ansys Merkur Sulinet PC	Acer Aspire 8200	Acer Aspire g600p	Fujitsu-Siemens Scaleo 400	RCE SULINET RSR-032	Four Line 2000C STD	FEFO Scienic SGV2
processzor	AMD XP 2200+	AMD XP 2400+	P4 2.6 Ghz	Celeron 2.4 Ghz	P4 2.6 Ghz	Celeron 2 Ghz	P4 2.4 Ghz
memória	256 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	512 MB DDR
vga kártya	GF FX 5200 128 MB	ATI Radeon 7500 64 MB	SIS 651 32 MB	Intel 845G 64 MB	Integrált 32 MB	GF MX 440 128 MB	GF MX 440 128 MB
merevlemez	40 Gb	80 Gb	80 Gb	40 Gb	60 Gb	40 Gb	40 Gb
cd író	nincs	van	nincs	nincs	van	nincs	van
dvd rom	van	van	van	van	nincs	nincs	nincs
hangkártya	6 csatornás	Van	Van	Van	Van	5.1 csatornás	Van
modem	van	van	Nincs	van	van	van	van
Hálókártya	nincs	Van	Van	Van	Van	Van	Van
oprendszer	XP Home	Linux	Linux	XP Home	Linux	XP Home	Linux



ELVÁGVA A KÜLVILÁGTÓL

FEJHALLGATÓTESZT

Nemrégiben a WCG magyarországi selejtezőjén jártunk, ahol megfigyeltük, hogy a játékosok nagy-nagy többsége egy általunk eddig igencsak elhanyagolt perifériát használ PC-jéhez: az egész fület eltakaró, zárt kosarú fejhallgatót. Ideje volt, hogy mi is teszteljük ezt a fontos játékoshardvert.

A teszt előtt a következő paramétereket határoztuk meg az eljövendő jelölteknek: a fejhallgató kosarának teljesen el kell takarnia a fület, zsinórral kell csatlakoznia a PC-hez, s a kasszáján legfeljebb 20 ezer körüli összeget kelljen fizetnünk érte. Ezek a fejhallgatók természetesen zenehallgatásra is kiválóak, és ez

szintén fontos szempont volt a kiválasztásukban: java részük olyan gyártótól származik, amely a PC-s világban nem tevékenykedik, de a hifisták körében jól ismert. Az egyes termékek mellett nettó végfelhasználói árakat láthatok, amelyek tájékoztató jellegűek (vagyis minden egyes forgalmazó fenntartja az árváltoztatás jogát).

Koss UR-30

→ Ez nem „koszos” ☺

Az ismert audiotechnológiai céghez igencsak hasonló logóval és névvel rendelkező Koss első vizsgált fejhallgatója nagy, robusztus és nehéz. Kosarai nagyok és teljesen zártak, így bármilyen földre felférnek, műanyag párnázása zavaró lehet nagy melegben, esetleg könnyen izzadást okozhat. Mérete aránylag egyszerűen állítható, fejbübpántja textil, s így nem izzaszt. Zsinórja 8 láb, azaz körülbelül két és fél méter hosszú, viselése kicsit kényelmetlen, amíg az ember meg nem szokja. Érdekesség, hogy a Koss életre szóló garanciát vállal készülékeire.

Hangja, akárcsak nagy testvéréé, még egy kicsit több basszust is elviselne, középen azonban már több gond van vele. Igencsak átlagosan szólnak meg a középső hangok, a magasak is tompák, nem elég karakteresek.

KOSS UR-30

Hama Kereskedelmi Kft. | 297-1040
10 800 Ft+áfa | <http://www.hama.hu>

VISELET	18/25
HANGMINŐSÉG	30/40
ÁTHALLÁS	9/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	4/10
ÁR	6/10

71%

Koss UR-30

Koss R/80

Sennheiser HD 212Pro

Sennheiser 202



Koss R/80

➔ A drágaság

Az R/80 több paraméterében is erősen különbözik kisebb testvérétől. Hatalmas kosarai bármilyen fület tökéletesen eltakarják, így módon tökéletesen szeparációt biztosítva. Erőteljes felépítésű, mérete mindkét oldalon mechatikusán állítható. Műbőr párnázása szintén izzadáskeltő lehet, viselése azonban még hosszú távon is biztos és kényelmes. Különleges megoldású zsinórja egyénivé teszi a mezőnyben: a telefonzsinór szerű megoldás egyik végén egy kis jack, másik végén pedig a telefonok kézbeszélőjéről megszokott csatlakozó található. Ennek oka talán könnyű cserélhetősége lehet. Nagyon jól ül a fején, még a legnagyobb csápolásra sem moccan meg, így fizikai munka végzése vagy kocogás közben is jól használható. Hangja egy kicsit több basszust is elviselne, a középső hangok jól definiáltak, bár kásásak picit, a magas nem csillog eléggé – de azért mindent összevetve hangképe korrekt.

KOSS R/80

Hama Kereskedelmi Kft. | 297-1040
17 600 Ft+áfa | http://www.hama.hu;

VISELET	20/25
HANGMINŐSÉG	31/40
ÁTHALLÁS	9/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	6/10
ÁR	5/10

75%

Sennheiser HD 212Pro

➔ A tiszta hang

Ez a fejhallgató kialakításában kicsit eltér versenytársaitól, ugyanis igencsak trendi formatervezésű. Kosara elég kicsi, akinek kicsit nagyobb füle van, annak zavaró lehet. Mindkét fejhallgatóhoz zsinór vezet, párnái kellemes műbőrrel készültek. Mérete mechanikusan állítható, a fejhallgató pántján nagyméretű párnázás védi fejbübn-

SENNHEISER HD 212PRO

BaSys Magyarországi Kft. | 06-23-415-541
11 192 Ft+áfa | http://www.basys.hu;

VISELET	22/25
HANGMINŐSÉG	36/40
ÁTHALLÁS	7/10
DESIGN	5/5
EXTRÁK	7/10
ÁR	8/10

85%

kat. A HD 212Pro nemcsak otthoni zenehallgatásra, hanem DJ-zéshez is készült, így mindkét kosara fül mögé helyezve nagyon praktikusán kifordítható (sőt akár le is vehető). Így módon a DJ egyszerre képes hallgatni az aktuális zenét, illetve belehallgatni egy új nótába anélkül, hogy a kényelmes fejhallgató-viselet megváltozna. A fejhallgató bal oldalát a szokásos jelzés mellett még (a látáskorlátozottak számára kifejlesztett) Braille-írásos L is mutatja. Hangja enyhe basszuskiemeléssel tartalmaz; mind középen, mind magasan szépen, tisztán, dinamikusán és jól definiáltan szól.

Sennheiser HD 202

➔ Tiszta hangú kisöcsi

Kinézetében és alapvető paramétereiben igencsak hasonlatos nagyobb testvéreéhez, a HD 212Próhoz – színvilága azonban ahhoz képest jóval konzervatívabb. Fizikailag egyébként minden paraméterében azonos a HD 212Próval (speciel nekem jobban tetszik a fekete szín, mint az ezüst, de

SENNHEISER HD 202

BaSys Magyarországi Kft. | 06-23-415-541
4 472 Ft+áfa | http://www.basys.hu;

VISELET	22/25
HANGMINŐSÉG	33/40
ÁTHALLÁS	7/10
DESIGN	5/5
EXTRÁK	7/10
ÁR	9/10

83%

ez persze totálisan szubjektív). Egyetlen különbség, hogy sem a jack dugó, sem a konverter nem aranyozott – mint a nagyobbik modellnél.

Ez esetben enyhe basszuskiemelés használtak, aminek az a hátulütője, hogy kicsit mossa a középhangokat, míg a magasak definiáltak, bár lehetnének erőteljesebbek is.

Maxell HP-2000

➔ Izzadósnaknak ideális

A szemnek igen tetszetős HP-2000

MAXELL HP-2000

Napfény Kft. | 463-9030
5 760 Ft+áfa | http://www.multimedia.hu;

VISELET	21/25
HANGMINŐSÉG	30/40
ÁTHALLÁS	7/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	7/10
ÁR	7/10

76%

KÖRBEVESZI A FÜLEDET

Zárt vagy nyitott? Nem mindegy!

Mi is a különbség a zárt, félig zárt és a nyitott fejhallgatók között? A válasz igencsak egyszerű. Mindhárom fejhallgatótípus kosarával teljesen lefedti a fület. A zárt semmilyen rést nem hagy a külvilág felé, így kevesebb zaj jut be, illetve ki – ugyanakkor azonban a szellőzés sem olyan kedvező. A félig nyitottak általában hátul rendelkeznek egy kis réssel, amelynek főleg a szellőzés megoldása a legfőbb oka (hiszen

fülünk szerkezetileg arra van „kitalálva”, hogy előlről halljunk). A nyitott fejhallgatóknál a kosár kifelé eső felén a hangszóró teljes méretében rések vannak kialakítva: ez a megoldás kiváló szellőzést biztosít annak az árán, hogy így több hang szivárog ki, és több is jut be a külvilágból. Ez akkor hasznos, ha olyan tevékenységet végzünk, amelyek során a külvilág észlelésére is szükség van valamennyire.

nagy kosarai kellemesen simulnak a fülre. Méretük elég nagy, így gond nélkül hordhatja mindenki. A kosarak párnázása posztó szerű szövetből lett megoldva, amely igencsak kellemes, nem izzad bele az ember könnyen. Fejbübpántja párnázott műanyag, s ha nem vesszük fel elég gondosan, a viszonylag kemény lenyomómechanizmus nyomhatja a fejünket – hosszú távon ez kényelmetlen lehet. Zsinórja kb. 2,5 méteres, és integrált hangerőállítót, valamint sztereó-monó átkapcsolót tartalmaz. Bal és jobb oldalát Braille-írásos L és R is jelzi. Hangképében dominálnak a kiemelt basszusok és a magas hangok, utóbbiak kicsit „műanyag”-hangzásúak. Középen enyhe csalódást okozott, aluldefiniáltak és kásásan szól.

Sony MDR-CD480

➔ Dögös és trendi

Az ezüstszínen pompázó, félig nyitott fejhallgató több érdekeséget is felvonultatott. Egyedülként a mezőnyben a kosarak párnázása követi a fül formá-

hogy ha hozzáürlődik valamihez, ez esetleg behallatszik. Igen kényelmes viselet, automatikusan állítja méretét, a párnázás szövetanyaga pedig mondhatni teljesen „fejbarát”, fejbübpántja gumirozott anyagból készült. Hangja kicsit műnagszerű, mind egyik kategóriában (főleg a magas és a középtartományban) jól hallható a kiemelés, ettől a hangkép kicsit „effektezett” lesz.

Ozaki HomeTheatre

➔ Mr. Cheap Fulleextra

Ez a fejhallgató több szempontból is kilóg a többiek közül. Egyrészt mikrofonnal is rendelkezik, másrészt a dobozban különös felszerelések özőnét találhatjuk. Minderre azért van szükség, mert ez a készülék ráadásul még abban is különbözik versenytársaitól, hogy 5.1 Surround-kompatibilis. Meglehetősen robusztus kialakítású, fejbübpántja elég erős, így kicsit nyomhatja a fejet. Legfőbb gondom az volt, hogy nem ül kellőképp biztosan: egy fejrázástól máris leeshet. Mi-

A HD 212Pro nemcsak otthoni zenehallgatásra, hanem DJ-zéshez is készült

ját, sőt hátul sokkal vastagabb és puhább, mint elől. Mindehhez hozzájárul az az elmés mechanikai megoldás is, amelynek segítségével a kosár elfordulva rásimul a fülre. Úgy szintén érdekes a szövetből borított zsinór, amely 3 méter hosszú; sajnos kellemetlen lehet,

vel mindenféleképpen 5.1-es csatlakozásra van szüksége, a zsinór végén lévő kis jacket ne dugjuk bele semmibe, ugyanis ez a mikrofoné. A kis 5.1-es elosztódoboz összeszerelése után lesz csak használható, ez egyneműly macerával jár (az elosztódobozhoz

SONY MDR-CD480

Sony Magyarországi Kft. | 06-23-415-541
14 990 Ft+áfa | http://www.sony.hu;

VISELET	23/25
HANGMINŐSÉG	34/40
ÁTHALLÁS	5/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	7/10
ÁR	6/10

79%

OZAKI HOMETHEATRE

Pulsar Kft. | 219-0395
5 360 Ft+áfa | http://www.pulsar.hu;

VISELET	17/25
HANGMINŐSÉG	29/40
ÁTHALLÁS	8/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	10/10
ÁR	9/10

77%

Maxell HP-2000

Sony MDR-CD480

Ozaki Home Theatre

Panasonic RP-HT225



csatlakoztathatjuk ezentúl az 5.1-es hangrendszerrel), szerencsére minden kábel benne van a dobozban. Hangja meglepően szegényes volt, mind a basszusok, mind a magasok elég közepesen szóltak, s ami megszólalt, az is enyhén mosva, kásásan.

Panasonic RP-HT225

→ Csak olcsó legyen...

Mivel magam is büszke tulajdonosa vagyok egy Technics RP-FT30 fejhallgatónak, így nagyon örültem annak, hogy egy küllemére igencsak hasonlatos darab is bekerült a tesztbe. A Panasonic versenyzője (ugye a Technics és a Panasonic egy és ugyanaz a cég) pillékönnyű, mérete kézzel állítható. Mivel fejpántja kemény műanyagból készült, ha rosszul van beállítva, erősen nyomhatja a fejnket. Kosarai megfelelően nagyok, és kb. 160 fokos kifordíthatóságuk biztosítja az egyoldalas hallgatóság lehetőségét (DJ-k előnyben). Háromméteres zsinórján hangerő-szabályozó található, jack dugója és konverterre nem aranyozott.

Hangzása nem elég dinamikus, kicsit puffog, és elég lomhán reagál. Mind a basszus-, mind pedig a közép-, illetve a magas hangok tartományában hagy kívánnivalót maga után, de szerencsére nem szól kásásan.

PANASONIC RP-HT225

Panasonic Magyarország Kft. | -
3 800 Ft+áfa | <http://www.panasonic.hu>;

VISELET	18/25
HANGMINŐSÉG	25/40
ÁTHALLÁS	7/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	7/10
ÁR	9/10

70%

AKG K-66

→ A természetes hang

A nagyon könnyű, félig nyitott fejhallgató viselete azt az érzetet kelti, mint ha a fejre és a fülre öntötték volna. Néhány percnyi használat után könnyen előfordulhat: megfedkezünk arról, hogy a fülünkön van, ami bizony gondot is okozhat (gondoljunk csak bele; felállunk a géptől, s elindulunk a fejhallgatóval a fejnken – messzebbre, mint amilyen hosszú a zsinór ☺). Párnázása bőr, állítólag bőrgyógyászatiilag tesztelt; személyes tapasztalat alapján nagyon kellemes viselet. Kábele körülbelül 3 méter hosszú. Hangképe nagyon tiszta, semmilyen

kiemelést nem alkalmaztak, így valóban igaz a „natural sound” meghatározás – inkább azoknak ajánlott, akik igazi hifiélményre vágyanak, és nem a dübörgés a fontos számukra.

AKG K-66

ATEC Audió Magyaro. Kft. | 06-27-342-595
8 080 Ft+áfa | <http://www.ake-acoustics.com>;

VISELET	23/25
HANGMINŐSÉG	34/40
ÁTHALLÁS	6/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	4/10
ÁR	7/10

78%

AKG K-44

→ A pillékönnyű

A K-44 hátul nyitott kosarú, ultrakönnyű fejhallgató. Kosara nagy, biztosan ül a fején. Viselete ugyanolyan észrevehetetlen, mint a K-66-osé, párnázásának anyaga szintén hasonlóan kellemes. Zsinórja 2,5 méter hosszú, de szemben versenytársaival a kis jack dugó nem aranyozott, ugyanígy a kis jack – nagy jack konverter sem az (ez eleve picivel gyengébb hangminőséget jelent). A fejbű pántja is bőrözött (mint a K-66-osnál). Hangja tiszta és dinamikus, de főleg közepén és felül szól jól,

AKG K-44

ATEC Audió Magyaro. Kft. | 06-27-342-595
6 480 Ft+áfa | <http://www.ake-acoustics.com>;

VISELET	24/25
HANGMINŐSÉG	32/40
ÁTHALLÁS	6/10
DESIGN	4/5
EXTRÁK	4/10
ÁR	7/10

77%

basszusa picit „enyhe”. Ez is magyarázható azonban azzal, hogy semmilyen mesterséges kiemelést nem alkalmaztak a tervezők.

Összefoglalás

Megállapítható, hogy ebben a tesztben nem voltak igazi vesztesek, ugyanis mindegyik fejhallgató jól teljesített. Természetesen a mezőny elég vegyes képet mutatott: így például a két AKG erőteljesen kilógott azzal, hogy tervezőik nem a basszusok vagy más hangmagasság kiemelésére helyezték a hangsúlyt – hanem mindenképp a tiszta megszólalásra összpontosítottak, így versenytársaik a mai, divatos, „tűc-tűc” és metál-

JÓMÓDUAK FEJHALLGATÓJA

Ha sok a pénzed...

Természetesen akadhatnak olyan olvasóink is, akik a felsorolt modelleknél is jobb hangminőségre, több szolgáltatásra vágyanak, és hajlandók mélyen a zsebükbe nyúlni azért, hogy nekik legyen a legeslegjobb fejhallgatójuk a placcon. Zárt fejhallgatók ajánlatom számukra az igényes hifisták által használt és kedvelt Beyerdynamic



DT-770. Az 5–35000 hertzig átvivő DT-770-es nagyon kellemes viselet, igényes kialakítású és csodás hangú: ez utóbbi téren csak nagyobb, nyitott kialakítású testvérei, a DT-880 és a DT-990 muljgal felül). A Hangmester.hu forgalmazza, telefonszámuk 06-20-971 8465. A DT-770 fogyasztói ára bruttó 57 625 Ft.

zenéket dögösebben szólaltathatják meg, a basszuskiemelésnek köszönhetően. Ezért azonban kárpótolhat, hogy ez a két modell produkálta a valóságához legközelebbi hangképet (legalábbis ebben a kategóriában). Nagy versenytársaik, a Sennheiserek a kicsit megturbózott hangképükkel s főleg azzal, hogy ez a két fejhallgató DJ-zésre is kiváló, igen jól szerepeltek. A két Koss szigetel el a legjobban a külvilágtól: kifelé és befelé egyaránt kevés hangot engednek, optimálisak tehát késő esti zenehallgatásra vagy játéokra. A többiek jó teljesítményt nyújtottak, sajnálatos, hogy az egyébként sokra hivatott és meglehetősen olcsó, full extrás Ozaki hangzása kicsivel gyengébb, mint a szolgáltatásai.

Gyu

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTOK

Mi mit jelent?

Viselet: Azt jelzi, mennyire kellemes viselni a fejhallgatót, illetve az mennyire határozottan „ül” a fején. Nagyon fontos, hogy hosszú távon is kényelmes legyen a fejhallgató.

Hangminőség: Azt hiszem, ezt a szempontot nem kell elmagyarázni ☺.

Áthallás: Itt azt mértük, mennyire hallatszanak be, illetve ki a hangok.

Design: Nem a legfontosabb, bár sokak számára lényeges lehet: hogy néz ki a készülék.

Extrák: Az alapvető funkciókon kívül mennyi extrát tud még a füles.

Ár: No comment ☺ – természetesen ennek az osztályzatnak a megállapításánál a teljesítményt is figyelembe vettük.

Intel Pentium 4 2.6 GHz processzorral megépített NETWORK PC vagyok!
A Gamestar tesztben már találkoztunk.

A Hyper-Threading technológiára épülő Intel Pentium 4 processzor segítségével játszhat a legújabb 3D játékokkal, készíthet saját videófilmet, fejlesztheti digitális fényképeit a számítógépen, és DVD minőségű filmeket nézhet. Mindent egyben!

Megvásárolhat engem és társaimat a Sulinet Expressz keretében adókedvezményrel a legjobb árakon a Net Kft-nél!

NET Kft. 1118 Budapest, Szurdok u. 1. - Tel.: 309-4787
E-mail: net@mail.datanet.hu - www.netkft.hu

AKG K-66

AKG K-44



110



Hallóóó! Biztos, hogy mindig csak



a 0 Ft a megfelelő választás?

Netezz velünk, újra a legolcsóbb árakkal, több választható lehetőséggel, fantasztikus **ADSL akció december 31-ig**.

... ugye, hogy nem ;)

enternet.hu (1) 888 2040

SATA, VAGY NEM SATA?

MEREVLEMEZTESZT

Régebben gépünk merevlemezének méretéről úgy vélekedtünk, mint amit egészen sosem tölthetünk be. Az évek folyamán aztán rájöttünk, hogy ez a megállapítás kissé elhamarkodott volt. Rendre jönnek ki az egyre nagyobb videók, zenék, játékok és így tovább. Merre halad a technika? Min fogunk tárolni holnap vagy egy év múlva? Vizsgáljuk meg a kérdést!

Az első számítógépek megjelenésekor nem a tárhelygond — hiszen ilyesmi nem is létezett — megoldása foglalkoztatta az okosokat. Hosszú évekig nem is igazán törődtek azzal, hogy mekkora merevlemez lakik a gépekben. Legtöbbször

csak a processzorral, a memóriával és minden mással foglalkoztak — csak épp a tárhely nem számított fontosnak. Az elmúlt 6-7 évben azonban robbanásszerű fejlődés mutatkozott ezen a téren is. Az 1993-ban még csúcscént számon tartott, kereskedel-

mi forgalomban lévő 250 MB-os winchestereket ma már a 250 GB-os (vagyis az ezerszer nagyobb tárolókapa-citású) nagy testvérek váltják fel. Utóbbiak ugyan még nincsenek ott mindannyiunk gépében, de ez a '93-as állapotot is remekül tükrözi (akkor sem volt mindenkinek 250 MB-nyi tárhelye, inkább a 150-200 MB volt a jellemzőbb).

Mit, hol, mennyiért?

Manapság, ha az ember komplett gépet vásárol, érdemes elgondolkodnia, milyen HDD-t vegyen. Érdemes vajon néhány ezer forintot spórolni ezen? Válaszom egyszerű: NEM! Ha valaki azt mondja neked, hogy 80 GB-osat vegyél, nyugodtan jelezd nem-tetszésedet. Ugyanis alig 1-2 ezer forinttal drágábban másfélszer akkorát is lehet vásárolni. Lehet, hogy ma még nem használsz ki, de — akár csak a grafikus kártyák esetében — itt is gondolni kell a jövőre. Az elmúlt öt évben az volt a helyzet, hogy nettó 30 ezer forintért volt érdemes vásárolni. Ez nagyjából annyit tesz, hogy ha mondjuk egykor 30 ezer forintba került egy 40 gigabájtos megoldás, ak-

TECHNIKAI ADATOK

Termék	Seagate Barracuda 7200.7(ST3120026A)	Maxtor DiamondMax Plus 9(6Y120PO)	Samsung SpinPoint V(SV1604N)	Matrox DiamondMax Plus 9(6Y080M0)
Tárolókapacitás (GB)	120	120	160	80
Illesztőfelület	ATA-100 (UDMA 5)	ATA-133 (UDMA 6)	ATA-133(UDMA 6)	SATA-150 (UDMA 7)
Forgási sebessége / perc	7200	7200	5400	7200
Gyorsítótár mérete	8 MB	8 MB	2 MB	8 MB
Melegedés	Jelentős, a meghajtó oldalain	Jelentős a meghajtó oldalán, némi a felső részén	Minimális, szinte csak kézmeleg	Jelentős, főleg az oldalán
Zaj	Átlagos	Átlagos	Meglepően csendes	Átlagos
Extra	-	-	-	-
Átl. hozzáférés (ms - kevesebb a jobb)	14,8	14,5	15,1	13,6
Átl. olvasás, véletlenszerű helyekről (MB/s)	44,6	46,2	38,1	46,1
Min. foly. olvasás(MB/s)	29,1	30,2	24,5	29,8
Max. foly. olvasás(MB/s)	56	57,2	47,1	56,6
Átl. foly. olvasás(MB/s)	45,1	46,9	38,3	46,5
Web	http://www.seagate.com http://www.narba.hu	http://www.maxtor.com http://www.narba.hu	http://www.samsung.com http://www.samsung.hu	http://www.maxtor.com http://www.asbis.hu
Cég	Narba Kft.	Narba Kft.	Samsung Magyarország	Asbis Magyarország
Telefon	06-1-430-0600	06-1-430-0600	-	06-1-236-1000
Ár (Ft + Áfa)	22 460	24 150	27 900	22 000



N-GEDD MEG MAGADNAK!

NOKIA N-GAGE

A világhírű Nokia az elmúlt egy évben kicsit visszahúzódott vackába. Furcsállhattuk is, hogy miért nem rukkol elő valami igazán ütős dologgal, sőt még a színes képernyők terén is lemaradt kicsit. Aztán egyszer csak robbantott! Ma már nemcsak színesek a készülékei, hanem egy teljesen új generációt valósítanak meg a mobilpiacon...

Ez persze csak részben igaz, hiszen nem valami forradalmi újdonságról van szó — mégis, a maga nemében egyedül. De lássuk, miről is beszélünk! Nyilván sokatoknak van kézi játékgépetek. Még többeknek van mobiltelefonja. Nos, a Nokia a világon elsőként ötvözte a jobb minőségű kézi játékgépet és a mobiltelefonok legkedvezőbb adottságait. Megszületett hát az a szerkezet, amelyet ma N-Gage-ként ismerünk.

Mi fán terem a kicsike?

A 137 grammos ketyere egy 133,7×69,7×20,2 mm-es tokozásba lett ágyazva. Ez telefonnak elég nagy, de játékgépnek éppen ideális. A készülék háromnormás (800/1800/1900), így a világ szinte minden táján használhatjuk. Nem kevés csatlakozással és lehetőséggel lett felszerelve: USB-vel a géphez köthető, Bluetooth technológia kell az adatátvitelhez és a multiplayer játékokhoz, aztán WAP, GPRS, HSCSD (az utóbbiak különféle adatátviteli protokollok). Van itt teljes levelezéstámogatás is (IMAP4, POP3, SMTP, MIME2), sztereó FM-rádió (programozható csatornákkal), beépített MP3-lejátszó (továbbá AAC-, MIDI-,

WAV-támogatás), RealOne Player (filmnézéshez), diktáfon. Ehhh... kihagytam valamit? Nos, nagyzolás nélkül állíthatom, hogy még ezernyi dolgot nem soroltam fel. De nem is teszem ezt, éppen azért, hogy egyszer be tudjam fejezni ezen cikkemet. Lényegében ez egy hármás felosztású szerkezet: alapjában véve egy játékgép, amely rengeteg, a Palmoknál megismert tulajdonsággal bír, és rádasként még telefonálni is lehet vele. A fejlesztők hatalmas fába vágják fejszéküket, hiszen ez a piac már eléggé telített. A legnagyobb részét ugyebár a GameBoy különféle változatai fedik le, de persze még mások is ott túlednek a sorban. Ez az új „szerkezet” azért több hatalmas előnyt is használhatott. Fejlesztői ugyebár tudtak

Megérte ennyit várni rá!

okulni más gyártók hibáiból, ugyanakkor már a készülék megjelenésekor olyan nagy nevetek vonulthattak fel hozzá való játékként, mint mondjuk a Tomb Raider (amely egyébként az egykori PC-s első epizód szakasztott mása). Ez persze még csak a jéghegy

csúcsa. Idén már nem számíthatunk olyan nagyon sok N-Gage alapú játék megjelenésére, jövőre viszont igazán nagyot akarnak robbantani. Az ígéretek szerint legalább 100, de inkább több új játékkal büszkélkedhet majd a konzol.

Hát bizony, ezt szokni kell

Vannak olyan apróságok azonban, amelyekkel kezdetben nem feltétlenül jut dülöre az ember. Ezek közé sorolható a készülék nem mindennapi formája. Talán elsőre a legzavaróbb, hogy az általános játékgépekhez képest ennek nem fekvő, hanem álló a kijelzője. Bátran állíthatom: ez semiben nem gátol játék közben. Nekem például alig néhány napnyi játékkomba telt, hogy ne is figyeljek

a kijelző méretére vagy állására. Minőségéről annyit, hogy messze ez a legszebb mobilképernyő, amelyet valaha láttam. A 4096 szín tökéletesen harmonizál egymással, nem is kell ennél több.

Igazán meglepő és egyben mulatsá-



gos, ahogy telefonálni kell vele. Igen esetlen tartásban, az oldalán van a hallgató rész. Elkerülendő, hogy az utcán nyilvánosan kikacagjanak, érdemes igénybe venni a mellékelt fülhallgatókészletet ☺.

Ezek a dolgok még elfogadhatóak, de egyvalamivel nagyon nem értek egyet. A játékok csak és kizárólag úgy cserélhetőek, ha 1.) kikapcsoljuk a készüléket, 2.) levesszük a hátlapot, 3.) kivesszük az akkumulátort. Ez kicsit már sok, szerintem ennél jóval egyszerűbben is meg lehetett volna ezt oldani (bár lehet, hogy tartogatnak valamit az N-Gage 2 számára ☺). Ez az új eszköz, vételárát tekintve (a kártyafüggetlen modell alapára 89900 Ft + áfa) nem annyira olcsó, de ha figyelembe vesszük, mennyit tud, igenis gazdaságos megoldás. Ha mindezért a tudásért külön-külön készülékeket kellene megfizetni, bizony sokkal mélyebbre kellene nyúlnunk a zsebecskénkben. Ha ma még nem is rohantok megvenni egy N-Gage-et, érdemes elgondolkodni azon, hogy mindent összevetve remek lehetőség áll most előttetek. Megérte ennyit várni rá! Én még igazából egy dolgot tudtam volna elképzelni hozzá. Egy beépített digitális fényképezőgép továbbá cífrázta volna az amúgy sem „zürke” mindenest.

ZeroCool



A DICSŐ FELHOZATAL

Mi mindent kapunk a pénzünkért?

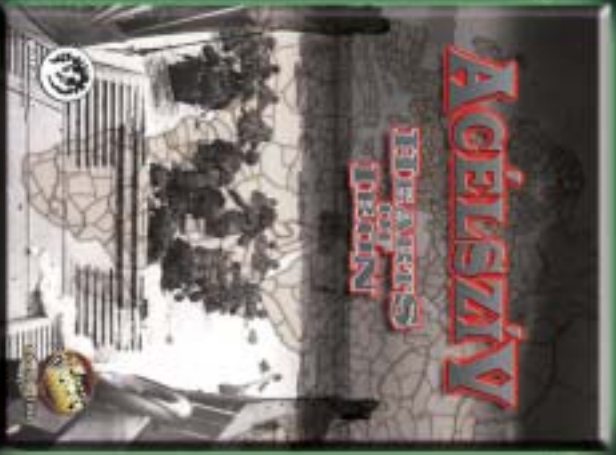
Az egyetlen igazán fájó pont, hogy egy, az N-Gage-hez való játék ára akár a 16 ezer forintot is elérheti. Lássunk néhány nagyobb nevet, amit ennek fejében már most – vagy hamarosan – meg is kaphatunk:

FIFA Soccer 2004, MotoGP, Pandemonium, Rayman 3, SonicN, Splinter Cell, Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater



...SZÖVEG VÉTEL...DEKÓDOLÁS...KÉSZ...K

- SZÖVEG VÉTEL...DEKÓDOLÁS
- KULDECS:.....JÁTEK
- KÜLÖNLEGES UTASÍTÁS:Csak magyar nyelv használata engedélyezett
- Szükséges felszerelés:1 db PC + 1 db szék + 1 db monitor
- Belső kód:.....Travelbox
- Különleges utasítás:.....Csak magyar nyelv használata engedélyezett
- Felhasználható programok: .Travelbox
- Belső kód:.....



◦ Egyéb információ: www.travelbox.hu

◦ AZ OLDAL 5 MÁSODPÉRC MÚLVA...
 ◦ MEGSEMISZTI ÖNMAGÁT...
 ◦ ...3...2...1...
 ◦ ...3...2...1...
 ◦ ...3...2...1...

JOGGI TÉNYEK...

...AVAGY MIT SZABAD, ÉS MIT NEM?

Az internet világméretű terjedése, a szélessávú kapcsolatok egyre nagyobb térhódítása nem csupán új lehetőségeket, de új problémákat is teremt. Egyre kevésbé átlátható, hogy mit szabad, és mit nem.

Gyakran hallani különféle – akár egymásnak ellentmondó – rémhíreket arról, hogy milyen bírói ítélettel, pénzbüntetéssel sújtottak fájlcsere programok (P2P) egyes felhasználóit, illegális szoftverekkel üzérkedőket. Vagy talán egykötők CD-meghajtójában sem járt még olyan játék, melynek lemezére az volt írva: R-74? Öszintén! Vagy mi a helyzet az mp3-akkal? A CD-k árával fizetünk némi jogdíjat is, de a P2P-használatért még így is felelősségre vonhatók vagyunk? Mi sem értettünk mindent pontosan, így inkább megkérdeztük Dr. Ormós Zoltánt, az Ormós Ügyvédi Iroda (www.ormosnet.hu) vezetőjét.

GS: Honnan tudhatom, hogy egyáltalán érintett vagyok ezekben a kérdésekben?

OZ: A P2P rendszereknek általában három jellemző szereplőjük van. Az első az, aki mások számára elérhetővé,

vagyis letölthetővé tesz bizonyos állományokat. A második az, aki ezeket letölti – bár ez a két kategória a fájlcsere programok használata során gyakran egybeolvad (hiszen vannak olyan P2P szoftverek is, amelyek akkor nem is engednek másoktól letölteni, ha nem osztunk meg bizonyos mennyiségű anyagot, zenét, filmet vagy szoftvereket). A harmadik csoportot a P2P hálózatok üzemeltetői, a katalógusrendszer létrehozói alkotják, akik ellen talán a legtöbb támadás irányul.

GS: Mi a helyzet akkor, ha az első csoportba tartozom, vagyis P2P programok révén, esetleg FTP-szerverre történő feltöltéssel másokat is hozzásegítek ahhoz, hogy különböző állományokhoz hozzáférjenek?

OZ: Az egyik legfontosabb idevonatkozó szabály, hogy a nyilvánossághoz való közvetítéshez mindenképpen szükséges a jogtulajdonos engedélye.

Ha valaki ezzel nem rendelkezik, ennek ellenére zenéket, filmeket, szoftvereket mások számára bármilyen módon elérhetővé tesz, akkor szerzői jogot sért, és ha a jogtulajdonos pert indít ellene, komoly büntetésre számíthat.

GS: Mennyiben sért törvényt az, aki betéved egy FTP-kiszolgálóra, és onnan zenét vagy filmet tölt le?

OZ: Az ilyen módon elérhető zenék és mozifilmek tulajdonképpen audió CD-kről és DVD-kről készített másolatok. Ezek tehát nem "magáncélú" másolatok, hiszen bárki hozzájuk férhet – de ez annak a problémája, aki elérhetővé tette őket. Aki letölti, azt ez a tény nem terheli, hiszen ő a letöltés során csupán egy magáncélú másolatot készít, ami zenék és filmek esetében nem tiltott. Aki tehát zenét és filmeket tölt le, nem vonható felelősségre, még akkor sem, ha úgymond "illegális" szerverekről teszi ezt.

GS: És ha a letöltésekhez P2P programokat használ valaki, de igyekszik nem az első csoportba tartozni, és ezért bár letölt, semmit sem hagy megosztva a számítógépén?

OZ: Ha ő maga nem oszt meg semmit, vagy folyamatosan eltávolítja a számítógép megosztott, mások által is hozzáférhető könyvtáraiból az állományokat – tehát nem járul hozzá a szerzői jog védelme alá eső anyagok nyilvánosság felé történő közvetítéséhez –, akkor természetesen nem vonható felelősségre.

GS: Mi a helyzet akkor, ha valaki

DALBOLT

A Napster feltámadása

Visszatért az egész P2P-hullám elindítója, a bírósági ítélet miatt immár több mint két éve bezárított Napster. A tetszalott vállalkozást tavaly év végén vásárolta meg – mintegy 5 millió dollárért – a főképp CD-íróiról ismert Roxio, majd hosszas előkészítés után fizetős szolgáltatásként indította újra. Az árak realitásnak mondhatók: egy dal letöltése 99 centbe (kb. 230 forint) kerül, míg egy teljes album ára 9,95 dollár (kb. 2300 forint), ám ez utóbbi összeget havonta kicsengetve akár "prémium" kategóriás előfizetőké is válhatunk, és annyit tölthetünk le, amennyit csak akarunk. Világszerte több fizetős "dalbolt" is működik, többek közt az Apple által üzemeltetett – de nem

csak Macintosh-tulajdonosok számára hozzáférhető – iTunes, amely minden várakozást felülmúló sikerrel kezdte meg működését. A Napster jelenleg több mint félmillió letölthető dalt kínál a látogatóknak, de a lista folyamatosan bővül.



MAGYAR FRONT

Itthon is kezdődnek a perek?

A Magyar Hanglemezkiadók Szövetsége (MAHASZ) hivatalos közleménye szerint már Magyarországon is elindult a harc az illegálisan terjesztett mp3-ak ellen. A MAHASZ a RIAA-hoz hasonlóan szintén "figyeli az internetet, és a megtalált jog-sértő zenei tartalmak szolgáltatóinak figyelemztető leveleket küld". A tapasztalatok szerint a legtöbb szolgáltató együttműködik, azaz eltávolítja a sérelmezett zenei fájlokat. Néhány szerverüzemeltető azonban a figyelmeztetés ellenére sem hajlandó intézkedni – ilyen esetekben a kiadói szövetség sem zárja ki azt, hogy büntetőeljárás kezdeményezzen. A közeljövőben a MAHASZ is fontolóra veszi az állománycsere programok használói elleni kártérítési perek megindítását.



A FAGYI VISSZANYAL?

A KaZaA visszavág

A világ jelenleg legsikeresebb P2P szoftverének készítője ellentámadásba lendült, amikor beperelte az amerikai hanglemezyártók szövetségét (RIAA) – ráadásul épp szerzői jog megsértéséért. Nemrégiben ugyanis a Kazaa fejlesztője és üzemeltetője, a Sharman Networks azzal vádolta meg a RIAA-t (és több más szórakoztatóipari céget), hogy az általuk nem terjesztett KaZaA Lite verziót engedély nélkül töltötték le, vagyis feltörték, és ezt a verziót használták a KaZaA-felhasználók levadászására. A per természetesen újból felkavarta az indulatokat, melyek a RIAA és a KaZaA viszonyát korábban is jellemezték: előbbi szerint "enyhén szólva ironikus", hogy a Sharman Networks hirtelen milyen tisztelettel adózik a szerzői jognak, de a KaZaA válasza sem késett – szerintük inkább az az ironikus, hogy "valaki képes beperelni egy 12 éves kislányt szerzőjog-sértésért", ahogy tette azt korábban a RIAA. Mindamellett ha a lemezyártók szövetsége a jogtisztá KaZaA Media Desktop szoftvert vette volna igénybe, akkor is megsértette volna a végfelhasználói licenc-megállapodást azzal, hogy állítólagos illegális zenecserélők lenyomozására használta fel. A végfelhasználói szerződés ugyanis megtiltja, hogy a felhasználó a szoftvert a forgalom megfigyelésére vagy egyéni felhasználókkal kapcsolatos információgyűjtésre használja fel.



a zenékhez, filmekhez hasonlóan szoftvereket tölt le?

OZ: A jogvédett szoftverek (játékok, felhasználói programok) letöltése teljesen más megítélés alá esik. Míg zenék és filmek esetében nem tiltott a magáncélú másolat készítése, szoftverek esetében igen. Aki tehát jogvédett szoftvert tölt le, az törvényt sért. Akár "feltört" szoftvert, akár egy legális változat illegális másolatát tölti le, mindenképpen felelősségre vonható.

GS: Amennyiben valaki azzal védekezik, hogy csak letöltötte, de nem használta, felelősségre vonható?

OZ: Már azzal törvényt sértett, hogy letöltötte, hiszen illegális másolatot készített.

GS: Ezek szerint még biztonsági másolatot sem készíthetnék az általam vásárolt jogtisztá szoftverekről?

OZ: Ez változó megítélés alá esik, esetenként eltérhet. A legtöbb országban szabad biztonsági másolatot készíteni szoftverekről, természetesen ez szigorú feltételekhez kötött. Ha például tele van a lakás "biztonsági másolatokkal" – amelyeknek valahogy épp nincs meg az eredeti példányuk –, nemigen lehet kimagyarázni.

GS: Mit mond a jog arról, ha valaki adatvesztéstől tartva, például egy

back-up program segítségével folyamatosan készíti a gépén található állományokról biztonsági másolatokat, és azokat a hálózaton tárolja, ahol más is hozzáférhet?

OZ: Ezek az archivált állományok általában titkosíthatók. Ha ezt nem teszem meg, és olyan hálózaton tárolom a biztonsági másolatot, ahol – akár a tudtomon kívül – más is hozzáférhet, akkor gondatlanságból elkövetett szerzőjogsértésben mondhatnak vétkesnek.

GS: Mi a szolgáltatók felelőssége?

OZ: A tárhelyszolgáltatók esetében vitatott a helyzet, ez a terület jogilag a legutóbbi időkig nem volt kellőképpen szabályozva. Ők többé-kevésbé védekezhetnek azzal, hogy technikailag/gazdaságilag nem áll módjukban minden felhelyezett anyagot folyamatosan ellenőrizni. A P2P-szolgáltatók esetében más a helyzet, hiszen nem véletlen, hogy az első nagyobb P2P hálózatot, a Napster hosszas huzavona után végül is sikerült bezáratni a kiadóknak. Akkor a végső érv az volt, hogy a Napster – angol jogi kifejezés szerint "contributory infringer" – azaz a szerzői jog megsértését kimondottnan elősegítő tevékenységet folytatót a szemfüles felhasználók törvénytelen célokra is használhatják, illetve az, hogy ehhez közvetlenül hozzásegítik őket a szolgáltatók, például külön felhívva a figyelmet az mp3-csereberre lehetőségére. Van olyan kiadó, amely saját ma-

ga tett ki például a KaZaA-ra kipróbálható demókat. A P2P önmagában nem rossz vagy törvénytelen dolog, annak idején valószínűleg teljesen pozitív céllal fejlesztették ki. A hangsúly inkább azon van, hogy az internettel párhuzamosan növekedett ennek a területnek a szerepe is, és mára arányosan megnőtt az illegális csereberre.

GS: Ha valaki illegálisan másolt játékokat tart otthon, és még használja is azokat, mire számíthat? Felkeresi a BSA, vagyis a "szoftverrendőrség"?

OZ: Egyrészt a BSA nem "szoftverrendőrség", másrészt semmilyen körülmények között nem foglalkozik a magánfelhasználókkal. Csak magyarázatképp: cégeket jelent fel, de nincs ebben semmi rejtélyes, hiszen ha egy vállalat használ illegálisan üzleti szoftvereket, az általában több példányt és sokkal nagyobb értéket is jelent. A közelmúltban lezajlott egy ilyen kísérlet: a BSA öt nagyobb partnercéggel (például az Adobe) termékének működésképtelen változatát "csali" gyanánt elérhetővé tette, majd két héten át figyelte, hányan próbálják meg letölteni. A szoftverekre 303 000 alkalommal kerestek rá, illetve 242 000 letöltési kísérletet kezdeményeztek. Ha ezek a próbálkozások sikeresek lettek volna, akkor ez a szoftverek jogtulajdonosainak mintegy 239 millió dolláros kárt okozott volna.

mazur

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Lassan, de biztosan közelednek az ünnepek! Ennek ellenére a mi kis novemberi hardverteszt-összesítőnkben igen csak kellemes változásokat tapasztalhattok. Jó hír mindenkinek, hogy már a drágább kategóriás 3D-s kártyák árai is mérséklődésnek indultak. Kellemes böngészést!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. PowerColor Radeon 9600 Pro	82%	38 000 Ft	2003. 05.	www.powercolor.com.tw	A 9800-asok kistestvére, relatíve olcsón
	2. Inno3D GeForce FX 5600 256MB	81%	32 800 Ft	2003. 07.	www.inno3d.com	Az 5800-asok kistestvére, olcsón
Frissítés	3. Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	81%	25 900 Ft	2003. 06.	www.abit.com.tw	Gyors, de nincs DX9-támogatás
Frissítés	4. Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	80%	15 900 Ft	2002. 09.	www.inno3d.com	Fölöttébb sebes, és DX9-et támogat
Frissítés	5. Connect 3D Radeon 9200	76%	10 900 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A jelenlegi legolcsóbb „még OK” kártya
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	10 900 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A jelenlegi legolcsóbb „még OK” kártya

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	102 000 Ft	2003. 07.	www.hercules.com	A jelenlegi csúcstartó
Frissítés	2. Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	97 900 Ft	2003. 08.	www.inno3d.com	Nagyon gyors, „nagyon” olcsón
Frissítés	3. Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	86%	103 500 Ft	2003. 05.	www.leadtek.com	Egyedi kidolgozás, nagy sebesség
Frissítés	4. Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	95 900 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com/	Remek teljesítmény, kiváló ár
Frissítés	5. Club 3D Radeon 9800 Pro	85%	86 900 Ft	2003. 05.	www.club-3d.nl	Minden, ami kell
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	72 900 Ft	2002. 10.	www.club-3d.nl	Még mindig brutál, és egyre olcsóbb

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	47 900 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
Frissítés	2. TerraTec DMX 6Fire 24/96	94%	45 600 Ft	2003. 03.	www.terrateg.de	Pazar szolgáltatások
	3. TerraTec DMX 6Fire LT	93%	32 900 Ft	2002. 08.	www.terrateg.de	Fire 24/96 olcsóbb verzióban
	4. TerraTec SIXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terrateg.de	Egy kártyán minden
	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	10 500 Ft	Belső teszt	www.philips.com	Közepes árához képest nagyon jó

Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	34 500 Ft	Belső Teszt	www.gigabyte.com.tw	Extrém gyors és extrém drága
	2. ASUS P4T533 - C	95%	31 500 Ft	Belső Teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
Frissítés	3. ASUS P4PE	92%	16 900 Ft	2003. 05.	www.asus.com.tw	A legjobb választás DDR mellé
	4. Aopen AX4C Max	91%	38 200 Ft	2003. 09.	www.aopen.com	Csúcsteljesítmény, magas áron
Új	5. ASUS P4P800 Deluxe	90%	29 900 Ft	2003. 09.	www.asus.com.tw	Az Intel 865-ösök élharcosa
Ártipp	Abit BH7	87%	17 000 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

Socket A-s alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 200 Ft	2003. 07.	www.soltek.com.tw	Villámgyors és megfizethető
Frissítés	2. MSI K7N2G	89%	23 500 Ft	2003. 07.	www.msi.com.tw	Fullextrás
Frissítés	3. Aopen AK79G Max	88%	25 900 Ft	2003. 07.	www.aopen.com	Sokoldalú és kiegyensúlyozott
	4. Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 400 Ft	2003. 07.	www.chaintech.com.tw	A leggyorsabb KT400-as
Új	5. ASUS A7N8X	86%	17 900 Ft	-	www.asus.com.tw	A szokásos ASUS minőség
Ártipp	ECS L7VTA	85%	13 300 Ft	2003. 07.	www.ecsusa.com	Olcsó és meglepően jó!

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	9 500 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
Frissítés	2. Pioneer DVD A06s	91%	10 000 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
	3. ASUS DVD E616	89%	8 200 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megegyező minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	8 200 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
	5. Creative DVD1610E	71%	7 900 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	9 500 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache



STARMUSIC

Club Zone

Általában nem könnyű kompilációkról, avagy válogatásokról írni, ugyanis sokszor úgy érzem, csak összedobált dalok szerepelnek egy korongon, igazi koncepció nincs mögöttük. Ebben az esetben sincs ez másképp, bár a válogatás készítőit mentse az, hogy itt a feeling a lényeg (ami már a borítón is érzékelhető). A gyenge Benny Benassi-s kezdés után az ATB már táncra perdít: a dallamosabb, igényesebb, dance-es clubberek fogják ezt az albumot igazán kedvelni, olyan előadókkal, mint Jan Wayne, Steve Murano vagy az Ultrasun. Kicsit lehetne homogénebb.

Dallamos dance nóták	Néhány nótára erősen kilóg	82%
----------------------	----------------------------	------------



Chart Mix vol 2.

Ezt a 31 dalos slágerözönt DJ Berry követte el, folyamatosan bombázva érzelmeinket az épp futó legrissebb nóták „durbelebumm” változatával. Ez azért is érdemel dicséretet, mert ezt a lemezt a meghajtóba helyezve egész estére biztosítva van a kellemes táncikálás, sőt egyesek akár úgy is használhatják, mintha maguk mixelének össze nótákat (felvághatunk azzal, mekkora DJ-k vagyunk). No persze az eredetiek olyan előadóktól származnak, mint Sylver, ATB, Klubbheads, DJ Sammy vagy a 4 Clubbers, szóval mindenki jót denezhet ezekre a nótákra több mint egy óráig.


Egy komplett estére elég	Lehetne néhány picit szűnert	86%
--------------------------	------------------------------	------------



Machine Head Trough the Ashes of Empires

A Machine Head muzsikája sosem volt gyenge idegzetűeknek való. Talán ugyanazt a dühöt, agressziót hordozza, amelyet manapság a Linkin Park, a System of a Down vagy a hasonló rap-metal bandák. Am a gityózás itt hagyományosabb metál- vagy thrash metal alapokon nyugszik, a dupla láb-dobok, a támadó gitárok és a hörgős ének mind-mind ezt támasztja alá. Ez a muzsika lendületes, mérges, igazi „kemény” metálfejeknek való, akik szét-„headbengelik” az agyukat. Én a mai, kicsit hörgősebb muzsikák közül inkább az új Soilwork lemezt ajánlanám.

Dühös, kemény, headbengelő	Túl sok a klisé	79%
----------------------------	-----------------	------------



Master Blaster We Love Italo Disco

Amikor kicsit fiatalabb voltam, úgy gondoltam, hogy az Italo Disco néven futó roppant „egyszerű” slágerirányzat felülmúlhatatlan lesz. Mármint egyszerűségében. A könnyen megjegyezhető dallamokra milliók voltak fogékonyak, és a stílus igencsak befutott. A fölöttébb exhibicionista Master Blaster (aki szerintem szedhetett egy kis Scooter-cseppet) ennek a stílusnak az egykori sikerét akarta/akarja meglovagolni. Az egykori olasz tingli-tangli slágerekre ráfért már egy kis dögös tücc-tücc. Legalábbis szerintük. Én inkább úgy gondolom, hogy mennyivel jobb is volt régen...

Jó kis Italo Disco-balhé	Eredetiben azért jobb volt	68%
--------------------------	----------------------------	------------



Dirty Americans Strange Generation

Kissé retró a filing, amolyan Detroit Rock City-s a hangulat, ahol hosszú hajú rockerek nyomatták a jó kis amcsi hard-rockot, miközben motorok bögték, és hatalmas teherautók döngöttek az utakon. A 60-as években indult ez a stílus, még a Steppenwolffal (Born To Be Wild) és még rengeteg követőjével, akár a ZZ Top is benyomható ebbe a stílusba (bár ők texasi rákenrollt nyomnak, nem detroitit, de ez édesmindegy). A lemez nagy erénye, hogy a mai srácoknak szól, még akkor is, ha gyökereiben 30-35 évre nyúlik vissza. Igen kellemetes hallgatnivaló mindenkinek, aki szereti a rockot.

Jó kis amcsi rákenroll	Kéne egy jó Harley hozzá	87%
------------------------	--------------------------	------------



Bad Boys Blue Around the World

1985 novemberében egy gólyabálón jártam, ahol elhangzott egy sláger, amely örök emlék marad számomra, ugyanis a DJ pont engem pécézett ki egy játékra. Azt meg is nyertem, így a Bad Boys Blue kislemezének, és egy örök élménynek lettem gazdája. Ezért dizsilemezekhez képest szokatlan várakozással tekintettem erre az albumra, amely szoftos dance nótákat tartalmaz. A dalok korrektek, jó mesteremberek munkája érződik rajtuk, de hiányzik belőlük az a báj, amely '85-ben még megvolt. Szomorúan meg kell állapítanom: erre nem fogok emlékezni 18 év múlva.

Kellemes diszkómuzsika	Meglehetősen átlagos	74%
------------------------	----------------------	------------



Jutasi Sunset Cafe 3

Jutasi maestro legújabb filingelős albuma végre nem a megszokott dance tücc-tüccel kezd, hanem egy kis gankszta cuccal, amelyet a Love Alliance tol az arcunkba. Nekem speciál Fatty Bread is bejött, főleg a dalszöveg isteni (tudja valaki, milyen nyelvűl van ☺?). Szóval bátran állíthatom, hogy ez az érzékeny összeállítás nagyon kellemesen, ízléssel összeválogatott muzsikákat tartalmaz, amelyeket szinte mindenkinek meg kell hallgatnia, aki valamennyire is szereti az elektronikus stílusokat, esetleg az electro reaggie-t vagy rapet. A maestro ismét jót villantott.

Igényes válogatás	Kevés magyar előadó	85%
-------------------	---------------------	------------



Junkie XL Radio JXL

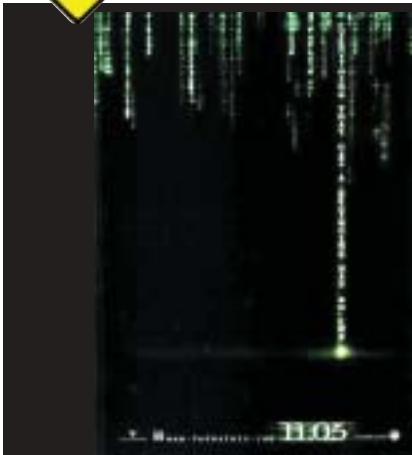
A dance egyik legkarizmatikusabb varázslójának dupla lemeze a műfaj minden szépségébe bevezet. Dupla albuma, amely az „A Broadcast from the Computer Hell Cabin” alcímet viseli, egy speciális rádióközvetítés: egyik lemeze délután 3-kor, a második hajnali 3-kor játszódik (ez utóbbit javarészt az első lemezen található nóták hosszított mixei szerepelnek). Olyan nagyságok működnek közre, mint Anouk, Gary Numan, Saffron, Sasha, Chuck D., és még persze lehetne sorolni. Kár, hogy a jó dalok csak úgy egymás mellett vannak, nem fűzi őket össze igazi koncepció.

Igényes dance muzsika	Nincs koncepciója	89%
-----------------------	-------------------	------------





STARMOVIE



Eredeti póster

Mátrix – Forradalmak Matrix – Revolutions

A trilógia első része átütő siker volt, a második, bár nekem személyesen nagyon tetszett, többeknek nem annyira. És itt a harmadik – hogy mindent lezárjon, elmagyarázzon és megoldjon. Nekünk pedig szépen fel kell fogni, és meg kell érteni a rejtett összefüggéseket, el kell fogadnunk az igazságokat: így van ez kitalálva, akinek nem tetszik, az forduljon a Wachowski testvérekhez. Nagyon fontos: ahhoz, hogy bizonyos dolgokat felfogjunk és megértsünk, a komplett Mátrix-vertikum ismerete szükséges (s ebbe az Animátrixon kívül szervesen beletartozik az Enter The Matrix nevű játék is). Amit kapunk a jó felkészültségünkért: az eddigieknél is látványosabb jelenetek, egy vízzel hígított zseniális bullet-time, megannyi hihetetlen csatajelenet, névtelen és nevesített hősök: az emberiség legnagyobb küzdelme a túlélésért és a reményért, minden elődöt felülmúló „autós” üldözés (mert hát nem autókat vezetnek benne) s persze az elmaradhatatlan hősszerelmes szál, ami (valljuk be őszintén) csak dramaturgiai szempontból lehet esetleg jó. S ami kihagyhatatlan: hosszú órákon át tartó viták, a történet apró mozaikdarabjainak összerakosgatása, összefüggések keresése, ahogy eddig is. A Mátrix megmozgatja az ember agyát is, nemcsak az érzékeit. Ezt jól (meg)csinálta Andy és Larry! De a kérdőjelgyűjteményünket ne hagyjuk otthon, jól jöhet az még! S ki tudja, találkozunk-e még ezekkel a „hősökkel” valaha is...



Eredeti póster

Kapitány és katona Master and Commander

A történet a napóleoni háborúk idején játszódik, főszereplői a Patrick O'Brian regényeiből ismert Jack Aubrey, azaz Lucky kapitány, az angol flotta harcias tisztje, valamint Stephen Maturin, a hajó orvosa. Hajójukat, a Surprise-ot, ellenséges támadás éri, amelyben súlyosan megromlásodik, és a legénység tagjai közül is sokan megsebesülnek. Aubrey nem tudja eldönteni, hogy barátjára, az orvosra hallgasson-e, vagy inkább a kötelességét teljesítse. Végül mégis útra kel, hogy két óceánon át üldözze, utolérje és legyőzze ellenfelét. Ez a küldetés megalapozhatja hírnevét – vagy elpusztíthatja őt és legénységét is. A film elkalauzolja nézőit a világnak azon tájaira, amelyekre a történet sodorja a szereplőket: Brazília partjairól a Horn-fok vihar tépázta vizeire, délről a hó és jég borította északra, a világ túlsó oldalára, a csodálatos Galápagos-szigetekre.



Némó nyomában Finding Nemo

Az élet a Nagy Zátány környékén tele van veszélyekkel. Jól tudja ezt Pizsi, a kis bohóchal, s erre próbálja megtanítani egyetlen fiát, Némót is. Ám az ifjonc – ahogy az már lenni szokott – tele van kalandvágygal, és amikor eljön az idő, el kell hagyania otthonát, és elindulni az iskolába. Pizsi idegesen kíséri őt, és szorongva figyeli minden mozdulatát. Aggudalma nem is alaptalan, mert Némó, dacolva intelmeivel, túlszúrik a biztonságos határon, hogy megnézzen egy hajót, és az apa tehetetlenül nézi végig, amint egy bűvár hirtelen elragadja csemetéjét. Némó Ausztráliába kerül egy akváriumba, ahol rengeteget tanulhat az élet nagy dolgairól. Ezt követően pedig beindul a vidám, kacagató akció. A váratlan fordulatoktól tarkított számítógépanimációs film igazi klasszikus, fényévekkel veri a Szörny Rt.-t, és igencsak szoros, fej fej melletti versenyfutásra készíti a Shreket (amely a legeslegkedvencebb animációs filmem). Igazi kikapcsolódás ez, nagyon jókat lehet vigyorogni a különböző halakon és madarakon, illetve helyzeteken. Igencsak ajánlom.



Eredeti póster



S.W.A.T. – Különleges kommandó S.W.A.T.

A SWAT látványos és izgalmas akció-thriller bonyolult karakterekkel és sorokkal. Történet tévedéseinkről és hibáinkról, elrontott életünk helyrehozhatóságáról, történet férfiakról és nőkről, akiknek az a küldetésük, hogy helytálljanak, és életet mentsenek a legmeredekebb helyzetben is, amellyel rendőrtisztnek valaha is szembesülnie kellett a köz szolgálatában. A SWAT arról szól, hogy egy-egy döntésünk milyen nagy befolyással lehet sorsunkra. A különleges egység két tisztje, Jim Street (Colin Farrell) és társa, Brian Gamble (Jeremy Renner) ellen vizsgálat indul egy túsmentő akció során hozott hibás döntésüket követően, melynek eredményeként visszavonják megbízásukat és lefokozzák őket. Gamble megcsömörlök, és kilép a testületől, de Street elhatározza, hogy a rendőrségnél marad, és reménykedik egy új lehetőségben. Döntéseik komoly befolyással lesznek életükre...



Eredeti póster



Nos, csapjunk a lecsóba (egy nagy elődöm szavait idézve). Most jöttem meg a moziból, megnéztem a Mátix – Forradalmakat. Ez a hatalmas élmény most arra fog motiválni engem, hogy ne törődjem az őszi özvívvel, hanem elétek terítsem az e havi levélzón színét-javát. Pedig már azt hit-tétek, hogy megúszhatjátok... Hát nem, muahahaha! S vigyázat! Kötözködős hangulatban vagyok, szóval lesz nemulass!

Barni

nemtom

Hi Gyu!

Hát nem is tudom!

Azt mondtad egy gyereknek, hogy agybajai vannak. Az arénában a mostaniban...

És azt, hogy senki ne bántsa a zombikat... hát...Nem is tudom, valahogy a Silent Hill2-ben nem lehet zombibántalmazás nélkül továbbjutni.. Szal engedélyt kérek, hogy bánthassam a zombikat...

Nos, amíg nem minősíted a mi mindennél többre becsült, drága, okos és kedves, értelmes és szuper olvasóinkat zombiknak – mint ahogy egyesek merészelték –, addig tölem a Silent Hillben azt teszel, amit csak akarsz. Megadom az engedélyt, de csak a Silent Hill 2-re. Ettől kezdve mit csinálsz majd a Temple of Elemental Evilben zombiölés nélkül? Én tudom, én mit fogok: jókat kacagni, hehe!e!

K. Sándor

Please help

Hello gyu!

Nem tudom, kit kéne zargatnom a problémámmal.

Talán téged. Mert olyan, hogy szoftverrovat nincs az újságban. Na a gondom a következő: Van egy osztálytársam (jó csaj), és fel kéne neki telepíteni az XP-t. Na igen, eddig még semmi gond, de az előző oprendszere 98 volt, és vannak rajta adatok (zenék;filmek), és jó lenne, ha ezek rajta maradnának. Most működő 98 alatt nem hiszem, hogy lehetne telepíteni, mert mindíg eljut egy bizonyos pontig a telepítés, és leáll. Most akkor arra gondoltam, le kéne formázni a merevlemezt. De ez nem jó, mert a zenék... Nem lehetne-e úgy megcsinálni, hogy valahogy felrakom az XP-t, és utána leszedelem a 98-at? Most úgy is lehetne, hogy 2

oprendszer legyen a gépén? De gondolom, ehhez 2 patrició kellene. Mit tennél a helyemben?

Please help!!!!!!!

Nem akarok sürgetni, de jó lenne, ha holnapra válaszolnál.

Helló!

Erről egy római patriciót kéne megkérdezned, de kár, hogy oly régen kihaltak már szegények. Bár boldogok lehetnek, mert nekik nem voltak ilyen gondjaik – sem számítógép, sem Windows... Igaz,ők rosszabbul jáártak a vizigóttokkal, akik ugyan nem voltak operációs rendszer, de legalább jól leformálták Rómát ©. Szerintem inkább vidd el vacsizni a jó csajt, és a „piszkos munkát” bízd szakemberre. Így mindenki jobban jár!

roli

észrevétel

Hellász Gyu!

Azt hallottam, hogy ha összegyűjtöm a Gamestar 2003-as szériáját, akkor a gerincükön ki lehet olvasni a GameStar szót. Ez mind szép és IGAZ ,but az enyéimből a „t” kimaradt, mert ugye a 8. és a 9. szám között kellene lennie ennek a bizonyos „t”-nek, csak nincs ott. Nem tudnád megmondani, hogy erre nem panaszkodtak-e már, mert kíváncsi vagyok, hogy nem csak én kaptam-e selejtet? Amúgy a newság király, és a gamék is. Ja tényleg. Az, amiket megemlítettetek a bevezetőben, mind igaz? Mármint a gamék. Mert én ajánlanék egy királyat ehhez a felhozatalhoz. A címe pedig nem más, mint az American McGee's Alice. Nekem megvan, és szerintem a többi FPS-rajongónak is bejön majd. Mellesleg nem mai chicken már, de azért' Sirály. Ennyi lettem volna. Mélységesen mély megtiszteltetéssel A Bíbor Színű Éj Ura

Görögország!

Nem, nemcsak Te kaptál selej-

tet, hanem a borító tervezője csinált. Azóta nyilvánosan kivégeztük, sóval hintettük be, kerékbe törtük, felakasztottuk, sőt vallattuk is, de a T-t nem adta vissza és nem vallotta magát bűnösnek. Azóta több olyan autót is láttunk, amelyikre ki volt ragasztva egy nagy T, de erőszak alkalmazása nélkül senki sem akarta ideadni, mi pedig békés népek vagyunk – lásd fentebb, hehe!! Alice-t nem tervezzük egyelőre, de ki látja a jövőt, hátha esetleg valami klassz Alízzal összeismerkedünk...

tomye

újságárusok

Képzeld el, mit történt velem.

Bemegegy az újságárushoz október 9-én (tehát már azelőtt egy nappal megjelent az októberi GS), és kérem az új GameStart.erre a kezembe nyom egy szeptemberit, azt feltételezve rólam , hogy méééééé nem vettem meg. Nem is értem, az ilyen minek megy el újságárusnak – bár azt sem értem, hogy nem fogyott még ell a legjobb újság .Szerintem ki kellene rúgni. Nem?

Nos, bevallok valamit. Mi is, mint minden más újság a világon, termelünk remittendát. Ez azt jelenti, hogy marad egynéhány példány, amelyet a terjesztőcégek visszazállítanak nekünk, mert ezeket nem tudták eladni. Ez természetes folyamat, ugyan is tökéletes elosztási rendszer nem létezik, nem is létezhet. Így sajnálatosan belefuthatsz olyan lapszámba, amely megmaradt: egy vigasztaljon, azt a nem túl sokat, ami erre a sorsra jut, mi mind visszakapjuk

P. Dávid

My gép

Hali GyU!

Szeretnék egy-két kérdést feltenni:

A HÓNAP LEVELE

Shadowrun

A nagy átverés

Kedves Gyu és tisztelt GS Team!

Nem túl régóta olvasom a GameStar-t, de azért már volt egy pár szám a kezemben.A levél megírására a Fórumotok adta az ötletet, ahol beszélgetés közben szóba került az Aréna, amit azelőtt is olvasgattam az újságban, de eddig nem nagyon érdekelt! Ám most egy szörnyű dologról kell, hogy beszámoljak! Egyik nap elmentem az újságoshoz, és meg akartam venni a szeptemberi (sokak szerint nagyon jó) számot.

Igen ám, de ekkor találkoztam az egyik barátommal, és elkezdtünk dumálni. Közben már kiraktam mind az 1996 Ft-ot a pultra, és vártam az újságra. De a dumálás lekötött, és nem figyeltem oda. Kb. 5 perc múlva, mikor a haverom elment, odafordultam az újságoshoz, és kértem tőle az újságot. Igen ám! De a pénz nem volt a pulton (én pedig odaraktam, mert a pénztárcámat vagy évször megmutattam a manusnak, plusz a zsebeimet is kiforgattam, mivel be akartam bizonyítani a csalást). Erre azt mondja az eladó, hogy ha nem adom a pénzt, akkor ő sem ad újságot, és még a biztonsági őrköt is odahívta, úgyhogy jobbnak láttam, ha feladom...

Így maradtam szeptemberi GS és pénz nélkül! A szám azóta sincs meg, mert nincs miből megvennem! Úgyhogy mindenkinek üzenem, hogy ne veszítse szem elől a pénzét!!!

Kedves Shadowrun! Nekem egy jobb javaslatom lenne. Akkor add legközelebb a pénzt, amikor már adják az újságot. Magyarán: villámgyorsan bonyolítsd le a csereüzletet. Ja és vásárlás közben ne mobiltelefonálj, és ne beszéljess a haverral sem, sőt jó nők után se forgolódj. Elég akkor, amikor a GS már a kezdedben van. Nem volt egy olcsó lecke, de remélem, megtanultad egy életre! Ha a szerki felé jársz, azért én szívesen pótolom Neked a szeptemberi számot, oké?

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



Ebben a hónapban is sok embernek okozott gondot a Vice City XP-s és GeForce FX-es futtatása, de nekünk Zeróval tökéletesen fut, úgyhogy csakis egyféle okra gyanakszunk... A megoldást lásd lejjebb a legfrissebb kávészünetben, amelyben fényt derítünk a GTA: San Andreas körüli... „információkra” is... ☺

Dávid

Vice City

Hi!
Máris a lényegre térek. Most vettem egy GeForce FX 5200-at de a Gta: Vice City rohadt bugos (lásd a mellette képeket) nem tudom mi történt. Mar újradobtam az egész Vice city-it meg a Direkt X 9-et is és a grafkártya driverjét is de ugyanolyan mint előtte. XP-t használok.
Van még egy kérdésem, a Sims 2-hez nem tudod milyen lesz a minimum gépigény.
Kérlek válaszolj minél előbb. A választ előre is köszönöm.

Hukjkk hejjjj

Vice City

Haloka nyalóka!!
Kedves gamestar csávók azért írok mert a beszédem nem halljátok + azért is mert rájöttem hogy ti tényleg tudtok!!))
Szóval az esett olvasom mostani gamestarotok és látom nem csak nekem van egy fajta GFX Vs. Vice City problémám tehát nekem is összeomlik a grafika a VC-ben és hiába frissítem a drivert és a DX9-et nem megy!!
Ti mint nagy gond megoldók legyek segítségemre!!

Hmm... Mostanában sok ilyen levelet kapunk a Vice Cityvel kapcsolatban... Nekem és Zerónak a Vice City teljesen jól megy a GeForce FX-szel. Csak arra tudunk tippelni, hogy BÉTA-drivereket használtok, ami bizony gyakran vezethet ilyen problémához... Ezért azt tudjuk javasolni, hogy csak a hivatalos NVIDIA-honlapról letöltött, hivatalos, végleges, nem béta-verziójú meghajtóprogramot telepítsétek, hacsak nem vagytok ma-zochisták, és nem akartok szen-

vedni az ilyen jellegű problémákkal ☹. Az az egy-két FPS-nyi különbség (ha egyáltalán van...), nem éri meg a szívást...

Gábor

Silent Hill 3

HELLO BAD!
Lenne 2 kérdésem.
1: Mikor jelenik meg a SILENT HILL3?
2: A conflict Desert Storm 2-ben lehet a pálya közben menteni??

- 1. Napokon belül a boltokba kerül. Végre-valahára VAN magyar forgalmazója a Konaminak: az Ecobit Kft.**
- 2. Lehet. Escape és Save menüpont.**

Lac

GTA 4: San Andreas?

Hello Badsector!
Gondolom már tudod, hogy lesz GTA 4 melynek San Andreas lesz a neve. Netes bűvárkodásaim közepette bukantam erre a térképre mely San Andreas-t mutatja. Megjegyzem megtalálható rajta az Alcatraz is kíváncsi vagyok milyen misszióban lesz benne? :)

Köszönjük szépen, de a hír kacs. Készül a GTA 4, de ez a GTA: San Andreas kamu.

Vaga

Morrowind

Egy kérdésem lenne hogyan lehet egyszerűen és könnyen szintet lépni a Morrowindben (eddiggi rekordom egy hét alatt a 2. szint.

Hmm... Mazur megoldása: reggel, suliba menetel előtt fordulj karaktereddel a falnak a sarokban, és rakj egy nehezéket a fu-

tás billentyűjére. Amikor hazajössz: láss csodát, máris szintet léptél ☺! Poént félretéve: rengetegféleképpen lehet szintet lépni: például ha sok pénzed van, és ezt képességeid fejlesztésére költöd. Vagy megoldod a küldetéseket. Vagy mittomén.

S.K.H. Anyád!

GTA Vice City

Lenne még egy kérdésem. Hogyan lehet a GTA: Vice City-be zenét betenni?

Az MP3-akat másold be egy mp3 elnevezésű könyvtárba.

Ennyi ☹.

Amúgy nagyon barátságos kis neved van, biztos sok-sok barátot szerzel magadnak vele a világhálón... ☺

BonemanX

EA-s játékok + szünetmentes táp ☺

Szóval: Elkezdem egyik délután telepíteni a mohaa-t, de 86%-nál levágódik az áram, próbálnám elindítani, de nem megy (mert ugye nincs fűt az egész). Gondolotam ismét fölra-kom, de előtte kitéröltem a EA könyvtárat a Program Files-ból. Indítom az Autorunt, be is jön, kattintok az installra, bejön egy oldal, hogy "Modify, Repair, Uninstall". Rányomok az uninstallra, de az nem csinál semmit, mert ugye a gépemem már nincs uninstal. Rányomok a repairra, de (szerintem) mivel nincs mit repairozni, ezért ez se csinál semmit. Aztán Modify, kijelölöm az összes kockát, megnyomom az OK-ot, aztán valami olyasmit ír ki, hogy a rendszer nem találja az elérési útvonalat, és nem csinál semmit. Segíts légyszi, mert már annyira akarnék vele játszani. Lehet, hogy már csak a formátálás segít?

Nem hallottál róla, hogy az Electronic Arts szünetmentes tápok forgalmazásán is gondolkodik...☹? De félre a poénna: sajnos ez az EA-játékok gyakran előforduló hibája, és a Windows-újrainstallnál jobb megoldást mi sem tudunk. Esetleg a Windows registryben lehet mindenféle turkálni... Valakinek van rá konkrét megoldása?

Mazder

Age of Mythology

Csá légyszi segítsetek, mert elakadtam egy játékban. Az age of mythology-ban a hatodik pályán, ahol azt a nagy falovat kell megépíteni. Addig eljutottam, hogy pár csávóval bejutottam az ellenség bázisára, de ott mindig észrevesznek. előre is köszönöm a gyors választókat.

Hát én nem tudom, most vittem végig az Age of Mythologyt, de némi bujkálással (vagyis nem mentem arra, ahol nagyobb számú ellenség volt... ☺), és vész esetén hentelessel könnyedén megoldottam ezt a pályát. Próbálg meg valamilyen ütőképes haderőt berakni abba a falóba (mondjuk a parasztokat nem biztos, hogy küklopszok ellen küldeném... ☺), és nem árt egy követő gép sem az épületek ellen. Sok sikert!

Zsolti

Jedi Academy

Lenne egy kérdésem. Nem tudod (tudjátok) hogy hol lehet hozzájutni a Jedi Knight II: Jedi Outcast c. játék honosításához?

Sziasztok! Ezentúl, mielőtt „tolat ragadnátok” magyartási ügyben, nézzetek el a www.gamestar.hu/gmiki honlapra, ahol minden meglesz ez ügyben, mi szem-szájnak ingere. Ami pedig nincs, arról sajnos mi sem tudunk... Itt található a Jedi Knight 2 magyartása is! Köszönjük néked, Gmiki! Bad Sector

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK



Sziasztok! Az előző hónapban rekordszámban feltett kérdés — miszerint “Futni fog-e a gépemen a Half-Life 2 című alkotás?” — egyik percről a másikra érthetetlen okok miatt teljesen megszűnt 😊. Természetesen azért ez nem azt jelenti, hogy ebben a hónapban unatkoztunk volna!

Tommy

Segítségkérés

Pár hónapja került az első GameStar a kezeim közé, és nagyon megtetszett, azóta csak azt veszem! Szerintem a hardverrovatnak is olyan vastagnak kéne lennie, mint a játék résznek 😊! Azért írok, mert van egy baja a gépemen. A konfiguráció: P4 2 GHz, 256 MB RAM, GF4 MX420, 80 GB Maxtor HDD (7200 rpm), WinXP. Az lenne a problémám, hogy a játékok nagy része akadozva fut, pedig nem olyan régen vettük. A boltban azt mondták, amikor vettük, hogy a P4-es már nagyon gyors, és játékokra ideális. Azért is írtam neked, mert nem vagyok egy hardverszakértő, és ez eléggé idegesít. Szeretném magam meglepni a Max Payne második részével, és azt szeretném, hogy gond nélkül fusson normális beállítások mellett is, és ne kelljen 640×480-ban futtatni. A válaszokat előre is köszönöm!

Szerintem is lehetne olyan „vas-tag” a hardverrovat, sőt még vastagabb is, mint a játék, bár igaz, akkor már inkább HardverStar lenne a magazin neve. A problémáddal kapcsolatban azt tudom mondani, hogy sajnos nem vagy egyedül. A boltok egy része véletlenül vagy készakarva (inkább utóbbi 😊) olyan olcsó, játékokra kiválóan hirdetett konfigurációkat is elad, amelyekben általában a VGA kártya gyenge minősége jelenti a gép szűk keresztmetszetét. A te esetemben — és még sok más sorstársadban — is ez történt: valaki bevásárlóközpontokban előre csomagolt hiperakciók, „csúcscsúper”, instant számítógépet vesz, „csúcscsúper” integrált VGA-val! 😊. Utána pedig jön a bosszúság, a VGA kártya cseréje, mert a hozzá nem értő ember hamar rájön: a gép ugyan csúcscsúper módon kezeli az Excel-táblát, de a játékokkal nem boldogul. Ebben az esetben is sajnos a VGA kártya a ludas. Egy 2 GHz-es konfigurációhoz minimum

már egy Radeon 9500/9600 Pro, illetve GF4 Ti/FX 5600 körüli videokártyát érdemes venni, ezek ára 30-40 ezer pénz körül mozog.

Árpi

Gépleállítás

Egy gyors és megbízható tanácsra lenne szükségem. A gépemet az évek során folyamatosan fejlesztettem a játékoknak megfelelően. Szinte már nincs olyan hardver, amelyet ne cseréltem volna ki, talán a floppymeghajtó és a hangkártya maradt érintetlen, a nosztalgia kedvéért. Jelenleg két 80 GB-os Maxtor (7200 fordulát/perc) winchester van a gépben, Inno GF FX 5600-as VGA, 300 W-os táp, AMD XP 2400+ CPU, egy DVD-olvasó és egy LG combo drive. Azt vettem észre, mióta procit cseréltem, hogy hajlamos újból indulni a gép, játékok közben is szokta csinálni. Lenne valami ötleted? Az XP-t már vagy fél tucatszor újból szenvedtem a gépre, meg a driverek is frissek!

A probléma kivételesen egy teljesen más hardveregységgel van összefüggésben. A magyarázat az, hogy ugyan sok mindent kicseréltél a gépedben, ám az egyik legfontosabb részegységet, amely az áramot szolgáltatja, elfelejtetted, ez pedig a táp! Egy sima, 300 W teljesítményű táp egy — maximum két — vinyóra van hitelesítve, ha pedig mellé pakolsz még egy DVD-olvasót és egy combo meghajtót is, akkor előfordulhat ilyen gond. Arról már nem is beszélünk, hogy az AMD-s rendszernek mindig több kakaó kell, mint a P4-nek. Azt javaslom, vegyél egy 400 W-os tápot, az már bőven elég lesz, és megszünteti a problémádat!

Phobo(z)

Új VGA

Gyorsan nyeljétek le azt a kis kávé, és figyelj, mert lenne egy égető

problémám! Szeretnék egy jobb VGA-t pakolni a gépembe, amelyen jobban elfut a HL2, mint ezen. Illetve bármi ötletetek lenne a géppel kapcsolatban, szívesen venném! A mostani rendszerben egy (AMD XP 1600+) 1400 MHz-es AMD procit van, az alaplapot pontosan nem tudom milyen, azt hiszem, Abit. Jövő tavasszal majd újat szeretnék. Van benne egy 128-as és egy 64 MB-os memória (az egyik SD100-as a másik SD133-as, ez nem gond?) és egy GF2 MX 440-es videokártya. Mit ajánlotok? Én GF-t szeretnék bele, de ha van jobb ATI, azt is kipróbálnám! Közepes árfekvésre gondolok, nem 100 ezres kártyára. Kösz előre is, és üdv az egész csapatnak!

Szerintem először egy kis memóriát kellene még a gépedbe pakolni. Mivel SD memóriákkal vagy felszerelve, és nem tudom, hogy belemenne-e DDR a lapodba, ezért azt tanácsolom, tegyél még bele 128 MB-ot. Az SD RAM-ok amúgy sem olyan drágák, ráadásul azt szerintem érdemesebb bontóban megvenni, úgysem hosszú távra tervezel. Különben ha 64 MB-os az SD 100-as, akkor a többi 133 MHz-est visszafogja, és 100 MHz-en fog menni mindegyik RAM. Ezért érdemesebb beletenni még egy minimum 128 MB-os SD 133-ast, és kivenni a 64-est. VGA terén én egy Club3D ATI Radeon 9600 Pro kártyát ajánlanék, 128 MB DDR RAM-mal. Ennek az ára 45 ezer körül mozog. Ha picit olcsóbban szeretnéd megúszni, akkor egy Inno Tornado GeForce FX 5600-ast ajánlok, szintén 128 MB memóriával felszerelve. Ennek 8-10 ezer pénzzel olcsóbbnak kell lennie!

Végh Zoltán

Extra kérdések

Néhány nem mindennapi gonddal fordulok hozzád! Remélem, tudsz segíte-

ni, ha nem, kérlek továbbítsd a levelem másnak, aki tud. Az első gondom, hogy digitális fényképezőgépet kellett cserélnem, és ez már csak CompactFlash memóriakártyát olvas. Eddig SD-olvasóm volt, és nem akarok venni még egy USB-re dugható olvasót, mert kevés az USB portom és kell másra is a hely. Mit lehet ilyenkor tenni? A másik kérdésem, hogy megjött a kedvem a dizájnházakhoz, és szeretném megkérdezni, hogy Te milyen házat ajánlanál! Igazából olyan kéne, amelyik félig plexi, sőt egészen, de eddig nem láttam itthon ilyeneket 😊. Kérlek, ha tudsz, válaszolj! U.i: Mennyibe kerülnek azok a spéci világítócsövek?

Első kérdésemre válaszolva: nem kell még egy USB-re dugható SD-kártyaolvasót venni, sőt nem kell plusz USB portokat tartalmazó kártyát beszerezni, egyszerűbb megoldás is van. Léteznek olyan többfunkciós panelek, amelyeket a gép elejébe lehet beszerezni, és mindenféle memóriakártyát képesek olvasni. (MMC, SD, CF, Memory Stick stb.) Persze van külső USB kapura csatlakoztatható változat is, de ezek — azonkívül, hogy drágábbak, csak foglalják a helyet. Egyszerűbb beépíteni a gépbe. Ennek az ára 7-8 ezer körül van, és megoldja a problémádat! Ami a házat illeti, mindenkinek magának kell dizájnházat választani, hiszen az ízlések különbözőek. Viszont ha kifejezetten plexi házra vágysz, akkor van egy jó hír. Lehet itthon kapni teljesen plexi Beantech házakat, kb. 20 ezer Ft körüli áron! Ezt megspékeled egy-két színes világítócsővel, (2-3 ezer Ft), egy színesen villogó procihűtővel (3-4 ezer Ft), ráaggatsz néhány szaloncukrot, és kész is a karácsonyfa 😊.

A már említett előző havi levélmennyiség után úgy határoztunk, hogy a segítségnyújtást kiterjesztjük online-ra is! Így mostantól a valóban égető kérdéseket a GameStar fórumában is fel lehet tenni a hardvertopikon belül, az új, „Problémák - Segítség” című altópikban. Akinek pedig továbbra is személyes kérdése lenne hozzám, az a kv@gamestar.hu címre írjon! A karácsonyi viszontlátásra! **Mady**

A TI OLDALATOK

MÁSÍK OLDAL

Amint az egész GameStar, úgy a Másik Oldal is megváltozott. Egyelőre még nem észleltek a fő változást, de előkészítés alatt áll. Erre azonban még várnotok kell – a GameStar legfrissebb szerkesztőségi híreire, alternatív kritikáira és eseményeire azonban már nem ☺.

Itt az új design!

Azt hiszem, annál lényegesebb dolog nem történt, mint a design megváltoztatása. Ez azonban, ahogy az lenni szokott, nem járt zökkenők nélkül. Annyit tudnotok kell, hogy a design tervezése már jóval az előző lapszám megjelenése előtt elkezdődött: rengeteg értekezlettel, összeröffenéssel és egyeztetéssel járt, mire eljutottunk ehhez a mostani állapothoz. Szívem szerint megmutatnám a legelső terve-

ket, de annyira összefirkáltuk őket, hogy már úgysem látszana semmi! ☺ Lényeg, ami lényeg: az összes rovat változik, mindegyikbe igyekeztünk az eddiginél is több információt is beszűríteni, figyelve arra, Ti mit is szeretnétek. A designváltás ötleteinek java része ugyanis Töletek, olvasóktól származik: összegyűjtöttük javaslataitokat, kiválogattuk belőlük a legjobbat, hiszen az egész "GameStar-társadalomnak" nagyon fontosak az ötleteitek, a gondolataitok. Lehet, hogy nem mindegyiket tudtuk megvalósítani – de igyekeztünk a legjobbat kihozni. Természetesen az új designnal kapcsolatos észrevételeket, javas-

A hónap bugshotja

Ettől a hónaptól a CD-ről már jól ismert "Játékbug" rovat legjobb képe abban a megliszteltetésben részesül, hogy a Másik Oldal hasábjain is kitárlkozhat ország-világ felé! Lássuk!

Beküldő: Berger99

Játékcím: ?

Comment: Érdekes új harcmodort fejlesztenek a legújabb taktikai FPS-ekben.

Egy bajom van csak: halvány lila gözöm sincs, hogy melyik játékról készült a screenshot (szemmel láthatóan FPS, így nem csoda)! Ezennel nyílt pályázatot írok ki a rejtély megfejtésére, és megkérek minden kedves pályázót, hogy a zerocool@gamestar.hu címre küldött levélben ne felejtse el közölni a játék címét! Kösz!



A designváltás ötleteinek java része ugyanis töletek, olvasóktól származik

latokat változatlanul örömmel várjuk az arena@gamestar.hu címre.

Egyéb fontos események

Egyébként pedig előntöttek minket a fejhallgatók, néha úgy éreztem magam, mint a kínai piacon, amikor a folyosón a kezemre aggatott 10 fejhallgatóval közlekedtem, és a kollégák megállítottak, azt kérdezgetve, melyiket mennyiért adom ☺. Érdekesség, hogy végrehajítottuk az

első gamestaros webkamerás közvetítést. Boe gépére kötöttük a kamerát, amelyen át Szittyóval és szépséges kedvesével kommunikáltunk. Természetesen mindenki mindenfélét mutogatt a kame-

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címek

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítés: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanótok van bárki számára, ott lelitek a megfelelő címetek.

rába (szépet is, csúnyát is), szóval volt fun bőven! Egyébként is: webkamera rulzik!

Sam pedig megjött Koreából, ahová a Magyar Cyber-Olimpiai Csapatot kíséрни szalajtottuk el (mert nekünk fontos a Pro-Gaming, ugye, és felkaroljuk, amennyire csak lehet) és mindnyájunkat ellátott Warcraft III-ajándékokkal, én speciel Tichondrius, a Dreadlord műanyag figuráját kaptam, nagyon dögös. Természetesen a következő számban olvashjátok tudósítását a World Cyber Games döntőjéről.

Kviddicsvilágkupa lesz!

Aki nem tudná, annak elárulom: a kviddics a Harry Potter sorozatból megismert repülő sóprús csapatsport, egyes elemeiben a kosárlabdához, illetve a rögbihez hasonlatos, és tojás alakú stadionban játsszák. Természetesen senkinek nem kell repülő sóprú, ám december 13-án nem árt ott lenni a Pólus

A HÓNAP LEGJOBB OLVASÓI ÉRTÉKELÉSE

Egyre többen gondoljátok úgy - hála az égnek - hogy megosztjátok velünk, illetve a nagyvilággal gondolataitokat, értékeléseket, egy adott játékkal kapcsolatban. Ebben a hónapban Barni BloodRayne értékelését választottuk.

BloodRayne

Grafika: A BloodRayne grafikája igen szép, jól kidolgozott. A karakterek gyönyörűek, a terek is szépek, de egy két helyen még akadt volna dolgozival rajtuk. Rádásul a program egy átlagos gépen "high grafikán" 800x600-ban szaggatásmentesen fut! Igaz, ha az ember 1600x1200-ban akar játszani, akkor ahhoz keményebb vas kell. Játékmenet: Főlötébb kellemes! Rengetet ellenfél, és sok-sok pálya színesíti életünket. Néhány mapon viszont idegesítő, hogy a játék "ugorj ide, nyisd ki azt, ugorj oda" érzést áraszt (lásd: The Temple). Emellett a pályák igen hasonlítanak egymásra így egy idő után kissé unalmassá válnak. A főellenségek viszont jól ki vannak dolgozva.

Hangulat: Tökéletes! Több dolog is tuningolja: BloodRage, Bullet-time, kék látás, ráközelítés stb.

Ami nem tetszett: egy-két grafikai bug (Rayne haja "belemegy" az arcába), illetve a pályák már említett kidolgozottsága.

Összeségében: a játék nagyon jó, talán még azoknak is ajánlható, akik eddig nem szerették a TPS-eket!

86%

Ha úgy érzed, értékelned kell, ne fogd vissza magad! Nekünk fontos, hogy mit gondoltok a játékokról! Kritikáitokat várjuk az arena@gamestar.hu címre, csak arra vigyázzatok, hogy méretük ne haladja meg az 1000 karaktert!

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Hidden and Dangerous II

A méltán híres 3D-s kommandós játék folytatása annyi év várakozás után végre csak-csak megérkezett. Még a PC ZED-ben írtunk róla először, hogy már készítik, ám csak mostanra sikerült összehozni. A cseh fejlesztők időközben – enyhén szólva – letettek valamit az asztalra, amelyre méltán büszkék lehetnek: a Mafiáról van szó, amely megérdemelten kapott anno 95%-ot a *GameStarban*. Nos, hogy a *Hidden and Dangerous*szel is meg tudják-e váltani a világot, hamarosan megtudjátok...



LotR: Return of the King

A Jedi... ööö... király visszatér ©! Naná, hogy visszatér, de a mozikban – nálunk – sajnos csak januárban. A filmen alapuló, azonos című *Lord of the Rings: Return of the King* viszont már most ott figyel a gépünkön felinstallálva, és még ebben a játékáradatban is teljesen le vagyunk nyugözve attól, amit a hangulat és grafika terén produkál. A következő számunkra maximálisan ki fogjuk játszani a cuccost az összes karakterrel, és remek kis tippözönt zúdítunk a nyakatokba!



Need for Speed: Underground

ZeroCool le sem tud kattanni az *NFS: Underground* demójáról, honlapunkra pedig csak két óraja töltöttük fel, de már 3500 letöltésen felül járunk! Ergo: elképesztően király lesz az *NFS: Underground*, de hogy pontosan milyen újítások terén, azt csak a következő számunkból tudjátok meg ©!



Railroad Tycoon 3

Sihuhuhú ©! Minden idők leghíresebb (és legelső) vasúti menedzser játéka visszatért, hogy a vonatok szerelmeseinek újabb kielégítő éjszakákat okozzon! A *Railroad Tycoon 3* ezúttal teljesen 3D-s, meghozza igencsak alaposan kidolgozott grafikáról beszélhetünk. Azt, hogy a játéknak sikerült-e megőriznie régi varázsát, emellett tud-e elég sok újdonságot nyújtani a régi fanatikusoknak, Csonti fogja Nektek elárulni.



NBA Live 2004

Gyu közismerten a legnagyobb sportrajongó a szerkiben, ezért igencsak kiült az arcára az öjöm és bódóttá, amikor kezébe adtam az *NBA* legújabb részét. Másnap meg is mutatott belőle néhány játékelemet, amelyek láttán még én is az államat kerestem, pedig egyébként be nem töltene egy kosárprogramot! Hiába, no, manapság már nem engedi meg magának azt a luxust egy EA kategóriájú kiadó, hogy folytatásai ne tartalmazzanak tonnányi grafikai és játékmotort újítást.



A következő számunk teljes játéka:

S.W.I.N.E.

A következő Ezüst GS is **DUPLA DVD-VEL** jelenik meg!

Disznók és malacok harcolnak egymás ellen ebben a fergeteges humorú RTS-ben. A Stormregion magyar csapata által fejlesztett stratégiai játék grafikus megvalósítása mai szemmel nézve is rendkívül ütős, olyan effekteket láthatunk benne, amelyeket még a *C&C: Generalsben* sem! Ráadásul a játék TELJESEN MAGYAR nyelvű, és egy ismert magyar alternatív együttes, az egyik nagy kedvencem, a Másfél készítette hozzá a talpalávalót! Már alig várjuk, hogy kiderüljön „sok lúd...” vajon... ööö... sok nyúl disznót győz-e, vagy a dagonya királyai intézik el a tapsifüleseket.



A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnos előfordulhat, hogy ígéretünk ellenére egy-egy játékor mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ©) elnézéséteket kérjük!

MEGJELÉNÉS
kék és ezüst GameStar: december 12.
minden hónap második péntekén!

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

EGY varázslattal, harcokkal és kalandokkal teli világban a bátorság megpecsételheti a világ sorsát!

Új stratégiai játék a JoWoodtól.
NOVEMBER VÉGÉTŐL KERESD A BOLTOKBAN!

PHENOMIC
GAME DEVELOPMENT

JoWood
PRODUCTIONS

© 2008 by Phenomic Game Development. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

HU ISSN: 15853187

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
 Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Munkatársak:

Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu
 Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu
 Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu
 GyZ (játékteszt) – nonpluszutra@freemail.hu
 Kecské (multi tippek) – kozma@printscreens.hu
 Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
 Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
 Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
 Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vvh.hu
 Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu
 Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
 Stinger (HW) – stinger@gamestar.hu
 Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 TRf (játék és SW) – trf@gamestar.hu
 Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
 Bíró Dániel (Platypus) – dbiro@idg.hu

Címlepterv:

Darabont Gergely (Gregory) – darabont@printscreens.hu

Szerkesztőség:

1065 Budapest, Révay utca 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
 Telefon: 474-88-49, telefax: 269-56-76
 Internet: <http://www.gamestar.hu>
 E-mail cím: gamestar@idg.hu

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

Kiadja:

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu
 Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Hirdetésfelvétel:

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu
 Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8860, 474-8852, telefax: 302-0299
 E-mail: keriroda@idg.hu

Reklámreferens:

Szendrey Szilvia – szilvi@idg.hu
 A hirdetéseket a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

Marketing:

Marketing: Telek Zoltán

Terjesztés és ügyfélszolgálat:

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8858, telefax: 269-5676
 A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.
 A kék GS ára: 1 646 Ft
 előfizetés: negyedéves 3 735 Ft
 féléves 7 380 Ft
 egyéves 14 364 Ft
 A DVD GS ára: 1 996 Ft
 előfizetési ár: 1 663 Ft/hó.

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapközbeszítőknel, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Műszaki vezető:

Birkus Imre – ibirkus@idg.hu
 Telefon: 474-8854

Nyomás:

Révai Nyomda Kft.
 Ügyvezető igazgató: Lázár László

Lapunkat a MATESZ auditálja.

TECHNICAL SUPPORT
 1-800-333-9111
 www.sierraentertainment.com

SIERRA

UNCOMPROMISED DUTY • HONOR AND VALOR

The Ultimate 3D squad-based tactical combat simulation

Systematically train your troops, or take command to breach and clear each location until you find your suspect. It is up to you on the front lines. Master of a fire-arm, entry team. With stealth and dynamic tactics, you can ensure your team's every move.

Choose either mission or sniper mode in 16 stunningly realistic, open-world filled with more than 150 mission-critical characters. Each mission is based on real L.A. situations including the inner systems, the Corruption Center, and even the LAX airport terminal tower!

Experience the challenge of CQB's mission, artificial intelligence, freestyle over 100 ground-level characters, who react to your every move, ensuring you're never far from the action. Any tactic, from tactical sniping to full-on assault, is yours to try in the heart of the city.

NEW! 15+ OK

NEW! 30000111
 SWAT 3 FE PC/CX/PS2
 3 548542 4074095

NEW! 30000111
 SWAT 3 FE PC/CX/PS2
 3 548542 4074095

NEW! 30000111
 SWAT 3 FE PC/CX/PS2
 3 548542 4074095

NEW! 30000111
 SWAT 3 FE PC/CX/PS2
 3 548542 4074095

UNCOMPROMISED DUTY • HONOR AND VALOR

"Fantastic graphics and blistering AI!"
 PC Zone

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

SIERRA

The Ultimate 3D squad-based tactical combat simulation

Ez az a hely,
ahol Nikki mindent beleadott,
de nem ment vele semmire.

Pandemonium!



N-GAGE
ARENA



A Pandemonium™ az N-Gage™ játékgépen! Nikki visszatér egy új, 3D-s kalandjátékban. Bluetooth, vezeték nélküli többjátékos módban is! Élő át az online mobiljátékok forradalmát az N-Gage™ Arénában! Online jellemzők: Árnjáték • Tippek és trükkök • Játék-kiegészítők • Végigjátszás • Játékmenet rögzítési lehetőség • n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

bárhol
bárákivel



Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. Pandemonium! Crystal Dynamics, Inc., 2003. Felhasználható az IdeaGroup Ltd. A Pandemonium a Crystal Dynamics Inc. védjegye. Az Eidos és az Eidos logo az Eidos Group of Companies védjegye. Egyéb említett termék- és cégnevek azok tulajdonosok védjegyeit jelölhetik. Minden jog fenntartva.

Élvezd új képességeidet.
Felelősséggel.

RECEPTION



WELCOME
TO THE
SIMS
WORLD
CALL
US
FOR
HELP



Abrakadabra, és simjeid varázsolnak. Egy pálcasuhintással megváltoztathatod az életed. Szerelmet igézhetsz pusztá mágiával. Akaratoddal másokat irányíthatsz. Elteleportálhatsz barátaiddal egy bűvös karneválra. Vagy csak dobod magad hátra a fotelelben, és törd a sós magyort, míg a háziállatok gyomlálnak a kertben. Ám légy óvatos: félresikerült varázslataid után elég furcsa változásokon mehetsz keresztül. The Sims™ Abrakadabra – hozd létre saját varázslód, azután próbáld meg kordában tartani...
thesims.uk.ea.com

* A játékhöz a The Sims™, The Sims™ Deluxe Edition vagy The Sims™ Double Deluxe Edition szükséges.

PC CD-ROM

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES, the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are Challenge Everything and trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and in other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands.



The Sims
ABRAKADABRA
TITKOSÍTÓ LEVEZ



Challenge Everything

AZ EMBERISÉG SORSA A TE KEZEDBEN VAN

TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES™



EMBER A GÉP ELLEN, TÖBBIJÁTÉKOS AKCIÓ AKÁR 32 JÁTÉKOSSAL ONLINE MÓDBAN

16+
www.pegi.info

WWW.T3WAR.COM

PC CD-ROM



INTERMEDIA



POWERED BY
gameSpy

ATARI

Terminator 3: War of the Machines™ © 2003 Atari, Inc. & EA GAMES LLC. All rights reserved. Developed by Creative Assembly. Terminator 3: War of the Machines™ is a trademark of EA GAMES LLC. The Atari logo is a trademark of Atari, Inc. EA GAMES is a trademark of EA GAMES LLC. All other trademarks are the property of their respective owners. Gameplay and the "Powered by Gears of War" logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved.