

CELTIC KINGS

ajándék TELJES JÁTÉK a CD-n!

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar



2004 - 01

Ára: 1646 Ft

4CD 7 JÁTSZHATÓ DEMÓ,
18 JÁTÉKANIMÁCIÓ,
83 kiegészítés 8 játékhoz,
+ 100 játéktrainer, 15 teljes verziós minijáték

2004 JÁTEKAI

S.T.A.L.K.E.R., DOOM 3, HALF-LIFE 2, SIMS 2, LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH...

MINDEN, AMIT TUDNI AKARSZ A LEGJOBBAN VÁRT KEDVENCEKRŐL - 26 OLDALON

TESZTELTÜK

SPELLFORCE: ORDER OF DAWN

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

BEYOND GOOD AND EVIL

DEUS EX: INVISIBLE WAR

PLUSZ

ARMED & DANGEROUS, LORDS OF EVERQUEST,
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Ízelítő a CD-k tartalmából:

Beyond Good & Evil, Broken Sword 3, Firestarter, Joan of Arc, Postal 2 Multiplayer,
Vegas: Make it Big és Traitor's Gate **játékdemók**, Armed & Dangerous, Beyond
Good & Evil, Deus Ex: Invisible War, Spellforce, Battlefield: Vietnam **játékanimációk**



Előzetesek: Codename Panzers, Rome: Total War, Medal of Honor: Pacific Assault
Bemutatók: The Hobbit, The Simpsons: Hit & Run, Magic The Gathering: Battlegrounds
Mélyvíz: Mobiltelefon körkép, Intel P4 Extreme Edition, Vásárlási tanácsok 2004-re



TARTALOM

Gyorskereső

Armed and Dangerous	50	B, C
Beyond Good and Evil	38	B
Deus Ex: Invisible War	72	B, T
Dungeon Siege: Legends of Aranna	76	B, T
Legacy of Kain: Defiance	56	B
Lock On: Modern Air Combat	78	B, T



Lords of EverQuest	64	B, C
Magic the Gathering: Battlegrounds	66	B
Neverwinter Nights:		
Hordes of the Underdark	70	B
Pro Evolution Soccer 3	80	B
Secret Weapons over Normandy	46	B, T
Spellforce Order of Dawn	60	B, T
The Hobbit	52	B, T
The Simpsons: Hit & Run	54	B, T
Uru: Ages beyond Myst	68	B
V-Rally 3	82	B

T: Tipp C: Cheat B: Bemutató

Tippek részletesen:

Age of Mythology: Titans	rt
Anno 1503	c, rt
Armed and Dangerous	c
C & C Generals: Zero Hour	rt
Deus Ex: Invisible War	nt
Dungeon Siege: Legends of Aranna	rt
Gothic 2	rt
GTA Vice City	rt
Korea: Forgotten Conflict	rt
Lock On: Modern Air Combat	rt
Lords of EverQuest	c
LotR: War of the Ring	rt
Raliroad Tycoon 3	rt
Secret Weapons over Normandy	rt
Spellforce	c, nt
Silent Storm	c
Spellforce Order of Dawn	c
The Hobbit	rt
The Simpsons: Hit & Run	rt
XIII	c

nt: nagytipp rt: rövid tipp c: cheat

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

A kiadó sajtótermekait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Celtic Kings	8



Újdonságok

2004 játéakai	10
----------------------	-----------



Játékbeutatók

Fókusz: Beyond Good and Evil	38
Francia kapcsolat: francia játékok	44

Secret Weapons over Normandy	46
Armed and Dangerous	50
The Hobbit	52
The Simpsons: Hit & Run	54



Legacy of Kain: Defiance	56
Spellforce Order of Dawn	60
Lords of EverQuest	64
Magic the Gathering: Battlegrounds	66
Uru: Ages beyond Myst	68
Neverwinter Nights:	
Hordes of the Underdark	70
Deus Ex: Invisible War	72

CÍMLAP



2004-ES NAGY JÁTÉKÖSSZEFOGLALÓ

10. OLDAL

„Lezserek, eredetiek, ötletesek: a francia játékok jobbjaiban mind megvan az a szükséges plusz, amellyel a kliséktől hemzsegő piac vérkeringésébe egy kis felfrissülést hozhatnak...”

FRANCIA KAPCSOLAT – 42. o.

56. oldal: LoK: Defiance



ÜDV olvasó!

Jó hírrel kell kezdenem a 2004-es évet! Nektek hála, a sok-sok országban (Németország, Hollandia, Csehország stb.) található *GameStarok* közül tavaly a mi kis hazai újságocskánk olvasótáborára növekedett a legnagyobb mértékben!

Persze ettől nektek sem jobb, sem rosszabb nem lesz, a megszokott minőséget és színvonalat kapjátok továbbra is, de azért jó érzés megmutatni a „nagy testvéreknek”, hogy a magyar olvasók is „tudnak annyit”, sőt többet is, mint a nyugati néptömegek! Ez azért is nagy öröm, mert mint köztudott, a *GameStarok*at nem egy kaptafára gyártjuk, hanem minden országban más és más recept szerint készülnek. Szóval csak így tovább, szittyá barátaim, húst a nyergnek alá, íjakat a kézbe, és előre a dicsőséges jövő felé! ©!

Persze útban Bécsújhely felé nem unatkozhatik a magyar ember a magyar *GameStar* zászlaja alatt tömörülve – olvasással ütheti el az időt: megtudhatja például, hogy mire kell mindenképpen odafigyelnie 2004-ben. Később teszteket böngészhet olyan játékokról, melyek után még a karácsonyi dömping idején is megnyaltuk volna mind a tíz ujjunkat, sőt ha notebook is van nála, játszhat a tavalyi év egyik RTS-RPG-jével, a *Celtic Kings*szel vagy a 4 CD-n, illetve a dupla DVD-n található tonnányi anyag közül is mazsolázhat!

És ez még mind semmi! Írnokaink még a határok előtt a sereg után küldik majd a februári betevőt, amely a múltkori *Doom 3*-béta-teszt után újfent csak egy kövér kis világpremierrel kecsegtet! Zero már csomagolja is a meleg pulcsit, Kijevben ugyanis hidegek az éjszakák ©... (Még jó, hogy mi a másik irányba haladunk.)

Boe



SZTORI

Dungeon Siege: Legends of Aranna	76
Lock On: Modern Air Combat	78
Pro Evolution Soccer 3	80
V-Rally 3	82
Játszottuk még	84
Budget	86
Múzeum	88

Tippek, Trükkök

Rövid tippek	90
Spellforce	94
Deus Ex: Invisible War	95

Mélyvíz

Hirek	98
Piactér	102
2003 legjobbjai 2004-ben	104
Intel Pentium 4 3.2 Extreme Edition	106
Mobiltelefon-körkép	108
2.1-es hangfalak tesztje	112
Internetes tárhelyek	116
Hardverteszt-összesítő	118

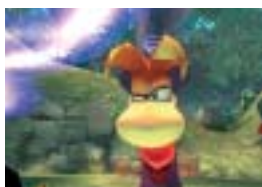
Másvilág

Starmusic	120
Starmovie	121

Közösség

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

„Vajon mi várható ebben az évben? Száz játékunkat tartalmazó összefoglalónkban fény derül arra, hogy pontosan milyen lesz az ideai felhozatal. Nemcsak a legnagyobb nyalánságokról, hanem néhány olyan névről is olvashattok, amely kellemes meglepetésként fog szolgálni Nektek...”



60. oldal: Spellforce: OoD



72. oldal: Deus Ex: Invisible War



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 (Celtic Kings) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található setup.exe állományt (CD-s magazin esetén az első korongon található).

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemó

CD 2

- > Játékdemók

CD 3

- > Játékdemó
- > Exkluzív WCG2003 videó
- > Extrák
- > Javítások
- > Rovatok
- > TI küldtétek
- > Filmelőzetesek

CD 4

- > Mélyvíz
- > Játékkiegészítések
- > Exkluzív animációk
- > Animációk

Mi az a DUPLA DVD?

14 CD-nyi tartalom egy darab dupla rétegű korongon (hat és fél kiló 1,44-es lemezzel), több mint 8 GB adattal!

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.

Új év, új remények, új GameStar ☺. Ezzel a szlogennel indítanám a 2004-es esztendőt! Azt az évet, amelyben nemcsak 12 remek újságot tarthatsz a kezvedben, de még az olimpiát is végigizgulhatod ☺. Na jó, elég már az öntömjénezésből... nézzük, mi mindent hoztunk az év első hónapjában. Remélhetőleg már szanaszét játszottátok a S.W.I.N.E.-t, mert ezúttal egy másik remek stratégiával ismerkedhettek meg. A Celtic Kings témájában teljesen eltérő, de biztosan hosszú heteken át lefoglal majd mindenkit. Exkluzív anyagokban is bővelkedünk rendszeresen. Megnézhetitek a hazai WCG 2003-as döntő végleges videóját, és több olyan, általunk készített játékanimációt, amelyet csak nálunk találhattok meg. Továbbá rovatok, játékkiegészítések, rengeteg extra és és... szóval sok minden más vár még ☺.

ZeroCool / Mady / GameStar Team

Beyond Good & Evil

> kiadó: Ubi Soft > méret: 163 MB > hely: CD 2/DVD



HÓNAP DEMÓJA



Hyllis békés világát idegen lények özönlötték el. Felborult a világ rendje, igazi káosz alakult ki. Egy helyi lakó, nevezetesen Jade vállalja fel, hogy kideríti, mi áll mindenek a háttérben. Az Ubi Soft legújabb akciójátéka igen nagy érdeklődésnek örvend. Mi lehetünk az a bizonyos hős, aki felülkerekedve félelmén, legyőzi az ellenfelek nem apró hadát. „Szokványos” kis akció-kalandjáték, nem mindennapi köntösben. Aktuális fókuszjátékunkat érdekes kipróbálni!

További demók a CD-ken

- > Broken Sword 3
- > FireStarter
- > Joan of Arc
- > Postal 2 Multiplayer
- > Traitors Gate 2
- > Vegas Make it Big

További demók a DUPLA DVD-n

- > Airport Tycoon 3
- > American Idol
- > Apocalyptica
- > Breed Single Player
- > Contract Jack Multiplayer
- > DS: Legends of Aranna
- > Lords of Everquest
- > Sinbad
- > Temple of Elemental Evil
- > Unreal 2 Expanded Multiplayer



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 általatok készített egyéb érdekességeket szeretnétek megosztani a többiekkel, írjatok ZeroCoolnak (zerocool@gamestar.hu).

Videók

A videók megtekintéséhez mindig telepítsd a legújabb lejátszókat (Windows Media Player, Quicktime), valamint a szintén legfrissebb meghajtókat (DivX, Xvid)! (CD 4/DVD)

EXKLUZÍV

WCG 2003 HUN

Azzal a bizonyos „jobb később, mint soha” mondással élve, csöppet elhúzódtott a hazai WCG2003 (avagy EQ6) videójának publikálása! De végre megtört a jég, körünkben üdvözölhetjük ezt a remek videót. Megszemléltethetitek a hazai legjobbakat „akció” közben, és persze magát a party feelinget is átélhetitek. Kötelező mindenkinek ☺!



MOD

CD-s legjobb: GTA 3: Back to the Future MOD



A GTA Vice City rajongók ismét örvendezhetnek, ugyanis egy igen jópofa modifikáció is található a CD mellékletben. A Back to the Future névre keresztelt MOD-ban, a nagyszerű Vissza a Jövőbe című filmből megismert DeLorean volánja mögé pattanhatunk, mely „időugrásnál” hosszas tűzcsíkot hagy maga után.

DVD-s legjobb: America's Army



A freeware program kategóriába tartozó America's Army: Operations-hoz, megérkezett a legfrissebb, parányi 228 megás update csomag. Az USA hadsereget népszerűsítő, saját fejlesztésű FPS játékhoz készült csomag, rengeteg újdonságot és kiegészítést tartalmaz.

Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, GTA Vice City, Half-Life, Max Payne, Soldier of Fortune 2, Undying, UT 2003, XIII

További érdekességek a Dupla DVD-n:

America's Army, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Medal of Honor: Allied Assault

EXTRA

Aktuális számunkhoz több kulisszák mögötti videót is sikerült szerez-nünk. A CD-s GameStar tulajdonosai megtudhatják, miként készültek a V-Rally 3 egyes elemei. Szó esik a modellezésről, a grafikus motor megvalósításáról, a valóság és a játszhatóság kialakításáról, továbbá sok minden másról. A Dupla DVD-t bezsebelők emellett azt is megtudhatják, milyen részletességgel vették fel a Secret Weapons over Normandy repülőhangjait, illetve hogy melyek voltak a legnehezebb pillanatok az egyelőre csak Xboxra készülő Halo 2 fejlesztésében.



Plusz

69 **játékhiba**, 19 **vicces Windows-kép**, 4 **általatos küldött érdekesség**

42 **hátterkép** 16 játékról, 100 **trainer** 90 játékhoz.

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD:

35 **segédprogram**, amelyek közül 14 **ingyenesen**, 21 pedig korlátozott ideig használható.

DVD:

65 **segédprogram**, ezek közül 24 **ingyenesen**, 41 pedig korlátozott ideig használható.

Desert Rats vs. Afrika Korps

➤ kiadó: Monte Cristo ➤ hely: CD4/DVD



HÓNAP
VIDEÓJA

Örömmel tudatosodik bennünk újra és újra, hogy igenis mennyire profik ezek a hazai fejlesztőcsapatok. Ennek ékes bizonyítéka a Desert Rats vs. Afrika Korps legújabb animációja is. Eszméletlen, mennyit fejlődött az elmúlt néhány hónapban. Egyre profibb grafika, extravagáns kidolgozás, gigantikus csaták! Mindenkinek kötelező megtekinteni!

Amint csak nálunk nézhetsz meg

CD 4:

Armed and Dangerous, Beyond Good and Evil, Contract Jack, Deus Ex: Invisible War, Knights of the Temple, Secret Weapons over Normandy, URLU: Ages beyond Myst

DUPLA DVD:

Far Cry, Sacred, Spellforce

További animációk

CD 4:

Battlefield Vietnam, Breed, Conan, Ford Racing 2, IL-2 Battle over Europe, Lords of Everquest, Spellforce, The Sims 2

DUPLA DVD:

Bulletproof Monk, Call of Duty, Castle Strike, Chicago 1930, Conflict Desert Storm II, Curse the Eye of Isis, DEactivation, Deus Ex: Invisible War, Doom 3, Harry Potter: Quidditch Cup, Lord of the Ring: The War of the Ring, Lula 3D, Massive Assault, Max Payne 2, Pirates of the Burning Sea, Postal 2: Share the Pain, Prince of Persia: Sands of Time, The Bloody Magic, Universal Combat

Filmelőzetesek:

CD 3:

Gothika
Looney Tunes Back in Action

DUPLA DVD:

Hellboy
Timeline
Troy

Lapozz
a Teljes Játékhoz

TELJES JÁTÉK



Az összehangoltan támadó római egységek ellen átgondolt stratégiára van szükség

A KELTÁK HIÁNYA

CELTIC KINGS

Ezúttal egyszerre próbálunk örömet szerezni a stratégiai és a szerepjátékok rajongóinak: a Celtic Kings ugyanis mindkét stílus kedvelőinek remek szórakozást ígér.

Talán a *Celtic Kings* volt az első olyan játék, mely valóban sikeresen ötvözte a valós idejű stratégiát a szerepjátékokkal. Bár korábban a *Warcraft III* is felvonultatott RPG-elemeket, a *Celtic Kings* első ránézésre sokkal inkább olyan, mintha a *Kohan: Immortal Sovereigns* és a *Diablo* keveréke lenne – és ezúttal a két műfaj tökéletesen illeszkedik egymáshoz.

Larax, a magányos farkas...

Hősünk, Larax először csak egy magányos hős. Bár a háború főképp Julius Caesar és a gallok vezére,

minket igyekeznek majd segíteni – szóval, nem lesz egyszerű a menet. A kezdeti szóló részek (melyek később vissza-visszatérnek) első ránézésre egy *Baldur's Gate*-szerű izometrikus RPG-re emlékeztetnek, Larax ugyanis a küldetéseket teljesítve valóságos legendahőssé nő: tapasztalati pontokat gyűjt, és alkalomadtán „szintet lép”. Ennek megfelelően előbb-utóbb híre megy hősiességének és egyre több szövetséges csatlakozik hozzá.

Amikor már lovasok, illetve fejszével és karddal felszerelt gyalogos egységek is erősítik sorainkat, nagyobb szabású feladatokat is teljesítenünk kell – falva-

Vercingetorix-t csak a bosszú hajtja: felesége és faluja elpusztítása után életét a harc istennőjének ajánlja, és megfogadja, hogy kiúzi szülőföldjéről a gaz hódítókat.

Vercingetorix között zajlik, őt csupán a bosszú hajtja: felesége és faluja elpusztítása után életét Kathoboduának, a harc istennőjének ajánlja, és megfogadja, hogy kiúzi szülőföldjéről a gaz hódítókat. Később találkozni fogunk a kérdésben szintén érintett druidákkal és germánokkal is, akik korántsem biztos, hogy

kat, településeket rohanunk le, sőt erdők ellen indítunk ostromot –, mind-eközben egyre inkább előtérbe kerülnek a valós idejű stratégiai elemek. Larax „hősi” tulajdonságai persze továbbra sem szorulnak háttérbe, hiszen képességei akár döntő jelentőségűek is lehetnek egy ütközet szempontjából, mi több, némi XP az egységeknek is



jut, hiszen ők ugyancsak edződnek a harcban – hiába, ahogy Zorg mondta az *Ötödik elem* című filmben: ami nem öl meg, az megerősít.

...és Larax, a hadvezér

Némi taktikai érzék feltétlenül szükséges a sikerhez, mert az ellenség javarészt túlerőben lesz. A frontális lerohanás sosem igazán célravezető; jó példa erre, hogy alkalomadtán más hősökkel, illetve azok csapataival kell együtt dolgoznunk: megosztva az ellenség erőit, és több oldalról támadva törve át a védelem vonalait. Mindemellett katonáinknak enni is kell, ezért a harcmentes övezetekben biztosítani kell a termelés zavartalanságát és az elemózsia eljuttatását az előőrsökig. A háborúhoz persze pénz is kell (a pénz és a pénz

mellett) így östermelőinket megadóztatjuk, ha pedig humán erőforrásra van szükség, szintén az ő soraikból verbuváljuk az utánpótlást. Bár ebben ki is merül a nyersanyagmenedzselési, gazdasági rész, a legkevésbé sem megy a játékmény rovására, hogy mindvégig az akcióközpontú elemek dominálnak. A *Celtic Kings* legnagyobb erőssége az, hogy tökéletes arányban változtatja egymást a két műfaj, így sosem válnak unalmassá sem a sztori fővonalát biztosító RPG, sem a stratégiai részek. Emellett a grafika mindezt kihoz az izometrikus stílusból, amit csak lehet: az egységek animációi tökéletesek, és kalandozásaink során változatos, gyönyörűen megrajzolt helyeket is bejárunk majd.

mazur



GameStar

20

SZÁZ LEGJO

ADVENT RISING

ÚJ
ÍGÉRET

Nem tudom, mi van ve... nem tudom, mi van velem!

A GlyphX Games nagyon ígéretes sci-fi akciójátékában elfeledkezhetünk a klisékről: ugyanis a népszerű sci-fi író, Orson Scott Card fabrikálta hozzá a történetet. A nagyon távoli jövőben galaxisszerte keringő legendák szerint az univerzumot egy ősi, misztikus faj fogja majd egyesíteni: az emberek. Persze vannak kevésbé pacifista beállítottságú, globalizációellenes népek is, amelyek egyszer csak elindulnak megsemmisíteni mit sem sejtő fajunkat, köztük főhő-

sünket, Gideon Wyeth-et is. A fejlesztők lendületes, „én játszom az akciófilmet” típusú játékményt ígérnek választható FPS/TPS perspektívából, sok-sok fegyverrel, járművel, illetve a harcok során belőlünk előtörő speciális képességekkel (telekinézis, extra sebesség, megzavarás, akrobatika stb.). Kis RPG-beütés, hogy ezek közül az fejlődik majd, amelyiket sokszor használjuk. A megfelelő körítésről pedig a legújabb Unreal-motor gondoskodik. Nagyon baba!



INFO

FEJLESZTŐ: GlyphX Games
MEGJELENÉS: 2004. tavasz
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 361

ALPHA BLACK ZERO

Újabb csapatorientált sci-fi

2 366-ban simán bevett szokás, hogy a helyi politikai villongásokat erre szakosodott elit egységek simítják el az emberiség által kolonizált bolygókon. A csoport vezetőjeként csúnya összeesküvésbe keveredünk, amikor megpróbálják ránk kenni néhány pártfunkcionárius korai, nem ép-

pen természetes halálát. A cél saját nevünk tisztára mosása, némi véraldozat útján: a szálak természetesen a legmagasabb szintig nyúlnak... A felhőtlen szórakozásról a módosított és csinított *Serious Sam*-engine, valamint az erős történet gondoskodik, miközben olyan helyeken fordulhatunk meg, mint a félig terraformált, s éppen ezért nem túl barátságos telepesbolygó, egy ipari komplexum, valamint a Föld körül keringő óriási űrállomás, a Leonidis Halo.



INFO

FEJLESZTŐ: Khaeon
MEGJELENÉS: TBA (még nincs)
MENNYIRE VÁRJUK: 3
GYORSLINK: 320

ALIAS

A kémnő, akit szeretünk?

Mostanában egyre nagyobb divat tv-sorozatokból akció-kaland játékot készíteni – elég csak a nemrég konzolra megjelent *Buffy, a vámpírvadász*, a *Dark Angel*, illetve a PC-s *Largo Winch* kalandjaira gondolnunk. Ezekhez hasonlóan ugyan az *Alias* sem oly eszeveszettül népszerű, mint például az *X-akták*, ám ez nem akadályozta meg az Acclaimet abban, hogy egy egész pofásnak és élvezhetőnek tűnő stuff-fal örvendeztessék meg a nagydémüt, amelyben a *Splinter Cell*-féle lopakodás és kémkedés, a kalandjáték-



szerű puzzle és párbeszédész részek, illetve a kombózsonglöröket is igénybe vevő kung-fu párbajok egyaránt szerepelnek. A játék érdekessége még, hogy teljes egészében a stáb tagjainak (pl. a csábos Jennifer Garner) hangját használták fel.



INFO

FEJLESZTŐ: Acclaim
MEGJELENÉS: 2004. január 31.
MENNYIRE VÁRJUK: 3
GYORSLINK: 420

ANIMAL PLANETS THE CLAN WARS

Állatbarát kommandó

Még 2002 novemberében bukkant fel egy teljesen új hazai fejlesztőcsapat. Teljes titokban fejlesztett játékok nemcsak a mi, hanem az egész hazai játékvilág érdeklődését is felkeltette. Azóta már a Mithis Gamesbe olvadtak, hogy egy nagyobb gárda fejlessze a játékot. Voltaképpen egy 3D-s akciójátékról van szó, melyet leginkább a *Wormshöz* lehetne hasonlítani. Különféle

állatkák állnak egymással szemben, a lényeg, hogy elpusztítsuk az ellent. Az egyes pályák más és más bolygókon játszódnak, mindenhol eltérő terepvízyonokat és lehetőségeket használhatunk. A központban természetesen a móka áll, a felhőtlen szórakozás. Reméljük, év végi megjelenéséig még rengeteg érdekesség kerül bele, és ismét büszkének lehetünk egy remek magyar fejlesztésre!



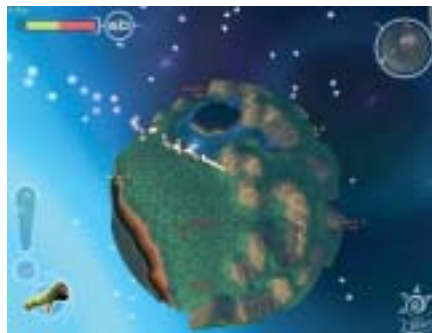
INFO

FEJLESZTŐ: Mithis Games

MEGJELENÉS: 2004 vége

MENNYIRE VÁRJUK: 5

GYORSLINK: 552



AMERICAN MCGEE'S OZ

**ÚJ
ÍGÉRET**



Sose a sárga út!

Biztosan sokan emlékeztek még az American McGee félelmetesen eltalált hangulatú és stílusú TPS-ére, az *Alice*-re. Három évvel később McGee végre visszatér, hogy egy másik klasszikusból, a jelképeiben szintén sokat használt és emlegetett *Óz, a csodák csodája* meséjéből elkészítse újabb groteszk vízióját – egy másik TPS formájában. McGee-ből egyelőre még harapófogóval is csak a legalapvetőbb dolgokat lehetett kihúzni: a játékmenet nagyjából hasonló lesz az *Alice*-hez, csak a puzzle-részek lesznek nivósabbak. A történet nem a könyvet követi, hanem teljesen új lesz, és pontosan az ismert mese eseményei előtt játszódik. Így csak tippelni lehet, hogy a főszereplő nem Dorothy, hanem talán maga Óz...



INFO

FEJLESZTŐ: Carbon6

MEGJELENÉS: TBA

MENNYIRE VÁRJUK: 5

GYORSLINK: 570

AXLE RAGE

GTA a tavárisoktól

A GTA-ra hajazó játékok egyre népszerűbbek: elég, ha csak az ebben a számunkban tesztelt *Simpsons*-ra gondolunk. Itt is egy hatalmas, élő városban garázdálkodhatunk, verekedhetünk, egy motorosbanda vezéréként, bár a történet itt némileg kötöttebb a GTA-khoz képest: Axel, a főszereplő bőrében ki kell derítenünk, hogy ki ölte meg társunkat.



INFO

FEJLESZTŐ: Akella
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 296



BATTLEFIELD: VIETNAM

Szakasztott szakasz

A kezdetben kissé dőcögösen induló, de később nagyon nagy sikerként elkönyvelt *Battlefield 1942* folytatása semmit nem bíz a véletlenre. A koncepció ugyanaz maradt, hatalmas harcokat vívhatunk LAN-on, illetve neten társainkkal, miközben földi, légi és vízi járművek tömegeget használva irthatjuk az ellent. Csak a helyszín más: Vietnam. A grafika a mai igényekhez idomul, a játék nagyon jól néz ki, ráadásul hamisítatlan vietnami hangulatot áraszt. Ennek ellenére a fejlesztők esküdjöznek, hogy az első rész hatalmas lagjait elfelejthetjük! Úgy legyen!



INFO

FEJLESZTŐ: Digital Illusion
MEGJELENÉS: 2004. tavasz
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 462



BESIEGER

A *Besieger* stratégiai játékban két faj küzd a hatalomért egy fantasy jellegű világban. A címnek megfelelően a játékmenet fontos részét képezik az alaposan kidolgozott várostromok. Állítólag a játék lényeges pontjai is az épületek lesznek, ezek birtoklása és építése jelenti a legbiztosabb utat a nyeréshez. A 3D-s engine szintén nagyon meggyőző.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 3



BLACK AND WHITE 2

Az istenek a fejükre esnek

A *Black and White* anno alaposan felrázta a kedélyeket: egyesek zseniálisnak, mások szintén zseniálisnak, viszont nagyon öncélú és unalmas játéknak tartották. A folytatásban Molyneux-ék sokkal nagyobb hangsúlyt helyeznek a háborús játékelemekre: az emberek megtanultak harcolni, és lényünk gyakran az ő oldalukon fog küzdeni. Údvöskénk ennek megfelelően megtanulhatja a háború művészetét is: stratégiázik, a populációt saját kezűleg vezeti a harmezőre. A játékos döntései, tettei sokkal nagyobb hatással vannak a környezetre, mint eddig: akár a flóra, fauna, a városok fejlődése vagy a lény jellemének alakulása terén. Az új motor ezentúl elképesztő grafikával képes megjeleníteni még a kreatúra szőrszálaait is!



INFO

FEJLESZTŐ: Lionhead
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 214

BLITZKRIEG II

Az örökifjú II. világháború

Szuper lehetőség, hogy egy újabb játék keretében játszhasd végig a nagy világégés összes hadszínterét, Európától a Csendes-óceánig! Valós történelmi személyiségeket és csapatokat küldhetünk csatába, mint a legendás 101-es légideszant-hadosztály a partraszállás küldetésben vagy a legsikeresebb német tankparancsnok, Michael Wittmann... A teljesen új grafikai motor lehetőséget ad minden tereptárgy elpusztítására, a harcmező teljes átformálására. Az így átalakított terület és a különböző időjárási tényezők (például. hóviharban nem repülnek ugye a repülő) merőben új stratégiai lehetőségeket tárnak eléink. Rengeteg elsődleges és másodlagos célt teljesíthetünk, a történet és a rá következő küldetések ennek függvényében alakulnak majd.



INFO

FEJLESZTŐ: Nival Interactive
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 585



JÓ LESZ MÉG: A-B



1914 - The Great War

Az 1914 egy körökre osztott stratégia, első világháborús környezetben. A stílushoz képest jónak mondható 3D-s grafika jellemzi, és multiplayer játékra is van lehetőség.

Abducted

Ez az akciójáték elsősorban nagyon kidolgozott, bump mappinget alkalmazó grafikájával tűnik ki a többi közül. Sajnos azonban a megjelenése egyáltalán nem biztos, az utóbbi fél évben nem sok hír volt róla.

Ace of Angels

Az *Ace of Angels* tipikusnak mondható árkađ űrszimulátor, ahol gyors és nagy tűzerejű hajónkkal kell lelőnünk ellenfeleink garmadáját. A multiplayer opcióra kihegyezett béta-teszt várhatóan nemsokára beindul.

Against Rome

A program egy ókorban játszódó valós idejű stratégia lesz, az eddig bemutatott képek alapján csapnivaló izometrikus (*StarCraft*-nézetű) grafikával. Mindenesetre a fény-árnyék kivitelezés biztatónak tűnik.

Airborne Troops

Az Airborne Troops egy újabb program a második világháborús taktikai FPS-ek sorában, amelyben a légiőerő elit kommandós alakulattal kell küldetéseket végrehajtanunk a náci Németországban.

Atriarch

Állítólag a végtelen lehetőségek MMORPG-je lesz az *Atriarch*. Ellentétben más hasonló játékokkal, itt nem lesznek előre meghatározott küldetések, hanem a játékosok maguk építik fel ezt a világot. Funny.

Battle Mages

Az elfek, törpék és emberek földjének békéjét a világ közepén elhelyezett varázskő biztosítja. Csúnya arcok ellopják onnan, s a világ sötétségbe borul, élőholtak és orkok seregei árasztják el a békés falvakat. A te céloed, hogy tetszőleges irányba (harcos vagy varázsló) fejlesztett karakterrel újra helyreállítsd a rendet.

Black9

Egy újabb harmadik nézetű akciójáték, amelyik nem nagyon emelkedik ki a tömegből. Egy nő titkos ügynökkel kell majd kavarnunk, de már elég régóta nincs túl sok hír erről a projektről sem.

Bloodline

„Irtsd a zombit, ne siránkozz, ne szisszenj minden kis szilánkhoz!” – mondja a költő, és a Bloodline alkotói szerint igaza van. Az éjszaka teremtményeit kell majd ebben az FPS-ben minél jobban redukálnunk, és semmiképpen ne tévesszük össze a *Vampire: Bloodlines*-zal.

Borderzone

A játék egy újabb *Diablo*-klónnak tűnik, ugyanis a készítők szerint egy „harcorientált RPG” lesz. Több száz socketelhető varázstárgy, tíz játszható karakter, multiplayer, 3D.

CALL OF CTHULHU

„Who you gonna Call?“

A Call of Cthulhu egy extravagáns akciójáték lesz. Ez látszik egyrészt a keretsztoriból, amely a méltán népszerű Cthulhu mítoszról öleli fel (mily meglepő!). Akinek nem lenne ismerős: olyan horror-sztoriról van szó, amelyben a Föld őstörténetéből származó ocsmány túlvilági lények mellett fontos szerep jut a játékos agyát elborító örületnek is. A kivitelezés is meglehetősen egyedülálló, ugyanis az eddigi FPS-ekben, akciójátékokban megszokhattuk, hogy minden fontos információt valamilyen szám jelképez, és erről folyamatosan tudósítják is a játékost. Nos a CoC esetében erről szó sincs: egészségi állapotunkról csak a szemünkbe folyó vér, illetve a lázas rémképek tudósítanak, illetve a hatlövetű Colton sincs digitális kijelző: hogy mennyi töltény maradt benne, az legfeljebb abból derül ki, hogy számoljuk a lövéseket. A sztori szerint pedig Arkham Countyba fészkelte be magát a Gonosz, és egy ősi rejtélyt kell megoldanunk Jack Walters magánynyomozóval. Hajrá!

INFO **FEJLESZTŐ:** Headfirst
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 51



CASTLE STRIKE

Úgy látszik, nagy keletje van a várostromokat feldolgozó stratégiai gammáknak. A *Castle Strike* is ilyen, csak éppen nem a megszokott fantasy környezetben, hanem Európában játszódik, még hozzá a százéves háború idején. Így korhű fegyverekkel próbálhatjuk ki, milyen is volt egy ilyen haddelhadd.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 3



COLD WAR

Ez a kalandjáték a hatvanas években játszódik, amikor is egy szuperkémet alakítva kell kezünkbe vennünk a világ sorsát. A játék változatos helyszíneken játszódik, illetve a sok FPS-es James Bond-imitáció után végre lesz egy kis felüdülés ebben a témában. A kalandelemek mellett persze az ügyességünkre is szükség lesz: jó pár lopakodós rész kerül a játékba.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2



CHICAGO 1930

Fedezd fel Al Caponét!



Új játékkal készül a *Desperado*t és *Robin Hood*ot fejlesztő Spellbound. A stílus (csapatos lopakodós stratégia) marad, de a környezet egyedülálló: az 1930-as évek szesztilalmas, Al Caponé-s Chicagója, tommygunnal, piszkos pénzzel, összeküvéssel. Két kampány (mafia vs. rendőrök), 15 fejlődő (!) játszható karakter, továbbfejlesztett grafika – mindez 2004 elején!

INFO **FEJLESZTŐ:** Spellbound
MEGJELENÉS: 2004. eleje
MENNYIRE VÁRJUK: 3
GYORSLINK: 595



CODENAME: PANZERS

Sok páncélos és egy kutya

Nem meglepő, ha az embernek a *Codename: Panzers* név hallatán egy második világháborús játék jut az eszébe. És nem is téved. Arra már viszont mi is felkaptuk a fejünket, hogy magyar fejlesztésről van szó, ráadásul az előzetes képek is azt mutatják, hogy komoly darral akad majd dolga annak, aki ezt a játékot választja az idő múlására. Természetesen egy valós idejű stratégiai játékról beszélünk, mégis különböző számtalan riválisától, ugyanis a fejlesztők sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek az életszerűsége. Míg a *Blitzkrieg*, a *Sudden Strike* vagy éppen a *Combat Mission* (a teljesség igénye nélkül) a stratégiai érzékre játszott, tehát nagyobb hadműveletek modellezésére koncentrált, addig a *Codename: Panzers* a gyors és kemény akciót helyezi előtérbe. A játékosnak néha levegőt venni sincs ideje, olyan gyorsan történnek a dolgok, ráadásul totális 3D-s modellezésben, ami azért nem piskóta, még a mai viszonylatban sem. A program stratégiai esszenciáját az előzetes kalkulációk adják meg, vagyis a játékosnak több mint száz egység (tankok, járművek, légi egységek, gyalogság, tüzérség) közül kell kiválasztania szakaszát, hogy megfelelő felkészültséggel indulhasson csatába. Külön öröm, hogy a szokásos multiplayer opciók (Capture the flag, Deathmatch, Hold the line, Kill the leader) mellett kooperatív küldetésekben is részt vehetünk, akár a gép, akár más online ellenfelek ellen.

Természetesen a single player menüpont sem marad üresen: a német oldalon tizenkét, az 1939 és 1942 közötti eseményeket feldolgozó küldetés vár ránk, ezek után a szovjet csapatok harcait élhetjük át nyolc misszió keretében, az 1941-től 1945-ig tartó intervallumban, majd végül, de nem utolsósorban a szövetségesekkel is partra szállhatunk, és végigküzdhetjük a második világháború utolsó legkeményebb évét tíz nagy küldetésben. Ezek fényében talán nem lehet okunk panaszra, de véglegesen csakis 2004 tavaszán-nyarán mondhatunk, amikor már a polcunkon pihen a *Codename: Panzers*.


INFO

KIADÓ: CDV
FEJLESZTŐ: Stormreign
MEGJELENÉS: 2004. tavasz
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 253

COLIN MCRAE RALLY 04

Nyugdíj helyett...

A *Colin 3* bizony megtépte a sorozat hírnevét, ráadásul hirtelen elég sok kihívó tűnt fel a „semmből” (lásd *Richard Burns* vagy *Xpand Rally*), és ennek meg is lett az eredménye: a fejlesztők gatyába rázták a 04-et! Ezentúl több mint 20 autót/pilótát választhatunk kedvünkre, ráadásul a kocsik viselkedését az előző résznél sokkal élethűbbre vették (végleg eltávolítottak egy sor vezetői segédletet). Így sokkal nehezebb jól kijönni egy sodrás kanyarból, de jóval nagyobb élmény is lesz hibátlanul megcsinálni! Valódi, érezhető különbség a pályatípusok között, optimalizált grafikai motor, minden eddiginél kidolgozottabb törésmo-dell, és a *Colin 1*-ből áthozott, újramodellezett pályák várják a rali szerelmeseit a 04-ben!


INFO

FEJLESZTŐ: Codemasters
MEGJELENÉS: 2004. tavasz
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 253

CRASHDAY

Roncsderbi, kaszkadőr módra



Egy alig néhány emberből álló német társulat némi programozói tudásra tett szert. A sors fintora, hogy egyik kedvenc játékuk az 1993-ban fénykorát élő *Stunts* volt. Mit ad isten, belekezdtek egy hasonló játék fejlesztésébe, amelyet manapság csak *Crashday*ként ismerünk. A *Stunts* tipikusan olyan alkotás volt, amely már a megjelenésekor sem kecsegtetett semmiféle grafikai különlegességgel, mégis remek volt vele játszani. Mi magunk készíthettük el pályáinkat, amelyeken aztán többen is nyomulhattunk egyszerre. Erre az alapötletre épül ez a játék is, persze ezúttal nem ennyire egyszerű a dolgunk. A kaszkadőr módban minél kacifántosabb ugratásokat és zuhanásokat produkálunk, annál több pontot kapunk. Előrehaladva újabb és újabb alkatrészekkel gazdálkodhatunk.



INFO **FEJLESZTŐ:** Moonlight Studios
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 446

DARK AND LIGHT

Fény és sötét – nagy területen

A legnagyobb területű MMORPG – hirdeti magáról a *Dark & Light*. S mindez még semmi: a 40 000 négyzetkilométeres játékter fantasztikus tájegységekkel várja a kalandozót: aki fellanovkázik a hegyeken, csodás kilátásban gyönyörködhet, figyelve a dinamikus változó ényekokat, a tenger fölől ballonnal kirepülők a hihetetlen naplementét nézhetik... esetleg ha más nem, már csak az is megéri, hogy órákon át csak megyünk, megyünk, figyeljük az időjárás változásait, a tájat. S akkor még nem említettem a hihetetlen jónak tűnő játékkrendszerét, a véget nem érő ka-



landokat. Maguk a játékosok is vezethetnek királyságokat, adhatnak küldetéseket alacsonyabb szintűeknek, és még off-line parancsmód is lesz benne. Egyszóval ez lesz AZ MMORPG!



INFO **FEJLESZTŐ:** NPCube
MEGJELENÉS: 2004. február 1.
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 387

DESERT RATS VS AFRICA KORPS

ÚJ
 ÍGÉRET

Vissza a földre!

A hazánk színeiben versenyző Digital Reality-s srácok a sok haegemoniázás után új vizekre eveztek: legújabb stratégiai játékukban a II. vh. észak-afrikai hadszínterére kalauzolnak el bennünket. A szokásokhoz híven a 20 küldetés egyik felében a német, a másikban a szövetséges erők, oldalanként 25 (!) egységét kommandírozhatjuk, ám több tényező is új szint vihet a csatározásokba: minden egyes ütközet történelmi háttérrel bír, a küldetéstípusok széles skálán mozognak, a városi gerillaharcotól az össznépi sivatagi ostromig, ráadásul a két szembenálló oldalon két olyan hős bőrébe bújhatunk, akik régen barátok voltak... A zenét a *Haegemoniában* már bizonyított BAFTA-díjas Kreiner Tamás szerzi, a grafika pedig

már most kész büntetés!!! Ráadásul nemrég beszélünk a fejlesztőkkel, akik elmondták, hogy plusz két hónapot kaptak a kiadótól a finomításokra!



INFO **FEJLESZTŐ:** Digital Reality
MEGJELENÉS: 2004. eleje
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 537

DOOM 3

Én életem, Te haláloed...

Tavaly még sokan kritizálták egyedi „ötletei” miatt, amelyek sokkal inkább tartották szem előtt az eredeti *Doom*-érzetet, mint a naprakészséget. Hogy, hogy nem, mostanra azonban a *Doom 3* bizony jelentős változásokon esett át...



...ahogy azt előző számunk hétoldalas szösszenetében részleteztük is rendszeren. Azóta persze új infó (még) nem látott napvilágot, de azok kedvéért, akiknek nem volt szerencséjük a decemberi *GameStar*hoz, ezeket most megpróbálunk tömő-

ren összefoglalni (ami persze lehetetlen, ezért ők egyrészt azonnal kerítsenek egy decemberi számot, másrészt büntetésből holnapra kötelező jelleggel olvassák ki 100-szor Gran'pa Matisz: *Only the Death, Only the Prison* című művét).

Tehát a legfontosabb változás, hogy az id-nél elvetették a „megyünk, azt' lövünk, nem törődünk semmivel” koncepciót a játékménetre vonatkozólag (*de kár @! – ender*). Ehelyett jó néhány alkalommal rákényszerítik majd a kedves játékost a különböző tárgyak mozgására, gépezetek machinálására stb.-re a továbbjutás érdekében.

A kidolgozottabb játékménethez persze sokkal mélyebb sztori is dukál – nos, ebben sem lesz hiány! A játék elején karakterünk a Marson telepített kutatóbázis körbejárásával feltérképezheti a helyzetet, beszélhet kulcskarakterekkel, mielőtt a térkapukísérletek eredményeképpen démonok hadai özönlének el világunkat. A játék folyamán ősi civilizációk rejtett titkait fedezzük majd fel, és hívjuk segítségül...

A grafikai motor hihetetlen látványvilágot produkál, ráadásul a szűk folyosók és szobák mellett már biztos, hogy kiterjedtebb csarnokokat, barlangokat is képes lesz megjeleníteni. A hangokat a játék – a fizikai motort hívva segítségül – valós időben mixeli, így azok a lehető legélethűbben szólnak majd meg, a fizikai modellezés pedig a dinamikus fény-árnyék kezeléssel karöltve olyan elképesztő élethűséggel adja elő még a legegyszerűbb történéseket is, hogy szinte képtelenség megkülönböztetni a programot egy digitális, előre renderelt CG-mozitól.

A felsorolt tulajdonságokat pedig egyetlenegy okból valószínűsíthetjük meg ennyire profi szinten: hogy tavasszal fiatalságunk legféltettebb napjait töltsük el a képernyők előtt... Ez a cél ugyanis nem változott @.

INFO

KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: id Software
MEGJELENÉS: 2004. április
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 8

DRIV3R

Bűn és bűnhődés

Az Infogrames egykoron megalkotta a *Driver* című autósjátékot, amely ugyan nem volt egy grafikai bajnok, mégis remek játékélményt nyújtott. Ki tudja miért, a második rész soha nem jelent meg PC-re. A harmadik rész viszont annál inkább készül @. Miben is lesz több és jobb a folytatás? Annyi bizonyos, hogy a bejárható városterület sokszorososa lesz az első részének, jóval több autót és akár motort is vezethetünk, akár csak a *GTA3*-ban. Mi az, amit elvárunk tőle? Legalább olyan profi vezetési élményt, mint az elődtől, és természetesen sokkal bonyolultabb és több kihívást. Extraként szolgálhat majd az a járgánytörési megvalósítás, melyet a fejlesztők szerint még sosem láthattunk. Bár csak annyi forintunk lenne, ahányszor ezt már hallhattuk...



INFO

FEJLESZTŐ: Reflections
MEGJELENÉS: 2004. június
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 795

EVERQUEST 2

„Az összeomlás után 500 évvel”

A legismertebb nem koreai online szerepjáték visszatér. Az első rész még anno a *Quake* első részének módosított motorjával indított, ennek megfelelően a második rész legfontosabb újítása a káprázatos grafika lesz.

A játék története az első rész után fog játszódni, így abban a szerencsében részesülhetünk, hogy újra bejárhatjuk Norrath már jól ismert tájait, de természetesen a megváltozott körülményeknek megfelelően új területeket is felfedezhetünk. Ez utóbbiban az is a segítségünkre lesz, hogy immár hátsókat is meglovagolha-

tunk (ez akár óriásdenevért is jelenthet!), illetve járművekre is felszállhatunk – például hajóra. Érdekesnek tűnik még, hogy akár ingatlanokat is vásárolhatunk, hogy saját kis palotánkban hajtsuk álomra fejünket egy szörnyhentelessel eltöltött fáradtságos nap után.

INFO **FEJLESZTŐ:** Verant Interactive
MEGJELENÉS: 2004. január 31.
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 117



EVIL GENIOUS

James Bond beájulna

Republic című „diktátorszimulátorjában” némileg hasonló, ám sokkal kiforrottabb témába vágja fejszéjét az Elixir Studios. Az *Evil Genius* játékmeneete sokban emlékeztet

a *Dungeon Keeperre*, ám ezúttal nem fantasy, hanem a hatvanas évek James Bond-szerű világában kell a világalomra törő Gonosz oldalán titkos bázisunkat kiépítenünk és az ellenünk küldött 007- és Cate Archer-klónok tömkelegével megküzdenünk. Emellett a fekete humor is sokban emlékeztet a DK-sorozatra: az elfogott ellenséges ügynököket „kissé” kegyetlen, ám rendkívül mókás módszerekkel kínozhatjuk meg, gonosz terveink közé pedig többek között olyan célok is tartoznak, mint az Eif-



fel-torony miniaturizálása a döbönt párizsi lakosság szeme láttára...

INFO **FEJLESZTŐ:** Elixir Studios
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 553

FAR CRY

A negyedik...

Hát, emberek, a helyzet egyre durvább. Az addig ok, hogy jön a *Doom 3*, a *HL2* és a *S.T.A.L.K.E.R.*, de készül gőzerővel a *Far Cry* is! A legutóbbi képek és animációk tanúsága szerint ő is beleszól majd a trónviszályba – a „négy nagy” között csak centik fognak dönteni!

Az egyik ütőkártya a *Far Cry* kezében a lélegzetelállító távolságokat valós időben renderelő, eszement jól kinéző trópusi dzsungelket megjelenítő grafikus motor. A másik a totálisan interaktív, hiperreális fizikával megáldott játéktér: ha egy bányajáratban nekimegyünk a plafont aládúcoló gerendának, az a fejünkre fog szakadni – mindenféle előre programozott szkript nélkül! Az MI sem mindennapi, ellenfeleink döntéseit nagyban befolyásolják a felettesüktől kapott parancsok, és a a morál is! Ráadásul a leggyengébb rész, a B-filmeket idéző sztori (lásd: *GS 2003/07-es szám*, 4 oldalas előzetesünk) problémája is megoldódni látszik, miután kiderült, hogy a színhelyül szolgáló trópusi szigeten sokkal nagyobb gebasz van annál, mint amekkorát néhány renegát katona keverni képes...

INFO **FEJLESZTŐ:** G2 Interactive
MEGJELENÉS: 2004 eleje
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 232



FALCON 4.0 GOLD: OPERATION INFINITE RESOLVE

A leghosszabb nevű kiegészítő – 2004

Az *Operation Infinite Resolve* kiegészítőként is jó sok mindent hozzászesh a méltán népszerű alapjátékhoz. Szakít például az egygépes hagyományokkal: az A-10 Warthogba is beszállhatunk majd, nem csak az öregecske F-16-osokba. A helyszín a koreai félsziget, amely a szuper 3D-s, fotórealisztikus, texture-mapped grafikának köszönhetően minden eddigiénél élthűbben néz ki! A fejlesztők políroztak még a fizikán és a repülésmodellen is (az A-10 esetében nagyon izgalmasnak ígérkezik az alacsony magasságon fellépő turbulenciák szimulációja), szóval lehet készülni a bevetésekre!



INFO **FEJLESZTŐ:** G2 Interactive
MEGJELENÉS: 2004 eleje
MENNYIRE VÁRJUK: 3
GYORSLINK: 232

FULL SPECTRUM WARRIOR

Ellenség kilenc óránál!

Három éve az amerikai hadsereg felkérte a Pandemic Studiosot, hogy készítsen neki egy hiperrealisztikus csapatorientált katonai FPS-t. A szimuláció azonban olyan jól sikeredett, hogy a THQ azonnal rá is vetette magát a „játékra”, melyben a realitás és a pontosság soha nem látott méreteket fog ölteni. A játékos egy őrmester szerepében vezényli majd embereit különböző városi küldetéseken. A lényeg azonban nem az egyszemélyes rambózás lesz, hanem csapataink mozgásának és taktikai manővereinek átgondolt összehangolásán. Az MI is ennek megfelelően készült: embereink valódi katonaként viselkednek majd, azaz egy hirtelen támadt tűzharcban nem arra kell majd koncentrálnunk, hogy kitéssék eljüket a tűzvonalból – ezt nagyszerűen elvégzik maguktól. A mi szerepünk onnantól jön, amikor sarokba szorított embereink kérdő tekintettel néznek majd ránk, parancsnokokra, hogy kinek mit kell tennie a probléma gyors megoldása érdekében...

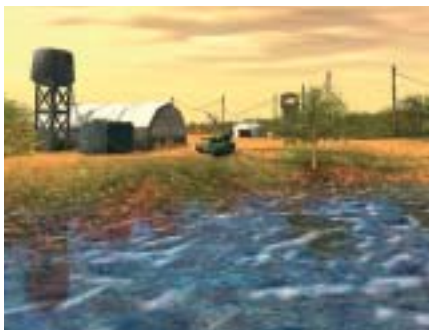


INFO **FEJLESZTŐ:** Pandemic Studios
MEGJELENÉS: 2004. tavasz
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 447

GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS

Harcedzett szárazföldi patkányok

A 300 évvel az első rész után játszódó RTS-ben a Northern Star Alliance igen szorongatott helyzetbe kerül: gyilkos szárazföldi háborút kényszerül vívni a militarista Terran Empire csapatával saját központi bolygóján. A beigért, „minden eddigiénél részletesebb és kategóriájában egyedülálló” térbeli megjelenítésből még nem biztos, hogy megélt, de állítólag az MI is jóval dinamikusabb lesz, kevés előre szkriptelt cselekedettel. A harcműzön, hála a dinamikus fényeknek, katonák bújhatnak el kiégett bunkerek árnyékában, vagy bevehetik magukat egy épületbe, ahonnan eredményesen vehetik fel a harcot combosabb egységekkel. Az erős multis rész sem maradhat el, érdekesség például, hogy egy meglévő meccsbe bármikor be tudunk majd kapcsolódni.



INFO **FEJLESZTŐ:** Massive Entertainment
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 656

FENIMORE FILMORE THE WESTERNER

Erről a nagyszerű játékról előző számunkban olvashattatok előzetest, ahhoz már nem sok mindent tudunk hozzátenni, legfeljebb csak annyit, hogy a 3 kopyona rejtélye készítőinek szuperaranyos játékát minden kalandjáték-rajongónak ki kell próbálnia. És a főszerepben még mindig nem Woody!

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 3



FLAT-OUT

A finn Bugbear stúdió mostanában talált kiadót roncsderbis autósjátékához: az Empire-t. A tömegből – nagyon is profi grafikája, illetve hiperrealisztikus törésmodellje (ezek elvárhatóak egy törős-zúzós autósjátéktól) mellett – az olyan „apróságok” is kiemelik, mint a nagyfokú interaktivitás (ha nekimegyünk a gumifalnak, nemcsak lepattanunk, hanem beleállunk, és gumik tucatjai „spriccelnek” majd szerte-szét), valamint a karrier mód is. Utóbbi érdekessége, hogy kidolgozott sztori kapcsolódik hozzá, amelynek során TPS-nézetben bók-lászatunk emberünkkel, beszélgethetünk más karakterekkel, sőt lehetőségünk lesz kereskedni is (alkatrészek és autók szintjén is)! Izgalmasnak ígérkezik!

Megjelenés: 2004 vége
Mennyire várjuk: 4



HALF-LIFE 2

Már a Valve-ból is ez folyik...

Futótúzként terjedt el szeptemberben a döbbenetes hír: minden idők egyik legjobban várt és hype-olt FPS-ének, a *Half-Life 2*-nek a forráskódját ellopták, majd rövidesen felrakták a netre...

Aztán az is kiderült (legalábbis a hacker állításai alapján), hogy az eredeti megjelenés dátuma csak kamu volt, hiszen a tolvaj csak egy nagyon kezdetleges bétát talált, és (állítólag!) nem is volt ott semmi más. Számomra azonban az volt igazán elképesztő, hogy maga a Valve vallotta be: amit saját szememmel láttam az E3-as bemutatón, az az MI-re vonatkozóan csak nagy kamu volt. Ennek ellenére a *Half-Life 2* még mindig a 2004-es év egyik legnagyobb FPS-címének ígérkezik,

a *Doom III* és a *S.T.A.L.K.E.R.* mellett. A folytatásban Gordon Freeman az idegen lények által megszállt Föld túléléséért kénytelen harcolni. Hősünket egy képzeletbeli futurisztikus városba, City 17-ben találjuk, és úgy tűnik, éppolyan elveszett, és eleinte éppúgy nem érti az eseményeket, mint maga a játékos. Az utcákon kócos uralkodik, mindenhol speciális kommandósok harcolnak a megszálló lények és azok ellen, akiket fertőzöttnek hisznek. Gondolom, kitaláltatok: így megint gyakran előfordul, hogy mi magunk is ebbe a kategóriába kerülünk fogunk véres bújócskát játszani ezekhez a kormányhoz hű katonákkal, a legnagyobb poén pedig, hogy – stílusosan – fegyvereink között az idegen lényeket irányító kutyú is lesz, így mi magunk küldhetjük a ver-



szomjas kis dögöket az emberi ellenség nyakába! Idegen lényekből álló kompániánkon kívül emberi társaink is lesznek: a régi ismerősök között megtaláljuk Barney-t, a biztonsági őrt, akivel a *Blue Shift*-ben mi magunk is kavarhattunk, illetve Dr. Ely Vance-t, a színes bőrű tudóst, de olyan új barátokat is nyerünk, mint például Alyx, Vance fiatal és csinos lánya.

A számtalan újítás közül már ecseteltük a szereplők félelmetesen élethű arckidolgozását és mimikáját, valamint a döbbenetes fizikát, amellyel tárgyakat mozgathatunk, dobálhatunk stb. – most csak annyit tennék még hozzá, hogy ezek biztosan nem vakítások ©...

Nagy kérdés még, hogy mi lesz a multiplayeres résszel, hiszen ezt teljesen újra kell írni biztonsági okokból...



INFO

KIADÓ: VU Games
FEJLESZTŐ: Valve
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 279

HITMAN 3: CONTRACTS

Pénzért, hidegvérrel



Elképesztő, mennyire csendben vannak az Eidosnál a *Hitman 3*-ról: csak annyit lehet tudni, hogy a 2004 első negyedéves üzleti jelentésükben biztosan megemlítették, illetve az IO Interactive-hoz mostanában hirtelen egyszerre nagyon sok embert vettek fel... Ez pedig csak jót jelenthet bérnyilkos-rajongó feleim ©...

INFO

FEJLESZTŐ: IO Interactive
MEGJELENÉS: 2004 április 30.
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 485

HANNIBAL

A jó nevű doktor, mármint Hannibal Lecter életét és munkásságát eleveníti fel ez a nagyszerű játék. Igazán érdekes, horrorisztikus hangulatú FPS-nek tűnik – egyetlen apró gond van csak vele: az utóbbi időben (mondjunk fél éve) nem nagyon hallattak magukról a fejlesztősrácok. Reméljük, azért majd elkészül.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 3



INUITS

„Kevesebb eszkimó, több foka”

Az *Inuits* a fantasy kalandjátékok kedvelőinek szerezhet majd örömet, amelyben egy Iru nevezetű fiatal sámánt kell győzelemre vinnünk kalandjai során, s kivetnünk a mágus népét a sötét jégvilágból. Karakterfejlesztés is várható a játékban, ugyanis hősünket túlvilági szellemek segítik és tanítják hosszú útja során, így nem kevés varázslat áll majd rendelkezésünkre, hogy alapítsunk az utunkba álló gonosz lényeknek. A külső nézetes kalandjáték első ránézésre is szemet melegengető produkciónak ígérkezik: a szürreális és változatos helyszínek, valamint a gyönyörű, különleges fény- és ködhatások látványos játékot ígérnek – a végeredmény azonban még nagyon messze van.



INFO

FEJLESZTŐ: Widescreen Games

MEGJELENÉS: TBA

MENNYIRE VÁRJUK: 4

GYORSLINK: 665



HOVER ACE

Üde kis színfolt ez a PC-s játékfejlesztés világában, ugyanis – ellentétben minden más programmal (na jó, a *FIFA 2004*-gyel nem) – ebben nem kell megmenteni a világot. Hanem csak menni kell egy hatalmas légpárnás hajóval, felszedni a bónuszokat, és kilőni az ellent. Ja, és mindezt 500 km/h sebességgel!

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2



JÓ LESZ MÉG: C-K



Celtic Kings: Punic Wars

Azt hiszem, a *Celtic Kingset* nem kell bemutatnom senkinek, mivel a *GameStar* teljes játéka. Tehát ennek az RTS-nek készül a folytatása, amely – meglepő módon – a pun háborúk korába kalauzol el minket.

Citizen Zero

A Neo-Eden nevű űrkolónia egyik lakosának szerepébe élhetjük bele magunkat, különféle feladatokat teljesítve szolgálva a titokzatos Overarchyt. Ebből az akciójátékból még szinte bármi lehet...

Dead Man's Hand

Vadnyugat, meg minden. Itt játszódik a *Dead Man's Hand*. Itt kell a létező összes klisé végigjátszanunk, amelyet csak Az ördög jobb és bal kezében láthattunk, ráadásul FPS-módban.

Duke Nukem Forever

A játék, amelynek már évek óta bérelt helye van minden „A következő év játékaik” rovatban. Kérdéses, hogy elkészül-e valaha is, fejlesztésének nyolc éve során már legalább annyira misztifikálódott, mint a frigláda vagy a Szent Grál. Ismerve a 3D Realmset, biztosan remekül fogunk szórakozni a szélesvásznú megjelenítést is tudó játék mellett.

Joshua: The Seals of Darkness

Ez a progi még jócskán gyerekcipőben jár, nem nagyon lehet róla tudni semmit, csupán annyit sikerült kiderítenünk, hogy egy külső nézetes, mászkálós kalandjátékkal lesz dolgunk, ahol egy Joshua nevű srác indul el nővére keresésére, aki nem tért vissza felfedező útjáról. A látványvilág elég rajzfilmszerűnek ígérkezik, úgy-hogy ebből még sok minden kiszülhet.

Joint Operations

A közeljövő Indonéziája nem túl barátságos hely: szükség is van harcedzett zsoldosokra. Választhatók lesznek a lázadók és a kormányerők is, céljaink elérésére pedig rengetegféle járművet használhatunk majd. Multiban akár 64-en is nyomhatják egymás ellen a hatalmas méretű pályákon zajló összecsapásokat.

Knights of the Temple

A *Knights of the Temple* a klasszikus *Diablo* stílust dolgozza fel, csak egy kicsit üde köntösben. Az odáig rendben van, hogy egy szál karddal kell kiirtanunk ellenségeink hadát, viszont a háttér már nem csupán egy „átlagos” fantasy világ, hanem a Föld, méghozzá a XII. századi Európa. Itt kell harcolnunk a hitetlenek ellen, de természetesen előbb-utóbb a Szentföldre is elkeveredünk. További érdekesség még, hogy a fegyverek és a páncélok is azok lesznek, melyeket az adott korban valóban használtak és viseltek – az egészet pedig egy egész pofás kis 3D motor prezentálja.

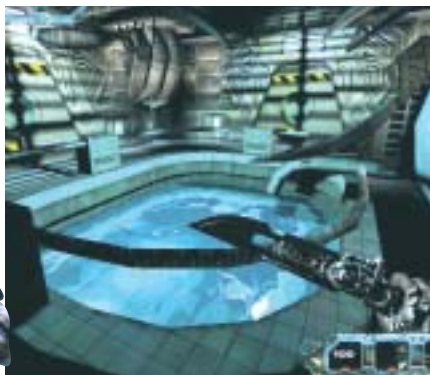
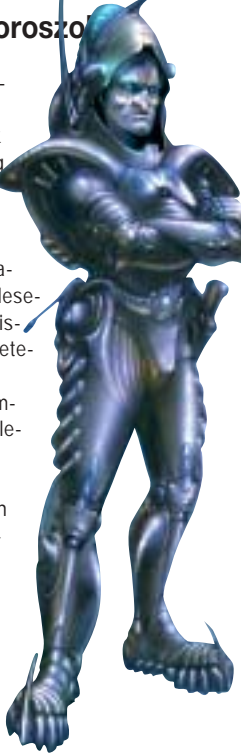
Kill Bill

Quentin Tarantino mester legújabb szamurájosgyakós mozija sokakat meglehetett... Úgy látszik, az „üres” zsebű kiadó bácsikat is, mivel természetesen ebből a filmből is készül egy akciójáték. Hogy mikorra várható a megjelenés, az kérdéses, de valószínűleg a második rész után.

KREED

Jönnek, mint az oroszok

A hullámokban betámadó orosz gyártású FPS-ek egyik nagy gyöngyszemére még mindig várnunk kell egy keveset. A sztóri szerint amolyan úrbéli Bermuda-háromszögben találjuk magunkat, miután hajónk balesetet szenvedett valahol az isten háta mögött. Természetesen az élienek attakolnak ezerrel, nem lesz hiba semmiben. A gyönyörű megjelenítés és árnyékeffekteken kívül figyelemre méltó, hogy igen okos, és az eszüket használni is tudó ellenfelekkel akadhatunk össze. Számomra legkedvesebb ficsór a játékfejlesztők által sajnos ritkán játékba implantált kooperatív mód, lehet hát tolni többben is az állítólag egyáltalán nem lineáris játékményt. Ez a játék az egyik titkos favorit a közeljövő nyugati nagygúyú, a *Doom 3* és a *HL2* mellett.



INFO

FEJLESZTŐ: Burut Software

MEGJELENÉS: TBA

MENNYIRE VÁRJUK: 5

GYORSLINK: 141

JÁTÉKTRENDEK

Látjuk a jövőt!

Bizony, bizony, rendelkezünk egy kis jóstehetséggel is ☺, illetve a készülődő címek és mostani trendek alapján bizonyos következtetéseket vonhatunk le a jövőre nézve. Pillants bele varázsgömbünkbe!

Igen kellemes lesz a 2004-es év a PC-s világnak, hiszen olyan nagyágyúk fognak megjelenni, mint a *Doom 3*, a *S.T.A.L.K.E.R.* vagy a *Half-Life 2*, ami azért ritka így egy évben egyszerre, ráadásul ennyire közel, hiszen elvileg mind a hárommal áprilisban találkozunk. Gondolom, feltűnt néhányatoknak, hogy mindhárom esetben FPS-ről beszélünk: igen, a műfaj még jobban erősödik, és úgy tűnik, egyelőre nincs is szüksége olyan forradalmian új játékmotortól való változásokra – inkább csak kozmetikázásról, illetve az új engine-ekben rejlő technikai újdonságokról beszélhetünk.

Népszerűek, most mégsem tarolnak...

Népszerűsége ellenére viszont meglepő, hogy PC-n egyelőre aránylag kevés igazán ütős TPS-t várunk, hacsak nem találkozunk olyan meglepő, hirtelen bejelentésekkel, mint a *Legacy of Kain: Defiance* esetében. A Core Design beégett Lara Crofttal, így most minden szem a defiance-os Crystal Dynamics felé fordul, bár az tuti, hogy ebből még jövőre nem lesz semmi.

A PC-s szerepjátékosok sajnos hatalmas veszteséget könyvelhetnek el a Black Isle feloszlásával ☹. Akármennyire nyuglódtek is az utóbbi idő-

ben, valahogy össze kellett volna szedniük magukat, és én személy szerint sohasem fogom megbocsátani az Interplaynek, hogy képes volt ezt tenni velünk! Egykori „tesójában”, a BioWare-ben ugyan még valamennyire reménykedhetünk, viszont nekünk, PC-seknek rossz hír, hogy most gőzerővel fejlesztik a – legalábbis egyelőre – csak xboxos *Jade Empire*-t.

Egyelőre egyetlen jelentősebb szerepjáték cím várható, a *Vampire the Masquerade: Bloodlines* – reméljük, ez nem fog így maradni...

A sebesség és mozgás mindig kell

Az autósprogramok rajongóinak viszont szerintem nem kell aggódniuk, hiszen a *Need for Speed: Underground* kedvező PC-s fogadtatása miatt az EA biztosan nem felejtkezik el majd a következő rész során sem a PC-sekről, illetve ez talán felbátorítja az eddig csak konzolra fejlesztő cégeket is. No és itt van a *Colin McRae Rally 4* is, amely eddig egyáltalán nem volt biztos, hogy elkészül PC-re, de most mégis.

Ha már EA, akkor ne felejtszünk el az EA Sport-címekről sem: gondolom, senkinek sem okoz meglepetést, hogy lesz *FIFA*, *NHL*, *NBA* jövőre is. PC-n az EA Sportsot nem lehet kiközösíteni pozíciójából, pedig konzolon ez már számtalanszor megtörtént...

Birodalmak, világok on- és offline

A birodalomépítő stratégia alkotói nem nagyon csipkedik magukat, mintha inkább

hagynák a *Civilization III*-at és a *Sim City* a babérjain ülni, illetve inkább az istenjátékok dominálását fedezhetjük fel olyan nagyágyúknál, mint a *Black and White 2* és a *The Sims 2*. Biztos, hogy az RTS-gépezet sem áll majd le, de őszintén szólva egyelőre csak a *LotR: Battle for Middle Earth* fogott meg igazán minket...

Egy kicsit talán leült a kezdeti óriási MMORPG-láz is: bár készüléfében van még jó pár kisebb-nagyobb cím, de már rég nem beszélhetünk „a minden garázs ezt csinálja”-hozzáállásról. Talán jobb is, illetve a *Dark & Light* és a *World of Warcraft* szinte mindent elhomályosít.

Végül boldogak lehetnek a kalandjátékok rajongói, hiszen a halottak hitt műfaj új erőre kapott – először is nemrég jelent meg a *Broken Sword 3*, de a folyamat nem áll majd le a hasonló technológiát használó *Longest Journey II*-vel és a hagyományosabb *Syberia II*-vel sem.

Konklúzió

Összességében a PC határozottan megerősödött, akár az akciót (FPS-ek), akár az EA RTS-eit, istenjátékait nézzük. Hál’istennek szó sincs arról a korábban terjesztett rémhírről sem, hogy „PC-n úgyszintén MMO (csak online) lesz” – az MMORPG, köszöni, jól van, de ennyi. Érdekesség még, hogy a PC-n eddig erősen domináló Electronic Arts mellé kicsit feljött a Ubi Soft is. Szóval: jó kis év lesz, ez a lényeg ☺.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

A hős ő is jobban nőszült

Larry visszatér? Nem egészen pontosan... Az új, teljesen 3D-s LSL főszereplője ugyanis nem Larry Laffer, az egykori loser-„hódító”, hanem Larry Lovage, a híres előd unokaöccse. Természetesen hősünk nem fog szégyent hozni a nagybácsira, hiszen legalább annyira mulattatóan überbénán közeledik a nőkhöz, mint az eredeti Larry. Lovage egy campusban lakik, ahol folyamatosan próbálkozik, ám mindig szégyent vall, míg egy nap el nem határozza, hogy egy tv-show-val próbálkozik.



A fejlesztő High Voltage Studios a kalandjátékok „3D-sülésének” veszélyes útján indult el, a régi kalandjátékelemeket pedig minijátékok, valós időben irányítható párbeszédok és sok egyéb új ötlet váltotta fel. Meglátjuk...

INFO

FEJLESZTŐ: High Voltage Software
MEGJELENÉS: 2004. ősz
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 555

LOTR: MIDDLE EARTH ONLINE

Hobbit leszel, vagy elf íjász...

Most, hogy a mozikba került a *Király Visszatér*, talán sokakban felmerül, milyen jó is lenne részt venni a hősi-es kalandokban személyesen is. Ha minden igaz, akkor nyáron akár mi is ellátogathatunk Középföldre. Akár Elronddal is találkozhatunk, miközben soha nem látott kalandokat élhetünk át úgy, hogy minden cselekedetünk, minden tárgy, amit találunk, vagy létrehozunk,

minden ellenség, akit megölünk befolyásolja Középfölde életét. A játék azután kezdődik, hogy Frodóék kilépnek Mória bányáiból. Ebben a játékban az erkölcs a legfontosabb: morálunk attól változik, hogyan és mit cselekszünk. A cselekmény nem követi pontosan a könyvet, a Gyűrű szövetségének sorsába nem tudunk majd beleszólni. Egyelőre csak a „jó” oldalon játszhatunk majd.



INFO

FEJLESZTŐ: Turbine
MEGJELENÉS: 2004. július 1.
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 683

LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH

„...de Középfölde csatája csak most kezdődik!”

Láttad A Gyűrű Szövetségének bevezető csatáját? Vagy a Helm-szurdoki torokszorító küzdelmet? Szeretnél te is részt venni benne? Végre itt a lehetőség...

Az EA (illetve korábban a Westwood, amikor még függetlenül léteztek) eddig csak modern háborút feldolgozó RTS-eiről volt híres, így kézenfekvőnek tűnt: ha netán fantasy témával fűszereznék az egészet, hogy egy kicsit odapörköljének a *Warcraft III*-nak, akkor azt *A Gyűrűk Ura* filmlicenciával tudják megtenni. És lőn: a *Generals* alaposan feljavított motorjával készült *Battle for Middle Earth*-ben a filmhez vizuálisan is rendkívül hasonló epikus csatákban vehetünk részt. Az egyik leglátványosabb előzetes videóban például megcsodálhattuk, amint Szauron szanaszét hajigálja az ellenséges emberek és elfek tömegét: mindezt majd mi magunk tehetjük, valós időben, a játék kellős közepén, nem ám valamilyen filmből kiragadott átvezető moziban!

Elcsépelet vagy sem, az „epikus” jelzőnél semmi sem illik jobban a hihetetlen lélekszámú seregeket felvonultató, döbbenetesen látványos csaták-



ra, amelyek során valódi ütésváltásokkal esnek egymásnak a különféle egységek – nem csak addig csapkodják az ellent, míg el nem fogy feje fölül a csik. (Bölcs döntés, ha a hangulatgyilkos *Star Wars Battlefronts* sorozatra gondolunk...) Természetesen a minden egyes apró részletében a filmre emlékeztető Középföldének nyersanyagait a hagyományos módon kell majd kihasználnunk, emellett viszont alaposan feldobja a játékmenetet, hogy az ismert színészek által megszemélyesített kedvenc hőseinket vezethetjük csatába.

Amint azt már az RTS-eknél megszokhattuk, itt is lesz jó és rossz oldal, ami összesen négy külön felet jelent majd: a rohani lovasok, a gondoriak, illetve a Szarumán által irányított Vasudvard, valamint a Szauron-féle, Mordor-béli seregek. Nyilván óriási meglepetést az egységek terén nem várhatunk, viszont biztos vagyok abban, hogy mindenki totálra bele fog flashelni, amikor a rohani lovasokkal kétségbeesett küzdelmet folytat pár jól megtermett troll szemben, vagy amikor a gondori katonákat péppé tapossa gigászi olifántjai segítségével ☺.

INFO

KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: EA Games
MEGJELENÉS: 2004. június 14.
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 542

LULA 3D

Keblek birodalma

Mi kell egy sikeres játékhöz? Megfelelő grafika, kellő akció és pergő játékmenet. Mivel lehetne még spirázni a dolgot? Némi erotika és feltűnően méretes keblek biztosan fokozzák az étvágyat ☺. A CDV is rájött erre, amikor is megalkotta a *Lula: The Sexy Empire* című játékát. Olyan akció-kalandjátékról van szó, melyben eléggé „18 éven felüli” dolgokat kell tennünk. Kenyerünket az általunk készített erotikus képek és filmek készítésével szerezzük. A folytatás lényege mit sem változott, csupán a jelenkornak megfelelően 3D-s köntösbe burkolózott. Az első rész „kényes” témája miatt nem aratott felhőtlen sikert, az-

óta azonban sok év telt el. Talán most már népszerűbb lesz, mint bármely más erotikus játék.



INFO

FEJLESZTŐ: CDV
MEGJELENÉS: 2004. január
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 484

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Süss fel, nap!

Novemberi számunkban foglalkoztunk behatóbban a *MoH* sorozat következő epizódjával, amely a II. vh. csendes-óceáni hadszínterére repíti a játékost. Karakterünk Tom Conlin, vele kell végigküzdenünk a játék 25 pályáját hét küldetésben összefoglaló történetét, kezdve a Pearl Harbor-i mézárólástól Guadalcanalon át a Tarawa-szigeti csatáig. A megszkott háborús-FPS jellegzeteségeken kívül érdemes lesz odafigyelni a fejlődő csapatársakra, a felbukkanó japán és ausztrál katonákra, illetve a hihetetlen grafikai és hangulati kidolgozottságra, mely a játékot jellemzi.



INFO **FEJLESZTŐ:** Electronic Arts
MEGJELENÉS: 2004. tavasz
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 515

MIDWAY: NAVAL BATTLES

Magyarország tengeri hatalom!

Ebben az igencsak ígéretes, magyar fejlesztésű 3D-s stratégiai játékban a II. világháborút tohatjuk végig, számos valós és kreált tengeri ütközet folyamán. A játékmenet során megtapasztalhatjuk majd, hogyan változtak meg a tengeri hadviselés szabályai, és így az alkalmazandó harceszközök is: miképp szorultak háttérbe az óriás csatahajók, és törtek előtérbe az repülőgéphordozó harccsoportok. Négy választható nemzet több mint százféle vízi alkalmatosságát kommandírozhatjuk majd, köztük számos valóban létező tengeri legendát is. A hajók legénysége és kapitánya szintet tud lépni a kapott tapasztalati pontok alapján, aminek pontos kialakítása még a jövő zenéje...



INFO **FEJLESZTŐ:** Mithis Games
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 444



PORT ROYALE 2

Régi kikötők felé

Ismét egy középkori stratégiai játék, amely talán leginkább a nemrég debütált *Patrician II*-höz hasonlítható. Országok és kontinensek kereskedelmét kell kialakítanunk, felügyelnünk és irányítanunk (ugyebár a címből könnyen kikövetkeztethető, hogy főképpen a tengeren kell tennünk mindezt), kemény kézzel szétvernünk a kalózokat, és szemtelenül gazdagodva élvezni a hatalom minden előnyét. Ennyi, de jó!



INFO **FEJLESZTŐ:** Ascaron
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 496

MEN OF VALOR VIETNAM

Kissé kikerült a figyelem középpontjából a *MoHAA*-t eredetileg fejlesztő 2015 új játéka, a *Men of Valor*. A Vivendi gondozásában megjelenő alkotás a vietnami háború történelmi csatáit dolgozza fel, csapatorientált küldetések formájában. Igazi kuriózuma azonban a méltatlanul hanyagolt kooperatív mód felkarolása lesz, á la *Hidden & Dangerous!*

Megjelenés: 2004. nyár
Mennyire várjuk: 4



PARAWORLD

Megkerült az elveszett világ!

Nem sok információ látott még napvilágot az *Anno 1503*-at fejlesztő Sunflowers és a szintén német illetőségű SEK valós idejű stratégiai játékával kapcsolatban. Amit mindenki tud: a *Paraworld* munkácimen futó alkotás valami eszemint jó grafikával bír, és egy alternatív őskorba helyezi a játékost. A törzsi villongások, illetve a köznépet vezető törzsfőnökök (hősök) éppoly fontos szerepet játszanak majd a sztori alakulásában, mint a több mint 50-féle dinoszaurusz, illetve egyéb földtörténeli korokban élt hírhedt állatok, mint a mamut vagy a kardfogú tigris (sőt, az egyik képen mintha egy banthát is láttunk volna, de erre nem mernénk megesküdni). S ha ez nem lenne elég, a fejlesztők forradalmi irányítást és játékményt is ígérnek. Lehet, hogy a *Battle for Middle Earth* és a *Rome: Total War* mégsem az egyértelmű RTS-befutó jövőre?

INFO

FEJLESZTŐ: Sunflowers

MEGJELENÉS: TBA

MENNYIRE VÁRJUK: 5

GYORSLINK: 442



RICHARD BURNS RALLY

„Rally rally hátán”

2004 tavaszán érkezik hozzánk a *Colin McRae* nagy ellenfele, a *Richard Burns Rally*, amely megkísérli a lehetetlent: még tovább fokozni a raliérzést a képernyőn. Ultrarealistikus grafika és tökéletes törésmodellek segítik a játékot, de állítólag maga Burns is aktívan részt vett a munkálatok során, hogy a vezetés élménye minél élethűbb legyen. A szoftver mindent megad nekünk, ami a ralihoz kell: oktatópályákat, időmérő edzéseket, versenyeket, bajnokságokat, pályagenerátort (ahol még a sziklákat és a fákat is mi magunk helyezhetjük el), továbbá sok jó kocsit, mint például a Peugeot 206, a Citroen Xsara T4 vagy éppen a Subaru Impreza 2003-as modellje. Az oktatórészben pedig maga



Richard Burns mondja el nekünk az úgyvánt – szóval érdemes figyelni!

INFO

FEJLESZTŐ: Warthog

MEGJELENÉS: 2004 március 26.

MENNYIRE VÁRJUK: 5

GYORSLINK: 557

RACING LEGENDS

A név alapján is elég könnyű kitalálni, hogy autóversenyzős játékkal akadt dolgunk. A *Racing Legends* az összes eddigi komolyabb szimulátor sajátosságait vegyíti majd össze, a végeredmény azonban sokkal többet ígér, ugyanis az alkotók azt beszélik, az összes komolyabb technikai újítás, amely az autópárhán történik, a játékban is helyet kap (talán letölthető patchek segítségével?).

Megjelenés: TBA

Mennyire várjuk: 4



ROME: TOTAL WAR

Róma, Róma, te csodás!

Bátran állíthatjuk: ez lesz a 3D-s stratégiai játékok következő generációja. Az elképesztő részletességgel megalkotott, óriási embertömegeket megmozgató római légiók látványa teljesen letaglóz. A játéktér hatalmas, több kilométert járhatunk be lovas egységeinkkel, és minden egyes tereptárgyat, falut stb.-t lerohanhatunk. Feladatunk az egész Római Birodalom igazgatása, főleg a katonaság bevetésére támaszkodva. Találkozhatunk görögökkel, egyiptomiakkal, Hannibál punjaival – nem éppen barátságos körülmények között, miközben a külpolitikánkon és a fejlesztéseken is rajta kell tartani a szemünket. A fő küldetésen kívül mellékmissziókban történelmi személyiségek bőrébe is belebújhatunk, például Spartacuséba.



INFO

FEJLESZTŐ: Creative Assembly

MEGJELENÉS: 2004 szeptember 24.

MENNYIRE VÁRJUK: 5

GYORSLINK: 375

SAM & MAX 2 FREELANCE POLICE

Szolgálunk és mókázunk

Manapság igencsak rájár a rúd a kalandjátékokra. Tény, hogy vannak még szép próbálkozások, de ezek meg sem közelítik az 1995 körül uralkodott, valóban minőségi játékok szintjét. Az igazán nagy nevek között találhattuk meg a Lucasarts egyes alkotásait, amelyekkel még ma is tökéletesen lehet játszani. Egyik sikerprogramjuk a *Sam & Max* volt, amelynek, ha igaz, márciusban érkezik a folytatása. A kornak megfelelően teljesen 3D-ben pompázik, ám még több mókát tartalmaz, mint az előd. Igen nagy elvárásaink vannak a játékkal szemben, azt is mondhatnánk: reméljük, ez lesz az a program, mely visszaállítja a kalandjátékok igazi minőségét. Reménykedjünk, hogy nem követnek el valamiféle hibát a fejlesztők...



INFO

FEJLESZTŐ: LucasArts
MEGJELENÉS: 2004. március
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 427

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

„Most én mondom: zag-zag!”

Érdekes megoldásokkal kombinálva a real time stratégia és az FPS elemeit, illetve stílusát, a *Savage* egy vadonatúj multiplayer játékkal ajándékoz meg minket jövőre. A játék lényege, hogy egy hatalmas háború közepén nekünk kell megválasztani, miképpen veszünk részt az öldöklésben. Ha a parancsnoki szerepkört választjuk, egy RTS-szerű küldetés vár ránk, ahol taktikai képességeinket csillogtathatjuk meg mások előtt. Ha viszont unjuk már a sok okoskodást, és inkább a nyers erő vezérel minket, úgy a csatába FPS-módban is bekapcsolódhatunk. Ezek keveréke hozhatja meg a végső győzelmet, ami nem lesz könnyű, de az odáig vezető út rendkívül szórakoztatónak ígérkezik.



INFO

FEJLESZTŐ: S2 Games
MEGJELENÉS: 2004. március 5.
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 206

SABOTAGE 1943

Ismét egy második világháborús FPS. Jelen esetben a negyvenes évek francia ellenállóinak hősalakját testesítjük meg, akinek a náci megszállókkal és a Gestapóval szemben kell helytállnia, gyilkolással, kémkedéssel, mentőakciókkal. Örvedetes újítás, hogy egy nagyobb támadás esetén „megjátszhatjuk” majd a halottat, így van esélyünk arra, hogy az elenség továbbmegy. Nem rossz.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2



SACRED

A *Sacred* nevű RPG-ben harminc fő- és kétszáz kisküldetés, hatféle karakter, hatalmas és korlátlanul felfedezhető világ vár ránk – csak éppen még a történetről nem lehet tudni semmit. Mondjuk a számok magukért beszélnek, de a többire még sajnos várni kell.

Megjelenés: 2004. február 20.
Mennyire várjuk: 3

SHADE: WRATH OF ANGELS

Ugyan 2004-ben a kiadók nem nagyon kényeztetik el a harmadik személyű akciók szerelmeseit, de azért a Cenega kitesz magáért. A *Shade* című horrorban – természetesen – egy titkos kormányösszeesküvés szálait kell kibogoznunk, azonban a szálak sokkal ősbibb hatalmakhoz vezetnek. Nem egy Max Payne, de azért a játék megüti a kellő mércét.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 4



S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST

Káosz a katasztrófa után

Mit szeretünk legjobban a játékokban? Esméletlen sok akció, némi titokzatosság, esetleg pár elgondolkodtató elem és kiváló grafika. Egy csöppnyi(?) ukrán csapat már elég régóta dolgozik a S.T.A.L.K.E.R.-en, amelyben mindebből bőségesen kijut!

A csernobili katasztrófa után nem sok minden maradt a mostanában csak „Zónának” nevezett területen. Egy maréknyi emberből álló csapat azt a feladatot tűzte maga elé, hogy felderítse a mostanra teljesen ismeretlenné vált világot. A várakozásokkal ellentétben rengeteg túlélő maradt, ám ezek többsége legmerészebb rémálmainkon is túlsz...

A S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost felbukkanása óta igencsak figyelemfelkeltő játék. Az évek folyamán egyre többet és többet tudunk meg róla, és ugyan még viszonylag messze van a megjelenése, biztosak lehetünk abban, hogy a Half-Life 2 és a Doom 3 méltó ellenfele lesz. A fejlesztők nem kisebb dolgot akarnak véghezvinni, mint hogy a komplett katasztrófa sújtotta területet tökéletesen át-emeljék a számítógépek világába. Joggal kérdezhetnénk, hogy miben különbözik ez a játék a már ismert FPS-ek többségétől. Lásuk csak! Egy olyan, teljesen interaktív világban vagyunk, melynek élete aszerint változik, hogy mi milyen döntéseket hozunk az egyes pillanatokban. Minden

mindenre kihatással lesz, egy esetleges újrajátzás teljesen új eseményeket adhat majd. Természetesen lesznek küldetések, de egy komplett, 20 négyzetkilométeres világ megismerése áll előttünk. Rengeteg segítők és ellenségünk lesz, egyetlen célunk pedig a túlélés. Mindez egy olyan környezetbe ékelve, amely már a látványában is lélegzetelállító.

Az élethűséget segítik majd a teljesen valós adatokon alapuló harci fegyverek – hogy a vezethető járművekről ne is beszéljünk.



INFO

KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: GSC Game World
MEGJELENÉS: 2004. május
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 23

A GSC FŐHADISZÁLLÁSÁRA BEJUTATTUNK EGY KÉMMŰHOLDAT, MELY NÉMI ÁLLAMTITKOT CSÍPETT EL A CSAPAT BESZÉLGETÉSEIBŐL ☺.

Mióta tart a fejlesztés?

Lassan túléljük a komplett három évet. Ez idő alatt rengeteg dolgot sikerült megvalósítanunk, de az igazi nehézség az elkövetkezendő öt hónapban áll majd előttünk.

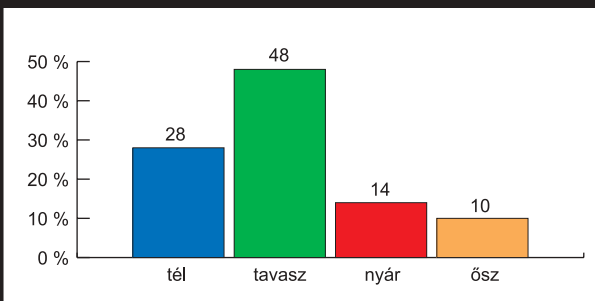
Milyen zenei stílust tesznek a játékba?

A játék jellegéből adódóan főleg sejtelmes, titokzatos zenei aláfestésekkel operálunk. Leginkább lassú zenék lesznek, abban biztosak lehetnek, hogy egyes jelenetknél majdnem szívrohamot kaptok majd ☺.

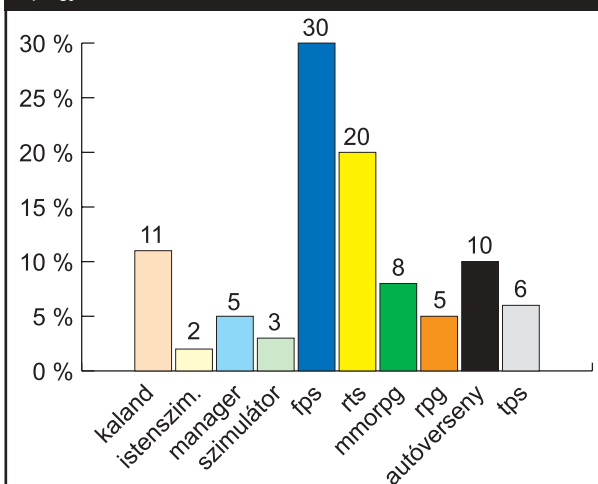


LA STATISZTIKA

Nézzük, hogy mikor kell izgulni, mikor jön a legtöbb játék... Az alábbi diagramhoz azért annyit hozzátennék, hogy nem kell megijedni, lesznek nyáron és ősszel is nagy játékok, csak egyelőre nem tekintenek olyan megszire a kiadók, a karácsonyi megjelenéseket taktikai okokból az „á, majd csak kész valamikor” fedőnéven szokták emlegetni.



A felsorolt játékok az alábbi stílusokba illeszthetők be. Azt hiszem, a kép egyértelmű...



SÖLDNER SECRET WARS

Az elvtársak visszavágnak

A Söldner a multis-járműves FPS-ek (pl. *BF1942*) piacára kíván betörni, ráadásul nem is akármilyen ajánlólevéllel. A fejlesztők végre elszakadtak a kissé uncsi II. vh.-s közeztől, és a modern érába helyezték az eseményeket (M1 Abrams vagy T80-as tankokat, HIND helikoptereket vagy F/A-18 Hornet vadászgépeket irányíthatunk majd). Óriási léptékben gondolkodnak (60 km²-es harctér akár 128 játékosal), bevezették a szokásos kasztokon felül a parancsnokot (a játékosok választják ki meccs előtt mindkét oldalon), aki felülről látja az eseményeket, és irányíthatja a többieket. Megvalósították a változó napszakokat és időjárás körülményeket, továbbá a rombolható környezetet (kráterek, kidőlt fák, összedőlő házak jelzik majd a jobban sikerült összecsapásokat). A játék méltó ellenfele lehet a *BF: Vietnamnak!*



INFO

FEJLESZTŐ: Encore
MEGJELENÉS: 2004. február
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 234

SYBERIA II

A magas barna nő visszatér

Nem vált be Charles C. Cecil jóslata. A hagyományos poin'n'click kalandjáték egyáltalán nem halt meg: erre ékes bizonyíték a *Syberia* első részének sikere és a hamarosan megjelenő második rész is. A *Syberia II*-ben folytatjuk Kate Walker kalandjait, aki végképp búcsút mondott ügyvédi karrierjének, hogy kövesse Hans Voralberget a mamutok elveszett földjére. A téli tájakban domináló, dinamikusabb effektekkel bíró, moziyszerű beállításokkal gazdagított grafika továbbra is egészen egyedülálló lesz. Benoit Sokal képregényművész közreműködésének köszönhető-



INFO

FEJLESZTŐ: Microids
MEGJELENÉS: 2004. március 23.
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 269

en, és a készítőik átalakították a párbeszédrendszert is. Ez egészen biztosan Kate Walker utolsó kalandja, így kíváncsian várjuk, hogyan alakul a nagy finálé...

THE BLOODY MAGIC

A kissé horrorisztikus cím olyan külső nézetes RPG-játékot takar, ahol egy hatalmas hőst kell segítenünk, aki szembeszáll egy Modo nevű lényel, aki – és itt jön a hollywoodi fordulat – el akarja pusztítani a világot. A *The Bloody Magic* a régi PRG-s elemeket ötvözi, látványos effektekkel és grafikai megoldásokkal kiegészítve a nem túl leleményes történetet.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2



SMASH UP DERBY

A cím mindent elmond. Felturbózott grafika, mai verdák, de a játék a régi *Destruction Derby* világát idézi. Feladatunk a győzelem, mindenáron. Rali, szabadverseny, aréna, 180 mérföldes sebesség, apró szilánkokra törhető verdák, szilikonos lányok (na jó, nem) és az adrenalin kellemes bizsergése. A játék zenéjét a Wawa nevű banda készítette, állítólag a briteknél nagyon ott vannak.

Megjelenés: 2004. tavasz
Mennyire várjuk: 3



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

A *GameStar*ban van egy pár die-hard *Splinter Cell*-rajongó, úgyhogy hol másutt is olvashatnál a világon először egy részletes előzetest a folytatásáról, mint nálunk ☺? Azóta tudjuk, hogy az ígéretes licenc single player része a Montreal Studio (*SC1*, *Prince of Persia: SOT*) kezéből az Ubi Soft Shanghaihoz (*SC1* PS2-es verzió) került, míg a multiplayeres összetevőért az Ubi Ancecy lesz majd felelős. A folytatásban jobban fognak majd ügyelni a sztorira, amelyet az előző részben kicsit sablonosra vettek, és magára Sam Fisher figurájára is: ezúttal a bevetések során sokkal többet megtudhatunk majd róla. Fisher emellett ügyesedett, új mozdulatsorokkal is gazdagodott az előző rész óta: például ezentúl a levegőben úszva villámgyorsan be tudunk bukfenézni egy védettebb helyre.

Megjelenés: 2004. március 26.
Mennyire várjuk: 5



THE LONGEST JOURNEY: STATIC

ÚJ
IGÉRET

Nem „Szibéria“, csak Norvégia...

A Funcomot imádja Gyu, hiszen ők csinálták az Anarchy Online-t, a Longest II-t viszont nem szereti, hiszen szerinte inkább csak fejlesztgessék az AO-t ☺!

Akárhogyan is, a folytatást gőzerővel készíti a norvég cég, és nem kis csemegékre számíthatunk. Mindjárt nem is egy, hanem három főszereplőt kapunk, amelyek egyike Zoe, egy fiatal nő. A grafika teljesen 3D-s lesz, a játékmenet pedig akció(s)-kaland a la Broken Sword, tehát itt is a logika, nem pedig a hent dominál. Mint a BS3-ban, az akciórészeket itt sem passzírozzák bele erőltetetten a játékmenetbe, hanem teljesen életszerű és logikus lesz. Egy fontos különbséggel viszont találkozunk majd a BS3-hoz képest: a norvégoknál szeretik az egeret ☺!



INFO

FEJLESZTŐ: Funcom
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 264



JÓ LESZ MÉG: L-T



Lords of the Realm III

A stratégiai gamák tekintetében a középkori várháborúkra a lezuhott rókabőr enyhe kifejezés. A Lords of the Realm III nemhogy ügyet sem vet erre a felismerésre, inkább tőkélyre fejlesztli a műfajt. A játék igazi real time stratégia lesz, ahol várakat kell építeni, civilizációt fejleszteni (egyház, kereskedelem, hadsereg), majd szépen lassan bekebelezni a világot annak rendje és módja szerint. A küldetések pedig a sötét középkorba visznek majd minket, konkrétan a 850-1350-es évek nem éppen barátságos világába. A többit már nem nehéz kitalálni.

Mortyr 2

A kissé nehezen emészthető cím egy igazán kemény FPS-t takar, amelyben a Medal of Honor-és a Quake-érzés keveredik. A sztori is elég csavaros: egy képzeletbeli jövőben a náci nyerték meg a világháborút, és egy időgép segítségével korlátlan hatalomhoz jutnak. Ez persze nem mindenkinek tetszik, így az lesz a dolgunk, hogy az időgépet használva 2093-ból 1944-be utazunk, és átírjuk a történelemlönyveket. Persze a masina nem úgy működik, ahogy kéne, így egy ismeretlen korban és világban találjuk magunkat. A játék során futurisztikus, továbbá második világháborús pályákon is irtanunk kell az ellent, számtalan fegyverrel és persze kellő vérszomjival.

Neighbours from Hell 2

Egy jól kitalált folytatás, nem is kell több ennél. Az első részből megismert arcok, a régi poénonok, a szokott hangulat - új helyszínen. Most éppen egy udulás közepén kell a halálba kergetnünk a szomszédokat, csak bírjuk kreativitással és rekeszizmokkal.

Nexus (Galaxy Andromeda)

Ami Galaxy Andromeda néven elveszett, az most Nexus néven bukkan föl. Az Imperium Galactica-szerű stratégiai sci-fi újjászületett, hogy mindenkit meghódítson. Talán 2004 tavaszán már mi is kipróbálhatjuk, addig marad a feszült várakozás.

Project Freedom

Ismét a távoli jövő, ahol a Földön újabb hidegháború van kibontakozóban, mindez az adott kor fegyvereivel megspékelve - szóval nem lesz könnyű dolgunk. A Project Freedom igazi 3D-s akciójáték: gyors, pörgős, lövöldözős, amolyan huszonegyedik századi árkád életérzéssel megspékelve. A többit majd az idő eldönti.

Scrapland

Egy humorosabb alkotás, amelyben a D-Tritus nevű robotot kell irányítanunk egy robotok lakta városban, ahol hősünk munkát keres, élni akar, de mindig valami bajba keveredik. A játék alapvetően akció, de humoros és könnyed kinézete és hangulata talán több korosztályt is megragad majd.

S.W.A.T.: Urban Justice

A SWAT sorozat negyedik epizódja kicsit különbözik az elődöktől. Most is igyekszik minél tökéletesebb képet adni a speciális csapatokról, a fejlesztők immár nem ragaszkodnak olyannyira a szabályokhoz. Így több fegyverünk, karakterünk és lehetőségünk lesz. Feladatunk az aktuális helyzetek minél precízebb megoldása.

THE MATRIX ONLINE

Trinity bőrében

Bullet-time és Wire Fu. Ez az, ami eddig igencsak hiányzott az MMORPG-s rajongó életéből. A *Mátrix* világában ezek totálisan normális és elengedhetetlen dolgok, olyannyira, hogy a *Mátrix: Forradalmak* eseményeit követő időszakot feldolgozó *The Matrix Online*-ban a harc inkább a különféle harcművészeti ágak és löfegyverek segítségével zajlik majd egy hatalmas városban (azaz magában a mátrixban) ahol a magas felhőkarcolóktól a legmélyebb csatornáig mindenütt kalandokra bukkanhatunk. Ráadásul különböző kódok, kódreszek segítségével továbbfejlesztve magunkat (ezeket meg is lehet osztani egymás között), és az öltözködésre kinosan ügyelve magunk is a mátrix részei lehetünk. Ja, hogy már most is... ☺?



THE BARD'S TALE

Brian Fargo neve talán többeknek ismerősen cseng, főképpen a fantasy játékok rajongótáborában. Nem csoda, ha mindenki feszülten várja, hogy mi sühet ki az úriember nevével fémjelzett, *The Bard's Tale* nevet viselő produkcióból. Egyelőre sokat még nem lehet tudni, csupán azt, hogy a hagyományos szerepjátékok világát egy szépen megtervezett RPG-akciójátékba csomagolva kapjuk meg. A fejlesztők szerint a játékban komoly szerepet kap a történet, számtalan videó és átvezető rész tartja fenn az érdeklődést, miközben a játékmenet pörgős és változatos lesz, ahol az akció kerül előtérbe. Ja, és mindez ráadásul soha nem látott grafikával lesz prezentálva a nagyérdeműnek.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 5



INFO

FEJLESZTŐ: Monolith
MEGJELENÉS: 2004. július 1.
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 227

THE SIMS 2

Kiccsaládunk

Szinte már közhely, hogy az EA tök mindegy mit ad ki „Sims” címszó alatt, úgyis egy rakat pénzt keres vele.

Persze ha még olyan durván jól is fogja csinálni, mint valószínűleg a *The Sims 2*-vel, akkor szorozd meg a „rakatot” kettővel...

És hogy mivel kecsegtetnek Will Wrighték? A legfontosabb újdonság talán, hogy simeink többé nem élnek örökké, hanem megszületnek, felnőnek, megöregszenek, majd meghalnak. Így persze aránylag gyorsan vége lenne a játéknak (hacsak nem „valós” idejű... ☺), ezért a *The Sims 2*-ben már nem magányos simeket, hanem egész családokat, generációkat vezethetünk a Nirvána felé. Így módon sokkal nagyobb jelentőséget kapnak döntéseink: egy rosszul eltöltött gyermekkor befolyással lehet a kamaszkorra, sőt akár későbbi karrierünkre is. Jóval bensőségesebb viszony fűz



amúgy emberkéinkhez, hiszen ott leszünk minden egyes fontos eseménynél: amikor megszületnek, amikor megteszik az első lépést, a nagybetűs Első Szerelemnél, a házassági ajánlatnál, és így tovább.

Az idő pedig, mint az életben, itt is múlik, kegyetlenül: ha túl sokáig halogatunk valamit, akkor



simjeink lemaradhatnak az élet egy fontos momentumáról. Ennek jelentőségét ezentúl az „életpontok” hangsúlyozzák ki: minél sikeresebb emberünk az életben, annál több ilyen birtokolhat. A simek teste végre sokkal látványosabban és többféleképpen is változik: ha állandóan a kánpén ücsörögnek, és a tévé előtt tolják a sört meg a pizzát, akkor ugyan rendkívül jól érzik magukat, viszont olyan méretes pocakot eresztenek, mint annak a rendje, a sportosabb simek viszont Arnoldot is lepipálhatják. Mivel családokról beszélünk, fontos szerepet kapnak az örökletes vonások is: a kis lurkó szája tiszta anyja lesz, az orra meg az apjé... Végül meg kell még említeni kidolgozottabb és érzelmeiket tükröző arcvonásokat is: azt hiszem, hatalmasakat fogunk rohogni egy-egy túlcordulóan pozitív vagy negatív élmény hatására.

A teljesen új, saját 3D-s motornak köszönhetően emberkéink környezete is lényegesen változatosabb lesz, új fény-árnyék effektussal és sok más egyéb meglepéssel is.



INFO

KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: Maxis
MEGJELENÉS: 2004. nyár
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 386

THE MOVIES

Spielberg, vagy amit akartok

A Lionhead Studios azon kevesek közé tartozik, amelyek igyekeznek mindig új játékestilusokat teremteni. A *Black & White* sorozat után úgy gondolták, elvezetik a játékosokat Hollywood bonyolult világába. Mi magunk rendezhetjük meg a filmeket, természetesen a legapróbb részletekig. Eldönthetjük, hogy mennyi akció, szerelem, esetleg erotika kerüljön az egyes mozifilmekbe. Nem kis feladat lesz majd felmérni, hogy az adott kornak mégis milyenek az elvárásai. Ha mondjuk, az ötvenes években túl sok erotikával fűszerezünk portékánkat, biztosan sikertelenek leszünk. Természetesen mi válogatjuk a színészeket, eldönthetjük,

kinek mennyi bért adunk, sőt még arról is mi rendelkezünk, hogy milyen üditők legyenek a sarki automatában...



INFO

FEJLESZTŐ: Lionhead Studios
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 213

THIEF 3

Lopj, rabolj, satöbbi

2003/08-as számunkban minden elérhető infót közöltünk róla, azóta semmi új hír, mi is csak tükön ülve várjuk a megjelenését! Emlékeztetőül: az előző részekben megismert lo-pakodós játérendszer még hangulatosabban, di-namikusan árnyékokkal, pengeéles MI-vel, interaktív környezettel és egy vadonatúj zárnyitási eljárással. Csak jöjjön már!



INFO

FEJLESZTŐ: Ion Storm
MEGJELENÉS: 2004. tavasz
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 304

TRAIN SIMULATOR 2

A *Train Simulator 2* az egyik legkeresettebb vonatszimulátor folytatása, ahol a huszadik század összes komolyabb mozdonyát megismerhetjük, vasútvonalakat építhetünk ki, és a mozdonyvezetés minden módszerét megtanulhatjuk. Igaz, a játék szakképesítést nem ad, de remek szórakozást ígér azoknak, akik szeretik ezt a műfajt.

Megjelenés: 2004. április 30.
Mennyire várjuk: 4



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ATHENA SWORD

A nagy sikerű *Raven Shield* első kiegészítője az eredeti játék sztorijának lecsengését dolgozza fel (maradtak még rossz fiúk...). Legfontosabb extrái a vadonatúj, nyolc küldetésből álló kampány, a nyolc új multispálya, valamint az öt új multispálya, a három klasszikus *Rainbow Six*-küldetés, továbbá az átdolgozott hangeffektek a *Mátrix* hangmérnökeitől. Baba lesz.

Megjelenés: 2004. eleje
Mennyire várjuk: 4



UNREAL TOURNAMENT 2004

Neked mi hiányzott az *UT2003*-ból? Csak nem az, ami rajongók tizezeinek? Hát persze, hogy a mai FPS-játékokban már alapnak számító vezethető járművekről van szó. Bizony, az *UT2004* legfőbb vonása, hogy egy rakat földi és földközeli, könnyebb és nehezebb járművet pakoltak bele. Tankok, siklók, futurisztikus halálhözök egész garmadája várja, hogy megismerjük őket. A grafikus motor is némi simításon ment át, aminek köszönhetően az eddigi, amúgy sem apró pályaméretű sokszorosokra duzzadtak. Habár a fejlesztők külön epizódként emlegetik a játékot, a rajongók többsége csak egy tökéletes kiegészítést lát benne. Azt, hogy mennyire sikerült jól, hamarosan te magad döntheted el.

Megjelenés: 2004. február
Mennyire várjuk: 4



TORTUGA

Kalózkod!

Ismét a tengerekre hajózzunk, mégpedig a XVI. és XVII. századba, ahol a kalózkodó és más nemzetek ellen vívott harcokban tehetjük próbára taktikai képességeinket. Kifoszthatunk hajókat, szembeszállhatunk más flottákkal, városokat foglalhatunk el, szabadon rabolhatunk, fejleszthetjük kereskedelmi birodalmunkat. A *Tortuga* remek stratégiai produkció, 16 nagy küldetéssel, mindegyik esetében többféle befejezéssel (ezek teljesítményünk függvényében változnak), számtalan hajóval és egységgel, aprólékos 3D-s megjelenítéssel (hullámzó tenger, sérülő hajók, változó időjárás), valamint sokszínű játékmennel. Célunk persze itt is az, hogy nyereségesek legyünk, és kormányzóvá avasztva teremtjük meg a békét a víz és szárazföldön egyaránt.



INFO

FEJLESZTŐ: Ascaron
MEGJELENÉS: 2004. eleje
MENNYIRE VÁRJUK: 4
GYORSLINK: 817

VAMPIRE: THE MASQUARADE BLOODLINES

Vámpírok balladája

Vámpírnak lenni cool. Ezt mindenki tudja. Örök élet: szép nőknek szívhatod ki a nyakát, és bőrrákot sem kapsz a napfénytől. Mindezt keverd a *Half-Life 2*-motorral, és eljő a Nirvána...

A híres vámpíros szerepjáték számítógépes változata először 2000-ben jelent meg egy nagyon erősen történetcentrikus külső nézetes 3D-s akció-RPG formájában. Sajnos a *Redemption* hiába volt kiváló, balszerencséjére együtt jelent meg a *Diablo II*-vel, így nem aratta le a megérdemelt babérokat. Talán ezért is bízták a folytatást a Nihilistic helyett a Troika Gamesre, amellyel eddig leginkább izometrikus, klasszikus *Baldur's Gate*-féle RPG-eket készítettek csak.

A *Bloodlines* viszont nemcsak hogy teljesen 3D-s FPS/TPS, de ráadásul a *Half-Life 2* Source motorját is használja. Ennek köszönhetően a tárgyakkal éppúgy tudunk machinálni, mint a *Valve* FPS-ében, illetve az arcmimika is hasonlóan döbbenetesen kidolgozott: nincs annál „vérmesebb” érzés, mint amikor áldozatunk, például egy gyönyörű, dús keblű táncosnő fölé hajol vámpírunk, és arcán látjuk a rettegést, vagy amikor egy pökhendi idősebb vérszívó mester gögösen néz le ránk.



A sztori szerint egy frissen született vámpír bőrébe bújhatunk, viszont – mivel a játék nem annyira kötött, mint az első rész – bármelyik vámpírklánba beléphetünk.

A valós idejű FPS és a szerepjátékrendszer kombinációja némileg emlékeztet a *System Shock*ra, vagy az első *Deus Ex*re, persze a különböző univerzumot, illetve egyéb újításokat leszámítva. Ha különféle képességeket nyerünk, akkor például befolyásolni tudjuk a párbeszéddek során partnerünket, akár csak a *Star Wars: KotOR*-ban.

Persze nemcsak dumálni fogunk, hanem öldökölni, vért szívni vagy nehezebb helyzetekben lopakodni is. A vámpírfilmekben (pl.: *Interjú egy vámpírral*, *Elátkozottak királynője* stb.) látható ember-

feletti sebességet is egyre inkább ki tudjuk fejleszteni, így magasabb szinten már azt sem látja az ellenség, hogy mi kaszabolta szét... Utóbbiak egyébként természetesen nemcsak vámpírvadász emberek lehetnek, hanem a világhoz illően a Los Angeles-i éjszakát lakó ellenséges vérszívók, farkasemberek és egyéb rémségek is.



INFO

KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: Troika Games
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 393

WARS & WARRIORS JOAN OF ARC

Nehéz eldönteni, hogy a *Wars & Warriors: Joan of Arc* mennyire RPG, és mennyire akciójáték. A címből nem nehéz kitalálni, hogy a százéves háború néven futó francia-angol kardoskodás közepébe csöppenünk, és Joan, a hős szülőany vezetőjével kell kitakarítanunk a teaszürcsölőket szent hazánkból. A játékban helyet kap a valós idejű akció is, de kétségtelen, hogy stratégiai és RPG-s melléke is van a dolognak (sőt, inkább ezek dominálnak a játékmenetben) - így hát a stílusbeli beskatulyázást inkább másra hagynánk. A grafikai motor viszont elég komolyra sikeredett, bár a várható gépigény sem éppen pénztárcabarát, viszont azoknak, akik rajonganak a történelmi játékokért, talán megéri a befektetést.

Megjelenés: 2004. február
Mennyire várjuk: 3



WORLD OF WARCRAFT

„Ha MMORPG, akkor...”

Acímet ugyebár senkinek sem kell bemutatni. A *Warcraft*-univerzum csodás és lenyűgöző világa azonban már nem kizárólag a stratégiák fellegvára, ugyanis kiderült: ez a világ nem csak RTS-ek megalkotására alkalmas. A *World of Warcraft* igazi online szerepjáték, amely a nagy sikerű RTS-sorozat világában játszódik, így annak szinte összes sajátosságát feldolgozza. Várázslatok, lények, épületek, tulajdonságok, fegyverek – az igazi fanatikusok az első pillanattól kezdve érezni fogják a hamisíthatatlan *Warcraft*-íz, de valahogy maga a játék mégis inkább egy diablós utánézésnek tűnik, (lévén ugye MMORPG, küldetéssekkel, feladatokkal stb.) persze sokkal szebb és fényesebb köntösben.



INFO

FEJLESZTŐ: Blizzard
MEGJELENÉS: TBA
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 54

XPAND RALLY

Látjuk, de nem hisszük el ☹

A legtöbb ralikedvelő számára a *Colin* sorozaton kívül nem is igazán létezik komoly alternatíva. Miért is van ez? Csak a név és az ismertség hozhatja meg a várt elismerést? Nem feltétlenül. Itt van például az *Xpand Rally*, amely még csak most kezdti igazán megdobogtatni a szíveket...

A lengyel székhelyű Techland néhány évvel ezelőtt tűnt fel a színen. Néhány aprócska, nem túl említésre méltó alkotással jelentkezett. Egy ideig a csend homályába burkolóztak ám egyszer csak elkezdték tolni *Chrome* című FPS-játékukat, és vele párhuzamosan az *Xpand Rally* nevezetű autósjátékot is. Előbbi már megjelent, utóbbiról viszont elég sokáig továbbra is hallgattak. Mint derült égből villámcsapás futott be hozzánk egy szép levél, amelyből kiderült, hogy a rút kiskacsa igazi hatyúként emelkedik stílusának jeles képviselői közé. Mindezt néhány, eddig sehol sem látott képpel érte el, amely a program jelenlegi állapotát prezentálta. Szerényen csak annyit mondott nekünk a csapat: „ja igen, lecseréltük az eddigi grafikus motort a *Chrome* befejezett engine-jére”. Mi csak álltunk tanácstalanul, és levegőért kapkodva egy szavunk sem volt. Olyan grafikát sikerült összehozniuk, amellyel autósjáték még nem igazán rendelkezett eddig. Hogy mi lesz belőle, mire teljesen elkészül? A válasz igen összetett, és részeiben még eléggé homályos is. Azért lássunk néhány biztos támpontot.

XENUS

Itt az idő, hogy belevessd magad a kolumbiai dzsungelbe, hogy próbára tedd ex-tengerészgyalogos képességedet a helyi – többnyire a drogipar bűvkörében élő – öslakossággal szemben. A 25x25 km-es pályán játszódó gamében kicsit sokat kellene találni, így a járművek széles skáláját használva kell a végére járnunk a rejtélynek, azaz annak, hogy hová tűnt kishűgünk. Kezdetben nincs olyan, hogy ellenfél, mindenki semleges, és folyamatosan végzett tevékenységeink fogják velünk szembeállítani a különböző érdekcsoportokat, így például a drogbárókat, az öslakos indiánokat, a CIA-t vagy a helyi miliciát. Az akciórészek ellenére a játék erős RPG-elemekkel van tüzdelve, a fegyverek pedig upgrade-elhetők lesznek, megfelelő képességek birtokában.

Megjelenés: Valamikor 2004-ben
Mennyire várjuk: 4



INFO

KIADÓ: Strategy First
FEJLESZTŐ: Techland
MEGJELENÉS: 2004. április
MENNYIRE VÁRJUK: 5
GYORSLINK: 158



Húsz versenyautó közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, természetesen a játék előrehaladtával emberes változásokat is eszközölhetünk rajta. A közel 60 különféle terepviszonyoknak megfelelően kell majd beállítanunk a járgányt, így érdemes lesz odafigyelni a részletekre is. A dinamikus környezetváltozással persze minden beállításunkra keresztet vehetünk, de éppen ez lesz benne az igazán izgalmas ☹. A járgányokat elnézve a a kidolgozással sem lesz túl sok gondunk.

A FEJLESZTÉS VEZETŐJÉNEK NYÚJTOTTUK ÁT VILLÁMKÉRDÉSEINKET:

Mi az, amit szívesen kiemelnének olvasóinknak?

Nagyon fontosnak tartottuk a mesterséges intelligencia minél precízebb megalkotását. Igyekezünk úgy programozni, hogy – akárcsak az emberek – a gép is hibázzon. Vagyis, ha újrajtszunk egy pályát, az ellenfelek nem ugyanott fognak mindig leelőzni, mint más játékokban (csak annyit szkriptelünk, amennyi feltétlenül szükséges).

Mondanál pár szót a helyszínekről?

Büszkék vagyunk, hogy sok hasonló játékkal ellentétben mi valós helyszíneket alkotunk. Egyszerűen ellátogattunk bizonyos helyekre, lefényképeztünk mindent, és a valósághoz igen közeli képet hoztunk létre a játékban.

Milyen szinten módosíthatjuk az autót?

Jelenlegi terveink szerint nem lehet darabokra szedni, de abban biztosak lehettek, hogy hosszú percekig töltötték majd el az adatok manipulálásával.

JÓ LESZ MÉG: T-X



The Entente: World War I Battlefields

Valakinek végre az is eszébe jutott, hogy volt egy első világháborús is, így most The Entente: World War I Battlefields címmel hamarosan piacra kerül az első ilyen témájú valós idejű stratégiai program.

The Witcher

Ismét egy kellemes szerepjáték, amely Andrzej Sapkowski regényének világába repít el minket; ebben – meglepő módon – hősök és boszorkányok küzdenek egymással a hatalomért. Amúgy az alkotás elég szépnek ígérkezik.

Vampire Hunter: The Dark Prophecy

Úgy látszik, hogy a vámpírtéma 2004 slágere lesz. Minden kiadó megpróbál valamilyen, a sötétség erőihez kapcsolható játékot kiadni...

A mostani gyöngyszem a felhozatal „kevésbé tetszetős” végéhez van inkább közelebb, de aki szeret ezüstgolyóval töltött shotgonnal élőhottakat irtani, az élvezni fogja ezt is.

Virtual Chess 3

Egy igazi kis csemege a sok ölös-gyakós játék között egy frankó sakkprogram. Ráadásul a Virtual Chess-nek már volt is lehetősége bizonyítani az előző két részével. Ráadásul, hogy a 3D kártyánknak is legyen izzadnivalója, igazi térbeli küzdelmeket figyelhetünk meg a táblán – persze szigorúan az eredeti szabályok szerint, hiszen ez a játék elsősorban sakk, és csak másodsorban számít a grafikai kivitelezés.

Vietcong Fist Alpha

A háborús FPS-ek jól jövedelmező üzletágnak tűnnek. A Vietcong Fist Alpha 1967-ben játszódik, ahol a vietnami háború borzalmait élhetjük át – első személyben. Nyolc küldetés, hat multiplayer pálya, sok fegyver és irányítható légi járművek adják a játék alapját; a többi majd elvállik.

War Between The States

Észak és Dél háborúja végre RTS formában is napvilágot lát. Mi bármelyik oldalon harcba szállhatunk, és hatalmas, térbeli pályákon küzdhetjük végig Amerika egyik legnagyobb háborújának legnagyobb csatáit. Az ötlet kétségtelenül piros pontot érdemel, a végző elismerés azonban még várat magára.

Wartime Command

A második világháború összes nagyobb hadműveletét feldolgozza ez a játék 1939-től 1945-ig, egy kellemesen megcsinált RTS formájában. Rengeteg egység, jármű és fegyver, több mint száz küldetés, multiplayer támogatás – nem is hangzik rosszul, csak a téma ne lenne ilyen le-rágott csont.

Xtreme Forces

Sokak kedvencei az atomháború utáni, poszt-apokaliptikus világban játszódó sci-fik – a szerkesztőség tagjainak mindenképpen. Az Xtreme Forces is ilyen, a szokásos Mad Max-es szerepjáték-sablont annyiból rúgja csak fel, hogy ez egy valós idejű stratégia lesz, amiben a gonosz mutánsokat és szektásokat irhatjuk a túlélő emberekkel.

BEVEZETŐ

SZERKESZTŐI JEGYZET

Érdekesek ezek a nagy nevű játékok... Sokat várunk tőlük, gyakran meg is történik a csoda, ám sajnos ez nem mindig történik így. Sajnos ez a helyzet a *Deus Ex*:



Invisible War esetében is:

bár nagyon jó játékról beszélünk, az igazi rajongók (pl. Uhu és Del) szerint mégis nagy tévedés volt a szerepjátékok fejlődését lebutítani benne. Más játékokról viszont kevesebbet hallunk, megjelenésekor azonban hatalmasat robbantanak. Pont ez történt a *Beyond Good and Evil*-nél, amelyben a *Rayman 3* és a *Prince of Persia: SOT* után ismét megmutatkozott a francia „liberté” és kreativitás, de hasonló a helyzet a kiváló, ám szintén nem túl ismert német *Spellforce* esetében is: Csontit is pár napig csak egy „behajtani tilos” tábla jelképezte a Windows Messengeren ☹.

Végül meg kell említeni a *Legacy of Kain* záróakordját, a *Defiance*-t, amelyet offline sajtóban mi teszteltünk a világon először, és szerencsére méltó befejezése ennek a gótikus vámpírballadának. Ebben a számunkban debütál az Általatos kért vadonatúj rovatunk, a „Játszottuk még”, amelyben olyan játékokról írunk, melyek az egy oldalt nem érték meg, ám azért nem szeretnénk volna elfelejteni róluk.

Hmm... „befejezés”... Furcsa így év végén egy újvi számhoz beharangozót írni, de hát az a lényeg, hogy mire e sorokat olvassátok, már kiderült, hogy 2004-ben sem jött el a világvége...

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Az e havi kérdést **Luke Basta** küldte el az arena@gamestar.hu-ra, és a következő:

„Tettetek-e újvi fogadalmat, és ha igen, milyet?”

A GAMESTAR-CSAPAT



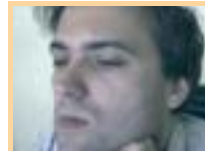
> Del
szakterület: Űrszimulátor, RPG, FPS, F1
előélet: 14 éve játékszági (PC Guru, PC ZED, GameStar)

„Állítólag roppant frapáns, betarthatatlan újvi fogadalmakat szoktam tenni, amelyekre aztán másnap délután (az ebredést követően) valahogy már nem emlékszem... A legtöbbször általában arra se, hogy tettem e fogadalmat ☺...”



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

„Megfogadom, hogy 2004-ben még utálatosabb, lustább, trehányabb, egoistább leszek. Ha esetleg valamelyiket nem sikerülne betartani... hát, annyi baj legyen ☺!”



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

Nos, így szilveszter reggel tájékan, kissé bódultan és imbolyogva, általában azt szoktam megfogadni, hogy nem rúgok bele véletlenül a földön fekvő másnapos haverjaim kis halmába, amikor hazafelé indulok ☺.



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

„En azt fogadtam meg, hogy Dio2-ben minden karakterosztállyal lesz egy kimaxolt 98-as szintű karakterem. Remélem, ennek nem látja kárát az új-ság...”



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

„Igen, nagyon fontos dolgot fogadtam meg: ebben az évben alternatív módon. Azt fogadtam meg, hogy kevesebbet MMORPG-zem, és többet alszom. De ha nem tudok aludni (itt a trükk), akkor inkább MMORPG-zem. Ravasz :) Emellett megfogadtam, hogy tovább kutatom az RFT-t egész évben...”



> Kecse
szakterület: Multiplayer bármí, taktikai FPS
előélet: 3 éve játékszági (GameStar)

„Egyszer megfogadtam valamit, már nem tudom, mi volt, de arra emlékszem, hogy nem tartottam be. Azóta megfogadtam, hogy nem fogok megfogadni semmit, és ezt újévkor mindig meg is fogadom. A baj csak az, hogy ezzel folyamatosan megszegem az előző évi hasonló fogadalmamat. Ördögi kör...”



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

„Nem igazán szoktam újvi fogadalmakat tenni, de most kivételt tettem. Megfogadtam, hogy többet nem fogom bántalmazni a számítógémem, nem fogok csúnyán kiabálni vele, le-törölöm a Windowst, és át-térek Linuxra. Aztán boldogan fogok élni, amíg meg nem halok ☺.”



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

„Minden évben ugyanaz: abbahagyom a dohányzást, nem sunnyogom el a házimunkát, rendet rakok az íróasztalomon (ez a leg-nehezebb), fogmosás után nem nasizok, és tévzés helyett inkább könyvet olvasok. Bár ezek nem is igazán fogadalmak, csupán „irányelvek”. Ötletek. Sőt, kősa gondolatok.”

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 eljutott 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 tesztler végezze. 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, képarcivumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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

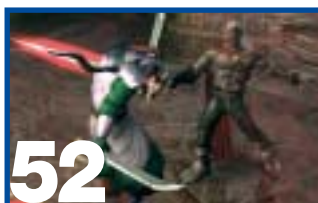
Gyorsnézet: Mielőtt belevetnéd magad a cikkbe, érdemes egy pillantást vetned erre a boxra, hogy az alapvető tudnivalókkal tisztában légy. A korábbról már megszokott leg-lényegesebb információk ezek, illetve a fejlesztők korábbi játékaik...

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

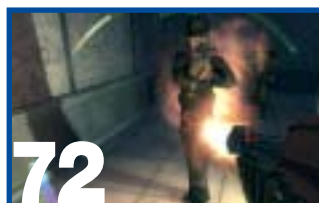
Hardverbox: Minden játéknál leközöljük a forgalmazó által kiadott minimális hardver-igényt, ám minden játéknál elmondjuk azt is, hogy milyen tapasztalataink voltak vele valós körülmények között. Persze a tesztgép adataival együtt.



38
Beyond Good and Evil
Túl az Óperencián...



52
Legacy of Kain: Defiance
Kiszíliivom a véééredeet!



72
Deus Ex: Invisible War
Látod már a végét?

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



> Sam
szakterület: Akció, stratégia, marketing
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Megfogadtam, hogy szorgalmasabb leszek, testet építek, szellemet frissítek, és még a barát-nómet is mindig meglepem virággal. A napi 4 óra diablózásig már eljutottam ☺...”



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

„Nekem a jövő évre elég komoly fogadalmaim vannak előkészítve, hiszen megnősülök. Így mindig időben fogok hazajárni, és nem játszok esténként, és nem ☺... De egy biztos: a legénybúcsú nagyon jól fog sikerülni ☺. Ugye, srácok?!”



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

„Korábban fekszem le, többet Combat Mission-özöm, és több goa partira megyek el, mint idén (idén 0 volt ☺).”



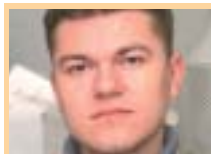
> SzJVC
szakterület: Harci szimulátorok
előélet: 12 éve játékságíró (576 Kbyte, GameStar)

Fogadom, hogy 2004-től nem bocsátkozom légi harcba politikai meggyőződés nélkül! Fogadom, hogy a Briefingen kapott utasításokhoz ragaszkodva teljesítem küldetéseim, és nem bombázok szét több tőrurudigyarat. Fogadom, hogy tankolás után borralvalót adok a tankergép személyzetének.



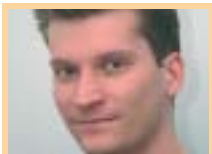
> ZeroCool
szakterület: FPS, autós gammák, online bármí
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Miután kellő hangulatot teremtünk, és elpusztítottunk egy raklapnyi tequilát, eljött az éjféli. Bár nem emlékszem kristálytisztán mindenki szavára, saját mormogásom megmaradt bennem. Megfogadtam, hogy többé nem fogadok meg semmit ☺.”



> Boe
szakterület: Akció, RTS, szimulátor, RPG
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Megfogadtam, hogy mindent megteszek a világbéke érdekében, rendszeresen öntözni fogom a növényeimet, emlékezni fogok a barátnőm által észben tartott összes jeles évfordulóra, és végre eladom a kocsim, amit kb. másfél éve a nyakamon van (na nem azé, mer' olyan rossz, csak úgy a szívemhez nőtt ☺).”



> Malachit
szakterület: Harry Potter, FPS, RTS, tördelés-dizajnlás
előélet: 6 éve a szakmában (PC-X, GameStar)

„Tutira nem eszem majd több csokit, le fogok fogyni öt kilót, valamint többször fogok lejárni gyűrni a konditerembe. Továbbá igyekezni fogok megdönteni a Balcsira való lejutási rekordomat ke-dvenc négykerekű járgánnyommal ☺. Ja, és a legfontosabb: kesebbet fogok idegeskedni.”



> Berrr
szakterület: Kaland, muzeális értékű bármí
előélet: 13 éve játékságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Megfogadom, hogy jövő-re csak heti öt lány telefonszámát kérem el, és háromnál többel nem fogok randevúzni egy időben. A felszabaduló időmet és energiáimat természetesen kizárólag *GameStáros* cikkek írásának fogom szentelni ☺.”

EBBEN A SZÁMBAN

Beyond Good and Evil	38
Secret Weapons over Normandy	46
Armed and Dangerous	50
The Hobbit	52
The Simpsons: Hit & Run	54
Legacy of Kain: Defiance	56
Spellforce Order of Dawn	60



Lords of EverQuest	64
Magic the Gathering: Battlegrounds	66
Uru: Ages beyond Myst	68
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	70



Deus Ex: Invisible War	72
Dungeon Siege: Legends of Aranna	76
Lock On: Modern Air Combat	78
Pro Evolution Soccer 3	80



V-Rally 3	82
Játszottuk még	84
Budget	86
Múzeum	88

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat. A tipikus másodikkok, 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.

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamitől lemaradtak a legjobbaknál. A tipikus másodikkok, 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 föléjük kerekedtek. Ötlettelen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen 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 előlük 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 katasztrofálisak "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

BEYOND

GOOD

„TEGYÜK FEL, HOGY AZ IGAZSÁG EGY NŐ...”
(NIETZSCHE)

Michel Ancel, a *Rayman*-játékok atyja ezúttal új territóriumra kalandozik. Nietzsche filozófiai könyvének címét kölcsönvéve, legújabb játékának főszereplője Jade, a vagány és csinos, zöldre festett szájú újságfotós lány, akivel parázs akció-, ügyességi és logikai részeket át – „túl jön és roszszon” – kell kiderítenünk, hogy mi áll a szülőföldjének létét fenyegető idegen lények, a DomZ-ok támadása mögött...

A kit a Rayman név elriasztana (bár a pazar harmadik rész óta szerintem ilyen ember nincs a Földön ☺), az ne aggódjon: Michel Ancel legújabb játéka sokkal felnőttebb, komolyabb és némileg kifinomultabb is, mint korábbi alkotásai. A francia fejlesztő egyaránt kölcsönöz elemeket a klasszikus *Tomb Raider*-játékokból, a kalandjátékokból, a *Splinter Cell*-ből és a *BGaE*-vel párhuzamosan fejlesztett *Prince of Persia: SOT* harci, ügyességi és logikai részeitől, de még a legutóbb a *GTA: Vice City*-ben kipróbálható motorcsónakos akciókhoz hasonlóval is találkozunk benne. Mégis, hogyan állhat össze ennyi játékelem egyetlen egésszé, amelytől nemhogy gyomorrontást nem kapunk, de mind a tíz ujjunkat megnyaljuk utána...?

Vedd be a piros pirulát!

A cím ugyan megegyezik Nietzsche *Túl jön és roszszon* című filozófiai művével, de a német filozófus összetett gondolatai nem szerepelnek a játékban, ez maximum csak egyfajta kikapcsolódás. Szó sincs azonban arról, hogy ez csupán egy látványos, de buta akciójáték lenne: Ancel ügyesen elrejtett néhány magvas gondolatot az életről, a hatalomról, bolygónk jövőjéről és sok más egyéb problémáról is. Történetünk főszereplője Jade, egy talpraesett és bevaló fiatal lány, aki ritka állatok fotózásával keresi kenyerét. Egy szigetvárosban, Hillysben él, amelyet valamiért egy agresszív idegen faj, a DomZ-ok szeltek ki következő elpusztítandó célként. Bár Jade nő léte nem harcolhat ellenük, a háború áldozatainak sorsa mégsem hagyja hidegen, ezért néhány elpusztult család gyermekeit adoptálva, velük és Peyj-dzsel, a nagyra nőtt (ám rendkívül szimpatikus ☺) disznóemberrel lak-

nak egy világítótoronyban. Peyj Jade nevelőszülője: miután a lány gyermekkorában rejtélyes körülmények között elvesztette apját és anyját, a derék sertés magához vette, és felnevelte őt. Kezdetben úgy tűnik, Hillys lakosságának egyetlen reménye az Alpha Section nevű elit kommandós osztag, amely állítólag bátran és hatékonyan veszi fel a harcot az idegen lények ellen, és ezt a tévében és a város különböző pontjain látható hatalmas képernyőkről bombázó propagandaszövegben folyton szajkózzák is.

Létezik azonban egy titkos csoportosulás, az Iris, amelynek tagjai – mátrixos fordulattal élve – a „piros pirulát”, az elképesztő igazságot kínálják: szereznek az Alpha Section egyáltalán nem az, aminek látszik, hanem valóban egy elnyomó és hazug szervezet, amely együttműködik a DomZ-okkal.

Az igazság lencséje

Jade eleinte hitetlenkedik, de az Iris tagjai felnyitják szemét, így beáll sorakba, hogy különféle fényképes bizo-



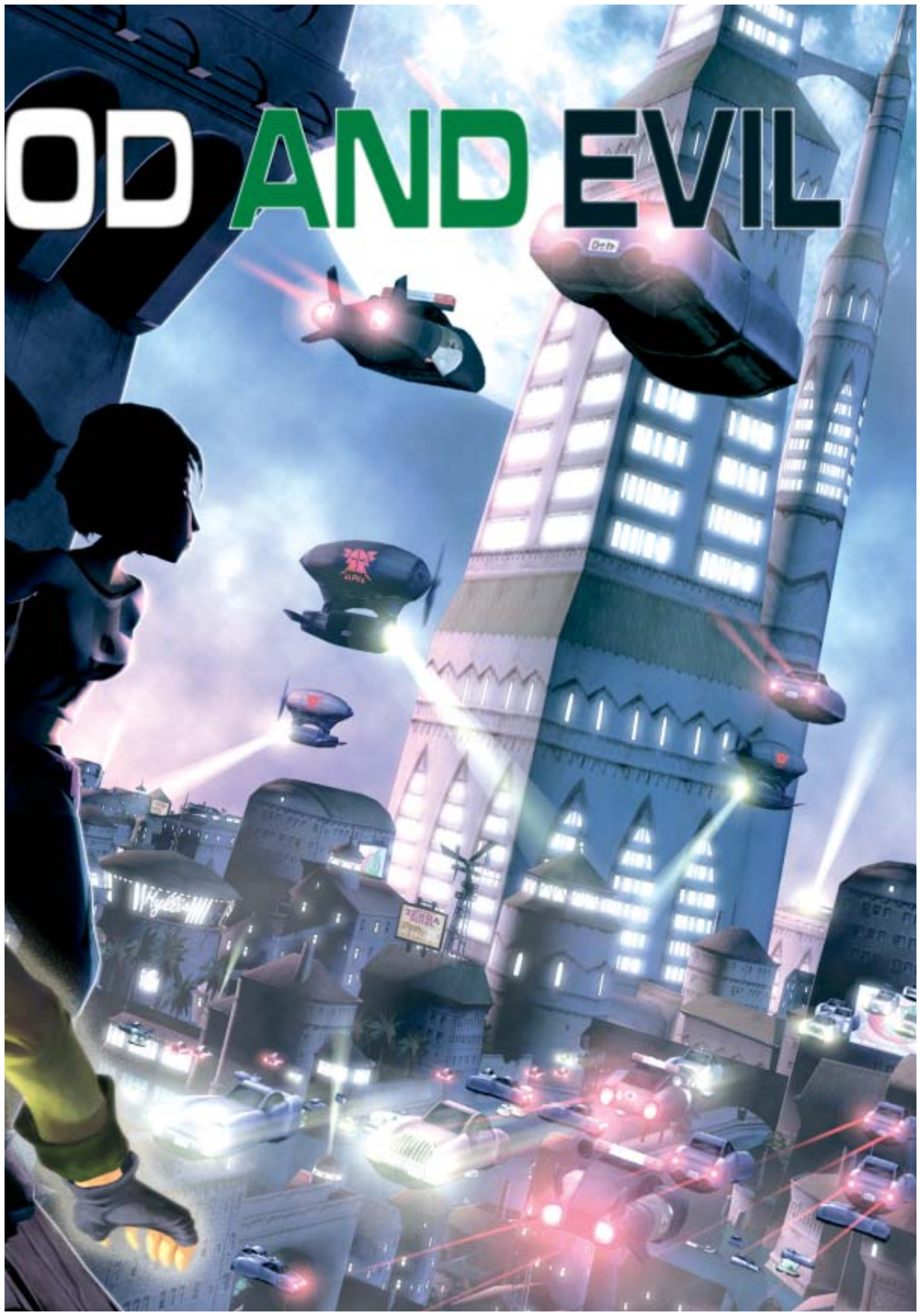
GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS akció-kaland	Ubi Soft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Képzeltbeli diktatúra	Ubi Soft
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Rayman, Rayman 2, Rayman 3: Hoodlum Havoc	

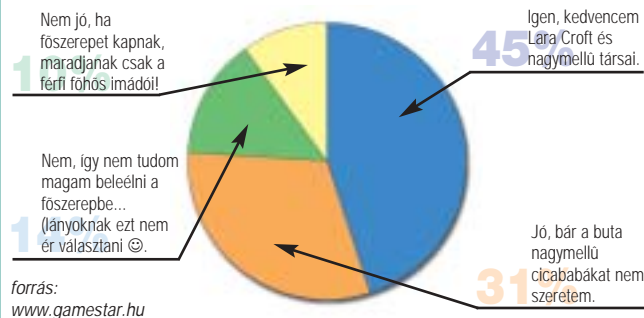
GYORSLINK >> 272

TRAINER a cd/dvd-n
ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n
DEMÓ a cd/dvd-n
HÁTTÉRKÉP a cd/dvd-n
JAVÍTÁS a cd/dvd-n

GOOD AND EVIL



SZERINTED JÓ-E, HA EGY KARAKTERES NŐI ALAK A FŐSZEREPLŐ?



JADE ÉS FÉNYKÉPEZŐGÉPE

Fotó Héber

Jade legféltettebb kincse fényképezőgépe. A legnagyobb sirályság, hogy nemcsak beazonosíthatjuk vele a különféle állatokat, hanem ha lefotózzuk őket, akkor sok pénzt is kapunk értük az újságtól, amelynek dolgozunk.



Láááátom a jövőőőöt!"



„Azt mondták, új szoláriumcsöveket vettek... Peersze...”



nyítékok segítségével leleplezte az igazságot az Alpha Section árulásáról, illetve a DomZ-ok valódi céljáról. Persze kalandjai során Jade rá fog jönni, hogy az igazság „nyúlurege” sokkal mélyebb, mint azt bárki gondolná...

Feladatai végrehajtásához Jade-del különféle változatos helyszínekre utazhatunk, és a fotók készítése mellett fontos karakterekkel is beszélünk kell. Mivel nem egy *Max Payne*-

gyakat is beazonosítani, illetve még egy speciális dologra is használhatjuk, ezt azonban csak az idevágó *dobozban* árulom el ☹.

„Ugye, mi jó barátok vagyunk?”

Természetesen a lány nem sokra menne egy bottal és egy fényképezőgéppel, szerencsére azonban vannak társai is, akik segítik útja során. Ez is egy olyan játékelem, amely

A szabad vizek hullámain kereskedőhajók hasítanak, és repkednek, miközben az Alpha örrobotjai szigorúan felügyelik őket, valamint bennünket is.

ben járunk, Jade nem használ pisztolyt, dupla csövest vagy rakétavetőt: legfontosabb fegyverei és eszközei közé a shaolin-harcosokéhoz hasonló dai-jo bot, a távolról dobálható pengeéles lemezek, valamint a mindenható magával hurcolt legféltettebb kincse, a fényképezőgépe tartoznak. Utóbbi egyébként központi szerepet kap a játékban, Jade ugyanis nemcsak bizonyítékok szerzésére használja, hanem ezzel tudja a környezetében található többé-kevésbé fontosabb élőlényeket és tár-

gyon hasonlít a Nintendo GameCube-ján nemrég megjelent *Legend of Zelda: Wind Waker*e vagy a másik Ubi-játékcskillagra, a *Prince of Persia: SOT*-ra. Jade barátai ugyanis nemcsak otthon malmozva, „erkölcsileg” támogatják a lányt, hanem – e két klasszikushoz hasonlóan –, a terepen is segítséget nyújtanak neki. Amikor például valamilyen, Jade számára túl nehéz akadály, például egy rácsozat állja utunkat, akkor a megfelelő gombot megnyomva hű társaink szétverik, franciakulccsal





„Hey pig!” (Nine Inch Nails)



„A Cápa 5 után elbocsátottak! Hálátlan bagázs...”



Jó, jó, tudom, Sam Fisher ezt jobban tudja...



Micsoda embertelen világban élünk...

szétfeszítik azt, vagy aktiválnak egy tőle messze lévő gombot. Az egyik ilyen haver a már említett Pey’j, a disznóember, akinek beszólásain jókat fogunk röhögni, később pedig találkozunk a *Flash Gordon-szerű* sci-fi hőseket parodizáló Dupla H-val is. Poénos dumájuk, finoman kidolgozott személyiségük révén egészen biztosan Ti is megkedvelitek őket, bár én személy szerint annyira azért nem

kötődtem hozzájuk, mint Farahhoz a *Prince of Persia: SOT*-ban. Újdonság viszont a *Prince*-hez képest, hogy sokkal inkább figyelniük kell testi épségünkre. Míg Farrah csak a csaták során sérült meg, és utána mindig gyorsan magától meg is gyógyult, barátaink „szíve” (amely kvázi az egészségügyi csiknak felel meg) feltöltetlenül marad, ameddig nem adunk nekik egy egységnyit feltöltő sárga pizzát vagy a teljes gyógyulást jelentő piros bogyókat, amelyeket maguktól használnak fel. Apró részlet, de az is bejött, hogy nem pazarolnak, és csak akkor nyelik be ezeket, ha már nagyon csehül állnak egészségileg. Amikor viszont tényleg ez a helyzet, és nincs náluk semmi, akkor morognak ránk, mint a bolhás kutya, hogy ugyan ne feledkezzünk már meg róluk sem.

Wonderwoman

Jade igazi „polihisztor”, tehát mindenhez ért (a szóhoz kötődő mindenféle gúnyos mellékjelentés nélkül...): a játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a fejlesztők igen sokféle, változatos játékelemet vegyítettek rendkívüli hozzáértéssel és profizmussal. A *BGaE* egyik legnagyobb érdeme ugyanis, hogy

nagyszerűen vegyíti a kalandjátékokban megtalálható legjobb vonásokat a hagyományosabb akciós és lopakodós részekkel – anélkül, hogy összeleöbölt egyszerű hibridnek éreznék a végeredményt, vagy bármelyik műfaj kedvelői fennakadnának a többi összetevő túlzott nehézségein.

A harci rész könnyebben kivitelezhető, mint a szokásos TPS-ekben, és – bár kicsit leegyszerűsített, emellett pedig olyan összetett kombókat nem is használhatunk, mint a *Prince of Persia: SOT*-ban vagy a *Legacy of Kain: Defiance*-ben – mégsem éreztem primitívnek, ami más, „kalandosabb” akciókra jellemző szokott lenni. Az irányítás szerintem egérrel és billentyűvel tökéletes (a *Rayman 2* csapnivaló PC-s vezetégetése örök lecke maradt a Ubi Soft számára, szerencsére azóta erre nagyon odafigyelnek...), bár azt nagyon sajnáltam, hogy most – számomra elég érthetetlen okokból – valamiért kihagyták a gamepad használatának lehetőségét, úgyhogy a Logitech Rumble ketyerém most az asztalon fekvő kibicként figyelte az eseményeket. (Pedig a *Rayman 3* támogatja a force feedbacket is, ez viszont meg még a gamepadet sem! Hüpp ☺!)

A csatánál meg megemlíteném a taktikai harc szempontjából nagyszerűen kidolgozott főellenségeket is: szinte mindegyikükkel csak valamilyen nagyon ügyesen kidolgozott stratégia segítségével lehet végezni. Ebben egyébként Michel Ancel nagyon otthon van: ezt már a *Rayman 3*-ban is tapasztaltam.

GYÖNGY A LELKE MINDENNEK

„A lány legjobb barátja...”
(Marilyn Monroe)

Bár Marilyn Monroe híres számában a gyémántokra, és nem a gyöngyre gondolt, ebben az esetben Jade „legjobb barátja” (Pey’j mellett persze...) a tengerben fellelhető kerek kis kincs. Ezekkel fizetve (pénzzel nem) gazdagíthatjuk ugyanis légpárnásunkat a rinocéroszok hajójavító üzemében található különféle extra cuccokkal.



PRÓBÁLD KI!

DEMÓ ÉS ANIM A CD/DVD-N

Lemezcápa

Csocsó után szabadon

Az egyik legnagyobb arc a játékban az a cápa, amellyel egy némileg a csocsóra hasonlító játékban lehet megmérkőzni. Mindenkinek négy korongja van, és az a lényeg, hogy egy szűk és görbe kis „szoroson” keresztül átlökdössük mindegyiket a túlsó oldalra, az ellenség térfelére. Akinek ez sikerül, az megnyerte a partit. Lehet gyakorolni, pénzért játszani, illetve ha 1000 pénzt felteszünk, akkor cserébe a cápa tétje egy igazgyöngy. Először kicsit nehéznek tűnik, de én a végére nagyon belejöttem...



Need for Stream

Légpárnahajó-verseny

A BGeE egyik legújdíttabb tulajdonsága, hogy különféle aljátékokban vehetünk részt: többek között különböző szintű légpárnahajó-versenyben is, amelynek jutalma sok-sok delta, továbbá egy remek kis igazgyöngy.



Különbözik pedig a harc helyett sokkal nagyobb jelentősége van a tér felfedezésének és a különféle puzzle-feladatok megoldásának. Bizonyos helyeken csak akkor tudunk továbbjutni, ha valamilyen, többé-kevésbé rejtett kapcsolót aktiválunk, ám ezek gyakran nem működnek, így elektromos biztosítékokat kell szerezni hozzájuk, zárlatot kell okozni az áramrendszerben, ládákat kell húzni, a magaslátok eléréséhez, és így tovább. Általában rá lehet jönni a megoldásra, így csak nagyon ritkán akadtam el a BGeE-ben, viszont ezek

a puzzle-részek időnként meglehetősen önméltódoék és néha unalmasak is, ez pedig a *Prince of Persia*-ban szinte sohasem fordult elő.

Közlekedj és lopkodj okosan!

Jade-del a különböző helyszínekre légpárnás hajóján juthatunk el, illetve később egy másik járművet is vezethetünk. Útközben néha a ránk támadó DomZ-okat vagy a nehezen összegyűjtött kis vagyonkánkra pályázó kalózokat kell visszavernünk. Eleinte sokat fogunk velük szívní, ám ahogy

a két járgányt a játék során különféle egyéb extrákkal gyorsabbá, ügyesebbé és gyilkosabbá turbózzuk fel, egyre könnyebben végzünk majd velük. Óriási poén, hogy a légpárnással még versenyezhetünk is: a győzelem során pénz- és gyöngyjutalomban lesz részünk, illetve időnként a fősztori egyes fontosabb küldetesei is megnyílnak számunkra. Ezek a részek máshol erőltettek szoktak lenni, de itt egyáltalán nem azok, mert hál'istennek tökéletesen illeszkednek a játék hangulatának egészébe. A másik banánhéj, amelyen a készítő

elcsúszhattak volna, a Sam Fisher-es lopkodás integrálása, hiszen láttunk már erre szomorú példát a *Hulk*-nál, amely sok-sok könnyet is csalt a szemünkbe, olyan penetránsan gagyi lett. Itt szerencsére erről szó sincs (látszik, hogy egy cégnél csinálták a *Splinter Cell* és a BGeE-t): bár ez a rész korántsem olyan összetett, mint ami az NSA-ügynök kalandjait jellemzi, ugyanakkor mégis elég kihívást jelent, mert erővel és észsel egyaránt megoldhatjuk őket, ám egyik sem túl könnyű. Az örökös problémát jelentő állásmentést a készítő a MDIskeket ol-

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Beyond Good and Evil

Tomb Raider: Angel of Darkness



9/10

Grafika

8/10

Helyenként kicsit konzolos ugyan, de a fontosabb szereplők (főleg Jade) tökéletesen ki vannak dolgozva, gyönyörű a víz tükröződése és külseje, a naplementében úszó belváros, valamint sok minden más is. A grafika elsőrangú és stílusos.

Helyenként szemképrázatos gyönyörű, máshol csúnyácska és fantáziátlan. Lara Croft szépen ki van dolgozva, ám ezt nem mindegyik karakterről lehet elmondani. Amik igazán sokat rontanak rajta, azok a grafikus bugok.

9/10

Sztori

9/10

A BGeE története egyszerre magával ragadó, izgalmas, bájos és mulatságos, bár néha kicsit naív. Jade teljesen eredeti és érdekes figura, és a sztori során végig szimpatikus marad számunkra – még ha nincsenek is hatalmas mellei...

A sztori terén a TR6 sem vall szégyent: a kalandjátékokhoz mérhető darkos mese igazi felüdülés az unalmassá vált *Tomb Raider*-es kincsvadászatok után. Lara Croft karaktere itt a legkidolgozottabb, bár rengeteg újat már nem tud nyújtani...

10/10

Változatosság

5/10

A BGeE ezen a téren maximálisan nyeri a TPS-ek között: a szokásos akció- és puzzle-részek mellett légpárnás hajón hasíthatunk, akár még versenyekbe is belépve, rengetegféle helyszín között vándorolhatunk, és így tovább.

E tekintetben (is) elvérzik a TR6: bár a helyszínek általában véve érdekesek, a monoton, repetitív és bosszantóan nehezen irányítható akció- és ügyességi részek miatt a környezet hamar elveszíti báját, illetve a pályák szerkezetében is sok a fantáziátlanság.

7/10

Írányítás

3/10

A konzolra is megjelenő játékok örök rákfenejét ügyes eleganciával kerüli ki a BGeE. A billentyű-egér kombináció tökéletesen működik, bár azt sajnáltam, hogy egyáltalán nincs gamepad-támogatás, ezért is jár a mínusz egy pont.

Borzalmas. Ez az egyik pont, amely miatt szerintem az Eidos nemes egyszerűséggel „kirúgta” a Core Designt. Lara úgy mozog, mint egy tank, képtelenség vele normálisan futni, fordulni stb. Ráadásul még bugos is az egész.

35/40

Összesen

25/40



MAZUR MEGLÁTÁSAI

Túl jön és rosszon



A BG&E valóban túl van azon, hogy egyszerűen „jó” vagy „rossz” játék legyen: összetettsége miatt még akkor sem lehetne egy legyintéssel elintézni, ha bizonyos részeket „elszúrtak” volna benne – szerencsére erre nem is került sor. Jó példa arra, hogy manapság már csak azok a játékok lehetnek sikeresek, amelyek egyszerre igyekeznek több műfajt is szerepeltetni: innen-onnan áttemelni olyan elemeket, amelyeket együtt még nemigen láttunk. Érdekes, egyedí atmoszférába ágyazott kalandjáték, látványos verekedésekkel, lövöldözős hovercraft-versenyekkel és némi klasszikus platformugrálással... talán Michel Ancel érdeme, de a stílusok valamiért kiválóan megférnek egymás mellett, és a BG&E egészen egyedí játékélményt nyújt. Egyszerre gyerekes és komoly, humoros, de izgalmas is. Bárkinek jó szívvel mer-ném ajánlani, aki egy lebilincselően sokszínű, „minőségi” akciójátéokra vágyik.

vasó terminálokkal oldották meg, ahol a kalandjaink során megszerzett infolemezeket is megnézhetjük. A játék kezelőfelülete és a tárgyak rendszerezése, nézegetése egyébként kiváló, még a különféle helyeken használható kódokat is meglepően könnyedén és ügyesen üthetjük be.

Másvilág

Bár a BGaE megjelenítése kissé konzolos, hála a hatalmas képzőelőerővel megáldott grafikusoknak, ezt szinte észre sem fogjuk venni, annyira megkapó, élettel teli és változatos a játék világa. A gyönyörűen ábrázolt szabad vizek hullámain kereskedőhajók hasítanak, és repkednek, miközben az

Alpha öröbtojai szigorúan felügyelik őket, valamint bennünket is. A leginkább Velencére hasonlító belvárosban hatalmas repkedő képernyőkön nyomtatják az Alphák a propagandát, a sűrű hajóforgalomban pedig néha alig-alig lehet lavírozni. Az utcákon emberi és állati formájú járókelőkbe, továbbá kisebb, egymással beszélgető csoportosulásokba botlunk; mi is szóba elegyedhetünk velük: eleinte az Alpha iránti elkötelezettségükről tesznek tanúbizonyságot, ám ahogy egyre több bizonyítékot szerzünk a szervezet korrupciójáról, úgy fognak csápolni ellenük hatalmas táblákkal a kezükben. Maga a látványvilág egyébként sokban emlékeztet a franciák képregé-

nyeire (ám most szó sincs cell-shadingról), mindez vegyítve a keleti-es és sok más egyéb stílus is felhasználó épületekkel, alaposan kidolgozott fény-árnyék hatásokat használó barlangokkal, ködeffekttel.

A grafika mellett a hangok is tökéletesek,

gyöngyszem: minden elismerésem az alkotóké, hogy a konzolos társak ellenére a PC-s verzió is kiválóra sikerült. Ezzel a játékkal egyébként a XIII és a Prince of Persia után a Ubi Soft számomra egyértelműen az idei év legjobb kiadójává nőtte ki magát. Ta-

Ahogy egyre több bizonyítékot szerzünk az Alpha Section korrupciójáról, úgy fognak csápolni ellenük a jó polgárok hatalmas táblákkal a kezükben.

akár a mulatságos párbeszédeket hallató szinkronszínészek teljesítményét, akár az Alpha Section orwelli stílusban bőmbőlő, népbűtítő propagandáját vizsgáljuk. A zenei rész egyaránt vonultat fel könnyed, franciás popszámokat (a legjobb ezekből az Akuda bárban hallható, Propaganda című dal), fantasztikusan hangulatos reggae-muzsikát, valamint a drámai részeknél szimfonikus részeket. Csak annyi volt a problémám ezzel, hogy kicsit kevésnek találtam a talpalávalót, illetve többször is szívesen hallgattam volna ezeket.

Túl a rosszon

Az említett kisebb hibák (helyenként unalmassá, egyhangúvá válnak a kikapcsolások, és bizonyos tekintetben talán kicsit konzolos a grafika) ellenére a Beyond Good and Evil igazi

lán nem kaszál annyit, mint az Electronic Arts az újabb és újabb, szünni nem akaró Sims-kiegészítőivel, az időként igen jó, máskor viszont borzasztóan fantáziátlan és bosszantóan gyenge, licencelt filmes adaptációival, valamint az évente megjelenő, nem túl sok dologban különböző FIFA-s, NHL-es és NBA-s sportjátékaival, ám e feltörekvő francia cég kreativitásával egész biztosan lekörözte a pusztán a minél nagyobb bevételre hajtó amerikai mamutcéget. Egy kicsivel még több reklám, még ügyesebb marketing, és a Ubi Soft talán egyszer anyagi téren is az élre kerülhet. Ilyen címek után csupán egy szóval tudnám zárni soraimat: megérdemelnek...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Tökéletesen futott a fenti konfiguráción.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Rendkívül hangulatos, jól kitalált világ
- ↑ Kifődő sztori
- ↑ Különféle játékelemek egyszerű összességé
- ↑ Olajozott irányítás, játékmenet
- ↑ Szimpatikus főszereplők
- ↓ Néha kicsit unalmas puzzle-k
- ↓ Kicsit konzolos grafika

GRAFIKA	8	HANGULAT	10
HANGOK	9	KIHIVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	6

Bad Sector VÉGSZAVA



A BGaE világa stílusos és eredeti, emellett minden ízében alaposan kimunkált. A fordulatos történetet csak a változatos és sokrétű játékmenet pipálja le. Csupán a kicsit konzolos (bár így is szép) grafika, valamint a néha uncsi puzzle-részek rohátok fel negatívumaiként.

92%

ÉS A TÖBBI

Prince of Persia: SoT	96%
Alice	96%
Tom Raider: AOD	62%



FRAN

Lezserek, eredetiek, ötletesek: a francia játékok jobbjában mind megvan az a szükséges plusz, amellyel a gyakran kliséktől nem mentes amerikai, valamint a túlságosan is mangás és nagyon nyomuló japán címeiktől hemzsegő piac vérkeringésébe egy kis felfrissülést hozhatnának...

Michel Ancel és udvós kéje: Rayman.

Mi jut eszünkbe a franciákról? Eiffel-torony, bagett, svájci sapka, Párizs, szép nők, kölnivíz – ezek a közhelyek szinte bele vannak égetve az agyunkba, amikor a nyugat-európai ország népére gondolunk... A mi szempontunkból azonban most sokkal érdekesebb, mire képes a francia játékipar. Vajon ők lesznek az európai piac megmentői? Természetesen erről szó sincs, ez igen erős túlzás lenne. Ám tagadhatatlan, hogy könnyedségük, eredetiségük révén az utóbbi időben igen csak kiemelkednek a mezőnyből, és a többiekénél sokkal tisztességesebben támogatják a jó öreg PC-t. Persze a játékok „francia kapcsolata” nem mindig volt oly erős...

Nemzeti büszkeség

Ami mindig is jellemző volt rájuk: a nemzeti öntudat. Míg más, a játékgyártás terén szintén igen erős népre nem annyira jellemző, hogy a szakújságokon kívül is foglalkoznának a honi termeléssel, ez a franciáknál egészen máshogy van. Valahányszor saját hazájukban egy jelentősebb játék lép a porondra, az rögtön a média figyelmének központjába kerül. Így volt ez a *Cyro Dűnéjével* 1992-ben, Michel Ancel *Rayman*jével a kilencvenes évek derekán, vagy az *Ötödik elem* játékverziójának kapcsán is: a francia esti híradóban, főműsoridőben, a ki-

emelt kulturális hírek között foglalkoztak velük, a fejlesztőkkel készített interjúk és helyszíni riportok révén! Nem csoda, hogy saját hazájukban nagy sikert arattak ezek a programok – más kérdés, hogy maguk a fejlesztők mégsem váltak akkora sztárokká, mint például Sid Meier, Will Wright vagy Peter Molyneux. Az egyetlen francia designer, akinek nevére igazán felfigyelünk manapság, Michel Ancel,

A franciák rendszeresen esti híradóban, főműsoridőben, a kiemelt kulturális hírek között foglalkoznak fejlesztőikkel.

a *Rayman* sorozat és e havi fókuszunk tárgyának, a *Beyond Good and Evil*-nek az atyja.

Zuhanórepülések

Persze nehogy azt higgyétek, hogy a francia játékipar útja töretlen diadalmenet... A fentebb említett *Dűnével* induló *Cyro* a franciák nagy reménye volt, és a sikersorozatot folytatta is a *KGB*-vel, egyik kedvenc kalandjátékkal. A *Cyro* azonban nem elégedett meg a stratégiák és kalandok készítésével, hanem radikálisan más irányba tekingetett. Ez még önmagában nem lett volna baj – ám a kiválasztott stílus már annál inkább, hiszen láthatóan nem értett hozzá. A két részt is megért *Megarace* című

futurisztikus autóversenyről van szó, amely leginkább ripacszkodó kommentátora és előre renderelt pályái révén vált hírhedtté, ám a játékmenet terén igen-igen messze állt attól, amit élvezetes szimulációnak, vagy legalább valamilyen szinten fair versenynek nevezhetünk volna...

A *Cyro* kiadott játékaik ezek után egyre mélyebb repülésbe kezdtek. Mivel a francia kormány a kulturális tartalom

miatt támogatta őket, leginkább egyfajta „oktatói” kalandszoftver irányzót vettek (*Lost Eden, Egypt 1156*), amely szép grafikával, tömördeknyi információval kecsegtetett, ám a játékmenet és interaktivitás terén hihetetlenül szánalmas élményt nyújtottak. Mígközben a *Cyro* a befektetett kormánytámogatást „kulturális küldetése” révén egyre inkább elnyelte, mind kritikailag, mind a bevételek terén rettenetesen visszaesett. Nagy csinnadrattával beharangozott játékaik hatalmasat buktak (megérdemelten...), és ezzel nemcsak saját magukat jártatták le, hanem a francia kreativitásba vetett hitet is megrendítették. Legutolsó akció-kalandjátéka, a *Shadow of Zorro* olyan botrányosan gyenge lett, hogy

végül – nagyon helyesen – a cég jobbnak látta becsukni a boltot. Elképesztő, de még így is tíz évig kihúzta, ami olyan nyolc-kilenc éves folyamatos borzadálytermelés mellett nem kis teljesítmény...

Elfeledett klasszikusok

Szerencsére szó sincs arról, hogy a *Cyro* negatív görbéje meghatározná a franciák múltját. Nézzük például Frederic Raynalt, akinek neve talán sokatoknak nem mond túl sokat, ám ha hozzáteszem, hogy ő áll az *Alone in the Dark* első része, a *Time Commando* vagy a *Little Big Adventure*-ök mögött, akkor az idősebbeknek biztos felcsillan a szemük. Mindkettő igen meghatározó cím volt a maga idejében – sajnos az *LBA* szintén nem aratott akkora sikert, hogy végül jelentősen befolyásolja a trendek alakulását. Hasonlóakat mondhatunk el egy másik klasszikusról, az *Outcastról* is. Forradalminak nevezhető akció-kalandos játékmenetével hiába vívta ki a kritika elismerését, akkora bevételt mégsem sikerült kaszálnia, hogy a folytatás a kezdeti vajudás után napvilágra is lásson: az *Outcast 2* számomra az egyik legfájdalmasabb leállított projekt.

A forradalmi játékok mellett a franciák nagy hatással voltak a kalandjátékpiacon kezdeti fellendülésére is. Amikor a 90-es évek elején még csak az ameri-

FRANCIA KAPCSOLAT

FRANCIA SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK

A BGaE minden ízében a franciák jobb tulajdonságait tartalmazza: könnyedség, fantázia, érdekes, eredeti világ és főhős.



Mint a Little Big Adventure-ben (a képen) és a BGaE-ben is, a franciák visszatérő témája a diktatúra és az ellene lázadó hős.

kai piacon hódító *Sierra* kalandok jelentették az egyedüli konkurenciát, egy kis francia cég, a Delphine Software hirtelen olyan címekek rukkolt elő, mint a *Future Wars*, a *Cruise for a Corpse*, a *Flashback* vagy a *Fade to Black*. Sajnos a nagyközönség továbbra sem volt vevő ezekre: a *Tomb Raider* végül is 1995-ben saját térfelén verte meg a *Fade to Black*-et, olyannyira, hogy a legtöbben manapság már nem is tudják, hogy utóbbi, s nem pedig a Core Design üdvöskéje volt a legelső igazi TPS...

Vive la Révolution?

Nagy tévedés lenne azt hinni, hogy játékaik színvonala miatt hoznak gyakran soványka bevételt. A franciák eredetisége, sajátos világlátása ritkán egyezik az amerikai ízlésvilággal, pedig a tengerentúli piacra egyébként is nagyon nehéz betörni. Feltűnően foglalkoztatják őket például a furcsa sci-fi környezetekbe ágyazott különös lények lakta utópisztikus diktatúrák: ilyen a két *Little Big Adventure*, az *Outcast* vagy a *Beyond Good and Evil* is.

Főszereplő karaktereik (például: Twinsen az *LBA*-ból, Kate Walker a *Syberiaból* vagy Jade a *BGaE*-ből) is gyakran inkább jópofák, szimpatikusak, érdekesek, és nem az amerikai mozikban eszményített karizmatikus (szuper)hősök, detektívek, kommandósok, ügynökök, bérgyilkosok vagy szexbomba femme fatale-ok. Persze, néha azért ők is engednek a nagy nyomásnak: az *Outcast*-ban vagy a *XIII*-ban olyan mucho machókat alakítunk, amilyeneket Bruce Willis vagy Mel Gibson bármikor gond nélkül, rutinból eljátszhatna...

Konzolidáció

Rájöttek hát a franciák, hogy bizonyos kompromisszumok nélkül nem lehet anyagi bevételre számítani. Szép dolog a kultúra továbbítása, de a nem túl interaktív és rendkívül steril Cyro-kalandjátékok még a kormánytámogatás ellenére is csődbe juttatták a céget. Nagyszerű hangulatuk van az utópisztikus sci-fi-eknek vagy a képregényszerű grafikának, emellett azonban a játékmenetnek is éppen annyira eredetinek, ugyanakkor maximálisan olajozottnak kell lennie, mint

a *Beyond Good and Evil*-ben és a *XIII*-ban, illetve a fantasztikus hangulatú *Syberia*-ban is meg kellett találni a puzzle-feladatok megfelelő színvonalát, hogy a műfaj rajongói maximálisan elégedettek legyenek.

Bár azzal zárhatnám ezt a cikket, hogy ezekkel a címekkel a franciák bankot robbantottak... Sajnos erről nem beszélhetünk: bár bukásról szó sincs, a *XIII* és a *BGaE* eladásai a vártnál picit gyengébben sikerültek, pedig mi nagyon drukoltunk nekik. Azért az Ubi Softot nem kell féltenuünk: van ott tőke rendesen, és ha más nem, hát a *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* egészen biztosan megint meg fogja tölteni a bukszákat. Csak az eredetiség ne vesszen ki soha a francia játékok jobbjaiból, hiszen a sok egy kaptafára készült FPS és RTS mellett úgy kell az nekünk, mint egy falat kenyér...

Bad Sector

A XIII a képregényszerű grafikájával és stílusával egészen eredeti kőntösbe öltöztette az FPS megszokott műfaját.



Az Outcast klssé elavult technológiája ellenére annak idején tekintélyes rajongói bazissal büszkélkedhetett...



„KONZOLHÁBORÚ”

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Csaknem tíz évvel a Secret Weapons of the Luftwaffe megjelenése után az „X-Wing sorozat atyjaként” jegyzett Lawrence Holland a Secret Weapons over Normandyval ismét második világháborús vizekre evezett. Sokan – köztük jómagam is – a néhai klasszikus Battle of Britain újjászületésében reménykedtünk...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akción	LucasArts
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
II. világháború	Totally Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
XWing, Tie Fighter, Battle of Britain, Bridge Commander	

GYORSLINK >> 266

Mindazok, akik vérbeli második világháborús repülőgépszimulátorra számítottak a Secret Weapons over Normandy (SWON) megjelenésével, most jobb, ha gyorsan továbblapoznak; ez a program nem az ő játéuk lesz. A pörgős akció, a rengeteg robbanás és a látványos légi harc még csak csak stimmelne, a nem különösebben összetett feladatokat és a végletekig leegyszerűsített játékményt látva azonban a „komolyabb” játékok kedvelőinek szinte biztosan hiányozt volna az első bevetést követően... A SWON főhőse a nem túlságosan szimpatikus James Chase, egy igazi nagyszájú jenkai, aki Európába érkezését követően egyből a dunquerque-i csatába csöppen. Itt csatlakozik

TIPPEK ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n
IGY KÉSZÜLT... a dvd-n

a Brit Királyi Légierőhöz, és természetesen a későbbiekben az ő bőrébe bújva élhetjük át a második világháború legmeghatározóbb légi ütközeteit. Idővel barátunk a RAF speciális elit alakulatának, a Blackhawk Squadron tagja lesz, és így rá és társaira várnak a háború legrázósabb küldetései. Kalandjairól és a háború eseményeiről naplót vezet, amelyből minden fontosabb hadjárat előtt – rövid videók formájában – újabb és újabb részleteket ismerhetünk meg. A nagypolitika eseményei mellett tehát egy külön kis történetet is végigélhetünk barátságokkal, visszatérő ellenfelekkel, bosszúval vagy éppen foglyszabadítással fűszerezve. A Blackhawk csapatnak természetesen létezik német megfelelője; ez a hírhedt Nemesis, a Harmadik Birodalom legjobb pilótáinak gyűjtőhelye. Hősünk persze igen gyorsan nézeteltérésbe keveredik velük, így aztán pillanatok alatt sikerül elérnie, hogy lényegében minden német pilóta zsigerből utálja. A játék története – többek között pontosan ennek az ellentétnek köszönhetően – úgy-ahogy összefüg-

gő, így aztán a 16 nagyobb hadjárat harmincnál is több küldetése mindvégig érdekes és izgalmas marad.

Tuning Spitfire-rel Rommel ellen

A SWON szerkezetéből adódóan minden hadjáratban adott egy főküldetés, amely akár több, összefüggő bevetéssel is állhat. Ezeket mindenképpen teljesíteniük kell a továbbjutáshoz, de emellett a program minden esetben felkínál néhány opcionálisan választható, úgynevezett Challenge küldet-

tést is (gyakorlóküldetéseket, mentőakciókat, „házi versenyeket” vagy akár egyszerű vadászatokat). Amolyan „Tie Fighter-es” módi szerint a küldetések előtt mindig kapunk elsődleges, másodlagos és bónuscélokat; előbbi teljesítése természetesen kötelező, utóbbiakért pedig jutalom jár. Új berepülhető gétipusokat, fegyvereket szerezhetünk új módon, illetve Upgrade-pontjaink számát is így növelhetjük. Ezekkel a pontokkal már meglévő repülőinket tuningolhatjuk belátásunk szerint, erősebb páncéllal és motorral, vagy akár több löszerrel is felvértezhetjük aktuális kedvencünket. A küldetések legtöbbször a hangárból indulnak, ahol egymás mellett sorakoznak az eddig összegyűjtögetett gépcsoadák, melyek közül – hacsak nem valamilyen speciális típussal kell az adott feladatot teljesíteniük – sza-



No Hans, Te sem mész haza vacsorára...



Gyere japo, hogy vakarjam meg a hasad...



Gyors voltál babám, de nem eléggé...

badon választhatunk. Ugyanígy a játékoson múlik, hogy a feladat ismeretében milyen másodlagos fegyvert szereltet gépére: kis bomba, nagyobb bomba, torpedó, fedélzeti ágyú – idővel igen komoly arzenál vár majd ránk. Hasonlóképpen gépekből is elég nagy a választék: ha mindent jól csináltunk, a háború végére 23 típus képviselője pihen majd a hangárban; a Spitfire ugyanolyan békésen megfér itt a Messerschmitttel, mint egy Wildcat a hírhedt Zeróval – nem is beszélve néhány igazán egzotikus modelltől... A történelmi „hűségre” épülő hadjáratok mellett előfordul, hogy mindössze egy, a keretsztori szempontjából fontos bevetést kell teljesítenünk a továbbjutáshoz. Ilyenformán például a döntő fontosságú midwayi csata végigküzde után egy korábbi bevetésben lelőtt társunk kiszabadítása is lehet a fő feladat. A célok igen változa-

ték során, a torpedótámadástól kezdve a kémbevetéseken át a szokásos „védd meg” vagy „pusztítsd el” típusú küldetésekig minden szerepel a palettán. Ezen a fronton minden elismerést megérdemel a program, mert a szokásos – és alomig ismert – sémák olyan elegyéből építették fel a játékot, hogy az a későbbiekben sem válik unalmassá.

Konzolvarázs number 1

Történelmi hűség ide vagy oda, a küldetések alatt azért gyakran szembeesünk olyan „butuska” konzolos

megoldásokkal, amelyek a játékmenet szempontjából ugyan könnyebbé tesznek, számomra azonban kicsit kiábrándító volt. Ilyen például, hogy bárhol harcoljunk is éppen, szinte biztos, hogy a közelben lesz valahol egy „szupertitkos szövetséges repülőtér”, ahol leszállhatunk, és feltölthetjük készleteinket (különösen mó-

SWON-ELŐDÖK NYOMÁBAN

Battle of Britain, a stilusteremtő

Larry Holland 1989-ben, a *Battlehawks* 1942-vel debütált második világháborús témakörben, majd két évvel később, az előbbi játék sikerén felbuzdulva piacra dobta az angliai légi csata eseményeit feldolgozó *Battle of Britain: Their Finest Hour*. Ez a maga idejében óriási népszerűségnek örvendett, hiszen egyszerre volt remek stratégia és – az akkori lehetőségekhez képest – élethű szimulátor. Mindaz, ami a későbbiekben az X-Wing sorozat tagjait naggyá tette, itt jelent meg először: pilótáink fejlődése, a célokra bontott küldetésrendszer, illetve az a tipikusan „Larry Holland-os” kezelőfelület és irányítás, amelyet azóta is sok programban próbáltak – több-kevesebb sikerrel – lemásolni. Az elmúlt tíz év közel húsz alkotásában működött ez a felállás, nagy kár,

hogy a konzolpiac kedvéért a SWON esetében változtattak a jól bevált recepten...



A Battle of Britain nehaj doboza. A SWON doboza megszólalásig hasonlít rá...



A Totally Games csapata, bal szélén Lawrence Holland-al.

kás ez például Japánban, egy foglyotábor közvetlen közelében...). Ugyancsak vicces, ahogy páncéltörő ágyúval egész flottákat (rombolókat, tengeralattjárókat vagy teherhajókat) is könnyedén hullámsírbá küldhetünk. Bevetésenként nem ritka, hogy 30-40, esetenként

akár 50-60 ellenséges gépet is levadászhatunk különösebb sérülések nélkül; ezt az átlagot szem előtt tartva rövid fejlesztés után kiderülhet, hogy Chase barátunk egymagában jobban beakasztott a tengelyhatalmaknak, mint a Brit Királyi Légierő közel négy év alatt.

Tudom persze, hogy egy akciójátéknál a lövöldözésen és a látványos robbanásokon van a hangsúly, de személy szerint úgy gondolom, nem biztos, hogy harminc, darabonként öt másodperc alatt ripityára lött Zero nagyobb élvezetet jelent, mint három olyan, amelyeknek a legyőzéséhez többperces légi balettre volt szükség... Talán ha ostoba „alienekre” kellene lövöldözni, jobban elfogadnám ezt az arányt, a német és

a japán pilóták – és gépek – képességeit ismerve azonban mindvégig zavart ez a felállás. Mindez persze nagyban köszönhető az MI-nek is, amely valójában csak a főellenfeleknél mutat valamit képességeiből (de azért akkor sem viszi túlzásba a dolgot). A legnagyobb fejfájást gyakran a földi légharítás okozza, így igazi veszélyt csak akkor jelentenek az ellenséges vadászok, ha egyéb teendőink miatt nincs időnk velük foglalkozni (vagy ha netán nagy ritkán mi kényszerülünk egy bombázó „volánja” mögé). Amennyiben persze valakinek még így is nehézséget jelentene a Zerók vagy az „örülden cikázó”, kötelekben repülő bombázók lelövése, annak a programozók előzéke-

nyen beépítettek egy időlassító gombot... Ugyancsak a célzás megkönnyítésére szolgál a zoom funkció (remekül használható a közelkedő gépek azonosítására) és a prediktív irányzék (ergo: „ide célozz, ha találni is szeretnél”). Ez utóbbi berendezés alkalmazása persze kicsit sportszerűtlen (teljesítményük alapján ellenfeleinknek biztos nem volt ilyen kutyúje...), de ettől még remekül használható. Maga a repülési modell szintén a végletekig leegyszerűsített, így senkinek sem fog különösebb nehézséget okozni a különböző típusú vadászgépek

NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

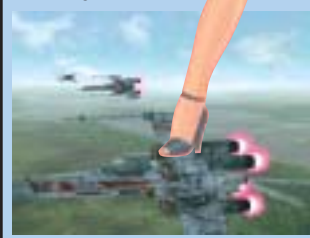
Hősünknek pillanatok alatt sikerül elérnie, hogy lényegében minden német pilóta zsigerből utálja...

tosak és teljesítményünk alapján akár menet közben is változhatnak. Társaink és az ellenséges pilóták szinte mindent kommentálnak bevetés alatt (utóbbiak természetesen saját anyanyelvükön), ami határozottan kellemes, amolyan „beleélős” atmoszférát teremt. Minthogy szinte minden fontosabb hadszíntéren megfordulunk a já-

X-WINGEL TIE FIGHTER ELLEN...

...a második világháborúban?

Egészen különleges meglepetés vár mindazokra, akik teljesítik a 15 kampányt és a 21 kiegészítő küldetést: egy X-Wing és egy Tie Fighter lesz a jutalmuk. A két „gépcsoda” beparkol a Zero mellé, és ezt követően az Instant Actiont választva bármikor ezekkel is harcba szállhatunk a Nemesis pilótái ellen. A látottak alapján úgy gondolom, hamar vége lett volna a második világháborúnak, ha a negyvenes évek első felében a Föld közelébe tévedt volna egy kócsa Csillagromboló @...



No ezt egy picit még gyakorolnom kell @...

irányítása (Advanced repülési modellt választva a hosszú, függőleges emelkedést követően néha pár pillanatra azért sikerül átjteni a gépet...). A három választható nézőpont – belső, külső és bombázó – mindegyike jól használható, nagy kár, hogy a fejlesztőknek műszerfalakra már nem futotta az idejükből (vagy a kedvükből...).

Konzolvarázs number 2

A játékmenet mellett sajnos a SWON látványvilága is minden ízében magán hordozza a konzolos eredetet. Ezzel a szomorú tényrel már a főmenüben kénytelenek vagyunk szembe-sülni, hiszen míg a „tv-re optimalizált” felbontású menüre Xboxon vagy PS-en azt mondják „Hüüü, de kafa @...”, addig PC-n valószínűleg csak egy fancsali grimaszra készíti a legtöbb játékost.

A történetet bemutató átvezető animok – bár ugyanebben a felbontásban mennek – javítanak az összképen, a hangárba tévedve viszont önkénte-

lenül is összeugrik az ember gyomra. Ronda gépek, ronda háttér és azok a bosszantó, szellemképes, konzol-konverzióból ránk maradt betűk... hiába no, PC-n ez biza nagyon kevés... Szerencsére magát az akciórészt már az előzetesen beállított felbontásban élvezhetjük végig, de a konzolos eredet sajnos még így is érezhető; alacsony poligonszám, egyszerűbb te-

fordul hősünk, alkalmunk lesz sivatagos, téli vagy éppen trópusi vidékek felett repkedni; a grafikai megvalósítás általában mindenütt hasonló minőségű, legfeljebb a felszín lesz néhol más színű. A repülők viszont szépek, és bár robbanásokból láthatunk már szebbet is, maga az akciórész van annyira pörgős, hogy általában sanszunk se lesz jobban elmélyedni egy-

sikúvá váló akciójátékot tisztelhetünk benne – őszintén megvallva én ennél egy picit azért többre számítottam a Totally Gamestől...

Del

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

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

„Apróbb röccenések előfordulhatnak, de egy konzolos konverzióhoz képest még így is jól teljesít”

Ezt a tendenciát követve Chase barátunk egymagában jobban beakasztana a tengelyhatalmaknak, mint a Brit Királyi Légierő tette azt közel négy év alatt...

reptárgyak és textúrák várnak ránk. A fejlesztőknek azonban apró, de annál hatékonyabb trükkökkel (mint például a kamera remegtetése a küldetések alatti átvezetőkben) remekül sikerült palástolni ezeket a hiányosságokat, és így az összhatás – az előbb leírtak ellenére is – határozottan kellemesnek nevezhető. Minthogy a háború legfontosabb hadszínterein meg-

egy ellenfél vagy őrtony grafikai kidolgozottságában. Szerencsére a sebességgel sincsenek különösebb gondok, a rengeteg szöveg és a kiemelkedő minőségű, a 60-as évek háborús filmjeit idéző aláfestő zene pedig tovább emeli a hangulatot.

Túl magas volt az a léc...

Lawrence Holland és a Totally Games neve számomra mindig is egyfajta etalonnak számított; X-Wing, Tie Fighter, vagy éppen a néhai Battle of Britain és a Secret Weapons of the Luftwaffe – igazi klasszikusok egytől egyig, amelyek komplexitásukkal, látványvilágukkal és játékelményükkel egyértelműen a legjobbak közé sorolhatók. A SWON bizony nagyon kilóg ebből a sorból; egyértelműen a konzolpiac számára készített, se nem túl összetett, se nem túl látványos, viszont ettől még ügyesen összerakott játék, amelyben Jenki „hősként” halomra löhetjük a tengelyhatalmak igencsak bőbitának tűnő agresszorait. Kellemes hangulatú, pörgős, bár idővel picit unalmassá és egy-



No most lövöldözz rám okostojás

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Rengeteg berepülőgéptípus, sokféle ellenfél
- ▲ Remek zene, „hangulatos” bevetések, tökéletes motorhangok
- ▲ Bónusz-dokumentumfilmek és interjúk
- ▲ „Konzol”-érzés
- ▲ Túlágoston leegyszerűsített játékmenet
- ▲ Butuska mesterséges intelligencia

GRAFIKA	7	HANGULAT	7
HANGOK	9	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	8	SZAVATOSSÁG	5

Del VÉGSZAVA



Konzolra tökéletes, PC-re kevés. Picit többet vártam volna a Totally Gamestől...

83%

ÉS A TÖBBI

Combat Flight Simulator 3	89%
Comanche 4	89%
Yager	84%



SERIOUS SAM BEÁJULNA

ARMED AND DANGEROUS

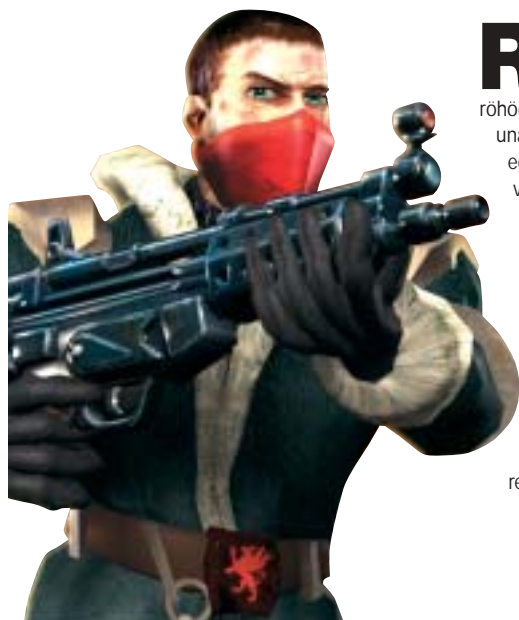
Hasfalszaggató humor és eszement akció (a jelzők felcserélhetőek...): ez a Giantsről elhíresült Planet Moon receptje legújabb üdvöskéjénél is. Ezúttal egy gyilokgép bandita, egy tearajongó android, egy robbanásszak(szag?)értő vakond, valamint egy látáskárosult, ám messzi földön is legendásan büdös próféta közös kalandjaiban vehetünk részt. Szólj az egerednek: nagy strapában lesz része...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS-hent	LucasArts
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Sci-fi paródia	Planet Moon
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Giants	

GYORSLINK > 385

HÁTTÉRKÉP a cd/dvd-n
ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n
CHEAT a cd/dvd-n



Régóta tudjuk, hogy nem könnyű humoros akciójátékot készíteni: ha tényleg könnyesre röhögjük magunkat, az feldobhatja az unalmasabb hentes részeket, ám egy-egy gyenge vicc nagyon odavág a jól kidolgozott játékmenetnek is. A 2000-ben megjelent *Giants: Citizien Kabuto* szerencsére nemcsak a változatos, többféle karaktert és mozgásrepertoárt is felvullatott akcióval, a fantasztikus látványos grafikával és néhány egészen egyedi ötlettel került az élvonalba, hanem a poénok terén is sikeresen vette az akadályt.

Háromvennyai hallgatás után a fejlesztőcsapat az *Armed and Dangerous*szel tér vissza: lássuk, át tudta-e ugrani az általa oly magasra állított léceket.

Rózsa Sándorék lézerpuskával

Mielőtt azonban belemerülnénk a játék mélységeibe, ismerkedjünk meg hőseinkkel. Az általunk irányított hős, Roman, az „Oroszlánszív” nevű banda vezetője: egy cinikus bandita, aki előbb löni szokott, aztán megint lö, és a végén sem kérdez semmit. Arcát állandóan vörös kendő takarja, amitől szerinte igazán „betyáros” a külseje, ám rosszsmájú társai inkább csak kis-

sé „lehasznált” fogsora rejtegetését rebesgetik...

Legjobb haverja, Jonesy a puskáknál sokkal jobban kedveli a tapadós bombákat, amelyeket előszeretettel hajít az ellenséges rosszfiúk hátára, akik aztán sikoltozva rohannak mit sem sejtő társaik közé. (A végeredményt, gondolom, nem kell ecsetelni.) Aztán ott van Q1-11, aki annak idején engedelmes android volt, ám egy finom, igazi, angolosan elkészített tea elfogyasztása után öntudatra ébredt, és... nos, ő nem akarta leigázni az



Hull a pelyhes fehér hó...

PLANET MOON

„Mégis, maguk a Holdról jöttek?!”

A Planet Moon csapatának ugyan az *Armed and Dangerous* előtt csak a *Giants* volt az egyetlen játéka, ám nem nyeretlen kezdőkről van szó... Nick Bruty, a cég elnöke és vezető fejlesztő 15 éves korában került a szakmába, és olyan címek vannak a háta mögött, mint az *MDK*, az *Earthworm Jim* és az *Aladdin*. A mostanában az *Enter the Matrix*szel kapcsolatban sokat "emelegetett" Shiny



Ent. egyik alapító tagja, ám már az *MDK* után otthagyta a céget jó pár kollégájával, hogy 1998-ban megalapítsák a Planet Moon. Bob Stevenson, a másik vezető designer sem kisebb arc: már 17 éve (!) játékegyesítő, és többek között olyan híres kalandjátékok készítésében vett részt, mint az 1986-os *The Pawn*, amely mind a mai napig Berr legnagobb kedvence.

emberiséget, hanem inkább összehaverkodott Romanékkal, és azóta együtt lógnak. Végül nem szabad elfelejtenünk Rexusról: ő egy látnok, aki hivatása másodlagos jelentése ellenére semmit sem lát, ráadásul oly penetránsan pállott szag árad belőle, hogy ha a mi világunkban élne, akkor minden bizonyos titkos biológiai fegyverként vetnék be... Rexus viszont fenomenális képességekkel bír: a jedikhez hasonlóan tárgyakat tud mozgatni, és képes mások elméjét befolyásolni (bár időnként a sajátjával sem tud megbirkózni...).

a fejlesztők egyéb elemekkel is dúsitották a játékot: bizonyos küldetések során egy jetpackkel a hátunkon repkedhetünk, a la *MDK*, míg másoknál csapattársainknak különféle parancsokat adhatunk ki. Egyes helyeken még lecövekelt géppuskákkal is oszthatjuk az ellent – igaz, ez már a hagyományosabb akciójátékoknál is alap. Sajnos ezek a kökemény akció-TPS-től eltérő és a zseniális *Giants*ben oly sikeresen alkalmazott játékelemek itt jóval kevésbé jellem-

állóan ismétlődő, két vagy három típusból álló karakterek kidolgozott-ságán és animációján sem fogjuk a szánkat tátani – legfeljebb akkor, ha éppen nagyot ásitunk.

Ezt azonban igen gyakran meg fogjuk tenni, ugyanis a készítők a pályaszerkezet terén sem döngögetnek *Max Payne 2*-es kapukat. A nem túl változatos épületekkel szegélyezett katlanok, kisebb-nagyobb hegyek és dombok, csúnyácska fákból álló ritkás erdők oly fantáziátlanul és monotonul ismétlődnek, hogy nemcsak szétunjuk az agyunkat, hanem néha még el is fogunk tévedni (pedig ez a játék *nem* az útvonal kereséséről szól...).

De az elismerő „Aztal” kiáltások a tűz- és egyéb effektusokat látva is elmaradnak. A lángok ábrázolása kifejezetten amatőr munka, mint ahogy a lézerpuskák lövései vagy a robbanások fényei is elég gagyik. Legalább a tényleg poénos jeleneteket bemutató átvezetők lennének kidolgozottabbak, ám a képernyő közepén látható kis homályos és szürkéske filmecskek így 2003-ban igen-csak szánalmasan festenek... A grafika mélypontját azonban mégiscsak az a "megoldás" éri el, amikor kiszabadítunk egy falusit, és az a hátunk mögött lógva valami elképesztően bénán „levitál”! Ezt azért tényleg nem kellett volna...

Amivel azért feljebb húzza egy kicsit a nem túl szép megjelenítésért járó bizonyítványt a Planet Moon, az a Havok-motor tökéletes alkalmazása: óriási poén, ahogy a robbanások

során az ordibáló ellenfelek vagy az épületmaradványok ide-oda repkednek. Emellett igen ütősek a gigantikus mérettel büszkélkedő lépegető robotok vagy egyéb monsztrák is. Végül meg kell említeni az óriási látótávolságot, amely nemcsak javít kicsit a látványosságon, hanem gyakran a hasznunkra is válik.

Célozz! Tüzelj! Mellé...

Az *Armed and Dangerous* összességében nem rossz játék, és a nonstop akció rajongóinak tetszését biztosan el fogja nyerni. A Havok-motor alkalmazása ott van a szerven, és a *Star Wars* vagy más sci-fi, illetve fantasy világ történeteit parodizáló poénokon nagyokat kacarászhatunk. Sajnos ez manapság már önmagában kevés, a *Giants* készítőitől pedig különösen az...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 500 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Nekem mindent maxra húzva picit szaggatott, ami igen érdekes, hiszen nem túl szép a játék...”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Humor	6	Közepes grafika	8
Hentfanoknak cool	8	Gyenge effektusok	8
Havok-motor	8	Monoton henteles	8
GRAFIKA	6	HANGULAT	8
HANGOK	7	KIHIVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	8

Bad Sector VÉGSZAVA

A *Giants* után bizony sokkal többet vártam. A játékmenetnek megvannak a nagy pillanatai, de összességében monoton hentelesből áll, és a grafika sem egy etvasz. Szvsz egy dolog mégis felemeli az AaD-ot: jól adagolt humora.

76%

ÉS A TÖBBI

Freedom Fighters	92%
Giants	90%
MDK 2	84%

Rexusból oly penetránsan pállott szag árad, hogy ha a mi világunkban élne, minden bizonyos titkos biológiai fegyverként vetnék be.

Hőseink célja, hogy visszaszerezzék a hatalmas erejű Szabályok Könyvét, amelyet Rexus valahol egyszer elhagyott, és most a gonosz Forge király birtokában van. Természetesen útközben különféle egyéb küldetéseket is teljesítenünk kell a 45 646 451 rosszfiú kiirtása és 6 646 543 511 313 golyó kilövése mellett...

Action Jackson

A *Serious Sam*-részek még az AaD-nél is hentelesebbek voltak, ám itt sem járunk messze ettől. Hősünkkel célunk a legtöbbször az, hogy az irányítóra sasolva fussunk, mint a veszett fene, és mindenkit szétgyakjunk géppityuval, aki él és mozog. Mivel mégiscsak a Planet Moon csapatáról van szó, ezért

zöek: az AaD alapvetően mégiscsak egy „disztródemall” típusú stuf. Ez önmagában még nem lenne baj, ám egy „gyakós” játékot azért bizonyos megjelenítésbeli tulajdonságokkal fűszerezni kellene az élvezhetőséghez...

Nem szép, de legalább unalmas

E két jelző a különféle pályákra és helyszínekre vonatkozik... Nos, nézzük talán az előbbit: a Planet Moon sajnos ezúttal – enyhén szólva – nem kápráztatott el látványos grafikai elemekkel, effektusokkal. Mindent fullra húztam, a textúrák mégis olyan mosottasak, mintha egy nyolcvanas évekből hátramaradt, agyonmásvolt videokazis Rambo-filmet néznék. Az

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N



Hulljon a fergese!



„Heavy is good, heavy is reliable” (Penge Borisz)



APRÓ TERMET, NAGY KALANDOK

THE HOBBIT

Mielőtt a Gyűrűk Ura epikus és gyakran tragikus eseményei lezajlottak volna, Középfölde sokkal vidámabb, ám éppúgy veszélyekkel teli hely volt. Tolkien legelső regénye ezt az időszakot meséli el, főszereplője pedig egy bizonyos fiatal hobbit, Zsákos Bilbó. Januárban itt a Király Visszatér, így A Babó adaptációja szinte kötelező...



Akik olvasták *A Babót*, jól tudják, hogy ezt Tolkien inkább a némileg fiatalabb korosztálynak szánta, és ez érződik is a hangvételén. Ennek megfelelően az Inevitable Entertainment játéka szintén inkább a fiatalabbakat lótté be saját célcsoportjának – nem véletlen, hogy első körben csak GameCube-ra jelent volna meg a játék, és csak később döntöttek a többi konzolon futó, illetve a PC-s verzió elkészítése mellett is. Azt, hogy a Tolkien-fanok és az akció-kalandok rajongói mennyire élvezhetik mégis *a Hobbitot*, a következő sorokból megtudjátok...

Hú a gyökerekhez

A „gyökér” szó használatával ez esetben természetesen nem az alacsony intelligenciával rendelkező egyénekre, hanem az eredeti műre utalunk ☺. A VU Games ugyanis nem véletlenül rendelkezik a Tolkien-könyvek licenccél: szinte kötelességszerűen ügyeltek arra, hogy az eredeti regény fonálától ne nagyon térjenek el. Természetesen a játékmenethez kötődő bizonyos elemeknél meg kellett azért alkudni, ám a főstori teljesen ugyanaz, a Tolkien-imádóknak ezen a téren szavuk sem lehet. De miről is szól *a Hobbit*? Nos, Tolkien meséjének főszereplője a fiatal Bilbó, akit később a filmben Ian Holm személyesített meg. Őkelme nyugodtan élne békés életét a Meryében, ám találkozik Szürke Gandalfal, aki minden ellenkezése ellenére egy nagy kalandba keveri,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS akció-kaland	VU Games
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Középfölde	Inevitable Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK **283**

TIPPEK TRAINER a cd/dvd-n

amelynek során 13 törpe oldalán kell elvándorolniuk a Ködhegységbe, hogy visszaszerezzenek egy elveszett törp kincset, melyet egy hatalmas sárkány bitorolt. Kalandjai során Bilbónak trollokkal, goblinokkal, hatalmas pókokkal kell megküzdenie, valamint találkozni fog egy bizonyos Gollam nevű barlanglakó lényvel, aki éppenséggel egy igen értékes gyűrű „birtokosa”...

Gyűrű, Fullánk, sétatálcá

Persze Bilbó a játék elején csak egy egyszerű hobbit, akinek nemhogy Egy Gyűrűje nincs, de csak pár elhajítani való kövecskével és egy sétatálcával büszkélkedhet. Nem kell azért ezeket

lebecsülni, hiszen alaposan fejbesomhatjuk velük az ellenünk tartó rosszindulatú egyéneket – sokkal hatékonyabbak, mint más játékokban. A sétatálcá a nagyobb szakadékok átugrására is hasznos: ha a megfelelő gombokat lenyomjuk, akkor Bilbo az atlétikaversenyeken látható távolugrás technikáját alkalmazva átlendíti magát a túloldalra. Azért csodákra ne

zá kell tennem, hogy a nehézséget az időnként szerencsétlenül elhelyezett kamera is befolyásolja, ami rendkívül bosszantó, amikor nem látjuk, merre kell ugrani, vagy hol található a közelben hörgő goblin horda.

A legtöbb csetepaté igencsak leegyszerűsített – egy-két extra mozdulatot azért bevihetünk, ám ezek kivitelezése sajnos korántsem mérhető sem a Bad

értelmük. Sajnos szó sincs *Splinter Cell*-kaliberű feszültségről: a lopakodás itt lassú, frusztráló és unalmas.

A tolvajlét másik alapvető eleme az útjaink során fellelt kincsesládák feltörése. Itt különféle – szerintem egész jópofa – apró, kéz-szem koordinációt igénylő ügyességi játékokban vehetünk részt, amelyek egy kicsit feldobják az állandó ugrabugrálást és hadakozást. Vigyázzunk, mert ha elszúrjuk, akkor nemcsak hogy kezdhethetjük elől, másféle csapdákkal, hanem még ráadásul egy kicsit le is sérülünk. Biztos vagyok abban, hogy néhányan közületek utálni fogjátok ezeket a részeket, de nekem azért tetszettek.

Esti mese

Gondolom, az itt található képekről látszik, hogy a játék grafikája messze áll az Electronic Arts *Return of the King*-jétől, amely Peter Jackson filmjeit vette alapul. A Hobbit ilyen téren a tavaly megjelent *Fellowship of the Ring* első részeihez hasonlít leginkább, amelyekben Frodóval a Megyében kellett kalandoznunk. A játék megjelenítése és színvilága, ha lehet, még inkább tarka-barka, a karakterek sokkal stílizáltabbak, a környezet ábrázolása pedig egy kicsit hasonlít a mostanában divatos cel-shaded grafikára – bár ezúttal nem erről van szó. Az egésznek mesekönyv jellege van, amelyet az átvezető jelenetek során látható fekete-fehér skiccek csak még inkább kihangsúlyoznak. Természetesen izlés

Zelda vs. Bilbo

Hobbit kimonóban?

Bár nekem nem volt szerencsém a Nintendo GameCube-on óriási sikert aratott Zelda játékhoz, a *Wind Waker*hez, köztudott, hogy a *Hobbit* nagymértékben próbálta az említett klasszikus játékelemeit és grafikus stílusát lenyúlni (...nekem volt szerencsém. A *Zelda* egy kicsit jobb... – *ender*). Az, hogy mennyire szerencsés ötlet Tolkien meséjét *Zelda*-stílusban játék formájába önteni, vita tárgya, mindenesetre a Nintendo údvöskjét sajnos nem sikerült saját tételén megverni...

kérdése, hogy ez a stílus bejön-e Nektek, vagy sem, de szerintem a készítő a céljukat tökéletesen elérték. Ami egy kicsit azért zavart, az a karakterek gyenge animációja – és a játék túlságosan részletes textúrákkal sem dicsekedhet...

„Fiatalabbaknak”

A *Hobbit* tehát igazi mesekönyv, amelyet a fiatalabbak élveznek leginkább. Ez sem indokolja azonban a játékmenetbeli hiányosságokat. A gypálás egy idő után unalmassá és kissé frusztrálóvá válik, emellett pedig az ugralós részek sem túl izgalmasak. A Tolkien-történet megmenti azért az egészet, de ettől csak azt fogjuk átérezni, hogy mennyivel jobb a Mestert olvasni, mint a „hivatalos” adaptációval játszani...

Mimóza

HARDVER

MINIMUM

PIII 500 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | GeF2 GTS

„Időnként kicsit 'ricegett', de azért komolyabb problémám nem volt.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Meseszerű grafika fiatalabbaknak
- ▲ Tolkien története
- ▲ A játékmenet eleinte változatosnak tűnik...
- ▼ ...később unalmassá válik.
- ▼ Időnként rossz kameranézetek
- ▼ Idősebbek hamar rá fognak unni

GRAFIKA	7	HANGULAT	8
HANGOK	8	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	7	SAVATOSSÁG	7

Mimóza VÉGSZAVA



Mesés megjelenítés, környezet, kissé unalmas ügyességi platform és gypálás játékmenet: ez jellemzi a *Hobbit*-ot. Szerintem Tolkien egy kicsit többet érdemelt volna ennél, bár összességében nem rossz a játék.

77%

ÉS A TÖBBI

Harry Potter at SS	89%
LoTR: TFoR	81%
Harry Potter at CoS	75%

Csodákra ne számítsunk, elvégre Bilbo mégiscsak egy apró termetű hobbit...

számítsunk, elvégre hősünk mégiscsak egy apró termetű hobbit...

Később megtaláljuk a filmekből ismerős Fullánkot, amellyel jóval eredményesebben apirhatjuk az ellenséget, no és persze Szauron gyűrűje is birtokunkba fog kerülni. Mint közismert, a varázstárgyat ujjunkra húzva azonnal eltűnünk szem elől egy rövid időre, így ilyenkor gyakorlatilag lopakodni sincs túl sok értelme, pedig a játék elején ez még azért kihívást jelentett...

Hobbit vs. Aragorn...

Szó sincs azért arról, hogy a program hosszú távon túl könnyű lenne: bár eleinte én is ezt tapasztaltam, később igencsak meg-megizzad az ember, amikor több mozgó platformon keresztül kell átugrani, vagy nagyobb számú, erősebb és jobban felfegyverzett goblinnal kell szembeszállni. Hoz-

Sector által ecsetelt *Return of the King*-féle epikus, kombókkal dúsított csatákhoz, sem a *Prince of Persia: Sands of Time*, *Matrix*-szerű balett-táncaihoz. Aki ilyesmire vágyik, rossz helyen keresgél, viszont a játék „aranyos” grafikája azért ne tévesszen meg senkit: ezekkel az összecsapásokkal jócskán fogunk találkozni, és egy nagyobb darab, pajzsos rendelkező goblin alaposan oda tud vágni szegény Bilbónak, szóval a checkpointokról való sűrű visszatöltés jól fog jönni...

Thief

Bilbo a regény és a játék szerint egyfajta „betörő”, és Gandalf, valamint a 13 törpe ezért is rángatja el a kalandokra, ami pedig a játékmenetre is némileg kihatással van. Egyrészt ugye ott vannak az említett osonós részek, amelyeknek csak a Gyűrű megtalálásáig van igazán

Az én szakállam akkor is hosszabb!



Aragorn persze sosincs kéznél, amikor a hobbitokat útik!



Es ez Fullánk! Már találkoztatok vele!



Hehh, ti a lábatokon hordjátok a szakállotok? ☹





A kérdés már csak az, mi kerül száz pénzbe Homer kedvenc ruházatán?



Íme a megoldás a triviális kérdésre: mi történik, ha Homert túl közel engedjük a kerti sütőhöz?

GTA SPRINGFIELDEN

THE SIMPSONS HIT & RUN

Végre-valahára elkészült PC-re is az első Simpsons-játék. Az eddigi konzolos próbálkozások nem voltak különösebben emlékezetesek – nem vesztettetek semmit –, de szerencsére a legjobb hozzánk is eljutott. Rajongók, készüljétek!

Érdekes jelenség a Simpson család. Amerikában már valószínű kultusz övezi, népszerűsége pedig az indulása óta eltelt közel tizenöt év alatt sem csökkent. Bár eleinte csak egy „vicces” rajzfilm volt a sok közül, a növekvő rajongótábor miatt az alkotók egyre merészebbek lettek, és egyre keményebb poénokat engedtek meg maguknak – legyen szó politikusokról, zenészekről, színészekről vagy egyéb hírességekről, mindenkinek beszóltak. Ez azért is érdekes, mert a játékban felbukk-

nó „igazi” emberek mindig a saját (!) hangjukon szólnak meg. Jellemző a készítőik bátorságára az a jelenet – biztos van, aki emlékszik rá –, amelyben az előző amerikai elnök, Bill „Szivar” Clinton is szerepel, derüsen kijelentve magáról, hogy bizony, csapnivaló egy elnök. Azért nem semmi, hogy rá tudták venni erre... Egyébként legutóbb Tony Blair, brit miniszterelnök vállalta el a vendégszereplést – én már előre félek, de szerintem ő is *(a cikk megszületése óta sikerült látnom azt a részt. A legjobb az benne, amikor el-*

bűcsúznak Tony Blairtől a londoni repülőtéren, és megjegyzi Homer: nem gondoltam volna, hogy találkozunk Mr. Bean-nel! – ender).

Apai-anyai

A *Simpsons: Hit & Run* remek recept alapján készült. Adva van ugye egy zseniális sorozat, melynek forgatókönyvírói vállalták a játék sztorijának kidolgozását is. Ehhez jön Simpsonék „atyjának”, Matt Groeningnek a támogatása, valamint az eredeti zenészek és szinkronszínészek munkája. A játék fejlesztőinek „csupán” annyi dolguk volt, hogy egy megfelelően kidolgozott 3D-s világba ültessék át a 2D-s rajzfilmet – ez pedig tökéletesen sikerült. Springfield, Simpsonék városa teljes egészében bejárható. Aki lelkesen követte a sorozatot, annak ismerősek lesznek a helyszínek, Moe kocsmájától kezdve egészen Homer munkahelyéig, a springfieldi

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akción	Vivendi
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Springfield	Radical
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
The Hulk	

GYORSLINK **809**

TIPPEK X-TRA

atomerőmög. Mintha egy GTA-paródia lenne az egész: egymást váltják az autós, illetve gyalogos küldetések, persze hűen a Simpson-szellemiséghez, úgyhogy el lehet képzelni, milyen feladatok várnak ránk. Bár gyakran kell szinte ugyanazt csinálnunk, és csupán a körítés változik, őszintén szólva ennél változatosabb a GTA sem volt ©... Persze itt nincs semmi erőszak, még akkor sem, ha Homerral áthajtunk néhány iskolás kisserácra – míg feltápászkodnak, ő vígan énekl: „I am evil Homer! I am evil Homer!” – de ez nem meglepő, a fran-



Springfield 3D-ben is megőrizte varázsát

chise ismeretében. Ugyanúgy, mint a GTA-ban, itt is csak a küldetések között lehet menteni, de ilyenkor nem kell rögtön belevágni a következő feladatba. Ehelyett elindulhatunk felfedezni a várost, hiszen a fősztorihoz kapcsolódó missziók során csak töredékét járjuk be, azt is leginkább autótól. A poénok nagy része pedig mindig jól el van rejtve. Itt jön a képbe némi klasszikus „szupermariós” hangulat, mivel folyamatosan a levegőben forgó aranypénzeket gyűjtögetjük – ősi megoldás, de még belefér –, amelyeket később új

– azok a megátalkodottak, akik nem ismernék őket, a mellékelt *dobozban* találnak róluk némi információt. Mivel a legkisebb családtag, Maggie még járóképtelen (pólyás, immár tíz éve, a sorozat indulása óta) helyére a springfieldi élelmiszerbolt (Kwik-E-Mart) tulajdonosa és eladója, az indiai származású Apu Nahasapeemepetilon – ezt nem voltam hajlandó begépelni, a sorozat honlapjáról másoltam át – ugrott be. Már a játék kezdetén baljós események történnek: hatalmas, kamerával

Hatalmas, kamerával felszerelt robotdarazsak lépik el a várost, titokzatos fekete autók bukkannak fel mindenfelé... könyörgöm, mi izgalmas, ha nem ez?!

autókra, új ruhákra vagy egyéb extrákra költhetünk. Ezek egy része jól jön a későbbi küldetések során (például egy gyorsabb kocsi), de van, amit csak a vicc kedvéért is érdemes beszerezni. Az aranyizék mellett szintenként hét különféle kártyalapot is találunk, ha adott helyen ezek mindegyikét összegyűjtjük, egy új bónuszjátékot (egy idióta autóversenyt), illetve azon belül új pályákat is kapunk.

Kicsaládunk részire

A játék különböző fejezeteiben a család egy-egy szereplőjét irányíthatjuk

felszerelt robotdarazsak lépik el a várost, titokzatos fekete autók bukkannak fel mindenfelé, és egy újfajta, gyanús vegyszert tartalmazó kóla segítségével valaki arra törekszik, hogy minden springfieldi lakost az irányítása alá hajtson. Később, a történet előrehaladtával a helyzet még ennél is rosszabb lesz, mivel egyre többen esnek áldozatul az emberrabló ufóknak, titokzatos gabonakörök jelennek meg, és – mindezek tetejébe – még egy különösen erőszkas videojáték is a piacra kerül, amelytől megvadul a helyi fiatalság. Nos... körülbelül erre lehet



Homert nem hagyják nyugodni a titokzatos, fekete furgonok



A játékban minden autó vezethető, de néhány kivételes példányra is szert tehetünk

AMERIKA LEGZÜRÖSEBB CSALÁDJA

A Simpson család

Homer: A Simpson család feje, az ideális amerikai állampolgár, apa és mintaférj... ellentéte. Különösen vonzódik a sörhöz és a csokis fánkhoz, valamint munkájához a springfieldi atomerőműben, ahol biztonsági felügyelőként kizárólag alvással üti agyon az időt.



Bart: Ő a meg nem értett tízéves zseni, akit tanárai mélységesen félreismernek, és érthetetlen módon úton-útfélen „csirkefogónak”, illetve „bajkeverőnek” titulálnak. Springfield lakosai közül csupán kevesen vannak tisztában azzal, hányszor mentette meg őket Bart geniusza.



Marge: A Simpson gyerekek édesanyja tökéletes háziasszony, bár valamilyen oknál fogva ő is folyamatosan különféle kalandokba bonyolódik. Ha épp nem otthon van, akkor alkalmadtán magányoz, maffiagyűbekbe keveredik, illetve a világbekéért tündet.



Lisa: Zsenge kora ellenére kiforrott véleménye van mindenről, tudományos esszéket ír, és világmegeváltó elméleteket gyárt. Sajnos ebben családjában nem igazán partner, bár többek közt Bill Clinton és Paul McCartney is meglátogatta már, csak hogy megnyugtassa: neki van igaza.



számítani. De könyörgöm, mi izgalmas, ha nem ez?! (Hát... Izé... ☹ – Bad Sector)

Találkozunk Springfieldben!

Bár a *Simpsons: Hit & Run* elsősorban konzolokra készült, mindenképpen dicséretes, hogy a fejlesztők kiválóan ültették át a játékot PC-re. Nagyobb felbontásúak a textúrák, így nálunk sokkal jobban mutat, mint konzolon, de azért csodát sem kell várni, hiszen az eredeti rajzfilm sem barokkosan cizellált háttereiről és szuperrészletesen megrajzolt karaktereiről híres... és még finoman fogalmaztam. Szerencsére az irányítás sem lett elszúrva: bár valóban egyszerűbb gamepaddal navigálni, billentyűzetről sem okoz gondot. Egyedül a gyalogos módban tapasztalható kameraproblémákra – nem azt látjuk, amit kéne – kellett volna jobban odafigyelni, ez néha bosszantó, de csak alkalmadtán jelentkezik. Nem tudom, a hazai forgalomba kerülő változatban lesz-e magyar szöveg, de az általunk tesztelt verzióban sajnos semmilyen felirat sem volt, így aki nem igazán járatos az angol nyelvben, az a legtöbb poénról lemarad. Ennek ellenére a *Simpsons: Hit & Run* remek játék, a rajongók feltétlenül próbálják ki, még akkor is, ha nem különösebben vonzódnak a műfajhoz vagy egyáltalán

a számítógépes játékokhoz (bár ez esetben valószínűleg *GameStart* sem olvasnak, úgyhogy lécci adjátok át nekik, kösz), hiszen úgy is felfoghatják, hogy nyernek egy exkluzív epizódot kedvenc sorozatukból. Akik pedig nem rajonganak a Simpson családjáért, ám fogékonyak a jó poénokra, és kipróbálnák, hogy milyen lett volna a *GTA: Vice City*, ha Springfieldben játszódik, szintén nem bánják meg, ha tesznek vele egy próbát.

mazur

HARDVER

MINIMUM

PIII 700 MHz | 192 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„En 1024x768-ban játszottam, de bőven lehet feljebb menni, nagyobb felbontásban is tökéletesek a textúrák. Nem túl gépigényes, és stabilan fut.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Humoros
Kellemesen fázasztó küldetések
Eredeti sztori, zene, szinkronok

Apróbb kamera-problémák

GRAFIKA	8	HANGULAT	10
HANGOK	10	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	9

mazur VÉGSZAVA



Mivel az értékelés mindig objektív, gondolnunk kellett azokra is, akik nem ismerik a sorozatot, hiszen ők nyilván kevésbé fogják élvezni. Aki viszont fanatikus rajongó (mint én), az gondolatban bátran tegyen hozzá egy keveset a végső százalékhoz.

88%

ÉS A TÖBBI

Maffia	95%
GTA Vice City	94%
GTA III	93%

INTERJÚ KÉT VÁMPÍRRAL

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

„Minden vámpír számára elérkezik az a pillanat, amikor az örökkévalóság gondolata elviselhetlenné válik számára. Sötétségben, árnyak között élünk, csakis a magunkfajták között, a magány mocsarába süllyedve. A halhatatlanság jó dolog, míg rá nem jössz, hogy egymagad vagy...”
(Anne Rice)

Oly sok rész után végre eljött az idő: mester és elárult, megnyomorított „tanítványa”, Kain és Raziel, a két örök ellenség akár az évszázadok határait is legyőzve komolyan összecsap egymással. Mégis, a *Legacy of Kain* sorozat főszereplő

vámpíriai számára a bosszú valójában már nem a végső cél, legfeljebb az eszköz, amellyel kideríthetik a vámpírok, valamint Nosgoth világának eredetét, illetve azt is, hogy ki vagy mi lehet az a rejtélyes túlvilá-

gi hatalom, amely évezredekken át marionettbábuként próbálja irányítani őket.

Elég kuszának hangzik ©? Nos, a *Legacy of Kain* sorozat sohasem az „egyszerű, mint a százás szög” kategóriájú történeteiről volt híres, „Apám, megbosszúúúúllak!”-féle fillés konfliktusokkal vagy „most meghalsz, te kutyaaaaa!”-szerű elcsépelet leszámolásokkal. A két főszereplő több idősíkon, létdimenzióon és évezreden át tartó kutatása és küzdelmei során, gyakran bonyolult, kissé

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ
Vérszívós TPS Eidos
KÖRNYEZET FEJLESZTŐ
Vámpír fantasy Crystal Dynamics

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Blood Omen: Legacy of Kain, Soul Reaver 1—2, Legacy of Kain: Blood Omen 2

GYORSLINK >> 681

túlmisszicizált sztorik révén több kérdéssel szembesül, mint amennyit megoldana, és a LOK-játékok befejezései sem hoztak eddig igazi megoldást a felvetett rejtélyekre.

Nincs is az a lelkes és fanatikus rajongó, aki frusztráció nélkül elviselte volna a kiváló, ám – valljuk meg – meglehetősen öncélúan és már-már gögös sznobizmussal tekeredő, az igazi válaszok elől állandóan kisikló történet hiányosságait.

De most végre elérkezett az idő, midőn a Crystal Dynamics-nek színt kell vallania, amikor a történet lezárásával el kell varnania a szálakat, minden olyan részletet, amelyre a rajongók azóta borzasztóan kíváncsiak, amióta először nyeste le a fővámpír Kain ifjú és nagyra törő élőhalott tanítványa, Raziel szárnyait.

Ugyancsak jó hír, hogy a LOK: Defiance végre-valahára nemcsak egyedül epikus történetének szín-

Mester és tanítvány

De kicsoda ez a két figura, miért is harcolnak egymással és másokkal ez-ezredeken keresztül ebben a gótikus világban? Nos, nyilván lehetetlen lenne az öt játék komplex sztoriját e cikk „dióhéjában” összefoglalni, ezért leginkább a Defiance-ra koncentrálna csak pár fontosabb részletet körvonaloznánk, illetve a többi részről és a főszereplőkről a *dobozokban* is olvashattok.

A Legacy of Kain ötödik epizódjában a két jól ismert élőhalott három fő faj: a vámpírok, emberek és hyldenek világaluralomra törekvő, kíméletlen küzdelmének kellős közepébe csöppen. Kain és Raziel gyakran azonos helyszíneken, ám különböző időszakokon keresztül kutatja egymást, valamint az előző részekből ismert más emberi és túlvilági hatalmasságokat: a furmányos és folyton szervezkedő mágust, Moebiust, a Razielt „időnként” (most éppen 500 éven át) fogva tartó, hatalmas csápos Eldert, Voradort, Janos Audront, illetve teljesen új karaktereket is.

Akik eddig is követték a sztorit, azok számára végre fény derül néhány fontosabb, eddig lezáratlan részletre – leginkább a fontosabb szereplők közti kapcsolatrendszer, illetve az emberek, vámpírok és hyldenek engesztelhetetlen harcának tekintetében. Azoknak sem kell azért a kardjukba dőlniük, akik most először csöppen-

Kainnel és Raziellel ide-oda cikázhatunk, ugrálhatunk, pöröghetünk a nagyszámú ellenség támadása közepette.

vonalára hagyatkozunk, hanem a készítőket a játékmenet terén is igazi újításokat vezettek be. A Crystal Dynamics ezúttal igyekezett minden apró részletében feljavítani a megszokott TPS-elemeket, akár a látványos, akrobatikus és vérben tocsogó új harcrendszert, akár a színvonalasabb puzzle-feladatokat nézzük.

tek Nosgoth gótikus világába, ugyanis az ügyesen megírt játékbeli párbeszédében, a kézikönyvben található rövid összefoglalón, illetve a Soul Reaver 1 és 2 igencsak jelentős intro moziján át valamennyire képbe fognak kerülni. Nem állítom, hogy minden kristálytisztá, és a napnál is világosabb lesz, de hát ez eddig sem volt jellemző a Legacy of Kainre ©...



„Ti mit akartok, öcsisajtok?”

A KAIN-LEGENDA ÖT RÉSZE

A vámpírok vérről és fájdalommal születnek...

Blood Omen: Legacy of Kain (1996)

Az 1996-ban megjelent első részben válik Kain egyszerű nemesemberből vámpírrá. A felülnézetes akció-RPG-kaland a rendkívül sikeres, ám kissé édeskés Legend of Zelda játékmenetének fölöttébb élvezetes alapjait használta fel, vérszívással megspékelve. Az egyik legjobb rész.



Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (2001)

A két évre rá megjelent folytatásban nagyon sokat javítottak az irányításon, de még így is messze volt a tökéletestől. Ennek ellenére a Soul Reaver 2 kiemelkedő alkotás volt, a remek (bár egyre zavarosabb...) keretsztorinak, valamint a stílusos, gyönyörű grafikának köszönhetően.



Legacy of Kain: Soul Reaver (1999)

A három évre rá készült folytatás főszereplője nem a vámpírvézérré kupalódott Kain, hanem egyik elárult és megcsontolt hadnagya, Raziel, a kék színű, asszott testű élőhalott. Sajnos a Crystal Dynamics első 3D-s próbálkozása a pocskék irányítás miatt igencsak gyengére sikeredett.



Legacy of Kain: Blood Omen 2 (2002)

A Blood Omen 2 érdekes fordulatot vett a sorozatban, hiszen a főhős ismét Kain, ám ezúttal nem jövőjében, hanem a hatalomhoz vezető múltjában vehettünk részt. A sztori, grafika, hangulat ismét kitűnő, sőt az irányítás is jobb, ám a kicsit primitív harc és a bosszantó bugok miatt ismét lemaradt a játék a dobogóról.



Soul Reaver: „lélekelemelő” és vérszívó egy pengében...

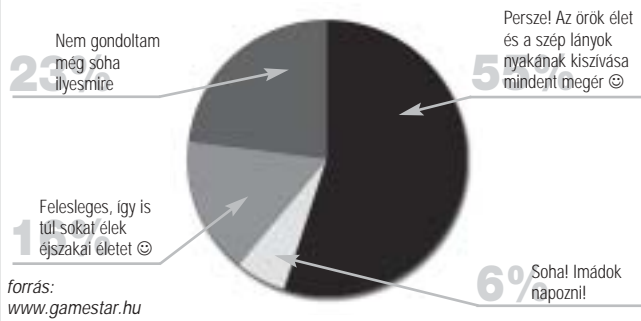
A misztikus sztori állandóan váltogat Kain és Raziel között, így a sorozat történetében először egy játékon belül irányíthatjuk mindkét mestervámpírt. Ezt a készítőket nagyon ügyesen fejezetekre bontva oldották meg: az egyikben még Kainnel vagyunk, míg a következőben már asszott, kék testű ősi ellenségével. Mivel különböző időperiódusokban járunk, így mindkettőjük birtokolja a legendás varázskardot, a Soul Reavert, csak különböző

formában: míg Kain még az eredeti fizikai formájában is létező görbített pengével vagdalkozik, addig Raziel teste már részben összeforrt vele. A két vámpír vérmérséklete és táplálkozási szokásai is különböznek némiképpen: Kain igazi vérszomjas harcos, és az ősi étrend szerint az emberek ereiben folyó vörös nedűből tartja fent magát, míg Raziel inkább csak kényszerűségből ol, emellett egyfajta „reformdiétát” követve az alacsony koleszterintartalmú lelkeket szippantja magába. Ez némi változottságot is visz a játékmenetbe: míg

Kain egyszerre két nővel szereti...



MEGFORDULT-E MÁR A FEJEDBEN, HOGY VÁMPÍRRÁ VÁLJ?



Kainnel egy kicsit többször kaszabolhatjuk, transzírozhatjuk az inkább emberekből álló ellenségeket, Raziellel inkább (azért nem túl összetett...) logikai feladatokon fogunk agyalni, a kék színű, csontos testű vámpír ellenfelei között pedig gyakoribbak a túlvilági démonok, illetve vele tudjuk csak a két létsíkot, a valóst és a túlvilágít váltogatni.

Cikázó pengék, ördögi kombók, idéző szemek

Az egy játékon belül irányítható két főszereplő mellett a másik lényegesebb újítás a küzdelemhez kötődik. Míg az eddigi részekben leginkább a „Csata? Hát, ja...”, kell az is bele...“-filozófia érvényesült, addig a *Defiance*-ben végre az adok-kapok kivitelezésébe is apaitanyait beleadtak. Főleg Kainnel, de még Raziellel is ide-oda cikázhatunk, ugrálhatunk, poróghatunk a nagyszámú (de még mindig nem túlzottan agresszív...) ellenség támadása közepette, és a különféle, bravúrosan vég-

hezvitt látványos vágások és speciális mozdulatok segítségével villámgyorsan, ugyanakkor igazi túlvilági eleganciával transzírozhatjuk szét őket. Érdekesség, hogy a játék során újabb és újabb kombókkal gazdagodunk, egyedül azon szomorkodtam kicsit, hogy nem valamilyen jutalmazási rendszer alapján, mint a *LOTR: Return of the King*-ben, hanem teljesen véletlenszerűen a játék bizonyos pontjain kapjuk meg őket...

Telekinézissel a nyomorult áldozatot egy kiálló cövekre hajítva élve felnyársalhatjuk.

Persze saját maguk, illetve a Soul Reaver túlvilági eredetének köszönhetően Kain és Raziel nemcsak pusztá pengével, hanem különféle varázslatokkal is érvényesülni tudnak. Az egyik ilyen a telekinézis, amelynek segítségével a jedik erőlő-

KAIN...

... a vérszívó

A vámpírok fejedelme egészen páratlan figura, igazi antihős, aki példátlan kegyetlenséggel végez ellenfeleivel és ártatlannokkal egyaránt, ám igazi céljai csak a legvégén derülnek ki. Fajtájának megfelelően vérről él, ha pedig ez szép lassan elfogy, akkor hősnünk visszateleportál a legutolsó mentési pontig.



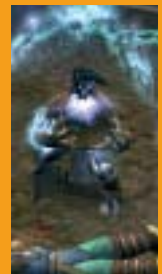
késéhez hasonlóan képesek a mélybe lökni a kétségbeesett ordítással lezuhanó szerencsétlen ellenséget. Ez azonban még mind semmi ahhoz képest, ahogy a nyomorult áldozatot egy kiálló cövekre hajítva élve felnyársalhatjuk. Nem vagyok szadista, de ez azért... hmm... szóval

síráltság ☺. Emellett „varázsolhatunk” még a különböző típusú reaverekkel is, illetve az azokhoz kötődő tulajdonságokkal: amikor a lélekpengék feltöltődnek, akkor az akciógombot nyomva tartva egy pusztító, természetfeletti

RAZIEL...

... a lélektolvaj

A kék színű, csontvázszerű vámpír kegyetlen bosszút esküdött, amiért szárnyai növesztéséért Kain kiméltlenül megcsönkította, és a Söhajok kútjába vetette. Razielnek mégis szembesülnie kell azzal, hogy semmi sem fekete-fehér, és Kainnél gonoszabb erők is munkálkodnak Nosgothban... A „karcsú” előhalott nem vérel, hanem az emberek lelkeivel táplálkozik.



erőt szabadítunk fel, amely több ellenségünk egészségére is igen káros hatással van. Bár nem sikerült felülmúlni a *Prince of Persia* döbbenetes vívóakrobatikáját, azért az előkelő második helyet méltán megérdemli a *Defiance*.

„Szent Drakula! Karó és napfény???” – „Nem. Egér...”

Sajnos azonban nem minden fenéig cuppogó vér... A PC-s címetek mostanában rendszeresen megfertőző „konzolorökség” nevű betegség ugyanis a *Defiance*-t sem kímélte, és a tünetek az irányítás terén jelentkeznek: amikor kedvenc hőseit megmozdítani, olyan fokú borzalmakat kellett átélnem, hogy majdnem elsírtam magam. Komolyan mondom: *ennyire* kretén és perverz

„Ne, ne, várj, ne haj még meg! Kell a telked...”

„Mi van, a katonaságnál csak fejszére van pénz?”



Ha nem akarunk vért szívni, akkor egyetlen dőféssel keresztülszúrhatjuk áldozatunkat



„Na te se mész a Szoborparkba”



A CRYSTAL DINAMICSNÉL A TOMB RAIDER-LICENC!

Lara Croft új szülei

Miután az Eidos rendkívül megszegyenítő kritikákat és sok-sok nyomdafestéket nem tűrő szitkozódást zsebelt be a sajtótól és a Lara Croft-rajongóktól, végül úgy döntött, hogy a TR-licenct elveszi a Core Designtől, és átadja a Crystal Dinamicsnek. A hetedik részről azonban egyelőre még semmi mást nem lehet tudni...



ötlettel már rég találkoztam, mint amit a készítők itt véghezvittek! Az egér ugyanis hősüktől teljesen függetlenül mozdítja a teret, ez pedig azt eredményezi, hogy amikor a jobb kezünkkel nógatjuk, akkor a tér ide-oda „dülöngél”, hőseink azonban továbbra is egy helyben maradnak, valahol a képernyőn kívül! Nehogy azt higgyétek, hogy amikor megpróbálunk velük haladni, akkor javul a helyzet: nem látunk belőlük semmit, hiszen az egér nem követi őket! Egyszerűen nem értem, hogy miért lehet a jól bejáratott TPS (pl. *Max Payne 2*) irányítást használni, aztán viszont látás?! Egér nélkül, billentyűvel is lehet irányítani a játékot: ez egy fokkal kezelhetőbb, de azért ez is elég lagymatag.

Szerencsére kéznél volt az egyszemélyes felmentő sereg hű logiteches Rumblepadem képében, amely a *Beyond Good and Evil* alatti kényszerpihenője után végre ismét akcióba léphetett. És nem is akárhogyan! Amennyire fatengelyes a billentyű + egér kombó, akkora volt az öröm, amikor a gamepademet beizzítottam. Nemcsak szédületes precizitással tudtam Kainnal vagy Raziellel nyomulni (na jó, a kamerát leszámítva: erről majd lejjebb...), hanem a (sajnos) igen ritka force feedback-

támogatásnak köszönhetően minden egyes ugrást, karddőfést, vésztűt vagy más drasztikusabb eseményt is az ujjaimban éreztem! Óriási feeling!

Barátságatlan arcot kérek!

Sajnos az irányítás ecsetelése ezzel még nem merül ki... A LOK: *Defiance* másik óriási bakija a kameranézetek kezelése: amennyire ígérgette a Crystal Dinamics, hogy ezt is helyre fogja tenni, ez annyira nem jött össze neki. Ha egyetlen szóval kellene jellemezni a kamerával kapcsolatos élményeimet, akkor ezt a szép magyar anyanyelvünkön használatos jól ismert négybetűs szócskával könnyen megtehetném, egyes játékhelyzetekben még a „nagyon” fokozóval is megspékelve. Kedves Crystal Dinamics... Értsétek meg: nincs az a „cinematic feeling”, amely megérné, hogy időnként egyszerűen nem látom, hova ugrom, mert *T1* éppen úgy gondoljátok, hogy Kain görögös arcélét vagy Raziel szúrós szempárját kellene bámulnom! Gondolom, kedves édes szüleitek igencsak csuklottak, amikor nem éppen gáláns jelzőkbe burkolva emlegettem őket, mert egy rossz kameranézet miatt éppen Kain „fürdött be” (a szó mindkét értelmében,

ugyanis a vámpír nem bírja a vizet), vagy Raziel zakózott a mérgező köddel teli mélységbe!

Halhatatlan szépség, kisebb-nagyobb hibákkal

A végére hagytam azt az adu ász, amellyel a Kain mégis egyértelműen kiemelkedik a jó pár hasobszórú TPS közül. A játék grafikája szemképrázta-tóan, egészen döbbenetesen szép. A helyenként kissé szurreális gótkus kastélyokat, a sötét barlangokat, a lengedező lombosított fákkal, gyönyörű tavakkal teli erdőket gazdag textúrával, tömredeknyi poligonnal és főleg: páratlan izlésvilággal és stílusérzékkel dolgozták ki. Állítom, hogy ilyen, eső utáni kövön látható tükröződést még sehol sem csodálhattam, pedig nem először látom ezt az effektet!

Nagyon sajnálom, hogy szépsége, stílusa, újításai és a játékvilág két legnagyobb vámpíraracának egy programban való szerepeltetése ellenére sem tudta átlépni a *Defiance* a bűvös 90%-ot. Borzasztóan kár érte, hiszen egy nyolcéves és öt résszel büszkélkedő sorozat záróakkordjával van dolgunk, amelynek minden egyes epizódjával játszottam. Ezután már csak egy kérdés maradt nyitva: a Crystal Dinamics vajon mit fog kezdeni a vámpírok után Lara Crofttal...?

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

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

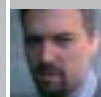
„Mindent maxra húzva, 1024x768-on sem volt gond, a kódffekteknél viszont nagyon csúnyán beszagadtott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Kain és Raziel egy játékon belül!
- ▲ Kiváló történet
- ▲ Kitűnő harcrendszer
- ▲ Jó gamepaddal király irányítás...
- ▼ ... billentyűvel és egérrel viszont borzalmas
- ▼ Gyakran pocskak, használhatatlan kameranézetek

GRAFIKA	10	HANGULAT	10
HANGOK	9	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	7

Bad Sector VÉGSZAVA



A gótkus sztori, a párbeszéd, a grafika – egyszerűen hangulatilag minden – a helyén van. Nagy kár, hogy az irányítás nem tökéletes, így a LOK legújabb része megint lemaradt a dobogóról.

85%

ÉS A TÖBBI

LoK: Soul Reaver	85%
LoK: Blood Omen 2	83%
BloodRayne	82%

MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Eltékozolt örökség



Bár a tesztelőnek főleg az a dolga, hogy kritizáljon, szinte már sajnálom a Crystal Dinamicsét, hiszen sokadszorra sikerült *majdnem* klasszikust alkotniuk. A legnagyobb hiba ugyanaz, mint Kain és Raziel párharcának korábbi epizódjai esetében: az irányítás és a kamera. Egyszerűen szörnyű, és főleg azért, mert a játék többi része kiváló lenne. Számítalan apró újítás, izgalmasabb harc, érdekes sztori... és persze a régóta várt Nagy Összecsapás. Minden itt lenne, amire csak vártak a sorozat régi rajongói, ám sajnos az is, amitől mindannyian féltünk. Fél évvel ezelőtt mondogattuk: „Ej, csak az irányítást ne surrják el...!” És persze elszűrték.



SZÉPSÉGBEN AZ ERŐ

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

Bulizásnál általában egy arany szabályt kell szem előtt tartania annak, aki nem akarja másnap nagyon utálni magát: Ne keverj semmit semmivel! Na jó, sörből is megárt a sok, de azért van némi alapja ennek a bölcsességnek. Eddig úgy gondoltam, mindez igaz a játékpiacon is – aztán megláttam a SpellForce-t...

A JoWood kiadásában megjelent *SpellForce: The Order of Dawn* elsősorban előzetes képeivel sokkolta az érdeklődőket. A közszemlére bocsátott felvételek olyan látványosak voltak, hogy hozzájuk képest sok konkurens átvezető mozija is silány fércműnek tűnt. Ilyen előzmények mellett nem lehet csodálkozni azon, hogy a „rizsára” (kalandjátékelemek, új harcrendszer stb.) már rá se hederített a nép. Csak azt vártuk, végre a mi monitorunkon is megelevenedjen ez a mesészep mesevilág.

RPG-RTS vagy RTS-RPG?

Aztán rögtön az elején meg is állhatunk, hiszen a kategória tisztázásával gondban vagyok. Alapvetően egy fantasy RTS-t tisztelhetünk benne, de annyi szerep- és kalandjátékos felhanggal, hogy a stratégia dominanciája igencsak kérdőjeleessé válik. Már az is gyanús, hogy a főmenüben nem találunk különálló pályákat, szülő küldetéseket. A kampányra bővebben erősödik a „most akkor mi van?” érzés: karkaktert kell generálnunk. Megijedni nem szükséges, aki idegenkedik

a szerepjátékoktól, az is hamar eligazodik a néhány tulajdonság és pár képzettség nem túl sűrű erejében. A rendszer rugalmas, egyszerűen lehetünk varázslók és kardforgatók is. A különbségek a megválasztott arányokból adódnak. Azért érdemes már a startnál eldönteni, a hadjárat során inkább távolról szeretnénk-e kekeckedni (távolsági fegyverek, mágia), avagy belescapunk a lecsóba, és durchmarsban trancsírozunk a pogányok, orkok és pogány orkok hadát. Hősünk kezdetben meglehetősen

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RPG/RTS	JoWood
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy világ	Phenomic
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK **225**

TIPPEK
ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n
HÁTTÉRKÉP a cd/dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n

szerepnyiségű tárgyi eszközzel rendelkezik, ám zsákunk hamarosan megtelik mindenféle zsákmánnyal, talált, kapott holmival. Az *SF* jól átgondolt, alaposan megtervezett szabályrendszeren alapszik. A tárgyak többségét csak akkor tudjuk használni, ha valamilyen feltételnek megfelelően. Egy ritka varázspáncél viseléséhez olykor magas szint



Roham! Megtámadtak minket a zöld csíkok!

szükséges, máskor azonban egy erős pajzsviseleti képesség is megteszi. A felkutatótuccok többsége nemcsak megszokott feladatát látja el (csatabárd sebez, sisak véd), hanem túlnyomó részük tulajdonsága-

veg továbbra is angol marad. Ezt nevezem én vérbeli európai programnak ☺!) Ellenben a grafikával kapcsolatban nehéz fogást találni az SF-en. Gyönyörű, rengeteg poligonból felépített

Mást sem teszünk, mint különböző pozíciókból szemlélgetjük a tájat, az épületeket, romokat, no és persze a rendkívül lengén öltözött elf hölgyeket

inkra is jó hatással van. Így néha fájo szívvel kell lecserélnünk egy-egy kelléket, hiszen ritkán fordul elő, hogy egy új tárgy minden tekintetben felülmúlja elődjét. Lehet, hogy a frissen lelt szablya gyakrabban használható, de esetleg kevesebbet sebez, és erőnkhez sem ad annyi pluszt, mint az addig alkalmazott bunkósbot. A tárgyhasználat témájához sajnos némi kritika is kötődik, ugyanis a sokféle eszköz teljesen strukturálatlanul ömlik a batyunkba, így egy idő után nagyon nehéz eligazodni a sokoldalnyi leltárban.

Pletyi

Kicsit továbbblendülve a karakteralkotás és a felszerelés témakörén, a bemelegítő küldetésben rögtön heveny dumapartival indítunk. A játék során a kiemelt szereplőkkel nem kizárólag a fegyverek nyelvén kommunikálhatunk. A könnyebb beazonosítást a karakterek feje fölött viritó kérdő-, illetőleg felkiáltójel könnyíti meg. Előbbiek meglátogatása nem feltétlenül fontos, „mindösze” mellékküldetéseket, extra tárgyakat szóhatnak a nyakunkba. A felkiáltójeles csoportot ellenben sosem szabad mellőzni, ennek tagjai ugyanis a továbbjutás szempontjából vitális tudással, eszközzel, hatalommal bírnak. A párbeszédék azonban irányítottak, nem fontos a kérdések sorrendje sem, így a harmincadik beszélgetést már meglehetősen rutinnal és némi ásitással körítve abszolváljuk. (Külön poén: egyes párbeszédék – bizonyára a határidő körüli rohamunka miatt – németül vannak feliratozva, miközben a szó-

karakterek, látványos effektek, hangulatos napszakváltás. A többféle nézetnek köszönhetően mindezt teljesen testközelből is átélhetjük, így néha azon vesszük észre magunkat, hogy negyed-órája mást sem teszünk,

MINT LARA CROFT...

De azért neki valahogy jobban ment

Igen ritka az olyan RTS, ahol TPS-jelleggel, azaz hátulnézeti kameraállással is lehet közlekedni. (Most így kapásból csak a *Sacrifice* jut eszembe, és talán a *Dungeon Keeperek*.) Direkt nem írtam „játszani”-t, ugyanis amennyire látványos, egyedül ez a perspektíva, annyira használhatatlan is. Így sem harcolni, sem nagyobb távolságokat megtenni nem leszünk képesek, de amennyiben nyugodtak a körülmények, és érdekes helyszínen járunk, bátran átkapcsolhatunk a madártávlatról, hiszen garantált, hogy amit innen fogunk látni, az elégedettséggel tölt majd el minket. Sőt érdemes a lefutott, egy-

esélyes csatákat is így módon szemlél-
ni, mert ha valami brutális, akkor az az, amikor tucatnyi lángoló kardú lovak elkezd hantelni az ellent, miközben távolról záporoznak a varázslatok és a nyílveszők.



mint különböző pozíciókból szemlélgetjük a tájat, az épületeket, romokat, no és persze a rendkívül lengén öltözött elf hölgyeket. Nem tudom, a hegyes fülű férfiak hol vannak (a bányában biztosan nem, az tele van törpével), de tény: a játék csak nőnemű tündéket vonultat fel. Én valahogy nem bánom ☺... (Csak felmerül a kérdés, hogy miképpen szaporodnak @...? – *Bad Sector*) Egyedül a kameraállás változtatásánál akadt némi problémám, mert bizonyos pozíciókban a program csúnyán „kicakkozta” egyes épületek vagy például a víztükör szélét. A zenével kapcsolatban elmondható, hogy egyáltalán nem tolokodó. Sokszor teljes csöndben tevékenykedünk, ám ha hirtelen felcsendül egy vészjelző basszus, már tudjuk,

hogy valamerről gonosz közeleg. Gyorsan érdemes is megkeresni, hogy aztán újabb, saját előadású basszus már ne hangozzék el. A muzsika stílusa általában jól alkalmazkodik az éppen zajló eseményekhez, de azért megesett, hogy a kelletténél hektikusabban változott a zenei aláfestés.

Idézetek

Ami a játék RTS részét illeti, az sem teljesen „hagyománytisztelő”. Egy-
ségünket nem legyártjuk, hanem megidézjük. Elővarázslásukhoz egy speciális épületet kell találnunk, amelybe belenyomkodva az adott faj mágikus drágakövet, máris gyárthatunk serény dolgozókat. Ők majd nem „ingyér” jönnek, mindössze a rune-

**NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN!**
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N



powernek nevezett varázserőnk csappan meg egy kicsinyt. Ettől azért nem kell tartani, nekem általában nem sikerült 60 százalék alá nyomni ezt az értéket. Viszonylagos olcsóságuk dacára sem lephetik el a tájat a munkás kezek, ugyanis léteznek egy felső korlát (kezdetben 20), s ezt csak veritékes melóval tudjuk apránként feljebb tornászni. Az építkezés, fejlesztés, tápolás már a megszokott mederben zajlik, annyi specialitással, hogy mind az épületek, mind a különböző egységek „le-

gyártásához” először be kell szereznünk a tervrajzokat (katonák esetében szerencsésebb az idézéshez szükséges formula kifejezés). Összesen hat játszható faj áll rendelkezésre, kezdetben a jó jellemű egyedekkel kell boldogulnunk, de amint keményedik a helyzet, a fejlesztők adnak némi ork, troll és sötét elf támogatást is. A fajok általában csak néhány alapvető funkciót ellátó épület és egy-két hasonló alakulat esetében hajznak egymásra – lehetőségeik, előnyeik, gyenge pontjaik



máshol és máshol vannak. A hét termelhető nyersanyag közül például több olyan van, melyet csak egyes lények képesek hasznosítani.

Jobb, mint a metró

A kampány során szigetről szigetre utazunk, hogy úttját álljuk a roppant gonoszról is legalább két léptékkal szemetebb főgenya ármánykodásának. De ez nem egyirányú kaland, gyakran megessik, hogy bizonyos megszerzett tárgyakkal sok-sok pályával korábbi helyszínre kell vissza-

látogatnunk. Akkor az egész egy végeláthatatlan caplatolás? – adódhat a jogos kérdés. Szerencsére erre a készítő is gondoltak, és a közlekedés egy gyorsabb módját választották. A szigetek között mágikus átjárókon, kapukon vezet az út, de még így is meglehetősen hosszadalmas lenne, ha négy-öt helyszínt kellene váltani. Erre a célra inkább a rúnaköveket érdemes igénybe venni. Ilyen mágikus kötömbből általában kettőt-hármat is találunk egy pályán, s amennyiben elég közel érünk hoz-

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Spellforce

War of the Ring



9/10

Grafika

8/10

Hmm... azok az elf ijáslányok! Hát igen, ha valamiért, ezért érdemes beközelíteni a kamerát @! De kifejezetten szépek a ronda szörnyetek is. A fényekről meg már nem is mondom semmit.

Színes Warcraft 3-utánérzés Battle Realms-alapokon. Az egységek karakteresek, de közelről „furák”, a víz szuper lenne egy tech demóba, de ide túl művi. Jó, jó, de nem az igaz!.

7/10

Harcrendszer

7/10

Habár a Click'n'Fight elképzelés jónak tűnik, még nem teljesen kiforrott. Néha elveszünk a sok egység között, és hőseinkkel arra eszmélünk, hogy katonáink már megint nélkülünk nyertek meg egy ütközetet.

Minden izükben klasszikus RTS-alapok jellemzik, jól kitalált irányítással, valamint egy érdekes csavarással („fate-pontok”). Egyetlen komoly hibája, hogy egységeink maguktól gyógyulnak.

8/10

Változatosság

7/10

Egyetlen kampányt találunk a korongon, ám az bőségesen elég, hiszen az egységmelyes kommandózás, a portyázás kalandorcsapattal, valamint a hagyományos RTS-küldetel egyformán szerepel az étlapon. Néha azonban kicsit „leül” a sztori.

Nincs valódi különbség a választható oldalak között, és az egységek is nagyon könnyen kategorizálhatóak. A feladatokat végig hasonló taktikával kell megoldanunk, bár a fate-varázslatok itt is dobnak az összpontszámom.

8/10

Hangulat

6/10

Nagyon pópoc kis világot rittyentettek a készítő. A szabad kameramozgás, a gyönyörű fényhatások, a többnyire jól etalált muzsika és a folyamatosan kuszálódó történet gondoskodik a hosszú távú elfoglaltságról.

A WotR itt kerül igazán kemény helyzetbe, hiszen a célként kitűzött Gyűrűk Ura-hangulatot a rajzfilmszerű grafikával és a korlátozott egységzámmal nem nagyon sikerült elérni. Kár érte...

32/40

Összesen

28/40





Hősies harc

Mint említettem volt, karakterünket érdemes valamilyen irányba szakosíttatni, így értelemszerűen nem lehetünk ösmágusok és harcművészek egy személyben. Arról, hogy ne kelljen a varázslás művészetéről vagy a közelharcosok irdatlan

pusztításáról a teljes játék idejére lemondanunk, a kiegészítő karakterek gondoskodnak. Ők amolyan – szerepjátékos kifejezéssel élve – NPC-k, azaz fontos, kiemelt szereplők. Annyi különbség akad ugyan, hogy őket azért mi irányítjuk, és nem egy mesélő, kötöttségük ellenben így is van: képtelenek a fejlődésre. Segítő-társainkat szintén rúnákból idézzük, mégpedig egy másik kultikus helyen, a hősök emlékművénel. Ilyenből is

zá, aktivizálhatjuk. Ettől kezdve ezek a kövek teleportkapuként üzemelnek, azaz egyetlen pillanat alatt eljuthatunk bármelyik másik, szintén beizzított rúnáig. Apró szépségiba, hogy szigetek között utazva legyártott egységeink nem követnek minket, így minden pályán kezdhetjük előlről az építkezési mizériát. Még bosszantóbb, hogy – rúnák ide,

Ettől a ponttól kezdve folyamatos zaklatásnak leszünk kitéve, és küzdhetünk, mint Terry Black a gyámüggyel

átjáró oda – pályán belül így is rengeteget fogunk csalingázni. Ez ugye akkor nem zavaró, amikor felfedezzük az ismeretlen vidéket, akkor viszont már nagyon, amikor harmadszor kell megtennünk egy jól ismert, több kilométeres szakaszt. Ilyenkor szokás benyomni az időgyorsítást – ez azonban az SF esetében nem megoldás, ugyanis nincs ilyen lehetőség! Ejnye-bejnye...

akad jó pár elszórva a szigeteken. Ha rálelünk egyre, akkor van „öjombódottág”, mert néhány erősebb karakter bárkit képes leápolni. Ráadásul, ha meghalnak, egy gombnyomás, némi rune-power, és már jön is újra az elpusztíthatatlan segítőtárs.

A harcrendszer egyszerre innovatív, érdekes és bosszantó.

CLICK'N'FIGHT

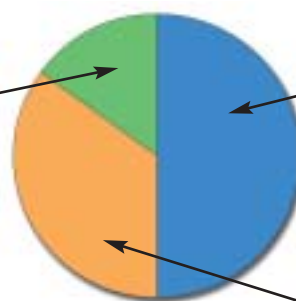
Új szakasz a láthatáron

A játék egyik leginkább forradalmi újítása (legalábbis a hivatalos honlap ezt sugalmazza) az ún. Click'n'Fight rendszer. Az elgondolás lényege, hogy két kattintással gyakorlatilag bármilyen támadást, varázslatot végrehajthatunk. Az első kattintás a célpontot jelöli ki, míg a második a cselekvést. Tehát ha egy brutális troll akad az utunkba, a rusnyaságra bökve hőseink és csapatrészeink alatt kis ikonok formájában rögtön megjelenik a bevezethető eszköztár. Hasonlóan kell eljárni, ha saját embereinket szeretnénk támogatni valamilyen pozitív jellegű ráolvasással. Csak ne-hogy remegjen a kezünk, és gyógyítás helyett villámot küldjünk a kihálás szélén vergődő harcosunknak ☹.



SZERINTETEK ÉRDEMES-E AZ RTS MŰFAJÁT FEJLESZTGETNI?

1 Kizárt! A Warcraft, C&C, vagy az Age-sorozat úgy jó, ahogy van!



55 Lehetnek apró újítások, de a megszokott elemekhez ne tessék hozzányúlhi!

forrás: www.gamestar.hu

35 Már nagyon unom a hagyományos RTS-eket! Forradalmat akarok!

A Click'n'Fight szisztéma elvileg az életünk megkönnyítésére találtatott ki (bővebben lásd *keretes írásunk*), de csak nagyon pontos egérkezeléssel tudjuk tökéletesen kiaknázni az egyébként ötletes rendszerben rejlő lehetőségeket. A célpont kijelölését ugyan segíti, hogy egyetlen gomb (Tab) megnyomásával automatikusan befoghatjuk a legközelebbi és legveszélyesebb ellenfelet, de sok szereplős csatáknál ez sem menti a helyzetet. Mivel az idő lassítására nincs lehetőségünk, így 4-5 hőssel felszerelkezve már igen nehéz hatékonyan irányítani a galériát. Hála az égnek, a közkatonák maguktól teszik a dolgukat, még a papok is szorgalmasan és önállóan gyógyítanak, ezzel sok terhet véve le nagyvezíri vállunkról. A csoportkijelölés sokféleképpen és ötletesen van megoldva, pillanatok alatt kimenekíthetjük például varázslóinkat egy-egy osztagból, amennyiben az ellen közvetlenül veszélyeztetné őket.

Szemező őrszemek

Bár a gép most sem kápráztat el minket lebilincselő cselekkel, akad azért valami, amire érdemes figyelmet fordítani. Az ellenséges táborból időről időre felderítők indulnak, hogy ellenőrizzék a környéket, illetve egyes helyeken posztosok kémlelik a tájat. Ha ezek közül bármelyik

meglátja a mi táborunkat, s arról beszámol az otthoniaknak, akkor ettől a ponttól kezdve folyamatos zaklatásnak leszünk kitéve, és küzdhetünk, mint Terry Black a gyámüggyel. Ez főleg olyankor kellemetlen, amikor épp kiépülőben van településünk, s nem rendelkezünk megfelelő védművekkel, elégséges katonával.

Aki kicsit több tippre vágyik, az lapozzon hátrébb. Aki maga vág neki a nagy kalandnak, csomagoljon sok eleséget, mert hosszú és többnyire izgalmas út áll előtte.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TÖLTÜK

PIV 2 GHz | 256 MB RAM | GeF4 Ti4200

„Az ajánlott gépigénynél is jobb konfiguráción szinte tökéletesen futott az SF, egyedül a tömegjelenetknél tapasztaltunk némi hezitálást.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Gyönyörű grafika
- ▲ Különböző játéksztílusok jó keveréke
- ▲ Rengeteg küldetés, tárgy, varázslat, szörnyeteg
- ▼ Néha kicsit lassan pörögnek fel az események
- ▼ Egy-két irányításbéli gond
- ▼ Viszonylag magas gépigény a zökkenőmentes játékhoz

GRAFIKA	9	HANGULAT	9
HANGOK	8	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	8	SAVATOSSÁG	10

-csonti- VÉGSZAVA



Hiába csodaszép, hiába ötözi páratlan könnyedséggel a különböző stílusokat, hiába van remek sztorija, a kicsit hullámzó játékmenet és az apróbb hibák miatt bekeményítettem, és „csak” 89 százalékot adtam a SpellForce-nak. Bár csak minden programot ennyire kellene lepontozni...

89%

ÉS A TÖBBI

WarCraft III	90%
LotR: War of the Ring	79%
Art of Magic	73%

AZ ALAP MASSZÍV, MÉGIS INOG A HÁZ!

LORDS OF EVERQUEST

Mostanában egyre inkább az az érzésem, hogy a WarCraft 3 sikerei után minden bejáratott fantasy licenccel/világgal rendelkező kiadónál egy emberként csaptak homlokukra a döntéshozók: miért nem készítünk mi is fantasy RTS-t?

Eme magvas gondolatok gyümölcssei pedig mostanság kezdenek beérni. A múlt havi számban volt szerencsém papírra vetni tapasztalataimat a Vivendi *War of the Ring*-jevel kapcsolatban, és ocsúdni sem volt időm, Bad Sector máris a nyakamba zúdította a következő *WarCraft*-klónt. A Ubi Soft – Sony Online Entertainment páros persze nem a Gyűrűk Ura-licencre építkezett, ám a netes körökben nem kevésbé népszerű, klasszikus fantasy jellemzőkkel bíró Everquest-világ hasonlóan jó alapot szolgáltat a stratégiázásra – gondolhatnánk. Hááát...

„Járt utat a járatlanért el nem hagyunk...”

A négy évvel ezelőtt újjára indított s azóta kétségkívül a világ vezető MMORPG-jeként számon tartott *Everquest*-hez egyértelmű szálak fűzik tesztalanyunkat: a sztori Norrath világában játszódik, mintegy 10 000 évvel a Sony szervein jelenleg is zajló események előtt. A *LoE*-ben a világ megszokott fajai tömörülnek három szembenálló frakcióba: a Shadowrealm-ben található trollkat, a sötét elfeket

és a hasonló csúnyaságokat, a Dawn Brotherhood zászlaja alatt sorakoznak fel az emberek, a törpök és a kerranok (oroszlánfejű humanoidok, nem tévesztendő össze a Kerrigan által a zergekhez átállított terranokkal), az Elddar Alliance pedig az olyan nagyra becsült fajok gyűjtőtégléje, mint ilyenek az elfek vagy a félszerzetek. Kiválasztva a szívünknek tetsző csoport-

Hála az égnek az MI a másik oldalon sem brillíroz, így legalább igazságtalannak nem nevezhető a LoE.

tosulást, a kampányok elején minden frakció esetében öt „lord” (aka hős) közül kell választanunk egyet, aki az utolsó küldetésig velünk marad, fejlődget, szintet lép, speciális képességekkel és aurákkal rendelkezik, továbbá nagy és erős, sőt az *Everquest*-ből ismerős különleges varázstárgyakat is aggathatunk rá, ahogy az már lenni szokott.

„...inkább elindultunk visszafelé!”

Na kérem, a fentiek nemcsak az *Everquest*-ben járatásokat, hanem az

CHEAT a cd/dvd-n
ANIMACIO a cd/dvd-n
DEMO a cd/dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n

egyszerű fantasy RTS-hívőket is jó szórakozással kecsegtetik, így nem csoda, ha nagy lelkesedéssel vetjük magunkat az akció sűrűjébe. Az alapok a szokásosak: parasztok, bányák, épületek, termelés, sereg, csata stb. Akik azonban legalább egy RTS-t láttak már életükben, azonnal rájönnek majd egy nagyon furcsa dologra: a játék valamilyen érthetetlen oknál fogva szinte minden részében le van egyszerűsítve! Minden ott kezdődik, hogy csak egy bányászható nyersanyag van: a platinum. A dolog kihatását a ter-

melés-menedzselés stratégia mélységeire ugye nem kell ecsetelnem. Tovább rontja a helyzetet az a tény, hogy nincs farm sem vagy egyéb olyan, a populációs limitet befolyásoló tényező, amelyre figyelniünk kellene terjeszkedés közben. További egyszerűsítés, hogy az építkezést nem parasztjaink végzik, hanem az magától „megy végbe”, ráadásul a térképen gyakorlatilag bárhová felhúzzhatunk bármit, nincsenek egyéb megkötések, mint például, hogy „csak a főépület

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Ubi Soft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Everquest világa	Rapid Eye Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK 274

közébe” vagy a „többi épület mellé” építhetünk.

Ha túltesszük magunkat a fenti megpróbáltatásokon, elfogadjuk, hogy az RTS műfaj egyik alappillére, a bázismenedzsmet, úgy ahogy van, kasztrálásra került, és elkezdünk egységeket gyártani, hamar rájövünk, hogy kálváriánknak még koránt sincs vége. Ezekről ugyanis a „nagy össznépi egyszerűsítés” jegyében semmilyen számszerűsített infót nem tudhatunk meg a sebességen és a sebészen kívül (életerőpont, védettségi szint – minek az?!). Ráadásul *Everquest* ide, *Everquest*

oda, szegénykéim nagyon ötletlenek, sablonosak: vannak a tipikus közelharcosok, a távolba lövők, a gyógyítók meg a varázstudók. A változatosság hiányával pedig stratégiai lehetőségeinknek is búcsút mondhatunk. Ugyan szinte mindenki rendelkezik kifejleszhető speciális képességekkel, ezek is nagyon egy kaptafára készültek, ráadásul nagy hányaduk automata, tehát ezektől sem

PRÓBÁLD KI!

DEMÓ ES ANIM
A CD/DVD-N



A híd nem volt messze, így át is jöttünk rajta. És sokan voltak



Csak nem orkok dúlnak fel egy hobbit falut? A felesztökre igen nagy hatással lehetett Tolkien...



Mintha csak a Gyűrűk Urát látnánk: orkok, banyapókok...



Azért az emberekkel is oda tudunk csapni!

várhatjuk, hogy a „legyártok 1000 egységet, és bedarálók mindenkit” című játékmenet megcsavarja valamilyen szinten. Ráadásul a csaták nemcsak hogy unalmasak, de néha még idegesítőek is, hiszen az MI korántsincs a helyzet magaslátán: nagyon gyakran előfordul, hogy embereink a csata hevében nem tudnak eldönteni egy olyan egyszerű kérdést, hogy melyik oldalról kerüljük meg társaikat, és a harcától karnyújtásnyira demonstratív mozdulatlaná dermednek. Egészen addig, amíg rájuk nem kattintunk, és meg nem mutatjuk nekik, hogy „igen, azt a pirossal jelölt bácsit, aki most épp a társadat gypálja... iigen... na, öt bántanod kéne, nem is kicsit”. „Hála az égnek” az MI a másik oldalon sem brillíroz, cselekedeteit főként előre programozott szkriptek befo-

lyásolják, így legalább igazságtalannak nem nevezhető a LoE. A legnagyobb hasfájásom azonban mégiscsak az, hogy a három választható oldal egységei a kinézetükön kívül semmiben (értsd: *semmiben*) nem különböznek egymástól – így ha az egyik kampány során belerázódunk a játékba, a másik két küldetésorozat szinte semmi újat nem fog tudni mutatni nekünk. Sajnos nagyjából ugyan ez a helyzet a lordokkal is: a nevük és küllemük persze változik, de nagy általánosságban igaz rájuk, hogy mindegyik oldalon van „idézős”, „ellenfelet lassító” stb. hős. Arról meg már nem is beszéltek, hogy mindegyik csoport ugyanúgy építkezik, és bányászik, mert ezek után ezt a cirka öt éve alapvető ficsört – mármint, hogy a szembenálló fajok különbözzenek egymástól – már úgysem várja el senki...

a már feltápol, 4-es, 5-ös szintű egységeinkre, de ezzel sem lesz gond: az egyébként nagyon logikusan felépített, mondhatni ergonomikus kezelőfelület nagy segítségünkre lesz ebben.

„...de ki is aludtak hamar!”

A LoE nem tagadja, hogy a *WarCraft 3* nyomdokait követi. Menüinek kinézete, a sok-sok alküldetés, a pályakon bókászó semleges szörnyek (creep), illetve a belőlük „kiverhető” varázstárgyak megléte mind-mind erre utal. Ehhez társul még egy korrekt hangzás- és látványvilág, itt azonban mint ha elválták volna a filmet... A LoE-ben nyoma sincs azoknak a kidolgozott stratégiai mélységeknek vagy annak a bámulatos változatosságnak (akár a játékmenetet, az egységeket vagy a választható fajokat vizsgáljuk), amelyek a *WarCraft 3*-at naggyá tették. Újabb klón csupán, évekkal elmaradva saját korától. Ha valaki mindenképp új RTS-re áhítozik, inkább a *War of the Ring*et válassza, ne a *Lords of Everquest*et! **Boe**

LOVAGI TORNA
Egységfejlődés kicsit fűszeresen, LoE módra

A játékban minden mezei katonánk tapasztalati pontokat kap a csatában, amelyeket összegyűjtve szinteket léphet, akárcsak hősünk. Ez eddig nem nagy újdonság, sőt még az sem, hogy egy bizonyos mennyiségű egységet átvihetünk egyik pályáról a másikra. Az azonban már új szint ad az egésznek, hogy a hatos szintet elért embereinkből kettőt lovagá is üthetünk! Ennek hatására a delikvenssek megerősödnek, speciális képességeket kapnak, és így kvázi jól használható „alhósökké” válnak! Végre egy saját ötlet! (Kár, hogy csak ez az egy említésre méltó van.)

HARDVER

MINIMUM
PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EEZEL TOLTUK
AMD 1,4 GHz | 256 MB RAM | Gef4 Ti4200

„Röccenéstelenül futott 1024 768-ban, max grafikán is. Fagyások, stabilitási gondok nincsenek.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Terjengős bár, de kidolgozott sztori
Jópofa ötlet a lovagútás
Korrekt grafika és hangok

Túlontúl leegyszerűsített
Bamba MI
Pofáttanul egysíkú egységek és fajok
Darálós játékmenet

GRAFIKA	7	HANGULAT	6
HANGOK	7	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	7

Boe VÉGSZAVA

Látszik a játékon, hogy nem amatőr munka, az összkép azonban ennek ellenére sem kielégítő. Ha ma ennyi elég a pénzügyi sikerhez, holnapról – komolyan mondom – nekilok RTS-t fejleszteni.

70%

ÉS A TÖBBI

WarCraft 3	90%
Battle Realms	81%
LoIR: War of the Ring	79%





AKCIÓKÁRTYA VAGY KÁRTYAAKCIÓ?

MAGIC THE GATHERING BATTLEGROUND

Egy kicsit meglepődtem annak hallatán, hogy a legújabb Magic játék Xboxra is ki fog jönni, akkor pedig még jobban, amikor megtudtam, hogy az eddig kizárólag akciójátékot fejlesztő Secret Level hegesztgeti már jó ideje. Ezután pedig az áldott szerkesztőm lepődött meg a legjobban, amikor Gyutól két-napi játék után elkértem a kontrollerét, hogy megyek haza magicezni.

Az előző rövid kis történethez hozzátartozik, hogy napokig gyözködtem Bad Sector barátunkat, hogy bizony ebben a játékban van stratégia, ezért én vagyok a legalkalmasabb a tesztelésre, így a kontrollernél igencsak gyanakodni kezdett. Pedig most már bizton állíthatom, hogy jogtalanul, mert tényleg van benne stratégia is, csak hát nem úgy ☹. Mégis, hogyan lehet egy kártyajátékból konzoljáték, amely hála valakinek PC-n is megjelenhetett?! A készítő az alapul szolgáló kártyajátékra építve, annak nem annyira a nyugodt gyűjtögetős részét, hanem inkább az egymás elleni küzdelmet

igyekeztek kidomborítani, a mai trendnek megfelelően valós időben. Így az egész játék alatt úgy éreztem magam, mint amikor régen időkorlátos partit játszottunk valamelyik amatőr versenyen.

Villám mágus kerestetik

A játék alapvetően két varázsló küzdelmére épít, akik a Magic alapszabályaihoz hasonlóan 20 életerőponttal rendelkeznek. A játékteret egy küzdőkör vagy -négyzet alkotja, amelyet egy mágikus vonal oszt ketté. Ellenfelünk térélfére csak súlyos életerőpontvesztések árán lehet átjutni, de igazából nem éri meg ide-oda csámborogni

a pályán. Hiszen a játék lényege, hogy hősünk saját területén maradva szörnyeket, varázslatokat idézve lecsökentse ellenfele HP-ját nullára. Előre összerakunk mágusunknak egy maximum 18 lapból álló paklit, és ebből bármikor, bármit elvarázsolhatunk. A bűvigék három csoportba tartoznak, és három gombbal is előhívhatjuk az egyes típusokat: a szörnyidéző, az enchantment (azaz tartós varázslatokra képes), valamint az egyszeri kártyákat. Ezek közül típusonként kétszer három kártyát tárolhatunk be, de igencsak tapasztaltnak kell lennie annak, aki ennyivel játszani is tud, hiszen kicsit nehéz fejben pillanatok alatt eny-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Secret Level
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK **483**

XTRA a cd/dvd-n

nyi lapot kombinálni, és végre is hajtani mellényülés nélkül azt a gombkombinációs sort, amellyel a lap leidézhető. Ez a pár sor azt a látszatot is keltheti, hogy a játékot piszok nehéz irányítani, de nem: egy jó kontrollerrel meszeszerűen kezelhető a program, de én még billentyűvel is elvoltam vele két napig ☹. Fontos, hogy a nagy idézgetés mellett azért még futkorászunk is kell a játékterén, hiszen manára van szükségünk,



Víz elementálok előre!



Sugárszennyezett lett a patakunk

ehhez pedig üres manahelyre, de nem hiányozhat az elhasználható manakristály sem. Manahelyet (mana pool) bizonyos időnként (ezt érdemes lenne lemérni ☺), á la Quake ledob a program egy golyócska képében a pályára, és ezt felvéve már van is egy manahelyünk, zöld pakli esetében pedig egy jó kis varázslattal is nyerhetünk ilyet. Varázspontmennyiségünk – hasonlóan az előzőhöz – automatikusan (de mindig túl lassan) töltődik, vagy elhullott lények maradványaiból nyerhetünk manakristályokat, vagy ha manatáp zöld paklival játszunk, akkor a jópofa elfjeink termelnek nekünk. Ha ezt így nem lenne épp elég számon tartani, varázslónk még ütni, sőt védekezni is tud, azaz bármelyik lény kupájára vagy nagyobb monsztrák esetében bokájára rásújthat botjával, amelyek ettől az attrakcióról 1HP-nyi sérülést szenvednek el. Igaz, ez sajnos a legtöbb esetben csak a pondrók ellen hatásos, viszont jó tudni, hogy egy rush (roham-) paklit azért így is meg lehet fogni. Tehát ütünk, védekezünk manát gyűjtünk, idézünk, varázsolunk, és még élvezünk is.

Olyan ez, mint a rumos, puncsos eperfagyi: ha minden jó arányban van, akkor ehető és finom, ha valami kicsit több – akkor gáz, itt szerencsére nagyon finoman adagolták a készítő az ízt, így nagyon finom kis játék kerekedett belőle.

Kell egy kis taktika is...

Igazából komoly stratégiákról nem beszélhetünk, hiszen a játék eszement pörgős, így az egyik leg-

meghatározóbb az, ahogyan a paklinkat összeállítjuk, valamint hogy milyen kártyakombinációkat dolgozunk ki. Minden lény rendelkezik életerőponttal és ütésponttal, amelyet körülötte láthatunk, valamint jó néhány kreatúra rendelkezik különleges képességgel. A monsztrák, ha megidéztük őket, maguktól cselekszenek, azaz egyszerűen elindulnak (ha csak nem blokkoló lények) az ellenfél mágusa felé, hogy szétaprítsák; ha közben találkoznak egy ellenséges egyeddel, akkor szépen megütögetik egymást, aztán egy ütéváltás után visszateleportálódnak idézőpontjuk mellé, és kezdődik minden előlről.

Rumos, puncsos eperfagyi

Prompt varázslataink között találunk olyanokat, amelyek valamilyen tulajdonságot adnak egy körig a lénynek, de olyanokat is, amelyet direkt hatnak (sebeznek) az ellenfél mágusán. A legérdekesebbek viszont a kint maradó varázslatok (enchantmentek): ezekből kettő lehet egyszerre fent: egyszer elvarázsoljuk őket, és utána folyamatosan élvezzük a jótékony hatást. Természetesen a kártya erősségétől függ manaigénye is, így a partii elején nem nagyon fogunk tűzgölemeket idézgetni.

A taktika része igazából azért lett szemnyális, mert a készítő kizárólag a *Magic*-ben használt lapokat tették bele azok eredeti tulajdonságaival a játékba, azaz az asztali kártyában

megszokott kombók – legalábbis az egyszerűbbek – itt is használhatók. Szerencsére a programozók nem akartak belezúfolni minden lapot a játékba, ez mondjuk csaknem lehetetlen is lett volna, és csak a legjellegzetesebbeket, egyben a program pörgős ritmusához legjobban illőket tették bele (igaz, szerintem még az Ice Age-es kiadású Pox igen jót tett volna, de ami késik, nem múlik). Így mindenki kialakíthatja a saját kedvenc összeállítását, egyedüli szívfájdalmam, hogy kevert színű paklit sajnos még nem lehet építeni.

Kampány és folyamatos párbajok

A játék igazából egy nagyon jó multi egy training single résszel (ld. *Quake 3*). Azaz otthon szépen végigjátszhatjuk a játékot az öt magices alapszínnel kampány módban, ami igazából minden színnél más és más taktikát követelő duelt jelent, de ez a rész igazából csak felkészülésre jó az igazi nagy csatákhoz.

Azért annyit hozzátennék, hogy a kampány végigvitele is elég érdekfeszítő, mert a gép kifejezetten jól játszik (igaz: kiismerhető), és az embert hajtja a kíváncsiság, hogy milyen lapot kap a következő parti végén, hiszen a gép csak szépen lassan adagolja a jobbnál jobb kártyákat. Egyedüli szívfájdalmam, hogy nincsen egy igazi Magic-világra ráhúzott történet, valami jó kis gyűjtögetéssel – az még nagyon megdöbögötte volna a szívem, hiszen azért ebből az univerzumból merítve egy kicsit ötletesebb körítésbe is bele lehetett volna rakni az egyjátékos részt.

A multi azonban kárpótol mindenért, hiszen egy tökéletesen kiegyensúlyozott játékot kapunk, ahol ember ellen játszva a küzdelem garantáltan szivrohamhoz közeli állapotot idéz elő mindenkiben. Én személy szerint lehet, hogy örökre rabja lettem a játéknak.

Ehhez még hozzájön a tökéletes 3D-s grafika, amelyet nem dicsérek feleslegesen, mert a képek magukért beszélnek, aztán ott a tűrhető zene és hangok, és az ember máris egy teljeseen új világban érzi magát. Igaz, csak hogy a végén rúgjak is egyet a programba, a patchet nagyon érdemes feltenni, de ezt már megszoktuk, én meg elkönnyvelek minusz 5%-ot ezért a hibáért is, és még minusz 6%-ot az elhagyott single részért.

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 512 MB RAM nem ártana neki.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Korrekt grafika
- ▲ Pörgős játékmenet
- ▲ Jól kiegyensúlyozott rendszer
- ▼ Gyenge single rész
- ▼ Néhány bug

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

Szittyó VÉGSZAVA



Ezen számviteli dolog ellenére, mindenki, aki szeretne kitűnően szórakozni egy kitűnő játékkal – a könyvelők kivételével –, és nem fél a kihívásoktól, az nyugodtan belevághat, és vágjon is bele a progiba, de vegyen egy kontrollert előtte!

88%

ÉS A TÖBBI

Etherlords	89%
Etherlords 2	85%
Magic: The Gathering	82%



Adj király katonát, vagy lefűtjük a fényszablyámmal



A kis rusnyákat majd megsütjük

VÉGTELEN TÖRTÉNET

URU: AGES BEYOND MYST

A Myst sorozat új epizódja sok tekintetben különleges. Lélegzetelállító 3D-ben tündököl, és nemcsak egyjátékos módot tartalmaz, hanem arra is lehetőséget ad, hogy kalandjainkat később online folytathassuk.

Közeli tíz év telt el minden idők legsikeresebb kalandjáték-sorozata, a *Myst* első részének megjelenése óta. Több mint 12 millió példányban kelt el – ezt azóta csupán a *The Sims* volt képes túlszárnyalni – és máig számtalan rajongója van. Ez annál is érdekesebb, mivel a *Myst* a legkevésbé sem „populáris” játék. Valódi kihívást jelent még az elvetemült rajongóknak is, éppen ezért mindig is voltak, akik idegenkedtek tőle. A játékban semmi sem „kézenfekvő”, nem kapunk tippeket, nem ráják a szánkba – az egyébként rettentően bonyolult – sztorit, és az egykor virágzó civilizáció maradványai között bók-lászva folyamatosan „kivülállónak” érezzük magunkat. Persze, mások éppen emiatt szeretik – méghozzá a jelek szerint nem is kevesen. Bár az *Uru* sok tekintetben követi az alpkonceptiót, valahogy mégis barátságosabb az eddigi részeknél. Anélkül, hogy csalódást okozna a keményvonalas *Myst*-fanoknak, bárkinek le-

hetőséget ad arra, hogy bekapcsolódjon a mítoszba.

Welcome to the (un)real world!

A korábbi részekkel ellentétben az *Uru* a jelenben kezdődik, Új-Mexikóban találjuk magunkat, közel a D'ni-ásatásokhoz. Mint minden korban, itt is az a fő feladatunk, hogy rábukkanjunk hét darab kéz formájú mágikus szimbólumra: ezek mindegyikét megérintve „teljesítettük” az adott kort. A sivatag csupán a bevezető: miután bók-lásztunk kicsit, megismerkedtünk Zandival – a bahama-inges pacákkal, aki a lakókocsija előtt ülve olvasgat, és Peter Gabrielt hallgat –, bejártuk az ásatást, meghallgattuk Yeessa üzenetét, és megtaláltuk az összes szimbólumot, egy apró, lebegő szigetre érkezünk. Mostantól ez lesz a főhadiszállásunk, a játékban ugyanis nem lehet menteni; ha később esetleg

XTRA ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n

„meghalunk” – például lezuhanunk egy szakadékba –, mindig ide kerülünk vissza. A szigeten egy apró kunyhó áll, amelyben a többi korhoz vezető könyveket gyűjtögetjük, és egy szekrény, ahol a külsőket változtathatjuk meg. Ez egyébként hatalmas poén: aprólékosan meghatározhatjuk kinézetünket, testalkatunktól, korunktól kezdve egészen az általunk viselt ruháig. Ennek igazából csak online módban lesz jelentősége, de azért jól el lehet szórakozni vele, főleg az olyan részletek meghatározásánál, mint az arc: ha akarjuk, kis munkával elkészíthetjük saját hasonmásunkat, hiszen a száj szélessége, az áll, a szemek mérete, az orr formája mind-mind állítható. Később kunyhónkon is változtathatunk, az ún. Relto-könyv segítségével, bár ez ugyancsak az online játékban kap fontos szerepet. Találunk még négy oszlopot a szigeten, amely négy korba vezet, így azonnal el is kezdhetjük felfedezni őket.

Szép új világ

A különböző korokba érve tudatosodik csak igazán bennünk, hogy milyen fan-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Kaland	Ubi Soft Ent.
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Myst-univerzum	Cyan
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Myst, Riven, Myst III: Exile	

GYORSLINK >> 277

tasztikus részletességgel van kidolgozva az *Uru* világa. A grafika végre teljes egészében 3D-s – ami nem kis szó, mivel a gyakran használt „Myst-klón” kifejezést a panorámanézetes, szimulált térbeli kalandjátékokra szoktuk érteni. Ami ennél is megkapóbb, hogy az eddig csodaszépnek hitt 2D-s rajzok ugyanolyan jól mutatnak 3D-ben is, sőt! Nem úgy tűnik, mintha a fejlesztő Cyan különösebb kompromisszumokat kötött volna – bár ez meg is látszik a gépigényen –, hiszen a *Myst*-játékok legnagyobb erőssége, a helyszínek egyedi hangulata megmaradt. Persze, aki nagyon akar, az felfedezhet apróbb hibákat, közelről elnagyoltnak tűnő textúrákat vagy néhány darabosabb tereptárgyat, de ez nem változtat azon, hogy néhány óras játék után egyszerűen „beszippant” a világ, és az ember azon kapja magát, hogy nem is igazán tőri a fejét a különböző rejtvényeken, csak tátott szájjal nézelődik... és ez

NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN!

ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

hatalmas dolog. Számtalan apróságot csak azok látnak meg, akik játszottak az előző részekkel: rengeteg apró utalást találunk a korábbi részekre, melyeket nem kell feltétlenül értenünk, de az avatott, fanatikus *Myst*-rajongók biztosan elalélhatnak majd ezektől.

Miénk itt a tér

Érdekes továbbá, hogy a jellegzetesen belső nézetes *Myst* ezúttal külső nézetből indít: őszintén szólva nem nagy öröm, érdemes inkább azonnal belsőre váltani (F1), mert így sokkal precízebben irányítható, ráadásul jobban látjuk a környezetet is. Semmiféle kezelőfelület nem „csüfítja” a képet, nincs inventory sem – tehát nem kell különféle tárgyakat gyűjtögetni és kombinálni. A 3D nemcsak „fless” (©), hanem bizonyos fejtörőkben fontos

Online kalandjáték?!

Bár az alapjáték nem túl hosszú, az *Uru* egyik legérdekesebb újdonsága, hogy kalandjainkat online is folytathatjuk. Maga az ötlet meghökkentő, hiszen kalandjáték esetében nehéz elképzelni, miként is fest ez. Már működik az MMORPG-khez hasonlóan havi díjas *Uru Live*, amely játékélmény terén lényegesen mást, illetve többet nyújt az egyjátékos módhoz képest. A Cyan új kalandokat, új korokat tesz elérhetővé, az új helyszíneket másokkal együtt is bejárhatjuk. Mindez úgy is felfogható, mint egy virtuális klub, ahol látjuk azokat, akikkel beszélgetünk: mindenkinek lehet saját háza, amelyet izlése szerint testre szabhat, és bártaival kialakíthatja a saját szomszédságát. Csatangolhatunk a már

... azon kapja magát az ember, hogy nem is igazán törli a fejét a különböző rejtvényeken, csak tátott szájjal nézelődik...

szerepet kap: egyrészt futkározhatunk, szakadékokon ugrálhatunk át (minő öröm), másrészt néha a földön található tárgyakat nekünk kell „oda-lökdösní” a kívánt helyre, ahol használhatjuk őket – ez még mozgalmassabbá, élőbbé teszi a világot, és távolabb visz az eredeti *Myst*ek sokat szidott, steril mozdulatlanóságától. A hangok, effektek is kihasználják a 3D-t, tökéletesen illeszkednek az atmoszférához, arra pedig, aki térhatású hangrendszerrel rendelkezik, garantáltan nagy élmény vár. A zene szintén nagyon jó, bár csupán néha szólal meg, de éppen emiatt sosem válik unalmasná.

bejárt korokban, ahol már nem leszünk egyedül, és számtalan kalandorral futhatunk össze, leállhatunk trécselni, vagy meghívhatjuk őket saját rezidenciánkra. Az egész *Myst* sorozat háttérében álló Randy Miller szerint a lényeg voltaképp az, hogy maguk a játékosok állítsák helyre a rég letűnt D'ni civilizációt, hiszen előbb-utóbb hatalmas lakóövezetek, virágzó városok jönnek majd létre. Ezek mellett néhány hónapra belül elérhetővé válnak azok az eszközök is, melyekkel akár új korokat is teremthetünk... Ha belegondolunk, a lehetőségek korlátlanok.

mazur

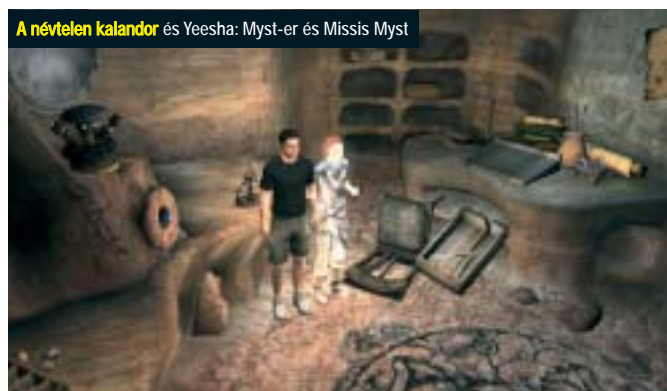
Peter Gabriel

Exkluzív dalok a *Myst*nek

Peter Gabriel egykor a legendás Genesis együttes énekese volt, mindaddig míg az addigi dobos, Phil Collins át nem vette a vezetést. Mr. Gabriel azóta a minőségi popzene – sajnos másképp nehezen lenne besorolható – egyik legmeghatározóbb alakja lett. Az *Uruban* egy exkluzív dal, a kiváló *Burn You Up, Burn You Down* hallható, ez Peter Gabriel első próbálkozása a játékenek terén – de nem az utolsó: nemrégiben ugyanis szerződést kötött a Ubi Softtal, amelynek értelmében nem csupán az *Uru*hoz, de a következő *Myst*-játékhoz is szállít majd némi muzsikát... Ami azért is öjbódott, mert így biztosan lesz *Myst IV* is.



A sziget és a kunyhó nem túl nagy... de a miénk!



A névtelen kalandor és Yeesh: *Myst*-er és *Missis Myst*

A MYST TÖRTÉNETE

Dióhéjban

Új-Mexikó sivatagai alatt a kutatók egy fejlett ősi civilizáció, a D'ni nyomaira bukkannak. A D'ni több párhuzamos időszakában, úgynevezett korban él – illetve élt, vagy fog élni... – amelyek közt szabadon lehet utazgatni az összekötő („linking”) könyvek segítségével. Akik túléltek a D'ni bukását, más korokba menekültek, vagy a felszínre költöztek. Így tett az első három rész főhőse, Atrus nagyanyja, Ti'ana is. Atrus később feleségül vett egy lányt a Riven korból, ő Catherine. Két gyermekük, Sirrus és Achenar egész *Myst* vesztére tört, Atrus apja, Gehn pedig uralma alá akarta hajtani az összes kort. Később Atrus megpróbálja újjáépíteni D'ni váro-

sát, ám végül egy új kort teremt, Releeshant, ahol mindenki boldogan élhetne. Am ennek a kornak a könyvét ellopják tőle, és hűszéves száműzetésre kényszerül a rég elfeledett J'namin korbán. Végül D'ni újjáépítését lányára, Yeeshára bizza, és lefalcol.



Itt élek, látod, ez az a ház



HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

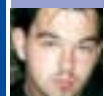
„Rettentően gépigényes, nálam mindent maxra húzva néha beszaggotott – bár az 1.2-es patch sokat segített. Egyszer teljesen elszállt, és kezdhettem elölről (!), úgyhogy érdemes a 'SAV' könyvtárról biztonsági mentést készíteni.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Csodaszép grafika
- ↑ Tökéletes *Myst*-hangulat
- ↑ Kiváló hangok és zene
- ↓ Az egyjátékos mód kicsit rövid
- ↓ Külső nézetben gázos az irányítás

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

mazur VÉGSZAVA



Az *Uru* böven felülmúlta várakozásaimat. Gyönyörű és nagyon hangulatos, az online kalandozás ötlete pedig – ha beválik – korszakalkotó lehet.

92%

ÉS A TÖBBI

<i>Myst III: Exile</i>	84%
<i>Salammbo</i>	80%
<i>Time Machine</i>	67%



Baltaarcú apu vagyok!



Erre a chip n' dale mutatványra nagyon koncentrálni kell!



Ez az ég nem gyenge!

GONOSZ HORDÁK ALULRÓL

NEVERWINTER NIGHTS HORDES OF THE UNDERDARK

Nincs jobban időrabló dolog egy jó kis Bioware RPG-nél... Amikor az ember vöröslő szemekkel, nyüzöttan előkerül a számítógépes kuckóból, kezdheti újraépíteni emberi kapcsolatait a 300 órás nettó játékidő után. Mi-re pedig újra minden visszazökkenne a régi kerékvágásba, és feledésbe merülhetne a kicsapongás, megérkezik „A KIEG.”

Waterdeep város utcái alatt az örült mágus, Halaster teszteli az általa kreált rémségeket, „akik” a fényűző zsákmány reményében arra tévedő kalandorokon híznak szép gömbölyűre. Eddig az út csak a labirintus mélyére vezetett, s onnan nemigen bukkant fel senki újra. Eddig... Most azonban valami hajtja, űzi ki a lényeket a katakombákból. A város alatt, a föld mélyén ugyanis egy sötét-elf város és vezetői szövögetik maguknál is sötétebb terveiket.

Nekünk negyven!

Ezzel a rózsás felhanggal kezdődik a *Neverwinter Nights* második kiegészítője, amelyet ezúttal teljes egészében az alapjáték fejlesztői raktak össze.

azonban kicsit jobban kitérnék egy-két igazi csemegére.

Vörös sárkány leszel vagy vadakat terelő alakváltó...

Hat további kasztot irányíthatunk a HotU-ban, úgymint: Weapon Master, Pale Master (kedves kis nekró), Dwarf Defender, Champion of Torm (újabb tápos paladin), Shifter (álalakot alakját felvevő druida), valamint a misztikus Red Dragon Discipline. Annak köszönhetően, hogy az előző kiegészítés immár a SoU kasztjaival bővül, most már minden alapkaszt rajongója lehetőséget kap arra, hogy egy kicsit különleges karit alakíthasson a saját osztályán belül. Ha megemlítjük, hogy a Red Dragon Discipline olyan varázsló, aki képes

landszerkesztő megszállottak pedig kaptak négy teljesen új pályatípust (természetesen mind föld alatti). Az igazán lenyűgöző az égbolt megalkotása: egyszerűen gyönyörű, kár, hogy keveset látjuk, lévén, hogy a föld alatt játszódik majd az egész sztori ☺...

Vonuljunk el ismét egy kicsit a világot!

A HotU mellett is eltölthetünk jó 30 óra nettó játékidőt, ami feljebb is kúszhat az összes alküldetés teljesítésével. További időrabló „elemként” elszöszmötölhetünk még karakterünk ruházatának, páncéljának szépítgetésével, átszínezésével, no meg a tárgyalakotással! Ha rendelkezünk a crafting skill-lel, fegyvereket, páncélt stb.-t készíthetünk a rendelkezésünkre álló anyagokból, vagy megváltoztathatjuk a már meglévő felszerelési tárgyakat. Végre felvehetünk két csatlóst, úgy látszik, a fejlesztők szépen visszaövegetoskodnak az igazi partyalakítás irányába, ami elengedhetetlen ugye egy vérbéli fantasy RPG-ben. Sajnos, néha még mindig elakadnak, esetleg „elmélnéznek” egy-egy csatában. A magas szintű karakter, valamint az ebből következően nagyon durva ellenfelek (árnyéksárkány, mithrilgölem, beholder stb.) kaszabolása igazi hősi eposzá emeli a játékot, amit nagyban erősít az alapjáték zeneszerzőjének, Jeremy Soule nagyszerű muzsikája.

Sam



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RPG	Infogrames
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
D&D	BioWare Corp.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Baldur's Gate, MDK2, SW: KotOR	

GYORSLINK **13**

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Szuper új cuccok,
- ↑ Új szörnyek,
- ↑ Új kasztok,
- ↑ Minden benne van, ami kell

↓ A grafika megérett a váltásra

GRAFIKA	7	HANGULAT	10
HANGOK	9	KIHIVÁS	9
IRÁNYÍTÁS	8	SZAVATOSSÁG	9

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Sam VÉGSZAVA



Hálás dolog egy szinte hibátlan alapjátékhoz add-onokat kihozni, mert az ember újra átéli a nagyszerű fantasy életérzést, a sodró történetet, s mindezek mellett újabb extrákkal halmozzák el, egyszóval: Vincent, örülünk!

90%

ÉS A TÖBBI

Diablo 2: Lord of Destruction	93%
NWN: Shadows of Undertide	90%
Dungeon Siege: LoA	83%

A durva ellenfelek kaszabolása igazi hősi eposzá emeli a játékot

sze. Talán éppen ebből következően jóval több újdonságot tartalmaz, mint a *Shadows of Undrentide*. A legjobb természetesen a szintlimit kitolása, ez most már az igen heroikus negyvenes szint. Azért a kalandot ennek megfelelően a 15-ösről kezdetjük, akár az előző részekben szívünkhozótt karakterrel, akár egy előre generált hőssel. A további változtatások a méltán elvárható 40 új varázslat, 50 új képzettség, 16 új szörny, új karakterportrék és hangminták – az alábbiakban

a magáévá tenni egy sárkány erejét, miközben hátából szárnyak sarjadnak – nos, talán nem is kicsit a „különleges” a megfelelő szó ☺...

Enyhe ráncfelvarrás

A korosodó motor szükségessé tette a grafika kozmetikázását – amit nem is haboztak megtenni a Bioware-nél. Túl nagy változásra nem kell számítani, de a karakterek, szörnyek több poligonból épülnek fel, illetve a játékbeli zoomot is kiterjesztették, a ka-

DEUS INVIS

SZÉP ÚJ VILÁG

Unreal, Half-Life, Deus Ex. Három név, amely új magasságokba lendítette a lövöldözés unalmába fáradó műfajt. Ez utóbbi, aprólékosan kidolgozott történetével és fejlődési rendszerével, sokaknál még a második nagy nevet is megelőzte. Nehéz szavakat találni arra, mennyire vártuk a folytatás megjelenését – most megjött, hogy mindenkít beszippantson a jövő félelmetes-fantasztikus világába.

A DX első része nálam a *Half-Life* és a *Mafia* mellett szerepel az örök játékok között. Nem véletlen, hogy azonnal rávettem magam, nem túrva semmiféle ellenállást (Bad Sector ennek a megmondhatója ☺). (Két és fél éve ezt hallgatom Uhutól: „Mikor jelenik már meg a Deus Ex 2??? De ugye én kapom meg??? Különben meghalsz!” ☺ – Bad Sector). Megjelenéskor azonban baljós hírek jutottak fülembe: bugos a program, lassú, szinte minden gépen szagat a grafikus motor, konzolos a menürendszer... Ez lenne az a játék, amelyre évek óta várok, és amelyre azt írtam az előzetes „várható hibák” rubrikában, hogy: „olyan nincs!”?! Nos, programozás terén tényleg valami elképesztően trágya dolgot alkotott az Ion Storm: annak ellenére, hogy a DX 2 elvileg az *Unreal 2* motorját használja, olyan érzésünk van, mintha egy huszadrangú konzolos átirattal lenne dolgunk. (Remélhetőleg a hibákat sürgősen orvosolják egy patchcel.) Az első elkeseredés és a program megregulázása után végül mégis nekiindultam a DX 2-nek, és bevallom, nem bántam meg! Már a filmszerű intro láttán elkezdett bennem növekedni az optimizmus, s ez a játék kezdésekor tovább erősödött: nincs semmi szöszmötölés, egyből az események sodrásába kerülünk.

DEUS EX 2 INVISIBLE WARS

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ

FPS Eidos

KÖRNYEZET FEJLESZTŐ

Posztapokal. jövő Ion Storm

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI

Daikatana, Thief, Deus Ex

GYORSLINK >>> 222

TIPPEK
ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n
JAVÍTÁS a cd/dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n

Hátzszakos turizmus

Ha túljutottunk a szaggatás miatti dühünkön, máris örülhetünk a gyönyörű grafikának. Bár egyes szereplők feje kicsit szögletesre sikerült, összességében a karakterek szépen kidolgozottak. Egyedüli bajom az volt, hogy túl kevés modellt készítettek, emiatt gyakran találkozunk azonos kinézetű

gunkkal – ez meg ugye nem túl reális. A fegyverek értékei is eltűntek, most már csak sejtéseink lehetnek arról, mi mekkorát is sebez. A módosítók legálább megmaradtak – ezekkel többek között gyorsabbá tehetjük az antantólést, növelhetjük a sebzést, illetve egyéb nyalánságok – de most már mindegyikre csak két fajtát szerelhetünk, ami jelentősen mérsékli a barkácsolás örömét.

Végtelen történet

Figyelem: itt ugrik a majom a vízbe! Már az első rész legnagyobb előnye a lebilincselő, összetett történetben rejtőzött. Az Ion Storm gárdája ráadásul képest volt arra, amire csak igen kevesen: valóban sikerült kidolgoznia egy több ágon futó sztorit, ahol szinte minden tevékenységünk befolyással volt a történet további menetére, néhol komolyan megváltoztatva azt. Ráadásul a játékos hatalmas szabad-

Ellenfeleink szemében nem tűnünk el, ha bemászunk egy szellőzőnyílásba, és onnan lövöldözünk rájuk – előfordul, hogy letérdelnek, és úgy adnak az arcunkba!

szerelőkkel. Az érdes felszínek és a fény-árnyék hatások viszont hatalmasat dobnak a látványon, illet eddig még nem sok játékban láthattunk. Terjünk át a kevésbé örömteli részre, az interfészre: már a korai képeket nézve és a fejlesztők interjút olvasva sem értettem – mire jó az, ha a játékos menüje a fél képernyőt eltakarja? Még szerencse, hogy viszonylag könnyen el lehet tüntetni a főmenüben, na de akkor is...

A leegyszerűsített hátzszak még kellemtlenebbül érintett: míg az első részben kényelmesen pakolgathattuk a cuccokat, figyelembe véve a tárgyak méretét és súlyát, most ez 12 olyan rekeszre korlátozódott, amelybe bármit pakolhatunk. Azt hiszem, nem kell fejtegetnem, hogy ez néha mennyire kevés, miközben ugyanakkor féltucatnyi fegyvert is cipelhetünk ma-

sággal rendelkezett: egy-egy feladatot többféleképpen is elvégezhetett. Az első részben JC Dentont, egy bionikus beültetésekkel rendelkező „embert” irányítottunk 2050-ben, aki a végén, kibogozva egy világméretű összeesküvés szálait, pontot tett a történésekre (csak megjegyzésképpen: mindezt háromféleképpen tehetted, azaz az első résznek három különböző befejezése volt!). A folytatás igen eredeti: egyrészt nem az időközben félistenné vált JC-t irányítjuk, hanem egy Alex D. névre hallgató fiatal embert/hölgyet.

Hősünk/hősnőnk jóformán csak annyit tud JC 20 évvel ezelőtti ténykedéséről, hogy ennek eredményeképp következett be az Összeomlás, hatalmas pusztítást végezve az emberiségben, amely csak lassan talált újra magára. Azóta a gazdagabbak úgy-

OSZD MEG ÉS URALKODJ!

Az öt frakció

Tarsus Academy

Elitképző szervezet, amelyik a jövő vezetőit oktatja, felkarolva a tehetséges fiatalokat. Mindezt azonban nem teljesen önzetlenül teszi:



tagjai nanotechnológiai kutatásokat végeznek, majd a beültetett biomoduloknak a tanulóira gyakorolt hatásait figyelik. Minderről azonban nekik nem szólnak.

Order

A Rend Egyháza minden városban megtalálható, és egyre népszerűbb. Tagjai az egyensúlyra törekednek, lélekben és testben egyaránt. Elítélik a korporatív rendszert és életformát, a természetességet hirdetik. Elvetik az erőszakot, habár van egy radikális szárnyuk, amelyik nem tartja magát ehhez a szabályhoz.



WTO

Kereskedelmi és rendfenntartó szervezet. Az Összeomlás után megszervezte az enklá-



vékát és archológiákat, amelyek laza – elsősorban kereskedelmi – kapcsolatban állnak egymással. Ezek az építmények gazdasági és lakónegyedként szolgálnak: munkát, lakást, szórakozást és biztonságot kínálnak az ott lakóknak.

Templars

A Templomosok egy radikális szekta, amelyik az azonos nevű középkori lovagrend követőjének tartja magát. Mindenfajta gépi technológia (beleértve a nanotechnológiát is!) ellen harcol: célja ezek teljes megszüntetése és eltörlése – bármi áron. Eszközökben nem válogatnak: mindenkit elintéznek, aki az útjukat keresztezi.



Omar

Bár félelmetes kinézetű van, valójában nem sok vizet zavar. Ellenben kiváló fegyvereket és beültetéseket kínál a fekete piacról. Szervezetük (fajuk?) közösségi: valaha mindegyikük ember volt, idővel azonban kibogokká alakultak át.



Ugye milyen jól mutat a Gazdasági változások 2060–70 című kép a szobám falán? (A néni is azt nézi)



A helyi dízsi Upper Seattle-ben. Figyazzátok a falra vetített képet – egész baba, nem?

Naplemente. Egy emberpár. Milyen romantikus... (valójában semmi köztük egymáshoz ☺)

PC? Mi az a PC?!

Már megint konzol szimptomák...

Nem lehet nem észrevenni azt a „fej-lődést” amely a *Deus Ex* eredeti játékkonceptiójához képest bekövetkezett. Bár biztos, hogy az újaknak nem tűnik fel, számos olyan dolgot kihagytak, amely az első rész sikeréhez döntő mértékben hozzájárult. Mindezt elsősorban a konzolos kiadással tudom csak magyarázni – joypaddal bizonyos menüket nehezebb kezelni, és a konzolos közönség sem vágyik olyan mélységekre, mint amilyeneket az első *DX* kínált. Pénzügyileg viszont biztos, hogy jobban jár az Ion Storm: míg az előd a világsiker ellenére veszteséget termelt, biztos vagyok abban, hogy a folytatás – minden hibája ellenére – nyereséges lesz. Amivel nincs is semmi baj, csak emiatt nem kellett volna a játék fontos részeit feláldozni.

nevezett enklávékban vagy arkológiákban laknak. Ezek az épületrendszerek el vannak szeparálva az „alsóbb világtól”, önálló gazdasági és lakóegységet képeznek, afféle minivárosállamok. Központi hatalom nincs, bár globális hatalmak léteznek (lásd a *dobozt*), de nem törekednek világaluralomra. Legalábbis úgy tűnik... Alex a Tarsus Akadémián kap kiképzést, ahol az elitek elitjét oktatják, és csak akkor eszmél rá, mi folyik a világban, amikor egy terrortámadás folytán kénytelen elhagyni a bázist. (Terrortámadás? *Az ellen nem véd...* © – *Bad Sector*) Innentől már saját kezébe veszi a dolgok irányítását, s bár az összes frakció feladatokkal látja el, maga dönt arról, mit is akar tenni. A történet egyébként annyiban másképp alakul, mint az első részben, hogy míg ott egy menekülőt alakítottunk, itt nyugisabb a helyzetünk: mintegy karosszékekben ülve döntjük el, milyen küldetéseket viszünk véghez. Ugyanakkor a különböző frakciók céljairól, motivációjáról csak halvány fogalmaink vannak, amelyeket ráadásul gyakran romba dönt egy-egy újabb adat felbukkanása. Ezért néha úgy érezzük magunkat, mintha egy detektívregénybe csöppentünk volna, időnként meg úgy, mintha egy középkori udvar intrikáiban vennénk részt, miközben megpróbálunk a rejtélyek végére járni.

A világ elég

A *DX 2* világa és helyszínei elképesztően hangulatosak. Ezt fokozza a történet is, az emberek mondani-valójával, viselkedésével is szemléltetve, milyen az élet a 2070-es években. Számomra a lehangulatossabb helyszín Kairó volt, itt ugyanis egyszerre találhattuk meg a hi-tech építmenyrendszert, az ősi arab kultúrát és a kettő összeolvadásának példáit. Emellett megfordulunk Seattle-ben, Trierben, sőt még az Antarktiszon is! A fejlesztők hihetetlen kreativitása máshol is megmutatkozik: a félig kiborg, félig ember Omarok szervezete (lásd a *dobozt*) jól példázza,

Néha úgy érezzük magunkat, mintha egy detektívregénybe csöppentünk volna, időnként meg úgy, mintha egy középkori udvar intrikáiban vennénk részt

hogy nemcsak a sci-fi világ kellékeit használták fel (botok, bionikus beültetések, hologramok, enklávék), hanem messze túl is léptek azon. Különösen igaz ez a játék vége felé kibontakozó, majd a befejezéskor megvalósuló jövőképekre, amelyekről itt most természetesen nem írok. Külön öröm, hogy a látványos grafika szintén tovább erősíti a helyszínek hangulatát.

Fizika és MI

Na ez az a rész, ahol a fejlesztők a csillagokat is leigérték az égről, ennél azonban jóval kevesebbet kapunk: a fizika kimerül az ellenséges katonák látványos hátraesésén és összecsuklásán, illetve abban, hogy ha ide-oda dobáljuk őket, akkor rongybaba (nem Barbie ☺!) módjára esnek össze. Egyéb téren viszont aránylag szegényes a választék: a legtöbb tárgyat ugyan ide-oda tudjuk dobálni, de nem lehet őket összetörni, lerombolni, és – az előző résszel ellentétben – ennek a játékmennet, valamint a kitzüött célok végrehajtása szempontjából sincs túl sok jelentősége.

nyílásba, és onnan lövöldözünk rájuk – előfordul, hogy letérdelnek, és úgy adnak az arcunkba! Olyannal sem találkoztam még FPS-ben, hogy mikor az ellenség látja, számára már nem terem több babér, eldobja fegyverét, és megadja magát. Rendkívül érzékenyek a hangokra is: azonnal ébredebek lesznek gyanús zaj hallatán. Ráadásul nem is hagyják annyiban, hanem utánanéznak, ami jó eséllyel lebukásunkat jelentheti.

Testvérharc?

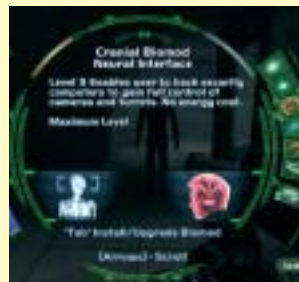
A *DX* első része öt olyan dolgot vonultatott föl, amely magasan az átlag fölül, egészen a *Half-Life* szintjére emelte: a kiváló és szerteágazó történetet, az elképesztően hangulatos, ugyanakkor hihető jövőbeli világot, a nanotechnológiai beültetéseket, az XP-gyűjtögetést, amivel fejleszthetjük képességeinket, valamint azt, hogy egyes feladatokat, részben másféle válaszok adásával, többféleképpen is meg tudunk oldani. Mindez a második részben lényegesen megváltozott: a történet még összetettebb és érdekesebb lett. Mélységét ugyanakkor némileg csökkenti, hogy nem tudjuk a korábbi beszélgetéseket, feljegyzéseket visszaolvasni. A játék világa ugyanakkor ismét lenyűgözőre sikerült. Egy hangyányit talán lehetett volna előbb és nagyobb is, de számos sci-fi elem szerepelte-

Kricsmocsendélet. A berendezés alapján akár egy RPG kiindulópontja is lehetne

BIOMODIFIKÁCIÓK, BEÜLTETÉSEK

„Te is módosított vagy, nemde?”

A *Deus Ex* folytatásában szintén rendkívül fontos szerepük van nanoalkatrészeinknek. Öt testtájékra ültethetünk be biomodulokat, de mindenhová csak egyet. Ezt aztán fejleszthetjük még két szinttel. Kétfajta beültetés létezik: az egyik a legális, a másikat csak a feketepiacon tudjuk beszerezni. Viszont az első résszel ellentétben beépítésükhöz nincs már szükség se orvosra, se műszerre – egy mozdulattal magunkba integrálhatjuk.



ÁRNYÉKOLÁS

Mindig a fényforrásoktól függnek. Itt konkrétan lángszóróm és egy oldalsó lámpa világítja meg a ránk támadó katonát

MUNÍCIÓ

A táiban lévő lőszer és a tartalék táruk mennyiségét mutatja

BIOENERGIA

A beültetéseink működtetéséhez szükséges „üzemanyag” szintjét jelzi

TÁBORTŰZ

Neveletlen ellenfeleinket jobb modorra szoktathatjuk akár egy lángszóró segítségével is

ÉLETERŐS

A célkeresztben álló lény vagy tárgy életerejét mutatja

tésével tovább erősítették a futurisztikus hangulatot. A beültetéseket azonban leegyszerűsítették, egyszersmind túlságosan könnyen megszerezhetővé tették, aminek eredményeképp erősen csökkent a jelentőségük, de azért még így is fontos szerepet kapnak. A tapasztalati pontok alapján történő fejlődés viszont teljesen kimaradt, amit hatalmas öngólnak és fejlesztői szempontból is bődületes hibának tar-

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

tok: ezzel ugyanis megszüntettek egy fontos motivációs faktort, amellyel a játékosokat folyamatos előrelépésre és pluszküldetések elvégzésére lehetett serkenteni. Ráadásul ezzel szinte teljesen elvesztette azt az egyediségét, amelyet ezen RPG-elem beépítésével az első részben megszerzett – itt már egész egyszerűen nem beszélhetünk RPG alapú FPS-ről! Némi szerepjáték-beütés azért maradt: erre utalnak a különböző frakciók, illetve a

sokféle fő- és melléküldetés, amelyek gyakran szemben is állnak egymással. A feladatok többféle megoldási módját szintén megőrizték: most is alternatív kikapukat kapunk céljaink végrehajtásához, bár általában kevesebb a választási lehetőségünk. Ugyanakkor a beszélgetések során adható válaszok ismét számos változó megoldás – sőt új küldetések! – lehetőségét rejtik magukban.

Király... helyett herceg születik

Bár ez utóbbi összegzés talán kicsit negatív hangulatot áraszt, ennyire azért nem súlyos a helyzet. Azoknak, akik nem játszottak az első résszel – még most sem késő elkezdni @! – nem tűnnek fel ezek a dolgok, csak a *Deus Ex-veteránok* szájíze válik keserűvé, amikor érzékelik ezeket a hiányosságokat. Az összképen a zene és a hangeffektek nem sokat változtattak: mindkettő átlagos, bár a muzsika időnként elképesztően hangulatos tud lenni (például Kairóban). A hálózati játék lehetőségét senki se keresse: szerencsére a fejlesztők nem fecséretek erre az idejüket, és valljuk be, egy ilyen típusú játéknál nem is hiányzik. Sok hibát és hiányosságot soroltam fel a DX 2-vel kapcsolatban, mégis, ennek ellenére a játék kiváló, és ha egyszer belelendülünk, abba hagyhatatlan. Az előd különleges tulajdonságainak kihagyása és a rosszul megírt motor miatt a játék sajnos elég komoly visszalépést jelent az előző részhez képest, nem is emelkedhetett annak magasságaiba. Így nem válik mérföldkövé – csak egy lesz a jól sikerült FPS-ek között.

Uhu

HARDVER

MINIMUM
PIV 1,3 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TÖLTÜK
AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF4 Ti4200

„Katasztrófális! Remélhetőleg sürgősen kihoznak egy patchet, amely javít valamit a dolgon. 1024x786-ban, 4xAA-val + bloommal futtattam, s bár szaggatott, ennél jobb variációt nem sikerült találni (800x600-ban ugyanolyan lassú).”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Gyönyörű grafika
- ▲ Lebillincselő történet
- ▲ Hamisítatlan sci-fi világ
- ▼ Bugos és totál lassú grafikus motor
- ▼ Leegyszerűsített beültetések és kimaradt fejlődési rendszer
- ▼ Kiegészítőszóval nem nehezségi fokozatok

GRAFIKA	9	HANGULAT	10
HANGOK	8	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	7

Uhu VÉGSZAVA



A *Deus Ex 2* kiváló játék, FPS- és akciójáték-rajongóknak kötelező. Am hibái, hiányosságai miatt nem érhet az első rész közelébe. Kár, hiszen mindannyian ezt vártuk tőle.

86%

ÉS A TÖBBI

Deus Ex	96%
Mafia	95%
NOLF 2	86%



A tegnapi bull kicsit kemény volt – rájuk fér a pihenés

DEL HOZZÁFŰZ

Tanulság: ne add fel az elején!



„Első nekifutásra lesújtó volt a véleményem: elképesztően szaggat, ki-fejezetten ronda, hemzseg a butított konzolos megoldásoktól – csalódás a köbön. Aztán Uhu meggyőzött arról, hogy megér még egy próbát a dolog: és való igaz, ezúttal tényleg nem szabad elsőre, elhamarkodottan ítélni. A DX2 ugyan közel sem az, amire sokan számítottunk (a megvalósítás szempontjából legalábbis biztos nem), de azért az a bizonyos *Deus Ex*-hangulat mégiscsak ott van a játékban – adj nekí egy kis időt...”



Ej Dzsónni mondtam, hogy ne egyél abból a gombából

A „tragg” az öszvérhez hasonlóan szállító állat, de támadni is tud



A krokodilszerű „zaurask” a legendák szerint kihalt, néhány példányt nekünk kell



ARANKA LEGENDÁJA

DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

Emlékszik még valaki a Dungeon Siege-re? Bár már javában készül a második rész, a Microsoft annak idején méltán elhíresült játékához most, másfél év elteltével hozta ki első kiegészítő lemezét.

Kiegészítőket értékelni sosem egyszerű, hiszen a készítőknél nincs túlságosan tág mozgásterük, időközben már „elavultatott” az eredeti játék, és nehéz csakis a hozzá adott értékekre koncentrálni. Annak idején, amikor befejeztem a *Dungeon Siege*-et, ugyan nem sirattam meg a beleölt időt, de elég is volt belőle annyi. Ennek megfelelően a kiegészítő első néhány órája sem hozott különösebben lázba; főképp azért voltam bosszús, mert nem vihettem tovább a 62-es szintű warlockomat... az új kampány ugyanis az eredetihez hasonlóan fokozatosan nehezedik, és a fejlesztők érthető módon a keményebb kötésű karakterek számára nem akarták unalmas

a DS, vagy nem, multiban közel annyian nyomják ma is, mint a *Diablo 2*... És ez azért jelent valamit.

A gonosz Xw'Yzz és a többiek

Ha valaki csak egyjátékos módban nyomul, joggal kérheti számon a történet fogyatékosságát. Bár látszik, hogy igyekeztek jóvátenni az első rész szármalmasan semmitmondó sztoriját, ezúttal se számítsunk különösebb izgalmakra – sajnos ez a *DS:LoA* egyik komoly buktatója. Találunk ugyan könyveket, amelyekből tájékozódhatunk a helyi történelemtől, de néha olyanok, mintha valami fantasy-paródiát olvasgatnánk: „...és Bro'Áff mondá Qwe'Rty-nek: Kha'Boom elesett,

...és Bro'Áff mondá Qwe'Rty-nek: Kha'Boom elesett, Xw'Yzz seregei már Wrü'Aaaa-nál járnak!!!

tenni a kezdeti részeket. Multiban persze importálhatjuk régi hősünket – ha megvan még –, így leginkább azok járnak jól, akik közösen vágnak neki felfedezni az új területeket. Aki nem próbálta volna: multiban ugyanúgy végig lehet játszani az egész játékot, csupán nem NPC-k, hanem cimboráink csatlakoznak hozzánk. Attól függetlenül, hogy alapvetően tetszik-e

Xw'Yzz seregei már Wrü'Aaaa-nál járnak!!!” Pedig még egy kis álmitológiát is sikerült összeeskábálni: a *DS*-ben is jártunk olyan területeken, amelyek nem klasszikus fantasy, sokkal inkább Verne-hangulatot árasztanak, és nem szörnyek, hanem mindenféle robotrémek lakják. Most megtudjuk, hogy ezeket az utraean nép alkotta, amelyről mindenki úgy tudja, kihalt, pedig

nem is. (Akkor megkönnyebbültem... – *Bad Sector*) Emellett össze-összefutunk egy főgenyóval is, aki az első hallásra meglepő Shadowjumper nickre hallgat – tán onnan kapta a nevét, hogy a „Csepü, lapu, gongyola” népi vetélkedő helyi selejtezőjén elsőként sikerült átugrania saját árnyékát. Ja, és mindenkit meg akar ölni.

Szokásos meglepetések

Az újdonságok legnagyobb része elsöre alig észrevehető, apró változtatás, főképp a kezelőfelületen. Kényelmesebb lett az inventory és a spellbook rendezése, a bolti dialógusokat új opciók (pl. „sell all”) könnyítik, illetve az adott tárgyak bolti értéke immáron kurzor segítségével is látható – ha épp választanunk kell, hogy hely hiányában melyiket dobjuk el. Egy gombnyomásra eloszthatjuk embereink között az összes gyógyítalt, új kontroll-csoportokba rendezhetjük a legtesthezálóbb varázslat-fegyver konfigurációkat, és így tovább. Vannak persze új szörnyek és varázslatok is: utóbbiak közül a legviccesebb talán a „Mindflare”, amellyel egy színes, pattogó laszít idézünk meg, s ezt a legtöbb ellenlábaskunk hipnotikusan követni kezdi, míg fel nem robban. Számtalan új cuccot is kapunk, köztük a *Diablo 2*-ből ismerős „imbued” és az igen ritka „set” armorokat, fegyvereket, a hosszú gyalogtűrákat pedig lerövidítik a „displacer” oltárok (voltaképp egyszerű teleporterek.) Igazából irigylem azokat, akik még sosem játszottak a *Dungeon Siege*-dzel, nekik ugyanis kiváló lehetőséget jelent a *DS:LoA*. Most – a Microsofttól meglepő nagyvonalúsággal – egy-szerre kaparinthatják meg az eredetit és

a kiegészítő lemezt, és így egy „majdnem klasszikus” játék lelkiismeretesen továbbfejlesztett változatára tehetnek szert.

mazur

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RPG/akció	Microsoft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Mad Doc
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Wolfenstein: Enemy Territory	

GYORSLINK 422

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Sok újdonság	↓ A grafika megkoptott
	↓ A sztori továbbra is gyökér
GRAFIKA 7	HANGULAT 8
HANGOK 7	KIHÍVÁS 7
IRÁNYÍTÁS 10	SZAVATOSSÁG 8

MINIMUM HARDVER

PIII 700 MHz | 192 MB RAM | 32 MB VGA

mazur VÉGSZAVA



Aki nem szerette a DS-t, nem most fogja megszeretni. A 70 új szörny, 50 új varázslat és számtalan apró újítás azonban épp elegendő teljesítmény egy kiegészítőre.

83%

ÉS A TÖBBI

Diablo 2: Lord of Destruction	92%
NWN: Hordes of the Underdark	90%
NWN: Shadows of Undertide	90%



LAKON(IKUS) CSÚCSVADÁSZ

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

A körülbelül egy éve – heti rendszerességgel – adagolt képek és filmrészletek sejteni engedték, hogy új etalon van születőben. Mielőtt azonban trónra ültetnék öfelségét, előzze meg alapos tesztelés a koronázási ceremóniát!

A repülőgép-szimulátorokat általában csak a repülés megszállott hívei szeretik, nem is annyira azért, mert az átlag játékosgyasztó – mint ahogy egy versenyautó ülésébe gondolkodás nélkül behuppan – nem próbálná ki szívesen egy modern vadászpilóta fergetes adottságait is, csakhogy amíg akár egy Formula-1-es autó vezetése is többnyire csak kényeztetés és gyakorlás kérdése a számítógépen, addig az egyre tökéletesebb szimulátorok megértéséhez, kezeléséhez nem kevés háttérismeret szükségeltetik. Egyáltalán nincs tehát irigylésre méltó helyzetben, aki szimulátorfejlesztésbe kezd! A keményvonalas felhasználók már-már az abszolút realitásra szomjaznak (egy-két dolgot leszámítva egyébként nem is vagyunk már fényévek óta), míg a fizetőképes nagyerőmű nagyobbik fele elfordul a polc-

ra rakott legértékesebb kincstől is, merthogy „neki az túl bonyolult”. Talán nem véletlen, hogy az utóbbi időben megcsappant a szimulátorok száma. A kor követelte színvonalnak egyre kevesebben képesek megfelelni, ugyanakkor a befektetett munka költsége a viszonylag szűkebb kereslet miatt nem biztos, hogy olyan gyorsan megtérül, mint mondjuk egy jóval szélesebb fogyasztóréteg körében népszerű FPS-program esetében. Ebből a műfajból előbb-utóbb kikopnak a pancserek, és csak azok maradnak meg, akik nem elégszenek meg az átlagossal, hanem a csúcspontot ostromolják! Egy-egy játék piacra kerülési határidejének csúszása, a tervezett időponttól számított akár kétéves késlekedése sem ritka a számítógépes programok világában. Így van ezzel a *Lock On* is, hiszen eredetileg 2001 végére tervezték a megjelenését.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Repülőgépszim.	Ubi Soft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Krim-félsziget	SSI
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
IL-2 Sturmovik, IL-2 Forgotten Battles	

GYORSLINK **129**

A UbiSoft és az orosz Eagle Dynamics ambiciózus projektje a csúcsra összpontosított, és közben megengedhettem magának, hogy az idő szorításáról kevésbé vegyen tudomást. Csúszásra adhatott okot a több típus repülhetősége is, hiszen a repülőgépek minden paraméterét tökéletesre modellezni szinte lehetetlen, és rendkívül költséges is. A nehézségek sorát csak fokozta, hogy a fejlesztők egyfelől olyan játékot akartak alkotni, amely a legmesszebbmenőbb elvárásoknak is megfelel, másfelől azonban a kezdő játékosoknak is alkalmat ad arra, hogy megszeressék a szimulátorok műfaját.

Alattam térkép e táj

A *Lock On* már az első pillanatokban képes meglepni a feléje barátni közeledőt! (Például az utóbbi évek legjobb

TIPPEK X-TRA

szimulátorait is simán kiszolgáló PIII-as gépen – amely a megadott minimális konfigurációba bőven belefért – el sem indult!) A technikai akadályok elhárítása (gépcserre) után azonban kezdetét vehette a szűkített időkeretű, de annál intenzívebb berepülési program. Az első – és legmeghatározóbb – élmények egyike a soha nem látott szépségű táj feletti örömprepülés, az eddig megszokottnál jóval kidolgozottabb külső és belső (műszerfal) nézetekkel rendelkező repülőgépekkel. Összesen három nemzet nyolc, általában is repülhető típusa közül választ-hatsz, amelyek a következők: A-10A „Warthog”, F-15C „Eagle”, MIG-29 „Fulcrum A” és „Fulcrum C”, Szu-27 „Flanker B”, Szu-25 „Frogfoot” és Szu-33 „Flanker D”. (Nyolcadikként az időközben kivont, illetve a lengyel légierőnek ajándékozott, német fejlesztőjű MIG-29-est jegyzik a fejlesztők.) A képzeletbeli konfliktus helyszíne a Flanker 2.0-2.5-ből jól ismert Fekete-tenger térsége a Krim-félszigettel. Erre a területre több mint 180 ezer épületet, 50 millió fát, 21 nagyvárost,



Was ist das „ognye opaszno“?

1700 kisebb települést, 500 hidat, 18 repülőteret és 8 haditengerészeti támaszpontot építettek a *Lock Onba* a programozók.

A levegőben 15 nemzet felségjelével és 49 további típusal találkozhatsz, többek között szállítógépekkel és helikopterekkel is. Nagy gondot fordítottak a valóságghú környezeti zajokra és hangzásbeli effektusokra, rendkívül hihető rádióforgalmazások zajlanak

lódásral) Ha a rád váró körülményeken (napszak, időjárás stb.) változtatni akarsz, azt a Quick battle plannerben teheted meg.

A *Lock On* azokra a típusokra fókuszál, amelyek levegő-levegő, levegő-föld és levegő-víz összecsapásokban is bevethetőek, hiszen a játék – mint ahogy említettem már – Dél-Ukrajna és a Fekete-tenger északi részén játszódik. Több mint kéttucatnyi

Azt figyeltem, hogy mi az az érdekes, ami nem látszik át az oszladozó párán. Hát maga a kód!

egy más, a torony, az AWACS és az üzemanyagöltő (tanker) gépek között. (A házimozi rendszerek terjedésével már mindenki számára érhetőbb, hogy a valóságérzet kialakításában a látványon túl a hangoknak is jelentős a szerepük, és akkor a force feedback visszacsatolásról még csak említést sem tettem!)

Kézikönyv mindenkifelett

Ha „csak” egy jót akarsz repülni, kihagyva az ilyenkor fölösleges ceremóniák sorát, akkor a kiválasztott típus alatt rábóksz a Fly gombra, és már repülhetsz is. (A töltési idő megdöbbenően hosszú percekig eltart, de legalább van idő a ráhangolódásra)

oktatóküldetést építettek bele, amelyek úgy lettek kialakítva, hogy a kezdő pilótától a TOP GUN oktatóig mindenki fokozatosan csiszolhatja tovább meglévő, vagy ezt követően megszerzendő repülő tudását. A lecke-kék között vannak az egyes géptípusok speciális adottságaira kifejlesztett feladatsorok, ahol például a Doppler radar üzemmódjaival vagy a Szu-25 R-60-as Aphid rakétájának hatásos használatához szükséges titkokkal ismerkedhetsz.

Négy markánsan elkülönülő nehézségi fokon játszható a *Lock On*, de ezen belül számos paraméterrel finomíthatod a pillanatnyi felkészültségi szintedhez. A kezdőknek egy nagyon



Nem a Yorkshire terrierem szaggatta meg!

I. MAGYAR REPÜLŐ SZIMULÁTOR BAJNOKSÁG

Jövőre Te is megpróbálhatod!

2003. október 23-án rendezték meg a Petőfi Csarnokban. A Flanker 2.5 program mesterszintű használatán túl a légi hadviselés ismereteiből is vizsgát tettek a jelenlévők. Jellemző, hogy a döntő légi harcban „a későbbi győztes bőszen dobta az üzemanyagot, ... a gyorsan könnyebbé váló géppel már patthelyzetből is ki lehetett manőverezni az ellenfelet...” Nem tartom kizártnak, hogy a bajnoksághoz jövőre már a Lock On adja a keretet.



Ebben a hotelben kértek zajos ébresztőt?



egyszerű billentyűzetkiosztást készítették, de a haladóknak már nem lesz könnyű dolguk, hiszen a legnehezebb fokozaton a program már mintegy hatoldalnyi billentyűparanccsal fog professzionálisan ketyegni. (Előfordul az is, hogy bizonyos billentyűparancsok csak egy meghatározott típusnál jelentenek valamit.) Fogadjuk el tényként, hogy ezt a játékot alapvetően nem a kezdőknek írták, hanem azoknak, akik többet éreznek magukban a repülés iránt, mint futó érdeklődést!

Látvány és realizmus

További látványosságokról lesz szó, amelyek az első találkozáskor még nem annyira feltűnőek, pedig az összkép kialakításában komoly szerephez jutnak. Érdekes, bizsergető érzés került hatalmába, amikor víz közeli mélyrepülés során rádöbbenem, hogy itt akár vizes is lehetek! A felhők között pedig, hogy ezek FELHŐK! Egy hajnali startnál kigurulás közben azt figyeltem, mi is az az érdekes, ami nem látszik át az oszladozó párán. Hát maga a KÓD! Éjszakai felszállásnál sem éltem még át azt az élményt, hogy a reflektorom sötétbe fűrt alagútját kergetve rugaszkodom el az ég felé! Figyeld alulról a géped rakétaindítás közben vagy az utánégető használatakor, és csodáld a fény-árnyék hatásokat! Ne sajnáld rá az időt, és nézd végig valamennyi típusfutómű nyitását, illetve behúzását! Bizony-bizony! Aminek forognia kell, az elfordul, a többi pedig a dolgát végezve csukódik-nyílik, hajlik, vagy ki-be tolódik.

A gépek csodaszépen és élethűen repülnek. A sérülések szintén káprázatosak! A gépágyúvédek kis lyukakat ütnek a sárkányszerkezeten, esetleg apró darabokat tépnek le belőle. Rakétatalálat után nagy lyukak tá-

tongnak, vagy komplett részek tűnnek el a gépből. A leszakadt részekeken maradt „hegek” sablonmentesek, még nem fedeztem fel két egyforma sérülést. De nemcsak a repülőgépek sérülései látványosak! A különböző katonai és civil épületek, a gépjárművek hasonlóan kidolgozott részletességgel pusztulnak. Így például más sérülési jegyeket idéz elő az A-10 gépágyúja, mint mondjuk a MiG-29-é... Természetesen további élmények is lennének, de azok most lecsúsztak erről a két oldalról. Talán majd egyszer folytathatom...

(--SZ.JVC.--)

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 1,2 GHz | 256 MB RAM | GeF4 Ti4200

„Nem egy ócskavasból tákoltt alvázra tervezték!”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ ETALON született! ↓ Kezdekhet gyűjteni egy eróműre!

GRAFIKA	10	HANGULAT	10
HANGOK	10	KIHIVÁS	10
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	10

(--SZ.JVC.--) VÉGSZAVA



A harcirepülőgép-szimulátorok között évekre meghatározó, jelentős minőségi áttörést hozott a Lock On.

90%

ÉS A TÖBBI

Falcon 2.5	92%
USAF	90%
Jetfighter IV	87%



11 VISZLÁT, SZKRIPTEK!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Fociprogram	Konami
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Focipályák	Konami Tokyo
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
PES, PES 2	

GYORSLINK 718

Ennyien még sosem kérdeztek egyetlen játékról sem. Jobb, mint a FIFA? Szébb, mint a FIFA? Okosabb, mint a FIFA? Mennyi százalékot adsz rá? Eddig ugyanis a nagy versenytárs dominált PC-n, a PES sorozat PS2-n hódított. Nagy örömeinkre azonban a Konami úgy döntött, ezentúl PC-n is lesz PES! Már csak egy a kérdés: jobb, mint a FIFA ☺

Nem tudom, az EA Sports főhadiszállásán most figyelik-e a PC-s focijátékok eladásait, esetleg bíznak abban, hogy saját programjuk eddig jó kritikákat kapott, így nem kell félni a konkurenciától – jobb lesz azonban, ha gyorsan felkötik a gatyójukat: FIFA király napjai meg vannak számlálva. Főleg akkor, ha az első meccs előtti edzéseken mindent jól begyakoroltunk és megtanultunk a PES 3-ban. (Edzés nélkül neki se fussunk a játéknak).

Azok a konzolos szép napok...

Ami első látásra szíven üti a felhasználót, az a PES 3 igencsak filings intrója: siker és bukás, könnyek és öröm – igazi mestermunka. S utána jön a második szíven paskolás: a konzolos örökséget hordozó menürendszer, amelyet egérrel nem lehet kezelni és (egymás között vagyunk) nem túl szép. Ámde szerencsére fociprogramról van szó, így nem ez a lényeg, hiszen egyébként is lassan már minden második PC-s játék konverzió, így

biza hozzá kell szokni az alacsony felbontású, legfőképp funkcionális konzolmenükhöz. Előre szólok: az irányítás totálisan átlátható: s nemcsak a billentyűzeten határozhatjuk meg, melyik gomb mi legyen, hanem a joypadon is átfigurálhatjuk a gombokat! Bravó, Konami! Senkit ne tévesszen meg, hogy a menükben való manőverezés közben PS2-es gombok grafikáit látjuk: egyáltalán nem zavaró, bár azért megmosolyogtató ☺.

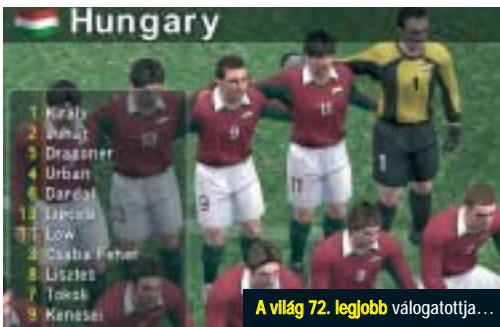
Lépünk pályára!

Az eddigiekre azt mondhattuk: nem rossz, nem rossz. Ám most jön a lényeg! Miután pályára lépünk (most hadd ne térjek ki arra, milyen bajnokságok vannak), kezdetét veszi az a fociélmény, amelyet PC-sek még sosem tapasztalhattak. Ugyanis ebben a játékban egyetlen szkript sincs! Sohasem lehet még egy bedobást sem végrehajtani még egyszer ugyanúgy, hiszen a játékosok mind különböző tulajdonságúak, és ez minden cselekedetüket befolyásolja, és mi sem tudunk kétszer pontosan ugyanúgy reagálni egy adott helyzetben. Van egy jó lövőd? Nem gond, gólhely-

zetben jól érzi a kaput, és úgy tüzel. Előretört a középhátvéded, aki pocskul lő? Eltalálja a szögletzászlót gólhelyzetben! Mivel a lövések, az ívelések és a háromféle passz (igen, bizony, nem csalás, nem ámitás) ereje mind-mind állítható, így kizárt, hogy valaha ugyanúgy löjünk, adjunk be vagy passzoljunk. S akkor még nem beszéltem a szinte végtelen számú animációról, amely tökéletesen adaptálódik a helyzethez. Bajban van a hátvéd egy beivelésnél? Kétségbeesetten vetődik előre, hogy kifejelje a labdát! Jön a beivelés jobbról, csatárom felugrik fejelni. Ugrik a védő vele, s minő csoda, nem számít, hogy elment a fejük felett a labda, a játékosok nem tudták (!), hogy ez fog történni, mindent megtettek, mert azt hitték, a csatár fejelni fog (a hátvéd azt tette, amit a valós életben: figyelte a csatárt). Öngólt követ el hátvédünk? Búslakodva ül a kapuban a hálónak támaszkodva, fejét kezébe temetve. De nincs elég hely, hogy felsoroljam, az MI hogyan húz elő soha nem látott mozdulatokat épp a megfelelő szituációhoz csatolva, ezáltal hihetetlenül életszerűvé téve a programot. Elfutok a szélen, megállítom a labdát a vonalon (!), s onnan adok be. Döbbenet! Bajban a védelem, szó nélkül vágják a labdát szögletre, vagy az oldalvona-

A csapatkapitány egy hős: mindent magára vállal





A világ 72. legjobb válogatottja...



A finnek labdanézésben már világbajnokok!

PES 3 VS. PE(CS)S 3

Javítsuk, amint megkaptuk

Ez igazán fontos dolog, ugyanis a PES 3 PS2-konverzió: egy grafikus interpreter működik alatta, amely bizonyos grafikus kártyáknál belassulást okozhat játék közben. Ezt az új patchek kijavították, így érdemes meglátogatni a Konami honlapját, és onnan leszedni a javításokat.



Most lőj, most lőööööj!



Nagy kavarodás a kapu előtt

lon túlra. A kapusok pedig valóságban paskolgatják a labdát, ha nem tudják megfogni. Valójában már hetek óta nyomolok vele, és két azonos szituációt sem tudok megemlíteni, pedig már világbajnok lettem, vezetek a bajnokságban az Old Firm Green csapattal (a fejelőgép Suttonnal a góllövőlista élén), s minden este minimum 4-

a pattanási modell is reális: a labdák képesek lepattanni a háttédről, de ugyanígy el is akadhatnak a lábak között, vagy a kapus bármely testrészében. Sőt, ha ügyesek vagyunk, akkor tökéletesen megtanulhatjuk, hogyan pattintsuk az ellenfélre a labdát egy jó bedobásért vagy szögletért. A beállított taktikákat tökéletesen

más-más hangulati elemek kerülnek be. Például idegenben játszunk, és a közönség úgy véli, lökéssel jutottunk hozzá a labdához, és a bírós nem fújta le – hát végigfűtyüli az egész akciót, amíg nálunk a labda! Ha netán idegenben a fergetelesen biztató közönség előtt egy ellentámadásból gólt szerzünk, akkor a stadion egyik sarkában nekünk szurkoló kis csapat dobzene-ös örömet haljuk majd (ha megfelelő helyen vagyunk, hihetetlen effektus lesz). No persze, ha otthon játszunk, és közeledünk az ellenfél kapujához, extázisba kerül mindenki. Szóval tisztára olyan, mint a valóságban. Zászlólengetés, konfettihajigálás is lesz bőven, szóval a filing nagyon is oké. A játék érdekessége, hogy a DVD-n (igen, ez a játék csak DVD-n jelenik meg) öt különböző nyelv telepíthető, és mindegyiknek saját nyelvű kommentárja van (lehet spanyolul, németül, olaszul vagy franciául is játszani), igaz, sajnos nem túl változatos, ami (valljuk be) nem túl jó. Grafikája nem rossz, animációinak végtelensége kiemelkedővé teszi, remélhetőleg azonban a PES 4-hez majd készítenek kicsit sebb, jobban felismerhető arcokat is. Sajnos igazi csapatlicenccel nem rendelkezik, de aki nem ismeri fel a North London csapatában az Arsenalt, vagy az Esportívóban a Deportívót, az helyben szégyellje el magát gyorsan. S akkor még nem beszélhettem a rengeteg egyéb opcióról, arról, hogy ebben a játékban lehet kezdeni, a totális beállítá-

tóságról, áttervezhetőségről és egyebekről – nem baj, egy év múlva még úgyis ezzel fogom nyomni ☺.

Gyu

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2500+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Amióta fent van a legújabb peccs, semmi gond nincs vele, nagy felbontásokon azért kicsit 'lomha' tud lenni.“

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Seholy egy szkript!
▲ Kimagasló MI
▲ Verhetetlen hangulat
▼ Csúf konzolos menük
▼ Lapos kommentár és játékélmény

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

Gyu VÉGSZAVA

Bár „csak“ 93 százalékos kapott, így is minden idők legjobb fociprogramja. Aki nem hiszi, járjon utána ☺.

93%

ÉS A TÖBBI

FIFA 2003	94%
FIFA 2002	93%
FIFA 2004	91%

Előretört a középhátvéd, aki pocskéul lő? Eltalálja a szögletzászlót gólhelyzetben!

5-6-7-8 vagy több meccset nyomok.

Az MI esete a focilabdával

Ez az a történet, amelyről a legtöbbet lehetne beszélni. A mesterséges intelligencia valóban úgy próbálja megoldani a játék helyzetet, mintha valódi játékos lenne. Egy-egy adott szituációban az történik, amit az a játékos a legjobbnak lát: a 16-oson belül a rosszul lövő hajlamos hátrapasszolni, és ha nem passzol túl jól, bizony elsuhan a labda... egy-egy beívelésre többen is ugranak, vagy ugorhatnak több-kevesebb sikerrel. Ahogy a játékosok fáradnak, a koncentrációképességük is visszaesik: rövidebbek lesznek a passzok, rosszabbak a lövések. Számomra igen érdekes volt, hogy egy átlagos meccsen (tiz perc) legalább négy-öt szabadrúgást és öt-hat szögletet kaptam, ugyanígy a labda csattan a kapufán, vagy az ellenfél (vagy akár mi) simán képes az oldalhálóba löni a helyzetet. Ugyanígy

igyekeznek végrehajtani játékosaink: akinek jobb a taktikai érzéke, az jobban, akinek nem, az kevésbé jól. Tehát nem mindegy, melyik posztra kit állítunk; nem mindegy, ki lövi a szögleteket és a szabadrúgásokat, mint ahogy az sem közömbös, ki megy fejelni. Aprópó fejelés (és lövés és beadás): a program figyeli, hogy lövés (fejelés) után milyen irányt nyomunk, s a labda arra száll. Például balról adjuk be a labdát, a kapus a kapufától középre mozog, így fejeljük vissza oda a labdát, ahonnan eljött. A kapus azonban okos, és legközelebb számítani fog erre, így fejeljünk a hosszúra: a variációk száma végtelen (mint az igazi fociban).

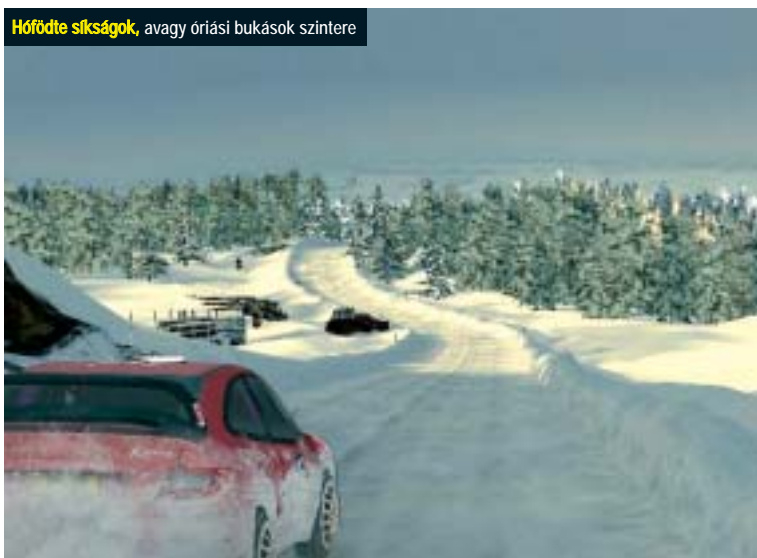
Nem lehet megenni, ez az, amit nem lehet megenni...

A stadion. Hmm, hát igen. Ez a részes a játéknak még dobbetenebb élményeket ad. Attól függően ugyanis, hogy hol játszunk (otthon-e vagy idegenben),



Látom a fényt az alagút végén ©

Hófödte síkságok, avagy óriási bukások színtere



NAGYOBB A FÜSTJE, MINT A LÁNGJA

V-RALLY 3

„Négy keréken szép az élet” – mondják azok, akik imádnak vezetni. Mi, gépmániákusok több esetben inkább gépünket tuningolgatjuk, mint autót veszünk. Mi marad nekünk? Hát a virtuális vezetés, amelyhez mindig keressük a legalkalmasabb játékot. Nem kizárt, hogy ezúttal megtaláltuk ☺.

Az idők folyamán megjelent rallyjátékokkal szemben általában igen magas elvárásokat támasztottak a játékosok. Mindig is voltak jobb és rosszabb autósjátékok, de legfőképpen ehhez a stílushoz szoktuk mérni őket. Ez az a játékfajta, melyben a legfontosabb az irányítás és a valósághűség, ha maga a grafika nem is mindig tökéletes. Ezen elvárások egy részének a V-Rally 3-nak sikerült tökéletesen megfelelnie.

Bárcsak minden autósjátékban ennyi jó ötlet lenne!

Az alapötlet teljesen megszokott. Vezessük az általunk választott autót, és minél hamarabb érjünk el az adott célegyenesig. Az alapvető raliszabályok adottak. Az egyes részidőkkel lefaraghatunk az összidőnkől, és persze nincs elveszve minden, amennyiben az egyik szakaszt a kelletnél rosszabbul teljesítjük. Mielőtt azonban megkezdődne maga az érdemi játék, egy csomó jópofa dolgot kell művelnünk. Miután megalkottuk karakterünket, először is semmilyen csapathoz nem tartozunk.

Virtuális számítógépünkbe az első pillanatban levelek futnak be, amelyek próbavezetésre hívnak minket. Három járgányt próbálhatunk ki, és megfelelő eredmény elérése után szerződést ajánlanak nekünk a csapatok. Ha va-

A gyorsulási értékeket éppen úgy emeljük, ahogy az irányíthatóságot vagy a végsebességet. Ha, természetesen, egyszer egy másik autóval újra kezdjük az egész játékot, úgyis más beállításokkal kell operálnunk.

Autónkat valóban ripityára zúzhatjuk!

lakihez elszereződünk, megkezdődhet az aktuális éves ralibajnokság. Persze innentől kezdve már valóban nem gyerekjáték minden. Először is mélyrehatóan meg kell ismerkednünk az általunk választott járgánnyal, ha úgy tetszik, az utolsó csavarral is jó barátságba kell kerülnünk. Mint köztudott, ezeken a versenyeken nagyon sokat számít, hogy mely pályákon milyen beállítással indulunk. Más kell sivatagos, és megint más betonúton való vezetéshez. Erre igazából nem tudok pontos tanácsot adni, mindenki kitesztalja majd a dolgokat a saját bőrén, ha úgy tetszik ☺. A lényeg, hogy sose egyvalamire összpontosítsunk.

A grafikára sem sok panaszunk lehet, a fejlesztők igazán kitettek magukért. A porfelhők szinte teljesen tökéletesek, a napszakok is zseniálisak, és a nap is hihetetlenül vakító, ha éppen szembehaladunk vele. A környezet már hagy némi kívánnivalót maga után, kiváltképp a nézősereg. Sajnos újfent csak a teljesen élettelen, papírvékony nézők drukkolnak a rajongókra éhes sportolók-nak. Kár érte, hiszen ettől eltekintve elég jó az összhatás.

Sok autósjátékból hiányzik a törésmo-
dell. Szerencsére itt nem ez a helyzet. Járgányunkat teljesen szanaszét törhetjük, valóban leesik róla minden, ami mozdítható. Az oldallapoktól kezdve a motorháztetőn át egészen a komplett kerekekig minden letörhet róla. Érdekes hát óvatosan vezetni, és nem nekicsapódni minden sziklának, vagy leesni egy szakadékba. Ha ez mégis megtörténik, az egyes versenyszakaszok után, a felhalmozott időhátralékért cserébe kijavíthatjuk a sérült elemeket.

Elég a tömjénezésből...

Minden szép és jó – vagy csak a sze-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Autóverseny	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Valódi helyszínek	Eden Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-

GYORSLINK 535

münk káprázik? Nos, sajnos a mondat utóbbi része igaz erre a játékra. Mint említettem, a grafika igen jó, az irányítás viszont valami borzasztó. Csak a leggyengébb autósjátékokat jellemzi ilyen pocskék fizika. Nagyon sajnálom, hogy így alakult, hiszen igazán remek értékelést akartam adni a játéknak. De hosszas huzavona után is csak szidni tudtam a programot, amikor olyan irreális dolgokat művelt egy-egy kicsúszásnál. Kicsit javított a helyzeten, ha kormányval próbálkoztam, de igazából nem mondhatom, hogy minden gondom megoldódott. Már csak abban bízhatunk, hogy a közeljövőben kiadnak egy pofás kis javítást, amely orvosolja ezt a bibit... Másrészt ha az árkádjátékokhoz szoktál hozzá, végül is egész jól ellehetsz vele.

ZeroCool

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Remek ötletek	Nevetséges irányítás
Égész jó grafika	
GRAFIKA 7	HANGULAT 7
HANGOK 4	KIHÍVÁS 7
IRÁNYÍTÁS 3	SZAVATOSSÁG 5

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

ZeroCool VÉGSZAVA



Nagyon nagy kár, hogy a fizikát nem sikerült értelmesen megalkotni. Amíg ezt nem orvosolják, sajnos nem élvezhetjük a valósághűséget...

79%

ÉS A TÖBBI

Rally Trophy	83%
Colin McRae Rally 3	82%
Master Rallye	60%

A drágaszágom ©



APOCALYPTICA

Isten hozta, ördög vigye

Csapatközpontú többjátékos módra kiélezett TPS, ilyen is ritkán látni. Az *Apocalyptic*a igazából nem is lenne rossz, csak...

Az alapszitu még érdekes, hiszen a Menny vagy a Pokol seregeihez csatlakozva kell harcolnunk, leginkább az *UT*-ből ismert Assault módban, vagyis több részfeladatot kell adott időn belül telje-

Hlszen ez ördög és pokol!



síteni. Hőseink nemcsak fegyverrel, hanem karddal és esetenként varázslatokkal is fel vannak szerelve, persze aki az egyikben erősebb, gyöngébb a másikban. Ez nem rossz ötlet, de a gyakorlatban valahogy mégsem működik. Rádásul nincs rendes sztori és egyjátékos módban csupán kamu átvezetővel és ostoba botokkal akarják megetetni velünk, hogy de-de mégis.

A Konami úgy harangozta be az *Apocalyptic*at, mint amely majd „megmenti a PC-s akciójátékok műfaját” – mi nem is hallottunk arról, hogy a PC-s akciójátékokat meg kellene menteni, de ha tényleg ez lenne az utolsó esélyünk, bezárhatnánk a boltot.

GYORSÉRTÉK

> 72%

KIADÓ
Konami
FEJLESZTŐ
Extreme FX

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Ilyen a GOLF!

Mit is lehetne elmondani a világ legjobb golf programjáról? Hibátlan, az előző részénél is tökéletesebb.

Aki nem próbálta, az nem is tudja elképzelni, hogy mennyire rá lehet kattanni. Újdonságnak

Lesz mit mesélni az igazgatósi meeting szünetében



számít a Create-A-Golfer funkció, melyben az *Uru: Ages Beyond Mist*hez hasonló részletességgel állíthatjuk be, hogyan is nézzen ki játékosunk, akivel a későbbiekben lehetőség szerint még az isteni Tiger Woodsot is bealázzuk majd.

A többi már csak apró finomítás: még szebb grafika – bár már az előző rész is gyönyörű volt –, több pálya, továbbfejlesztett TrueSwing (a régi „háromklikkes” ütés helyett alkalmazható: az egeret lendítjük előre, ügyelve a megfelelő irányra és erősségre) és karrier mód. A hangok fantasztikusak, tökéletes térhatást biztosítanak. Hiszen van annál szebb, mint amikor vasárnap korán reggel kikocsizunk kedvenc pályánkra ütni néhányat, és közben hallgatjuk a madárcsicsergést? Ugye hogy nincs.



Íme az igazi sportember, a pálya ördöge

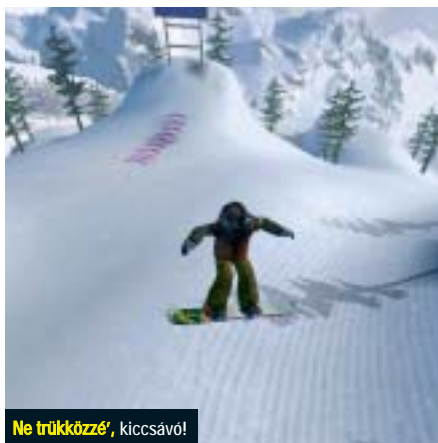
GYORSÉRTÉK

> 92%

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Electronic Arts

SNOWBOARDING CHAMPIONSHIP 2004

Hull a hó és hózik...



Ne trükközzé, kiccsávo!

Költői kérdés: miért nem csinál valaki PC-re egy normális snowboard-játékot?

Mármint nem a *Snowboarding Championship 2004*-et, hanem egy normálisat. Gördeszkából itt a *Tony Hawk* széria vagy szőrfőből a *Kelly Slater's Pro Surfer* – azok remek darabok, snowboarddal miért nem megy a mutatóvány? Eleinte még úgy tűnt, hogy végre sikerült – bár az Activision *Value* ritkán jelent jót –: hangulatos kezelőfelület (már ha lehet ilyenről beszélni), dögös zene, nagy jóindulattal még elfogadható grafika. Am ahogy először vágódtam el (nem kellett hozzá sok idő), és emberem függőlegesen, a feje búbján csúszott egy darabig, majd lassan az oldalára dőlt, akkor láttam, hogy itt valamiért elfelejtették leprogramozni az ütközési pontokat – ez az, amiért Tony Hawk feje sosem lóg a betonba. (Mármint a játékban.) A többi már kisebb baj:

egyhangúak a pályák, unalmasak a feladatok. A játékok egyébként büszkén hirdeti, hogy milyen vicces. Pedig nem is.

Tényleg, Ti mentek valahová sielni?



GYORSÉRTÉK

> 67%

KIADÓ
Activision Value
FEJLESZTŐ
Cat Daddy

BROTHER BEAR

...Micimackó fázik

Íme egy újabb Disney-gyöngyszem: nem rosszabb, de nem is jobb a hasonló adaptációknál.

A játék nem más, mint a *Brother Bear* – nem is tudom, mi a magyar címe, talán Medve testvér? Testvérem, a medve? A vérmedve teste? – (Vértestvérem: a medve – *Bad Sector*) (*Testnedvem a vérender*) című rajzfilm feldolgozása. Mivel Disney-ék igyekeznek alacsonyan tartani a gépigényt (PII 350 MHz, 64 MB RAM) érhető, hogy meglehetősen gyenge a grafika – egészen pontosan az *Unreal* első részének motorjáról van szó. (Bár annál nagyobb szégyen, hogy Radeon 9600 Pro alatt 1024x768-ban brutálisan szaggat...) A játékmenet egyébként nem rossz, bár mi némiképp túlkorosak vagyunk ezt megítélni. Sok mindent különben sem lehet csinálni, hiszen egy medvét (Kenai) irányítunk – aki egyéb-

ként ember, de ugye épp ez a pláne –, azok meg egyszerű lények, bokrokat csapkodnak, fákat döntögetnek, néha halásznak, és kizárólag a mézre indulnak be. És ez nemcsak afféle szerény vélemény, hanem határozottan állítom, hogy tény, tény, tény.



Méz és halak... dulce vita!



Kenai nem kínal. Talán eszkimó?

GYORSÉRTÉK

> 71%

KIADÓ
Disney Interactive
FEJLESZTŐ
Disney Interactive

DR. SEUSS' CAT IN THE HAT

Macska a forró bádogtetőn



Lucy in the Sky with Diamonds...

A *Cat in the Hat* egy mesefilm alapján készült, és valószínűleg sokkal jobban sikerült, mint a moziváltozat.

A játékkal ugyanis kiválóan el lehet szórakozni, míg a filmről állítólag zsinórban kérdztek ki az amerikai kisserácok – szóval nem lehet egy túl jól sikerült darab. Hősünk egy meglehetősen antipatikus macska, kalapban és csíkos esernyővel, aki egy Alec Baldwin-kinézetű

főgonoszt kerget különféle dimenziókapukon át. A grafika egyszerű, de hangulatos, az ugrálós platformjátékok esetében gyakran használt „majdnem-3D”-ben. A pályák változatosak, bár egy idő után már idegesítő a már-már a klasszikus Pink Floydot idéző pszichedelikus szinkavalkád, az idióta lények és hogy egy tahó aranyhal folyamatosan kioktat bennünket. Aggódo apukák bátran megvásárolhatják 6–12 éves gyermekeiknek, mert erőszak nincs benne – a macska buborékokat (!) lö ki az esernyőjéből –, bár jellegzetes szín- és képi világából adódóan elképzelhető, hogy aki túl sokat játszik vele, előbb-utóbb a meszkalinhoz nyúl. Gyerekek! Ne tegyétek!

GYORSÉRTÉK

> 78%

KIADÓ
Vivendi
FEJLESZTŐ
Magenta

CHAOS LEGION

PC-től idegen légió

Könnyű lenne első ránézésre ráválni a *Chaos Legion*re, hogy „túl konzolos”.

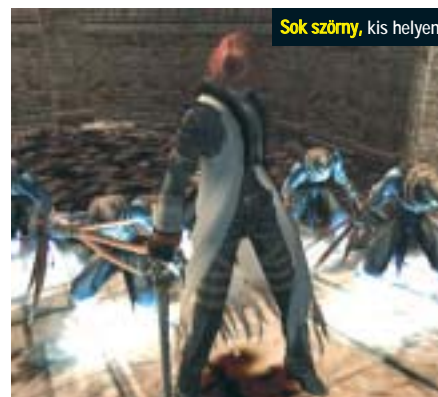
Tulajdonképpen jogos, hiszen konverzióról van szó –, csak annyiban kínos ez, hogy a konzoltulajdonosok felháborodva kérik ki maguknak a jelzőt,

Ezek időközben már más szörnyek



hiszen náluk nem ritka ez a fajta külső nézetes, váodekirály-kombókkal tarkított hentelős műfaj és bizony, a *Chaos Legion* nem éppen a legjobbak közül való. Sőt. A grafika mééég elmegy, a zene dögunalmas, az effektek kimerülnek a hörgésekben és puffogásokban. Az átvezetők szépek, mint általában a japán játékok esetében, viszont a párbeszédetek olyan egyszerűek, mint a széklyáb. Egy ideig el lehet szórakozni vele, mert van némi stratégia is a hentelések között (különféle lényeket idézhetünk, más-más képességekkel, és eldönthetjük, vajon épp melyik lenne a legmegfelelőbb), de egy idő után már ez is unalmas. Képernyőnként ránk ront egy rakás rémség, akiket mi mindig jól lekaszabolunk, és örülünk. Aztán a következőn és a következőn is, de akkor már nem örülünk.

mazur



Sok szörny, kis helyen

GYORSÉRTÉK

> 68%

KIADÓ
Capcom
FEJLESZTŐ
Capcom

BUDGET

Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

Soldier of Fortune 2 Gold RtCW: The Extended Edition 3990



Hotel Giant Industry Giant 2 3990



Donald Quack Attack Chessmaster 6000 Exclusive Anno 1503 1990 3990



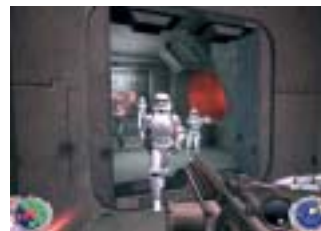
Tiger Woods Stuart Little 2 3990



JEDI KNIGHT 2 JEDI OUTCAST

A Lucasarts ezzel tért vissza 2002-ben a sikeres játékiadók közé – ami a játékot tekintve nem meglepő: gyakorlatilag minden megvan benne, ami egy ütős játékhoz szükséges. Míg elődjénél kissé elavult volt a grafika, a *JO*-nál ilyesmivel nem lesz problémánk. Ha nem is a legfrissebb látványeffekték cifráznak a képernyőn, a módosított *Quake 3*-motor még ma is szép – ráadásul nem kell hozzá erőgép. Ezúttal is Kyle Katarnt vezetve szállunk szembe az Új Köztársaság ellenfeleivel, az újdonság azonban az, hogy ezúttal sokkal nagyobb szerepet kapnak a különféle jedi képességek. Fénykardunkat most már sokkal gyakrabban – sőt egy idő után szinte állandóan – fogjuk használni, úgyhogy nyugodtan felkészülhetünk a filmszerű párbajokra. A különféle jedi mágiáknak is nagy hasznát vesszük, akár a sötét oldal, akár a jó oldal mellétárából válogatunk. Ezekre szükségünk is lesz, mert a játék MI-je megle-

pően jó: a rohamosztások összedolgoznak, hátulról támadnak ránk, és ha nagyon rosszul áll a szénájuk, akár el is menekülnek. Saját társaink szintén intelligensen viselkednek, nem akadnak el mindenféle akadályban. Ez utóbbi már csak azért is öröm, mert számos „híres” személyiség fog az oldalunkon küzdeni. Nincs is jobb annál, mint amikor Luke-kal vállatva aprítjuk a ránk törő ellent. Desszertként pedig az élvezetes multiplayer játékmódot ajánlhatom, amely a fénykardpárbajoknak köszönhetően új élménnyel ajándékozza meg a hálózati csaták kedvelőit. Problémát egyedül a néha ostoba rejtvények jelentettek, amelyek nem is annyira gondolkodást, mint rengeteg felesleges másképlést igényeltek. Az ugrabugráló pályákat is hanyagolhatták volna, mert olykor nagyon idegesítőek tudnak lenni. Mindez azonban nem sokat csökkent a *JO* élvezhetőségén: aki nekikezd, az egy igen jól sikerült Star Wars-játékot kap a kezébe.



ÉRTÉKEKELÉS

MINIMUM HARDVER

PII 350 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Okos MI
- ↑ Gyakori és élvezetes fénykardhasználat
- ↑ Remek történet
- ↓ Időnként túlzásba vitték a rejtvényeket
- ↓ Helyenként ostoba pályaszervezés

90%

ÁRA 3 990 FT.

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Bár második világháborús játékokkal szinte Dunát lehetne keszteni, azért van néhány olyan nagy név, amelyek kiemelkedik a többi közül. Ilyen a MOH:AA is: a kicsit több mint két éve megjelent program pillanatok alatt az eladási listák élére küszökött, és – ha nem is teremtett stílust az FPS-ek között – az FPS- és világháború-rajongók még sokáig emlegették. A játék legnagyobb erőssége a nagybetűs Hangulat. A fejlesztők szinte mindent ennek vetettek alá, minden ezt segíti, és a hatás nem is marad el: sokszor tényleg úgy érezzük, mintha a csaták gránátrobbanás, géppuskakerepelős poklába kerültünk volna. A legnevezetesebb pálya a normandiai partraszállás – gyakorlatilag ez a küldetés önmagában elviszi a hátán a programot. Ugyanakkor a heves összecsapásokat időnként osonós, kommandós feladatok követik, ahol nem társainkkal együtt, hanem magányosan kell elérnünk célunkat. A küldetések

meglehetősen változatosak: hol szabotázst kell végrehajtanunk az ellenséges vonalak mögött, hol fogolytársainkat kell kiszabadítanunk, netalántán titkos fegyvereket megsemmisítenünk – mindig az események középpontjában vagyunk. Társaink és az ellenség is viszonylag értelmesnek mondható, bár igazából a sok előre szkriptelt esemény az, amitől reálisnak érezzük tevékenységüket. Ami viszont némileg csökkentette a hangulatot, az a hitelesség alacsony foka volt. Hiába a háborús pusztulás, a félelmetes atmoszféra, ha a fejlesztők képtelenek voltak elvonatkoztatni az FPS-ek szokványos szabályaitól. Így



például a szanitéc bármikor két pillanat alatt meggyógyít, a harcokcsik nem használják fedélzeti géppuskáikat, mi viszont bármilyen szövetséges vagy ellenséges járművet könnyedén el tudunk vezetni. (Hogy a létra nélküli őrtornyokról már ne is beszéljünk 😊) Szóval, mindent összevetve jó kis játék a MOH:AA, de vannak nála azért jobbak is.

ÉRTÉKEKELÉS

MINIMUM HARDVER

PII 450 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Látványos grafika
- ↑ Félelmetes háborús hangulat
- ↑ A normandiai partraszállás
- ↓ Nem túl hiteles történet
- ↓ Eldöntetlen játékoskoncept (kommandós vagy közkatona)

89%

ÁRA 3 990 FT.

ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

NBA LIVE 2003

Émlékszem, tavaly májusban épp hazafelé repültünk az E3-ről, és a repülőgépen mutat-tam meg az itthoni forgalmazó akkori képviselőinek a frissen vásárolt, amerikai dobozos *NBA Live 2003*-amat (egyébként ott már akkor is 20 dolcsi volt csak). Csodálkoztak is bőszen, főleg az árán ☹. De talán ők sem tudták (esetleg csak sejtették), milyen jó kis stufa az *NBA Live 2003*. Amint hazaértem, létrehoztam önmagam, leigazoltam a Boston Celtichez (Boston forevva'), és attól kezdve meccsenként dobáltam a 30-50 pontokat. Ebből máris több dolog kiderül: egyrészt az, hogy lehet játékosokat létrehozni, másrészt pedig az, hogy virtuális „szerénységemnek” köszönhetően a Boston persze megnyerte az NBA-t. Ja és még egy nagyon fontos dolog: ez egy igencsak élvezetes sportprogram, amelyen a 2001-es változat után (a 2002-est kihagyták PC-n) rengeteg változtattak. Egyrészt a legfontosabbat: a lepat-tanózást, amely a 2001 nagyon nagy hátránya volt, másrészt újravidigitalizáltak mindent (sokkal látványosab-



bak és realiztikusabbak lettek a játékelemek, a játékosok animációi), lényegesen javult a kommentár. Vissza-került a Franchise mód; ennek segítségével egyfajta csapatmenedzsment válósul meg.

Természetesen ahogy egyre nehezebb fokozatban játszunk, a gép egyre pontosabban tüzel (persze mi meg egyre kevésbé pontosan), de ez egy NBA Live esetében nem újdonság. Mindenesetre ebben a játékban, ha hozzájutunk a lepattanóhoz, azonnal gyors indítással dobjuk harcba embereinket. Itt még elképzelhető egy gyors belépés a védők mellé, mögé, sőt üdvözült arccal hajgálhat-

juk a hármasokat is, ha úgy alakul. No persze azért nem árt, ha játékosunk, akivel tüzelünk, jó hármasdobó. A játék gyors, a passzolás precíz, szóval igazi fun gáma az *NBA Live 2003*, amelyet nemcsak a gép ellen, hanem egymás ellen is igen nagy élvezet játszani. Ugyanis igen-csak fejlett online képességekkel rendelkezik.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PII 450 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Fantasztikus motion capture
- ↑ Élvezetes, rá lehet szokni
- ↑ Látványos és gyors
- ↓ A gép MI-je idegesítő tud lenni
- ↓ Játék közbeni animációk repetitívek
- ↓ Joypad nélkül nem az igazi

90%

ÁRA >> 3 990 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.

TOTAL CLUB MANAGER 2003

Championship Manager IV-rajongók szerint. „Ez túl egyszerű, és túl könnyű”. Hát tudja a fene, de azért igencsak el lehet molyolgatni a *TCM 2003*-mal. Ez nem más egyébként, mint egy fociklubmenedzser program, amelynek segítségével szinte minden aspektust a kezünkben tarthatunk: az edzéstől és az ificsapattól kezdve a stadion és az egyéb épületek építésén át egészen magánéletünk megszervezéséig minden lehetséges. Nagyon kellemes élmény volt számomra, hogy az interneten felfedezhető legújabb hivatalos patchben magyar bajnokság is található (erre már igencsak régóta vágy-



tam), így mindenki végre átélheti, milyen rémületes élmény lehet Magyarországon edzőnek lenni. Ami vigasztalhat minket, hogy egy jókora töke-injekcióval azért idecsábíthatunk aránylag jó európai játékosokat is.

S ami külön jólesett: a Békéscsaba-Frádi meccsen vagy 20-30 ezren voltak kint a stadionban: a pixelszurkolók még hisznek a magyar fociban ☺. Lényeg, ami a lényeg: a meccseket akár 3D-ben is meg lehet nézni (az épp aktuális FIFA-motor segít ebben), ezzel csak annyi a bajom, hogy igen nagy butaságokat művel az MI, és sajnos nincs összefoglaló a meccsről, ugyanis engem csak az

érdekelne igazándiból. A millió opció és állítható ízébigyó között első látásra tuti elveszünk, arról nem is beszélve, hogy nagy kihívás elé fog állítani minket megismerni játékosaink „hülyeségeit”, s akkor még nem beszéltem a riporterekről és a szurkolókról. Ami határozottan nem tetszett, az a menük kezelése: ha valamit meg akarunk találni, bizony elég-

gé el lehet veszni a rengeteg menü között, amelyek nem is mindig, csak a játékhat bizonyos szakaszaiban elérhetőek. Egy dolog biztos: ha nem foglalkozunk a csapattal, az bizony megbosszulja magát. Ez a jó ebben a programban: oda kell figyelni minden apró kis rezdülésre. No persze az elején még segítenek az asszisztensek, de előbb-utóbb mi csinálunk mindent. S akkor már semmi másra nem jut majd időnk ☹.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PII 350 MHz | 64 MB RAM | 32 MB VGA

- ↑ Rengeteg liga és játékos
- ↑ Minden aspektus menedzselhető
- ↓ A magyar ligában vannak bugok
- ↓ A menürendszer nehezen átlátható
- ↓ Igen aprólékos: sok idő elmegy rá

83%

ÁRA >> 3 990 FT.

A közeljövőben

várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

B-17 Flying Fortress	3990
Arx Fatalis	3990
Iron Storm	3990
The Nations	1990
Wild Wheels	2990
World War III	1990
Europe 1400: The Guild	3990
Desperados	3990
Alone in the Dark IV	2990



JÁTÉKMÚZEUM

DEUS EX MACHINA

WARREN SPECTOR, A JÁTÉKIPAR KÜLÖNCE

Ha nevének nincs is akkora súlya, mint a szoftverek mesterének tekintett Sid Meierének, Warren Spector alkotásai legalább annyi "fineszt" rejtenek, mint a kolléga remekművei. A csendes texasinak köszönhetjük többek között az Ultima Underworld részeit, a System Shockot, a stílusindító Thiefet vagy a folytatással éppen most gazdagodott Deus Exet.

Nem mondhatni, hogy Warren Spector már az oviban is arról álmodozott, hogy korszakalkotó játékok kifundálásával keresi majd meg a napi betevőt. Egyetemi tanulmányai befejeztével maradt az alma mater melegében mint PhD-hallgató és óraadó. Aztán szólta neki, hogy köszönik szépen, most már tessék valamit dolgozni is, mert az oktatói katedrát át kell adni egy fiatalabb reménységnek. Szorult helyzetéből egy barátja húzta ki, aki Steve Jackson cégéhez (tudjátok, kaland-játék-kockázat) protezsálta be az ifjú titánt. Itt helyettes szerkesztgetéssel teltek napjai, míg fel nem figyelt rá a TSR. Új vállalatánál olyan „egyszerű” feladatokat kapott, mint például az AD&D második kiadása egyik bibliájának, a legendás *Dungeon Master's Guide*-nak az összeállítása. De irt kalandjátékokhoz modulokat, kiegészítőket, továbbá regényeket is.

Ultimatum

A papír alapú kalandozástól 1989-ben vett búcsút Spector. Nem mondhatni, hogy rossz lóra tett, hiszen az *Ultima VI* és a *Wing Commander* fejlesztésébe kapcsolódhatott be. Egy ideig tanulgatta az új szakmát, majd kellő tapasztalattal felvértezve önálló projektekbe kezdett. Első próbálkozása rögtön világsiker lett: az *Ultima Underworld* 3D-s világa akkoriban igencsak szokatlan lehetőségekkel kényeztette a rajongókat. A szabad mozgáshoz társult az összetett karakterfejlődési rendszer és a – természetesen az akkori színhez képest – remek grafika.

Ezt követően az *Ultima VII*, a *Wings of Glory* és a *System Shock* szinte egyszerre rohanta le a já-

tékosokat. Mindegyik cím mögött eltérő stílust, elgondolást találunk. A felsoroltak közül talán az utóbbi gyakorolta a legmélyebb hatást a játék-iparra. Önmagában a cyberpunkos világ 1994-ben sem garantálta a program sikerét, ehhez Spector bátor döntéseire is szükség volt. Miután

Egy ideig tanulgatta a szakmát, majd kellő tapasztalattal felvértezve önálló projektekbe kezdett.

rábredt, hogy a játékos és a történet szereplői közötti kommunikációt a jelenlegi technikai háttérrel nem lehet életszerűen megoldani, egyszerűen kiemelte a sztoriból az élő szereplőket, és hús-vér emberekkel csak videofelvételek, valamint elektromos levelek útján lehetett „társalogni”. Ez kétségtelenül leszűkítette a lehetőségeket, de egyúttal hihetőbbé tette a *System Shock* világát, történetét.

Deus Ex: volt, és lesz

Szintén ez a gondolatmenet jellemzi Spector egyik legújabb és legeredetibb alkotását, a *Deus Ex*et. A játék deklarálta lineáris szálon fut. Ez annyit jelent, hogy a történet fontos pontjaihoz minden egyes playernek el kell jutnia, ám az, hogy ezt milyen módszerrel, stílusban sikerül elérni, az már teljesen önálló döntés kérdése. Aki az erőszak híve, az töltényhüvelyeken átgázolva teljesítheti a kitűzött célt, míg a taktikusabbak lopakodással, cselezéssel, helyezkedéssel is pozícióba kerülhetnek.

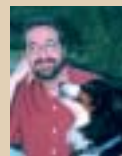
A linearitás azonban nem jellemző a végjátékra, amely egyébként is a program ékköve, hiszen nem a szokásos „legyakom a főmonsztárt” receptre készült, hanem morális és társadalmi problémákat feszegető, elgondolkodtató befejezésekkel szembesülhetünk. Ezek közül az egyik egy az egyben megfelel Warren Spector filozófiájának – de hogy melyik az, azt sajnos nem árulta el. Azt viszont lehet tudni, hogy nem nagyravágyó, hiszen egy interjúban így jellemezte magát: „Könyveket vásárolok, gitározom, játékokat tervezek. Ennyi elég is nekem.” Nekünk is. Köszönjük!

-csonti-

JÁTÉKOGRÁFIA

Warren Spector legfontosabb munkái

Deus Ex: Invisible War (2003), Eidos Interactive
Deus Ex (2000), Eidos Interactive
Thief: The Dark Project (1998), Eidos Interactive
Crusader: No Remorse (1995), Origin
System Shock (1994), Electronic Arts, Origin
Wings of Glory (1994), Electronic Arts
Wing Commander: Privateer – Righteous Fire (1993), Origin
Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1992), Origin
Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992), Origin
Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi (1991), Origin
Ultima VI: The False Prophet (1990), Origin
Wing Commander (1990), Origin



Deus Ex



Ultima Underworld



System Shock



Ultima



Cheatz

ARMED AND DANGEROUS

TIPP Ha gondjaink támadnának, és nem találjuk a kiutat, a kódok segítségével mindig számíthatunk ☺! Indítsuk el a játékot, menjünk a Cheat menübe, és írjuk be a kívánt csalást.

Cheat	Hatás
DAJGSUP	Megjelenik az összes cheatet megjelenítő lista
WAAAAAAH	Megfordul a képernyő
AMATINEE	Bármelyik movie-t megnézhetjük
MISSIONS	Bármelyik pályán játszhatunk
PRAYTOME	Isten mód
SHIELDME	Legyőzhetetlenség
NDMRBLTS	Végtelen lőszer
SHOESIZE	Nagy cipők
EATGRENZ	Nagy kezek
VERYHIQ	Nagy fejek
AMBULNCE	Teljes gyógyulás
SHOOTMOR	Teljes lőszerkészlet

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

TIPP Amennyiben szükségünk lenne némi támogatásra, de nem jönnek a többiek, hozzuk elő a játékban a konzolt a [CTRL] és a „” gomb megnyomásával, majd írjuk be valamelyik cheatet. (A kódok csak az 1.02-es verziótól kezdve működnek)

Cheat	Hatás
Application:SetGodMode(1)	Sebezhetetlenség
Application:GiveMeGoods(x)	X mennyiség az összes nyersanyagból
Application:SetNoManaUsage(1)	Végtelen mana
Application:FastHeroCast(1)	Gyorsan keletkező hősök
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Gyorsan épülő házak
Application:SetFigureTechTreeMode(1)	Az összes egység elérhetővé válik
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)	Az összes épület elérhetővé válik

SILENT STORM

TIPP Előfordulhat, hogy csapatunk már belefárad a feladatokba, netalántán a kórházban gyengélkedik, vagy csak egyszerűen unja a szolgálatot. Ilyen esetekben feltétlenül vessünk be néhány cheatet. Ez garantáltan felélénkíti embereinket, és máris újult erővel indulnak a küldetéseknek. Keressük meg a játék \CFG könyvtárában az „autoexec.cfg” nevű állományt, majd írjuk be az utolsó sor után, hogy „wirbelwind”. Miután elmentettük, a játékban már elő tudjuk hívni a [] gomb lenyomásával a konzolt. Amennyiben 1-est írunk a kód végére, úgy aktivizálódik a cheat, ha a 0-t akkor kikapcsoljuk.

Cheat	Hatás
game_noai 1	Kikapcsolja az MI-t
i_am_an_alien 1	Mindenki, beleértve az ellenségeket is, átlátszóvá válik, de csak miután betöltöttünk egy állást
getitem 137	Kapunk egy elsősegélycsomagot
setxplevel x	Az összes csapattag az x-edik pályára kerül
cheat_showall 1	Az összes ellenség láthatóvá válik, beleértve az NPC-eket is
godmode 1	Az egész csapat sebezhetetlenné válik

Tippek

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS

Teremtőneink képzése **TIPP** Mitikus teremtményeinket minden veszély nélkül tréningezhetjük olyan semleges állatokon, mint például a tehen. Ezen a módon pillanatok alatt akár egy ötfejú hidrát is kifejleszthetünk, amelyek a valódi csatában már kökemény harcosunk lesz.

ANNO 1503

Ostromgépek használata **TIPP** Az ostromgépekkel igen kellemetlen meglepetéseket szerezhetünk ellenfelünknek. Először lövünk a fegyverrel, majd utána mozgassuk egy picit. Így ezt követően máris újra tudunk löni. További pozitív mellékhatása az akciónak, hogy ezzel jelentősen csökken annak az esélye, hogy az ellenség eltalálja harci szerkezetünket.

C & C GENERALS: ZERO HOUR

Nyugati szövetségesek küldetés **TIPP** A nyugati szövetségesek ötödik, egyben utolsó küldetésében kezdetben ne építsünk fegyvergyárat. Ha így cselekszünk, az IBG sem fog Scud-kilövőket gyártani, így sokkal könnyebb dolgunk lesz.

GOTHIC 2

Fejlődés az első időben **1. TIPP** Vásároljunk rögtön a kezdetek kezdetén Korhinis városában az Ignaz nevű alkimistánál 200 aranyért egy „Átváltozás egy sárkány-Snapperré” nevű varázslattekerceset. Ezután siesünk ki a városból, váltoozunk át Snapperré, és induljunk szörnyvadászatra. A Rudel Wargsokon, illetve az embereken kívül senki sem fog tudni szembeszállni velünk. Ezen a módon pillanatok alatt magasabb szintre fejlődünk, és közben feltérképeztük a környezetet is.

Egykezes képességünk fejlesztése **2. TIPP** Látogassuk meg Korhinis milíciájának harci oktatóját, még mielőtt újonctársaink felkelnének. Ő ugyanis általában már korábban fölkel. Ha ilyenkor kérjük meg néhány óra kiképzésre, feljavítja az egykezes fegyverkezelési képességünket, úgy, hogy nem kér érte tanulási pontokat.

GTA VICE CITY

Utazás bárhová **TIPP** Ha ügyesen trükközünk, már a játék elején is mindenhová – így az elzárt nyugati városrészbe is – bemehetünk. Ehhez el kell jutnunk a hidhoz, amelyik északra található a nagy bevásárlócentrumtól. Fussunk a területen lévő keskeny, megemelt betonfal mögé, és várjunk, amíg megjön egy hajó. Ugorjunk rá, és utazzunk vele oda, ahová csak akarunk.

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

Örök figyelmének elterelése **1. TIPP** A járőröző katonák figyelmét könnyen eltéríthetjük cigarettával, Mao-bibliával, pénzürmekkel vagy magazinokkal. (Vajon milyen típusú magazinok lehetnek ☺?) Ez a trükk azonban a posztoló örökkel nem működik: őket nem lehet kimozdítani állomáshelyükről.

Nighthawk képességeinek kihasználása **2. TIPP** Nighthawk segítségével egész területeket tisztíthatunk meg az ellenségtől. Adjunk neki egy fegyvert, és lövünk le vele valakit. Ezt követően az indián elrejtőzik, miközben minden ellenséges erő a hullához fut. Mi pedig a kavardást kihasználva, könnyedén leszedhetjük őket, akár egyenként is.



92

+3 oldal rövid tipp!
Az aktuális játékokról



94

Spellforce
Ütöm, sebzem, meghalt



95

Deus Ex 2
Láthatatlan segítség

RAILROAD TYCOON 3

Nem kell sánpár

1. TIPP Kezdetben csak egyvágányos síneket építsünk. Ütközések ugyanis nem fognak bekövetkezni, mindössze a vonatok közlekednek majd picit lassabban.

Ha lassúak a mozdonyaink

2. TIPP Ha még nem rendelkezünk gyors mozdonyokkal, fontos, hogy legyenek postáink. Ezek gondoskodnak arról, hogy a csomagok és a levelek hosszabb időre is tárolhatóak legyenek.

Síneket hegyről lefelé

3. TIPP Ahol mód van erre, mindig hegyről lefelé vezessük a vágányokat. Ez ugyan valamivel többbe kerül, de a vonatok így gyorsabban és olcsóbban érnek célba.

Részvénykibocsátás

4. TIPP Amint lehet, azonnal bocsássunk ki részvényeket, az ebből befolyó pénzt pedig fordítsuk a színház kiépítésére. Így már a kezdés után rögtön lesz bevételünk, és a konkurencia megjelenésekor jobb kondícióban leszünk.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Hogyan repülünk úrvadászokkal?

TIPP A játékban lehetőségünk van a Star Wars-univerzum két népszerű gépével – az X-Winggel és a Tie Fighterrel – repülni. Ehhez nem kell mást tennünk, „csak” végigvinnünk a 15 kampányküldetést, a 21 Challenge pályát, és a tapasztalt pilóták máris kezeik közé kaphatják az Instant Action játékmódban a két úrvadászt. Rádásul az eredeti Star Wars-hangok is velünk lesznek (akárcsak az Erő ☺!), vagy például olyan apróságok is megjelennek, hogy X-Wingünk droidja nyomon követi a közeli célpontokat.

„Használd” társaid

2. TIPP Gyakran előfordulhat, hogy a feladatok összetettsége miatt több helyen kéne egyazon időben megfelelnünk. Yorktown védelme remek példa erre, hiszen míg a torpedóvető Kate-ek alig néhány száz méterrel a tengerszint felett repülnek, a zuhanóbombázók több ezer méteres magasságból kezdik meg támadásukat – egyedül képtelenség mindkét fenyegetést megfelelően kezelni. Az egyetlen megoldás, ha társaink segítségét is igénybe vesszük, vagyis célokat jelölünk meg nekik, amelyeket aztán annak rendje és módja szerint el is pusztítanak (jobb esetben). Hasonlóképpen hasznos lehet a „Védj meg” parancs is, különös tekintettel azokra a bevetésekre, ahol egy adott feladat teljesítése miatt kevésbé van időnk a hátunkba kerülő vadászok semlegesítésére. A program érdekes módon a küldetések előtt nem tesz külön említést arról, hogy milyen hatáskörrel rendelkezünk az akció irányításában – érdemes tehát próbálkozni, legfeljebb senki sem engedelmeskedik a parancsainknak... ☺

Időlassítás

3. TIPP Az időlassítás kétségkívül nem túl sportszerű, de ettől még hasznos funkció. Repülés közben nem sok jelentősége van (enélkül is könnyen levadászhat mindenkit), viszont amikor rögzített fegyverekből osztod az ellent (legyen szó légvédelmi ágyúról vagy egy bombázó fedélzeti lövegéről), bizony hasznos lehet.



Ha nagyon nem megy a célzás, használd az időlassítást!

LORDS OF EVERQUEST

TIPP A kódok aktiválásához nyomjuk meg játék közben a [J]gombot, hogy hozzáférjünk a konzolhoz, majd írjuk be a kiválasztott cheatet.

Cheat	Hatás
AllIsRevealed	Láthatóvá válik az összes kampányküldetés
BlingBling	Kapunk 10k platinumot
Coinage	Kapunk 1k platinumot
IamNotTheOne	Elvesztjük a játékot
IamTheOne	Megnyerjük a játékot
KingMe	A Lordot magas szintre állítjuk
LayOnHands	Az összes egység meggyógyul
LetThemEatCake	A csapatok egy szintet fejlődnek
LevelLord	A Lordok egy szintet fejlődnek
ManaBoost	Az egység manaszintje maximálisra növekszik
ManaKing	Az egység manája sohasem fogy el
MaxKnight	A Knightokat magas szintre állítjuk
Omniscience	A Fog of War szabályozása
PowerBurst	Egységek magas szintre állítása
SirKnight	A Knightok egy szintet lépnek
StaminaBoost	Az egység állóképessége maximumra nő
StaminaKing	Az egység állóképessége sohasem fogy el
SuperShopper	Az összes upgrade-et megkapjuk
Gamma	A gamma-értékének szabályozása
Help	Bejön a konzol Help képernyője
MenuBar	Szabályozzuk a menüsört
Pause	Szabályozzuk a Pause-t

XIII

TIPP Biztos győzelmet arathatunk a rosszfiúk fölött, és ezzel visszaállíthatjuk az igazságot a játék képregényvilágában, ha néhány kóddal alátámasztjuk harckunkat. Ehhez kattintsunk a jobb gombbal a desktopon a játék ikonjára, a Properties/Shortcut menüben a Target sorban írjuk az exe után, hogy „-console bemymonkey”, majd nyomjunk egy okét. Ezután nyissuk meg a játék könyvtárban a DefUser.ini-t egy szövegszerkesztővel, és írjuk be a következő szöveget: „F2=Console”, majd mentjük el. Mostantól a játékban az [F2] lenyomására megjelenik egy láthatatlan konzol, ahová beírhatjuk a kódokat, és ENTER lenyomásával érvényesíthetjük azokat.

Cheat	Hatás
God	Sebezhetetlenség
AllAmmo	999 lövedék az összes fegyverhez
Loaded	Teljes lőszertár
Ghost	Átmehetünk a falakon
Fly	Repülhetünk
Walk	Kikapcsolja a Ghost és Fly módokat
SetJumpZ XXX	Ugrásunk ereje XXX-re változik
SloMo XXX	Ha XXX 1-nél nagyobb, lelassítjuk az időt, ha kisebb, akkor felgyorsítjuk
BehindView 1/0	Madárperspektíva be-ki kapcsolása
FreeCamera 1/0	Szabadon mozgó kamera be/kikapcsolása
Setcameradist XXX	A kameratávolságot XXX-re állítjuk
Invisible	Láthatatlanság be/ki kapcsolása
ViewSelf	Normál játéknézet

ANNO 1503

TIPP Mivel a játékban a lakosok egyúttal vásárlók is, gyorsan növeljük meg a létszámukat! Nyissuk meg a program könyvtárban a Bgruppen.dat-ot egy szövegszerkesztővel, emeljük meg a Wohnmax értékét, hogy a házankénti lakószámot maximálisra növeljük.

Uhu

„Cannon” mindenek- felett

4. TIPP A játékban lényegében mindenféle – repülőről indítható – pusztítóeszközt kipróbálhatunk, a hagyományos fegyverek mellett torpedók és különböző méretű bombák egész arzenálja vár a pilótákra. Bár ezek kezelése és célba juttatása nem túl bonyolult feladat, a leghatékonyabbak szinte biztosan egy speciális páncéltörő fedélzeti löveggel (Cannon) leszünk. Nem túl hiteles megoldás, viszont legalább hasznos... ☺

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Ha targ nincs, szá- már is jó

1. TIPP Szamarainkat mindenképpen érdemes új hátszállatunkra, a targra cserélni. A targ ugyan valamivel kevesebb holmit képes egyszerre szállítani, de legalább meg tudja védeni magát. Csatát eldöntő zúzásra ugyan ne számítsunk, mivel nem egy Tyrannosaurus Rex, de később már egészen komoly támadóerőre tesz szert.

Osszeillő tárgyak

2. TIPP A „set” tárgyakat (páncélok, fegyverek) semmiképpen se dobjuk ki/adjuk el, még akkor sem, ha erősebbet találunk, mivel ezek egy-egy készlet részei, s ha később több összeillő darabot is találunk, illetve egyszerre használjuk azokat, mindegyik darabnak megnőnek a képességei.

Helyben va- gyunk

3. TIPP Az idegesítő hordó/láda törést kiválthatjuk [Shift] + klikkel, mivel ennek hatására mindig a hozzánk legközelebb eső, törhető objektumhoz rohan hősünk: ily módon egyetlen láda sem kerülheti el figyelmünket. Ugyanezzel a kombinációval harc közben, támadóvárázlatok vagy nyilazás esetén véletlenül sem mozdulunk el, hanem egy helyben állva támadunk.



A „set” tárgyakat (páncélok, fegyverek) semmiképpen se dobjuk ki/adjuk el!

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Verseeny, vaze?!

1. TIPP A fogadásos versenyekkel (a térkép dobókockával jelöl), nem kell foglalkozni, mert nagy valószínűséggel kikapunk. Később bármikor visszatérhetünk, ha már jobb autónk van: például a hetedik szinten megszerezhető zombiautóval bárkit bealázunk.

Át-vágó

2. TIPP Autóversenyek küldetéseknél mindig lehet (és érdemes) csalni a levágásokkal, úgyhogy egyáltalán nem biztos, hogy a zöld nyilakkal jelölt útvonal a legcélravezetőbb. Az ellenőrző pontokat azért ne hagyjuk ki.

Valóságos aranybánya

3. TIPP Ha pénzszükeben vagyunk (például épp nem tudunk megvenni egy autót), keressünk robotdarazsákat, kék Buzz Cola-automatákat vagy Buzz Cola-ládákat, mert ezek feltöréséért egy rakás zsetont kapunk. Megéri autóval átugratni a Krusty arcképével díszített üvegeken is, vagy csak letiporni minden pusztíthatót (telefonfülkék, tűzcsapok, utcai lámpák stb.).

Megfelelő autó, meg- felelő fel- adatra

4. TIPP Minden autót – kisteherautót, buldózert... – érdemes azonnal megvásárolni, amint elérhetővé válik. A telefonfülkéknél ugyanis akár küldetés közben is válthatunk járgányt, így ha versenyzős feladatot kapunk, érdemes a leggyorsabb kocsira váltani. Ugyanígy, ha törni-zúzni kell, hatékonyabbak leszünk a buldózerrel.

Gyűjtöge- tős kártya- játék

5. TIPP Minden pályán el van rejtve néhány lebegő „kártyalap” is, melyeket mind megszerezve egy bónuszjátékot aktiválhatunk. Ha a későbbi pályákon található kártyákat összegyűjtjük, ehhez a játékhoz kapunk új pályákat.

Destruction Derby

6. TIPP Ha az a feladat, hogy egy másik kocsit tegyünk tönkre – például amikor Mr. Smitherst kell megakadályoznunk, hogy beérjen az erőműbe – akkor érdemes levágni a kanyarokat, és valamelyik első kerék tájékát becélolni. Így okozzuk a legnagyobb kárt, illetve le is lassítjuk, vagy a falnak is lökjük a delikvenst.

Rendőri tűlkapások

7. TIPP Később gyakran meggyűlik a bajunk Springfield rendőrségével, úgyhogy ha nem akarjuk sorban fizetni a bírságokat – lesz olyan, hogy egy küldetés alatt 100-150 pénzt is ki kell perkálnunk –, akkor érdemes minden pénzünket azonnal elverni, kocsira vagy ruhára.

Ismerd meg lakó- helyed!

8. TIPP Ha olyan vezető vagy időre menő feladatot kapunk, amelyet sokadszorra sem tudunk abszolválni, mindegyiket járjuk (furikázzuk) be az adott területet, mivel mindenhol vannak rövidítések, titkos átjárók vagy ugratók, amelyeket ki lehet tapasztalni. Mindig pattanjunk ki a kocsiból, és gyalog is vizsgáljuk át a terepet, mivel számtalan apróságot (elrejtett poénokat, pénzt, esetleg kártyát) találhatunk.



Sim(PS)on mondja: kontrollerral sokkal könnyebb! ☺

LOTR: WAR OF THE RING

Első a vé- delem!

1. TIPP A WotR pályái elég szerteágazók, és a gép ezt ki is használja. Így ha seregünkkel kimozdulunk, előfordulhat, hogy a „semmiből” érkező ellen kiirtja összes parasztunkat, mire visszaérünk. Ebben a játékban tehát nem szabad sajnálni azt az egy-két tornyot, amelyet telepokolunk ijászokkal.

Toronyelhe- lyezés

2. TIPP Nem jó megoldás viszont, ha a tornyokat a bázis szélére építjük, mert az ellen nem fog megállni előtte, hanem általában a termelőépületekre és a munkásokra pályázik. Úgy építsük tehát ki a védelmet, hogy a lehető legtöbb épület és termelési útvonal essen a hatóságába!

Fate- varázslatok

3. TIPP Bár nagyon durva segítség mind az Ent, mind a Balrog, nem minden esetben érdemes kivárni, amíg összegyűlik rájuk az a töméntelen fate-pont. Vannak olcsóbb varázslatok is, amelyek bizonyos esetekben még jobban is használhatóak (ilyen például a jök oldalán a hős „legendává válása” vagy a gonoszoknál a „sebzésszívó totem”!).

Varázslatok hatóideje

4. TIPP Soha ne felejtjük el, hogy az összes sorsvarázslat hatóideje véges! Én egyszer betelepítettem egy „elf bozótossal” a bázisomra vezető utat, és a legnagyobb nyugalommal mentem el portyázni, amikor szóltak, hogy orkok hentelik a parasztokat (néhány perc alatt a varázslat semmi-é foszlott). Ugyanez igaz a megidézett lényekre is!



Az elf ijászok láthatatlanságát nagyon jól kihasználhatjuk bázisostromnál (is).



Vigyázz, ne pazarold rakétáidat nem megfelelő célpontokra!

LOCK ON – KEZDŐKNEK

Ne légy elvakult!

1. TIPP Forduló légi harcban gyakran még az is feketébe húzza gépét, aki pedig nem először játszik vadászpilótát a számítógépen. (Ilyenkor azt az élettani hatást szimulálják kezdeti csőlátással, majd akár a fél percegig is eltartó teljes feketevaktsággal, amikor az ilyen-olyan, például centrifugális erő hatására az agyból kitolul a vér fenékirányba. Ezt úgy tudod elkerülni – vagy legalábbis lassítani a kialakulását –, ha engedsz a bot húzásán, netán még nyomsz is rajta előre egyet-kettőt. Természetesen a befogni kívánt célt ilyenkor többnyire elveszíted, de még mindig több esélyed marad a túlélésre, mint ha ájult pörgésed az ellenfeled használja ki!

Tartsd a sebességet!

2. TIPP Szintén a túlhúzás egyik káros mellékterméke lehet, amikor a harc hevében alattomosan elkopik a sebességed. Mint tudjuk, a felhajtóerő keletkezéséhez a szárny körül a levegőnek áramlania kell, egyébként nyomhatod a gázkart, laffogtathatod a kormánylapokat, géped, mint egy darab kő fog zuhanni a pokol mélységeibe. Az F-15-tel egyszer sem sikerült elérnem, de a MiG-29-est olyan lapos dugóhúzóba „vezettem” akaratomon kívül, amelyből csak az utolsó pillanatban, katapultálással tudtam megmenekülni! Vedd számításba tehát az éppen repült géptípus „jóindulatú” tulajdonságait is!

Gyakorlat teszi az élő pilótát

3. TIPP A légi harc (még ha „csak” játékból üzetik is) olyan túlfeszített idegállapotban történő cselekvéssor, amelyben az ujjak hajlamosak maguktól görcsbe rándulni, és idő előtt, hatótávon kívül elindítani rakétákat vagy sorozatokat. A bosszantónál is bosszantóbb azért veszíteni, mert a döntő pillanatban már nincs fegyvered, amivel felrakhatnád az i-re a pontot. Gyakorolj tehát sokat, mielőtt éles bevetésre indulsz, és a gyakorlatok részét képezze többek között a józan önfegyelmezés is!

Ismerd meg jól repült gépedet!

4. TIPP Az előbbi gondolatot folytatva: a repülőgépre ne úgy gondold mint fegyverre! Csak azért van szükség rá, hogy a fegyvereket a célpont közelébe juttassa. Némi túlzással nem más, mint egy „háttasló”, amely a karddal hadonászó páncélos lovagot a csata hevébe vitte. Egy feladat végrehajtása közben nem sok helye van az öncélú repülőtudás fitogtatásának. A hordozott eszközök paramétereinek ismeretével és ezek helyes alkalmazásával százszor többre mész egy összecsapásban, mint ha kisujjból repülöd valamennyi műrepülő figurát!

THE HOBBIT

A Megye

1. TIPP Kalandjaink a Megyében kezdődnek. Mint a LotR: Fellowship of the Ringben, itt is érdemes minden kis mellékküldetést lenyomni, mert tapasztalati pontokat nyerünk. Általában mindegyik szükséges tárgyat megtalálhatjuk a közelben, úgy-hogy nem kell sokat szenvednünk vele.

Kveszt Elek

2. TIPP Ugyanez igaz a többi küldetésre is: a legtöbb tárgyhoz nem kell messzire mennünk; ha valamit nem találunk, ne vándoroljunk el a világ végére, hanem nézzünk körül a környéken.

Csak rava-szul, csak ésszel, hogy senki meg ne haljon

3. TIPP Egyes pályákon nem érdemes hűbelebalázs módjára előrerohanni, hanem inkább figyeljük meg, hátha ki tudjuk valahogy használni az ellenség vak támadásait. Ilyen például az a rész is, amikor Bilbót a kögölemek hatalmas sziklával hajgálják: „csaljuk” oda a kövek irányzékát, ahol valamilyen enyhén töredezett részt látunk, aztán az utolsó pillanatban rohanjunk el a szikla árnyéka alól!



Lehetőleg kerüljük el, hogy Bilbót teljesen körbevegyék...

ÜTÖM, SEBZEM, MEGHALT SPELLFORCE

Aki régi fantasys emlékeire hagyatkozva küldi csatába embereit a SpellForce-ban, az gyakran fűbe harap majd. Itt ugyanis egy csontváznak látszó tárgyról is könnyen kiderülhet, hogy tulajdonképpen tömegpusztító atomfegyver.

Körmölés

1. TIPP A kalandjátékelemek miatt jól járunk, ha rövid feljegyzéseket készítünk a pályákról. Nem kell Háború és Békét alkotni, elég leírni a legfontosabb karakterek nevét, plusz a meglátogatott kereskedők hozzávetőleges kínálatát.

Speckó

2. TIPP Ne aprózzuk el istenadta tehetségünket. Karakterünkkel koncentráljunk egy-egy részterületre, így sokkal hasznosabban lehetünk, mint ha mindenhez konyitanánk egy kicsit.

Varázslatos iskolák

3. TIPP Az előző gondolatmenet igaz a varázshasználókra is. Egy mágus érdeklődését is maximum két szférára korlátozzuk, és azon belül próbáljunk meg minél hamarabb minél magasabb szintet elérni. Ennek az az előnye is megvan, hogy a talált terekcek közül szívfájdalom nélkül túladhatsz a minket nem érdeklő receptúrákon.

Keresed? Kínálom!

4. TIPP Még az egymástól szó szerint karnyújtásnyira lévő kereskedők esetében is fennáll a lehetősége annak, hogy drasztikusan különböző áron hajlandók megvenni ugyanazt a tárgyat. Így az, aki a pénzénél akar maradni, először járja végig az egy környéken található kufárokat, és mérje fel az árszínvonalat. Erre legjobb, ha tartunk néhány fix tárgyat (egy fegyver, egy varázstekercs, egy gyűrű stb.), és mindig ezek értékét hasonlíttjuk össze. A harmadik-negyedik alkalom után már kívülről fogjuk fűjni a cuccok „középfolyamatát”.

Ember, tedd a dolgod!

5. TIPP Sok pályán előfordul, hogy párhuzamosan több fajjal is termeljünk a GDP-t. Ilyenkor érdemes „nemzetgazdaságunkat” is felosztani. Élelmet például állandóan és kifogyhatatlan mennyiségben állíthat elő az emberek és a törpök egy-egy épülete, míg a fakitermeléshez és a vadászathoz jobban konyitanak a karcsú hegyes fülűek. Ugyanez a munkamegosztás érvényes a harcú egységekre is. Elfűjészek, ember mágusok/papok, törp harcosok – ahogy az illik.

Egy, csak egy le-gény...

6. TIPP A kitermelő komplexumokban öt szakember tevékenykedhet egyszerre, ám a legnagyobb bányák és leggazdagabb lelőhelyek is kifognak egyszer, s ilyenkor abszolút feleslegessé

válík a teljes műszak. Létszámleépítés gyanánt rúgunk is ki négy dolgozót, és helyezzük őket más, fontos beosztásba. A hírmondó gyanánt meghagyott egyetlen szakmunkásra azért van szükség, mert a lelőhelyeken minden erőforrás lassan „regenerálódik”, azaz újratermelődik. Ezt a lassú szaporulatot azonban egyetlen ember is kényelmesen begyűjtheti. Azt viszont senki ne kérdezze meg, hogyan lehetséges, hogy egy kimérült vasbánya ismét erőre kap ☺...

Csírájában elfojtani

7. TIPP A kedves gépi ellenfélnek nem kell erőforrásokkal bajlódni, ő a pályákon elszórt mágikus pontokon keresztül kap utánpótlást. Ha fényesen csillogó, fehér foltra lelünk, jó helyen járunk, ide érkezik menetrend szerint az erősítés. Aki nem szeretné folyamatosan arra pazarolni a figyelmét és erőforrásait, hogy visszaverje az innen érkező támadásokat, az amilyen gyorsan csak lehet, gyűjtson egy ütöképes sereget, és rohanja le ezeket a helyeket. Az sem baj, ha csapatunk nagyja odavész a hősi attackban – lényeg, hogy leromboljuk a környéken lévő összes épületet, s ezzel felszámoljuk az állandó veszélyforrást.

Apránként

8. TIPP Ha nagyobb ellenséges összeroffenésbe botlunk, akkor kicsit távolabb álljunk le a főszereggel, és például egy varázslattal kínáljuk meg egyik ellenlábunkat, aki csapata szélén álldogál. Ilyenkor általában csak ő és néhány társa aktivizálódik, és kezd bátor rohamba mágusunk ellen. Nekünk nem kell mást tennünk, mint visszaiszkolni a főerőkhöz, amelyek leápolják a bosszúra éhes szerencsétleneket. Ezt párszor előadva az elején legyőzhetetlennek hitt sereg szálnalmas csoportoskára olvad.

-csonti-

Jelölt csoportok...

...jeletlen sirok helyett

RTS-ek esetében talán az egyik legfontosabb részlet a csapatkijelölés. Ha ez jól van megoldva, logikus és könnyen kezelhető, akkor gördülékeny, kézben tartott útközete-
ket lehet vezetni. Ellenkező esetben marad a káoszelmélet tapasztalati úton történő tesztelése. A SpellForce jól vizsgálja ebből a szempontból, de néhány apróságra azért felhívnam a figyelmet.

Noha csak öt csoportot lehet tárolni a játék „memóriájában”, úgy tapasztaltam, ennyivel is zavartalanul lefolytatható a csaták döntő többsége. Amennyiben összeszerveződtől egy nagyobb, vegyes egységekből álló seregünk, azt természetesen rögzítsük egyetlen fix csoportként. Érdemes továbbá ugyanezt a csoportot a főhős nélkül is eltárolni, mert így szempillantás alatt kiadhatunk olyan parancsot, amelynek végrehajtása esetleg veszélyeztetné karakterünk testi épségét. Szintén hasznos egy elit alakulatot kialakítani a legkeményebb karakterekből (közelharcos hősök, titánok, nagyon erős katonák stb.), ezekkel a csata forgatagában villámgyorsan lecsaphatunk a legveszélyesebb ellenfélre.

Az útközetek során ugyan nem vesszük hasznát, de sok kijelölgetéstől kímélhetjük meg magunkat, ha tartunk egy „melős brigádot”. Ez a társaság 4-5 olyan dolgozóból áll, akinek kizárólag az építkezés a feladata. Az épületek jó része automatikusan igényel személyzetet is, és ezt a program a kőművesekből toborozza, így időnként fel kell majd tölteni az állományt.



Az őrtorony ellen a közkatónák (2. csoport) intéznek rohamot, mialatt hősünk biztonságban várakozik (1. csoport). Ha végeztek, együtt indulnak tovább (3. csoport)



A legjobb, ha saját védővonalunk tövében vesszük fel a harcot az ellenséggel

LÁTHATATLAN SEGÍTSÉG

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Bár magát a történetet mindenkinek egyedül kell kibogoznia, azért némi segítség sosem árthat. Hacsak nem rendelkezünk egy „Help” nevezetű biomoddal ☺.

Nehézségi szint beállítása

1. TIPP Jól gondoljuk meg, milyen nehézséget választunk: míg Normal fokozaton hosszú ideig könnyű lesz, az utolsó harmadban-negyedben még így is keményen meg fogunk küzdeni a továbbjutásért. A Hard szint inkább csak a mazochistáknak ajánlott – már csak a nagyfokú szagatás miatt is –, ugyanis nemcsak pillanatok alatt el tudunk halálozni, de még löszerből is alig találunk valamit, vagyis még viszonzni sem tudjuk mások kedvességét.

Beültetések – szem

2. TIPP Lehetünk bár tele löszerral és elsősegélycsomaggal, ha rosszul választottuk meg a biomodjainkat, állandó nélkülözés lesz az osztályrészünk. A világitás alap, ezt ne féljünk bármikor használni, hiszen ingyenes. A szembeültetések közül mindenképpen a Regenerationt ajánlom, a többire nincs szükség.

Beültetések – koponya

3. TIPP Neural Interface, Neural Interface és még egyszer Neural Interface (feketepiaci biomod). E nélkül elveszettek vagyunk! Szedjük ki rögtön az elsőt a nanotech-laboratórium szekrényéből (a sárga sugaras szobában), és bátran fejlesszük maximumra, mert ennek a segítségével nagyon sok mindent sokkal egyszerűbben tudunk megoldani. Nem mellékesen a bankautomaták jóvoltából sohasem lesznek pénzügyi gondjaink (én a játék végén valami 4000 credit pluszban voltam).

Beültetések – csontváz

4. TIPP Ajánlatom a Thermal Masking. A robotok és kamerák előtt láthatatlanok leszünk, aminek az előnyeit fölösleges ecsetelnem. Ha ezt a beültetést a Bot Dominationnel kombináljuk (lásd a következő tippet), minden automata védelmi rendszert pillanatok alatt kiiktathatunk, vagy szövetségesünké tehetünk.



Ha bekapcsoltuk volna a Thermal Maskinget, ez a bot sem támadna ránk

Beültetések – kéz

5. TIPP A Strengthen lehet gondolkodni, hiszen néha jól jönne, ha képesek lennénk arrébb rakni egy-egy súlyosabb tárgyat, de a Bot Dominationnel (feketepiaci biomod) nem kelhet versenyre. Magas szinten minden lövegtoronyt és robotot a magunkévé tehetünk, úgy, hogy ráadásul elég egy pillanatra a közelükbe mennünk, és aktiválnunk a beültetést, utána máris elfuthatunk egy biztosabb helyre, ha netalántán a környéken egyéb ellen-

ség is köszálna. Ezután az irányítást átvéve jó kis kellemetlen pillanatok okozhatunk meglepett ellenfelünknek.

Beültetések – láb

6. TIPP Egyedül itt nem egyértelmű a döntés, aminek viszont az az oka, hogy egyikre sem lesz nagy szükségünk. Ebből kifolyólag nyugodtan hanyagolhatjuk a felfejlesztését addigra, mire a többi beültetést már maximumra tápoltuk. Én a speedet használtam, pontosabban nem használtam, csak továbbfejleszttem

Segítsünk társainknak!

7. TIPP Érdemes figyelni a történetben időnként fel-felbukkadó korábbi tanuló társainkra, és segíteni nekik, ha úgy hozza a sors (pontosabban a játékdizájneri döntés ☺). Később ugyanis még viszonzhatják a kölcsönt. Egyedül Billie-t nem érdemes életben hagyni, ha összekülönbözünk vele, mert később ügyis újra ránk támad a hálátlan dögeje.

Alternatív történet-szálak

8. TIPP Ha eléggé beleszerelmesedtünk a játékba, és van is elég időnk, nyugodtan próbáljuk ki az alternatív szálakat is. Ilyen a négyféle befejezés: ha ügyesek vagyunk, az utolsó előtti pálya háromnegyedénél mindet tökéletesen teljesíthetjük – na persze egyszerre csak az egyiket. Ellenben érdemes kipróbálni azt is, hogyan módosul a történet, ha váratlanul megölünk egy-egy főbb szereplőt. Ekkor fogjuk csak látni, mekkora mesterek is történetmesélés és kreativitás terén az Ion Storm-os arcok!

Csak akkor olvasd, ha már Antarktison jársz!

9. TIPP Figyelem! Ezt csak azok olvassák, akik már eljutottak Antarktiszra!

Miután beléptünk JC Denton szarkofágjába, és elkezdjük bekapcsolni a modulokat, elsőnek Tong lakásába kerülünk. Az egyik szekrény polcán ott hever a Dragon Teeth nevű energiapálya, amely mérhetetlen szolgálatot fog tenni nekünk, mikor fogytán vagyunk a löszerek, és nem akarjuk, hogy lemészároljanak. Szóval vigyük csak el!

A Templar Knightok elleni taktika

10. TIPP A játék vége felé igen kemény ellenfelekkel fogunk szembenézni. A templomos lovagok ellen a legjobb taktika a rejtőzködés, valamint az „üss és fuss” – már csak azért is, mert a rohadékok legtöbbször rakétavetővel vannak felszerelve. Használjunk mi is ilyet ellenük – ha jól célzunk, három lövésből megüsszük a dolgot. Közélcélcba viszont lehetőleg ne keveredjünk velük, mert megsemmisüléskor felrobbannak, aminek következtében általában mi is fűbe harapunk.



Két Knight ellen még egy Military Bot is kevés – jól jön a mi támogatásunk is

Az utolsó pálya

11. TIPP Az utolsó pályán ne erőlködjünk azon, hogy mindenkit lemészároljunk, mert pillanatok alatt ott állhatunk löszér és energiacellák nélkül (bár az Illuminati táborban van egy repairbot – tessék használni!). Ráadásul még a UNATCO romok között is komoly csaták várnak ránk. Ezért haladjunk óvatosan, és igyekezzünk egymásnak hergelni a különböző oldalak katonáit. Ha a dentonos küldetést választjuk, akkor ezzel rögtön két legett ütünk egy csapásra.

Uhu

SZERKESZTŐI JEGYZET



Átléptünk hát a 2004-es esztendőbe. Kezdhetem egy velős áttekintéssel, hogy mennyire szép és jó volt az elmúlt esztendő... de én inkább eltekintek ettől. Inkább arra hívnám fel odaadó figyelmeteket, hogy a 2004-es év igen izgalmasnak ígérkezik. Új technológiák egész garmadája közeleg! Az Intel és az AMD párharca idén csúcsonosodik ki ismét, a grafikuskártyák kusza piaca több új versenyzővel is bővül, és akkor még nem is láttunk semmit ©. Alig két hónapon belül pedig a világ legnagyobb hardver kiállítására is ellátogatunk, ahol olyan érdekességeket mutogatnak majd, amikről még nem is tudunk! Ebben a hónapban találkozhattok jelen korunk mobil telefon kínálatával, megtudhatjátok, mire érdemes figyelni gépvásárlás előtt, és még a 2.1-es hangfalak körmére is nézünk...

ZeroCool

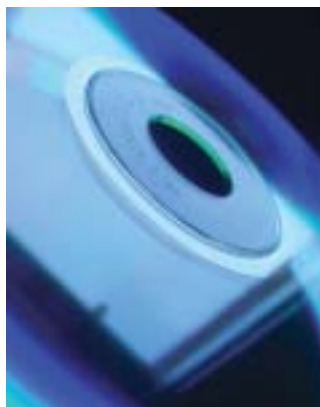
WINNY, AKI MÉGSEM ISMERETLEN?

A japán rendőrség letartóztatott két embert, aki egy anonim hálózaton át osztott meg filmeket és számítógépes játékokat. A Winny névre hallgató rendszer elvileg láthatatlanná teszi a felhasználót. A rendőrség rajtaütött a rendszer programozóján, akiről csak azt tudták, hogy a kódneve: 47. Nem lehet tudni, hogyan bukkantak a két gyanúsított nyomára, ez azonban kétségessé teszi a megoldás anonimitását. Japán felmérések szerint ezt a hálózatot 250 ezer felhasználó látogatja rendszeresen.



Új DVD-formátum

Eddig is elég nagy káosz volt ezen a téren, de most ez növekedni látszik. A DVD Forum új szabványt fogadott el a következő generációs DVD-kre. Ez is tartalmaz majd csak olvasható, illetve újraírható lemezeket. A HD DVD formátum lila lézer alapú optikai lemezrendszer, amelynek oldalankénti kapacitása 15-20 GB, és ugyanazt a lemezstruktúrát használja, mint amelyet a jelenlegi DVD-k is alkalmaznak. Az egyelőre kérdéses, hogy a már működő Blue-Ray megoldást (amely rétegenként 50 GB adatot képes tárolni) mikor kívánják bevezetni.



MALAJZIÁBAN A LONGHORN

Nem, nem ott fejlesztik, hanem ott már árulják! Októberben egy micro-softos fejlesztői konferencián (PDC 2003) ugyanis kiszivárgott a Longhorn épp aktuális változata, így az élelmes délkelet-ázsiai kalózok máris lecsaptak rá, és pénzért árusítják a még be nem fejezett programot. Az ára 6 ringgit (ez hozzávetőlegesen kemény 300 hazai forint), ám a redmondi óriáscég képviselői igyekeztek mindenkit megnyugtani, hogy egy igencsak korai változatról van szó, amelynek még sokat kell fejlődnie, amíg elnyeri végső állapotát. Addig meg ejnye-bejnye a malajjoknak...



VÍRUS TOP 5

Mivel tudjuk, hogy imádjátok a toplistákat, szerepeljen itt is egy. December legnépszerűbb vírusfertőzéseit tesszük közzé, egyenesen Németországból (ezen kártevők többsége kis hazánkba is ellátogatott, három közülük a tűzfalunkon átbújva próbálta elérni gépeinket, szerencsére sikertelenül).

1. I-Worm.Mimail.c
2. I-Worm.Mimail.g
3. I-Worm.Swen
4. I-Worm.Sober
5. I-Worm.Mimail.a



MICROSOFT MÁTRIX

A Comdex után érdekes filmbemutatóra került sor. Bill Gates mint Morpheus és Steve Ballmer mint Neo (Stevo) tűnt fel a Matrix Microsoft-féle megvalósításában. Legnagyobb ellenségeként természetesen a nagy kék IBM és a Linux-pingvin jelent meg, ellenük kell küzdenie az egész emberiségnek. Maga a film nagy tettszést aratott (mi is láttuk, és jókat röhögünk rajta), így érdemes beszerezni valahonnan az internetről. Sajnos nem tehetjük fel mellékletünkre, mert vagy csak alig látható kamerás felvételt találunk, vagy jogvédett videót...





104

2003 legjobbjai 2004-ben
Tudnod kell, gépvásárlás előtt



108

Mobiltelefon-körkép
Milyen mobilt válasszunk?



112

2.1-es hangfalak
Kicsi a bors, de hangos!

20 MILLIÓ NÓTA A NETEN

Az Apple bejelentette: az áprilisban elindított iTunes Music Store szolgáltatása keretében már több mint húszmillió dalt adott el. A nóták 45 százalékát albumként vásárolták a felhasználók, 55 százalékát pedig dalonként, egyesével töltötték le. Sikeresnek tűnik tehát ez a zeneterjesztési módszer, mégis nagy a fanyalgás: a kiadók a kevés bevétel — a 99 centes dalonkénti árnak a kétharmada (!!!!) az

övék — miatt panaszkodnak, míg a potenciális vevők sokallják a 99 centes (kb. 220 forint) árat egy dalért. Ez a szolgáltatás mégis azért tud sikeres lenni, mert az átlagos Mac-felhasználó általában jobbmódú, mint PC-s társai. Mindenesetre a hasonló technikák villámgyors terjedése csak jót tehet mindenkinek. Maximum a lemezkiadó menedzserének nem lesz még egy jachtja. Na bumm.



MEGSEMISÜLT AZ MP3.COM

Az egykoron legendás honlap, ahonnan rengeteg MP3-as zenét lehetett letölteni, illetve ahol megtalálhatóak voltak a legújabb és legjobb MP3-as felhasználói programok, elvesztette teljes archívumát. Ugyanis az MP3.com domént megvásárolta a CNET, s a gigászi lemezkiadó, a Vivendi Universal "megfenyegette" őket: baj lesz, ha nem tűnnek el az átlományok. Az MP3.com régi tulajdonosa, Michael Robertson úgy sem tudta visszavásárolni a zeneanyagot, hogy két honlap is felajánlotta: náluk el fog férni a 250 ezer előadó anyaga. Emlékeztetőül: ezen a honlapon olyan előadók művei szerepeltek, akik promóciós célokkal tették közzé saját zenéjüket, illetve albumaikat. Ha most a honlapra látogatók, egy ideiglenes oldal látható, amely mindenfélét ígér. Majd meglátjuk...



Rövid hírek

S Z O F T V E R

→ **Megjelent** a népszerű és ingyenes kodek, az XviD legújabb hivatalos béta-változata, a Koepi's XviD Codec 1.0 Beta 1 Build 30112003.

<http://koepi.roeder.goe.net/xvid.shtml>

→ **A VIA** bejelentette legújabb lapkakészlet-meghajtóját, a VIA Hyperion 4-in-1 v 4.51-et. Ezt feltétlenül érdemes telepíteni minden, VIA lapkakészletű alaplappal rendelkező felhasználónak!

<http://www.via.com.tw>

→ **A Coca-Cola** januárban 250 ezer dalból álló zeneletöltő hálózatot indít Nagy-Britanniában.

<http://www.cocacola.com>

→ **Új-Zéland** a legnagyobb internetfelhasználó a világon: a felmérés szerint a lakosság 75%-a használ internetet. A rendszerek átlagsebessége jócskán meghaladja a hazai viszonyok többségét.

<http://www.govt.nz>

→ **A Kazaa** leállította legutóbbi szolgáltatását, a Kazaa Lightot, szerzői-jogvédelmi okok miatt. A Kazaa Light összes szerverét lekapcsolták.

<http://www.kazaa.com>

→ **A legújabb** divatot követve a HP is egy, a saját nevét viselő online zeneáruház bejelentésére készül januárban.

<http://www.hp.com>

→ **Úgy tűnik**, „összemegy” a CeBIT. A hírek szerint olyan világcégek, mint a Borland, HP, Oki és Toshiba idén nem lesznek jelen Hannoverben. Termékeikkel ugyan képviseltetik magukat, de saját standon nem állítanak ki.

<http://www.cebit.de>

→ **December** közepén megjelent a Linux-kernel legújabb nagy frissítése, a 2.6, amely 2001 óta az első komolyabb bővítés.

<http://www.linux.com>

A SZUPER PC BECSAPÁS

A Liebermann otthoni szuperszámítógépe 4 GHz-es Pentium EE procival, 76 hüvelykes monitorral, 2 TB-os merevlemezzel és 4 GB memóriával rendelkezik. Ezért a Mach 3.8 méltán nevezhető szuperszámítógépnek, hiszen a ma elérhető PC-s csúcstechnológiát képviseli. A furcsa márkanevet egy filmrendező, Miguel Liebermann adta a cégnek, aki elégedetlen volt laptopja teljesítményével egy forgatáson, és úgy döntött, készít néhány villámgyors gépet. Ezek a prototípusok olyan sikeresek lettek, hogy létrehozta egy céget, amely mindig a top PC-t gyártja majd. A gép érdekessége, hogy a Windows nem a merevlemezen, hanem egy nagy kapacitású memóriakártyán található, így jóval gyorsabb az elérése, mint a leggyorsabb vinyón (Liebermannéknál a pénz ugyanis nem számít). Mindenből a legutolsó és leggyorsabb található rajta.... sokan azonban kétségbe vonják a szuper-gép létezését, ugyanis sehol, senki nem írt egyetlen tesztet sem róla, egyelőre még csak előrendelni lehet. Az "ellenzék" szerint a hivatalos oldalon a termékbemutatók a dátumozás szerint a cég megalakulása előtt keletkeztek, egyetlen hír sincs a vállalatról az amerikai hírügynökségek adatbázisában, ráadásul a csúcshardver sem teljesen tökéletes: a méretes állapotjelző LCD mellett el sem férnek az optikai meghajtók. Az igazságra állítólag január végén derül fény. Addig is lehet álmodozni ©.



Rövid hírek H A R D V E R

→ **Töretlenül** nyomul az ATI. A legújabb bejelentések szerint ezentúl a Creative Labs és az MSI is ATI alapú videokártyákat fog gyárt majd.
<http://www.ati.com>

→ **Az AMD** 2004 második negyedévében kezdi szállítani 90 nanométeres technológiával készült lapkáit. A pontos sebességértékek egyelőre nem tisztázottak.
<http://www.amd.com>

→ **Előrejelzések** szerint a 2002-ben 51 milliárd dollárt forgalmazó TFT-k piaca 2007-re a duplájára, 100 milliárd dollárra nő.

→ **Januártól** előzetes gyártásba kerül a VIA PT890-es lapkakészlete: egy PCI Express-t támogató 800 MHz-es FSB-jű Pentium 4 chipset.
<http://www.via.com.tw>

→ **A Tyan bejelentette** új alaplapját, a Thunder K8 (S4880) Quad-Opteron, amelyen nem kevesebb mint 4 AMD Opteron CPU számára van hely.
<http://www.tyan.com.tw>

→ **Space Invaders** – 25 év után újra! Az egykor hatalmas sikert aratott videojáték 1978-as bemutatkozása után újra megjelenik az USA-ban, változatlan formában.
<http://www.taito.co.jp/eng>

→ **Bemutatták a Uniplant**, egy, a látássérültek részére készült speciális képernyőt, amelyen 3000 "bütök" segít az olvasásban.
<http://www.uniplant.co.jp>

→ **Új rekordot** döntött a Shuttle. Idén a cég 550-600 ezer XPC Barebone PC-t szállít, míg ez a szám jövőre várhatóan 750 ezerre emelkedik.
<http://www.shuttle.com>

→ **Három új**, WLAN-nal (zsinór nélküli hálózat) felszerelt asztali DVD lejátszót jelentett be a Kiss, amelyek DivX 3.11, 4 és 5 kompatibilisek.
<http://www.kiss-technology.com/>

2004. február 2.

PRESCOTT NAPJA

NANOTECHNOLÓGIA A LAPKAGYÁRTÁSBAN

Ahogy már megszoktuk, az IBM jelentette be a jövő lapkagyártási technológiáját. A molekuláris szintű új találmány abból a szabályból indul ki, hogy bizonyos polimerek molekulái hajlamosak jól megszervezni önmagukat, így szilíciumból tökéletesebben szervezett és jóval sűrűbb mintázatokat lehet létrehozni, mint a hagyományos litográfiával. Ez pedig gyorsabb, kevesebb áramot fogyasztó chipet eredményez majd. Az új technológia másik, igencsak jó tulajdonsága az, hogy a jelenleg is üzemelő gyártósorokhoz könnyen illeszthető, így a gyárak nem kényszerülnek milliárdos befektetésekre. A demonstráción egy olyan kristályt hoztak létre, amelyet flash memóriákban használnak. A technológia alkalmazása, illetve az első olyan, tömeg-gyártásra szánt lapkák, amelyek így készültek, 3-5 éven belül várhatóak, amikor sikerül néhány technikai jellegű problémát elhárítani...



Nem, nem változott meg a naptár, aznap változatlanul Aida, Apor, Karolina és Virginia napja lesz. Legalábbis nálunk. Az Intel-galaxisban ugyanis erre a napra mást terveznek: ekkor jelenik meg a Pentium 4, 90 nanométeres változata, a régóta várt Prescott. Pontosabban ekkor a P4 EE 3.4 GHz fog debütálni (darabját potom ezer dolcsiért vesztegetik majd, ami úgy 230 ezer forintnak felel meg). Természetesen a zászlóshajót követik majd kisöccsei is 3,2, 3,1 és 2,8 GHz-es kiserelésben (sőt egy egész kicsi változatot is terveznek belőle: ez 2,8 GHz-es lesz, és nem támogatja majd a 800 MHz-es FSB-t, csak az 533-asat). Természetesen a kistesók jóval kedvezőbb áron kerülnek majd forgalomba, a legkisebbek (2,8 – 800 MHz FSB, 2,8 – 533 MHz-es FSB) 178, illetve 163 dolcsiért (hozzávetőleg 41000, illetve 37500 forint). Az árak egyelőre nem a magyarországi viszonyokat tükrözik, és csupán tájékoztató jellegűek.

ÚJ REKORD: 1 GIGAPIXELES KÉP

Ez a nem semmi: a kép felbontása 40 784x26 800 pixel. Ez a felvétel a Bryce Pointról készült a Bryce Canyon National Parkban, Utah államban. 196 darab "kisebb" képből állították össze, amelyek egy 6 megapixel-es kamerával lettek lefotózva. Érdekeség, hogy a projekthez a készítő Max Lyons nem használhatott Photoshopot, az általa birtokolt változat ugyanis nem tudott 30 ezer pixelnél nagyobb felbontást kezelni. A 196 fotót 13 perc alatt készítette el, majd ezután 9 nap kellett ahhoz, hogy



a nagy kép elnyerje végső formáját. A PTAssemblerrel összerakott képhez 779 kontrollpontot alkalmazott a készítő. Akit jobban érdekel a téma, lessen be ide:
<http://www.tawbaware.com/maxlyons/gigapixel.htm>

AZ AMD64-EK VISSZAFELÉ KOMPATIBILISEK LESZNEK

A 2004-ben megjelenő AMD 64-es chippek is kompatibilisek lesznek visszafelé a jelenleg is forgalomban levő Socket 754-es, illetve Socket 940-es alaplapokkal. Az adatátviteli sebesség növelése, illetve a PCI Express technológia teljes körű támogatásának köszönhetően a jövőre megjelenő procik 1000 MHz-es HyperTransport sínnel rendelkeznek majd. Ez azért lényeges, mert a jelenlegi Socket 745-es és Socket 940-es alaplapok a 800 MHz-es HT-t támogatják, és ugye kellemetlen lenne a frissen lecserélt alaplapot újra lecserélni egy gyorsabb proci miatt. A bejelentés technikai részleteket nem tartalmazott, de örülünk magának a híreknek.



TERRATEC CAMEO 200 RT

Pixel Multimédia Kft. | 06-1-320-2909 | Bevezetés alatt | <http://www.pixel.hu>

A doboz büszkén hirdeti: valószínű idejű videoszerkesztési megoldás. Kukkantsuk csak meg, mi is ez?! Egyrészt egy PCI-slotba illeszkedő FireWire-kártya, másrészt egy 5,25-ös meghajtóhelyre tehető fiók, amelyben egy 3,5-ös meghajtónak is marad hely, sőt ezen a fiókon még FireWire csatló is van (s a dobozban különböző fedőlapok mosolyognak). Eddig szép és jó, de most jön a lényeg: a kis eszközhöz adott szoftverek! Ulead VideoStudio 7 DVD SE (ezzel lehet zenéket rögzíteni, könnyen szerkeszteni és akár kész DVD-filmeket kiírni), Ulead MovieFactory 2 SE (az előbb említett funkciók, de filmszerkesztési lehetőségek nélkül), valamint a speciális effektsok gyűjteménye, az Adorage Magic Cameo Edition. Tehát most már semmi akadálya annak, hogy nagy mennyiségű, néhol igencsak unalmas házimozinkat szerkesztgessük, esetleg magunk is



rövidebb-hosszabb játékfilmeket, vágásokat, archiválásokat készítsünk otthoni eszközökkel. Összeszámolgatva a hozzá adott szoftverek értékét, úgy 200 euró körül járunk, ami barátok között is több ötvenezer forintnál, s ez még akkor is döbbenet, ha a kis készülékhez enyhén butított különleges kiadásokat adnak. Szóval nincs mese, már csak egy FireWire csatlakozós videokamera kell, és lehet gyártani a filmeket a halhatatlanság számára.

↑ Elegáns megoldás ↓ Csak FireWire csatlakozás
↑ Nagyon jó szoftvercsomag

90%

PLANTRONICS AUDIO90

Quantum-R Kft. | 06-1-546-2060 | 8 000 Ft+áfa | <http://www.quantum-r.hu>

A z előző hónapban már megismerkedhettünk néhány új, igen jó minőségű Plantronics termékkel. Természetesen nem csak annyi volt belőlük, e hónapban is érkezett néhány teszt-példány. Elsőként itt van az Audio90 névre keresztelt fejhallgató, headset kombó. Kialakítása elég komfortos, tökéletesen a fejformára igazítható. A hangszórók párnázott kialakításúak, viselésük huzamosabb idő után sem kellemetlen. A mikrofon tökéletes, rendkívül jó a hangminősége. Némi szoftverkiegészítéssel (pl. Joger Wilco) szinte minden jobb játékhoz kiválóan használható. Az igazi multiplayer-kedvelők többsége már ismeri, milyen az, ha csapattársainkkal bármikor beszélhetünk. Nemcsak élet-hűbb lesz a játékmenet, sokkal taktikusabbak is lehetünk. Habár nem adják ingyen, szerény véleményünk az, hogy feltétlenül érdemes beszerezni egyet. Ha még nem próbáltál mikrofonnal játszani, még nem is tudod mennyivel élvezetesebb lehet így egy-egy játék. Nem is beszélve arról, ha több ismerősödnek is van,



neten keresztül akár telefonálhattok is. Sokkal költségkímélőbb, mint ha mobilon vagy zsinóros telefonon csevegnétek hosszú percek alatt. Ha pedig már úgyis sikerült meggyőzni téged, miért ne az Audio90-et választanád?

↑ Kiváló hangminőség ↓ Kicsit nehezen állítható a mikrofon állása
↑ Állítható mikrofon-hangerő

88%

X-MICRO USB ADAPTER

Mistral Computerworld Kft. | 06-1-236-0000 | 4 800 Ft+áfa | <http://www.mistral.hu>

A pró, fekete, kiáll a noteszgép oldalából, mégis szabadabban mozoghat vele – ez az USB WLAN adapter lényege. Kicsit technikaibb megfogalmazásban: lehetővé teszi bármilyen USB-porttal rendelkező számítógép számára, hogy IEEE 802.11b szabványú, vezeték nélküli Ethernet hálózathoz csatlakozzék. Természetesen asztali géppel is használható, bár ebben az esetben nem sok értelme van, hisz a nagy szürke hörgőgép amúgy is egy helyben tölti napjait. Noteszgépek számára azonban komoly mozgási szabadságot biztosít nagyobb helyiségekben is, sőt korlátozott mértékben falakon túli területeket is lefed. A 802.11b legnagyobb hatótávolsága néhány tíz méter, maximális sebessége 11 Mbps. Ez arra pont elég, hogy a fotelban ücsörögve dolgozzunk, internetezzünk – anélkül, hogy „kábelkígyót” húznánk



magunk után. Az említett sebesség internethez maximálisan elegendő, kisebb állományok mozgatására ugyancsak megfelelő, de több tíz megabájtos adathalmok mozgatásához, kutatásához már kényelmetlenül lassú. Természetesen ez a kis kulcstartó csak egy pontja a hálózathoz, a minimum, hogy asztali gépünkhöz is vásárolunk egyet – két pont már hálózat –, vagy még jobb, ha egyből vezeték nélküli útválasztót is vásárolunk.

↑ Szabad mozgás noteszgépekkel ↓ 11 Mbps internethez jó, de egyebekhez lassú
↑ Olcsó

80%

FREECOM USB CARD 128 MB USB2

Napfény Kft. | 06-1-463-9030 | 29 520 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

M a már rengeteg különféle típusú flashmemória-meghajtót találhatunk a piacon. Mégis, a Freecom kilóg a mezőnyből, ahogy ezt a minőségi termékeiről ismert cégtől már megszokhattuk. Ami már első pillantásra is észrevehető: sokkal inkább tűnik bankkártyának, mint USB-memóriának. A kártya csak épp annyira vastag, hogy magában foglalhassa a kihajtható USB-dugót, így könnyen elfér irattárcánkban, vagy bármely zsebünkben is. Ót MB/s névelges írási (!) és olvasási sebességével a ma forgalomban lévő flash memóriák közül az egyik leggyorsabb az USB Card. Méréseink iráskor 2,12, olvasáskor 3,6 MB/s-ot mutattak, ami a névelgesnél lényegesen alacsonyabb, de még így is jónak számít az USB 2.0-s memóriameghajtók között. Figyelemre méltó a kiserelés igényessége – diszdobozos csomagolás – és a mellékelt szoftverek bő-



sége. A Password Lock, Auto Mail, Secure&ZIP és Auto Run alkalmazásokat mellékelik magán a kártyán, ezek segítségével zárhatjuk azt (ezzel védve rajta elhelyezett állományainkat), elérhetjük POP3 e-mail fiókunkat, titkosíthatjuk és tömöríthetjük adatainkat. Az USB Card 128, 256 és 512 MB-os memóriakapacitással kapható, mi a 128 MB-os változat árát tüntettük fel.

↑ Tárcában hordható ↓ Kapacitásához képest drága
↑ Gazdag szoftverkészlet
↑ Gyors

91%

TRUST DIRECT ACCESS MULTI CONNECT HUB

Mapfény Kft. | 06-1-463-9030 | 9 592 Ft+áfa | http://www.multimedia.hu

Egy szabad USB 1.1 vagy USB 2.0, egy FireWire csatlakozás, 5,25 hüvelykes meghajtórekesz, hangkártyakiménetek és -bemenetek, egy szabad bővítősín-kivezetés a hátlapon – ennyi szükséges a Multi Connect Hub beüzemeléséhez. A CD/DVD meghajtó helyét elfoglaló avagy kiegészítő panel testközelbe hozza a hátoldalon nehezen elérhető csatlakozókat, két USB- és egy nagy (hattús) FireWire-eszköz számára nyílik kényelmes csatlakozási lehetőség, a derékfájás kockázata nélkül. Kényelmi kiegészítőként mikrofon, fülhallgató és memóriakártya-olvasó (CompactFlash I és II, SmartMedia, SD, MMC és MemoryStick – vagyis gyakorlatilag teljesen átfogó támogatás) is tűntetnek az összeállításban. Nem szükséges, hogy hangkártyánk speciális belső csatlakozókat



kináljon a hang előlapra vezetéséhez, elég a normál hátoldali kivezetés, csakúgy, mint a FireWire- és USB-vezérlő esetében. A mellékelt „fémfűl”, csatlakozók és kábelkorbács révén az egész szerelés egy kis csavarozással könnyen megoldható (vagyis csak arra kell vigyáznunk, nehogy a ház megvágja a kezünket). Avégett, hogy bármilyen színű gépházhoz jól passzoljon, négyféle (szürkék és fekete) fedőmatricát is lelünk a csomagban.

↑ Minden csatlakozás testközelbe kerül ↓ Az újabb kártyatípusokat még nem ismeri

84%

PLANTRONICS MOBILE HEADSET M143-N2

Quantum-R Kft. | 06-1-456-2060 | 6 000 Ft+áfa | http://www.quantum-r.hu

Decemberi számunkban megismerkedhettek egy mobilokhoz kiválóan alkalmazható Bluetooth headsettel. Ennél jóval költségkímélőbb megoldások is léteznek, példának okáért itt van az M143-N2. Típusjelzésében az N2 mutatja, hogy mely telefonokhoz használható, esetünkben a Nokia 5*** és 6*** típusokhoz. Természetesen van olyan is, amely más Nokia-modellekhez, Ericsson, Siemens és egyéb megoldásokhoz alkalmazható. Az általános fejhallgatókészletekkel ellentétben itt nem a zsinórjára erősített kialakításban kerül elő a mikrofon, hanem merevített kivitelben. A fülbe helyezhető hangsugárzó alsó részéből indul ki, és bal, illetve jobb fülünkbe egyaránt betehetjük. Hangminősége a Plantronics jól megszokott szintjét hozza: hangzása is tökéletes, mikrofonja hasonlóképpen kiváló hangot ad. Ha még nem használtát ilyet, eleinte kissé zavaró lehet, hiszen ha nem is éppen túlsúlyos, mégis jobban húzza a fület, mint a kisebbik modell. Az egyes mobilkészülékek esetében elterjedt „előlap-cserélhetőségi mánia” ennél



a fejhallgatókészletnél is érzékelhető. A zsinórján található felvevőgomb színezete lecserélhető. Ugyan nem annyira cifra változatok közül válogathatunk, mint egyes mobilok esetében, de remélhetőleg ebből nem is akarnak divatot teremteni...

↑ Tökéletes hangminőség ↑ Állítható mikrofonhelyzet ↓ Kicsit lehúzza a fület

86%

CAMBRIDGE MEGAWORKS THX 5.1 550

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 74 200 Ft+áfa | http://www.ramiris.hu

Ami a Porsche az autókban, az a MegaWorks az 5.1-es hangszórók világában. Ez a szépen formatervezett, igényesen felszerelt rendszer ugyanis szól, mint az állat! Erre nincs is jobb szó, ugyanis a maximum 500 watt (!) teljesítményű eszköz egy kisebb mozitermet is képes „tökéletesen” behangosítani, arról nem is beszélve, hogy a hangja szintén csodás. A basszusok gyorsak, dinamikusak, a középhangok tiszták, a magasak csilingelnek. Az eszköz összeszerelése aránylag fájdalommentes, bár egy nappaliban (mert inkább házimozihoz való igazán, mint PC-hez) elvan az ember egy darabig a zsinórokkal (reméljük, hamarosan készül belőle Bluetooth-verzió). Aprópó PC! Természetesen használható zenehallgatáshoz is vagy PC-s filmnézéshez, sőt a hangminősége szinte tökéletes, így jómódú vajtűfüleknek igencsak ajánlott, ez azonban ugyanolyan



lenne, mint Porschével járni bevásárolni a sarki közértbe. Az 500 wattos teljesítmény inkább egy nappaliban vagy egy filmnézésre szakosodott PC-n használható kiemelt módon (esetleg ha a szomszédokkal nem vagyunk jóban, akkor a csillárját tuti le lehet szakítani gond nélkül ☺). No persze ahogy egy Porsche, úgy a MegaWorks sem olcsó – ám a tiszta hangért, a hatalmas teljesítményért, az igényes kialakításért és a THX logóért megéri a pénzt!

↑ Nagy teljesítmény ↓ Nem túl olcsó ↑ Csodás hangminőség

90%

TRUST BT 120 BLUETOOTH

Mapfény Kft. | 06-1-463-9030 | 9 992 Ft+áfa | http://www.multimedia.hu

Már vagy másfél-két éve a köztudatban van a Bluetooth elnevezés. Sajnos elterjedését igen magas ára miatt nem élvezhettük. Ám mostanában valami megváltozott. Egyre több hardverben és hordozható eszközben jelenik meg ez a remek technológia. Lényegében a vezeték nélküli adattovábbítás napjaink egyik legegészségesebb megoldása. A Trust USB-n csatlakozó adaptere is ennek egyik tipikus példánya: méretre alig nagyobb, mint egy toll (inkább csak vastagabb), gyakorlatilag ugyanakora, mint bármely USB-memóriakártya. A gépre telepítve rengeteg hasznos dolgot tehetünk vele, amennyiben van más, Bluetooth technológián alapuló hardverünk. Mik lehetnek ezek? Telefonok (adatmentésre, új programok feltöltésére, SMS-írásra kiváló), billentyűzetek és egerek (több méter távolságból is tökéletesen működnek), na és persze hangfalak, amelyek zsinór nélkül is tökéletes hangminőséget nyújtanak. Noha ma még ezekkel nem mindenki ren-



delkezik, egyértelműen ez a jövő. A jelenlegi Windows rendszerek ugyan még némi javításra szorulnak e tekintetben, de rövid idő alatt meg lehet szokni az apró nehézségeket. Igazi bonyodalmat a Bluetooth első telepítése okozhat, ám hamar rá lehet jönni mindenre. A hozzá adott szoftver segítségével remekül vezérelhetők az egyes zsinór nélküli termékek!

↑ Hét Bluetooth-hardver kezelése ↑ Elegáns, egyszerű kialakítás ↓ Kicsit nehezen telepíthető

89%

Biztos vagyok abban, hogy az idén is legalább olyan sok pénzt költötök majd gépfejlesztésre, mint az elmúlt időszakokban. Gondoltam, összeállítok egy kis összefoglalást a 2003-as év legjobbairól, és némi tanáccsal próbálom egyengetni választásotok rögzös útját.

Természetesen nem feltétlenül érdemes megfogadni a tanácsomat, de azért biztos vagyok abban, hogy többek remek pontokat találnak majd. Ez a leírás legfőképpen azoknak szól, akiknek nincsenek fölös százezrei, hogy mindenképp a legjobbat, legkorszerűbbet és legdrágábbat vehessék meg. Legfőképpen olyan termékekről kívánok írni, melyek 2003-ban kiválóak voltak (szinte elérhetetlen áron), 2004-ben viszont sokkal nagyobb eséllyel férünk hozzájuk.

Az első nehéz pillanatok

Minden fejlesztés, avagy első vásárlás egyik legkellemetlenebb pillanata, amikor megpróbáljuk felmérni, hogy mennyit tudnánk áldozni rá. Ezt az összeget az esetek nagy többségében olyan jó 30-40 ezer forinttal szoktuk túlszárnyalni. Ez persze nem olyan nagy tragédia. Ha hozzávetőlegesen belőttünk egy összeget, elkezdjük böngészni az árlistákat. Első és legfontosabb dolog: soha ne vegyük meg az alig néhány ezer forinttal olcsóbb terméket. Nem érdemes ilyen apróságokon spórolni, a minőség mindig legyen első szempont. Természetesen sokan itt abba is hagyják a kutakodást, hiszen olyan árkakkal szembesülnek, amelyekről a hajuk is égnek áll. Ebben a pillanatban szeretném felhívni a figyelmeteket, hogy nem feltétlenül érdemes mindig a legújabb dolgokat beszerezni. Ha mondjuk megjelenik a piacon egy grafikus kártya, butaság azonnal megvásárolni, mert: 1. ugyan gyorsabb lesz a mérési eredményekben, megfelelő processzortámogatás mellett fabatkát sem ér, 2. a technikáinak nagy részét az akkor aktuális játékoknak az egy-

harmada sem támogatja. Ez történt többek között a GeForce FX család és a Radeon osztály legújabb képviselői esetében is). Mostanra kezdünk elérni arra a szintre, amikor már azért realizálódnak kissé az árak, és végre megérkeznek azok a programok is, amelyek igenis kiaknazzák az általuk adott lehetőségeket. Ezen elgondolás alapján érdemes figyelni a Radeon 9800 Pro vagy a GeForce FX 5900 Ultra árait (Teszt – GameStar 2003/08). Előbbi már az év elején is elég sokat esett, utóbbira azért még várunk kell. Arra azért senki ne várjon, hogy ezek a csúcstermékek valaha is elérjék a 20 ezer forintos álmotart. Előbb fogják abbahagyni a gyártásukat, mint hogy ide elérjenek. Egy olyan 40-45 ezer forint lesz az az átlagár, amiért ezekhez hozzájuthatsz 2004-ben, ami megjegyzem, tökéletes ilyen teljesítményért.

Miután kiválasztottuk a grafikus kártyát, kezdjük el azon gondolkodni, hogy Intel- vagy AMD-rendszert favorizálunk-e. Előbbi teljesítményében jelenleg jobb eredményeket ad, árában viszont az AMD a kedvezőbb. Ez nem teljesen igaz, mivel a 64 bites AMD-processzorok (Teszt – GameStar 2003/10) árban jócskán meghaladják a legtöbb Intel-modellt, és többször teljesítményben is. Ezeket azonban egészen addig nem érdemes megvásárolni, amíg el nem készül a 64 bites Windows, és meg nem jelennek majd a hozzá írt szoftverek. Utána már elég jó kis kombinációt alkotnak majd. Sebesség tekintetében nem tudok igazából túl jó tanácsot adni. Az bizonyos, hogy 3-4 sebességérték között nem túl nagy az árrés. Vagyis keressük meg ezt a három procit (általában két modellel a csúcskategóriás alatt),

és miközben a többi hardverelemet válogatjuk, kialakul majd, hogy a procira mennyi pénz marad. Talán az alaplapok területén tapasztalható a legnagyobb káosz. Havonta, sőt hetente jelennek meg az új típusok, általában nem túl sok különbséggel. Egy mai, jobbik fajta alaplapon a következők találhatóak: 8-szoros AGP, integrált 5.1-es hangkártya, integrált hálózat, USB/USB2 csatlós, FireWire. Az első négy már majd mindenhol megtalálható, az utolsó kettő legfőképpen „luxuscikk”. USB2-vel és FireWire-ral szerelt lapba csak olyasvalakinek érdemes beruházni, akinek van is olyan hardvere (digitális kamera, videokamera, MP3-lejátszó, és így tovább), amelyet bármelyikhez csatlakoztathat. Még egy mágikus dolog szokott felbukkanni az árlistákon. A RAID elnevezés főleg két vásárlótípust érdekelhet. Azt, aki fontos adatokat tárol, és úgynevezett tükörmentést akar alkalmazni, vagy az olyan megszállott játékosokat, akinek egyidejűleg négy-nél több IDE-csatolóval felszerelt hardvereleme van. Ez utóbbi eset elég gyakori: két merevlemez, egy CD-író, valamint egy DVD-író vagy három merevlemez, DVD-író, CD-olvasó... a kombinációk száma eléggé tetemes, és jól jöhet, ha van egy kis plusz hely. RAID esetén egyidejűleg nyolc ilyen IDE-meghajtó köthető a gépre. Itt pedig elérkeztünk egy újabb kényes ponthoz.

Energiazabálók dögvél

Természetesen ahhoz, hogy ezt a sok mindent ráköthessük a gépre, bivaly-erős tápra lesz szükségünk. Habár azt mondják, hogy egy 350-400 wattos táp mindenre elég, ilyen fokú megterhelés mellett sokkal több kakaó kell. Nemcsak

AMIT TUDNOD KELL GÉPVÁSÁRLÁS ELŐTT 2003 LEGJOBBJAI 2004-BEN

AZ IDEI PROCESSZOROK

TERVEK ÉS KÉRDÉSEK...

Intel- és AMD-részről egyaránt érkeznek új procik 2004-ben. Az Intel még június előtt piacra kívánja dobni 3,4 GHz-es és annál eggyel gyorsabb változatát is, míg AMD oldalról pontos sebességeket egyelőre nem tudunk. Tőlük 2004 első felében a Newcastle, a második félévben pedig a San Diego, Winchester, valamint Paris kódnevvel ellátott procik várhatóak.



a merevlemez kiválasztása. Sokan csak azért akarnak 80 GB-os vagy az alatti HDD-t vásárolni, mert úgy gondolják, soha nem lesz szükségük nagyobbra. Ez viszont butaság! Ha 3-4 ezer forint befektetésével másfélszer, nemritkán kétszer ekkorát is kaphatunk, nem érdemes ezen spórolni. Ma optimálisan 80-100 GB-os adattárolót érdemes vásárolni, az év végére ez a méret akár 250-300 GB-ra is nőhet. Az előbbieket átlagára olyan 20-22 ezer forint körül moccanog, utóbbiak pedig a következő karácsony körül kerülnek majd annyiba. Ha csendeset, kevésbé melegezőt akarsz magadnak, a Samsung háza táján kell körbenézned, míg a teljes biztonság kedvéért a Maxtor termékeivel járhatnak a legjobban. Jelenleg még nem érdemes igazán SATA-csatolást venni, mivel sebességük szinte egyáltalán nem lépi túl a szokványos ATA-sokat. Ké-

kivetlben érdemes gondolkodni, persze aki teheti, ennél nagyobb modellbe is beruházhat. Nemrégiben teszteltünk jó néhány típust, és úgy gondolom, még egyszer megemlíteném azt az egyet, mely ár/teljesítmény viszonylatban a legkedvezőbb volt. Ez a Samsung 172V típusjelzésű változata (Teszt – GameStar 2003/09). Persze nem muszáj ilyen venni, de az biztos, hogy ez egy remek alternatíva. Ha esetleg ebben az évben vennéd meg a legelső gépedet, érdemes inkább TFT-vel felszerelni.

Egyéb fontos alkatrészek

Még néhány dologról nem esett szó, bár mostanra már egy egész pofás gépet összerakhatatok. Mi a helyzet a hangkártyák terén? Remek kérdés. Nos, akinek nincsen komolyabb hangfalrendszere, és nem is fontolgatja ilyesmi beszerzését, annak szá-

a legtöbb típus a pluszos és mínuszos DVD-kkel is megbirkózik. Egy ilyen meghajtó magában foglal egy CD- és DVD-olvasót, valamint egy CD- és DVD-író, illetve -újraíró. Szerény véleményem és tapasztalatom szerint a kiváló választások közé tartozik a Pioneer DVR-A05 (Teszt – GameStar 2003/06). Megbízható, úgy 100 lemezből maximum egyet ront el, azt is csak egy esetleges áramszünet miatt ☹. Ha már a lemezeknél tartunk, csak megemlíteném, hogy bármit érdemes megvenni, amennyiben viszont fontos adatokat akarunk tárolni, érdemesebb márkákat választani (ennek az ára olyan 600-700 forint körül mozog, tehát nem olyan eszméletlenül vészes).

A memóriát hagytam a legvégére. Ebből igyekezzünk legalább 512 MB-ot beszerezni, mert ha nem használja is ki még minden, legalább az operációs rendszer kellemesebben siklik majd alatta. Nagy átlagban 333-as RAM-okat érdemes venni; akinek esetleg bírja a kiválasztott alaplapja, mehet a gyorsabb is. A maradék kutyuk, a billentyűzet, egér, kormány vagy egyéb vezérlő esetleg teljesen egyedi döntést igényel. Egérke tekintetében érdemes figyelni a Logitech-féle MX sorozatra (Teszt – GameStar 2003/10), bár azért elég szép árat kell kiszurkolni. Persze tonaszám vannak még olyan eszközök, amelyet szintén 2004-ben lesz érdemes beszerezni. Gondolok itt a különféle Bluetooth-termékekre, extra hangfalkészletekre (akár zsinór nélküli kivételben is), és még sorolhatnám.

Lesz miből válogatni

2004-ben több érdekes dolog is megjelenik a piacon. Kezdjük el most spórolni, ha valami igazán ütős dologhoz is hozzá szeretnénk jutni. Alaplapok, processzorok és új technológiák tömkelege érkezik majd. A márciusban megrendezendő CeBIT után többet mondhatunk, addig már úgysem érdemes befektetni új alkatrészekbe ☺...

ZeroCool

2004 NAGY REMÉNYSÉGE

SEBESSÉGUGRÁS VÁRHATÓ

Szerkesztőségünk jeles tagjai egyértelműen úgy gondolják, hogy 2004 egyik legnagyobb érdekessége a PCI Express bevezetése lesz. Már több cég is bejelentette, hogy ezen a technológián alapuló alaplapot és grafikus kártyát készít, tehát ők is látnak benne fantáziát. Lényegében arról van szó, hogy egyszerűen kinőtték már az APG adta lehetőségeket, e remek új elgondolásnak köszönhetően pedig újra hatalmasat fejlődhet a grafikus-kártya-piac. Hogy mi lesz ebből, és pontosan mikor? Egyelőre nem lehet megmondani...

2004 egyik meghatározó technológiája a PCI Express lesz!

a teljesítmény, hanem a minőség és a zajszint is fontos tényező. Azok a típusok, melyek szinte teljesen csendesek, jóval magasabb árkategóriában szaladgálnak. Mindazonáltal érdemes költen rá, hiszen sokkal kellemesebb egy zajtalan gép (vagy legalábbis kevésbé zajos, hiszen a procihűtő ügyis veszélyes hangszinteket súrol). Tudvalevő, hogy ha komplett házat vásárolunk, akkor ahhoz táp is tartozik. Nemcsak a kulcsint, hanem a belbecset is érdemes megszemlélteni. Házak tekintetében fel tudnám hívni néhányra a figyelmeteket, de azok nem igazán elérhetőek idehaza. A vásárlás következő fontos szakasza

nyelmezebb ugyan a kezelése, de egy igazi hardcore játékos ügyis a komoly káoszt kedveli a gépében ☹ (Teszt – GameStar 2003/11).

Most pedig térjünk át a megjelenítésre. Úgy vélem, 2004 lesz az az év, amelyre személy szerint már nagyon régóta várok. Legtöbbünknek ugyebár szokványos, úgynevezett CRT-monitorunk van. Tavaly végre megindult a jóval korszerűbb, jobban kezelhető és kevésbé helyigényes TFT-monitorok áruhanása. Rendben, elismerem, nem adják őket ingyen, de az idén már igenis kedvező áron hozzájuk lehet majd jutni. Legalább 17"-os

mára a 2004-es évben kapható alaplapokra integrált hangkártyák tökéletes szolgáltatást tesznek.

Manapság elég sok felhasználónak van CD-olvasója vagy írója. Ha valaki csak most akar venni egy író, általában a legolcsóbb és legkézenfekvőbb megoldásokat keresi. Csak az a baj, hogy kevesen gondolkodnak „nagyban”. Mit gondoltok, mennyibe kerül egy DVD-író? 80-100 ezer forintba? Dehogy! 20 ezer forint környékén már igen jókat lehet kapni, de olyan harminc körül már olyat is, amelyik többféle formátumot is megír. Egy mai DVD-író már mindenféle CD-t ír és olvas, nem is beszélve arról, hogy



KIS NÉGYSZÖG, TELE ENERGIÁVAL

INTEL PENTIUM 4 3.2 EXTREME EDITION



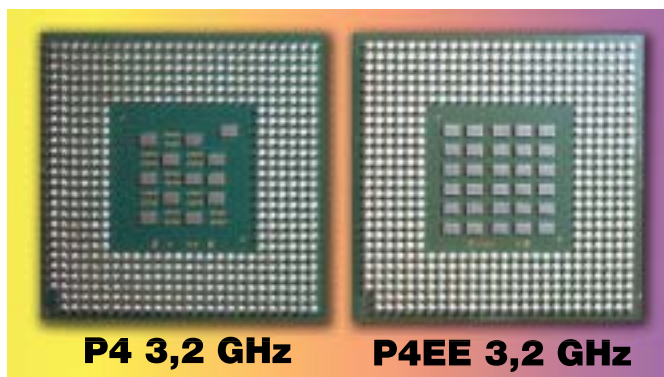
Az AMD Hammer processzorainak megjelenésével az Intel bizony kellemetlen helyzetbe került. Mivel legújabb CPU-i - a Prescottok - még nem állnak készen, gyorsan előhozakodott valami újjal. Ebből az ötletből született a 3.2 EE (Extreme Edition). Lássuk csak, mi benne az extrém!

Menekülni szándékozva a kis-sze szorult helyzetből, az Intel a végső, B tervhez folyamodott: előrángatta Xeon szerver-processzoraiból a Gallatin magot. Ez gyakorlatilag minden tekintetben megegyezik a Northwooddal. Ugyanaz a 0,13 mikronos gyártástechnológia, azonos részegységek és támogatott utasításkészletek, csak éppen hozzá kell képzelni plusz két megabájt (l) harmadszintű gyorsítótárat. Nem is hang-

lenti, hogy a megfelelő használathoz nagy teljesítményű, legalább 350-400 wattos tápegységre és a kapható legjobb hűtőkre lesz szükség... és akkor a pokoli árról már ne is beszéljünk.

A készülődő menyasszony

Az első, még nem végleges magtípusokkal ellátott, 2,8 GHz-es mintapéldányok teszteredményeiből arra lehet következtetni, hogy az új CPU nem hoz



magos P4-eket is eltárgyalta. No de hol kélekedik? Hiszen az eredeti tervek szerint már most a boltokban kéne lennie! Természetesen jó ideje tudjuk, hogy alaposan csúszni fog a megjelenés – csak azt nem, hogy miért. A válaszra nemrégiben derült fény, ugyanis kiszivárgott, hogy több ezer Prescott magos Celeron áll már készletben, bedobozolva. Tehát mégiscsak igaznak bizonyultak azok a híresztelések, hogy szerint már nem a gyártással van baj, hanem egy másik, a tervezésből adódó hibával. A B0-s revíziójú Prescott magok képtelenek megbirkózni a 800 MHz-es FSB-vel i875P lapkakészlet mellett. Ezáltal az Intel kénytelen volt ezeket az L2 cache tekintetében némileg kasztrálni, és az FSB-jüket lecsökkenteni 533-ra, majd Celeronként becsomagolni őket. Azóta a foglalat és a mag áttervezésével már megoldották a problémát, így a CPU-k gyártása gőzerővel folyik. Remélhetőleg e hónap végére már kézzelfogható eredményei is lesznek.

újabb, 18-as verziószámú BIOS-szal már képes fogadni az EE-t. A turbóprocesszor mellé kétszer 256 MB 533-as Geil Platinum RAM, valamint egy Sapphire Radeon 9800XT VGA kártya került. A tesztprogramokat magyar nyelvű, SP1-es Windows XP-n futtattuk. Ha vetünk egy röpke pillantást az eredményeket tartalmazó táblázatra, rögtön láthatjuk, hogy az Intel tényleg mindent megtett annak érdekében, hogy lépést tartson. A rossz nyelvek által csak "Emergency Edition"-nek nevezett P4 az összes tesztben felveszi a versenyt az Athlon 64 FX-szel, ami igencsak meggyőző. A játékokban is elég jól észrevehető a különbség, de tömörítés közben még inkább kitűnik a sebességbeli ugrás: a plusz gyorsítótár iszonyatos mértékben megnöveli a "rarolás" sebességét. Fentebb már említettük, hogy az új processzor fogyasztás, illetve hőtermelés tekintetében... khm... "erős kihívásokkal küszködik". Melegedés terén nagy odafigyelést igényel a CPU, így csak a legbrutálisabb hűtőkkel tudjuk ajánlani a használatát!

"Az Extreme Edition minden téren jó alternatíva az Athlon 64 FX-szel szemben"

zik rosszul így elsőre! Némi módosítást eszközölve, az EE-be szánt lapkákat a Pentium 4-es CPU-k Socket 478-as tokozásába plántálták át, és már el is készítették a vadiúj csodaterméket. A megnövelt mennyiségű gyorsítótár miatt a mag közel a kétszeresére nőtt, ezáltal pedig a fogyasztás és a hőtermelés is alaposan megugrott. Az egy-szeri felhasználó számára ez azt je-

majd igazán jelentős teljesítménybeli változást. Úgy néz ki, hogy az Intel tartja az eddigi stratégiát, vagyis a jövőben a lépéstartás érdekében egyszerűen tovább fogja növelni a frekvenciát. Mindezek ellenére úgy tűnik, a mérnökök jó munkát végeztek, ugyanis bizonyos tesztprogramok esetében az "Engineering Sample" még a 200 MHz-cel gyorsabban működő, Northwood

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A fejlődés soha nem áll le

Félhivatalos információk szerint az Intel folytatni kívánja a 0,13 mikronos gyártástechnológia használatát. A jövőben a "sima P4"-ből, valamint az Extreme Editionból is kiad egy gyorsabb, 3,4 GHz-es változatot, továbbá az eddig megjelent típusokat is folyamatosan fel-frissíti egy új, M0-s steppinggel.

A Prescottok esetében más a helyzet. A legfrissebb információk szerint a familia legkisebb tagja – megjelenéskor – a 2,8 GHz-es változat lesz, a legnagyobb pedig a 3,4-es.



Mennyire extrém?

Az említett energiateljesítmény gondok miatt a CPU nem hajlandó akármilyen alaplapon működni, így a választás egy Abit IC7-es alaplapra esett, amely a leg-

Konklúzió

Az Extreme Edition – a 64 bites képességeket leszámítva – minden téren jó alternatíva az Athlon 64 FX-szel szemben, de ahhoz hasonlóan ennek is vannak hátrányai. Míg például az AMD processzorához közelítő a regisztrált ECC-memóriák használata, az EE-nek az óriási energiateljesítményt és a nagyobb hőtermelést róhatjuk föl. Csak azoknak tudjuk ajánlani az Extreme Editiont, akik valóban képesek kiadni elég sokat egy processzorra. Ha valakinek van elég készpénze, magának kell döntenie: AMD vagy Intel, azaz drágább és nehezebben beszerezhető memória, valamint alaplap – vagy nagy fogyasztás, nagy hőtermeléssel párosítva.

Stinger

Mérőprogramok	P4EE 3.2 GHz	P4 3.2 GHz	AMD64FX 2.2 GHz
3DMark03 1024x768 (3DMarks)	6903	6810	6901
3DMark 2001 SE (3DMarks)	21196	19460	21228
Sandra 2004 Arithmetic (MIPS)	9894	9411	9281
Sandra 2004 Multimedia (it/mp)	24581	24481	19816
UT2003 1024x768 - Flyby (FPS)	270,9	236,8	279,2
UT2003 1024x768 - Botmatch (FPS)	91,2	82,8	96,4



MILYEN MOBILT VÁLASSZUNK?

Azok kedvében szeretnénk járni összeállítunkkal, akik mobiltelefon vásárlásán törik a fejüket, de valamiért nem tudnak dönteni. Avégett, hogy megkönnyítsük a választást, nyolc gyártó 11 készülékét vizsgáljuk meg tüzetesen!

Cikkünk nem igazi teszt, hiszen a bemutatott készülékek mind árban, mint tudásban igen széles skálán mozognak. Ennek ellenére igyekeztünk mindegyikük pozitív és negatív tulajdonságait kiemelni, a mellékelt táblázatban pedig összegyűjtöttük a fontosabb adatokat. Ezeket alaposan átböngészve remélhetőleg sikerül

“Ma már majd minden készüléknél alap felszereltségnek számít a színes kijelző”

megtalálnod a számodra legmegfelelőbb típust – persze előfordulhat, hogy egyik sem nyeri el tetszésedet. Csak azon múlik, mi mindent szeretnél magadnak, illetve hogy mennyire akarsz mélyre nyúlni a zsebedbe!

MOBILTELEFON



LG G5400

A két LG telefon közül a “kisebb” is a “kinyitható” család tagja, ráadásul a mai divatnak megfelelően kívül-belül kijelzővel. Kívül egy monokróm, változtatható háttér-világítású kijelzőt találhatunk, amelyről összecsukott állapotban a legfontosabb információkat olvashatjuk le. Ha kinyitjuk a készüléket, akkor máris gyönyörködhetünk a 65 ezer szín megjelenítésére képes 128x160 képpont felbontású belső kijelzőn. A telefon memóriájában egyszerre 200 telefonszám tárolható, egy névhez akár négy szám és egy e-mail cím is hozzárendelhető. Képességei közül érdemes kiemelni még a beépített naptárat, a hangrögzítési lehetőséget, a dallamszerkesztőt és az ébresztőt, amely egyszerre akár öt különböző időpontot is tartalmazhat.

- ↑ Nagyon szép kijelző
- ↑ Nagy gombok

- ↓ Max. 60 KB-os Java-alkalmazások futtathatók



LG G7100

A G7100-as lényegében a G5400-as kissé “felturbózott” változata. A változások már a telefon külsején felfedezhetők, a monokróm helyett itt már kívül is színes kijelző köszönt minket. Ezenkívül nem nehéz észrevenni, hogy a készülék oldalába egy vakuval ellátott (!) minifényképezőgépet is elhelyezett a gyártó. Fotózáskor a telefon felső része elfordítható, ilyenkor a képernyő oldalán megjelenő kis menüvel állíthatjuk be a felvétel paramétereit. Négyféle felbontású felvételek készíthetők vele; négyeseres diagitális nagyítással is rendelkezik. A menüből elforgathatjuk a készülő fotót, amelynek a fényerejét is megváltoztathatjuk; sorozatfelvételt is készíthetünk a készülékkel. A fényképezőn kívül a G7100-as modell pontosan azokra a szolgáltatásokra képes, mint “kis testvére”, de kicsit testesebb.

- ↑ Vaku
- ↑ Sokfunkciós fényképezőgép
- ↑ Nagyon szép kijelző
- ↓ A fényképezőgép használata nehézkes
- ↓ Kicsit nagy
- ↓ Drága



Sagem myX-2

A Sagem készüléke remek példa arra, hogy manapság már a “belépőszintű” telefonoknál is szinte kötelezőnek számít a színes kijelző. Külseje fiatalos, számbillentyűi kicsit vékonyak, a gyártó többi készülékéhez hasonlóan a [Yes] és a [No] gombok fel vannak cserélve egymással. Kijelzője egyszerre 256 színt képes megjeleníteni, memóriájában 250 telefonszámot és akár 100 szöveges üzenetet is tárolhatunk. Egy bejegyzéshez csak egy telefonszám rendelhető, de hívócsoportok létrehozhatók. A készülék támogatja a polifonikus (midi) formátumú, valamint az úgynevezett HiFi csengőhangokat. A HiFi ebben az esetben wav fájlokat takar, tehát gyakorlatilag bármilyen hangot felhasználhatunk csengetésként. Ezenfelül a telefon ismeri a WAP protokollt, van benne számológép, valutaváltó és játék is.

- ↑ Kedvező ár
- ↑ Jó csengőhangok
- ↑ Remek hangminőség
- ↓ Nehézkesen kezelhető gombok
- ↓ Napfénynél nehezen olvasható a kijelző

	Nokia 3100	Nokia 6600	Sagem MyX-2	Panasonic G50	Alcatel 735	Alcatel 535	LG G5400	LG G7100	Siemens MC60	Samsung SGH E-700	Sony Ericsson P900
Rendszer	900/1800/1900	900/1800/1900	900/1800	900/1800/1900	900/1800	900/1800	900/1800	900/1800	900/1800/1900	900/1800	900/1800/1900
Súly (gramm)	85	122	89	75	89	88	85	99	89	86	150
Készenléti idő (óra)	170-419	150-200	340	200	260	250	230	200	250	230	20
Beszélgetési idő (óra)	2,6	2,5-4	5	2,5	6,5	8	3	2	6	3	16
Kijelző (szín/képpont)											
Belső	4096/128x128	65k/176x208	256/101x80	4096/N/A	4096/128x128	4096/128x128	65k/128x160	65k/128x160	4096/101x80	65k/128x60	65k/208x320, érintőkép.
Külső	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	monokrom/16x96	256/N/A	nincs	256/64x96	nincs
Polifónikus csengések	4 szolamú	van	midí és wav	40 szolamú	24 szolamú	24 szolamú	32 szolamú	32 szolamú	16 szolamú	40 szolamú	24 szolamú, mp3 is
WAP	van	van	van	van	van	van	van	van	van	van	van
MMS	van	van	nincs	nincs	van	van	van	van	van	van	van
GPRS	3+1, 2+2	van	nincs	van	4+2	4+2	4+2	4+2	van	4+2	van
Bluetooth	nincs	van	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	van
Infra	nincs	van	nincs	nincs	van	van	van	van	nincs	van	van
Magyar T9-es szótár	van	van	van	van	van	van	van	van	van	van	van
Rádió	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs
Mp3 lejátszás	nincs	külön programmal	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	van
Beépített Antenna	van	van	van	nincs	van	van	nincs	nincs	van	van	van
Kamera, max. felbontás	nincs	640x480	nincs	nincs	352x288	nincs	nincs	640x480	352x288	640x480	640x480
Java futtatás	van	van	nincs	nincs	nincs	nincs	van	van	van	van	van
Tartozékok	Töltő	CD, töltő, 32 MB MMC kártya	Töltő	Töltő	CD, töltő	CD, töltő	CD, töltő, fülhallgató, soros kábel	CD, töltő, fülhallgató, soros kábel, nyakbaakasztó	Töltő	Töltő, fülhallgató	Töltő, fülhallgató, tok, törlőkendő, bolcsó, kis csavarhúzó, szoftver CD, 32 MB Memory Stick, Memory Stick adapter
Ár	62 900 Ft	159 000 Ft	36 000 Ft	60 000 Ft	bevezetés alatt	26 900 Ft	89 900 Ft	149 900 Ft	42 900 Ft	Bevezetés alatt	Bevezetés alatt
<i>KF=kártyafüggetlen FK=feltöltőkártyával</i>	KF	KF	KF	KF		FK	KF	KF	FK		

EFON-KÖRKÉP

Nokia 3100



Tudása és megjelenése alapján a finn gyártó a fiatalok számára készítette ezt a készülékét. Külsője sportos, műanyag borítása félig áttetsző, ennek köszönhetően amikor hívás érkezik, akkor nemcsak a kijelző, hanem az egész készülék a csengőhang ütemére villogni kezd. Kijelzője egyszerre 4096 színt képes megjeleníteni, telefonkönyvébe 300 nevet tudunk rögzíteni, mindegyikhez három számot és egy szöveges mezőt rendelhetünk hozzá. Az egyszerre használható napárbejegyzések száma is változik annak függvényében, hogy milyen hosszú emlékeztetőket rögzítünk. A telefon testre szabásában változtatható háttérkép, valamint különféle színsémák segítenek, szórakozásunkról pedig a három beépített, Java alapú játékok gondoskodik.

- ↑ Jó kijelző
- ↑ Áttekinthető menu
- ↓ Tudásához képest magas ár

Panasonic G50



Valódi divattelefon a háromsávú Panasonic G50, amely az egész mezőny legkisebb és legkönnyebb darabja. Számbillentyűinek megvalósítása igazán egyedül, hiszen gombok helyett csak "csíkok" vannak. Emiatt kis gyakorlást kíván a készülék kezelése: meg kell tanulni, hogy egy billentyű az alá vagy a fölé irt funkcióknak felel-e meg. A menüben való navigáláshoz a manapság már szinte kötelezőnek mondható négyirányú gomb vagy "botkormány" helyett egy kétirányú billentyűt kell igénybe vennünk. Telefonkönyvébe a SIM-kártya mellett maximum 250 bejegyzés vihető fel. Sajnos listázáskor vagy csak a telefon, vagy csak a SIM-kártya tartalma jeleníthető meg. Színsémák alkalmazásával, háttérkép-változtatással és a dallamszerkesztő segítségével tehetjük egyénivé.

- ↑ Nagyon jó minőségű csengőhangok
- ↑ Kis méret
- ↓ A gombjait szokni kell
- ↓ A kihangosító hangja kicsit torz

Alcatel One Touch 535 és 735



Az Alcatel két készüléke csak színében és a beépített fényképezőgépben különbözik egymástól, minden más tulajdonságuk megegyezik. Külsőjükön egy furcsaság tűnik fel, nevezetesen az, hogy a [Yes] és [No], azaz a beszélgetés kezdeményezése és bontása ugyanarra a gombra került, de ez csak kezdetben zavaró, pár perc alatt meg lehet szokni. A 735-ös modellben lévő fényképezőgéppel különféle nagyságú és minőségű felvételeket készíthetünk (valamint négy fázisból álló "mozgóképet" is rögzíthetünk), sőt nagyon egyszerű képszerkesztési lehetőségeink is vannak. Egyéb képességeik közül érdemes kiemelni a három játékot – az ezekben elért eredményeinket SMS-ben elküldhetjük az Alcatelnek –, valamint a saját képernyővédő elkészítésének lehetőségét is.

- ↑ Sok funkció
- ↑ Logikus menüelrendezés
- ↓ A „botkormány” nem elég precíz
- ↓ Kissé halovány a kijelző

Nokia 6600



A 6600-as a Nokia legújabb "okos telefonja"; a 7650-es és 3650-es modell egyenes ági leszármazottja. Az említett két készülékhez hasonlóan ez is a Symbian operációs rendszer 7.0-s változatát használja, ennek köszönhetően rengeteg alkalmazást találhatunk hozzá az interneten, a különféle emulátorokon át egészen a Crystal Player videolejátszó mobilos változatáig. Van benne levelezőprogram és internetböngésző, a számítógéppel való szinkronizálásban pedig a Bluetooth és az infrakapu segít. Beépített, kétszeres digitális nagyítással rendelkező fényképezőgéppel maximum 640x480 képpont felbontású állóképeket és 176x144-es, hanggal ellátott videókat rögzíthetünk. A beépített fájlkezelővel könnyedén mozgathatunk állományokat a telefon és a mellékelt 32 megabájtos memóriakártya között.

- ↑ E-mail kliens
- ↑ Böngésző
- ↑ Symbian operációs rendszer
- ↓ A SIM és a beépített memória egyszerre nem böngészhető

Sony Ericsson P900



A Sony Ericsson készüléke a P800-as okos telefon felújított változata. A P900-as komolyabb benyomást kel, mint elődje, a kissé fiatalos kék-fehér borítás helyett elegáns, ezüstös külsőt kapott. Valójában már nem is mobiltelefon, hanem valahol félúton van a telefonok és a kéziszámítógépek között. A Symbian operációs rendszer 7.0-s változatát használja, kezelése pedig az érintőképernyőnek és a ceruzának köszönhetően lényegesen egyszerűbb, mint a többi okos telefoné. Szinte mindent tud, amit egy ilyen készüléktől elvárhatunk, többek között van benne zene- és videolejátszó, képnézegető, levelezőprogram, internetböngésző. Képes Word-, Excel-, PowerPoint- és PDF-dokumentumok megjelenítésére, továbbá van benne egy VGA felbontású digitális fényképezőgép.

- Böngésző
- Symbian rendszer
- Érintőképernyő
- Kevés újítás a P800-ashoz képest

Siemens MC 60



A Siemens MC 60 billentyűi többé-kevésbé a helyükön vannak, de a különböző formájú gombjai miatt kicsit nehézkes és zavaró a kezelése. A Panasonic készülékéhez hasonlóan itt sem négy, hanem csak kétirányú gombbal navigálhatunk a menüben. Beépített kamerájával maximum 352x288 képpont felbontású felvételek készíthetők, a fényerőt hét lépésben állíthatjuk, emellett a fehéregyensúly is megváltoztatható. Egyéb szolgáltatásait tekintve is elég sok mindenre képes a készülék: található benne zeneszerkesztő, és akár jelszóval védett jegyzeteket is készíthetünk. A többi Siemens telefonhoz hasonlóan ez is rendelkezik fájlkezelővel – kár, hogy infra-, Bluetooth port és hozzáadott kábel hiányában kissé nehézkes a készülék memóriájában lévő állományokat PC-re juttatni.

- Sok funkció
- Nagyon fákó kijelző
- Zavaró gombelrendezés

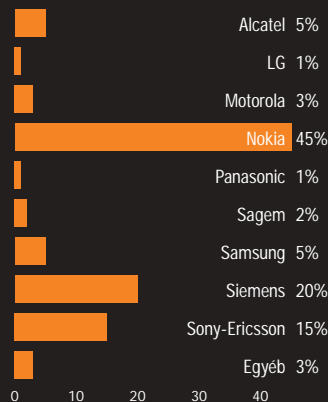
Samsung SGH-E700



A Samsung új, nagyon elegáns, ezüst-sötétlék színben pompázó telefonja a mai divatnak megfelelően kívül-belül színes kijelzővel van felszerelve. Az LG G7100-ashoz hasonlóan a belső egy gyönyörű, 65000 színű, míg a külső egyszerre "csak" 256 árnyalat jeleníthető meg. Külsőjén látszik, hogy alkotói figyeltek a részletekre, például a felső részt egy gumicsik akadályozza meg abban hogy "hozzásattanjon" a készülék aljához felhajítás közben. Beépített, VGA felbontású kamerájával a készülék összecscukott állapotában magunkról is tudunk felvételeket készíteni. Ilyenkor a külső kijelző látja el a kereső szerepét. Nem túlságosan jó minőségben, de azért felismerhető vele a felvétel. A telefon egyéb funkciói közül érdemes kiemelni a fotóalbumot, az animáló háttérképeket és a Java-támogatást.

- Sok funkció
- Kiváló kijelző
- Nehézkes a menügomb kezelése
- Nincs Bluetooth

Milyen mobilod van?



Végszó

A készülékeket vizsgálva nagyon egyszerű megállapítani a piaci trendet: a színes kijelző manapság már kötelező, még az alsó kategóriás készülékekénél is. Ugyanez mondható el a fényképezőgépről is: egyre több készülékben jelenik meg, annak ellenére, hogy erre szerintünk nincs nagyon szükség egy mobiltelefonnál (legalábbis addig a pontig biztosan nem, amíg színre nem lépnek az első, legalább 2 megapixellel ellátott mobilok. Akkor már igenis érdemes lesz figyelni rájuk!). A bevezetőben említettem: nem kívánom szigorúan értékelni a készülékeket (hiszen igen nagy árkülönbségek is vannak), de remélem, hogy a leírás, a táblázat és a pozitív valamint a negatív jellemzők bemutatása megkönnyíti a választást.

Ha mégis dönténnünk kellene, akkor a "hagyományos" kategóriából az LG G5100-as mellett tennénk le a voksunkat. Ha fényképezőgépes mobil szeretnénk, akkor szerintünk az Alcatel 735 a legjobb választás - bár ennek árát még nem ismerjük, a gyártó többi készülékéhez hasonlóan valószínűleg ennek is kedvező lesz. Az "okos telefonok" közül a Sony Ericsson P900-as jobb választás, mint a konkurens Nokia 6600-as: érintőképernyője és a hozzá adott dolgok miatt.

Azt is érdemes szem előtt tartani, hogy az általunk megszerzett árak csak és kizárólag tájékoztató jellegűek. Manapság elég kevesen vásárolnak csak készüléket kártyafüggetlenül. A hazai három szolgáltató igyekszik mindig akciózni, s ezek keretében akár harmadáron is hozzájuthatunk egy-egy készülékhez (természetesen az adott esetben szükséges egy-két éves hűség-szerződés aláírása után). Érdemes hát kívánni, amíg kedvencünk egy ilyen akcióba kerül. Minden esély megvan erre, hiszen majd minden készülék átesik egy nagyobb akción.

Ha pedig ezek közül egyik sem győzött meg igazán, nem kell csüggedni. Amikor ezeket a sorokat olvasod, az egyes telefongyártók újabb és újabb megoldásokat alkotnak, és törik a fejüket, merre érdemes továbbhaladni. Biztos vagyok abban, hogy hamarosan legalább ennyi új, eleddig sosem látott készülék kerül piacra.

Caris



KICSI A BORS, DE HANGOS

2.1-ES HANGFALAK TESZTJE

Manapság a sztereó világ leáldozóban van. Otthoni moziknál, sőt hifiknél is egyre több az x.1-es (4.1, 5.1, 6.1, 7.1) rendszer. Ám a jó öreg 2.0-s sztereóval eddig kevesen foglalkoztak. Így merült fel az ötlet, hogy hozzá kéne fűzni egy jó kis mélynyomót: korszerűsítsünk, kartársak!

Szerencsére a PC-k világában nemcsak a procik és a videokártyák fejlődnek, hanem a hangok kiadására alkalmas rendszerek is. De hiába van nekünk nagyon jó hangkártyánk, hiába integrálnak az alaplapokra egyre jobb hangchipeket, hiába dob piacra a TerraTec vagy a Creative valami új, bomba hangrendszert, ha otthon egy gagyi, őszdi "Sokol rádió-style" hangszórópárunk van. Erre többen azt mondhatják "jó az, így is szól!", ez azonban körülbelül olyan érzés, mintha a Csillagok háborúját egy 70-es évekbeli monó, egy hangszórós moziban nézném meg. Illúzióromboló. Manapság a PC nemcsak játékra, hanem zenehallgatásra és filmnézésre is szolgál, így adjuk meg a hangnak, ami megilleti, és vegyük észre meglepődve, hogy: "Jé ez milyen iszonyat jól szól, vазze!" Így tehát fogadjátok szeretettel egy tucat versenyzőket, amelyek az elfogadható árkategóriájú (felső határ: 25000 forint) piacon kínálják magukat.

Trust 2500P 2.1 Soundforce

A tükröződő szatellit esete



Könnyen összerakható, de a szatelliték közötti, meg egyáltalán az összes hozzá adott zsinór meglehetősen rövid, így erősen limitálva van az elhelyezése. Távirányítója pozitívum (ezen a hangerő mellett a basszus is állítható), bár elég gyenge minőségnek tűnik, szinte félttem, hogy eltöröm, ha hozzányúlok, könnyen elromolhat egy erőteljesebb tekeréstől. A szatelliték furcsa tulajdonsága a zavaró visszatükröződés a közepsugárzóból, amely kellemetlen lehet a gép előtt ülve. Subwoofere elég kicsi, viszont így is meglepően keményen képes megszólalni. Elég műanyag hangzása van, minden bizonynyal alkalmaztak mesterséges hangkiemelés: a basszusok korrektek, a középek erőteljesek, a magasak átlagosak, így picit kásás a hangzás.

↑ Erőteljes megszólalás

↓ Műanyag hangzás

ÁR	7/10
DESIGN	11/15
TELJESÍTMÉNY	20/25
ÖSSZESZERELÉS	8/10
EXTRÁK	11/15
HANGMINŐSÉG	18/25

75%

TEAC PowerMax 600

Egy UFO hangzó



Érdekes, UFO kinézetű szett, amelynek összeszerelése a hihetetlen rövid zsinórok miatt igen komplikált lehet (ha nagy az asztalunk, esetleg nagyobb területet szeretnénk behangosítani, akkor bajban leszünk). Tisztán szólal meg, a basszus tisztességesen megdörren, közepén kicsit átlagos, elég kevés a magas. Sajnos a basszus szintje nem állítható és gyárilag eléggé fel van tekerve, így előfordulhat, hogy csak dörmögést hallunk felőle, miközben a magas hangok csak szerényen zizegnek. Szatellitjei szépen világítanak, ezzel is emelve az UFO- "filinget". Távirányítási lehetőséggel nem rendelkezik, így sajnos magunknak kell csúszni-mászni az asztal alatt akkor, ha valamit állítani szeretnénk.

↑ Tisztán szól

↓ Nem állítható semmi rajta

ÁR	6/10
DESIGN	10/15
TELJESÍTMÉNY	19/25
ÖSSZESZERELÉS	5/10
EXTRÁK	9/15
HANGMINŐSÉG	16/25

67%

Logitech X-220

A 2.1-es Rolls Royce



Kérem szépen, itt van az a szett, amelyen minden zene királyul szól. Vastag a hangzás, tisztességesen megszólal minden, a wooferen állítható a basszus. Érdekeség, hogy akkor is megszólal, ha teljesen minimumra van tekerve. Szépek a magasak, a középek is, dinamikus a hangzás, bár a basszus kicsit lassúcska, ha túltekertük az állítót. Zsinórai meglehetősen hosszúak, így könnyű összerakni, s mivel elég izmos hangerőre képes, így egy kisebb "dizsi" hangosítására is megfelelő lehet. Vezérlése is egyszerű, kellemes látvány a lábain. A Woofer állhatna tuskéken, mert a padlóra helyezve szivbaj nélkül lehet szakítani az alattunk lakók csilárlját, esetleg a komplett lakótelep hallhatja, mi mit hallgatunk.

↑ Csodás hangminőség

↓ Miért nem áll tuskéken a woofer

ÁR	7/10
DESIGN	13/15
TELJESÍTMÉNY	24/25
ÖSSZESZERELÉS	8/10
EXTRÁK	13/15
HANGMINŐSÉG	23/25

88%

Samsung SMS-5100

Beethoven is megszeretné



Megfelelő hosszúságú zsinórokot kapunk, ha ezt a készletet használjuk, egyszerű az összeszerelése. Sajnos nincs hozzá távirányító, a potméterek a subwooferen vannak, emiatt ha állíthatni akarjuk, biza térden kell csúszni előtte. Ezek állíthatása közben kicsit recsegett a hangzás, de ez elhanyagolható. Alapban minden a nullán van, tehát úgy szól, mint egy Sokol rádió, erre ügyeljünk, miután összeraktuk. Bass és Tone (magas) állítható, a basszus nem vezérelhető túl. Korrektül dübörög, és teljesen levehető (magyarán nem szólal meg, ha minimumra tekertük). A dinamika megfelelő, nem lusta, komoly és könnyűzenehez is jó (érdekes, a kézikönyvén is komolyzenére utaló grafikák láthatóak), játékokhoz korrektt.

↑ Profi komolyzenei hangzás

↓ Kontaktos potméter

ÁR	8/10
DESIGN	10/15
TELJESÍTMÉNY	22/25
ÖSSZESZERELÉS	8/10
EXTRÁK	13/15
HANGMINŐSÉG	21/25

82%

ADATOK

Termék	Cég	Web	Telefonszám	Ára (Ft + Áfa)
Labtec Pulse-420	Herta	http://www.herta.hu	06-1-239-8028	10 000
Creative Inspire P380	Ramiris	http://www.ramiris.hu	06-1-888-3200	10 890
Samsung SMS-5100	Ramiris	http://www.ramiris.hu	06-1-888-3200	9 790
Jazz Speakers JS6936	Kelly-Tech	http://www.kellytech.hu	06-1-350-1246	8 000
A4Tech SoundStar ASW-15	Kelly-Tech	http://www.kellytech.hu	06-1-350-1246	8 000
Philips A2.310	Napfény Kft.	http://www.multimedia.hu	06-1-463-9030	12 720
TEAC PowerMax 600	Case Kft	http://www.case.hu	06-1-4502930	12 800
Altec Lansing XA3021	Pixel Multimédia	http://www.pixel.hu	06-1-321-2909	11 900
Trust - 2500P 2.1 Soundforce	Napfény Kft.	http://www.multimedia.hu	06-1-463-9030	9 992
Logitech X-220	Herta Számítástechnika	http://www.herta.hu	06-1-239-8028	13 000
Ozaki VA303	Pulsar Kft.	http://www.pulsar.hu	06-1-219-0395	9 480
Genius SW-K106	g.network Kft.	http://www.genius.hu	06-1-239-7020	9 717

Ügyeltünk arra, hogy a 12 kiválasztott mind más gyártótól legyen: vagyis a boltok kínálata természetesen ennél jóval gazdagabb, és ebből is látszik, hogy a 2.1-es rendszerek piacán bizony elég kiélezett a verseny, és lassacskán a jó öreg sztereó pilincka-csipogónkat valami sokkal jobbra kellene cseréljük. Válasszatok, válasszatok!

ELNEVEZÉS ÉS ELHELYEZÉS

Hogy hívják, és hova tegyük?

Egy igazi 2.1-es rendszernél sem mindegy, hova helyezzük el a hangszórókat. Ugyan vannak olyan, egyszerűbb, gagyibb eszközök, ahol talán még az asztalra is tehetnénk a mélynyomót, ragaszkodjunk a megfelelő helyéhez: tegyük az asztal alá.

SZATELLIT: A 2.1-es hangrendszer kis hangszóróinak neve.

SUBWOOFER: Ez a mélynyomó, a basszuszláda, ahonnan a mély hangok tömegével törnek elő. Szokásos elhelyezése általában a földön, a hallgató lábai előtt (számítógépasztal vagy tévéállvány alatt). A cikkben wooferként, mélynyomóként és

subwooferként is emlegetem.

DONODONO-EFFEKT: (a KEEC A Nagy Világ-regatta című könyv alapján). Azonnal megdundulhatunk, mi ez, ha mély hangon folyamatosan mondogatjuk, hogy donodonodonodono. Egy idő után csak lüktető O betűket hallunk, így összemosódik a basszus.

Jazz Speakers JS 6936

Ha rövid a zsinórod...



Nagyon rövidek sajnos a zsinórhoz, ez főleg azért kellemetlen, mert az irányító-gombok nem a szatellitken, hanem a subwooferen vannak. Emiatt többször kellhet asztal alá mászni, ha állítani akarjuk (csak volume és basszus van). Emiatt összeszerelése igencsak macerás, és korlátozott az elhelyezhetősége is. Külön tápegységgel rendelkezik, amely maximum akkor jó, ha helyet szeretnénk spórolni (amire szükségünk is lesz). A középfhangok szépen definiáltak szólnak, a magasak is jól elhatárolhatóak, a basszus csak picit lomha, bár lehetne vastagabb (a woofer elég kicsi). Dinamikája elfogadható, szerencsére semmi sem szól kásásan, ami pozitívuma. Szánjunk egy kis időt a beállítására, és reménykedjünk abban, hogy ez így jó is marad.

↑ Kellemes hangkép

↓ Túl rövidek a zsinórok

ÁR	8/10
DESIGN	10/15
TELJESÍTMÉNY	21/25
ÖSSZESZERELÉS	5/10
EXTRÁK	13/15
HANGMINŐSÉG	21/25

78%

A4Tech Soundstar ASW-15

Fel a mélyet, fel a mélyet!



Érdekessége a felfelé nyomó subwoofer, amely elég nagy ritkaság ebben a mezőnyben, viszont jól kiméli az alattunk lakó csillárát. Hosszú zsinórokat kapunk hozzá, a mélynyomón csak a basszus szintjét állítható. Utóbbi elég lustácska (tökéletesen előadja a donodono-effektust), kevés a magas, elviselhető a közép. A fő gond az, hogy kicsit lomha az egész rendszer, viszont található rajta egy 3D-hangzás gomb. Ez hihetetlen módon kenni kezdi a hangzást, kiemelve sok-sok közepen megszólaló hangot; játékoknál jól jöhet, elég dinamikusán szól így... Állítható a hangerő és basszus a wooferen. Meglehetősen átlagos hangzású, viszont a 3D-kiemelés érdekes lehet játékok közben.

↑ 3D-s hangzás

↓ Lusta basszus

ÁR	8/10
DESIGN	10/15
TELJESÍTMÉNY	20/25
ÖSSZESZERELÉS	8/10
EXTRÁK	13/15
HANGMINŐSÉG	18/25

77%

Philips A2.310

Konzolhoz is jó



A megszokott Philips-kialakítást mutatja ez a szett is. Igen egyszerű a woofer (lefelé nyomja a hangot, ez gond lehet, ha lakik alattunk valaki), a basszus a hátoldalán állítható (ami kényelmetlen lehet, mert nem elég, hogy be kell mászni az asztal alá, ott még a sötétben kaparászni is kell: vigyünk zseblámpát, akkor jobban kiismerjük majd magunkat), külön külső tápegysége van. Egyik szatelliten bekapcsológomb és hangerő-szabályozó is található, s nem értem, miért nem lehetett a basszus állítóját is ide integrálni... Zsinórhoz is nagyon hosszúak, így kényelmesen összeszerelhető. Basszusa jó, dinamikus, középtartománya nagyon erőteljes, tiszta, a magas kicsit kevés; maximális hangereje megdöngeti a falakat, ha kell.

↑ Konzolokhoz is adnak csatlakozót

↓ Basszusállítója rossz helyen van

ÁR	7/10
DESIGN	11/15
TELJESÍTMÉNY	21/25
ÖSSZESZERELÉS	8/10
EXTRÁK	11/15
HANGMINŐSÉG	21/25

79%

Creative Inspire P380

A 45 fokos mélynyomó esete



Érdekes kialakítású a subwoofer, ugyanis két oldalra nyom: nem szabad teljesen magunk felé fordítani a teljes basszus élményhez, hanem 45 fokban kell elhelyezni: erre a kézikönyv is felhívja a figyelmünket, tehát gondosan ügyeljünk erre, ha ezt a hangszórókészletet használjuk. Különlegessége, hogy a hangerő-szabályozó a hangkátyát a mélynyomóval összekötő zsinóron van, viszont a basszus állítója magán a wooferen. Hmm, nem lehetett volna ezeket egy helyre tenni, kedves Creative? Kiemelkedik a mezőnyből gondos csomagolásával. A zsinórok nagyon hosszúak, így igencsak könnyen összerakható és elhelyezhető, még egy nagyobbacska szobában is. Hangzása szép tiszta, dinamikus, hangképe közepesen erőteljes, magasan csak átlagos.

↑ Egyéni kialakítású mélynyomó

↓ Lehetne több magas

ÁR	8/10
DESIGN	12/15
TELJESÍTMÉNY	21/25
ÖSSZESZERELÉS	9/10
EXTRÁK	13/15
HANGMINŐSÉG	22/25

85%

Erre mondják azt, hogy nem semmi. Alattunk több csillár ledölt, a környéken hirtelen fellendült a fülügök eladásának forgalma, mi azonban kitartottunk! Véget ért a 12 rendszer tesztje, amelyből kiderült, hogy bizony elég nagy különbségek is lehetnek ebben a speciális kategóriában. Az igazán kiemelkedő termékek azonban remek hangminőséget adnak: a küllemében is igen egyedülálló Altec Lansing, a fantasztikus hangminőséget okozó Labtec mellett a többiek szerepnyek tünnek még akkor is, ha egyik "társaság" sem bukott meg. Mind jól használható zenéhez, játékokhoz vagy tévénézéshez is akár. Szerencsére az uncsi, szürke PC-s design kora lejárában van (ideje volt), így még kinézetére is szinte mind megfelel. S ha most félretesszük, mi mennyibe kerül, s csak a "vájtfülőség" érdekel minket, akkor szaladjunk Logitechekhez: azért ez volt a legszebb. Érdekes a Creative 45 fókusz innovációja is, s ha designőrüitek vagyunk, miénk az Altec Lansing.

A többiek se szomorkodjanak: itt még a "vert mezőny" is jól szólt. Nagyon különleges élmény volt a Samsung termékét hallgatni. Míg rockzenében és játékhangban az átlagnál egy lehellettel volt csak jobb, komolyzenei tesztünkön (Ludwig van Beethoven V. szimfónia c-mollban, Opus

alá kerül, nem mindegy, hogy van-e távirányító, vagy nincs. Ha esetleg nincs, akkor a subwoofer elején vagy a hátán vannak-e a kezelőszervek, ugyanis elkerülendő az asztal alatt kúszás-mászás ha véletlenül basszust, vagy hangereőt szeretnénk ajánlani. Ugyanígy olyan rendszert preferálunk, amelyhez

A 2.1-es rendszerek piacán bizony elég kiélezett a verseny, és lassacskán a jó öreg sztereó pilinckaszipogónkat valami sokkal jobbra kellene cseréljük.

67) hihetetlenül jól végzett. Kár értük. Egyébként általános tanácsként (ha olyan rendszerekről van szó, amelyekről nem irtunk a tesztben) a következőt kapjátok tőlem: olyan rendszert ne vegyetek, amelyen a basszus szintje nem állítható, ugyanis így előfordulhat, hogy túl sok a basszus és elnyom mindent, így mind a játék, mind a zenehallgatás élvezetét tönkreteszi. Emellett igen fontosak a kezelőszervek: mivel a 2.1-es rendszerek mélynyomója az asztal

hosszú zsinórokat mellékelnek. Magyarán ha 2.1-es rendszert akarunk, akkor a következőt válasszuk: legyen távirányítója (ha nincs, akkor a szatellitlen legyenek a kezelőszervek), legyen állítható basszus-szint és a rendszernek legyenek hosszú zsinórai, hogy kényelmesen elhelyezhető legyen. Akinek pedig rengeteg pénze van, vegye meg a Klipsch ProMedia 2.1-et. Az az Isten-ség (még ha egy vagyomban kerül is)!
Gyu

HOGYAN ÉRTÉKELTÜNK?

Ezúttal is súlyozott értékelési rendszert használtunk, amelyből jobban kiderül, melyik rendszer is a legjobb valójában.

Ár: Ez az érték a bolti ár és a készülék teljesítményének figyelembevételével lett megállapítva.

Design: Hogyan néz ki, mennyire jól illeszkedik a környezetbe, mennyire jó érzés kézbe fogni.

Teljesítmény: Milyen teljesítményt nyújtott, mennyire hangos.

Összeszerelés: Minél könnyebb szerelni, annál magasabb a pontszám.

Extrák: Van-e távirányító, mennyire igényesek a kábelek, mennyi csatlakozása van?

Hangminőség: Mennyire szépen szól a rendszer?

Altec Lansing - XA3021



A tuti design



Fantasztikus a design, egyedülálló kinézetű (egyének szerint a mélynyomó egy bombára hasonlít, a szatellitiek is különlegesen), szép hosszúak a zsinórok. A mélynyomó felfelé sugároz. Távirányítóján három equalizer-alapbeállítás van: TV, Gaming és Max Bass. Ebből is látszik, hogy a készüléket nemcsak PC-hez, hanem otthoni, tv-s használathoz is tervezték (így kétféle bemenet is van: sztereó kis jack és jobb-bal RCA). A távirányító maga is kiváló: két fejhallgató-kimenet található rajta. A basszusok vastagon szólnak (Max Bass üzemmódban igen ütősen), megdörrennek, ha kell, szépen dinamikusán. A középhangok erőteljesek és tiszták. A csengő-bongó magasak itt sem túl erőteljesek, ugyanis a szatellitben csak középsugárzó van.

↑ TV-hez és videóhoz is használható ↓ Kevés a magas

ÁR	7/10
DESIGN	14/15
TELJESÍTMÉNY	21/25
ÖSSZESZERELÉS	8/10
EXTRÁK	14/15
HANGMINŐSÉG	20/25

84%

Genius SW-K106

A szürke "zseni"



PC-szürke a design, tökéletesen illik a már megszokott PC-szürke házakhoz, egyértelmű, hogy tervezői otthoni gépek mellé szánták. Összeszerelése kicsit körülményes a sokféle zsinór miatt, de a zsinórok elég hosszúak. Érdekesség, hogy a PC-hez nem a subwooferrel csatlakozik, hanem az egyik szatellitrel. Ez utóbbin van a hangerő- és basszusállító tekerentyű is. Apropos hangerőállítás: néha bizony be-bereccsent a gomb tekergetése közben, ami ugyebár nem szép dolog. Hangképe elég átlagos, középen kicsit kásás, a magasak is beolvadnak a többi közé, nem elég erőteljesen, dinamikusán definiáltak. A basszus hajlamos a donodono-effektre, lassú, lomha, de szerencsére nincs túlvezérelve, és állítható.

↑ A szatellit kapcsolódik a PC-hez ↓ Bereccsen a hangerőállító

ÁR	7/10
DESIGN	10/15
TELJESÍTMÉNY	19/25
ÖSSZESZERELÉS	7/10
EXTRÁK	13/15
HANGMINŐSÉG	18/25

74%

Ozaki VA303



Dejá Vu Trust? No



Nagy meglepetésre a két szatellit a Trust rendszerének szinte tökéletes ikertestvére, csodálkoztunk is szépen, biztos csak a véletlen műve lehet. A jó nehéz, kemény fém mélynyomó felfelé sugároz, a cucc összeszerelése könnyű és fájdalommentes (kivéve ha a nehéz mélynyomót véletlenül a lábunkra ejtjük). A távirányítón állítható a basszus, illetve a hangerő, és itt is két fejhallgató-kimenet van, ami nagyon hasznos lehet, ha éjjel game-elünk otthon. Basszusa csak maximumra tekerve szignifikáns, ami azt jelenti, hogy a többi versenyzőhöz képest elég vékonyka, így viszont legalább nem lomha. Középen kissé kásás, a magasak igencsak átlagosan szólnak, így egész hangképe meglehetősen közepes, nem emelkedik ki a mezőnyből.

↑ Két fejhallgató-kimenet ↓ Átlagos hangzás

ÁR	8/10
DESIGN	12/15
TELJESÍTMÉNY	21/25
ÖSSZESZERELÉS	9/10
EXTRÁK	13/15
HANGMINŐSÉG	19/25

82%

Labtec Pulse-420

Gömbölyded pulzus



Az egyetlen olyan hangfalszett volt, amelynek elő kellett vennem a kézikönyvét, mit és hogyan kell összerakni (bár a szinkódok segítettek volna). Két apró, gömbölyű szatellit mellett egy bumszli "kocka" woofer nyomattja a basszust. Igen érdekes volt a korrek használatra utaló megjegyzés a mélynyomón, amely csak itt volt megtalálható. Az egyik szatellitben van egy hangerőállító, és itt, hátul van a fejhallgató-kimenet is, sajnos basszusszintje nem állítható. Hangképe az átlagnál picit erőteljesebb, de csak akkor jön ki a dinamika, ha elég hangerőt adunk rá, egyébként nagyon szegényesnek hangozhat. A magasak kicsit haloványak, a basszus viszont vastagon megszólal, nem lomha, jól definiált.

↑ Erőteljes, dinamikus basszus ↓ Elő kellett venni a kézikönyveket

ÁR	7/10
DESIGN	11/15
TELJESÍTMÉNY	23/25
ÖSSZESZERELÉS	7/10
EXTRÁK	11/15
HANGMINŐSÉG	22/25

81%

NETEZZÜNK OKOSAN!

INGYENES WEBSZOLGÁLTATÁSOK

Pár éve még ritkaságszámba ment, ha valaki saját weboldallal büszkélkedhetett. Azóta persze eltelt egy kis idő, és mostanra majdnem mindenkinek több is van. Sorra jelennek meg az ingyenes szolgáltatásokat nyújtó cégek, amelyekről nem feltétlenül tud mindenki mindent. Mi most összegyűjtöttük az infókat...

Azt hiszem, manapság kevés olyan téma van - sőt, meg merem kockáztatni, talán egyáltalán nincs is olyan -, amelyet ne találhatnánk meg az interneten. A korlátlan szabadság eredményeképpen naponta több ezer website keletkezik. Ehhez az is hozzájárul, hogy már olyan szolgáltatások is léteznek, amelyek nem igényelnek semmiféle tudást ezen a téren, mindössze pár kattintással létrehozhatunk egy kezdetleges oldalt. Ha pedig kicsit jobban otthon vagyunk ezen a téren, akkor különféle ficsórókkal is teletűzdelhetjük weblapunkat.

Hogyan érdemes kezdeni?

Először is magát a lapot kell összeállítani. Erre nem szeretnék különösebben kitérni, hisz ez egy olyan téma, amelyről szintén több könyvet lehetne írni. Ezzel kapcsolatban azt tudom javasolni, hogy keressétek elő a régebbi CD/DVD mellékleteken található HTML rovatot, amely hosszú-hosszú időn át szolgált tudásbázisul a téma iránt érdeklődőknek.

Mielőtt nekilátnánk összebarkácsolni honlapunk, érdemes alaposan tájékozódni a tárhelylehetőségekről, valamint a hozzá tartozó szolgáltatásokról is. Mindenekelőtt nézzük meg a kiszemelt szolgáltató leírását, mit is kínálnak számunkra. Ez igen fontos lépés, ugyanis előfordulhat, nemcsak egyszerű HTML alapú oldalt szeretnénk használni, hanem komplexebb feladatokra alkalmas CGI- vagy PHP-programokat akarunk futtatni a szerveren. Szerencsére az utóbbi időben egyre több szolgáltató, például a FreeWeb is támogatja ezt a lehetőséget. A másik fontos tényező, hogy az adott webszerveren mennyi helyet biztosítanak számunkra. A pár éve még csúcshoz számító 2-5 MB manapság már 50-60 MB-ra duzzadt, sőt nem egy szolgáltató korlátlan hirdeti magát. Ezt persze nem kell szó szerint venni, és felejtjük el, hogy

CD-gyűjteményünket is a weboldalunkon fogjuk tárolni ezentúl.

A FreeWeb kiszolgálóin például több száz megát is elhelyezhetünk, viszont 500 MB felett napi látogatóink számának is el kell érnie legalább az elfoglalt megabjtokét! Azaz 1 gigabjt esetén minimum napi 1000 látogatóra van szükségünk.

Elvileg most már birtokában vagyunk minden lényeges információnak, bejegyzethetjük magunkat, és feltölthetjük oldalunkat a kijelölt FTP-cimre. Minden egyes regisztrálásnál egy egyedi doménnevet kapunk, az x3.hu esetében ez a következőképpen fest: <http://free.x3.hu/sajátnév/>. Ezen érhetjük el honlapunkat, de egyéb hasznos doménszolgáltatásokat is igénybe vehetünk itt. Ha például túl hosszúnak és megjegyezhetetlennek találjuk ezeket a neveket, meg is változtathatjuk őket. Az egyik ilyen szolgáltatást a www.ini.hu oldalon találhatjuk, ahol tetszőleges doménnevből - mondjuk <http://www.tar.hu/kovacsbelafic>-ből - www.bela.ini.hu-t varázsolhatunk.

Extra szolgáltatások tömkelege

Az alapnak számító tárhelyen és statisztikai szolgáltatásokon kívül számos cég kínál extra díjmentes szolgáltatásokat. Ilyen például a weblapunkra elhelyezhető vendégkönyv is. Ez sem igényel különösebb jártasságot a HTML-programozásban: ezeket a rendszereket úgy tervezték, hogy bárki könnyen használhassa őket. Mindössze egy kódresztlet kell elhelyeznünk weblapunkban, és az automatikusan hozzárendeli a cég által előre legyártott elemeket. Természetesen ezen kívül fórumot is üzemeltethetünk. Ezeknek a felületét teljesen magunk szabhatjuk meg, tetszés szerint színezhajtuk, változtathatjuk a betűtípusokat, és számtalan más módon tehetjük egyedivé. Az x3.hu oldalon például szavazódobozt is beüzemelhetünk, így könnyen megtudakolhatjuk látogatóink véleményét bizonyos

Már olyan **szolgáltatások** is léteznek, amelyek **nem igényelnek** semmiféle **tudást** ezen a téren

	100 MB	20 MB	55 MB	Korlátlan	Korlátlan	40 MB	Korlátlan	40 MB	Korlátlan	50 MB	Korlátlan	50 MB	5 MB
Tárhely	100 MB	20 MB	55 MB	Korlátlan	Korlátlan	40 MB	Korlátlan	40 MB	Korlátlan	50 MB	Korlátlan	50 MB	5 MB
Pop-up	Nincs	Van	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
Frame	Nincs	Van	Nincs	Van	Van	Van	Van	Van	Nincs	Nincs	Van	Van	Nincs
Banner	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Van	Van	Nincs	Nincs	Nincs
Php	Van	Nincs	Nincs	Van	Nincs	Van	Nincs	Van	Van	Van	Van	Nincs	Nincs
CGI	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs
MySQL	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Van	Van	Van	Van	Nincs	Nincs
Mail	Van	Van	Van	Van	Van	Van	Van	Nincs	Van	Van	Van	Nincs	Van
Ingyen net	Nincs	Nincs	Nincs	Van	Van	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs	Nincs

dolgokkal kapcsolatban. Az sem meglepő már, hogy ingyenes internet-szolgáltatással is találkozhatunk, ilyen a tar.hu: ez nemcsak ingyenes korlátlan tárhelyet, de ingyenes internetet is nyújt felhasználóinak - természetesen a telefonköltséget nekünk kell állni.

Ha kedvünk van, akár hírlevél-szolgáltatást is indíthatunk, sőt manapság már szinte minden webszolgáltató kínálja saját, valódi e-mail címet POP3-, Imap- és WebMail-eléréssel, akár 10 megabájtos postafiókkal. Érdekes szolgáltatással találkozhatunk a map.prim.hu oldalon, ahol akár többször 20 MB méretű „virtuális merevlemezünk” lehet. Ez kifejezetten állományok, levelek, képek, MP3-állományok tárolására való.

Weblapunk népszerűsítésére ügynevezett csikcsere rendszert is kipróbálhatunk. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy ha az oldalunkon megjelentetjük valakinek a hirdetését, akkor a mi hirdetésünk, bannerünk is megjelenik egy másik reklámcserélő tag oldalán. Ha már a szalagreklámnál tartunk, a stop.hu egy olyan szolgáltatással is kedveskedik nekünk, hogy mindössze pár kattintással saját reklámot készíthetünk webes felületen. Egy másik magyar cég, a Freeportal komolyabb opciókat, például hírgépet (comment, login lehetőséggel) fórumot, (login opcióval) naptárat, keresőgépet, cikk-rendszert, webáruházat és apróhirdetési elemeket is elérhetővé tesz. Természetesen ezek is ízlésünk szerint módosíthatók, egyedi beállítási lehetőségekkel, dobozokkal és képekkel.

A külföldi szolgáltatók valamennyivel előrébb járnak, mint itthoni rokonaik. A FreeWebs például alpból 100 megabájti tárhelyet kínál, de itt sem ritka a korlátlan opció. Érdekesség továb-

bá, hogy ezek többsége minden itthon fellelhető extra szolgáltatással rendelkezik, sőt némelyikük még annál is nagyobb tered ad felhasználójának. Gondolok itt a csevegési, interaktív webszerkesztői felület vagy éppen e-kereskedelmi szolgáltatásokra - ráadásul mindezt ingyen kapjuk.

Mit szabad, és mit nem?

Néhány dologra érdemes nagyon odafigyelni, a szolgáltatók többsége ugyanis nem nézi jó szemmel, ha nagyméretű állományokat tartunk a szerverükön. Felmerülhet az a gyanú is, hogy csak illegális dolgok tárolására használjuk kiszolgálójukat, ezért azt viszonylag gyakran ellenőrzik, és mivel benne van az üzletszabályzatban is (amelyet ugye elfogadtunk a regisztrációkor), hogy ha bármi olyat talál a szolgáltató, ami erre a tevékenységre utal, szinte azonnal törölhetik mindenféle indoklás nélkül. Azt sem igazán szeretik, ha afféle ugró- (jump) oldalnak használjuk, „még nincs kész az oldalam, de nézd meg itt” stb.-szerű feliratokkal. Továbbá egy-két helyen a csak FTP-jellegű felhasználást sem kedvelik, azaz ha a könyvtárban nem webes információ található, illetve ha a szerveren olyan szolgáltatást próbálunk üzemeltetni (toplista, bannercsere stb.), amelyet az oldal lehívása nélkül más kiszolgálóról vesznek igénybe a látogatók. Természetesen cégtől függenek ezek a megkötések, ezért regisztrációkor ezekről is érdemes alaposan tájékozódni. Végezetül azt sem árt tudni, hogy még ha ingyenes dolgokról van is szó, teljes büntetőjogi felelősséggel tartozunk a kiszolgálókon tárolt dolgokért és weboldalunk tartalmáért, illetve viselnünk kell az ebből következő jogi következményeket!

Az apró betűs rész meg a trükközés

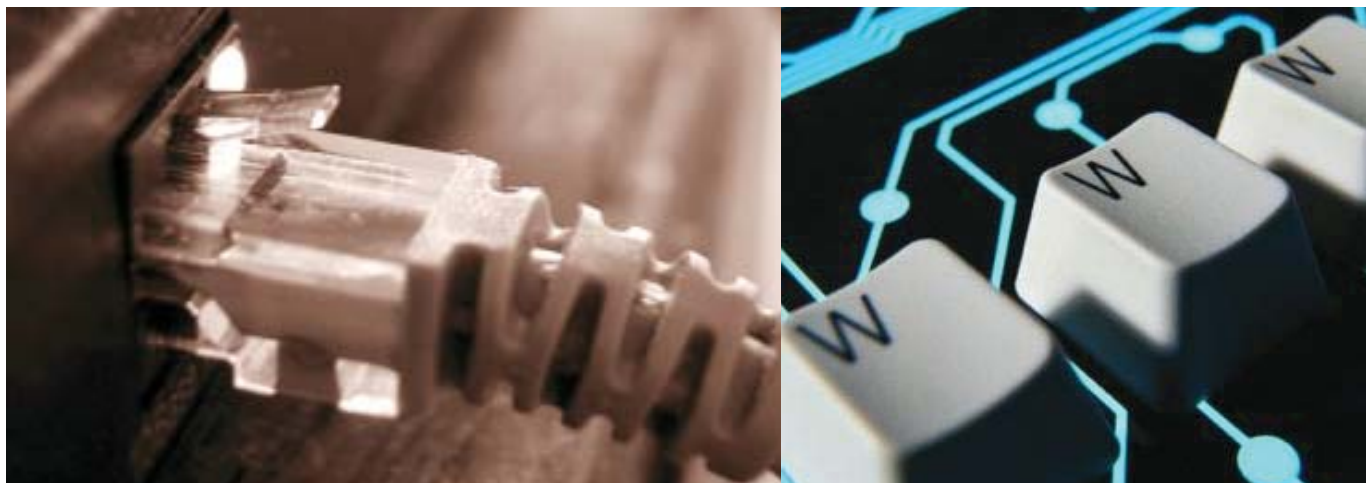
Na igen, az eddig leírtak mind igazak, és felettebb csábítóak - felmerülhet tehát a kérdés, hogy akkor miért is van szükség a fizetős cégekre?! A válasz igen egyszerű: míg otthoni felhasználásra, magánembereknek tökéletesen megfelelőek (bár néha nem működik egy-egy szerver) ezek a saját magunk által, elemekből összeépített weboldalak, a cégeknek már megbízható és szélesebb lehetőséggel rendelkező, minőségi szolgáltatásokra van szükségük. Az sem árt, ha tisztában vagyunk azokkal a bizonyos „apró betűs részekkel” is. A tárhelyszolgáltató oldalak többsége ugyanis a regisztráció során olvasható üzletszabályzat sorai közé rejtik ezeket. Persze érthető, hisz kinek van kedve végigolvasni egy ilyen hosszú és unalmas szöveget, ezért általában gyorsan rányomunk az üzletszabályzat elfogadása gombra. Tehát mint általában, ez esetben is igaz az a mondat, hogy semmit sem adnak ingyen. Miután megtörtént a nyilvántartásba vétel, hamar rájövünk, hogy nekünk is adnunk kell valamit cserébe a szolgáltatások tucaijáért. Némely szolgáltatónál ránk bizzák a döntést, hogy egy felső frame-et „ajándékozunk-e” nekik, vagy egy reklámcsikot (banner), esetleg egy felpattanó ablakot. Ilyenkor célszerű a kisebbik rozszat választani (már ha lehet) ez utóbbit beikszelni. Ez - azonkívül, hogy roppant idegesítő - egy kattintással eltüntethető, a honlap esztétikai megjelenését sem csorbitja - sőt sokan már az elharapódzó internetes felpattanó reklámok miatt rendelkeznek ingyenesen letölthető pop-up killerekkel ©.

Ha a reklámcsikot választjuk, számolnunk kell azzal, hogy honlapunkon egy 468x60 képpont nagyságú reklám fog megjelenni. Ezzel megint csak az lehet a gond, hogy ki szeretné a jól kitalált dizájnnal rendelkező honlapját mondjuk egy rózsaszínbén villogó bannerrel díszíteni?! Ennek ellenére előnye is van ennek, mégpedig az, hogy nem minden esetben a szolgáltató teszi be a reklámcsikot, vagyis magunknak kell elhelyeznünk ezt. Ez esetben trükközhetünk egy kicsit, és akár a lap aljára is tehetjük a nemkívánatos reklámcsikot. Harmadik lehetőségként választhatjuk a Frame opció is. Ebben az esetben honlapunk alsó vagy felső részébe beillesztenek egy általában 60 pixel körüli vastagságú, képernyőnyi szélességű keretet. Talán ennek a típusú megkötésnek van a legnagyobb hátránya, hiszen a keretet nem lehet eltüntetni, mindig ott fog viritani, ráadásul akár több reklámot is tartalmazhat.

A siker titka

Meglátásunk szerint ez a dolog sikerre van ítélve, és ezt mi sem bizonyítja jobban annál, hogy az elmúlt időszakban ugrásszerűen nőtt az itthoni „ingyenes” felületen található weboldalak száma, illetve ezeknek a látogatottsága. Ez nagyban köszönhető az említett extrák fejlődésének, nemkülönben annak, hogy ezek használata tényleg pofonegyszerű. Remélem, a táblázat átböngészése és a cikk átolvasása után képet kaptatok az ingyenes internetes tárhelyszolgáltatókról, valamint a hozzájuk kapcsolódó lehetőségekről - és azt is, hogy valóban sikerült megkönnyítenünk a dolgokat.

Mady



HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Mint azt decemberben már megígértük, egy teljesen új és használhatóbb hardverteszt-összesítővel jelentkezünk. Mostantól kezdve minden lényeges PC-s részegységet megtalálhattok a táblázatainkban és aktuális vásárlási tanácsokkal látunk el Titeket. Kellemes böngészést kívánunk a megújult hardverteszt-összesítőnkhez!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	PowerColor Radeon 9600 Pro	82%	35 000 Ft	2003. 05.
2.	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	81%	31 900 Ft	2003. 07.
3.	Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	81%	26 500 Ft	2003. 06.
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	13 000 Ft	2003. 07.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	95 000 Ft	2003. 07.
2.	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	96 500 Ft	2003. 08.
3.	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	83 900 Ft	2003. 07.
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	75 000 Ft	2002. 10.

Intel alaplap (Socket 478)

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Gigabyte GA-8INXP	96%	32 000 Ft	Belső teszt
2.	ASUS P4T533 - C	95%	30 900 Ft	Belső teszt
3.	Aopen AX4C Max	91%	38 200 Ft	2003. 09.
Ártipp	ASUS P4P800 Deluxe	90%	29 900 Ft	2003. 09.

AMD alaplap (socket A)

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	23 500 Ft	2003. 07.
2.	MSI K7N2G	89%	23 000 Ft	2003. 07.
3.	Aopen AK79G Max	88%	25 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 900 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	P4 2.8 Ghz FSB800	90%	45 000 Ft	Belső teszt
2.	P4 2.4 Ghz FSB800	86%	36 500 Ft	Belső teszt
3.	Celeron 2.4 Ghz	82%	14 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 1.7 Ghz	78%	11 500 Ft	Belső teszt

AMD processzor (Socket A)

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	AMD Athlon XP 2800+	89%	29 900 Ft	Belső teszt
2.	AMD Athlon XP 2600+	87%	21 000 Ft	Belső teszt
3.	AMD Athlon XP 2000+	83%	13 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Duron 1.6 Ghz	79%	9 000 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Thermaltake A1480	%	3 000 Ft	Belső teszt
2.	GlacialTech Igloo 4350	%	2 600 Ft	Belső teszt
3.	COOLINK Cool403	%	2 300 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	%	2 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor hűtő

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	GlacialTech Diamond 2100	-	3 900 Ft	Belső teszt
2.	COOLINK Cool-122	-	3 900 Ft	Belső teszt
3.	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 600 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 800 Ft	Belső teszt

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 000 Ft	2003. 03.
2.	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	33 000 Ft	Belső teszt
3.	Sound Blaster Audigy Player	89%	13 000 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	10 500 Ft	Belső Teszt

Merevlemez

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Maxtor 120GB 7200 rpm	92%	19 000 Ft	Belső teszt
2.	Western Digital 120 GB 7200 rpm	91%	23 000 Ft	Belső teszt
3.	Samsung 80GB 7200 rpm	88%	21 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Maxtor 120GB 7200 rpm	92%	19 000 Ft	Belső teszt

CD-író

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Yamaha CRW-F1	94%	23 000 Ft	Belső teszt
2.	Plextor PlexWriter W4012	93%	19 500 Ft	Belső teszt
3.	Teac CD-W540E	91%	16 900 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	10 500 Ft	Belső teszt

DVD-író

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Freecom DVD-R/RW	89%	55 900 Ft	2003. 09.
2.	Plextor PX-504A	84%	42 900 Ft	2003. 06.
3.	Sony DRU-500AX	82%	51 000 Ft	2003. 06.
Ártipp	Toshiba SD-5112	81%	24 000 Ft	Belső teszt

17" monitor

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Philips 107T	97%	39 000 Ft	2002. 10.
2.	Samsung Syncmaster 757MB	93%	36 500 Ft	2002. 10.
3.	LG Flatron F700B	91%	34 900 Ft	2002. 10.
Ártipp	LG Flatron F700B	91%	34 900 Ft	2002. 10.

DVD-olvasó

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Toshiba SD-M1612	95%	9 500 Ft	2002. 09.
2.	Pioneer DVD A06s	91%	10 000 Ft	2002. 02.
3.	ASUS DVD E616	89%	8 500 Ft	2002. 02.
Ártipp	Samsung SD-616F	73%	7 900 Ft	2002. 02.

15" monitor

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Samsung Syncmaster 152V	84%	70 000 Ft	2003. 09.
2.	IYAMA ProLite E380S	82%	73 000 Ft	2003. 09.
3.	SONY SDM-HS53	81%	83 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	62 000 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	EIZO Flexscan L557	87%	140 000 Ft	2003. 09.
2.	LG Flatron L1710B	86%	135 000 Ft	2003. 09.
3.	Belinea 101741	84%	94 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	94 000 Ft	2003. 09.

5.1 hangfal

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Jazz J9940	89%	48 500 Ft	2003. 06.
2.	Klipsch Promedia 5.1	88%	129 000 Ft	2003. 06.
3.	Philips A5.600	83%	39 990 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	20 000 Ft	2003. 06.

2.1 hangfal

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Logitech X-220	88%	13 000 Ft	2004. 01.
2.	Creative Inspire P380	85%	10 890 Ft	2004. 01.
3.	Altec Lansing XA3021	84%	11 900 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz Speakers JS 6936	78%	8 000 Ft	2004. 01.

Egér

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Logitech MX700 COM	88%	15 900 Ft	2003. 10.
2.	Microsoft Wireless Optical	84%	7 900 Ft	2003. 10.
3.	Creative Mouse Lite	82%	2 900 Ft	2003. 10.
Ártipp	Super Power Optical	80%	1 600 Ft	2003. 10.

Billentyűzet

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Logitech Internet Keyboard Black	-	4 500 Ft	Belső teszt
2.	Genius KB21e Multimédia	-	4 400 Ft	Belső teszt
3.	Trust Silverline Direct 13636	-	4 600 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	3 500 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	i-River IFP 390T	91%	49 600 Ft	2003. 12.
2.	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	72 000 Ft	2003. 12.
3.	i-Bead 150	87%	51 600 Ft	2003. 12.
Ártipp	Amac HAN-320	84%	29 600 Ft	2003. 12.

Gamepad

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	14 900 Ft	2003. 04.
2.	Saitek P2500	89%	7 500 Ft	2003. 04.
3.	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
Ártipp	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 500 Ft	2003. 04.

Ház

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	CHIEFTEC DRAGON DG01W	-	19 000 Ft	Belső teszt
2.	Codegen 6070LC9	-	9 900 Ft	Belső teszt
3.	Azona ATX 2168B	-	13 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Mercury Elegant	-	8 900 Ft	Belső teszt

Táp

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	DTK PTP 4007 400W	-	11 000 Ft	Belső teszt
2.	400W Codegen P4	-	6 000 Ft	Belső teszt
3.	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Ebben a hónapban érdemes odafigyelni az 50 000 Ft alatti kategóriába tartozó videokártyákra. Közülük elsősorban az FX 5600-as családot tudnánk ajánlani, ami bruttó 30 000 Ft körül mozog. Ebből az Inno3D GeForce FX 5600-ast már teszteltük is. Elegendő (256MB DDR) memóriával van felszerelve, aminek köszönhetően igazán szépen teljesít. A 12-20 000 Ft-al magasabb árkategóriában még mindig a 15-15% gyorsabb Radeon 9600 Pro tanyázik az

élen. Processzorok terén érdemes egy 2.4 GHz-es Celeront vagy az ugyanebbe az árkategóriába tartozó AMD XP 2000+ processzort választani. Ehhez tökéletes választás a már előbb említett FX 5600-as széria. Combo-sabb gépekbe ebben a hónapban AMD XP 2800+-os processzort érdemes venni, ami még így is jó 15-20 000 Ft-al olcsóbb, mint az ugyanilyen teljesítményű Inteles társai. Természetesen egy stabil géphez megbízható alaplapra is szükség lehet, mely jelen eset-

ben egy Soltek SL-75FRN2-RL-est jelent. Memória téren érdemes most bevásárolni, mert az árak igen csak mélyponton tartózkodnak. A manapság átlagosnak mondható 256 MB 12 000 Ft körül, az optimálisabb 512 MB memóriamennyiség (PC 3200) pedig már 15 000 Ft-ért beszerezhető. Végezetül szeretnénk figyelemetbe ajánlani a hónap durranását, a Toshiba SD-R112 DVD íróját. Ez annyiba kerül, mint egy CD-író és DVD olvasó összesen, azaz körülbelül nettó 23-24 000 Ft-ba!

Webkamera

Helyezés	Név	Százalék	Ár	Lapszám
1.	Logitech Quick Cam Express	-	8 500 Ft	Belső teszt
2.	Philips TouCam XS PCVC820K	-	8 400 Ft	Belső teszt
3.	Genius Videocam Express	-	7 300 Ft	Belső teszt
Ártipp	Creative Webcam	-	5 300 Ft	Belső teszt

A GAMESTAR E HAVI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

BELÉPŐSZINT AMD

BELÉPŐSZINT INTEL

OPTIMÁLIS AMD

OPTIMÁLIS INTEL

Helyezés	Név	Név	Név	Név
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe	ASUS P4P800 Deluxe	Soltek SL-75FRN2-RL	Gigabyte GA-8INXP
Processzor	AMD Athlon XP 2000+	Celeron 2.4 Ghz	AMD Athlon XP 2800+	P4 2.4 Ghz FSB800
Hűtő	COOLINK Cool-122	GlacialTech Igloo 4350	GlacialTech Diamond 2100	Thermaltake A1480
Memória	512 MB DDR 333 Mhz	512 MB DDR 333 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 333 Mhz
Videokártya	Inno3D GF FX 5600 256 MB	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	PowerColor Radeon 9600 Pro	PowerColor Radeon 9600 Pro
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1
Merevlemez	Maxtor 80GB 7200 rpm	Maxtor 80GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm
Optikai meghajtó	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Toshiba SD-5112 - DVD író	Toshiba SD-5112 - DVD író
FDD	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
Billentyűzet	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
Egér	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite
Ház+táp	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
Összesen:	138 900 Ft	148 100 Ft	184 000 Ft	198 200 Ft



STARMUSIC

Attraction 65 Attraction 65

Léteznek olyan zenekarok amelyeket nem kap fel a média, nem játszanak éjjel-nappal a rádiók, mégis képesek maradandót alkotni. Az egykori Blue Tears "romjain" született Attraction 65 éppen ebbe a kategóriába tartozik: kellemes, ízig-vérig 2003-as hangzású, dallamos rockzenéjük a U2, Nickelback, Bruce Springsteen, Bon Jovi és a Creed hatását is tükrözi. Jó kis névsor, mi? Meghallgatva a lemezt, bizony egy csöppnyi kivetnivalót sem találhat benne a rockzenéért rajongó: gondosan megírt, felénekelte és eljátszott dalokat kap a hallgató.

Kiváló, modern rocklemez **Nagyobb sikert érdemelte 87%**



Queen Greatest Video Hits 2

Igen, tudom, kicsit rendhagyó, hogy DVD-ről írok ebben a rovatban, de most két esetben is kivételt fogok tenni. Ezt a zenekart nem kell bemutatnom, első DVD-jén a Hot Space, The Works, A Kind of Magic és a The Miracle albumairól készült videoklipek sorakoznak, amelyek a kliptörténet fontos mérföldkövei: az I Want To Break Free vagy a Freddyt igazi bálványá emelő Breakthru. A második DVD-n rengeteg ki nem adott felvétel szerepel: nyilvános fellépésekről, a One Vision stúdiófelvételéről, borítók tervezéséről.

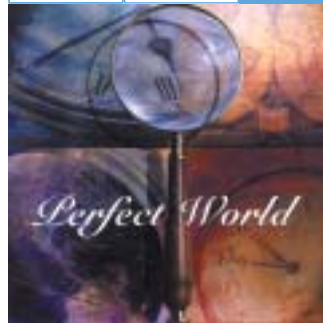
Queen! **Freddy sajnos már nem él 91%**



Perfect World Perfect World

Az egykori Hurricane- és Unruly Child-vokalista, Kelly Hansen új projektje a „tökéletes világ”, amely a dallamos rockzene és az AOR híveit hozhatja bátran lázba. A lemezen több feldolgozás is szerepel, Amanda Marshall, Pink, Paul Alan, Natalie Imbruglia és Plumb dalai is megrockosodnak. A Just Like a Pill vagy a Living Lonely hallatán mindenkinek be fog ugrani az eredeti nóta. A lemez legnagyobb érdekessége az, hogy egy mai rocker fel merete vállalni ismert világlágerek rockosítását, és feldolgozását „egyéni” hangzással.

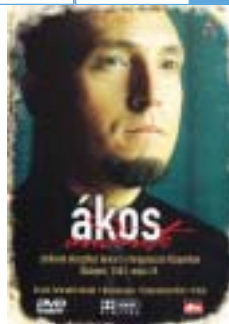
Jó feldolgozások **Sok dallamos rockklisé 83%**



Ákos Andante

Bár ez a speciális koncertfelvétel megjelent egyszerű, "mezei" hanghordozón is, kezeim közé a DVD jutott, amely ismét bebizonyítja: teljesen mindegy, Ákos mögött kik és hogyan zenélnek (persze hozzá kell tennem, hogy ezen az albumon is fantasztikus és briliáns zenészek). Az Andante egy jubileumi akusztikus koncert volt vonósokkal és hasonló finomságokkal, amelyen új és jól ismert dalok is megszólaltak – úgy, mint még soha. Az átdolgozások kiválóak: a DVD abba hagyhatatlan, nem lehet csak úgy belenézni, és otthagyni.

Fantasztikusak a feldolgozások **Néha túl stíli 90%**



Heavenly Dust to Dust

A Heavenly az úgynevezett hősies power-metált játszó bandák körébe tartozik: rengeteg barokkos elem keveredik fantasy szövegekkel, sárkányokkal, lovagokkal, démonokkal stb. Ezek az albumok igen dallamosak, telve kórusokkal, dallam- és ütemváltásokkal. Ja, hogy ismeritek a Rhapsodyt? Itt inkább reneszánsz cseballójáték és hasonló nyalánkságok dominálnak. A Sascha Paeth által mixelt lemez (Angra, Rhapsody és a Kamelot hangmérnöke) kellemes hallgatnivaló azoknak, akik már nagyon várják az új Rhapsody-lemezt.

Barokk és reneszánsz elemek **Lehetne monumentálisabb 85%**



Gregorian Master of Chant Chapter IV

Ki hitte volna annak idején, hogy ez a vállalkozás megéri a negyedik fejezetet? Nagyon aranyos és jópofa dolog volt, mindenki imádta, és ez volt a "módi", mostanra azonban valódi zenei értékke nemesedett, ugyanis igazi rock örökzöldek feldolgozása szerepel a IV. fejezetben, amely még az én szívemet is megdobogtatja. Bridge Over Troubled Water (Paul Simon), With Or Without You (U2), Imagine (John Lennon), Evening Falls (Enya), World (Bee Gees), High Hopes (Pink Floyd) és akkor még csak néhányat említettem a 13 dal közül.

Jók a hangszerelések **Lehetett volna autentikusabb 88%**



The Stormrider Criseida

Igencsak mozgolódik mostanában a spanyol metál-scene, egyrészt rengeteg spanyol nyelvű lemezt nyomtatnak, de közben angolul is megjelennek albumok. A The Stormrider tipikus gótikus, power és szimfonikus metál elemeket használó lemezzel debütált. Aki eredeti hangzást, eredeti fordulatokat, riffeket vár, az keresgéljen másfelé, ez nem az a lemez. Ami egyébként a legzavaróbb, az az énekes hihetetlen angol akcentusa: még én is meghallottam, hogy itt spanyolokról van szó: a srácnak járnia kéne még egy keveset nyelvtanárhoz.

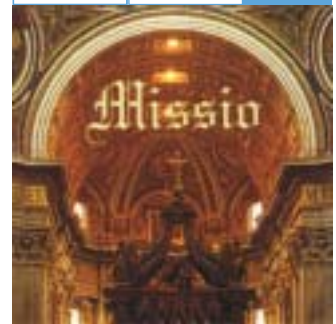
Lendületes, dallamos metál **Az a kiejtés... 79%**



Missio Missio

Mintha egy gregorián rockoperát hallgatnék. Komolyan. Ezek a dalok újak, szó nincs feldolgozásokról (ez alól csak Bach Ave Mariája kivétel), igazán gregoriánnak is nehéz nevezni, hiszen hölgyek is énekelnek, azonban a filing hasonló. A stílusokba igencsak nehezen illeszthető Missio lemeze igen kellemes meglepetés volt nekem, hiszen magyar előadóról van szó. A dalok java részének latin dalszövege van, engem ez szerencsére nem zavar, csak a zene számít. Sajnos az énekesek angol kiejtése hagy némi kívánnivalót maga után.

Könnyen fogyasztható **A kiejtés a borító 76%**





STARMOVIE



Eredeti plakát



Az utolsó szamuráj The Last Samurai

Tom Cruise egy magányos, kiégett alkoholista, aki elvállal egy Japánba szóló küldetést, amelynek során zöldfülű katonákat kell kiképeznie a löfegyverhasználatra, hogy egy helyi szamurájlázadást megfékezzenek. Ám amikor hősünket elkapják a szamurájok, más fordulatot vesznek az események...

Láttunk már ilyet Mel Gibsontól (A rettenthetetlen, A hazafi) vagy Kevin Costnertől (Farkasokkal táncoló), és noha azok a filmek sem voltak közhelyektől mentesek, ami onnan kimaradt, azt ide mind sikerült belesuvasztani. Ráadásul a színészek sem túl meggyőzőek: Cruise a film elején még csak-csak megbirkózik az alkoholista katona figurájával, ám amikor a hős szuperkatona (szamuráj) köntösét veszi fel, az már nem áll neki túl jól.

Ennek ellenére az érdekes történelmi korszak, illetve a látványos vívós és háborús jelenetek azért egész nézhetővé teszik a filmet, ha nem is mentik meg teljesen...

Kardozás-hegyek! **Cruise inkább titkos ügynök 71%**



Eredeti plakát



Pán Péter Peter Pan

A J. M. Barry-féle meséből már Walt Disney-rajzfilm és egy Robin Williams-mozi is készült, ez a legújabb verzió viszont teljesen egészében a klasszikus történetet dolgozza fel. A sztori magával ragadó, a karakterek hitelesek, a poérok nagyjából a helyükön vannak. Ráadásul még emészthető és elfogadható mondanivalója is van azokról a „gyerekekről”, akik nem akarnak felnőni, hanem örökké egy álomvilágban élnek. Ez így leírva talán közhelyesnek hangzik, ám a film aránylag ügyesen kerül ki a giccs buktatóit. A készítők egy kicsit meg akarták lovagolni a Harry Potter-hullámot, és ez bizonyos szereplők és párbeszédtek tekintetében érződik is. A gyerekszereplők mind elsőrangú munkát végeznek, különös tekintettel a Wendy Darling szerepét alakító Rachel Hurd-Woodra. Engem az egész film alatt borzasztóan idegesített a Peter Pant játszó, nyálas képű és rendkívül infantilis Jeremy Sumpter, de ez már csak egyéni ízlés kérdése...

Jól ismert történet **Jeremy Sumpter 78%**

A nagy hal The Big Fish

Legújabb filmjébe ismét sikerült egészen eredeti hangulatot varázsolnia Tim Burtonnek. A sztori ezúttal az idősebb Ed (Albert Finney) és Will Bloom (Billy Crudup), apa és fia megromlott kapcsolatával indul, ám igazából a fiatal Ed (Ewan McGregor) rendkívül szórakoztató és nagyrészt saját maga által kitalált, vagy csak mesés-sé varázsolta (ezt nem igazán tudni...) fantasztikus élettörténetéről szól.

Ahogy Ed környezetének mesél, újra és újra belemerülünk Burton jellegzetes és mulatságos világába, ám a jelenbe visszatérve a „lelkizős” részek sajnos kissé melodramatikusak és közhelyesek.

Ewan McGregor és Albert Finney hatalmasat alakítanak, ahogy a különféle mellékszereplők is – talán csak Jessica Lange halovány, ő ennél bizony többre képes.

A film sajátos humora miatt A nagy hal mindenképpen ajánlott, még akkor is, ha a szétszabdalt jelleg ezúttal a kárára, és nem pedig a hasznára lesz – Tim Burton nem Tarantino,

Egyéni humor **Melodramatikus lelkizés 86%**



Eredeti plakát



Az ember, aki nappal aludt

Manapság egyre növekvő örömmel figyelem, ahogy egyre több és több magyar film születik: várom, hogy a 30-as, 40-es, esetleg az 50-es, 60-as évek szórakoztató, tömegeket vonzó magyar filmipara visszatérjen. Mind a Születésnap, mind a Kontroll nagy siker lett, így reménykedtem, hogy a különös című új magyar „üdvöske” is jó lesz. Azonban a film 5. perce után már tudtam, hogy nem. A mai magyar „valóságban” játszódó zsarukrimi alacsony költségvetéssel készülhetett (ez önmagában persze nem lenne baj), mindehhez igencsak átlagos rendezés, fényképezés, forgatókönyv és nem túl csillogó szereplőgárda társul (pedig vannak azért nagy nevek: Bubik István vagy Cserhalmi György például). Cserhalmi György, aki valaha igencsak markáns akcióhős volt, mostanra mankót kapott, ami ráférne a filmre is. Úgy gondolom, ez a film tévéfilmnek kiváló, mozi körülmények között (főleg egy Kontroll után) azonban nemigen van esélye. Kár, nagyon nagy kár.

Keresem... **...de csak ezt találtam 51%**





KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A Ti oldalatok

A. Péter

hajléktalan

Helló GYU! a nevem Péter, A. Péter. Először is meg szeretném köszönni, hogy ilyen gyorsan válaszoltál a levemre; csak azért, mert még nem írtál vissza. KÉPZELD EL!!!! Pesten jártam, és láttam egy hajléktalant, aki a szeptemberi GAMESTART szorongatja + a melléklet CD-eket őrizgeti. Na ehhez mit szólsz (hú basszus, eltűnt a kérdőjel, á megvan)?

Helló Péter!

Látod-látod, nem is kell írnom, máris válaszoltam. Ez már tudás. Igen, az az igazság, hogy minket még azok is vesznek, akik nehezen kuporgatják össze fillérjeiket. Akkora értéket nyújtunk, hogy ez minden pénzt megér! A viccet félretéve, elmesélek egy történetet. Egy ismerős autókázott a városban valamelyik nap. A piros lámpánál bekopogott hozzá egy hajléktalan, aki Fedél Nélkült árult. Az ismerős megkérdezte: CD melléklet van? Persze nem volt... a haver erre mondta: akkor nem is kell... jót mosolyogtunk, biztos, ez a hajléktalan lehetett, és beszerezett inkább egy GameStart, mert ahhoz van CD-melléklet!

T. H. József

DVD melléklet

T. Gamestar
Én megvásároltam a 2003. 12. havi DVD-s újságot, amely elvileg 2 DVD-vel jelenik meg. Sajnos a 2. DVD nem volt az újságban. Az újság bontatlan fóliában volt. Azt szeretném megkérdezni, hogy juthatnék hozzá a 2. DVD-hez. Én már másodszor jártam így az újsággal.

Kedves József!

Kíváncsi volnék, honnan vetted, hogy az újság két DVD-vel jelenik meg. A Dupla az mennyiség-re vonatkozik (lásd dupla kávé, dupla adag), nem darabszámra (a dupla kávé, bár kétkávényi, mégis egy csészében van, a dupla adag, bár kétadagnyi mégis egyben adják). Az a gyógyszer, amelyben dupla hatóanyag van, két gyógyszer erejét egyesíti egy kapszulában, és még sorolhatnám végtelenül... Sőt, a „jég dupla whiskyvel” is

két adag whisky egy pohárban (két dózis egy helyett – éneklí Charlie), nem két külön pohár whisky. Ugyanis az újság DUPLA DVD-vel, azaz DUPLA tartalmú DVD-lemezzel jelenik meg, amelyen egy lemezen két szimpla DVD tartalma található, mindez egy DVD-n. Most már érted? Akkor lesz két DVD az újsághoz, ha az lesz a borítóra írva, hogy KÉT DVD! Tessék má' kicsit gondolkodni © Köszí

nmboy

amaz meg ez

hello GYUman!!
Tegnapelőtt egy elképesztő dolog történt velem !!! Akkorát vágtam a monitoromra, hogy nyomban kettéesett !
Katasztrófa, ézengés, földindulás!

**Az kizárt dolog, mert tudom, hogy igazam van.
Maximum akkor, ha megfogadod pallérozott kritikámat. És persze, hogy megfogadod, mert az enyémet aztán érdemes...**

-Árnyvadász

De nem is ez a legnagyobb probléma, hanem az, hogy anyám erre annyira bedühödött, hogy kedvenc Gémsztrómat nyomban hozzávágta a fűtőtesthez! És néhány lap elszakadt benne! Viszont ezért kapok egy új monitort! Hogy mi a tanulság ebből az érdekesítő elbeszélésből? Nem tudom. Arra a kérdésre várom a választ, hogy vajon megéri-e az elszakadt/eltépődött GS-em az új LCD-monitort.

Hello nmboy!

Titokban Te vagy Jackie Chan, vagy Te is GagyWare 15"-ös monitort használasz? Különbön elfelejtetted leírni, mi a búbánat történt, ami miatt szegény monitorodat darabokra törted. Egyébként nem csodálom, hogy édesanyád bepipult, de azt nem tudom elfogadni, hogy hozzávágta a GS-t a fűtőtesthez! Ez igazán méltánytalan! Mintha engem vágta volna hozzá! Az pedig tényleg szomorú, hogy bizonyos lapok el is szakadtak benne. 2004-ben tehát megvan a következő fejlesztési terv: olyan GameStart kell készítenünk, amely még a fűtőtesthez vágva sem szakad el! Egyébként pedig egyáltalán nem gond, én speciel

bizonyos újságokból több százat is hajlandó lennék egy fűtőtesthez vágni egy jó kis 17"-es TFT-ért. Kéne beszélnem a mamáddal ©.

Dozer

PLAKÁT

Szeva GameStar!!!!
Lenne egy jópofa ötletem. A minap szórakoztam a Worddel (meglepő!!), és készítettem egy pazar kis plakátot, mondhatni mesés. Arra gondoltam, hogy az újságba kihirdethetnék egy ilyen versenyt. Nyeremény nem fontos, de legalább tegyék be az újságba a nyertest. Elküldtem az elsőt. Ha van kedvetek, csináljátok meg, jó móka lenne.
(Addig is valami hasznosat művelünk a masinánkkal).

Szeva Dozer!

Lézé...szóval a plakátod jó lett, meg minden, de egy picit vét a fennálló etikai normák ellen, így eltekintettem a közlésétől. Viszont ha valakinek tényleg van kedve plakátokat tervezni (téma szabadon választott), akkor azonnal álljon neki. Ahogy mondtad, „Nyeremény nem fontos”, de azért mindenkit meg szeretnék kérni arra, hogy

a fennálló erkölcsi és etikai normáknak megfelelő plakátot tervezzen (például ne szidjunk senkit, ne követeljük vissza semmit, ne legyünk kirekesztőek bizonyos népcsoportokkal szemben stb..) Ugyanígy kéretik a politikai témákat is mellőzni. Egyébiránt egyetértek azzal, hogy ideje lenne valami hasznosat is művelni a gépetekkel, és jó példának tartom, hogy Te legálább megpróbáltad ©.

Cassz

Tanulság

Csá Gyu!
Nagy ügyben szólok hozzád, és előre is elnézésedet kérem az alábbiakért. De csak sorjában! !! Sza megvettem a decemberi számot, és elkezdtem lázasan olvasni. Eljött az este, na mondom, megfürdök, és a kádban olvasom a magazint tovább. És olvasás közben beleért a sarka a vízbe!!!!!!!!!!!! NO azért még olvasható. Tudnod kell, hogy már kerékbe törtem magam a bűnöm miatt. Ezért a lehető legkisebb büntít szabad ki rám, please.

Csá Cassz!

Ahhoz képest, hogy kerékbe törted magad, még egész jól gépelgetsz (ja, hogy összetart a gipsz, esetleg a drótok?) Egy dolog nagyon fontos: talpig begipszelve ne menj a kádba fürdeni, ugyanis reggelre nem marad a gipszedből semmi! S akkor szétesel apró darabokra, azt meg nem akarom. Én a következő büntetést szabtam ki Rád. Válaszd ki, melyik sarokba térdelsz, sőt azt is kivá-

FORUM GAMESTARORUM

Ebben a hónapban nem emelünk ki egyetlen Fórum-topikot sem, viszont inkább magáról a Fórumról beszélnek egy picit. Nemrégiben elértük a 300000 hozzászólást, már több olyan felhasználónk van, aki a GameStar reklámra lett (tízezer hozzászólás kell ehhez), szóval fórumunk belépett a felnőttkorba. Apróbb gondok, bajok, veszekedések mindig is voltak, vannak és lesznek. Két fő feszültségforrás létezik: az egyik, hogy nem figyeltek arra, adott témában már léteznek topikok (azaz témák). Pedig csak egy apró figyelmesség kellene ahhoz, hogy mondjuk ne nyissuk meg a huszonkilencedik GTA Vice City-topikot. Félreértés ne essék: a szerveren elfér, csak értelme nincs sok. A másik hasonló probléma, ami sok fórumozót zavar, az az offolás. Ez nem más, mint eltérni az adott topik témájától. Például a már említett Vice City-topikban ahelyett, hogy a Vice Cityről csevegünk, mondjuk a madagaszkári csipkés varánusz szaporodási szokásait kezdjük taglalni. Nos, ez nem szép dolog, ez valóban nem a Vice City témakörébe tartozik. Esetleg figyeljünk kicsit jobban arra, hogy a témához kapcsolódó megjegyzést írjunk, vagy a témához nem kötődő hozzászólás elejét „/off”, végét „/on” szöveggel jelöljük (hogy ne zavarja azokat, akik tényleg az adott témáról szeretnének csevegni). Tudom, hogy jó dolog elmerülni a fórumozásban, s nálunk szabadság van: én csak egy kicsit több figyelmet kérek tőletek ©. Ugye menni fog?

CSAK RÖVIDEN

Tudom a telefonszámodat!!!! (Barni)
Nagy cucc, azt speciál én is ☺.

Nem unod már, hogy tegnap 11 órától csak folyamatosan nyomom a mailt?? (B. Gergely)

Nem, csináltam külön alkönyvtárat nekik Spam...izé, B. Gergely levelei címen. S felhívtam a Guinness-rekordok könyvét, hogy készüljenek...

Ti tényleg ilyen okosak vagytok, vagy csak tettetitek? (B. Barnabás)
Annyira okosak vagyunk, hogy jól tudjuk tettetni, hogy okosak vagyunk...

Nem tudnál olyan animációs progit ajánlani, amely mátrixos effektekkel képes telepumpálni a saját házámban felvett és gépre átkonvertált videóimat? (Zonerman)

Szerintem írj a Wachowski tesóknak, ónekik tuti van ilyenjük... Biztos odaadnák...

Mért pont operációs rendszer? Talán egy sebész operálás közben találta föl az első operációs rendszert? (Dario)
A pletykák szerint Bill Gates császármetszéssel született, s miközben meglátta a napvilágot, az orvos épp akkor találta ki, hogy az operációból rendszert csinál. A kis Billy első élménye is ez lett ezen a világon...

Kedves gyu! Te mit gondolsz, minek érdemes a számítástechnikában tanulni? (Mobiltelefonról)

Olyannak, aki keveset dolgozik, és sokat keres ☺. Bár ha akarod, dolgozhatsz sokat, és kereshetsz keveset is... abban van a filing...

Hy, bocs, hogy zavarlak ilyen hülyeséggel, de nem tudnál ajánlani vmi jó játékot? (Mindegy, hogy milyen, csak ne stratégia!) (n. Dávid)
Görkoris Barbie?

Lenne egy kis baj. Az hogy nem akar elindulni a C64-en a DOOM III vajon mi baja? ☺ (L. Lőrinc)
Biztos vírusos a gép, vagy le-töröltél néhány file-t ☺.

Azért írok mert meg szeretném kérdezni hogy nem tudnál küldeni Renegade végigjárszást? (Szöcsy)
Nem tudnék, nem foglalkozunk végigjárszásokkal, de ha valaki küld egyet, továbbítom.

laszthatod, kivel és azt is, hogy mennyi időre: No tetszik? Nekem is lennének azért ötleteim, kivel térdepeljek egy véletlenszerűen kiválasztott sarokba...

Jakshow

Jakshow

See-Yaa GYU !!!

Az ÚJSÁG nagyon jó, szinte minden számot megveszek!

Viszont:

1. POSZTER!!!
2. Nem írtok Hunter-játékokról (Pl.: Deer Hunter, Big Game Hunter). Nem tudnátok valamelyik újághoz (pl.: februári SZÁM) csatolni egy ilyen vadászos teljes játékot? NA LÉGYSZI, LÉGYSZI, LÉGYSZI !!! Remélem, ebben tudtok segíteni ! Az ÚJSÁG tényleg ISTENCÁSZÁR !!! Meg a szerkesztők is :-))!!!

Szija!

1. **Zöld a GameStar, recece, poszteres a levele (spontán népköltés)**
 2. **Valóban nem írunk a hunteres játékokról, sőt rengeteg más játékról sem (bár már nagyon várjuk a Barbie Fashion Designert). Ennek egyszerű oka van: ezeket a játékokat, ezeket a stílusokat a mi olvasótáborunkban igen kevesen szeretik, így az értékes oldalakat inkább jobb, népszerűbb, izgalmasabb, jópofább, coolabb és ütősebb játékoknak tartjuk fent. Ugyanígy nem tervezünk vadászós teljes játékot sem (bár egyszer felajánlottak nekünk sok-sok pénzért egy pecását, de napokig nem tudtunk jönni dolgozni miatta, ugyanis betegre röhögtük magunkat az ajánlaton ☺)**
- Egyébként köszönjük a dicséretet (ezt most betettem, mert jólesik istencászárnak lenni egy picit).**

Barni

Selejt, vagy nem selejt?

Hi Gyu!!

Ez itt a kérdés: a decemberi számban a címlapra a kis kék sávba a bemutatókhoz az van kirva, hogy Apocalyptica!!!

Na az én számomban ilyen bemutatónak nem található!!! Szóval az a kérdés, hogy csak az enyéből hiányzik, vagy ti hibáztatok egy kicsit?

Hi Barni!

Istenigazából kipróbáltuk, észreveszed-e, így a nyomdának határozott utasítást adtunk: Barni példányából feltétlenül vegyék ki az Apocalyptica cikket! Nem volt könnyű dűlőre jutni velük, nagyon

ellenálltak: hivatkoztak extra költségekre, emberhiányra, túlórásra és arra is, hogy Mexikóban válságban van a kukoricapiac (ez utóbbi majdnem meggyőzött minnet, mert ez ugye nagyon kemény érv). Én annyit mondtam nekik, hogy Natiban úgyis rengeteg a feszültség, amióta nem találkozunk, véletlenül megüzenem neki, hogy ott vagyok a nyomdában, és ott találkozunk: erre annyira bepánikoltak, hogy hajlandóak voltak csak a Te példányodból kivenni a cikket. A többi újságban egyébként megtalálható a 41. és a 42. oldal között. (Viccet félretéve: ebben a számban találsz róla infót, bár nem túl sokat.)

Hagar

Történet

Helló belló Gyulabácsi!

Szeretnék neked elmondani egy velem kb. egy éve történt esetet! Mint minden rendes magyar állampolgár, örülni vártam 2002. december második péntekét! Annyira, hogy nem tanultam asszem az angol témazáróra, és 3-as lett! Anyám nem is lett ideges, csodálkoztam is, miért nem az. Aztán kérnék pénzt a GS-ra, de nem ad, mondván, 3-as lett a dogám! Próbálok megfőzni, nem megy! Aztán jó ember módjára elővettem a zsebpénzem, és megvettem a gs-t edzés előtt! Nem mertem hazavinni, ezért megkértem egy csapattársam, vigye haza! Vége a sulinak, téli szünet elkezdődik! Első szombatján a szünetnek kitalálok, mi történt! Anyám az orrom alá tolja a friss ropogós gs-t! Így elszúrta 1600 forintot! És megvan kétszer a decemberi gs! Ugyebár jóból is megárt a sok! Tébként boldog, meghitt karácsonyt és újévet az egész szerkinek! Remélem, lesz valaki, aki süt neked bejglit! Szólok Kovács Arankának! Nah, még egyszer boldog ünnepeket!

Tanulságos a történet, ugyanis fontos aspektusokra világít rá: például arra, hogy legalább most már tudjuk, múlt karácsonyi számunk példányszáma mitől nőtt meg hirtelen, hiszen ha csak néhány ezren jártak úgy, mint Te, akkor már megvan az indok. Emellett nagyon fontos, hogy tanuljatok jól! (Még akkor is, ha ezt az Arénát épp órán, pad alatt olvassátok. Muahahaha.) Ugyanakkor az is kiderült, hogy édesanyád igen-csak jó fej, és erre legyél nagyon büszke. Utolsó tanulság: akkor Te is széttörheted a moni-

torod, mert van egy „felesleges” GameStarod, amelyet édesanyád hozzávághat a fűtőtesthez, és akkor kapsz egy TFT-monitort. Na?

N. Miklós

Fool Moon

Köszönjük szépen, hogy a decemberi GameStarban áldoztatok ránk helyet! Köszönjük az értékelést is, külön örömmre szolgált, hogy kedvenc együttesem, a Dream Theater legújabb lemeze előtt végeztünk...:)) Amúgy nekem is ez a véleményem erről a Dream-lemezről...

Ha bármiben állhatunk rendelkezésekre, szóljatok (gondolok itt akár céges bulira, fellépésre stb., amit ezek után meg tudunk oldani baráti áron!)

Nagyon szívesen: ami jó, az bizony jó. Mondjuk eljöhethetnek nyáron a táborba kicsit tombolni velünk, a sört és a virsli fizetjük, a srácok pedig imádní fogják. Igencsak filings dolog lenne, azt hiszem ☺. Gondoljátok meg a dologot, plíz ☺. Egyébként attól, hogy most a Dream Theater egy picit gyengébb lemezt csinált, még szeretjük nagyon, ugye?

Számtalan tanulsággal szolgált ez a hónap is: egyrészt a fűtőtesteknek közik van az új monitorokhoz (s ezt először mi fedeztük fel!!!), másodsorban ha kádban olvasunk GameStart, akkor bizony utána kerébbe kell tornóknunk magunkat. Emellett azt is megtanultuk, hogy bizonyos cikkeket (amelyek a 41. és 42. oldal között vannak), ki lehet venni egyes GameStarokból csak azért, hogy az adott olvasó észrevegye: ez a cikk hiányzik. Ebből is látszik, hogy a mi olvasótáborunk a legfigyelmesebb, és erre mi végtelenül büszkék vagyunk! No persze Arthuro007 volt barátnője nagyon aranyos és még csinos is, szegény Arthuro007 emlékét megőriztük (posztumusz októberi GameStart postáztuk).

Mi ebből a tanulság? Csinos barátnőket anélkül is rá lehet hagyni, hogy levethetnek magukat a mélybe... Maximális tisztelettel,

Gyu

A leveleket eredeti helyesírással (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön-külön kérdés hiányában leközölhetünk tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

E-mail: arena@gamestar.hu
Levelezési cím: 1065 Bp. Révay u. 10*
A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!
www.gamestar.hu/forum

Murlough

Morrowind

Hi, a 2003-as novemberi (mostani) számokban egy srác írt a „Ha játék közben elakadtál”-ra a Morrowinddel kapcsolatban, a gyors és egyszerű fejlődés volt a kérdése. Csak annyit szerettem volna, ha ez neki segít, hogy gyorsan fejlődni még úgy lehet, ha sokat jársz „ancestral tomb”-okba, és megölöd az ott tanyázókat, na és persze kifosztod azt, ami ott van. Ez ugyanúgy igaz a ruinokra is. Az sokkal felviszi a „?/10”-es fejlődés táblát. Na csak ennyi, hello. u.i.: Ha valakinek ezzel a játékkal (Morrowind) kapcsolatban akármilyen kérdése van, írjon, várom „leveleit” ☺.

Köszö a segítséget!

Ádám

ROTK: Return of the King

Hello Bad Sector! Elakadtam a Király Visszatérben! Gandalfal, amikor 200

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Ez a kis doboz havonta változik, vagy akár ugyanolyan is maradhat, és azokat a legégetőbb problémákat tartalmazza, amelyekkel kapcsolatban a legtöbb levelet küldtél.

→ A THPS4 Zoo nevű pályán úgy jutsz be az akváriumba, hogy előbb felkúzdod magad a „Snack Bar” nagy, kör alakú tetéjére, majd onnan ráugrasz az elefánt háttára. Ettől megvadul és berombol az akvárium ajtaján = szabad a pálya.

→ A Max Payne 2 végén a lógó platform három drótkötélét lödd szét először, majd a négy vaspánt rögzítés szegéseit vedd célba. Ezután lezuhan a platform, löheted a manust.

→ Ha magyarosítást keresel egy játékhoz: www.gamestar.hu/gmiki

Ebben a hónapban végre tényleg „kellemes” kötelességemnek tettem eleget, hiszen egy kávészünet tippért hálába, nem, nem kávéra, hanem sörözésre hívtam meg egy kedves női olvasónk ☺. Végre valaki tényleg „komolyan” értékeli fáradozásaimat... ☺

nőt kell megmenteni! Bejönnek azok a bazi nagy trollok, és meghalok! Te hogy csináltad meg? Please help!

Hát 200 nő megmentése tényleg nem kis feladat ☺... De gondolja a hálájukra ☺... A lényeg egyébként, hogy megfelelő ritmusban henteld szét őket!

Domi

Broken Sword 1

Szia Bad!

Domi vagyok, ha lesz időd, légszki küldd el nekem a Broken Sword: Shadow of the Templars c. játék végigjátszását. ☺ lécz! nem tudok túljárni azon a ki****ott kecskén Írországban...! És ez még csak az eleje a játéknak. Olyan illúziórombol, pedig kíváncsi vagyok a folytatásra. Kérhetsz valamit cserébe. Meghívlak egy sörre, de komolyan. Addig is köszö, hogy legalább elolvasad majd az üzimet. Ha tudsz tenni érdekemben valamit a sok e-mail mellett, nagyon hálás leszek. Kellemes ünnepeket!

A megoldás: rohanj először a „ekéhez”, illetve mindig úgy, hogy pont ne tudjon elérni a kecske. Az a cél, hogy ahogy körberohan, a nyakára tekeredjen a kötél ☺.
Hmm... Szóval kérhetek „valamit” cserébe ☺? A sörözés nagyon jól hangzik!
Nyélbe fogjuk ütni ☺...

Peti

GTA Vice City

Hello Bad Sector!

Egy igen különös kérés miatt írtam most. A Vice Cityt sehogy sem sikerül



végigvinni, 80%-nál elakadtam. Nem tudnál egy végigjátszott elmentett állást küldeni? Gondolom, Ti már végigvittétek. Remélem, tudsz segíteni, de ha nem, az se baj.

Hello, láttad a végső animációt? Amikor a fickó ott ül a lépcsőn, és kissé lehagolt szöveget nyomat? Mert ez a fősztori vége. Az összes bónuszcsucchoz, versenyhez, pizzafutárkodáshoz, mentőhöz stb. a tippeket a <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/33100.html> oldalon találsz!

István

Lord of the Ring: TFotR

Segítséget szeretnék kérni a Lord of the Rings: The Fellowship of the Ringhez:
1. Mi a lényege a játéknak?
2. A 2. pályán mit kell csinálni? [légy szíves részletesen]
Segítségedet köszönöm.
1. Háááát... Gondoltam, hogy ide bemásolom a teljes Gyűrűk Urát... Vagy esetleg 50 oldalon

át mesélnék a számítógépes akció-kalandjátékok lényegéről... Tudod, az úgy van, hogy kalandozni kell, különféle mókás feladatokat végrehajtani, és főleg: ütni kell. Sokat.

2. A második pályán is végig ezt kell csinálni a mókás kis hobbitokkal.

Pilot

FIFA 2004

Szia!

Légszki írd le a FIFA 2004 billentyűki-osztását, s hogy hogyan lehet megváltoztatni!!

Hali!

Sajnos nem lehet a játékban megváltoztatni a kiosztást, ezért azt javaslom, szerezz be egy gamepadet, mert a mai a sportjátékokkal (FIFA, NHL, NBA stb. – arról nem is beszélve, hogy kedvencemmel, a Prince of Persiával is) egészen más feeling egy ilyen ketyerével nyomolni.
Bad Sector



Figyelem! Tekintve, hogy havonta többszáz levelet kapunk játék-elakadásokkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok, vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben ne legyetek restek igénybe venni online fórumszolgáltatásunkat, és tegyék fel kérdéseiket a www.gamestar.hu/forum oldal „Problémák – Segítségek szekciójában!”



FÓRUM

Ha hardveres problémád van, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd: Problémák – Segítségek – HW/SW www.gamestar.hu/forum

Gábor

Nem megy a...

Helló Mady! Azt a problémámat szeretném megosztani veled, hogy a játékok többsége mostanában nem akar elindulni! Ami pedig elindul, hamarosan ki is fagy. A gépemben egy 1700 MHz-es Celeron processzor van, 256 MB memóriával és GeForce4 FX-szel! Mi lehet a baj?

Helló Gábor! Mivel elég kevés paramétert adtál meg, és az ilyen problémáknál ráadásul még ezeknek az adatoknak a birtokában sem olyan egyszerű kideríteni a baj okát, csak találgathatunk. Mindenesetre legelőször is ellenőrizd a meghajtó-programok frissességét! Ezeket CD-mellékletünkről szedheted le a legkönnyebben. Másodszor az operációs rendszer körül is érdemes szétnézni. Frissítésekkel, javítócsomagokkal érdemes próbálkozni. Végezetül gyanakodhatunk hardveres problémára is, processzor túlmelegedésre, memóriagondokra!

Fecó

Ház kérdés

Hello Mady! Figyi, azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy szeretném lecserélni a számítógépet, és nem tudom, milyen AMD processzort érdemes manapság venni. Olyan kéne, ami még megfizethető, de remek ár/teljesítmény aránnyal rendelkezik. A másik kérésem, hogy ajánlj nekem egy-két házat olyan 20-25 000 Ft körül. Szeretném kicserélni egy-két ne-oncsóval is, ezért jó lenne, ha egyik oldala átlátszó lenne. Milyen dizájnucuccokat lehet még belepakolni, amelyek nagyon jól néznek ki?

Helló Fecó! Processzorügyileg azt tudom mondani, hogy egy T-Bred magos AMD Athlon XP

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziaztok! Köszöntök mindenkit 2004 első kv-hardver rovatában. Bizony-bizony vége van az ünnepeknek, beköszöntött a hideg január. Viszont ez az idő tökéletes arra, hogy a jó meleg szobában elővegyük a régi klasszikusokat, és végigtoljuk őket. Persze, csak ha PC-nk meg nem makacsolja magát...

2600+ (2133 MHz valós órajel-lel) remek ár/teljesítmény arány-nal rendelkezik. Kb. 20-21 pénzbe kerül, és ezért egy elfogadható teljesítményű processzort kapunk, amely mellé már érdemes berakni egy komolyabb VGA-t is.

A ház témában azt tudom mondani, hogy 20 körül már nagyon jókat lehet venni. Én személy szerint az átlátszó házakért vagyok oda, ilyen BEANTECH átlátszó plexiházakat 22 körül lehet venni már itthon is. Ebbe bele lehet tenni mindenféle világító csodát, különféle színű katódfénycsöveket, UV-lámpát, világító tápot, villogó processzor-hűtőt és számtalan más érdekességet.

Egri Tamás

Vásárlási tanácsadás

Helló GameStar! Azt szeretném kérdezni, hogy a magazinban található hardverteszt-összesítőben honnan veszitek az árakat, és hol lehet annyira megvásárolni? Nálunk minden kétszer annyiba kerül, mint az ott feltüntetett árak! Jó lenne, ha azt is odaírnátok, hol lehet kapni! És még valami: milyen alaplapot ajánlasz nekem egy nagyon olcsó AMD-s konfighoz? Ha lehet, ne legyen túl drága, és bele lehessen rakni majd nagyobb AMD-t is.

Helló Tamás! Ebben a témában elég sok kérdés érkezett, ezért tettem be ezt a levelet. Nos, hardverteszt-összesítőnkben átlagos árakat adunk meg. Ez azt jelenti, hogy az adott terméket megkeressük több nagyobb cég árlistáján, majd a legalacsonyabb és legmagasabb ár átlagát vesszük figyelembe. Persze ehhez hozzájön az is, hogy mindez kb. lapedadásig érvényes, hiszen tudjuk, hogy az árak napról napra változhatnak.

Mindazonáltal ezek az árak inkább a tájékoztatást szolgálják, mintsem egy forintba pontos árjegyzék tételei. Második kérdésre felelve: szerintem egy ECS L7VTA lapra van szükséged.

YMRe

Nagy gáz van!

Helló Mady! Kérlek, segíts nekem, mert azt hiszem, történt valami a géppemmel. A múltkor idegesítő kerregésre lettem figyelmes, és utána ilyen zümmögésszerűt lehetett hallani. Gyorsan kikapcsoltam, hogy ne legyen gond. Mikor bekapcsoltam, minden csendes volt, aztán egyszer csak se hang, se kép. Most nem tudom bekapcsolni, és fura szag jön a gépből! Lehet, hogy a táppal volt gond? Nem igazán tudom, hogy most mit csináljak vele, ezért jó lenne, ha segítenél.

Helló Imre!

Erre azt tudom mondani, hogy nagy valószínűséggel elhalálzott a processzorhűtő ventilátora, aminek következtében túlforrósodott a processzor – olyannyira, hogy ebbe bele is pusztultatott szegényke. A másik variáció, hogy a VGA-d ventilátora adta meg magát. Bevallom, egyik sem jó dolog. A táp nem valószínű: ha az megy tönkre, akkor egy nagy pukkanást lehet hallani, és azonnal elmegy a kép és hang. Én mindenképpen azt javaslom: vidd el egy szervizbe, nézzenek bele szakemberek a gépbe, hátha kisebb a baj, mint amekkorának látszik!

Ron

Kérdések

1. Ha veszek egy új 7200 rpm-es vinyót, akkor hogyan kell bekötönnöm, hogy a régi ne lassítsa le? Illetve mennyivel növekszik meg az

energiafelvétel, mekkora táp kell hozzá?

2. Szeretnék több partíciót a gépre rakni. Egy vinyóm van, és rajta van az XP – hogy kell csinálni?
3. NForce 1-es alaplapom volt anno, és nagyon sok baja volt a különféle hardverekkel. Gondolkodom egy NForce 2-esben, de nem tudom, belevágjak-e. Szerinted?
4. Olvastam az 5.1-es hangfaltesztet, és tetszik az egyik Jazz. Milyen hangkártyát érdemes venni hozzá, amely nagyon olcsó?

1. **Ha veszel egy 7200 rpm-es vinyót, érdemes úgy bekötni, hogy egy másik IDE-kábelre kötdöd elsődlegesként. A régi vinyó és mondjuk az optikai meghajtó lehet egy kábelben. Kifejezetten ezért nem kell tápot cserélni, de ha túl sok minden van a gépben, érdemes 400 W teljesítményűre váltani.**
2. **Ha egy partíciód van most, akkor a Partition Magic segítségével tudod feldarabolni tetszés szerint.**
3. **Jól látod, az NForce első példányai voltak gondok, de szerencsére a második szériával kapcsolatban én nem tapasztaltam különösebb problémát. Csak ajánlhatom!**
4. **Ha egy NForce 2-esben töröd a fejed, akkor nem kell külön hangkártyára költened, ezek a lapok ugyanis már fel vannak szerelve integrált többcsatornás hangchipekkel.**

Ez volt az idei év első kv-hardverszünete. A jövő hónapban találkozunk ismét ugyanitt, addig se felejtsetek, ha problémátok, kérdéseitek lenne, keressétek fel a GameStar-fórum hardver topikjában található, "Problémák és Segítségek" című altopikot. Akinek pedig továbbra is személyes kérdése lenne hozzám, az a kv@gamestar.hu címre írjon!
Mady

A TI OLDALATOK

MÁSÍK OLDAL

Ti is túléltétek a karácsonyt? Gondolom, sokan be- szálltatok az össznépi pankrációba, hogy súlyos tí- zezreket hagyjatok az ország legnépszerűbb bevá- sárlóközpontjaiban, ezzel egy időben letaposva jobb sorsra érdemes polgártársaitokat. Netán vala- melyik dugóban ültetek órák hosszán át türelme- sen, vagy türelmetlenül dudálva? Akárhogy is volt, mostanra elmúlt. Pihí van, béke és nyugi .

A szerkesztőségben is újrain- dult az élet, ugyanis a januári szám elkészülte után kicsit pihenni mentünk mindahányan. Ránk is fért, mert igencsak megdol- goztunk azért, hogy jó legyen nektek (s azért egy picit nekünk is). S most, miután pihentünk, újult erővel vetjük bele magunkat a gémelesbe és a munkába!

HW-KV: a nyomda ördöge!

Bár folyamatosan tökéletességre tö- rekszünk, néha bizony esnek hibák az újságban (*ugyan-ugyan -ender*). A decemberi számban például amo- lyan hollywoodi mintára nyitva hagy- tuk a KV-hardware végét. Rengete- gen észrevettétek a nagy bakit, így nyomozni kezdtünk, mi is történe- tett. Kiderült, hogy mindegyik ellenör- zési szinten észleltük a problémát, és miután észleltük, ki is javítottuk. Platypus három alkalommal küldte el

a kijavított oldalt a nyomdának, ahol minden valószínűség szerint valami miatt nem vették észre (vagy csak nem vették figyelembe), így – noha mi kijavítottuk az oldalt –, a "random- effekt" újra érvényesült. Ez úton ké- rünk Töleket elnézést emiatt a súlyos baki miatt. Reméljük, ez többször nem fordul elő. (Azóta nyomdát vál- tottunk, a régít lebombáztuk, feléget- tük. Na jó, nem.)

Kiváló közhangulat!

Végre ezt is megértük! Novemberben és decemberben rengeteg levelet í- ratatok (no persze ez nem újdonság), de nekem valahogy végig hiányérze- tem volt. Amikor arról csevegtünk a többiekkel, hogy mi kerüljön a Má- sik oldalba, akkor merült fel bennem a gondolat: nem jönnek a negatív észrevételek! Ennyire boldog, elége- dett és egészséges olvasótáborunk (és persze ilyen nagy) még sosem volt! Sőt, a megszokott (de igencsak jól-

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

Aréna: arena@gamestar.hu (általános le- vlezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítés: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsol- atban)

Játékkérdések: kaveszunet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet fel- iratkozni 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 ol- dalán 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 szemé- lyes mondanók van bárki számára, ott le- lites a megfelelő címetek.

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhet, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: http://forum.gamestar.hu

eső) dicséretet ("Király az újság", "Is- tencsászarak vagytok", stb...) mellől kikopott a DE... szócska. Amellett, hogy igen boldog vagyok emiatt, azért hiányzik is: ha nem kritizáltok semmit, akkor mit javítsunk a lapon? Mindenesetre picit szívem nagyon örül, hogy túllépve az 50. számon végre elfogytak kritikáink, és min- denki szeret mindenkit, nagy az elé- gedettség az öjbódottá pedig maxi- mális és exkluzív (ja, hogy ezt a szót nem szabad leírni, bocsi!) Ez persze nem azt jelenti, hogy nem fogunk a továbbiakban is építeni-szépíteni az újságon, sőt arra buzdítok mindenkit, hogy fejezze ki "nemetszését", ha van neki olyanja, mert ezzel is csak segít nekünk! Bár igazán nagy átalak- ulás előtt most a honlap áll, remél- jük, sikerül sok exkluzív (már megint, a fenébe), ötletünket megvalósítani: olyat láthattok majd, amelyet más honlapokon nem. Már várjátok? Mi is.

a Hammerfall (köszönet érte Madnessnek, aki a kiváló összeállítást készítette). Tehát tovább a moz- galommal: a 3 db CD további példá- nyokat kíván, és egyébként is Szitty- ónyok valamivel terrorizálnia kell Samet (akinek kétoldali "csak ugyan- azt az írt zenét tudom hallgatni"- komplexusa van). Magyarán újra dü- börög a banda!

Nos, erre a hónapra ennyi volt a GameStar, reméljük, jól szórakoz- tak, kedves olvasóink, és ne menjek sehová, mert a reklám után visszajövünk! Alig egy hónap múlva! Addig is maradok maximális tisztelettel, **Gyu**

A hónap bugshotja

Beküldő: Shades
Játékcím: GTA: Vice City
Tessék mondani, erre kell lehajítani a ké- szülő négyes metróbá? Esetleg csak a föld alatti parkolóban van hely?



A HÓNAP LEGJOBB OLVASÓI ÉRTÉKELÉSE

P. György barátunk elkeseredésében a Terminator 3: War of the Machineszel játszott, avagy az elnyomogatott görgős egér visszavág

A játék single része is a multi mapok választhatóságából és botok társaságá- ból áll. Maga a játék inkább elmehetne egy BF1942-modnak, mint önálló já- téknak. Két fél közül lehet választani (Skynet vs. TechCom), és pályától füg- gően lehet oldalanként különböző egységekből szemezgetni. Érdekes, hogy az emberek ugyanannyi ölmet tudnak nyelni, mint a gépek. A halál-"animáció" csapnivaló. A pályán vannak checkpointok, amelyeket elfoglalva csapatunk pontjai gyarapodnak. Kapunk két járművet: egy dzsipet és egy csapatzállítót. A két jármű súlyra, sebességre szinte semmiben nem különbözik, és a terep megemésztését is nagyon hasonlóan végzik. Elgázolni csak a sajátjainkat le- het, az ellenfelet nem. A textúrák elnagyoltak. Az égre kaptunk egy repkedő halálosztót, azt is le lehet szedni egy desert eagle-lel, három tárcsere alatt.

Pró: A terminátorok tudnak zoomolni, fegyverhangok

Kontra: A játékosok át tudnak menni egymáson, utánpótlás csak a bázison, lassú halál(osztó), ismétlődő beszélások, borzalmas MI"

48%

...pici szívem nagyon örül, hogy túllépve az 50. számon, végre elfogytak kritikáink, és mindenki szeret mindenkit...

A HARRY POTTER KVIDDICSBAJNOKSÁG

FOGD A CIKESZT, NE SIRÁNKOZZ!

A GameStar az Electronic Artsszal és a Media Markttal karöltve megrendezte Magyarország első és ez idáig egyetlen HP Kviddicsbajnokságát! A helyszín a Pólus Center volt, ahová kicsiny csapatunk (Boe, Bad Sector, ender és Ma- lac) kissé késve érkezett meg, a forgalmi helyzetnek köszönhetően. Annál királyabbul sikerült azonban a verseny, amelyet egyesenes kieséses rendszer- ben vívtak meg a versenyzők. Malachit értő bábáskodása, és ender lelkes részvétele mellett (ender beugrására a páratlan nevezőszám miatt volt szük- ség). Az első helyet, valamint a vele együtt járó londoni utat végül Takács Dá- vid budapesti olvasónk nyerte meg, aki a döntőben heroikus küzdelemben utasította maga mögé Mrázik Rudolf nevű, szintén budapesti olvasónkat. Gratula nekik, és minden versenyzőnek, aki ott volt, és jól érezte magát!

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

A februári számban kihirdetjük két hónapig tartó, **KÉTMILLIÓS** előfizetői akciónk nyerteseit! **NE HAGYD KI!**

X2: The Threat

Az *Elite Privateer/Freelance*-rajongók már tükön ülve várják a gigantikus *X2: The Threatet*, amelyik leginkább a legelső *Elite* komplexitásával vetekszik. A világűrben kereskedők, csempészek, üzletemberek és kalózok csapnak össze, és Te bármelyikük oldalára állva, vagy megtámadva, kifosztva őket, saját karriert indíthatsz. Csak egyet ne felejtés: „a világűrben senki sem hallja, ahogy sikoltasz!” ©. Következő számunkban Del fogja alaposan kivesézni Nektek.



Alias

2004-es összeállításunkban már írtunk erről az akció-kalandról, amelyik az akció-, kaland- és lopkodós elemeket kémkedős köntösbe öltözteti. Egy magyar kereskedelmi csatornán is vetített sorozat adaptációjáról van szó, amely egy dögös kis kémcsajszi kalandjait meséli el. Természetesen túl mély mondanivalóra nem kell számítani, ám a grafika határozottan jónak tűnik, így ha a stuff sikeresen vegyíti a fenti játékelemeket (á la *Beyond Good and Evil*), akkor nem fogunk zokogni.



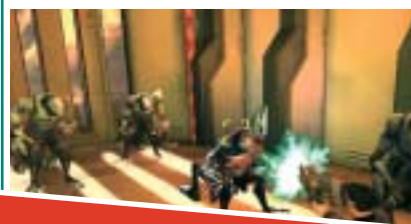
Total Club Manager 2004

Na végre egy nagynevű focimanager, amelynek már az előző epizódjai is bizonyítottak! A *Total Club Manager 2004* tényleg műfajának egyik legjobbja: Gyu és Csonti is teljesen rákattant, amikor kijött, és csak azért voltunk kénytelenek csúsztatni, mert ebbe a számba már egyszerűen nem fért bele. A következő számban viszont végre eljött azok ideje, aki menedzseri képességeiket a képernyő előtt akarják csiszolni!



Nagyító alatt

Felkeltették érdeklődésed 2004 legjobb játékaival? Nekünk is. A februári számban ezért nagyító alá vesszük majd a legjobbakat: utánamegyünk minden elérhető információnak, szóra bírjuk a fejlesztőtudókat, és hejre kis több oldalas előzetesek formájában rátok öntjük a megszerzett tudásanyagot – csak a legjobbokról!



A következő Ezüst GS is **DUPLA DVD-VEL** jelenik meg!

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

Fent nevezett játékot nem kell bemutatnunk senkinek: a *Doom 3* és a *Half-Life 2* mellett a S.T.A.L.K.E.R.-től várják a legtöbben, hogy forradalmasítani fogja a játékokról alkotott általános képet. Mindenféle botrány és kódlopás nélkül, szép csendben a fejlesztés finisébe érkeztek a GSC-s arcok is, aminek öröme meg is invitáltak bennünket egy jó kis bétatesztre Kijevbe. Mi persze nem mondtunk nemet, így a februári GameStarban a világon elsőként kaphattok játék közbeni információkat a S.T.A.L.K.E.R.-ről! Mi már nagyon várjuk, sőt, a várakozási listáitok alapján Ti sem vagytok ezzel másképp ©.



A következő számunk teljes játéka:

SHADOW MAN

Okkultizmus, sötét mágia, újraélesztett sorozatgyilkosok és a főszerepben egy élőhalott vudu harcos: a *Shadow Man* '99-ben egyike volt az első igazán feelinges, „darkos” TPS-eknek és megelőzve a *Soul Reaver 1*-et, vagy az *Alice*-t nemcsak műfajt teremtett, hanem igazi kihagyhatatlan klasszikussá is vált. Ha személyesen akarsz megmérkőzni Hasfelmetező Jackkel, akkor végre itt az alkalom ©...



A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnós előfordulhat, hogy ígéretünk ellenére egy-egy játékot mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ©) elnézésüket kérjük!

MEGJELÉNÉS:
kék és ezüst GameStar: február 13.
Minden hónap második péntekén!

Celtic Kings

RAGE OF WAR

All the time of Caesar's conquest of Gaul, all of Europe was ravaged by bloody wars. The Romans the Germans and the Gauls themselves were all fighting for control of Gaul. It is this battle which forms the heart of Celtic Kings.

Immerse yourself in this wild and fiery world through two exciting game modes:

- In **adventure mode**, you play as the **Gaul Lannu**, a fierce warrior who has given himself body and soul to the goddess of war. Over the course of **20 solo missions**, and helped by the powerful Druids, you must lead his troops into battle in order to avenge the destruction of his village by the Germans.
- In **strategy mode**, which can include up to **8 players**, you can choose to play as either the **Gauls** or the **Romans**. Overcome your enemies by demonstrating your mastery of the art of war and **you alone will shape the course of history...**






- 2 different game modes: strategy and adventure
- Up to 8 players on LAN or Internet
- An innovative mixture of strategy and RPG
- More strategy included by single rules governing economic development
- 20 large maps (32000 x 32000 pixels), unbordered with no such map
- High resolution graphics (1024 x 768, 1280 x 1024)
- Play as either the Gauls or the Romans and conquer or strategize from a bird's eye view
- All the most varied graphics provided by numerous spots and magical objects
- Banders may generate

Celtic Kings

RAGE OF WAR



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:

Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu
 Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu
 Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Feworkh (videóvágás) – szistvan@earthquake.hu
 GyZ (játékteszt) – nonpluszutra@freemail.hu
 Kecské (multi tippek) – kozma@printscreen.hu
 Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
 Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
 Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
 Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@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 (Platypos) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:

Darabont Gergely (Gregory) – darabont@printscreen.hu

Szerkesztőség:

1065 Budapest, Révay utca 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
 Telefon: 474-88-49, telefax: 269-56-76
 Internet: <http://www.gamestar.hu>
 E-mail cím: gamestar@idg.hu

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei 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: 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 két GS ára: 1 646 Ft
 előfizetés: negyedéves 3 966 Ft
 féléves 7 836 Ft
 egyéves 15 264 Ft
 A DVD GS ára: 1 996 Ft
 előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves): 5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdetésközvetítőknél, 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.