

BEVEZETŐ

Mindenek előtt köszönjük a sok-sok raklapnyi e-mailt, melyekben az új designnal kapcsolatban osztottátok meg velünk észrevételeiteket. Örömmel konstatáltuk, hogy legtöbbeteknek tetszik a kinézet, de dicséretes módon a hangos kisebbség is sok tanáccsal látott el bennünket (ki kulturált, ki kevésbé kulturált módon). Jól sikerült DVD-s előfizetői akciónk is, csak azt sajnáljuk, hogy a 150 db meghajtó már a harmadik napon mind gazdára talált. Azok, akik lemaradtak, kárpótlásul DVD filmek közül választhattak, de nem piskóta ehavi akciónk sem, melyet a VoX magazinnal közösen szerveztünk meg nektek. A részleteket keressétek hátrébb!

Örömmel jelentem továbbá, hogy ettől a hónaptól a GameStar Team két régi-új kollégával bővült, hiszen kisebb kihagyás után Ender és Caris is visszatért hozzánk! Isten hozta őket itthon ☺.

Most pedig lehet lapozni, és elmerülni a nem mindennapi felhozatalban! Ebben a hónapban a szokásos témák mellett több ficsörös cikket is olvashattok hátrébb: mikrofonvégre kaptuk teljes játékunk, a Broken Sword megalkotóját, Charles C. Cecilt, tiszteletünket tettük egy rövid játék erejéig a Digital Reality-nél, és a JoWood nemzetközi marketingmenedzserével, Georg T. Klotzberggel is elbeszélgettünk erről-arról.

Jah, és előre bocsánatot kérek minden barkácsfanatikustól, de kedvenc rovatuk még ebben a hónapban is pihen. Illetve erőt (és ötleteket) gyűjt egy nem mindennapi visszatéréshez ☺! Addig legyetek jók, és írjatok!

Boe



| | |
|----------------------------|---|
| CD-tartalom | 6 |
| DVD-tartalom | 7 |
| Teljes játék: Broken Sword | 8 |

ÚJDONSÁGOK

| | |
|---------------------------------|----|
| Hírek | 10 |
| Multi hírek | 16 |
| Earth Quake 5 | 18 |
| Haegemonia- és Platoon-bemutató | 22 |

ELŐZETESÉK

| | |
|---------------------------------|----|
| Broken Sword 3 | 24 |
| Four Horsemen of the Apocalypse | 26 |
| SimCity 4 | 28 |
| Far Cry | 29 |
| Rallysport Challenge | 30 |
| FIFA 2003 | 31 |
| JoWood-újdonságok | 32 |

BÉTA-TEST

| | |
|--------------|----|
| C&C Generals | 34 |
|--------------|----|

FÓKUSZ

| | |
|------------------------|----|
| Unreal Tournament 2003 | 38 |
|------------------------|----|

JÁTÉKBEMUTATÓK

| | |
|------------------------------------|----|
| Mafia | 44 |
| Battlefield 1942 | 50 |
| Conflict Desert Storm | 54 |
| Operation Flashpoint: Resistance | 58 |
| Icewind Dale II | 60 |
| Divine Divinity | 64 |
| Prince of Quin | 68 |
| Largo Winch | 70 |
| Empire Earth: Art of Conquest | 74 |
| Beach Life | 76 |
| Chessmaster 9000 | 78 |
| Big Scale Racing | 79 |
| Budget | 80 |
| Játékmúzeum – Régi maffiás játékok | 82 |

TIPPEK, TRÜKKÖK

| | |
|-----------------------|----|
| Rövid tippek, cheatek | 84 |
| Mafia-térkép | 86 |
| Mafia | 88 |
| The Thing | 89 |
| Neverwinter Nights | 90 |
| Medieval: Total War | 94 |

MÉLYVÍZ

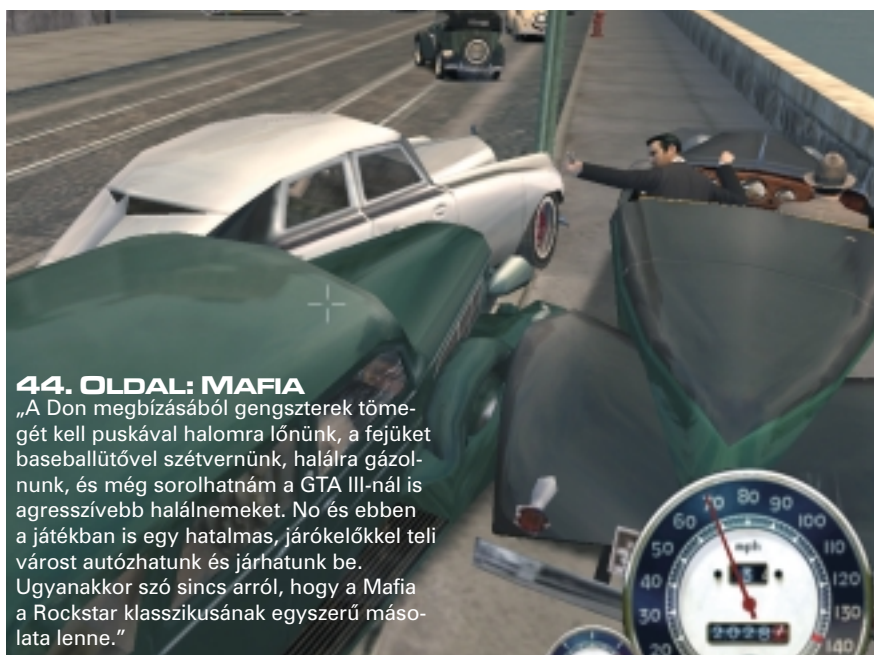
| | |
|--------------------------------|-----|
| Hardverhírek | 96 |
| Piactér | 100 |
| Merevlemez-tippek és -trükkök | 102 |
| ATI 9700-teszt | 104 |
| 17 hüvelykes monitorok tesztje | 106 |
| MP3-lejátszók tesztje | 110 |
| Hardverteszt-összesítő | 116 |

MÁSVILÁG

| | |
|-------------|-----|
| Starbrowser | 118 |
| Starmovie | 119 |
| Starmusic | 120 |
| Starbook | 121 |

KÖZÖSSÉG

| | |
|-----------------------------|-----|
| Aréna | 122 |
| KV-szünet – Szoftver | 125 |
| KV-szünet – Hardver | 126 |
| Másik oldal | 127 |
| Ízelítő a következő számból | 128 |



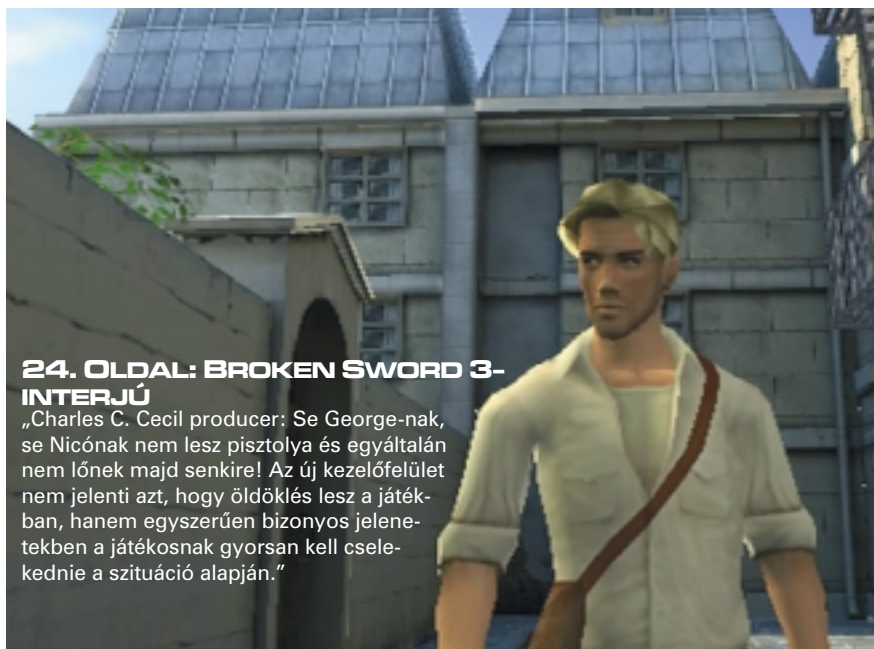
44. OLDAL: MAFIA

„A Don megbízásából gengszterek tömegét kell puskával halomra lőnünk, a fejüket baseballütővel szétvernünk, halálra gázolnunk, és még sorolhatnám a GTA III-nál is agresszívebb halálnemeket. No és ebben a játékban is egy hatalmas, járkelővel teli várost autózhatunk és járhatunk be. Ugyanakkor szó sincs arról, hogy a Mafia a Rockstar klasszikusának egyszerű másolata lenne.”



38. OLDAL: FÓKUSZ: UT 2003

„Az Unreal Tournament 2003-ba igazán élethűen intelligens botok (gépi ellenfelek) kerültek. Végre nem csak egyszerűen ránk rontanak, hanem megfontoltan cselekednek. Ha úgy tartja kedvük, és a helyzet megkívánja, elrejtőznek, viszont ha látszik rajtuk, hogy már a végünket járjuk, nem iszkolnak el előlünk.”



24. OLDAL: BROKEN SWORD 3-INTERJÚ

„Charles C. Cecil producer: Se George-nak, se Nicónak nem lesz pisztolya és egyáltalán nem lőnek majd senkire! Az új kezelőfelület nem jelenti azt, hogy öldöklés lesz a játékban, hanem egyszerűen bizonyos jelenetekben a játékosnak gyorsan kell cselekednie a szituáció alapján.”

CD-TARTALOM

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

JÁTÉKDEMÓK



No One Lives Forever 2 (165,60 MB)

Cate Archer, a bájos és persze igen eszes ügynöknő kalandjai folytatódnak. A feladatunk, hogy újfent megmentjük a világot, az azt fenyegető veszélyektől. Az első részben már megismert több ellenfelünk ismét felbukkan, persze az újabb gonosztevőkből is lehet majd válogatni! A játék hangulata ismét elég jól sikerült, és a grafikus motorját sem érheti panasz! Minden akciójáték-kedvelőnek érdemes kipróbálnia... persze a többiek sem fognak unatkozni vele!



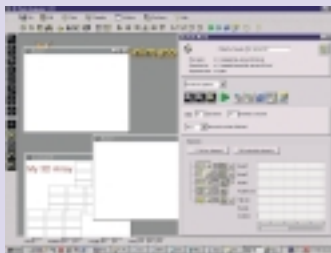
Unreal Tournament 2003 (102,46 MB)

Az Unreal Tournament volt az első olyan FPS alkotás, mely képes volt megrengetni az oly sokáig trónkövetelő Quake-univerzum egyes epizódjait. Ma már ott tartunk, hogy az Unreal Tournament 2003-mal játszhat az, aki megteheti. Hogy te is belekóstolhass ebbe a remek univerzumba, megosztjuk veled a kipróbálható demóját. Ebben több pálya és játékmód is belekerült. Interneten mások ellen vagy esetleg saját gépeden a gépi ellenfelek ellen nyomulhatsz!

MÉLYVÍZ

3D Flash Animator v3.72

Biztosan sokan ismeritek már a Macromedia egyik legfontosabb szoftverét, a Flash! Ezzel, ügyesek és kezdők, kicsik és nagyok © egyaránt elkészíthetik saját mozgalmas honlapjait! Kezelése nem annyira egyszerű, de hamar bele lehet jönni! A 3D Flash Animator egy alternatívája a Flashnek, hiszen ugyanúgy készíthetünk vele animációkat, grafikákat, játékokat, miegymást. Mesterévé ennek is csak hosszú hetek folyamán válhatsz, de érdemes kipróbálni (hátha valakinek ez jobban tetszik majd)! Mindenkinek ajánljuk!



EXTRA

High Speed Highway Halo

Már jó ideje készítjük a mi kis Barkács-videóinkat! Mit sem sejtve azt hittük, hogy teljesen egyedülálló dolgot vittünk véghez... Ám tévedtünk!

A tengeren túl, egészen pontosan Maryland államban élő kis csapat, az Nsomnia vezetésével ugyanis hasonló érdekes dolgokat művel! Ennek gyümölcsét szemlélhetitek meg CD mellékletünkön. Lényegében arról van szó, hogy nem csak otthon, gőryedve lehet hálóban nyomolni, hanem sokkal interaktívabbak is lehetünk! Ennek a videónak a nagyobb felbontású változatát már megszemlélhetted előző DVD mellékletünkön!

Karma Physics Demo v2

Néhány hónappal ezelőtt hallhattunk egy igen különleges kis programozási gyöngyszemről. Ez a Karma Pshysics Engine névre hallgatott. A fejlesztők azt állították, hogy eddig sosem látott fizikát programoznak, amely bármely játékprog-



ramba beépíthető. Eddig csak híreket hallhattunk róla, ám ezúttal már „kézzel fogható“ bizonyítékunk is van. Ebben a könyvtárban megszemlélhetek egy videót erről a motorról, és ha ez nem lenne elég, az ugyanitt megtalálható .exe fájl feltelptetésével ki is próbálhatjuk élesben! És ez még nem minden! E havi demóink között megtalálhatjátok az Unreal Tournament 2003 demóját, amelybe ezt már beleépítették! A hatás nem marad el!

Kiegészítések:

Ettől a hónaptól kezdve, igyekszünk néhány sikerjátékhoz különféle módosításokat, kiegészítéseket összegyűjteni. Aktuális CD mellékletünkön egy jó csomó pluszt találhatsz a Civilization 3, a Grand Theft Auto 3, valamint a WarCraft III című alkotásokhoz (vagyis ezúttal a harmadik részek találkozásának lehetünk a szemtanúi ☺). Ha esetleg már végigvitted ezeket, feltétlenül kutass kicsit a CD-n, mert érdekes újdonságokat ismerhetsz meg!



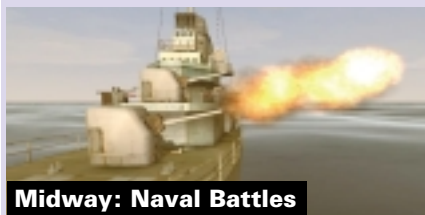
ANIMÁCIÓK



SWAT: Urban Justice



Steel of Haste



Midway: Naval Battles



FIFA Football 2003

ROVATOK

Elasto Mania:

Már egy jó ideje megismerkedhettek az Elasto Mania című hazai fejlesztéssel. Ez egy nagyon aranyos kis ügyességi játék, amelynek manapság a világon is igen nagy sikere van! Néhány számmal ezelőtt elindítottuk saját kis rovatunkat is, mely ezen a témán alapszik! Már ott tartunk, hogy különféle versenyeket is rendeznek, amelynek a főszereplője az Elasto Mania! Szóval, ha nem ismernéd ezt a rovatunkat, feltétlenül kukkants bele!



DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

EXKLUZÍV ANYAGOK

Earthquake 5-videó és képesszeállítás!

Idén is megrendezte, a sokak által kedvelt EarthQuake-et! Most is voltak nyertesek és kevésbé boldog vesztesek is. Mindazonáltal mindenki jól érezte magát, és egy háromnapos, megszállott játékpártit tudhat maga mögött! Természetesen mi is jelen voltunk, és mindent figyelemmel kísértünk! Jó szokásunkhoz híven most is fényképezgettünk és kameráztunk, aminek az eredményét a világon először nálunk szemlélheted meg! Ha esetleg nem voltál jelen idén, ne hagyd ki a következőt! Amennyiben nem elégednél meg a képek mennyiségével, vagy a videó hosszával (©), olvasd el összefoglalónkat a találkozóról, amely ezúttal 3 teljes oldalnyira duzzadt!



The Badge v3.0

Talán nincs is olyan játékos, aki ne hallott volna valaha a Quake nevezetű sikerjáték-sorozatról... Gyakorlatilag azt is mondhatnánk, hogy ez egy életforma, melynek több százezen váltak az áldozatává világszerte! Sokan kezdőnek számítanak, vannak haladók és teljesen profik a témában. Néhányan még kamerával is rögzítik ténykedéseiket, és profin megvágva egy igen hangulatos kis videót is összeállítanak minderről. Egy ilyen profi meccsorozatnak lehetnek tanúi, ha megszemlélitek a The Badge nevezetű filmecske immáron harmadik epizódját! Kezdőknek és profiknak egyaránt ajánljuk ennek megtekintését! Nagyon tanulságos meneteknek lehetünk szemtanúi.



ANIMÁCIÓK



Eon of Tears



HALO 2



O.R.B.

EXTRA

450 Neverwinter Nights-mod!

Sokak kedvence, az alig néhány hete megjelent Neverwinter Nights még mindig hallat magáról! Nem is akárhogy! Olyannyira sok kiegészítés készül hozzá – legyen az új karakter, pálya vagy bármi más –, hogy nem is lehet nyomon követni! Kicsit mi is szétnéztünk az interneten és az egyik, igencsak megtermett "NWN-fáról" leszáktottunk egy fűrtöt, amely nem kevesebb, mint 450 kiegészítést rejtett magában! Mindenkinek érdemes szétnézni a DVD-n, hiszen nagyon sok újdonsággal találkozhat! Figyelem: Ilyen mennyiségű kiegészítést nem volt módunk végigpróbálni! Így nem tudjuk garantálni, hogy mindegyik tökéletesen működik!



DEMÓK

NFS: Hot Pursuit 2



IronStorm



Frontline Attack



Bandits: Phoenix Rising



Most is, mint mindig, elmondjuk, hogy a DVD természetesen tartalmazza mindkét CD anyagát is, így nem maradsz le semmiről.

FIGYELEM: Mivel még mindig elég sok levelet és telefonhívást kapunk ez ügyben, ismét felhívjuk a figyelmeteket, hogy az „ezüst GameStar“-hoz adott DVD mellékletet csak és kizárólag DVD-meghajtóban tudod olvasni! A CD-ROM-meghajtó nem képes ezen adathordozó beolvasására, próbálkozásra pedig csak különféle hibaüzenetek jöhetnek elő!

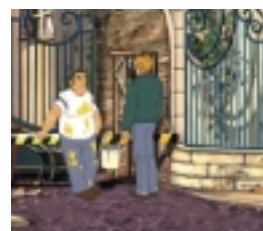
MÉLYVÍZ

Windows XP SP1

Mostanra már elég sokatoknak lehet a gépén a Microsoft aktuális operációs rendszere, a Windows XP. Mint minden programban, sajnálatos módon ebben is elég sok hiba maradt, amiket csak idővel tudnak orvosolni a fejlesztők. Nemrégiben elkészült az első ilyen javítócsomag, amely a Windows XP Service Pack 1 nevet kapta. Ebbe

a javításokon kívül rengeteg újdonság is belekerült! A hamarosan megjelenő játék- és felhasználói programok egy része is megköveteli majd ennek meglétét, így mindenkinek érdemes telepíteni!





MAGAS, SZŐKE AMERIKAI PÁRIZSI VAKÁCIÓJA

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF TEMPLARS

■ KATEGÓRIA: point'n'click kaland ■ KÖRNYEZET: modern ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: lehet

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Revolution Software
■ KIADÓ
GameStar Magazin
■ WEBOLDAL
www.revolution.co.uk

Biztosan sokan hallottatok már a templomosokról: egy régi keresztény lovagrend volt, melyet az egyház azzal a szent feladattal bízott meg, hogy lehetőleg irtson ki mindenkit, akit „Isten nem szeret”... Hatalmas vagyont harcoltak össze, és amikor már éppen dúskálni akartak benne, akkor egy ürügy kapcsán az egész bandát lemészárolták. Persze az aranyukat senki sem találta meg. Egészen idáig...

A Broken Sword kalandjáték azonban a jelenben kezdődik és főszereplője egy derék amerikai fiatalember, George Stobard, aki egy párizsi kávéház teraszán csak a csinos felszolgálólány bámulásával és általában véve a nagy semmittevéssel szeretne törődni. Egy rosszindulatú bohóc azonban beront a kávéházba, majd kirohan belőle, egy aktáskával a kezében, a következő pillanatban pedig hatalmas robbanás, és George képébe borul a világ. Hősünk azonban nyilván Bruce Willis rokona lehet a *Sebezhetetlen* című filmből, ugyanis egyetlen karcolás nélkül megússza az ügyet, mi pedig átvehetjük felette az irányítást, hogy kinyomozzuk, kik állhatnak a rejtélyes merénylő mögött...

„VAZZEG, EZÉRT FIZETTEM ENYNYIT?!”

– vágnátok a fejemhez, ha elárulnám e kitűnő kalandjáték sztoriját ☺. Annyit azért megcsúgok, hogy ennyi remekül kiválogott, egzotikus helyszínnel azóta sem találkozom kalandjátékban. Ráadásul hősünk egy rendkívül szexi, francia riporternővel „karöltve” (sajnos eleinte nem „úgy” ☺) fog nyomozni. Ugyan nem fog minket mindenhová követni, hanem folyton a lakásában fog dolgozni („And now, back to Nico’s appartement” – ez a mondat azóta igazi szállóigévé vált, amikor Berr-rel csajokról beszélgetünk ☺), de csak az ő segítségével tudjuk majd kibogozni a rejtélyeket.

Ha pedig már a puzzle feladatoknál tartunk: szerencsére a készítő nem követték el azt a hibát, hogy agyonbonyolítsák a feladványokat (ez nem jellemző Charles C. Cecilre – lásd még a vele készített interjút a Broken Sword 3 kapcsán), de azért jó sokáig nem fogunk a játék végére jutni, az biztos! (Berr-rel azért azóta is felemlgetjük azt a kiba***** (sípolás) kecskét, aki miatt nem tudtunk sokáig továbbjutni Írorszában ☺!) Bizony, a Broken Sword egyike a legtovább tartó kalandoknak, ren-

geteg élvezetes párbeszéddel és kitűnő történettel.

AMIKOR ÉN MÉG RAJZOLT VOLTAM!

A játék rajzfilmszerű, teljes egészében kézzel rajzolt grafikát alkalmaz, hiszen 1996-ban járunk, amikor még nem vetették meg az ilyesmit, mert a teljes 3D-s hardveres grafika a Voodoo 1 révén még épphogy csak bontogatta a szárnyait. A megjelenítés szerintem még mai szemmel nézve is páratlanul hangulatos – nem kell mindenáron, mindig a 3D-s örület, ha 2D-ben is ennyire nagyszerű grafikát lehet készíteni.

KALANDORT KERESÜNK – ANGOL NYELVVIZSGA ELŐFELTÉTEL...

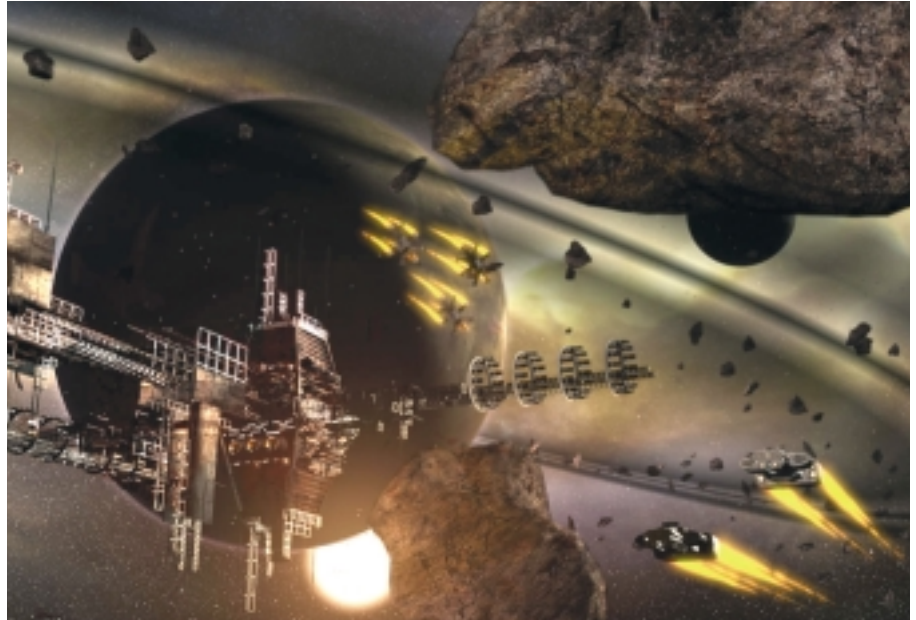
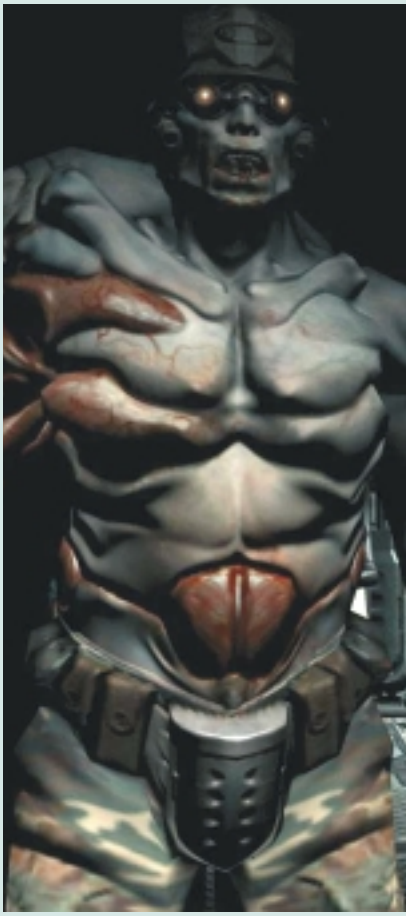
A Broken Sword kifejezetten azoknak szól, akik igazán tartalmasan akarnak szórakozni: a történet kitűnő és egész végig izgalmas, a helyszínek változatosak, a szereplők nagyon jól kitaláltak – egyedül talán csak a rengeteg párbeszéd fogja elriasztani azokat, akik eléggé csehül beszélnek az angolt ☺. Pedig ha létezik olyan játék, amelyért érdemes megtanulni Shakespeare nyelvét, akkor a Broken Sword egész biztosan az...

Bad Sector

ÚJDONSÁGOK

Doom III film

Várhatóan filmet készítenek a Doom III-ból. A készítő előreláthatóan a Warner Bros Pictures lesz, így szinte biztos, hogy méltó körítést kap Minden Idők Legjobb Várt Játéka. Egyelőre a dolog még csak a tárgyalások szintjén van, a WB és az id software nem kötötte meg a szerződést, de a forgatókönyv már elkészült...



Karácsonyra már boltokban az O.R.B.

Befejező fázisához érkezett a Strategy First űrstratégiája. Már csak a játék bétatesztelése van hátra, ezért a jeles alkalomból kiadtak egy újabb adag screenshotot belőle, valamint megjelent hozzá az official trailer is. A programban egyébként a költői szépségű Alyssia és a kevésbé költői szépségű Malus bolygókat kell megvédenünk az idegen flotta támadásától.



GOLD lett a Dirt Track Racing 2!

A méltán nagy sikerű, forradalmi újításokat hozó, és a sikerlisták első helyének állandó bérleje, a Dirt Track Racing folytatásának munkálatai megkezdődtek! Gyorsabb autók, szédületesebb grafika, visszajátszás opció, a készítő névsora menüben! Soha nem ta-

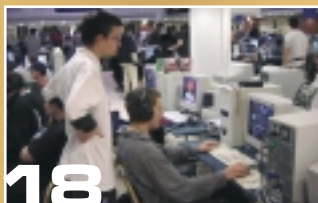
pasztalt élményekkel leszünk gazdagabbak a jövőre megjelenő játék megvásárlása után! És a végső érv: az eredeti Dirt Track Racing, és a kiegészítő lemez, a Dirt Track Racing: Sprint Cars pályái az új játékkal is játszhatók!



Cultures 3

A Jowood fejlesztői már dolgoznak a Cultures 3-on. A játékból egyelőre csak pár screenshot jelent meg, de már ezek is nagyon ígéretesek. Az új épületek és az újszerű grafika mellett egy-két egyéb „apróság” is sokat javítottak az egyelőre még titkolódzó fejlesztők...





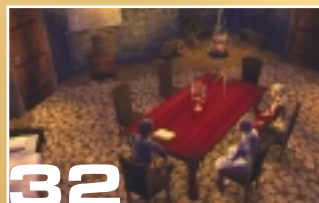
18

EQ 5
Nem csak ott voltunk



26

4 Horsemen
Rossz lóra tettünk...



32

Jowood tervek
... csak a chips volt kevés

A rejtelmes sziget

Új, keményfedeles kiadásban jelenik meg Jules Verne klasszikus regénye, a „A rejtelmes sziget”. Ezzel egy időben kerül a boltokba (valószínűleg a jövő év elején) a Dark Age of Camelot első kiegészítő CD-je is, a Shrouded Isle. És hogy mi lesz rajta? El nem hiszi senki: rengeteg új varázstárgy, megmegmeg új játszható fajok és karakterosztályok, soha nem látott vizuális effektusok, sőt új aláfestő zene is. Öcsém! És, végül egy meglepő idézet a sajtóközleményből: „...and so many new places to explore.” Komooooly?



Inteles gépen rendelnek McFisht a simek

Eddig még csak a közvetlen reklámok jelentek meg a foci- vagy F1-játékokban, mostantól azonban a közvetlen szponzorálás is megjelenik a képernyőkön. Az Intel, a McDonalds és az EA megállapodása szerint a Sims Online-ban a simek „Intel Inside” feliratú gépeket használnak majd, és McDonalds éttermekbe járnak...

Szép új világ

A UbiSoft ugyan még csak most jelentette be, de év végére várhatóan el is készül az új kiegészítőjük a Settlers IV-hez. Ebben az amerikai kontinentst hódíthatjuk meg, természetesen a már ismert ókori népekkel: rómaiakkal, vikingekkel, trójaiakkal és majákkal. A történelmi hátteret tovább ne is boncolgassuk, az mindenesetre biztos, hogy a maják szerintem helyzeti előnnyel indulnak. Biztosan jó móka lesz, de inkább a Settlers V jönne már!



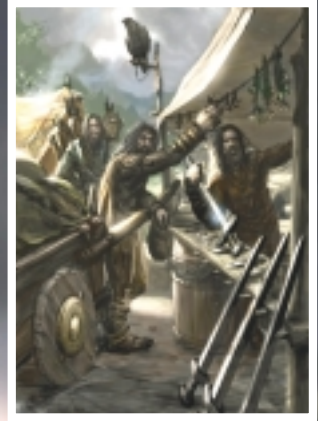
Chtulhu hívása

A méltán népszerű Chtulhu mítoszt dolgozza fel a 2003 második negyedévében megjelent horror akció-kaland. A játékban inkább a kaland részek dominálnak, nyomozás, puzzle-megoldások és egyéb, agytekervényeinket megmozgató feladatok várnak ránk, mire shotgununkat az Időtlen Rettenetre emelhetnénk.



Törölték a Midgardt

Rossz hírem van az MMORPG műfajának rajongói számára: a Funcom bejelentette, hogy törölték régóta várt játékukat, amely egy fantasy világban játszódó frankó kis szweepjáték lett volna. Sajnos az okokról elég szűkszavúan nyilatkoztak, az indoklás egyszerűen ennyi: "a Midgard egy jó játék volt rossz időben". Kár.



Előrendelési toplista

Az *amazon.com* internetes áruház toplistájából egyértelműen kiderül, hogy melyek azok a játékok, amelyeket már nagyon várnak a tengerentúlon.



1. Everquest: Planes of Power Collector's Edition

2. No One Lives Forever 2



3. Roller Coaster Tycoon 2

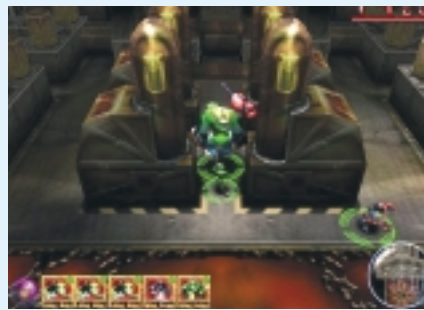
4. Everquest Atlas
5. Age of Mythology
6. Delta Force: Black Hawk Down
7. Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe
8. Zoo Tycoon Expansion: Marine Mania
9. Harry Potter and the Chamber of Secrets
10. SimCity 4



Az O.R.B. miatt két hónapot késik a Nexagon

A Strategy First bejelentése szerint egyszerre lettek kész a Nexagon: The Pit és az O.R.B. című játékkal. Mivel a két program nagyon hasonló játékmennettel rendelkezik,

ezért a paraszthajszálynival kevésbé sikerültebbet, a Nexagont elspájzolja egy kicsit, és csak az uborkaszazonnak számító tél közepén rukkolnak elő vele.



Februárban kerül a boltokba a Racing Simulation 3

A Ubi Soft folytatja híres autóversenyes sorozatát, sőt a fejlesztés már lassan a végéhez érkezik. A játék alapjául továbbra is a Revenge-engine szolgál, az előző részek-

hez képest csupán kisebb mennyiségi változtatásokat eszközöltek a fejlesztők, de előreláthatólag a harmadik rész is ugyanolyan jó móka lesz, mint az előző.



Űrhajóval a Földi Konföderáció ellen

A Homeplanet című új űrhajós lövöldözős, bocsánat: „space flight simulator” játékban a gonosz Földi Konföderáció és a még gonoszabb Klánok között kell igazságot tennünk egy szál X-Winggel (vagy mi az).

A sztori nem a legjobb, viszont a program, amellet, hogy nagyon szép lesz, még elsőrangú fizikai modelljével és hangulatos űrcsataival is kitűnik a tömegeből. Megjelenése 2003-ban várható.



Lassan kész a Cold Zero

Hangulatos kis akció-kaland játéknak ígérik a Cold Zero, a JoWood új játéka. Egy magán-detektívet alakítunk benne, aki a napi rutin közben elkövet egy apró hibát: kinyírja az olasz maffia főnökét. Számára az események innentől rossz fordulatot vesznek, és rengeteg rejtély megoldása, valamint NPC lemészárlása után tud csak majd kikeveredni a számára negatív szituációból. Hogy az ingyencék is kiélhessék magukat, több mint százféle fegyver lesz a játékban, így az elszántabbak villanyborotvával is irthatják az ellent, hogy másnap megírassuk: „Borotvás gyilkos garázdálkodik a városban!”

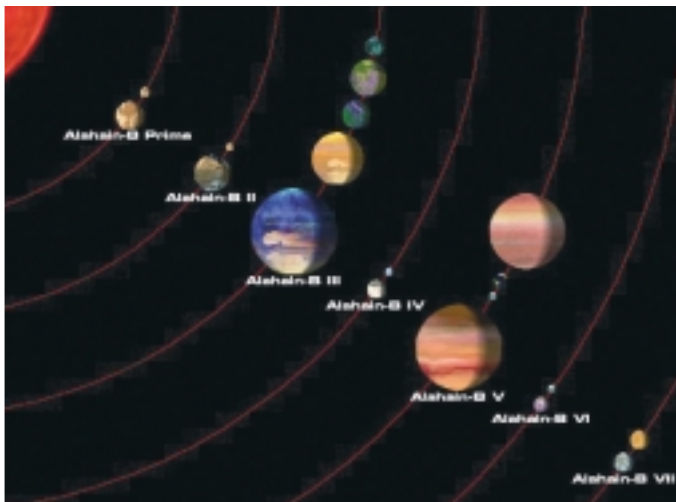


Készülget a Devastation

Az Arush Games bejelentette új fps-ét, a Devastationt. A játékban a gonosz megacégek uralta világban kell alkalmi Che Guevaraként küzdenünk az ellenállás oldalán. Végül is ez nem is annyira lényeges, az igazán fontos az, hogy a játék az UT 2003-

ban is használt grafikus engine-nel működik, és egy kis izgalmas utcai harcra lesz kilátásunk 40 különböző fegyverrel, 32 szinten keresztül, valamikor 2003-ban. Természetesen a többjátékos mód sem maradhat ki belőle. Mi már alig bírjuk kívánni!





Végleges megjelenési dátum a Master of Orion 3-nak

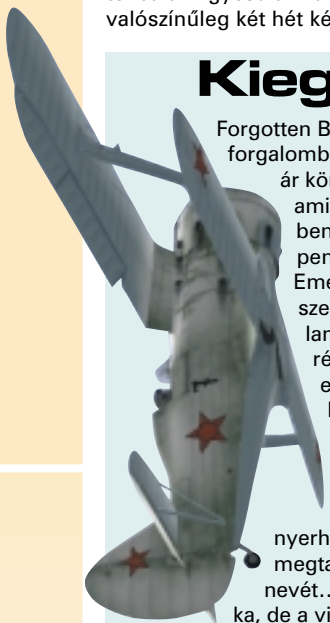
A régóta várt űrstratégia, az évtizedes múltra visszatekintő Master of Orion sorozat 3. része már szinte biztosan megjelenik az idén. 2002. november 26-án kerül a boltokba az Egyesült Államokban, hozzák valószínűleg két hét késéssel érkezik meg.

A játék vezető designere szerint a programot az igazi hardcore stratégák számára fejlesztették, nem pedig – az ő szavaival élve – a Big Brother és a Szerencsekerék rajongóinak. Nos, Csonti majd megmondja a frankót...



Kiegészítő lemez az IL-2 Sturmovikhoz

Forgotten Battles néven kerül forgalomba január vagy február környékén a kiegészítő, amiben 30 új küldetésben 27-féle új repülőgépen repülhetünk majd. Emellett a küldetésrendszert is átdolgozzák, valamint a csatákban részt vevő történelmi egységek között is találkozhatunk újakkal. A játék érdekessége, hogy magyar második világháborús kiállításokat is elnyerhetünk, amelyeknek megtartották az eredeti nevét... ami nekünk jó móka, de a világ többi része nem biztos, hogy honorálni fogja.



Üssed, üssed, autócskám!

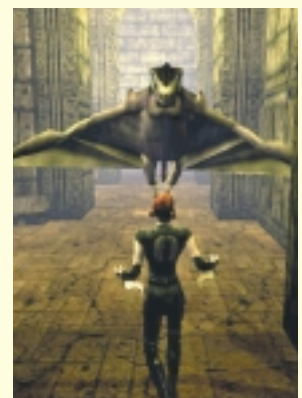
A karácsonyi piacra szánja legújabb, Armobiles című mókáját a Ganymede. Ebben a futurisztikus autóversenyben felfegyverzett gépjárműveinkkel kell legyőznünk ellenfeleinket, nemcsak gyorsaságunkat, hanem harci potenciálunkat is igénybe véve. (Istenem, hányszor írtam én már le ezt a mondatot...)



A játék nagyban hajaz a Bandits-re, és csak félve mondom el, de valami Mad Max című film is rémlik. Mindenesetre van benne raksi, multiplayer, viszont nincs benne ABS és elektromos ablakemelő, úgy-hogy: Atom!

Nem lesz véreső karácsonykor!

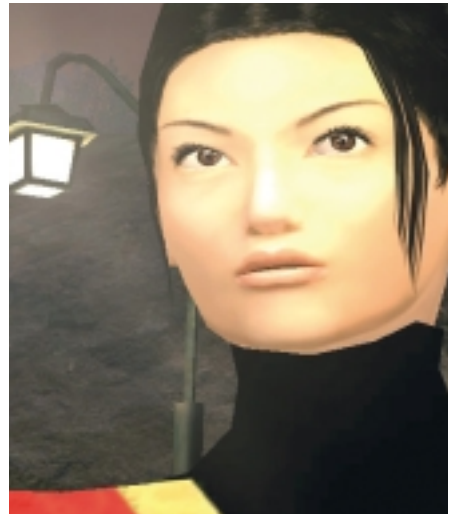
A Terminal Reality a Majescóval karöltve egy multiplatformos horrorjátékon dolgozott, amiben egy csinos főhősnővel (á la Tomb Raider) kell szétirtanunk a sötétség gonosz teremtményeit (á la Soul Reaver). Sajna a világmegváltásra egy kicsit várni kell, mindannyiunk – és persze a kiadó – bánatára az idei felhozatalba már nem fért bele a cuccos – pedig nagyon vártuk!



Magyar nyelvű kézikönyvek

Október végén jelenik meg Magyarországon a No One Lives Forever 2, és a nagyszerű esemény alkalmából a kiadó magyar nyelvű kézikönyvet is mellékel hozzá. Hasonló cipő-

ben jár a Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring is, azzal a kis különbséggel, hogy annak a megjelenési dátuma sajnos csak november.



Soldiers of Anarchy, magyar verzió

A SOA 2014-ben játszódik, miután egy vírus eltörölte az emberiség nagy részét a Föld színéről. A föld alatti bunkerből kimerészkező kis túlélőcsapattal kell megküzdenünk az elpusztított bolygó új hatalmasságaival... A taktikai-stratégiai játék teljes 3D-ben fog

pompázni, és a szokásos Commandos-féle küldetéseken túl tankokkal, katyusával és minden egyébgel is játszhatunk majd. A program teljesen honosított lesz, tehát nem csak magyar menürendszerrel, hanem magyar szinkronhangokkal fog megjelenni.



Rózsaszín Párduc

A Pink Panther című ugrálós-mászkalós játék magyar szinkronhangokkal fog megjelenni, reméljük, a zseniális rajzfilmes fordítás és hangminőség a programot is jellemezni fogja (akárcsak az ott már jól bevált színészhangok). Noha a játékba igyekeztek mindent beletenni, ami ebben a műfajban elvárható, azért valószínűleg csak a huginak fog bejönni...





Tenebrae

Mivel a Quake 1 forráskódját már jó ideje szabadon hozzáférhetővé tette az ID software, a hozzáértők nemcsak az eredeti motor adta lehetőségek határain belül megvalósítható átalakításokat hajtanak végre, hanem magához az engine-hez is hozzányúlhatnak. Ennek köszönhetően olyan elemeket is beépíthetnek abba akár a grafikai megjelenítés terén is, amelyek által messze jobb vizuális hatásokat érhetnek el a játékvilágban aggastyánnak számító eredetihez képest. Ilyen alkotás az aktív fejlesztés alatt álló Tenebrae is. Készítői olyan látványos effekteket adtak hozzá a Quake 1-hez, amik

még a harmadik részben sincsenek benne, és majd a Doom 3-ban kapnak komoly szerepet! Bump mapping, mozgó fényforrások, a tárgyak által vetett valós árnyékok, tükröződő felületek, és még sorolhatnánk. Természetesen ezzel arányosan a program gépigénye is megnövekedett, de az élénk tároló kép kárpótolt ezért. A feltupírozott grafika hihetetlenül megdobja régi kedvencünk hangulatát! Akinek van egy jobb videokártyája, feltétlen próbálja ki. A futtatáshoz szükséges fájlok és instrukciók megtalálhatóak a honlapon.

<http://tenebrae.sourceforge.net/>



Q_Ball

A Leadball Studios, egy kis, két főt magába foglaló fejlesztőcsapat kiadta első produktumának ugyancsak első bétáját. Ez nem más, mint a Q_Ball 1.0. Ez egy paintballszimuláció Quake 3 mod formájában kivitelezve, és elég kellemes összehatással bír. Méretét tekintve nem egy óriás, az egész mindössze 32 MB. Kis mérete ellenére korántsem tűnik félkész vagy elnagyolt munkának. Kilenc, igazi paintballpályákat idéző terepen mérkőzhetünk meg ellenfeleinkkel, háromféle játékmódban. Négyféle marker (fegyver) közül választhatunk. Mindegyik egyedi tulajdonságokkal rendelkezik a pontosság és a tűzgyorsaság tekintetében, úgyhogy a pályától és játéktílusunktól függően érdemes választani. Csapatonként 4 skin áll rendelkezésünkre külsőnk színesebbé tételéhez. Ugyan ez még csak az első publikus verzió, de az ilyenkor szokványos állapottal ellentétben súlyos hibát nemigen találunk benne. Funszinten kötelező darab!

<http://www.leadballstudios.net/qball/>



ClanBase Open Cup Fall 2002

Pro Gaming-hírek

Megkezdődött egy újabb szezon a ClanBase minden (európai) csapat számára nyílt kupáin. Nevezni a Quake 3, Quake 2, Counter-Strike, Day of Defeat, Half-Life, Elite Force, Medal Of Honor: Allied Assault, Unreal Tournament, Tactical Ops, Strike Force, Return to Castle Wolfenstein, Soldier of Fortune 2 és WarCraft 3 kategóriákban, illetve több esetben ezek játékmódokra lebontott osztályaiban lehetett. Nem meglepő, hogy magyar csapatok terén (is) a CS kupában találhattuk a legtöbb nevezőt. Idén ősszel öt klán képviseltette magát hazánkból. A magyar csapatok az Eastern Qualifier csoportban kezdték meg a küzdelmet. Ezen belül négyen a fAk vs. The Svizac Clan (horvát), Summoners vs. Holy ExecutorS (Görög), Cealum vs. spirits illusion (szlovák) és Seek and Destroy vs. [CNMV ^ Team] (román) párosításban harcoltak a továbbjutásért. Sajnos mind a négy klán kiesett az első körben. A Fop klán is indult, de mivel ők kiemelt státust kaptak, így nekik nem kellett az első körben részt venniük, majd csak az in-

nen továbbjutó csapatok közé állva kezdik meg a szereplést. Habár egyelőre még a CS dominál, szerencsére azért más játékokban indult csapatok is színesítik a felhozatalt. Q3 CTF-ben az Elementals, Day of Defeatben a GameFuture.hu DoD Clan, RtCW-ben a Remorseless Team, WarCraft 3-ban a Clan Wolfpack és MoH:AA-ban a Friendly (con) Federatio néven futó társaságok indultak hazánkból. Szurkoljunk mindannyiuknak, reméljük, minél többüknek sikerül jó eredményeket elérni! GL & HF!

Az események alakulását minden részletükben nyomom követhetjük a ClanBase weboldalán. Habár magam semmiképp nem vagyok híve az ilyesfajta kedvtelésnek, és nektek sem ajánlanám, de érdekességként megemlíteném, hogy az EuroCupban szereplő csapatokra már fogadni is lehet! Ez talán leginkább abból a szempontból érdekes, hogy e műfaj, ahogy fejlődik, mennyire kezd minden vonatkozásában a klasszikus sportágakra hasonlítani.

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



Új Quake 3-patch és PunkBuster

A második véglegesnek szánt point release után ☺ újabb patch fog érkezni a Quake 3-hoz. Ebben a legnagyobb változtatás az lesz, hogy összekapcsolják a Q3-at a PunkBuster csalás elleni védelmet biztosító programmal. További újítás, hogy mostantól azok a játékosok és klánok, akik ennek szükségét érzik, regisztrálthatják a nevüket és a klánjelüket havi 1 illetve 2 dollárért áron. Ezt az összeget egy évre előre kell befizetni. A regisztráció egy központi adatbázisba kerül, és nemcsak a Quake 3-ban, hanem az összes PunkBuster által védett játékban érvényes lesz. Ennek nincs más jelentősége, mint hogy a bejegyzett néven játszó játékosok egyértelműen beazonosíthatóak.

A szerver megkülönbözteti a regisztrált neveket a többiétől, és az előbbieknél lesz lehetőségük egy sorban rövid szöveget is elhelyezni alatta. A regisztrált azonos neveket és klánjeleket számozással különbözteti meg a rendszer. A nevüket „meg nem vásárolt” játékosok ugyanúgy játszhatnak tovább, mint eddig, akkor is, ha van már az övékkel egyező bejegyzett név. Egy szerverről kizárólag annak adminja tilthat ki pl. a magáéval vagy a klánjéval egyező nevet, de ez is csak az adott szerverre érvényes. A PunkBuster készítői szerint semmilyen, eddig meglévő lehetőségüktől nem esnek majd el azok, akik nem jegyezték be magukat. Továbbá az ID állítás szerint az új point release nem fog fennakadást okozni a már meglévő és készülő Q3 alapú modoknál sem, de a biztonság kedvéért a legnépszerűbb alkotások fejlesztőgárdáinak már eljuttattak egy tesztverziót belőle.

Final Fantasy UT 2003-ra

Alighogy megjelent, máris nagy népszerűségnek örvend az Unreal Tournament 2003 a modkészítők körében. Ebben persze az is komoly szerepet játszik, hogy az ilyen jellegű munkák elkészítéséhez minden eddigénél több segítséget kapnak a fejlesztők ingyenesen, kiváló alkalmazások formájában. De ettől függetlenül is arat nagyszerű tulajdonságaival az új grafikai és fizikai motor.

Többek között a Final Fantasy világot feldolgozó csapat körében is, akik régóta Q3-ra készülő modjukat inkább az új engine-re ültetik át, és azon fejezik be. A képeken látszik, hogy a Q3-as verzió már eléggé előrehaladott állapotban volt, ezért az ennek ellenére történő váltás nagy elszántságra vall. A még Q3-as környezetben készült képek alapján állítható: minden bizonnyal egy minőségi alkotásra számíthatunk.



EXKLUZÍV

EXTRA



SAMSUNG WORLD CYBER GAMES

EARTHQUAKE 5.

ADATOK

■ VERSENYZŐK
542 fő

■ LÁTOGATÓK
1096 fő

■ SZERVERSZÁM
32 db Dual Xeon

■ UTP
2500 m, Kat. 5-ös

■ FOGYOTT PIZZA
kb. 1000 db

■ ÜDÍTŐ
250 karton

■ NYEREMÉNYEK
7,5 millió Ft értékben

Már három éve tudjuk, ha ősz: akkor EarthQuake! A rengeteg megszállott multiplayer játékrajongó álmát valóra váltó verseny szeptember 27-29-én, az ELTE épületében került megrendezésre, s mondhatjuk: nem kis sikerrel. A tét ismét a koreai döntőre való kiutazás volt, de igazi profikhoz mérten a versenyzőkön nem látszott, hogy gúzsba kötné őket a rájuk nehezedő nyomás. Mindenki fesztelenül, nagyon jó hangulatban tölthette el ezt az egész hétvégén átívelő hatalmas LAN-partyt.

A rengeteg szervezés és a vele töltött idő után a rendezvény kivitelezése profin sikeredett, nem volt nagy csúszás a belépétekor (a fél óra szinte semmisnek nevez-

hető a kb. 2-3 órás „EQ állandóhoz” képest, amit mindig hozzá kellett adni az előző években a programidőpontokhoz ☺), a hálózat tökéletesen működött, és sikerült megúszni az 52 órát egyetlen áramszünet nélkül... (A tavalyi rendezvényen például már az első éjszaka riasztanunk kellett az elektromos ügyeletet, mert egy egész főágnak – 40-50 játékosnak – ment el az áram a gépéből... – Boe)

PÉNTEK

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az egész rendezvényt nem is pénteken kezdtük, igaz, nem vagyunk időutazók, de sikerült már csütörtöktől kellemes szervertallal és hálófektetéssel tölteni a nappalt és az éjszakát. De végül is sikerült a több giga adatot a 35 szerverre felpréselni és a két és fél kilométer UTP ká-

belt kihúzni. A csoda az egészben, hogy minden működött is elsőre. Na ennyi kis kitérő után rátérek a péntekre, ami maga volt a halál, hiszen először is egy markos legény sok társával együtt beállított, és azt a szókombinációt ordította a fülembe, hogy megjött a monitor. Ez bármilyen furcsa is, azt jelentette, hogy kb. 10

AZ EQ FŐSZERVEZŐI:

Alex, Bob, Boe, Dante, Doome, Dragon, Feworkh, Gila, Grobs, Heavy, JCaY, MeloW, Monok, Pozsy, Sam, Sent, Szepi, Szittyó, Thyb, Totó, Vuki, Yeowan, továbbá a rengeteg, szabad idejét feláldozó lelkes „help-desk”-es kolléga, akiket név szerint itt nem sorolunk fel, de mindig fel lehet őket ismerni az EQ-kon a citromsárga pólójukról ☺.

Visszaemlékezünk jól...

BOE

Talán kevesen tudják, hogy az EarthQuake nagyjából egynapos a GameStarral. Maga a rendezvényesorozat ugyan csupán 2000 áprilisában indult útjára, a GS pedig tudvalevőleg már 1999 októberétől él és virul, ám az egész „professzionális gamer rendezvény” ötletet a GS indulásának idején agyaltuk ki Szittyóval és Sammel. '99 őszén szembesültünk azzal a borzalmas ténnyel, hogy a pár hete megjelent Quake 3-ban elsajátított gigási méretű tudásunkat nem igazán tudjuk összemérni másokkal ☺. No nem azért, mert olyan hatalmas lett volna az a tudás – kb. mi is azt a szintet tartottuk akkor, mint az összes többi hardcore gamer körülöttünk –, a probléma csak az volt, hogy nem volt meg a megfelelő „fórum” hozzá. Ekkor döntöttünk úgy, hogy megcsináljuk az EarthQuake-et. Persze ez így leírva kissé prózaian hangzik, hiszen „normális” ember nem szokott csak úgy gondolni egyet, és belevágni egy több száz fős, országos játékbajnokság megszervezésébe, amely később

esetleg nemzetközi szinten is jegyzett versennyé válhat, világviszonylatban is jelentős, közismert top-playerok vesznek majd részt rajta, vagy épp a nemzetközi Cyberolimpia hazai selejtezője kerekedik ki belőle. Jelenleg ugyanis itt tartunk ☺... Mégpedig annak ellenére tartunk itt, hogy anno '99-ben két Quake-meccs között megpihelve Szittyó, Sam és jómagam csak egy egyetemi bajnokságot szerettünk volna összeeskábálni. Aztán elkezdtük felmérni az igényeket, és nem tűnt bardságnak a városi szintű megméréstetés sem. Innen pedig már csak egy jókora adag képzelőerőre volt szükség ahhoz, hogy a cél az országos bajnokság megszervezése legyen! Ha hiszitek, ha nem, a legnagyobb gondot kezdetektől az áramigény okozta. Sorra jártuk a lehetséges partnereket, tárgyalást tárgyalás követett, de hiába a csillogó egyetemi aulák, a hatalmas művelődési központok, szinte mindegyik kisebb kapacitású áramhálózattal rendelkezett, mint amekkorára a több száz monitornak és számítógépnek





WCG

A World Cyber Games „játékolimpia” ötlete Koreából indult (várható volt ez egy olyan országtól, ahol 1 millióan StarCraftoznak...) 2000-ben, hogy egy olyan rangos eseményen hozzák össze az egyes országok legjobb multiplayer játékosait, amely megfelelő fóruma lehet a legjátszottabb versenyeknek, és kellőképpen tudják is díjazni a nyerteseket. A 2001-ben tartott, összesen 300 000 USD összdíjazású 1st WCG-en 37 ország 430 képviselője vett részt, és természetesen mi, magyarok is ott vagyunk a kezdetektől. Az idei versenyre már 45 országból érkeznek fiatalok a játékbemutatókkal és egyéb érdekességekkel fűszerezett világeseményre, ami minden résztvevőnek egy életre szóló élményt jelent: élőben látni a legjobbakat, akiknek már a rögzített demói láttán is csak hitetlenkedve kaparjuk össze az állunkat a földről.

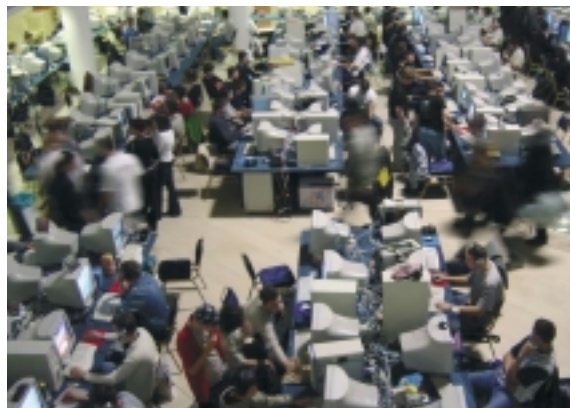
AZ EQ 5 NYERTESEI:

Quake 3 Arena f2f – Cealum Death
Counter-Strike – FOP Senorg /Kodiak,
 Predator4, Tetris, Dozer, Morte/
Unreal Tournament – cealum.Xret\$!m
Age of Empires – Zsebkendo
Starcraft: Broodwar – Cameleon

perc alatt szívinfarktust kaptam, és mire magamhoz tértem a kábulatból (röpke négy óra után), már az asztalon is állt a 600 db 17"- os SyncMaster monitor. A villamos hálózat ezek után már gyerekjáték volt, hiszen ott is csak úgy röpködtek a kar vastagságú kábelek, és végül már minden a helyén is volt. Vagyis lett volna, hiszen a switchek, szokásunkhoz híven, még a raktárban pihentek. De gyakorlott hálózatszerelő csapatunk ezt is megoldotta. S ekkor megtörtént az, ami eddig még soha sem sikerült: fél óra csúszással kaput nyitunk! Ám még ennél is jobban meglepett, hogy a három beléptetőgépből csak egy mondta fel a szolgálatot (az eddigi rendezvényen az arány 3-ból 3 volt ☺). Szóval nyugodtan hátradőlünk, és azt mondtuk: király, még 52 óra, és aludhunk ☺! Kezdődjön a Party!

SZOMBAT

A szombati nap a legtöbb játékos számára nagyon korán kezdődött: pont ott, ahol a péntek befejeződött. Én személy szerint egy szemhunyasnyit nem aludtam éjszaka, ehelyett Quake 3-mal és Battlefielddel mű-



lattam az időt. A hálózat még ekkor is nagyon jól szuperált (ne feledjétek: az 500 gép között terabájtok mozogtak egyfolytában), csak abból adódott néha kis kellemetlenség, hogy az adminisztrációs gépek a bejáratnál a belső FTP szerverrel csücsültek egy switchen (4x180 GB, percenként több száz request). Ennek ellenére csak néha lagzottunk kicsit.

Az igazi küzdelem – neten játszó játékos mércéjével mérve – is korán kezdődött, ám az izgalomban bővelkedő versenyek ennek ellenére rengeteg látogatót vonzottak. Egyre több ember álldogált az esélyesek háta mögött, így az újonnan érkezőknek, akik egy-



szüksége lett volna. Végül a székesfehérvári Ikarus gyárban találtunk annyi „áramot”, amennyi igényeinket kielégítette, így a hatalmas vállalati ebédlőre esett a választásunk. Ideális volt a helyszín azért is, mert a lebonyolításban szerepet vállaló Quaker klán, a Young Blood szintén Fehérváron rezidál. A szervereket a Senorg Rt, a hálózati eszközöket az Agenda Kft. biztosította, így 2000. április 14. és 16. között sikerült megrendezni a sok szempontból korszakalkotó (☺) EarthQuake I-et. Ez azonban minden tekintetben csak a kezdet volt...

SZITTYÓ

S mondá az Úr (Boe kománk), hogy minden kezdet nehéz. S nem csak a kezdet, hanem a folytatás is, mivel miután túlestünk az első megmértetésen, már javában törtük a fejünket a folytatáson, hiszen ilyen háromnapos bulit szervezni is fantasztikus volt. Szerettünk volna egy nagyobbát és jobbat. Terem tekintetében Gödöllőre, akkori egyetemünkre esett a választásunk. Áram szempontjából pedig Magyarország egyik legnagyobb elektromossági cége, a Bota Elektronik segédkezett. Emlékszem arra, amikor meghozták a tíz centi átmérőjű kábellel kötegelt, többmázsás kábeldobot egy

lával. Alig bírtuk a dobót lerángatni ☹. Azonban a legnagyobb meglepetést mégsem ez okozta, hanem az, hogy a rendelkezésre álló hely 6 nap alatt betelt az internetes nevezés során. Ez az előzőhöz mérve óriási dolog volt, hiszen akkor úgy kellett lasszóval összefogni a 250 résztvevőt. Ez talán annak volt köszönhető, hogy az EQ 2 nemzetközi esemény lett, és a világ akkori második legjobb Quake 3-asa, Polosaty is ellátogatott kis hazánkba – és sajnos le is iskolázta a mezőnyt. Emlékszem, én játszottam ellene az első körben, és pár másodperces öröm után, amíg 1:0-ra vezettem, elég csúnyán elkente a számát. Akkor még nem is sejtettem, hogy ezzel az eredménnyel én voltam az egyedüli, aki vezetett ellene ☺. A rendezvény újra egy mérföldet lépett előre, mi pedig megint rengeteget tanultunk, hiszen hiba akadt bőven. De a hangulat megint páratlan volt...

Az EQ 3-ról nekem egy jelmondat maradt meg: „Ha Grobs elalszik, akkor megállnak a szerverek ☹”. Ennek elkerülésére a gépterembe ládástul hordtuk az energiatalokat, valamint a ventilátorokat. Hiszen az ekkor már az ELTE-n tartott rendezvényen sajnos pont a szerverszobában romlott el a légkondi, így csak tíz ventilátorral sikerült 40 C





egy komolyabb játékost kerestek, már csak azt tanácsoltuk: „Tarts a tömeg irányába!”. Ezen a versenynapon meg is született egy eredmény: a Quake3 face to face kategóriában a GameStar által szponzorált Cealum klán házi döntőjében Death kerekedett felül Stormon, így már meg is volt az első biztos WCG-kvalifikált versenyzőnk! A nap végére nagyjából a többi kategóriában is eljutottunk az elődöntőig, este mindenki nyugodtan tért haza nyugovóra – bár én inkább komoly

mozgolódást éreztem a fun szerverek környékén, még a szerverszoba adminjai és felügyelői is (problémamentes hálózat lévén) tudtak játszani, amire a verseny történetében még nem volt példa...

VASÁRNAP

A szabadban is szép nap virradt ránk, de valahogy mindenki az épületen belül szeretett volna maradni: a 3 db 43"-os Samsung projektoros tv-n és a termekben elhelyezett kivetítőkön elismerő morajlások közepette folytatók a döntők. Cameleon és Xret\$m (szintén a gameStaros Cealum klán versenyzője!!!) hozta szokásos formáját, és a tavalyi évhez hasonlóan idén is leiskolázta a mezőnyt Starcraftban és Unreal Tournamentben. A többi kategóriában új nyertesek születtek (így, a CS-nyertes Kodí és Pred a tavalyi győztes NgC klánból igazolt át a FOP Senorgba), akik idén képviselhetik országunkat a WCG-en.

ÉJJEI MENEDÉKHELY

Minden EQ egyik legemlékezetesebb és leghangulatosabb része az, amikor végigsétálsz éjszaka az arénán. A világítás ilyenkor szünetel, csak a monitorokból áradó fény töri meg valamelyest a sötétet. A tápok halk zúgása mellett erőnlétől függően alszanak, vagy épp játszanak a playerek... Csak néha csattan fel egy-egy ököllettel illetve klaviatúra recsenése vagy egy hangos szitkozódás, de az asztalok alatt hálósáokban, az összetolt székeken fekvő játékosokat ez mit sem zavarja. Hajnal 4-5 óra tájban szakítják meg a pihenést az első „hírhözők”, akik álmos szemüket azon nyomban a monitorra szegezik, és ott folytatják a játékot, ahol 3 órával azelőtt abbahagyták. Ezt a varázst csak akkor fogod átérezni igazán, ha Te is részese leszel egyszer!



VÉGSŐ

Ahogy a visszaemlékezésben már leírtuk: a nehéz folytatásnál csak a dolgok továbbvitele a nehezebb. Az EarthQuake 5 két perc (!) alatt betelt nevezési listája egyértelművé tette az EarthQuake szervezésében részt vevő emberek számára, mi a helyzet: a cybersport, a professzionális gaming Magyarországon is kinőtte saját eddigi kereteit, és még több teret követel magának életünkéből. Számunkra pedig nincs más út, mint hogy a jövőben megadjuk neki ezt a helyet ☺.

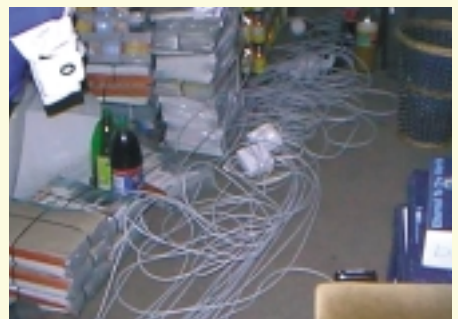
Boe, Sam, Szittyó

alá vinnünk a hőmérsékletet. A rendezvény megdöntött egy-két általunk felállított rekordot. Például az internetes nevezés során az 500 hely 1 nap alatt telt be, valamint a rendezvény helyszínét sikerült hat és fél óra alatt berendezni (ellátni árammal, bekábelezni, asztalokat és székeket bepakolni). A rekordok mellett pedig újra magunk mögött hagytunk egy mérföldkövet.

SAM

A nehéz folytatásoknál pedig csak a további folytatások a nehezebbek: az EQ 3 után fel kellett valamivel turbóznunk az eseményt, hogy ismét rátegyünk egy lapáttal kedvenc, dédelgetett LAN-partynkra. Ekkor lépett a színre a Samsung, lehetővé téve a nyertesek számára, hogy egészen Koreáig utazhassanak a World Cyber Games döntőjére... Az EQ 4-re a hatványozottan növekvő érdeklődés miatt 6 óra alatt elkelt az összes hely, a helyszínen pedig több mint ezren voltak kíváncsiak a 3 napos örvületre. A játékosok jó része egy ideje az „EQ-feeling” miatt jár a bulira: a neten megismert haverokkal való találkozás vagy a 400 GB-os helyi FTP-n való szemezgetés egy évre szóló élményadaggal szolgál. Mindenki kapott egy 17"-os monitort

a verseny idejére, a meccseket 107 cm átmérőjű tv-ken követhették nyomon a helyszínen lévők, miközben az elmaradhatatlan pizzákat gyúrték magukba; ez utóbbiakból hozzávetőleg 600-700 darab az EQ átlagfogyasztása. A szervezést egyre körültekintőbben igyekeztük kivitelezni, a szerverszoba pl. szinte akkora volt, mint az EQ 1 teljes helyszíne. Hiába a kb. 50 fős lebonyolítói gárda, kevesen aludtak azon a hosszú hétvégén, bár igazság szerint ebben az is közrejátszott, hogy éjjel mindenki órákig funplayben nyomta a Quake-et. ☺
A szülői kirándulás alkalmával (ahol – ne szerénykedj – te voltál a Magyar Olimpiai Csapat Team Leadere – Boe ☺) hazánk legjobbjai sem vallottak szégyent, Xeon bejutott pl. a világ legjobb 16 Quake3-asa közé. A kilenc hazai „profi” megtapasztalhatta, milyen egy olyan országban játszani, ahol a döntő meccset élő egyenesben közvetíti a tv, fő műsoridőben. Saját magunknak tett, ki nem mondott ígéretünkhöz híven az EQ 5 után is fejlődünk tovább, alkalmas terem (felépíthetnék már végre a Budapest Arénát ☺), valamint elegendő lelkes player esetén összerakjuk álmaink több ezer fős versenyét. Persze lehet, hogy akkor Pakshoz építhetnek egy újabb blokkot ☺...



HAEGEMONIA

AZ UNIVERZUM LÉGIÓI

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 500 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, -legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:

1139 Budapest, Röpentyű u. 53.

Előrendelési akció: www.digitalreality.hu
www.haegemonia.hu

Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű,
november 11-én
megjelenő játéka.

DIGITAL
REALITY



MEGÉRKEZÉS ELŐTT, LÁTOGATÁS UTÁN

HAEGEMONIA

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Digital Reality

■ KIADÓ
Wanadoo

■ WEBOLDAL
www.wanadoo-
edition.com

■ MEGJELENÉS
2002. november

■ Mennyire várjuk



Hamarosan megérkezik az a játék, amit a legjobban vártam ebben az évben. Mivel már nem bírtam kivárni a következő hónapot, amikor a végleges verzió is megjelenik, ZeroCoollal és Uhuval felfegyverkezve ellátogattunk a Digital Realityhez. Hosszas győzködés után pedig kipróbálhattam az év játékát ☺. A hatalmas hype után, lássuk, mitől is döglük a Szittyó!

Számomra a legfontosabb kérdés az volt, hogy a grafikai abszolút felturbózott játék vajon meg tudja-e őrizni az IG 2 feelingjét. Azonban ez csak az első pár űrhajó megjelenéséig volt kérdés. A jó dolgok szerencsére megmaradtak az *Imperium Galacticából*, így a menü, és az I., a távolnézetes csillagtérkép, továbbá még sok más ismerős képet fog mutatni. Természetesen minden sokkal szebb és ténylegesen könnyebben kezelhető – és ez most nem csak a dobozon olvasható reklámszöveg. Most, pedig kicsit elszakadva az IG2-es



alapköveimtől, leírom, hogy mi volt az, ami megdöbbsentett.

MÚLTBÓL VALÓSÁG

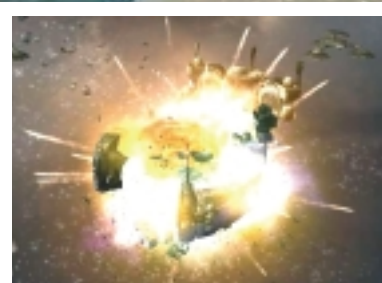
Két éve ehhez hasonló grafikát csak bevezető animációkban láthattunk, most pedig egy jobb grafikus kártyával és egy közepes géppel már nyomulhatunk is vele.

A Haegemonia űrhajói, bolygói rendkívül kidolgozottak, ennek méltatására nem is pazarolnék több karaktert, hiszen erről az eddigi kiadott képek egész sokat elárultak. Azt azonban a screenshotok sem tudják megmutatni, hogy milyen az, amikor mindez szabadon irányítható. Mennyit tesznek hozzá az olyan apró részletek, mint a súlyos találat hatására több részre hulló csatahajók, valamint a céltévesztett rakéták távoli felrobbanása. Így ténylegesen úgy érzem, hogy ebben a játékban „mindenre” figyeltek a fejlesztők.

A robbanáseffekteket tervező grafikus megmutatta azt a kis programot, amelyet külön arra a célra fejlesztettek, hogy az egyes grafikai változtatások (rendkívül bőséges tárházból választhatunk) rögtön megjelenjenek a játékban, így lehetőséget adva arra, hogy tökéletesre csiszolják a találatokat; s látni fogjátok, ez messzemenőig sikerült is nekik. Ha pedig azt mondom, hogy a befejező animációtól földre hullott az állam, és sokáig nem is tértem magamhoz, akkor talán már nem is hisztek nekem. Pedig még csak most jön a java...

KEVESEBBŐL TÖBB

Ezt az elsőnek paradoxonnak tűnő dolgot sikerült megvalósítani a fejlesztőknek, hiszen



a földi harcok kivételével hirtelen számtalan új lehetőség nyílt meg a játékos előtt. A fejlesztési fa végére nemcsak egyirányú, hanem el kell döntenünk, hogy merre toljuk el népünk hadi és egyéb erejét. Ugyancsak jót tett a rendszernek, hogy az egyes küldetések között átvihetjük tapasztalt hajóinkat és hőseinket, de természetesen, mindig csak egy bizonyos számút, így sajnos néha kénytelenek leszünk lemondani kiüregedett hajóinkról vagy reménytelen szereplőkről. A kényszerűt sajnos nem állt módunkban megszemlélni, hiszen az csak a későbbi küldetések során válik elérhetővé, de állítólag legerősebb ellenfeleink meggyengítésének a legnagyobb, vagy ha lehet mondani, az egyetlen fegyvere. A számtalan jó után nekem csak a diplomácia tűnt túlságosan sivárnak, igaz, itt a csillagok között dúló háborún és a látványos űrcsatákon van a hangsúly, így elég furán nézett volna ki fehér asztal mellett győzelmet aratni. Azért, remélem, a következő részben erre is lesz lehetőségünk.

De addig is már előre várom azt a pillanatot, amikor végre rávethetem magam a Digital Reality csapatára megállíthatatlan hadseregemmel, persze csak egy jó kis Haegemonia-deathmach keretében.

A fejlesztők csupa jót mondtak az AI-ról is, így lesz lehetőségünk otthoni magányunkban is készülni a rangosabb partykra. Természetesen, mint megszokhattuk, LAN-on, interneten (gameSpy-on keresztül) összesen 8-an tehetjük próbára tudásunkat. A következő egy hónap feszült várakozását pedig tegye örömtelivé az a gondolat, hogy tényleg minőségi játékot kapunk karácsonyra.

Szittyó



APOKALIPSZIS NOVEMBERBEN

PLATOON

A vietnami konfliktus jóval kevésbé ismert a játékosok számára, mint mondjuk a második világháború vagy egyéb nagy csaták. A közeljövő azonban változást tartogat számunkra: egy készülő FPS-en kívül a Digital Reality is fejleszt egy valós idejű/körökre osztott játékot, ahol raj méretű (8-10 fős) csapatunkkal kell átverekednünk magunkat a párás vietnami dzsungelben, és szembeállnunk a vietkongokkal.

Bár a program még közel sincs végleges állapotban – a fejlesztők éjt nappallá téve dolgoznak rajta –, a látvány már most is elég meggyőzőnek tűnik. Kezdekör rögtön egy brutálisan gyönyörű animációval találjuk szembe magunkat. (A Digital Reality mindig elkápráztatta a játékosokat a videókkal – lásd: IG 2.) A menü – akárcsak a Haegemóniánál – gyönyörű háttér övezi: itt a katonai tábor mindennapjaiba pillanthatunk bele. Összesen 12 küldetésben kell bizonyítanunk rátermettségünket, ami nem tűnik soknak, mivel azonban mindegyik pálya hatalmas méretű, azért ez kevésnek sem mondható. A fejlesztők 15-20 óra játékidőt ígérnek, amiben a multiplayer rész még nincs is benne. Jenki harcosainkat valós időben irányíthatjuk, szerencsére azonban bármikor megállíthatjuk a játékot, és új parancsokat adhatunk ki. A grafikus motor kiforrottan lát-

szik: nemcsak a pályák mérete nagy, hanem a térbeliség is jelentős szerepet kap a harcok során – a forgatható és zoomolható kamerán keresztül láthatunk dombokat, hegyeket, amelyek olyan magasak voltak, hogy a lábuknál állomásozó gyalogosok és járművek csak apró pontoknak tűntek. Természetesen a magasság hasznos is: segítségével távolabbra lőhetünk, és messzebbre látunk el. Ez utóbbi tényező talán a legfontosabb Vietnam dzsungeljeiben – nem mindegy, hogy mi látjuk meg elsőnek az ellenséget, vagy ők minket.

„CHIN-CHEN-CHAN!” („TÁMADÁÁÁÁ!” ☺)

Saját csapatunknak ugyan minden egyes megmozduláshoz külön parancsot kell adnunk (még a földre vetődéshez is!), de ez a jelenség a kimerevítettség és emberek kis száma miatt nem igazán zavaró. Ellenfeleink viszont annál intelligensebbek: közel jönnek, hogy pontosabban célózzanak, súlyos sérülés esetén megpróbálnak elmenekülni, illetve segítséget hívni. Ilyet időnként mi is kaphatunk: légi támogatást rendelhetünk, és helyenként páncélozott csapatszállítók vagy harckocsik szolgálatait is igénybe vehetjük. A földi harci járműveket mi magunk is vezethetjük. Ha viszont nélkülözniük kell őket, csak a saját fegyvereinkre hagyatkozhatunk: ezek között megtaláljuk a gépkarabélyt, a nehézgéppuskát, a mesterlővészpuskát,



az aknavetőt és a páncéllöklőt is. Fontos egység az utász is, aki az aknák felszedésével vagy távirányítású bombák felrobbantásával veszi ki a részét a harcból. Rossz hír, hogy katonáink nem szereznek tapasztalatot, és nem is visszük tovább őket – emiatt talán most sokan leírják a játékot, ám ennyire nem tragikus a dolog. Vigaszra ad okot, hogy a küldetések egymásra épülnek, és a történet is igen összetett. Hálózati játékban ketten zúzhatunk egymás ellen, ilyenkor meghatározott mennyiségű pontból vásárolhatunk magunknak egységeket, amelyekben csatába indulunk. Természetesen a Platoonból magyar verzió is készül, ami ráadásul egy időben kerül forgalomba, a többivel. Addig szedje össze magát mindenki, mert Vietnam dzsungeljeiben nem könnyű az életben maradni!

Uhu

ZENEBOVA

A Digital Reality-s srácok bevezettek a „szentélybe” is, ahol a játék zenéje és hangeffektjei készülnek. Túl azon, hogy megállapítottuk, milyen kellemes, csöndes kis hely egy ilyen zenestúdió ☺, meghallgathattuk a már elkészült zenéket is. Körülbelül egyórányi muzsika lesz a Platoonban. Nem fog folyamatosan szólni – hiszen azzal megölné a csata hangulatát –, hanem bizonyos helyszíneken csendül fel. Lesznek rövid darabok, amik csak pár másodpercig tartanak – valamire felhívják a figyelmet. (Pl. mikor meglátunk egy elfoglalandó hidat, amin nyüzsgönek a vietkongok.) Vannak hosszabb részek, ezek Vietnam hangulatát igyekeznek átadni. Úgy tűnt, hogy a muzsikusok remek munkát végeztek: a zene egyszerre keleties, félelmetes és élvezetes – vagyis tökéletes aláfestést ad a játéknak.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Digital Reality
- **KIADÓ**
Wanadoo
- **WEBOLDAL**
www.wanadoo-edition.com
- **MEGJELENÉS**
2002. november
- **Mennyire várjuk**



EXKLUZÍV



KÉT SZERELMES PÁR, MINDIG EGYÜTT JÁR?

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Revolution Software
- **KIADÓ**
Cavedog
- **WEBOLDAL**
www.brokensword.com
- **MEGJELENÉS**
2003. ősz

Ehavi teljes játékunk kalandor hősei, a markáns George Stobbard és a bájos Nico Collard harmadszor, ezúttal teljes 3D-ben térnek vissza, hogy megmentésük a világot. A harmadik rész sokkal moziszerűbb és akciódúsabb lesz – anélkül, hogy a megszokott puzzle-feladatok kimaradnának. A GameStar az első rész kiadásának öröme exkluzív interjút készített Charles C. Cecillel, a Broken Sword játékok atyjával arról, hogy legfiatalabb gyermeke miben fog majd különbözni a legidősebbtől.

GameStar: Az ECTS sajtótájékoztató azt állította, hogy a point-and-click kalandjátékok műfaja halott... Mégis, akkor mit gondolsz a Syberia (igaz, viszonylagos) sikeréről?

Charles C. Cecil: A jó point-and-click kalandokat még mindig aránylag jól el lehet adni. A szűkebb piac azonban csökkenti az

ambíciót is. Meg vagyunk győződve arról, hogy a kalandozás átélését már nem lehet átadni a point-and-click kezelőfelületen keresztül.

GS: Nem gondolja, hogy hardcore kalandorokat egy kissé (?) megbotránkoztatja, hogy a Broken Sword 3 a hagyományos kaland helyett az akcióorientáltabb játékmenet felé tart?

CCC: A legtöbb hardcore kalandjátékos tényleg azon sír, hogy mekkorát tévedtünk. Arra kérem őket, hogy várják meg a végeredményt. A Gameboy Advance-féle Broken Swordben (ez a legelső rész Gameboy Advance-változata – *Bad Sector*) is nyilakkal lehetett irányítani a főszereplőt, nem egérrel – és mégis igazi kalandjátékról volt szó.

GS: Milyen akció részek lesznek a játékban? George-nak szitává kell majd lőnie mindenkit ☹?

CCC: Se George-nak, se Niconak nem lesz pisztolya, és egyáltalán nem lőnek majd senkire! Az új kezelőfelület nem jelenti azt,

hogy öldöklés lesz a játékban, hanem egyszerűen bizonyos jelenetekben a játékosnak gyorsan kell cselekednie a szituáció alapján. A Broken Sword 2-ben volt egy olyan rész, ahol Nicot fojtogatta egy idegen, és George-nak rövid ideje volt arra, hogy hátra szúrja a merénylőt. Itt is ehhez hasonló részekről lesz szó: például Georgeot el akarják gázolni, és Nicóval kell félrerántani. Mint régen, most is jól fog működni, mert nem bontja meg a kezelőfelület szabályait. Tehát ha a játék során egy akció rész következik, akkor nem egy külön betöltődő arcade elemet kapunk, hanem „játékon belül” maradunk – és ez nagyon fontos különbség az eddig kalandjáték akció részeivel összehasonlítva.

GS: Hogyan próbálják a kalandjátékosokat egy akciósabb játékmenet felé vonzani, és az „akcióhősöket” a logikai részek megoldására rávenni? Nem gondolja, hogy mindkét oldal csalódhat majd a játékban?

CCC: Ez a program teljes egészében a kalandok szerelmeinek szól. Persze



Nico



Susarro



Petra

azért abban is reménykedünk, hogy az akciórajongók is megszeretik, mert nagyon jó játékról van szó, de semmiképpen sem nevezném a Broken Sword 3-at akciójátéknak.

GS: Kérem, meséljen egy kicsit a történetről!

CCC: Túl sok mindent nem szeretnék elárulni, de a játék dióhéjban erről szól:

Párizsban meghal egy hacker, és ezzel kezdődnek George Stobbar és Nico Collard új kalandjai... Mindeközben hatalmas szexizmus rengések rázzák meg a világot – és ennek semmi köze a globális felmelegedéshez. Valamilyen sokkal sötétebb dolog bújik elő odújából... Egy régi titkos szervezet, amelyről már mindenki megfeledkezett, a Templomos Lovagok ismét visszatérnek, hogy a Gonoszt előhívják.

Hőseinknek a Kongó dzsungelétől indulva, egyiptomi kazamatákon, majd görög kastélyokon át Nagy-Britannia nyugati országáig kell nyomozniuk a Templomosok után. A sikerüktől függ a Föld sorsa (mi más ☹? – Bad Sector), és az idő ellenük dolgozik...

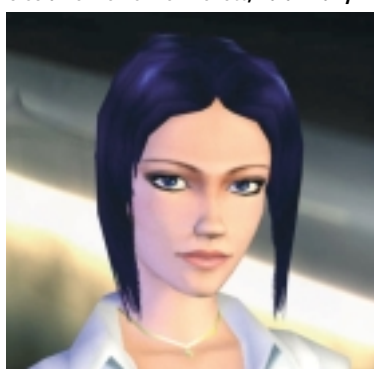
GS: George-on kívül Nicót is irányíthatjuk majd?

CCC: Igen, a játék elején a két karakter két különböző irányba nyomoz tovább, amely aztán egy közös pontban találkozik. Ez alatt az idő alatt a játékos mindkét szereplőt irányítani fogja.

GS: Nem gondolja, hogy Nico ugyanolyan erős és populáris női karakterrel válhat, mint például Lara Croft vagy Cate Archer?

CCC: Remélem, hogy Nico érdekesebb hősnő, mint Lara vagy Cate – direkt megpróbáltuk elkerülni a szokásos kliéséket. De természetesen nagyon örülünk, ha a mi Nicónk is ugyanilyen népszerű sztárrá válna.

GS: Mennyire jelentős a különbség a PC-s és a konzolverziók között, ha az irányítást, a grafikát, és egyáltalán a játék egészét nézzük?



AMIT CHARLES NEM ÁRULT EL ☺...

A nagyfőnök mellett elbeszélgettem még pár fejlesztővel is, és kiszedtem belőlük néhány még exkluzívabb infót.

A legfontosabb, hogy a grafika a 3D ellenére megőrizte régi báját, és ezt a bravúrt nagy részben a Renderware motornak köszönheti. „Annyi játék erőlteti a fotorealizmust, pedig szerintem épp emiatt maradnak stílustalanok” – állította Cecil.

A történet tovább szeretne gombolyítani néhány szálát, amit az előző két résznél nem folytattak. Petráról, az új női karakterről sajnos még nem tudni semmit (nem hiába hallgat róla Cecil is...☺), viszont az első részből vissza fog térni Dwayne. A játék elején George Kongóba repül, hogy meglátogasson egy profeszort, aki szabadalmaztatni szeretné perpetuum mobile-szerű gépet, Nicót viszont meggyanúsítják, hogy meggyilkolt egy férfit a saját lakásában. Az interjúban említett sötét erő, amely a Földet fenyegeti, maga az „alvó sárkány”, aki majdnem az emberiség kipusztulását okozta 10 000 évvel ezelőtt.

A Cecil által említett „új kezelőfelület” egész egyszerűen azt jelenti, hogy hőseinket ezentúl nem az egérrel, hanem a kurzorgombokkal kell majd irányítani, viszont ha valamilyen fontos tárgyhoz közelednek, akkor újabb ikonok kerülnek elő, amelyekről ugyan nem derült ki, hogy pontosan micsodák, de valószínűleg a hagyományos „vedd fel”, „használd” és hasonló funkciókat ölelik fel.

„Ez az a játék, amit mindig is meg akartam írni, és a legjobb, amit valaha is készítettem. – állította büszkén Cecil. – Mindent beleadtam, amit a húszéves kalandjáték-készítő pályafutásom alatt megtanultam...

tást, a grafikát, és egyáltalán a játék egészét nézzük?

CCC: Természetesen rengeteg különbség van. A PC-s és a PS2-es verzióknak egészen más a kezelőfelületük, de mindkettő bejön majd a játékosoknak. Egyébként mindegyik verziónál fontos kérdés a kameranézetek helyzete. A *Tom Raider*-szerű játékoknál ugye megszokhattuk, hogy lehetőleg mindig a főszereplő mögött kell lennie a „kamerának”, hogy lásd, mire kell lőni. Mivel a mi játékunkra ez nem annyira jellemző, ezért a legtöbbször moziszerű, körbeforgó kamerát használunk majd, de a megfelelő pillanatban, amikor George vagy Nico veszélybe kerül, akkor átváltunk „hátsó nézetbe”.

GS: Ki a „harmadik nő” ☹?

CCC: Petrának hívják, és halálosan veszélyes!

GS: Hogyan alakul majd a George és Nico közötti kapcsolat? Szerelem... ☹?

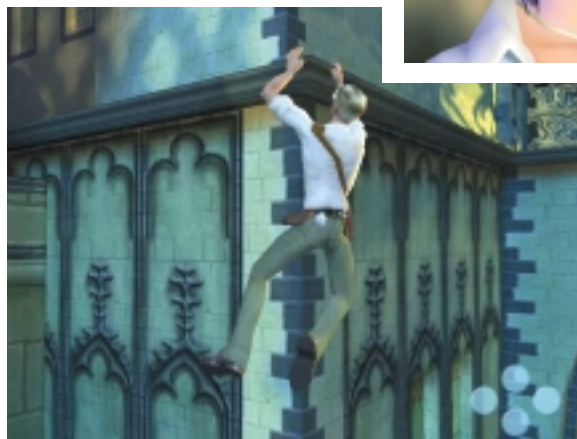
CCC: Ezt majd meglátjátok ☺!

Az interjút készítette: Bad Sector

ELŐREJELZÉS

- nagyobb szabadság, mint a régi kalandjátékokban
- izgalmas, akciósabb játékmenet
- ha túlságosan is akcióorientált lesz a harmadszorra is érdekes lesz a sztori?

■ Mennyire várjuk





APOKALIPSZIS MOST: ITT A NÉGY LOVAS

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
3DO

■ KIDÓ
3DO

■ WEBOLDAL
www.3do.com

■ MEGJELENÉS
2003. ősz

A Messiah óta tudjuk, hogy a megszámitógépesített angyalok nem is annyira angyaliak... A *Four Horsemen* főszereplője, Abaddon bukott arkangyal azonban külsőre sem olyan, mint aki most lépett le a templomok szentképeiről vagy a karácsonyfáról... Mégis tőle függ a Föld sorsa, hiszen közeleg az Armageddon, és ha Abaddon nem találja meg azt a három – eléggé rosszleltű – kiválasztottat, akikkel karöltve szembeszállhat az Apokalipszis négy lovasával, akkor szervusz, világ!

Az ECTS-en a kiadó 3DO standjánál a rendkívül csinos és jól dekolált marketin-ges hölgy csábos mosollyal üdvözölt, amikor a megbeszélte időpontban odaballagtam. Még semmit sem tudtam a kiállításon először bemutatásra kerülő játékról, ugyanis a 3DO elég spártai, lecsupaszított fehér szobácskájának külső falán egyetlen

plakát sem árulkodott róla. Amikor beléptem a szobába, rövid bemutatkozás után egy hanyag lazassággal öltözött úriember, Kelly Turner, a játék producere kezdett mesélni a *Four Horsemen*ről. Ahogy a képeket, animációkat néztem, és a sztorit hallgattam, lassan elmosódtak előttem a csinos marketinges hölgy és Kelly Turner is, annyira magával ragadott a készülő játék darkos hangulata...

EGY BUKOTT ANGYAL...

Emlékeztek még a bevezetőben említett *Messiah*-ra, ahol Isten meglehetősen félvállról veszi a Föld sorsát, és csak úgy kis angyalának megleckéztetéséért küldi oda Bobot, hogy ökelme megmentse az embereket? Nos, a mi „jó fej” teremtnők most sem túlozta el a dolgokat, hiszen ezúttal is mindössze egy bukott angyalra, (az *Alone in the Dark 4* főszereplőjére feltűnően hasonlító) Abaddonra szór rá egy mennyország-Föld (retúr?)jegyet, hogy ő óvja meg a védtelen emberiséget az Apo-

kalipszis négy lovasától. A négy démont eléggé frappáns módon nevezték el, ugyanis Abaddonnak nem másokkal kell majd szembeszállnia, mint az Éhséggel, a Dögvésszel, a Háborúval és a Halállal. Persze a szálatat maga a Sátán tartja a kezében, akinek a „sátáni” Tim Curry kölcsönözte a hangját (kalandjátékinyencek talán emlékeznek, hogy Curry volt Gabriel Knight szinkronja a sorozat első és a harmadik részében is). Külön érdekesség, hogy a Pokol ura nemcsak ormótlan szörnyeteg formájában szerepel a játékban, mint például a *Messiah*-ban, hanem ügyes és sármos fiatal üzletemberként is.

...ÉS HÁROM KÉTES ALAK

Hősünk nagy szerencséje, hogy nem egyedül kell megküzdenie a sötétség erőivel, hanem három kiválasztottat is fel kell vennie – bár azt hiszem, nem sokan vállalnánk be őket legbizalmasabb barátunknak... Jesse Horner még „elme”: ő egy 18 éves prostituált, aki 15 éves korában szökött meg

SIMON BISLEY

A 3DO világhírű művész kért fel, aki elsőként a 2000 AD-nek, egy brit „comic book” társaságnak dolgozott az *ABC Warriors* és *Slaine* képregényeken. Szigetországbeli sikerei után Bisley-t gyorsan felfedezte az amerikai DC Comics: náluk a *Lobon*, a *Batman* és a *Judge Dredd* munkálkodott. Emellett különféle egyéb képregény kiadványok borítói is az ő munkáit dicsérik: *Heavy Metal FAKK 2*, *Aliens* stb. No és Hollywood sem hagyta elveszni ezt az őstehetséget: a *Galaxy Quest* és a nemrég nálunk is vetített *Időgép* karakterábráin is ő fáradozott.



az őt molesztáló apjától. Két évig gazdátlanul kóborolt, aztán rájött, hogyan kamatoztathatja csáberejét a férfiakon. Persze, mint minden „rendes” rosszlány, ő is közösségben, egy bordélyházban szeret dolgozni, és Abaddonnal ebbe a „fertőbe” kell majd eljőnnünk, hogy a prostit meggyőzzük kiválasztottságáról – útközben shotgunnal a kezünkben festve át a falat egy istenkáromló és okvetetlenkedő strici agyvelejével... Ha tudná a fickó, mennyire jó ügy érdekében vesztette el a fejét! Jesse-ágybéli képességei mellett-remekül tud gyógyítani is, aminek igen nagy hasznát fogjuk majd venni a rendkívül akciódús játék során.

A másik kiválasztott már jóval kevésbé vonzó figura: Ray Flintről van szó, aki civilben kamionsofőrként keresi kenyerét, hobbija viszont a sorozatgyilkolás, ezt pedig főként serényen gyakorolja: 22 éves korára már 19 szerencsétlent küldött a túlvilágra. Flint szentül meg van győződve

arról, hogy a 19 áldozat mindegyike valójában a pokol démona, de balszerencséjére a hatóságok nem hisznek az ördögökben, ezért Flintet mindjárt az első tárgyaláson halálra ítélik. A vicces az, hogy Flintnek tényleg igaza volt, és ezt csak mi tudhatjuk, ezért az egyik pályán „villámgyorsan” meg kell mentenünk a gyilkost, mielőtt még ropogósra sülné a villamosszéken. Végül az utolsó kiválasztott a politikában csalódott sorstársaimnak különösen tetszeni fog, ugyanis egy korrupt politikusról van szó. „Kollégáihoz” hasonlóan Anderson Scott szenátor igazi dörzsölt és jó dumás figura, így csapatunkban ő lesz az a karakter, aki egyes ellenfeleket maga mellé tud állítani.

„ITT VÉR FOG FOLYNI...”

Még hozzá többliternyi. A *Four Horsemen of the Apocalypse* rendkívül kegyetlen játék, amelyben nemcsak egyszerűen megölhetjük ellenfeleinket, hanem testrészeiket sebészi pontossággal apró darabokra is szabdalthatjuk. Hab a tortán, hogy a még egy darabban szédelgő ellenfeleket a *Mortal Kombathoz* hasonlóan ki is végezhetjük.

Ha már lúd, legyen kövér: az erőszak mellett némi erotikával is fűszerezték a programot, úgyhogy a *Four Horsemen* egész biztosan szigorúan korhatáros lesz, és talán néhány országban (én a németekre tippelek...) be is fogják tiltani.

A vérengzés eszközei rendkívül változatosak: közelharchoz különféle kardokat és szabályokat fogunk használni, távolról pedig pisztolyokkal, puskákkal, továbbá automata fegyverekkel sorozhatjuk a démonok házi szörnyeiből álló kis hadseregét. Túlvilági lényről lévén szó, nem maradhatott ki a mágia sem a játékból: Abaddon a „slow time”-mal lelassíthatja az időt, és ezt kihasználva (valószínűleg amolyan Max Payne módon) könnyebben intézheti el ellenségeit.

8 MILLIÓ DOLLÁR EGY JÁTÉKRA

Igen, jól olvastátok, a 3DO eddig 8 millát tölt a *Four Horsemen* költségvetésébe! Még szerencse, hogy a pénzből futott profi művészekre és sztárookra is. Simon Bisley, világhírű képregény-rajzoló tervezte és festette meg a karaktereket (*lásd a dobozban*) és a 3D-s modellek megalkotásában is aktívan részt vett. A hátterekhez egy másik illusztrátort, Simon DeVriest kérték fel, aki eddig szintén képregények grafikáján munkálkodott.

No és Turnerék nem fukarkodtak a motion capture technológiához felvett kaszkadőrökkel sem: a SmashCut akciócsapat olyan filmeknél dolgozott már, mint a *Matrix* vagy a *Harcosok Klubja*. Tim Curry mellett más filmsztárok is fontosabb karakterek hangjaiként fognak megszólalni: Lance Henriksent az *Aliens*-ből ismerhetjük, Traci Lords-ot pedig (képünkön ☺...) a pornófilmek vagy a *Melrose Place* rajongóinak biztosan nem kell bemutatnunk... Van egy tippem arra, hogy sokatokat felcsigázott a játék: sajnos egy kicsit le kell hűtenem a lelkesedéseket, ugyanis a *Four Horsemen*re egy teljes évet kell várnunk, egészen 2003 őszéig. Csak remélhetjük, hogy addig nem jön el a világvége, és még megéljük a megjelenést ☺...

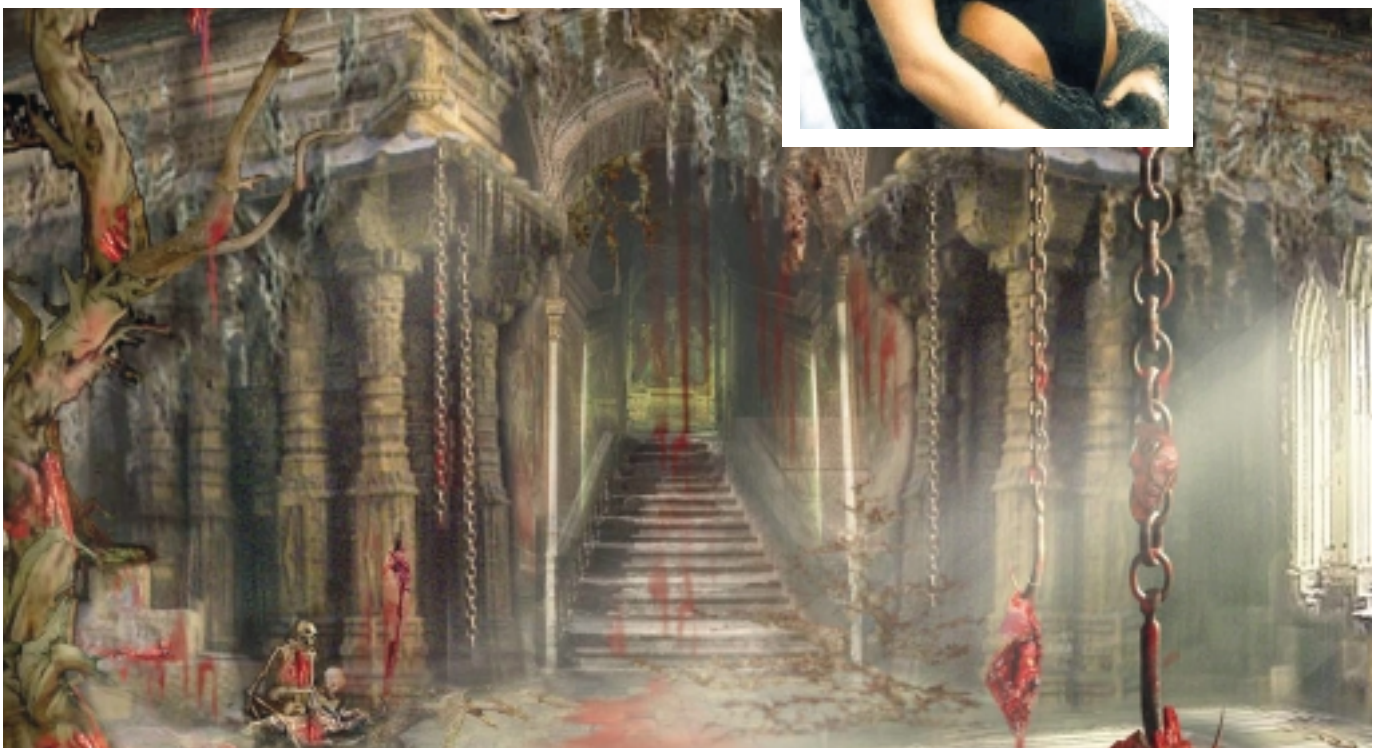
Bad Sector



ELŐREJELZÉS

- jól kidolgozott akció rész
- darkos, jó sztori
- vér, erőszak, egy kis erotika, feeling
- ha eltolták az irányítást

■ Mennyire várjuk





EGY VÁROSNYI SIM

SIM CITY 4

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Maxis
- WEBOLDAL
www.simcity.com
- MEGJELÉNÉS
2002. tél

Talán a Sim City az a játék, amely a legjobban összeköti a régi idők számítógépezését a mostanival: a ma már ócskvasnak számító gépeken is nyüsthettük a programot, kipróbálva, milyen lehet egy polgármester székében ülni és boldoggá tenni a derék lakosokat. Bár az első rész óta a grafikán túl nem történt jelentős változás, azért a városmenedzselés olyan móka, amit csak kevesen tudnak kihagyni.

A mostani verzióban szerencsére nem csak a grafika lesz szebb, bár a képek alapján ez sem tűnik piskótának. Az épületek sokkal inkább három dimenziósak tűnnek – elfelejthetjük a házikonokat. A kedves apróságok közé tartozik, hogy az épületek kinézete koronként változik: kezdetben, az 1800-as években a téglalapítású házak vannak túlsúlyban, az 1940-es években már teret hódít a beton és az acél, míg napjaink metropoliszát az acél és az üveg kombinációja uralja. Az erősebb gépeknek köszönhetően az utcákon most már embertömegekkel és autóáradattal találkozhatunk. Az áradat napal a munkahelyek felé áramlik, este viszont a szórakozóközpontok körül tömörül. A napszakok változása is bekerült a játékba: el lehet képzelni, milyen lenyűgöző lesz az éjszakai simváros a kandelláberek, ablakok fényeivel és az autók fényszóráival. A rész-

letes grafikának köszönhetően még a tűzoltókat is megfigyelhetjük munka közben, akiket egyébként mi magunk is irányíthatunk.

ÉPÍTSÜNK SUFNIBÓL PALOTÁT!

Városunk irányítása és fejlődése is sokkal összetettebbé válik. Kezdetben most is istenként alakíthatjuk át a tájat, dombokat gyalulva, folyókat építve. Ha elégedettek vagyunk az eredménnyel, felparcellázzuk a területet, és eladásra kínáljuk fel őket, ahová lakóingatlanokat, ipari vagy szolgáltatóépületeket húzhatnak fel a tulajdonosok. Hogy az adott területen csinos kis családi házak nőnek ki a földből vagy lepusztult viskók, az az infrastruktúra fejlettségétől, a munkalehetőségek fajtájától és a helyvonzerejétől függ. Az oktatás színvonala is komolyan befolyásolja városunk fejlődését. Míg az akadémiuspalánták a számítógépes cégeket vonzzák, addig a proletáriátusra elsősorban a szmogfelhőket produkáló ipar a vevő. Nagy újdonság, hogy most már nem kizárólag egy várossal foglalkozunk, hanem a térség, a régió fejlődését is mi határozzuk meg. Ez azt jelenti, hogy összesen 32 szektor található a térképen, amelyek mindegyikén csücsülhet egy település. Ezek komolyan hatnak is egymásra: ha egy alvóvárost alapítunk, akkor a lakói a közeli metropoliszba mennek dolgozni – feltéve, ha oda tudnak jutni. S ha már itt tartunk, érdemes megemlíteni,

hogy a közlekedés rendszere is komoly változáson ment keresztül. A polgárok most már nem lemmingek módjára követik a rossz útvonalat, hanem mindig megpróbálják megkeresni a legideálisabb közlekedési módot, amelyen keresztül eljuthatnak a céljukhoz. A játék pár hónapon belül kész lesz, és minden jel arra mutat, hogy mind a menedzselős programok hívei, mind az akciójátékokban megfáradt harcosok remélik el fognak szórakozni a SC 4-gyel.

Uhu

VENDÉG A HÁZNÁL

Miután a The Sims óriási sikereket ér(t) el, szinte csomagolható volt, hogy valamiképp beleépítik a nevelgetett embereinket is a városmenedzselős Sim-vonalba. És valóban: pártfogoltjainkat beimportálhatjuk a városba, akik így tagjai lesznek annak a 21 főből álló társaságnak, amely közvetíti metropoliszunk polgárainak gondját-baját, illetve örömét. Amikor behozzuk a városba, kedvenc simünk rögtön küld is egy üzenetet, ami örömet fejez ki, hogy ide költözhetett. A következő levelében viszont már a háza melletti füstös szénérőmű miatt panaszkodik. Később megfigyelhetjük, ahogy lerobbant/csücszsuper autójával a munkahelyére hajt. Még számos már részletét is megfigyelhetjük karaktereinknek, irányítani azonban nem tudjuk őket.

ELŐREJELZÉS

- részletesen kidolgozott grafika
- komplex városüzemeltetés és fejlődés
- a komoly újítások elmaradnak
- túlságosan „Sim”-es lesz
- Mennyire várjuk





KIÁLTÁS NEM IS OLYAN TÁVOLRÓL

FAR CRY

Bár a német fejlesztők is le-
raktak már számos jó játé-
kot az asztra, igazán ko-
moly FPS-t még nem láttunk tőlük.
Ez a helyzet azonban hamarosan
megváltozhat, mert a Crytek nevű
csapat grafikus motorja állja a ver-
senyt az Unreal és a Doom grafikájá-
val. Az első lépés tehát megvan,
most már csak tartalommal kell
megtölteni a formát.

A két nagy rivális tulajdonképpen kiegészíti egymást: míg az Id Software 3D-s engine-jei (Doom, Quake) elsősorban a belső terek kialakításában jeleskednek, addig az Epic-féle Unreal-engine leglátványosabban a külső tereket tudja megjeleníteni. A Crytek friss fejlesztőcsapata azonban mind a kettőben nagyot akar mutatni: részletes fény-árnyék effektusokat varázsolnak a homályos és sötét építmények mélyére, ugyanakkor hatalmas szigetvilágot alkotnak kilométeres látótávolsággal. Ez a CryEngine névre elkeresztelt grafikus motor az alapja a Far Crynak, de ha valóban annyira sokat tud, mint amint azt állítják, akkor még számtalan másik játékban is összefutunk majd ezzel az alkotással. A háttértörténettel már kevésbé vesződött a fejlesztőcsapat: a játékos hajóskapitányként egy ismeretlen szigeten ébred fel. Innen kezdve számtalan, az életére törő ellen-

seget kell megölnie, és mellékesen megfej-
tenie a szigetcsoporthatárát. Személy szerint
meglehetősen fura lépésnek tartom, hogy
a készítő nem adnak komoly, hangulatos
háttérrel a játékoknak – ha valóban fel akar-
ják venni a versenyt a két nagy rivállal,
nem engedhetnek meg maguknak ilyen lu-
xust. A FC azonban tartogat még meglepe-
téseket: szakítva az FPS-ek többségével,
ahol ellenségeink aktivitása az ágyúöltelék
szintjére elegendő, igen ravasz ellenfelekkel
futunk össze utunk során. A galádok
nemcsak fedezékbe bújnak, hanem csapa-
tokba szerveződnek, és ha lehetőségük van,
megpróbálnak bekeríteni. Ez szerintem any-
nyira még nem világujdonság, hiszen az
Unreal első része óta már előfordulnak ér-
telmes ellenfelek, a Half-Life kommandósai-
ról nem is beszélve. Annyiban talán mégis-
csak több lesz az eddigieknél, hogy az ellen-
szervezettsége hierarchikusan épül fel: ha
a vezért kiiktatjuk, akkor a csapat többi része
széthullik, és megszűnik a szervezetség.

FULLADOZÓ MESTERLÖVÉS

A fejlesztőcsapat a hangulat fokozása ér-
dekében nagy hangsúlyt fektet az átvezető
animokra. Azt hiszem, egyetlen játékos
sem bánja ezeket, különösen, ha szépen
kidolgozottak. A küldetések folyamán
gyakran lesznek ilyen kis bejátszások,
amelyek bemutatják a történéseket, ese-

ményeket, egyúttal magasan tartják az
adrenalin szintet is. Ellenfeleink háborús ta-
nácskozásától kezdve, egy hatalmas repü-
lőgép lezuhanásáig sok minden elő fog
fordulni, amiből egy akciójáték-rajongó
föllelkesül. Hogy a helikopterből kötélen
leereszkedő elit alakulattal szemben is le-
gyen valami esélyünk, félelmetes fegyver-
arzenál áll a rendelkezésünkre: pisztolyok,
rakétavető, géppisztolyok és persze
a közkedvelt mesterlövészpuska is. Ennek
a használatánál arra érdemes ügyelnünk,
hogy – egy gomb nyomva tartásával – ne
vegyünk egy darabig levegőt, így növelve
a célzás pontosságát. A valószínű viszo-
nyokra különben is nagy hangsúlyt fektet-
nek a Cryteknél: az ellenfelek, egy korsó
vagy másmilyen tárgy a meredek talajon
legurulnak, a lámpák pedig összevissza
imbolyognak, ha rájuk lövünk. A program
viszonylag kezdeti stádiumban leledzik,
mert a grafikus motor ugyan elég profi, de
a játék többi részével még jócskán akad-
nak elvégzendő feladatok. Reméljük, a tör-
ténetre és a hangulatra is komoly hang-
súlyt fektetnek majd a készítő, mert
enélkül – szép grafika ide vagy oda – nem
várható igazi siker. Ha viszont sikerül egy
változatos történetet összehozni, akkor
a FC eséllyel pályázhat az akciójátékok do-
bogójának valamelyik felső fokára.

Uhu

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Ubi Soft
- WEBOLDAL
www.crytek.com
- MEGJELENÉS
2003. november

ELŐREJELZÉS

- brutálisan szép grafika
- kidolgozott történet
- valós fizikai modell
- a történet hiánya miatt unalmas lesz
- Mennyire várjuk



SÁRDAGASZTÁS ÉS JÉGREVÜ

RALLISPORT CHALLENGE

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Dice

■ WEBOLDAL
www.microsoft.com

■ MEGJELENÉS
2002. negyedik
negyedév

ELŐREJELZÉS

- pompázatos grafika
- jó autók
- hangulatos pályák
- unalmassá váló játékmódok
- túlságosan arcade jellegű vezetés

■ Mennyire várjuk



Az utóbbi időben a raliverse-
nyek megszállottjai nem
sok játék közül választhat-
tak: az átlagon aluli kínálatból egye-
dül a Colin McRae Rally 2 emelkedett
ki. E nehéz időszak azonban a végé-
hez közeledik, mert feltűnt egy új re-
ménység, amely még az eddigi király
uralmát is megdöntheti.

A programot a svéd Dice fejlesztőcsapat készíti, és eddig még semmilyen nagy nevet nem alkottak PC-n. Ez az állapot azonban rövid időn belül változni fog, hiszen a Rallisporton kívül ők fejlesztik a Battlefield 1942-t is, ami szintén nagy durranásnak ígérkezik. E játékok hatalmas sikereket ért már el Xboxon, és jó eséllyel indul a PC-s fronton is. A grafika egy Xboxról átirat game esetében különben sem lehet ronda, de a srácok ezt még továbbpolírozták, úgy-hogy a látvánnyal nem lesz gond. Külön csemege, hogy a havas-jeges tájak komoly szerepet fognak kapni a versenyekben. Skandinávia befagyott tavain, illetve behavazott útjain is száguldozhatunk, miközben szemünket elvakítja a csillogó jég. A szélben mozgó faágak, az autót követő porfelhő vagy a szélvédőn átvillanó napfény csak tovább emelik a hangulatot. A látótávolság hatalmas lesz, ami nemcsak szép, de igen praktikus dolog is: a hajtűkanyarokat, sárgódrókat vagy a huppanókat jobb esetben már messziről kiszűrhetjük.

A VISSZAPILLANTÓ TÜKRÖK SORSA
Összesen 48 pályán kocsikázhatunk végig, 29 jármű segítségével. Az autók textúrája igen részletes lesz, és természetesen nem

hiányozhat róluk a szponzorok neve sem. Gépünk látványosan sérül verseny közben, ennek azonban semmilyen kihatása nem lesz a teljesítményünkre. A szimulátorra-jongók bosszúságára a fizikai modell a realizmus helyett az arcade stílushoz közelít – érződik a konzolos hatás. Vigasztalásként többféle játékmód között választhatunk: a „Rally”-ban bizonyos idő alatt kell a szint-időt teljesítenünk, hogy továbbjuthassunk. A „Hill Climb” módban folyamatosan hegyre fel kell hajtánunk, ami gondolom, a sok hajtűkanyarnak köszönhetően közel sem lesz egyszerű feladat. A „Rallycross”-nál három másik, ravasz és ügyes ellenféllel kell körpályákon vagy jeges utakon összemérnünk erőnket. (A három ellenfél azért, valljuk be, egy kicsit kevésnek tűnik.) A hálózatos lehetőségekről egyelőre még nem kaptunk információt, de nem kétséges, hogy lesznek benne ilyenek, kérdőjel talán csak ott van, mennyien küzdhetünk majd egyszerre. A másik kérdés, ami felmerül, hogy vajon a meglévő játékmódok biztosítják-e hosszú távon az élvezeteket, mert az idő elleni harc szerintem elég hamar monotonná válhat – nem lenne rossz valamiféle küldetéseket teljesíteni. A válaszokat idén ősz-tél környékén szállítja a kiadó, most már csak az a kérdés, hogy mit fog erre Collin McRae lépni.
Uhu

AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN

A sors úgy hozta, hogy lehetőségem volt kipróbálni Xboxon a leendő PC-s „ralicsodát”. A grafika valóban lenyűgöző, és a sokféle kameranézet is kellemes, de a többi jellemző meglehetősen átlagos: autónk túlságosan csúszkál (nem csak a havas pályákon!) és pillanatonként felborul, úgyhogy a fizikai modell még csak köszönőviszonyban sincs a valósággal. A törés-zúzás egészen látványosra sikerült, de mivel nincs kihatása a vezetésre, túl nagy értelmét nem láttam. Furcsálltam, hogy egyes tereptárgyakat simán arrébb tolhatunk, de az út szélén időnként felbukkanó kicsi kövekben viszont elakadunk. Legjobban viszont a program atyáskodása zavart: ha egy picit is lementem az útról, a képernyő elsötétült, és a játék visszarakott – mint egy szőfogatlan, elcsatangoló gyereket – az útra (az elfenekelést megúsztam ☺)! Ha ezt a hibát kijavítják, és élvezetes hálózati játékot alkotnak, akkor egészen jó játék lesz a RC, de igazából nagy durranást ne várjon senki – Collin McRae nyugodtan üldögélhet a trónján...





BAJNOKOK REGGELIRE

FIFA 2003

A focirajongók már megszokhatták, hogy minden évben egy újabb verzió jön ki kedvenc játékukból. A grafika egyre szebb és szebb, az effektek egyre látványosabbak, de igazán nagy változás nincs a korábbi részekhez képest. Az idei szezon azonban számos meglepetést tartogat. A fejlesztők „egy alapjaiban más FIFA-t” akarnak megalkotni – lássuk, mikből is állnának ezek a hatalmas változások.

Ha össze akarnánk foglalni a módosítások lényegét, azt kell mondanunk, hogy a program látványosan elmozdult a „való-difoci”-szimuláció irányába. Mielőtt azonban mindenki megrettenne a túlbonyolított irányítás veszélyétől, sietve le kell szögezni, hogy a megnövelt realizmus nem fogja tönkretenni a játékot. Arra azonban számíthatunk, hogy az eddig megszokott sikeres megmozdulások, mint pl. a hosszas futás a labdával, már nem mindig fognak győzelmet hozni.



Konkréten ennél az akciónál nagyobb lesz a távolság a játékos és a labda között, így az ellenfélnek is több esélye lesz arra, hogy elvegye a bőrt. Mindez azonban nem jelenti azt, hogy elfutunk a labda mellett – mint egyes régebbi fociprogramokban –, mert ha nincs ellenséges behatás, játékosunk nem veszíti el a bűvös golyót. „A FIFA mindig ismert volt arról, hogy a labda a játékosok lábához ragad – mondja Matt Brown, aki a csapatban a mesterséges intelligenciáért felel. – Mostantól a labda pályáját a játékosoktól függetlenül fogja kiszámolni a gép.”

A gép irányította focisták MI-ját is teljesen újraírták. Ebbe tartozik az egyéni viselkedésminták beépítése is. (Feltételezem, csak a sztároknál: azért az durva lenne, ha minden egyes játékos máshogy „működne” – The Sims FIFA? ©) David Beckham például igen gyakran rúg kapura, ha a meccs már a végéhez közeledik, és csapata nem áll nyerésre. A taktikázás magasabb szinten is működik: ha a csapat nyerésre áll, a gép visszahúzódik a saját térfelére, és igyekszik

húzni az időt. Ha viszont vesztesre, akkor agresszívan és hevesen támad. A játékosok test-súlya is szerepet kap: ha két focista egymásnak megy, vagy összeütközik, sokat számít az, ha az egyikük egy mackótermé-tű egyén, míg a másikuk egy pehelysúlyú személy. A sok technikai újítás mellett azért lett a látványra is. A labdarúgók kinézetét tovább finomították: nemcsak, hogy felismerhetőek, de még a különböző kiegészí-

tők, mint fülbevaló, nyaklánc is láthatóak lesznek rajtuk. A meccs végén egy összefoglalót is megnézhetünk, amelyben a mérkőzés legérdekesebb pillanatait – a gólokat, de a kihagyott helyzeteket is! – vehetjük ismét szemügyre. Úgy tűnik, ha a bevezetett radikális újítások nem teszik túl nehézé az irányítást, akkor az idén duplán örülhetnek a rajongók: nemcsak szebb és látványosabb, hanem sokkal változatosabb és reálisabb is lesz a FIFA 2003.

Uhu

REFORMOK AZ IRÁNYÍTÁSBAN

A FIFA legújabb részében több, jelentős változás is várható az irányítás terén. Bár a megjelenés időpontjái még változhatnak ezek az újítások, azért érdemes szemügyre vennünk, mennyiben is lesz más a bőrrugdalás. Az ellenfél támadásakor a labdát vezető csatárt fogó emberünk automatikusan megpróbálja szabályos módon szerelni és elvenni a labdát, amennyiben elég közel kerül a támadóhoz. Saját támadásnál pedig, ha elég közel vannak egymáshoz játékosaink, sokkal könnyebben passzolgathatunk egymásnak, és a rúgás erősségét sem kell beállítanunk. A labdával való nekiiramodáskor többet már nem kell állandóan nyomogatnunk a gombot, ugyanakkor a hosszú futások sokkal veszélyesebbek lesznek – ezzel a védelem erősödik a játékban. A labda csavarásához sem kell mostantól speciális gombot megnyomnunk: a játékos és a labda pozíciója az elrúgás pillanatában automatikusan befo-lyásolja a műveletet.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
EA Sports
- WEBOLDAL
www.easports.com
- MEGJELÉNÉS
2002 vége

ELŐREJELZÉS

- megszokott FIFA minőség
- az irányítás radikálisan megújul...
- ...de emiatt túl bonyolult lesz
- ...emiatt pedig játszhatatlan lesz

■ Mennyire várjuk



JOWOOD-ÖSSZEÁLLÍTÁS

Épp nyakig el voltunk merülve az UT 2003... akarom mondani a lapleadás gyönyöreiben, amikor meghívás érkezett Georg T. Klotzbergertől, a JoWood Productions nemzetközi marketingmenedzserétől, hogy szeretné megmutatni a következő fél évben Magyarországon megjelenésre kerülő játékaikat. Boe-vel feláldoztuk magunkat, bár nagyon nehezen engedték el az egeret (mindig csak a munka, ugyebár...), de a profin kivitelezett bemutató mindenért kárpótolt. Utunk több szempontból is eredményes volt: egyrészt megettük a HQ-jukon fellelhető összes chipset, és megittuk az összes kólát, illetve rengeteget ökörködtünk Georggal, másrészt sok régi játék „majdnem kész” verziójával játszhattunk, és néhány igazán döbbenetes új programmal is megismerkedhettünk. A nagyobb címeket természetesen később alaposabban is kivesézzük...
ender

K. Hawk

■ Mennyire várjuk



Furcsa módon eddig nem sok infó szivárgott ki erről a játékról, pedig a bemutató legütősebb darabját tisztelhattuk benne. Kitty Hawk – Demi Moore nyomdokait követve – egy női tengerészgyalogos (szőke hajjal és egyéb, szimpatikusnak mondható adottságokkal). Helikopterét, amit véletlenül testi-lelki jőbarátja, Jeffrey őrnagy vezet, egy rutinküldetés során lelövik egy csendes-óceáni kis sziget felett. Jeffrey halott, nálunk csak egy pisztoly, a szigetet pedig ellepték a Spectre katonái – én legalábbis rájuk gyanakodnék. A sztoriban később előkerül valami Ezredes (annyit elárulok, hogy nem Sanders ezredes a KFC-ből), és, minő meglepetés, genetikai



úton felturbózott szuperkatonák. A finoman fogalmazva is „több helyről ismerős” történet ellenére nagyon szimpatikus darab a K. Hawk. Leginkább a NOLF 2-höz tudnám hasonlítani, és nem csak a női főszereplő miatt. A játékmenet is nagymértékben hasonlít hozzá, ugyanis egy lopakodós-lövöldözős cucchoz van szerencsénk, a műfaj legjobb hagyományai szerint. És ami még nagyon fontos, hogy grafikai téren is lazán felveszi a versenyt a NOLF 2-vel. Sajnos nagy hátránya, hogy iszonyúan nehéz, szegyzemre kénytelenek voltunk cheatet használni, mivel nem csak az első ellenfelet akartuk látni a játékban.

Megjelenés: 2002. november

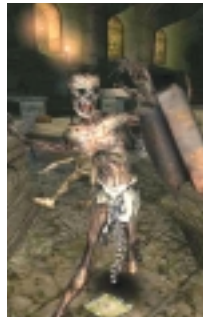
Arx Fatalis

Az Arx Fatalisról már írtunk régebben előzetest, a játékot azonban azóta jó pár helyen átprogramozták, illetve befejezték. A játékban egy föld alatti kazamatarendszerből kell megszöknünk (persze ez a kiinduló szituáció, később már a világot kell megmentenünk Akbaa, a káosz istenének visszatértétől), és a legszebb RPG-s hagyományokat követi. Leginkább az *Ultima Underworld*-höz tudnám hasonlítani, a mágia-rendszer kivitelezését pedig, hogy Georg szavai-val éljek, „a Black and White inspirálta”. Szerencsére az irányítás rengeteget egyszerűsödött az előző demó óta, és kikerülték a „hatodik menü mélyéről kell előhozni a healing potion” jellegű csapdát.

Nekem nagyon bejött ez a játék, hihetetlenül atmoszférikus hangulatot teremt szűk helyeivel és lélegzetelállító grafikájával. Szinte beszippantja az embert. Utoljára ilyen lebilincselő hangulatot a Thiefnél éreztem.

Megjelenés: 2002 november

■ Mennyire várjuk



Europa 1400

Georg meghatározása alapján ez egy „üzletiélet-szimulátor”, de szerinte – és szerintünk is – ez nem fedi teljesen a valóságot. Az Europa 1400 ugyanis egy igazi unikum, hosszas tanácskozás után sem találtunk még csak hozzá hasonlót sem.



A játékban egy, az 1400-as években, egy német városállamban született nagypolgárt alakítunk. Az ő életét élhetjük le, a cél az, hogy „kisvállalkozóból” a város hercegévé váljunk. Karakterünk nagyon részletesen kidolgozott, sok egyéb dolog mellett szütleink foglalkozását, illetve a vallásunkat is meg kell adnunk, ráadásul ezek kihatással lesznek a későbbi játékmenetre is.

A játék során gazdasági és diplomáciai eszközökkel kell elérnünk célunkat, egyre több árut termelve, újabb munkásokat fogadva. Egyre több és több ingatlant kell vásárolnunk (amiket tetszés szerint alakíthatunk), illetve be kell szállnunk városunk politikai életébe is – úgy, hogy mellette visszatérjünk üzleti ügyeinket. Később feleséget is választhatunk, majd gyermekeink is lehetnek. Őket befoghatjuk a családi vállalkozásba, de egyetemre is küldhetjük akár.

A program komplexitására jellemző, hogy egy évet 24 óra alatt játszhatunk le, és ha karakterünk meghal, még mielőtt eléri célját, akkor akár a fiunkkal is tovább játszhatunk.

A játék ugyan csak egyetlen városban játszódik (amelyet az induláskor kell kiválasztanunk), de azt teljesen lemodellezték 3D-ben, és a legtöbb épületbe be is mehetünk.

A legötletesebb program volt ez mind közül, már sorban állnak a tisztelt kollégák, hogy ki írhasssa róla a bemutatót...

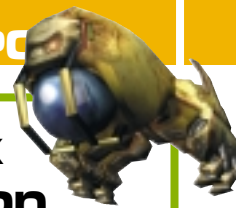
Megjelenés: 2002. november

Georg: „Well, and here you can choose your father.”

Boe: „Choose the horse, please!”

■ Mennyire várjuk





Gothic II

Miután szerencsésen leromboltuk a mágikus védőfalat, amely a Gothic világot körülvette, korántsem az aranykor köszöntött a területre. A külvilág szörnyei, rablói megtámadták az addig elzárt kis közösséget, sőt, a király (és az ellenkirály) katonái is megérkeztek. Szóval, Khorinisban teljes a káosz, pedig még senki



nem sejtí, hogy az első rész végén elpusztított Gonosz is feléledt hamaiból...

A nagy sikert elért RPG második része nem ad többet, mint amit egy ilyen játéktól elvárhatunk: még több NPC-t, még több szörnyet és még nagyobb bejárható területet. Sajnos az a különös atmoszféra, amit az első rész a Mágikus Fallal megteremtett, valahol a fejlesztés során elveszhetett.

Megjelenés: 2002. november-december

■ Mennyire várjuk



Far West

Mókás kis gazdasági szimuláció, ahol egy vadnyugati farmot kell menedzselnünk. Teheneket tenyészthetünk, útonállhatunk, adhatunk-vehetünk, kinek mi szimpatikus. A grafika határozottan mókás, teljesen 3D-s, és a farm (illetve a közeli kisváros) élete ott zajlik a szemünk előtt. Édi!

Megjelenés: 2002. december

Georg: „These are cowboys, you know, they need three resources: whisky, coffee and beans.”



■ Mennyire várjuk



Archangel

Michael, a szimpatikus fiatalember egy autóbaleset során életét veszítette. Vagy nem is? Egy középkori kolostorban tér magához, ahol közlik vele, hogy ő Mihály arkangyal személyesen, és meg kell mentenie a világot.

A játékban a legnagyobb poén az, hogy három különböző idősíkon játszódik: ahogy haladunk előre, a középkorból a jelenbe, majd a jövőbe kerülünk, de persze a harc az Ördöggel (és szolgálóival) ugyanolyan veszélyes marad.

Ugyan Georg határozottan állította, hogy ez egy szerepjáték, de nekünk nagyon úgy tűnt, hogy a fejlesztés során az „ütöm, vágom, amputálom” vonal került inkább előtérbe. Gyakorlatilag egy ak-



cióorientált, jó sztorijú *Tomb Raider*-klónnak tűnik. Ami még megkapó volt: karakterünk kinézete folyamatosan változik, minél magasabb tapasztalati szintet érünk el, annál inkább átalakulunk farmeres-pulcsis macsóból Mihály arkangyallá.

Megjelenés: 2002. november

■ Mennyire várjuk



1914

■ Mennyire várjuk



Az első világháború érdekesebb csatáit feldolgozó, körökre osztott tili-toli stratégia, minősíthetetlen grafikával. Elhiszem, hogy az ilyen játékokban nem a kinézet a lényeg, de ez azért durva, teljesen hazavágta a hangulatot az a pixelvárszlat, amit a képernyőn tapasztalhattunk.

Megjelenés: 2002. december



Aquanox Revelation

Nagyon pofás kis program az Aquanox 2, nekünk az átvezető és menüképernyők nyerték meg különösen a tetszésünket, de a 3D-s motor is nagyon pópec. Sajna sok újdonságot a játékméletben nem tapasztalhatunk, a játék első látásra nem tűnt másnak, mint egy küldetéslemeznek az Aquanoxhoz. Sebaj, aki azt szerette, az ezzel is garantáltan el fog szórakozni.

Megjelenés: 2002. november

Georg: „She’s your girlfriend. You don’t have to kill her. In this case...”



■ Mennyire várjuk



Chaser

■ Mennyire várjuk



A szlovák srácok által fejlesztett játék egy FPS, sajnos a rosszabbik fajtából. A grafika kísérletileg hasonlít egy 1996-os játékra, sajnos a címére már nem emlékszem, annyira rossz volt. A játékmélet még egy FPS-hez képest is leegyszerűsített, mivel még kulcsokat és kapcsolókat sem kell keresnünk, csak az öldöklésen van a lényeg (na jó, néha fel kell ugrálni dobozokra). A harc viszont botrányos, AI nélküli szuper-tengerészgyalogosokat kell lekasználunk egy UZI-val. Mindezt egy úrállomáson, illetve a 2086-os évben a Marson.

A programon látszott ugyan, hogy nincs kész, de szerintünk csak akkor lehetne jót kihozni belőle, ha újrakezdnek az egészet.

Megjelenés: 2003 első negyedéve



BEMUTATÓK

BÉTA-TEST



TOTÁLIS HÁBORÚ

C&C: GENERALS

■ KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■ KÖRNYEZET: lehetséges (közel)jövő ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
EA Pacific

■ KIADÓ
Electronic Arts

■ WEBOLDAL
www.ea.com

■ MEGJELÉNÉS
2003. január

WEB

Felejtsétek el a kopasz Kanet és az agymanipuláló Yurijt – a C&C-univerzum, átlépvén a múltot, a jövőbe tekint. Tizenöt évvel a jelen elé helyezve a történeteket, eldönthetjük, melyik hatalom vezetőjeként indulunk harcba a világalomért: az egyesült terrorista szervezet, a GLA, az új, feltörekvő nagyhatalom, Kína vagy a világcsendőr szerepét immár nyíltan felvállaló USA élén. A látvány immár 3D-s, és az új ötletek is igazsággal megdobják a hangulatot játékmunkával. Bár még néhány hónap eltelik a megjelenésig, egy béta-verzió erejéig már most bepillantást nyerhetünk a következő generációs valós idejű stratégiák legígéretesebbikébe.

Vessünk egy pillantást a vadonatúj „Sage” névre keresztelt 3D-s motorra: már az első pillanatban leesik az ember álla, ahogyan megpillantja a képernyőn történő esemé-

nyeket (aki nem hiszi, nézze meg a szeptemberi DVD-n lévő Generals-videót). Az előretörő harckocsik fákat döntenek ki, parkoló autókat gyalulnak a földre. A lakosság menekül megjelenő katonáink elől, és a házakban keres menedéket. A félelmetes felszálló, majd becsapódáskor gombafelhőt előidéző atomrakéták, a zöld mérgezőgáz-felhők és a részletes robbanáseffektusok mind-mind a Generals részét képezik. Ez utóbbira külön érdemes kitérnünk: nem egyszerűen egy tűzgömböt lá-

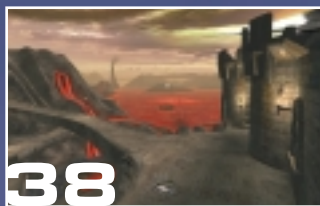
LÁTVÁNYORGIA A CSATATÉREN

Hogy mi mindenre képes a grafikus motor, azt jól mutatja a videóban szereplő rész is, ahol egy átvezető animációban egy terrorista egység szétlövi a gátat, és a kiszabaduló víztömeg harcijárművet, hidat, várost, mindent elmos. Arról, hogy a magasságkülönbségek befolyásolják-e majd a harcot, egyelőre még vita folyik, mindenesetre most még nem volt semmi különbség, a között, hogy egy hegy tetejéről lőttem az ellent, vagy a mezőről. A kamerát egyéb-

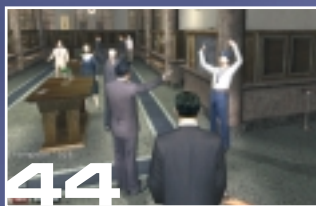
„Az előretörő harckocsik fákat döntenek ki, parkoló autókat gyalulnak a földre.”

tunk, hanem a felrobbant egység hatalmas körzetben hullik szét darabjaira. Előfordul, hogy a robbanás ereje először csak feldobja a levegőbe, s azután esik szét. A harckocsik tornya is lerepül, bár valójában, annak nem kéne mindig bekövetkeznie.

ként bármikor forgathatjuk, és a zoomolás is a lehetőségek között szerepel. A Generalsban szerencsére kidolgozottabbak az egységek, így közelítésnél nem kell akkora pixelparádában gyönyörködnünk, mint az *Empire Earth*-nél, vagy – irgalom,



UT 2003
A Quake-verő erő



Mafia
„Nem utasítod vissza... ☺”



Icewind Dale II
Hűvösvölgy, végállomás



rajongók ☺! – a Warcraft 3-ban. A fejlesztők szerint egyszerre 3000 objektum lehet a harctéren. Amennyiben csökkenni kezd a framerate, a program villámgyorsan levesz a grafika részletességéből, így máris zökkenőmentesen folytatódhat az ütközet. A sebesség még nem tűnt igazán gyorsnak, de az ígéretek szerint az optimalizálás után elég lesz egy 800 MHz-es proci és egy GeForce2-MX-es kártya a boldogsághoz.

EGYIK JOBB, MINT A MÁSIK

A három frakció jelentős mértékben eltér egymástól, és ez nemcsak az egységekben mutatkozik meg, hanem a harcmodorban is: az amerikaiaknál a legfontosabb a saját katonáink életének a megóvása. Legjobban a high-tech harci gépezeteket szeretik alkalmazni, mint pl. a Comanche helikoptert vagy az agyonpáncélozott Crusader harckocsit. A leltő légi egységek pilótái ejtőernyővel menekülnek meg, majd a földre érve, akár egy ellenséges járművet is meglovasítva, jutnak vissza a baráti vonalakig. A kínaiak az „a mennyiség a fontos, nem a minőség” elvet követik: (na mit gondoltok, miért ☺?) ha legalább négy-öt egység van egymás közelében, harci bónuszokat kapnak – a gyalogosok gyorsabban lónek, a harci járművek pedig közös akciókat hajtanak végre. A GLA technikailag nem veheti fel a versenyt egyik ellenfelével szemben sem. A terroristák ezért rejtett, illetve gerillahadviselést folytatnak: gyengén páncélozott egységeikkel rajtaütésszerűen támadnak, majd gyorsan eltűnnek a helyszínről. A pályákon lévő rejtett alagútrendszereket is csak ők használhatják, amivel viszont komoly előnyre tesznek szert: a térkép egyik végéből akár a másik végébe is észrevétlenül eljuthatnak.

HOL VOLT, HOL NEM VOLT...

Mindegyik hatalom oldalán nyolc küldetést kell teljesítenünk – ezeket játszhatjuk össze-vissza is, de ajánlott a Kína – GLA – USA sorrendet betartani, mert akkor bontakozik ki teljes mértékben a sztori. Remélhetőleg az egyes küldetések eseményeit még továbbfejlesztik, mert maga a főtörténet elég lapos és kiszámítható: a kínaiak a terroristákkal bajlódhatnak, akik területi igényeket jelentenek be az ázsiai térségben. A GLA-t vezetve, a világ kü-

A HARCI ALAKULATOK

Mindhárom oldal 12 különleges egységgel rendelkezik, amelyek többsége részese az új fejlesztések, upgrade-ek előnyeiből. Kína erősségei a tömeges alkalmazása, az atomfegyver és a számítógépes hackerek. A gerillaharcban szakértő GLA az álcázásra, a megtévesztésre és a biológiai fegyverekre utazik, míg az amerikaiak magas technikai fejlettségükre és erős légierejükre támaszkodnak.

KÍNA

Dragon: ebbe a harcokcsiba lángszóró van beépítve, úgyhogy elég meleg percekert szerezhet az ellenfélnek. Egy nagyobb Dragon-csapat akár egy tűzfalat is kialakíthat.

Hacker: bár a harcműzön nem jeleskednek, a kínaiak informatikusai képesek az ellenséges épületek deaktiválására.

Overlord: a legnagyobb és legbrutálisabb páncélos a játékban. Továbbfejlesztés eredményeképp pedig további három védelmi épületet alakíthatunk ki rajta.

GLA

Toxic Truck: a lerobbant traktorra emlékeztető kinézetű megtévesztő – a járgány biofegyver-locsolóként üzemel; megmérgezi a gyalogos katonákat és a talajt. Az ellenséges gyalogság számára komoly veszedelmet jelent.

lőnböző pontjain kell támadásokat végrehajtani, és a biológiai fegyverekkel veszélyt jelentenek a világra. Ezután megjelenik az USA, és szépen rendet tesz – elpáholja a rosszfiúkat, aztán visszaállítja a status quót. A küldetések közötti történéseket most már a grafikus motor segítségével követjük figyelemmel: nincs több átvezető videó, színészekkel. Azt hiszem, sokan hiányolni fogjuk Kane-t, Szonját és a többieket ☺.

DA BOSS'S

Újdonság a tábornokok bevezetése. Mivel modern háborút vívunk, ők nem a seregek élén lovagolnak a csata sűrűjébe, hanem íróasztal mögül adják ki a parancsokat. (Bár elő lehet őket „csalogatni”, ha szétlövik a parancsnokság épületét. Ilyenkor előbújik emberünk, de ne várjunk tőle sokat – egy szál pisztollyal jobb, ha gyorsan beküldjük egy másik, biztonságos épületbe ☺.) A főnökök több képességükkel növelik győzelmi esélyeinket: speciális egységeket adnak, megteremtik az upgrade lehetőségét egy bizonyos fegyverfajtára (pl. páncélosok), és rendelkeznek egy szuperfegyverrel, amelyet időnként bevetnek. A kínaiakkal játszva, a titkosrendőrség főnökével sikerült az álcázott egységeket felderítenem, illetve kémeket tudtam küldeni az ellenfél bázisára. Kollégája segítségével pedig napalmtűzben fűrésztöttem meg a rám törő gonoszokat. Ezenkívül lehetőségem lett volna még a propagandazeppeleinél a gyalogságot lelkesíteni, de erre végül már nem került sor.

Mob: egy tíz főből álló „hőzöngő”-különítmény, amelyik bármely település lakóit pillanatok alatt a helyi katonaság ellen hergeli. Továbbfejlesztéssel számuk tízenötre növelhető, és jobb fegyvereket (PK-47) is kapnak.

Bomb Truck: robbanóanyaggal teletömött teherautó, amelyek megtévesztve az ellenfelet – aki azt hiszi, saját járművei jöttek vissza – bejut a bázisra, és ott hatalmas károkat okoz. Upgrade-elés után több robbanóanyaggal és biológiai fegyverrel is felszerelhetjük.

USA

Comanche: rendkívül erős csatahelikopter – fejlesztés után egyszerre három fegyverrendszerrel is felszerelhető (gépgyű, rakéta, Hellfire-rakéta). Légi és földi egységekkel szemben is megállja a helyét.

Tomahawk: önjáró rakétakilövő állvány, amely terhet jó messzire tudja röpteni. Viszonylag lassan mozog, emiatt igen sebezhető is, ezért támogató egységekkel közösen érdemes bevetni.

Aurora: az arcpírítóan drága bombázó védve van mindenfajta támadástól, viszont hazafelé menet az üzemanyag szűkössége miatt csigalassúsággal repül.

PEON! MENJ BÁNYÁSZNI! JA, NEM IS...

Minden oldal 12 fajta harci egységgel és 12 fajta épülettel rendelkezik. Ez nem tűnik soknak, de a Generals végre átvette az örök konkurens – a Warcraft – egyik jellemzőjét: most már itt is orra-szájba upgrade-elhetjük mind egységeinket, mind pedig az épületeket. Míg katonáink, harci járműveink



MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL?

Minden egyes küldetés előtt el kell döntenünk, melyik tábornokot nevezzük ki parancsnoknak. A vezetők négy különböző bónuszt és speciális egységeket adnak. A következő szakterületek tartoznak az egyes tábornokok alá:

KÍNA

A Vörös Hadsereg generálisa: bónuszt kapnak a gyalogosok tömegeiből álló seregek

Titkosrendőrség-főnök: kémkedés, hackelés

Különleges fegyverek specialistája: atomrakéta-technológia

GLA

Méregkeverő: biológiai fegyverek

Warlord: gerillaharcmodor, utcai zavargások

Terrorista: álcázás, szabotázs

USA

Speciális Erők vezére: ejtőernyősök

A légiőrő admirálisa: különleges bombázóküldetések

A harckocsizók parancsnoka: javítóegységek, A10-esek bevetése

jobb fegyvereket, erősebb páncélatot, illetve kiegészítő képességeket nyernek, addig az épületek melléktulajdonságokat kapnak, mint pl. radarállomás. Egyelőre még nem tudjuk csapatainkat hadrendbe állítani, mert még nincs eldöntve, hogy legyenek-e formációk a játékban. Az viszont biztos, hogy az egyes egységek már most elég intelligensek ahhoz, hogy a csapaton belül az ideális pozíciót vegyék fel. A tüzérség például nem rohan előre, hanem szépen elbújik egy vastagon páncélozott harckocsi mögé. Vízi csapataink viszont nincsenek: a „kevesebb több” taktikáját követve a fejlesztők kihagyták őket a játékban, ami persze nem jelenti azt, hogy egy várható küldetéslemezben nem lesznek



benne... Az épületek felhúzása is módosult egy picit: nem egyszerűen elővároszolódnak a földből, hanem speciális építő-egységek kellene, amelyek elvégzik a feladatot. Így megszűnik az a korábban kedvelt C&C-taktika, hogy az ellenfél orra elé építkezünk.

HOVÁ MENJÜNK BEVÁSÁROLNI?

A saját és ellenséges csapatokon és épületeken kívül semleges egységek is vannak, amelyek bizonyos fontos épületeket védelmeznek. Ezek lehetnek a *Red Alert 2*-ből már ismerős olajtornyok, amelyek folyamatos pénzügyi bevételt jelentenek, de lehetnek kórházak vagy járműjavító állomások is, ahol lerobbant egységeinket pofozzák helyre. (Úgy tűnik, a EA Pacific-os fiúk nagyon sokat *Warcraft 3*-aznak ☺!) A nyersanyagbányászat terén is jelentős változások következtek be: a tiberium még a jövő zenéje, ezért a nyersanyag neve, egész egyszerűen: „utánpótlás”. A térkép bizonyos pontjain vannak depók, raktárak, ahonnan folyamatosan kell elszállítanunk a cuccot a bázisunkra. Minden oldal más-képp viszi el a szajrét, ezért erre is más taktikát kell kigondolnunk. Az USA helikopterekkel oldja meg a dolgot – itt „csak”



a légtér feletti uralomra és a légvédelmi ütegek kiiktatására kell figyelnünk. A dizájnerek azonban raktak még egy kis trükköt a játékba: mindig rendelkezik a bázisunk is egy lassan, de biztonságosan csordogáló bevételi forrással, aminek a segítségével össze tudunk állítani egy sereget, hogy visszafoglalhassuk elvesztett utánpótlásforrásunkat. Ilyen az USA-nál a légihíd, a GLA-nál a feketepecs és a kínainál a számítógépes kalózkodás.

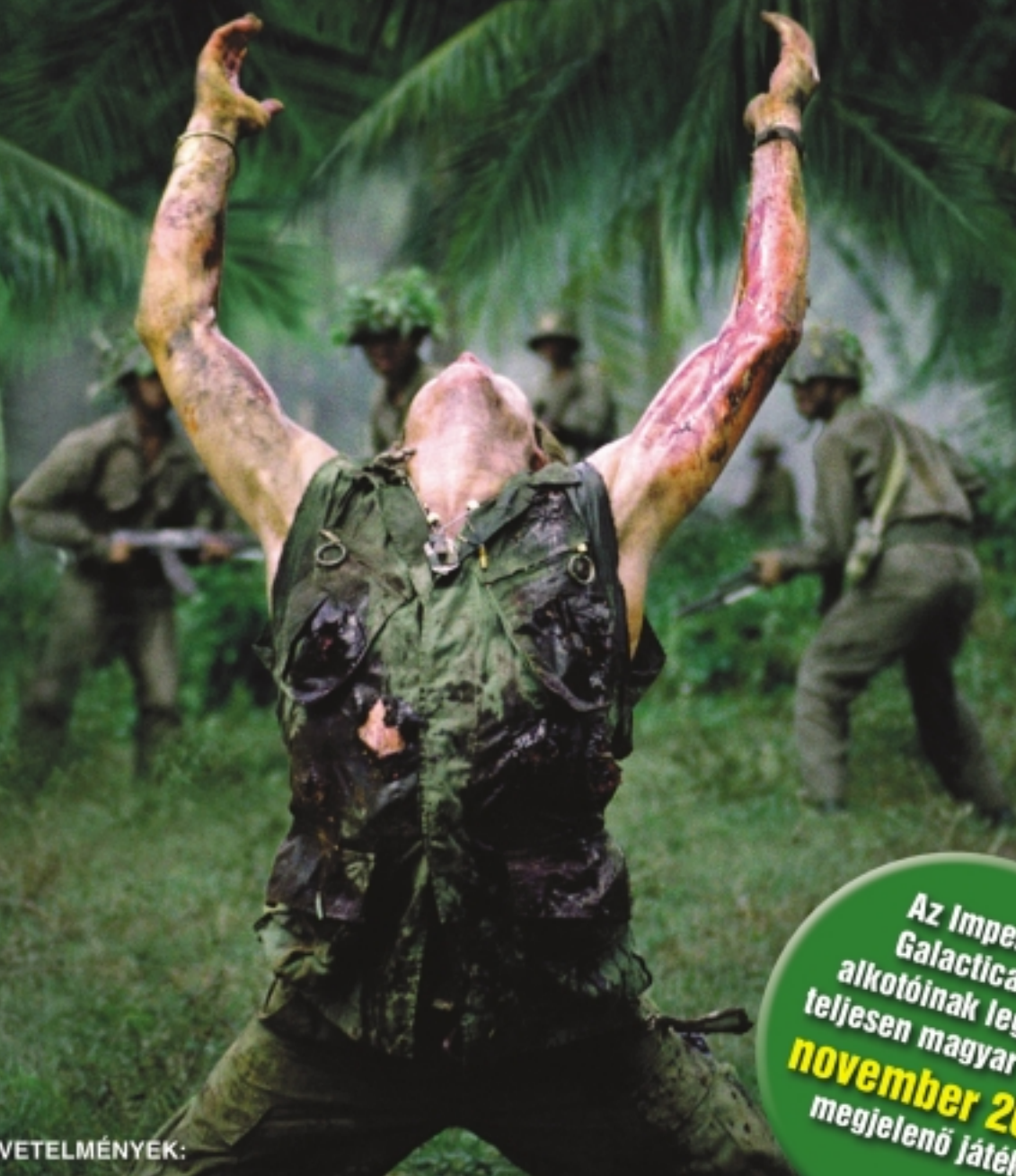
A VISSZASZÁMLÁLÁS MEGKEZDŐDÖTT

A játékban még számtalan más apróság található, amit azonban raktak még egy kis hadd legyen meg az izgalom a végleges megjelenésig ☺. Multiplayer rész még nem volt a programban, de a készítők már gőzerővel dolgoznak ezen is, részletekkel azonban még nem nagyon szorgáltak. Sebaj, a Generals már most is igen meggyőzőnek tűnik: hogy legyőzi-e az ősi riválist, még nagy kérdés, de ha csak a közelébe jut, mi már azzal is jól fogunk járni. Reméljük, a fejlesztők – akik egyébként a régi westwoodos veteránok, új ruhában –, tartani tudják a megjelenési dátumot, mert én már nagyon várom a Tábornokokat!

Uhu



PLATOON



RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (GeForce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

Ajánlott: Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Az Imperium
Galactica I-II.
alkotóinak legújabb,
teljesen magyar nyelvű,
november 20-án
megjelenő játéka.

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Rőppentyű u. 53.
www.digitalreality.hu



AKCIÓ

UNREAL TOURNAMENT 2003

UNREAL TOURNAMENT 2003

NEM A FA TETEJE DE JÓ...

Látványosabb, dögösebb, erőszakosabb és időrablóbb, mint valaha! Hulla itt, rakéta ott, és csak azon kapom a fejem, hogy magam is célponttá váltam. Mi lehet az, ami annyi idő után végre ismét az egekbe pumpálhatja a megszállott játékosok és a kezdők egész „hadseregének” adrenalin-szintjét? Ha még nem tudod, akkor eddig sohasem játszottál az Unreal Tournament 2003-mal...





KÉSZEN ÁLLSZ A KÜZDELEMRE?

Akárcsak az első résznél, itt is rengeteg lehetőségünk adódik. A játék megkezdésekor érdemes végigvinni az egyjátékos módot! Bizony, jól hallottátok. Annak ellenére, hogy ez az alkotás a többjátékos módokra lett kihegyezve, egy igen profi egyjátékos módot is beletettek (akárcsak az előd esetében). Kezdetben ki kell választanunk a csapat kapitányát. Ezt a bizonyos karaktert alakítjuk mi, és mint ilyenek, nekünk jut a legnagyobb felelősség. Komoly döntéseket is kell hoznunk, nem csupán haladni és pusztítani. Miután kiválasztottuk csapatunk szimbólumát is, elkezdődik egy igencsak gyerekjátéknak tűnő bevezető harc. Kicsik és nagyok, kezdők és profik egyaránt hamar átverekedhetik magukat ezen. Aztán kisvártatva megkezdődik az igazi küzdelem, amelyben mi döntjük el, hogy melyik az a maroknyi csapat, amellyel meg akarunk küzdeni. Ha győzedelmeskedünk, és mi érjük el elsőként a megfelelő pontszámot, akkor összeállíthatjuk a mi vezetésünk alatt álló csapatot! Innentől kezdődik a komoly taktikázás, hiszen nemcsak a gépi ellenfelek dolgoznak együtt, csapatunkon belül is meg kell találni az összhangot. A játék előrehaladtával a kevésbé jól teljesítő személyeket elcserélhetjük másokra (akárcsak a piacon, csak itt harcosokkal megy a cserekereske-

delem). Az egyes menetek után a tagok teljesítményükhöz mérten különféle tapasztalati pontokat szereznek. Így idővel valakiből remek harcos válhat (másokat azonban folyamatosan pátyolgatni kell). Akárcsak az első Unreal Tournament esetében, itt is különféle instrukciókat adhatunk a csapattagoknak. Ez többnyire nem változott. Vagyis megkérhetjük a társainkat, hogy támadjanak, védjék a bázist, fedezzenek minket, és így tovább. Az egyjátékos módot azért is érdemes végigvinni, mert nemcsak a fegyvereket, hanem magukat a pályákat és természetesen a különféle játékmódokat is megismerhetjük! Mivel elég kicsi az esély, hogy minden pályát elsőre végigvisszünk, elég jó tapasztalatokat lehet szerezni. Azért érdemesebb talán mindjárt a közepes fokozaton elkezdeni, mert a nagyon gyenge ellenfelek nem

Az elmúlt években többször érkeztek jobbnál jobb egy- és többjátékos FPS-próbálkozások, de valamilyen oknál fogva egyik sem tudott az eddigi trónkövetelőkhöz eljutni. Biztosan sokan ismerik a MoH:AA-t vagy az alig néhány hete debütált Battlefield 1942-t. Előbbi azért nem tudott sikeres lenni, mert a fejlesztők nem javították ki a benne maradt hibákat. Utóbbi valószínűleg azért nem képes talpon maradni, mert egy élvezetes játék érdekében legalább 32-en kell egyidejűleg nyomulni. (Azért az USA-ban olcsó és gyors internet mellett nem feltétlenül sikertelen... – Bad Sector)

Mi lehet a megoldás? – kérdezhetné az átlagjátékos, aki már régóta szeretne egy nagyon jól játszani. Jó sokáig tartott, de végre elkészült az Unreal

Tournament 2003, mely úgy tűnik, elég gyorsan a csúcsra tör, és hosszú ideig ott is marad...

FEGYVEREK

Redeemer

A jó öreg tömegpusztító barátocskánk visszatért. Ismét egyetlen fontos feladata van: szétszaggatni minden élőlényt, mely robbanásának a körzetébe kerül! Túlélési esély egyenlő a nullával ☹.

**Ion Painter**

Ezzel a fegyverrel nem tudunk rögtön lőni, csupán megfeshetjük az égi áldás célpontját! Rövidesen hatalmas, lila robbanás tűnik elő, mely félelmetes pusztításra képes! Csak és kizárólag taktikai csapatjátékban érdemes használni! Kiváltképpen akkor, ha sokan védenek egy objektumot...

**Lightning Gun**

A Quake-ből jól ismert Rail testvére. Pontos fejlődés esetén azonnali halált okoz. Gyakorlatilag a távcsöves puska szerepét tölti be, hiszen második lövésmódjában rá is nagyíthatunk az ellenre. Céllovók kedvenc zsákmánya lesz ez a fegyver!

**Rocket Launcher**

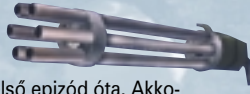
A hétköznapi életben is elkélne néhányszor egy ilyen áldás ☺. A játékban legtöbbször használt fegyverről van szó, amelyet minden valamirevaló villámgyors FPS-ben megtalálhatunk. Kezdőknek és profioknak egyaránt ajánljuk!

**Flak Cannon**

Lövésekor izzó repeszek hagyják el a fegyvert, melyek legfőképpen közelharcban végzetesek! Távra a második módjával érdemes támadni, amikor is robbanó repesztölteteket lő ki!

**Minigun**

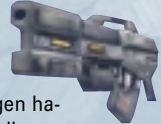
A fincsi kis Minigun kicsit megváltozott az első epizód óta. Akkoriban igen jó pusztító fegyverként tartottuk számon! Most is lehet vele aprítani, de korántsem sebez akkorát, mint egykoron. Főleg a profioknak ajánlom, illetve azoknak, akik szeretnek tömegeket bántani ☺.

**Bio-Rifle**

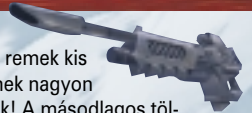
A Bio-Rifle legfőképpen a profioknak ajánlott! Zselészerű, igen sebző anyagot lő ki magából, mely az ellenfelet elérve azonnal robban! Savas hatása hamar lebénítja a páncéllal felszerelt ellenfelet is! Vigyázzunk, nehogy beleszaladjunk!

**Link Gun**

Ez a fegyver nagyon erős sugarat képes kilővellni magából, amelyet folyamatosan az ellenfélén tartva, igen hamar végezhetünk vele! Elsődleges módjában remek sorozatlövő, közeli és távoli harcra egyaránt remekül használható!

**Shock Rifle**

A jó öreg Shock Rifle remek kis sugárfegyver, amelynek nagyon nagy hasznát vehetjük! A másodlagos töltényt az elsővel eltalálva igen szép, és eléggé büntető robbanást idézhetünk elő! Közeli harcban ne alkalmazzuk, mert magunkat is megsérthetjük vele!

**Assault Rifle**

Második alapfegyverünk, melyet szintén megkapunk a játék kezdetekor. Szimpla kis töltényeket, illetve izmosabb gránátokat képes kibocsátani. Utóbbival elég hatásos pusztítást tudunk végezni kisebb és nagyobb tömegekben egyaránt!

**Shield Gun**

Legalapvetőbb fegyverünk, amelyet elég keveset fogunk használni. Lőni nem képes, ám minimális pajzsot generálhatunk vele! Ez főleg az elektromos fegyvereket hivatott kivédeni, ha azonban, meglátunk egy Redeemer rakétát... már mindegy ☹.

**Translocator**

Ez egy személyi teleport, mellyel villámgyorsan lehet közlekedni a terepen! Vigyázzunk, a zászló és a labda nem jön át velünk a teleporton! Újabb tulajdonsága, hogy beleépítettek egy kis kamerát, így körülkémlelhetünk kicsit, mielőtt megjelenünk valahol.



is használják ki a pályák adta különlegességeket (gondolok itt a rejtett fegyverekre, különleges liftekre, teleportokra és így tovább). Ha tanulni akarunk a csapattagoktól, igyekezzünk követni őket! Mivel gépi ellenfelekről van szó, természetes, hogy ők minden egyes zégét-zugát ismerik a pályáknak. Sokszor igen érdekes meglepetésekkel lehetünk gazdagabbak ☺!

AZ UT ÉS AMI MÖGÖTTE VAN...

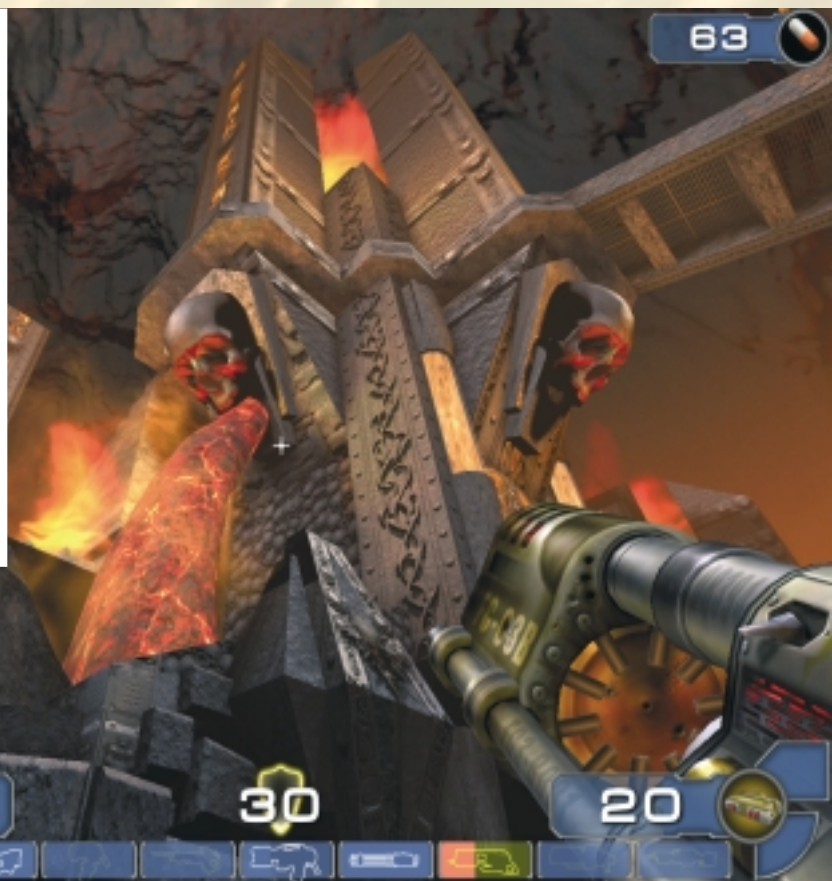
Az Unreal Tournament 2003-ba olyan intelligens botok (gépi ellenfelek) kerültek, melyek nagyon élethűre sikeredtek. Végre nemcsak egyszerűen ránk rontanak, hanem

igazán megfontoltan cselekednek. Ha úgy tartja kedvük, és a helyzet is megkívánja, elrejtőznek, ha pedig látszik rajtuk, hogy már a végünket járjuk, nem iszkolnak el előlünk. A fegyvereket is az alkalmakhoz és játék-helyzetekhez mérten választják meg, és szerencsére még a legnehezebb fokozaton is hibázhatnak (akárcsak egy valódi játékos). A csapatjátékuk talán még profibbnak mondható, hiszen nemcsak segítik egymással, hanem beszélnek is egymáshoz. Figyelmeztetik a másikat, ha veszély közeleg, sőt egyes esetekben még ki is segítik a megtorlás előtt álló csapatársat! Az egészben persze az a legjobb, hogy szó nélkül követik a parancsainkat, nem kérnek fizetést, és eszük ágában sincs visszabeszélni ☹ (*Boe-től el kell ezt a játékot tiltani...* ☹ – Bad Sector).

**PRO GAMING:
UT VS. QUAKE**

A professzionális játék világában a Quake eddig mindig nagyobb népszerűségnek örvendett, mint az UT. Ennek a leglényegesebb oka, hogy a játékosok egyéni tudása, „skill”-je árnyaltabban mutatkozik meg benne, mint konkurensében (gyakorlatilag a végtelenségig fejleszthető a mozgás, a célirányosan programozott fizikának köszönhetően). Az UT 2003 megjelenésével, ha nem is fordult a kocka, de legalábbis egyenlített a „Valótlan viadal”. Nagyobb szerepet kaptak benne a speciális mozgások (amik itt már szintén direkt beépített lehetőségek, nem a fizikai motor bugjainak szemfűles kihasználása), a fegyverek kiegyensúlyozottabbak lettek az előző részhez képest, és általában a szerencse szerepét is igyekeztek csökkenteni, ami elengedhetetlen feltétele a pro szférában való elterjedésnek. Csapatjáték szempontjából így már nincs hátrányban a Quake-vel szemben (sőt pl. a linkgun koncentrálnálható tűzereje egy eddig még nem látott újítás), de az egy-egy elleni küzdelemben még érezhetően előnyben van az erre a célra évek óta finomított Quake. Ebben viszont nagyon nagy szerepet játszik az OSP mod, amely kifejezetten a magasabb szinten játszó réteg igényeit hivatott kielégíteni. Amennyiben az UT 2003-hoz is készül egy hasonló kiegészítés, ami f2f módban tovább finomítja a játékegyensúlyt, elképzelhető, hogy ha csak egy időre is (jövőre vagy 2004-ben érkezik a Q4!), de ezen a téren is utolérje, esetleg lekörözze régi riválisát.





ADRENALIN KOMBÓK!

Amint adrenalin szintünk eléri a 100%-ot, a lenti billentyűkombinációkkal extra képességekre teszünk szert!

Berserk:

Előre, Előre, Hátra, Hátra

Láthatatlanság:

Jobbra, Jobbra, Balra, Balra

Gyógyulás:

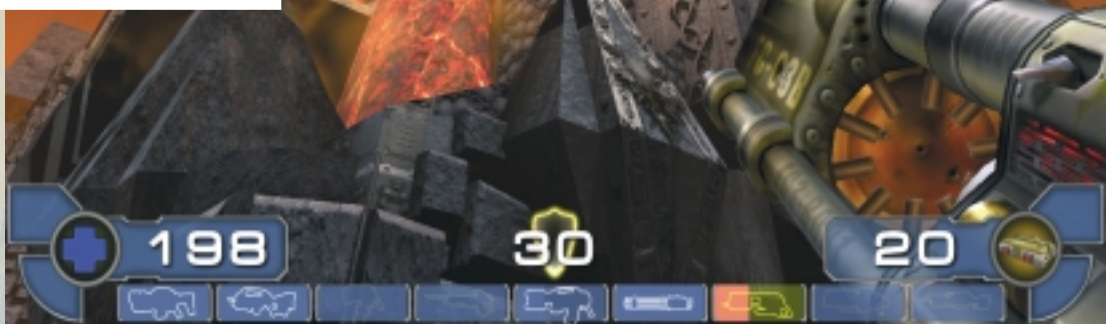
Hátra, Hátra, Hátra, Hátra

Gyorsulás:

Előre, Előre, Előre, Előre

A játéknak két aprócska „hibáját” azért muszáj megemlíteni. Az első, hogy nem igazán vannak új fegyverek. Legfőképpen a régiek felújításáról, korszerűsítéséről van szó! Ezek azonban jól beváltak már, és nem hinném, hogy kellene jobbnáluk.

Szerény véleményem szerint kicsit kevés játékmódot tettek bele a fejlesztők. A szokványos deathmatch, team deathmatch, capture the flag módookról nem is igazán szólnék (ezeket a legtöbbben úgyis ismeritek már). Igazi csemegeként összesen két új módot lehet felhozni. Egyik a Double Domination, mely az első részben már megismert Domination felújított változata. Lényegében arról van szó, hogy a pálya két fix pontján elhelyeztek egy-egy úgyneve-



zett kontrollpontot. Ezeket kell elfoglalni! Csak akkor növekszik a pontszámunk, ha mindkét ilyen pontot a mi csapatunk bírta. Persze ennyire nem egyszerű a feladat, hiszen amikor valamelyik csapat (a kék vagy a piros) elfoglalta a pontokat, még egy visszaszámlálás is indul. Ha ezen idő alatt az ellenfél csapata visszaszerzi az egyiket, nem kapunk „jutalmat”.

Ha nem szakítja meg semmilyen kellemetlenség a visszaszámlálást, megkapjuk az olyannyira áhított pontunkat, és kezdődhet minden előlről. Ez egy nagyon nehéz mód, rengeteget kell benne taktikázni és ügyeskedni! A másik, elég érdekes csapatjáték az eddig teljesen ismeret-



len Bombing Run! Ebben a módban a kezdetben a pálya közepén található labdát kell „belőni” az ellenfél „kapujába”! Úgy is elképzelhetjük, mint egy sima egyászlós CTF meccset, csak ebben az esetben át is adhatjuk a cipelendő objektumot. Itt is rengeteget kell taktikázni, és meg kell fontolni, hogy mikor adjuk oda a bogtyót valaki másnak. Amennyiben nálad van, nem tudsz lőni, így a csapattársak segítségére vagy utalva. Akárcsak a Double Domination, ez is egy igen

komplex, elég pontos csapatjátékot igénylő lehetőség. Mint már említettem, sajnálatos módon nem töm-

UT 2003

- **KATEGÓRIA**
FPS
- **KÖRNYEZET**
Kitalált terepek
- **NEHÉZSÉG**
Brutális
- **ÚJRAJÁT-**
SZANÁD-E
Örökkön örökké

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Digital Extremes
- **KIADÓ**
Infogrames
- **WEBOLDAL**
www.unrealtournament2003.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható





NSOMNIA MÁSVÉLEMÉNYE

UT 2003? Órületen jó grafika! Ez az első és legszembetűnőbb jellemzője a játéknak. A textúrák, a hihetetlenül profi kidolgozás remek hangulatot kölcsönöznek az alkotásnak. Amikor leveszem a minimumra a grafikát (hogy még a szerényebb gépemem is fusson), akkor is kenterbe ver néhány mai FPS alkotást. A játékmenet szintén profin lett kialakítva: végre felgyorsult, és így nem érhetik olyasfajta vádakat, mint korábban! Talán jót tett neki, hogy egy kicsit „kvékesedett”. Kedvenc játékmódom

a Bombing Run, mely sokkal élvezetesebb, mint a már rengetegszer lerágott CTF. Az egyetlen, nekem nem tetsző dolog a bemondó személyisége... A hangja rövid idő után eléggé fárasztó tud lenni (ám kezdetben borzalmasan jó feelinget ad a proginak)! A hangja sokkal inkább illik egy újabb Dragonball Z-be, mint az UT2K3-ba ☺. Majd a modgyártók biztosan készítenek új bemondót is... hmm, nem is rossz ötlet, megyünk alkotni ☺!
Nsomnia, TerribleOne UT klán vezetője, USA

HARDVER

■ **Minimumkonfig**
PIII 733MHz,
128MB RAM,
3GB HDD,
3D-s videokártya

■ **Tesztkonfiguráció**
1.2GHz AMD,
1GB RAM,
GeForce4 4600

■ **Tapasztalatunk**
„Ezen a gépen max. grafikával nagyon szaggat, de játszhatóra butítva is gyönyörű.”

ködték tele az alapjátékot ezer és ezer kiegészítéssel (van néhány úgynevezett „mutator”, amelyekkel kisebb változásokat csálhatunk elő a játékmódokból). Ám, akár csak az első résznél, most is ezernyi remek lehetőség áll a modkészítők előtt! A játék adottságai gyakorlatilag kimeríthetetlenek; ezt nemcsak grafikus, hanem fizikai motorjának is köszönheti! Olyan élethű a játék ezen része, hogy még az általam megkérdezett hazai és külföldi programozók is a csodájára járnak! Ez az a bizonyos Karma engine, melynek demóját megtalálhatod CD, illetve DVD mellékletünkön. Játék közben akadnak még érdekességek, melyekről csupán néhány szót szólnék (azért maradjon némi meglepetés is ☺). Az egyik ilyen az úgynevezett „ugrási trükkök sorozata”. Vagyis amennyiben kétszer

nyomjuk meg az ugrásgombot, magasabbra szállunk! Ez nagyon sokszor jól jöhet, hiszen könnyebben megmenekülhetünk az ellen elől, illetve több helyre eljuthatunk a pályákon! A másik, szintén fontos újítás az adrenalin bevezetése. Alapból minden egyes ellenfél megölése után 5 ponttal nő az adrenalinértékünk (nagyobb csatákban gyorsabban is felpumpálódhat). Ha mindez nem lenne elég, a pályán is találhatóunk tablettákkal, amelyeket a magunkévá téve hamar elérhetjük a 100 pontot. Ha ez megtörtént, különféle extra képességekre teszünk szert (ezeket pedig egy külön kis táblázatban láthatjátok!)

A LÁTVÁNY MINDEN PÉNZT MEGÉR!

Nos, biztosan mindenki látta már valamilyen formában az Unreal Tournament

2003-at. Lehet, hogy képen, esetleg videón, van, aki a demót próbálta ki, mások pedig a teljes változattal játszanak. Mindenesetre abban szerintem mindenki egyetért, hogy a játék kivitelezése teljesen profira sikerült. A készítő olyan részletességgel dolgozták ki a kérdéses játékot, amit eddig, ezen stílus képviselőinél még csak el sem képzelhettünk. A korábbi játékok pályakészítői számára muszáj volt, hogy a tervezés minden másodpercében ott lebegjen a szemük előtt: „vigyázzunk, nem szabad túl részletes pályát csinálni, mert akkor esetleg szaggatni fog”. Nos, jelen alkotásnál a mércét enyhén szólva a fellegekbe emelték. Egy szimpla, zárt pályán minden egyes szelvény kidolgozott, a lifteket nem néhány egyszerű fémlapka alkotja, hanem rácsos



BALRA MINIMÁLIS, JOBBRA MAXIMÁLIS GRAFIKA



szerkezetek, és még sorolhatnám! Ennek természetesen megvan az ára, hiszen annak aki teljes pompájában akar nyomulni a játékkal, bizony egy elég izmos vasat kell alapokolnia. Szerencsére, ha néhány alapvető effektet kikapcsolunk, akkor a gyengébb gépek tulajdonosai is élvezhetik ezt a remekművet!

A QUAKE-VERŐ ERŐ

Immáron több napon és éjszakán át csak azt tartottam „szent céloomul”, hogy az Unreal Tournament 2003-mal játszjak (tudom, most sokan megsajnálhatok ☹). Sikerült végigvinnem az egész ligát, több külföldi és hazai szerveren is megpróbáltam bizonyítani. Mindenhol kérdezgettem az embereket, a valódi játékosokat, hogy mégis



mi a véleményük a játékról. A legtöbb esetben egyetlen szóban képesek voltak összefoglalni ezt az alkotást: „Tökéletes”! Bizony. Akár hiszitek, akár nem, ez egy nagyon jól kitalált FPS játék lett, mely az elmúlt két év, a jelen, és az elkövetkezendő másfél év FPS játékvilágát meghatározza majd. Mindegy, hogy nagyon sokan még mindig a Quake 3-mal, a Counter Strike-kal vagy esetleg más, hasonlóan remek játékokkal nyomulnak. Az UT 2003 teljesen új szintet visz ebbe a kicsit már elcsépelet stílusba!

Mivel jó ideig nem is jelenik meg hasonló sikervárományos és igazi trónkövetelő játék, bizony érdemes foglalkozni vele. Abban biztosak lehetünk, hogy a világ minden táján játszák majd, és természetesen idehaza is hatalmas kultusza lesz! Az idei EarthQuake sajnálatos módon még nem adhatott teret az alkotásnak (hiszen az EQ első napján jelent meg a játék), ám teljesen biztosak lehetek abban, hogy a következő már jelen lesz! Addig még van egy kis idő gyakorolni! Találkozunk a csatamezőn...

ZeroCool

MERSOLO MÁSVÉLEMÉNYE

Amikor először megláttam az UT 2003-at, az előddel szembeni legnagyobb előnyének a grafikai átalakulás tűnt. Mind a karakterek, mind a pályák jól kidolgozottak, a textúrák minősége pedig pontosan annyit nyújt, amennyit egy multiplayerre kihegyezett játéknál elvárhat az ember. Néhány perc játék után azonban feltűnt egy sokkal lényegesebb újítás, ami nem más, mint a programban használt fizikai modellezés. A karakterek pontosan a valós világnak megfelelően esnek össze, rognak térdre, vagy lebegnek a víz felszínén. Annak ellenére, hogy itt is leszakadhatnak bizonyos testrészek egy-egy nagyobb erejű lövéstől, a játék nem lett túlságosan véres (mint mondjuk a Quake 3). A hangok is nagyon el vannak találva, a hangulat pedig egyenesen fenomenális (főleg, ha elegendően vannak a pályán ☺). Mindent összevetve tehát az UT 2003 remek játék, bátran ajánlom a stílus kedvelőknek (egyenesen kötelező darab).

ENDER MÁSVÉLEMÉNYE

Csak dicsérni tudom az Infogrames menedzserének a tehetségét. Ugyanis az UT 2003 megjelenését a lehető legjobban időzítették. Az id software a közeljövőben nem jelenik meg multiplayer játékkal, a Doom III egyszemélyes módra lesz kihegyezve, a Quake IV (a Raven Software és az id közös gyermeke) pedig egyelőre az „egyszer majd csak nekiállunk elkészíteni” állapotában leledzik. Ha bárki más a „hentelős mulitplayer FPS”-ek szupernehézsúlyú kategóriájában próbálkozna, arról már biztosan tudnánk, hiszen egy ilyen volumenű program elkészítése legalább 2-3 évet vesz igénybe. Így aztán, hacsak nem akarjuk időnként az egyre inkább megkopó fényű Quake3: Arenával tölteni (ne feledjük, 1999-es játékról van szó!), akkor a következő két évben biztos, hogy nem lesz más választásunk, mint az UT 2003. Ezért a kiadó, különösebb kockázat nélkül, biztos lehet abban, hogy a következő 24 hónap császárát dobta piacra. És az üzleti életben két év hatalmas idő... Egyébként a játék szerintem jó.



CD

DVD

WEB

TIPP

ÉRTÉKELÉS

- gyönyörű grafika
- remek fizika
- tökéletes játékmenet
- kevés játékmód
- kevés új fegyver

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játészathóság

95
százalék



AKI LEGYŐZTE A GTA III-AT

MAFIA



■ KATEGÓRIA: autós akció ■ KÖRNYEZET: kitalált 30-as évekbeli nagyváros ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Illusion Softworks

■ KIADÓ
Take 2

■ WEBOLDAL
www.mafia-game.com

■ FORGALMAZÓ
H&H '92 Kft.

■ MEGJELENÉS
2002. október

WEB

TIPP

Ülsz a volán mögött, kezed a kormányon, miközben hal-
kan duruzsol a kocsni motor-
ja. A melletted lévő ülésen egy
tommy géppuska és egy baseballütő,
amelyen rászáradt vérynemokat látni,
a pisztolytáskádban egy 1911-es Colt
figyel, a zsebedben pedig egy rugós-
bicska. Te vagy Tommy Angelo, rette-
gett 20-as évekbeli maffiózó és kitű-
nő sofőr, a Don kedvence és jobbke-
ze, a város első számú közellensége.
Pitiáner kis taxisofőrként kezdted, de
mostanra szinte mindent elértél, ami-
re vágytál: pénzt, elismertséget és
egy szép feleséget. És mégsem le-
hetsz boldog, mert jól tudod: egyszer
majd saját barátod fog hátba lőni...

Hát... tudnak ezek a csehek! Nagyjából ez-
zel az érzéssel néztem végig a Mafia katar-
tikus befejezése után legördülő credits lis-
tát. Az Illusion Softworks legújabb autós
akciójátéka nemcsak megfricskázta a
Grand Theft Auto III óráját, hanem több

ponton alaposan le is hagyta a nagy klasz-
szikust. Pedig a teljesen különböző érárt le-
számítva (a *GTA III* modern korszakával el-
lentében a Mafiában a húszas években já-
runk), lényegében hasonló stuffról van szó.
Itt is különféle verdákkal vagy gyalogosan
kell a legváltozatosabb piszkos kis küldeté-
seket végrehajtanunk: rablást, gyilkos-
ságot, robbantást és a bűnözés egyéb vál-

Rockstar klasszikusának egyszerű másolata
lenne.

EZT A SZTORIT COPPOLA IS MEG- IRIGYELHETNÉ

A *GTA III* és a Mafia közti első nyilvánvaló
különbség a struktúrában jelentkezik. A
Rockstar játékában hatalmas szabadságot
kaptunk, hiszen a városban autózgatva

**„Minden idegszálunkkal figyelünk
kell, hogy a rejtőzködő spagettizabáló
mafiosik ne lőjenek szitává.”**

fajait. Maguk a bűntények is hasonlóak: „El
Padre” megbízásából gengszterek tömegét
kell puskával halomra lőnünk, halálra gá-
zoznunk, a fejüket baseballütővel szétver-
nünk, és még sorolhatnám a *GTA III*-nál is
agresszívebb halálnemeket. No és ebben a
játékban is egy hatalmas, járkelővel teli
várost autózhatunk és járhatunk be.
Ugyanakkor szó sincs arról, hogy a Mafia a

rengetegféle küldetést vállalhattunk, az
egyszerű taxizástól kezdve a pitiáner bűn-
özők piszkos kis ügyein keresztül egészen a
nagyfőnökök megbízásaiig. A történet
így nem volt annyira kidolgozott, viszont a
szabadság kárpótolt mindenért. A Mafia
ezzel ellentétben igazi vérprofi, filmszerű
sztorival bír, amely klasszikus mozifilmeké-
hez (*Keresztapa I-III*, *Nagymenők*, *Volt egy-*



szer egy Amerika, Borsalino – lásd dobozban) mérhető.

A játék elején egyszerű taxisofőrként indulunk, de miután felvesszük egy balul sikerült akció gengsztereit, főnökük, Don Salieri, főállású maffiózó és mellékállású bártulajdonos munkát ajánl, amit hősünk talán túlságosan is gyorsan elfogad... Innentől Tommyt teljesen elkapja az örvény, és az első gyilkosság után egyre rizikósabb és véresebb megbízásokban vesz részt. Míg eleinte csak önvédelemből őt, később már bér-gyilkosságot is elvállal, és küldetése során gyakran (relatíván...) ártatlanok vérének is ontania kell. Ez az öldöklés persze a *GTA III*-ra is jellemző volt, de az ottani hallgatag és hideg főszereplővel szemben Tommyt állandó lel-

kiismeret-furdalás gyötri, és leginkább attól szenved, amikor egyik barátját vagy egy nőt kell elintéznie. A Mafia főszereplője tehát sokkal emberibb, így sokkal jobban tudunk azonosulni is vele.

Végül meg kell említenem azt a zseniális ötletet, amelyet eddig csak klasszikus filmekben láthattunk, nevezetesen hogy az egész történetet maga Tommy meséli el egy zsarunak, mert megbánva eddigi életét, védelemért cserébe feladta saját magát és a „családát”, amely őt is elárulta...

TAXISOFŐRBŐL NAGYMENŐ

Mint minden olyan játék, amelynek gondosan kidolgozott története van, a Mafia is törvényszerűen lineárisabb társainál. Például a játék elején, a *GTA III*-hoz hasonlóan itt is kapunk taxis küldetéseket, de ezúttal nem vehetünk fel akárkit akárhol, hanem előre megszabott helyekről kell úti céljukhoz elszállítanunk a klienseket. Így a játék elején egyfajta kötelező városnéző és felfedező „oktatást” kapunk, hogy a küldetések során már ne kelljen annyit szenvednünk a térkép-nézéssel. (Azért még így is fogunk...☹) Ez a linearitás később is jellemző lesz a játékra, hiszen a missziókat hagyományos módon, egymás után kapjuk, és addig



KERESZTAPA I-III (FRANCIS FORD COPPOLA – 1972-1993)

Az első, mindmáig leghíresebb és legtöbbet emlegetett gengszterfilmet, a *Keresztapát* 1972-ben rendezte Francis Ford Coppola, Mario Puzo regénye alapján. A *Keresztapa* annak ellenére aratott hatalmas sikert, hogy a filmstúdió állandóan beleszóvegelt Coppola munkájába – leginkább a botrányhős



Marlon Brando szerepeltetését nehezményezték, pedig Brando félelmetesen nagyot alakított az öregedő Don szerepében, meg is kapta érte a teljes megérdemelt Oscar-díjat. A filmek a Corleone „család”, New York leghíresebb maffiaszervezetének történetét mesélik el. A karizmatikus öreg vezér, Don Vito Corleone (Marlon Brando) egyike a város legbefolyásosabb embereinek, így hát nem csoda, hogy a Solozzo család hozzá fordul segítségért, amikor drogot akar árulni egész New Yorkban. Az öregnek azonban nem tetszik az új üzlet, ezért Solozzók egy merénylet során súlyosan megsebesítik. Emiatt kénytelen a Don addig ártatlan fia, Michael (Al Pacino) egyre inkább kezébe venni a dolgokat, hogy a film végére kegyetlen bosszút álljon minden sérelemért, és végül ő maga váljon a hatalmas Donná. A *Keresztapa* egyik híres jelenetére a Mafiában is találunk utalást: itt is a WC-ből kell megszerezniünk egy revolvért, hogy egy pár jól irányzott lövéssel intezzünk el egy korrupt politikust (a filmben rendőrfőnököket).

A második rész talán még jobban sikerült az elsőnél: ebben két különböző korszakban, párhuzamosan láthatjuk a fiatal Vito Corleone (Robert De Niro) és fiának, Michael Corleone véres gyilkosságokkal teli hatalomra emelkedését. Végül a harmadik, elég tragikus hangvételű rész zárja a sorozatot: Michael mindhiába próbálja kétségbeesetten legalizálni az üzletét, csak újabb merényletek és gyilkosságok várnak rá, aminek a szerettei közül is áldozatul esnek néhányan ...

NÉHÁNY TOVÁBBI HÍRES MAFFIAFILM

Bonny és Clyde (Arthur Penn – 1967)

A megtörtént eseményeket feldolgozó film Clyde Barrow (Warren Beatty) és Bonnie Parker (Fay Dunaway), két véreskezű bankrabló, valamint a bandájuk történetét meséli el. A kitűnő alakításnak köszönhetően kegyetlenkedéseik ellenére egyfolytában szorítunk Clyde-éknak, még akkor is, ha jól tudjuk, hogy végül egy rendőrségi akció során a szó szoros értelmében szitává lövik őket.



Borsalino (Jacques Deray – 1971)

A franciák leghíresebb gengszterfilmjében először és nagyon sokáig utóljára játszott együtt a két híres akciósztár, Jean-Paul Belmondo és Alain Delon. A Borsalino két gengszter felemelkedését mutatja be Marseille-ben, amint először pitiáner kis ügyeken keresztül kerülnek el a nagyhalakhoz, aztán velük is konfliktusba keverednek, végül mindenkit kiirtanak maguk körül. Az egyszerűnek hangzó történetet a remek rendezés, a kitűnő alakítás és a franciás hangulat teszi teljessé.

Volt egyszer egy Amerika (Sergio Leone – 1984)

A spagetti-westernnek meglepett utolsó filmjével, amely barátságáról, árulásról, tragikus szerelemről szól – persze látványos gengszterakcióval fűszerezve. A *Volt egyszer egy Amerika*



Noodles élettörténetét meséli el, akinek egyszerű jelmondata van: az egész világgal szembeszállhatsz, de sohase árudd el a barátaidat. A zseniális alakításnak, nagyszerű rendezésnek és vágásoknak, no és Ennio Morricone fülbemászó muzsikájának köszönhetően a *Volt egyszer egy Amerika* az egyik legkirályabb – és egyben legszomorúbb – gengszterfilm.

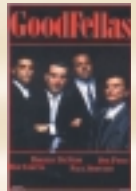
Aki legyőzte Al Caponét (Brian de Palma – 1987)

Ki más játszana el ebben a filmben Al Capone szerepét, hanem az isteni Robert De Niro? Ezúttal ízig-vérig rosszfiúról van szó, aki nem habozik egy tárgyalás során baseballütővel szétverni egy rakoncátlan maffia-tag fejét. A jó fiúk oldalán Elliott Ness (Kevin Costner) a fenegyerek FBI-ügynök áll, aki megesküdt, hogy leszámol Al Caponéval; társát, az ír zsarut pedig Sean Connery alakítja.



Nagymenők (Martin Scorsese – 1990)

A *Nagymenők* (*Goodfellas*) sztárja hasonlít a leginkább a Mafiáéra, hiszen itt is egy ex-maffiózó, Henry Hill (Ray Liotta) emlékszik vissza élete történetére, aki végül is elárulja a rendőrségnek saját „családját”, barátait. Liotta mellett a két másik főszereplő Joe Pesci, akinek kiköpött mása a Mafia-játékbeli Paulie, és persze az elmaradhatatlan Robert De Niro.



nem tudunk továbbjutni a játékban, vagy mást csinálni, amíg nem nyomtuk le a feladatunkat. Ez elvileg visszalépés lenne a *GTA III*-hoz képest, viszont a mozszerű, gyakran fantasztikus hangulatú átvezető animációk annyira feldobják a játékot, hogy szinte észre sem vesszük ezt a „hiányosságot”.

Az első békés taxis misszió után azonnal beindulnak az események: Don Morelli, a rivális banda vezére megtalálja a taxidat és néhány emberét hozzád küldi, hogy a járgányodat darabokra szedjék, belőled pedig hamburgert gyártsanak, sok ketchuppal. Most még futnod kell az életedért: szerencsére Don Salieri, az általad megmentett két gengszter „keresztapja” tárt karokkal vár bájában, hogy te is belépj a családjá-

ba. A következő küldetésben bosszút állhatsz sérelmeidért azzal, hogy a Don parancsára felrobbantod Morelli embereinek autóját.

Persze aki a maffia kötelékébe lép, annak vért is kell ontania, és a következő küldetésben egy klasszikus filmszerű jelenet során átesel az első tűzkeresztségen.

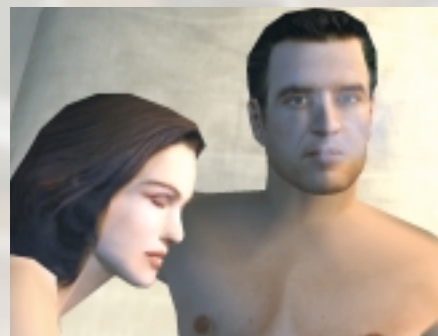
AKCIÓ, VÉR, ROMANTIKA ÉS...

A Mafiában a hangsúly egyébként inkább a lövöldözésen van: itt is sokszor kell vezetnünk, de a *GTA III*-mal szemben azért jóval többször fogjuk *Max Payne* módra pisztollyal vagy puskával irtani a ránk támadó maffiózók tömegét. Sok misszió egyébként hasonlít a *Hitman: Codename 47*-hez: juss el valahogy a célpont gengszterfőnökhöz,

útközben gyilkold le a fél hadseregét, majd ha végeztél velük, akkor menekülj el, további rosszarcúakat géppuskázva le. A Mafia „mentségére” legyen mondvá: ezek a küldetések egyrészt az átvezető mozik és az egész hangulat miatt sokkal élvezetesebbek, mint a *Hitmanben*, másrészt valahogy hitelesebbek is, hiszen egy gengszter nem feltétlenül arról híres, hogy csendben, feltűnés nélkül közelíti meg áldozatát, mint egy bérgyilkos.

Az akció részek egyébként elég nehezek és kiszámíthatatlanok. Mivel nem tudunk állást menteni, ezért minden idegszálunkkal oda kell figyelnünk, hogy a rejtőzködő spagettizabáló mafiosik ne lőjenek szitává. Ha Bruce Willist akarunk játszani - azzal, hogy villámsebesen szitává lövünk min-





denkit, aki él és mozog – akkor hamar el fogunk patkolni, ugyanis a gengszterek előszeretettel bujkálnak, hogy aztán a legváratlanabb pillanatban rontsanak ráink. Ha netán elszúránk, és visszatöltjük a pálya elejéről (néhány küldetésnél ez gyakran meg fog történni...), akkor hiába kutatjuk át ugyanazokat a helyeket, ugyanis néhány gengszter egészen máshol fog megjelenni. Emellett az ellenség MI-ját is (részben...) nagyon profin kidolgozták: ha túlérőben vannak, akkor körbevesznek, hogy leszedjenek, ha viszont visszalősz, akkor ők is fedezékbe vonulnak. Szerencsére a játék fair abból a szempontból, hogy az ellenséges gangstrok is kifogynak a lőszerből, és ilyenkor már nem nehéz elintézni egy ököllel nekünk rontó fickót... Persze, nem mindig érdemes megvárni, amíg ránk eresztik az egész tárat: mivel nekünk is kevés lőszerünk van, ezért gyakran hasznosabb, ha minél hamarabb végzünk a jobb fegyverek tulajdonosaival, hogy a municiót is felragadhasuk. Ha már a *Hitmant* emlegettem, nem mehetek el a küldetések közbeni mentések hiánya mellett sem. Ilyenkor előkerül az örök probléma: az a rosszabb-e, ha minden egyes lövés előtt visszatöltjük az előző állást, így tönkretéve a játékélményt, vagy ha azon szentségünk, hogy állandóan újra kell indítani a pályát a legelejéről. Szerencsére azért annyira nem gázos a helyzet, mint a *Hitmannél*, ahol iszonyú hosszú küldetéseket kellett egy darab save nélkül

végigtolni, de azért az automatikus mentést illetően egy-két misziónál egy kicsivel bőkezűbbek is lehetnek volna a készítői... Viszont jó pont a fejlesztőknek, hogy figyeltek a küldetések változatosságára, és bele-beleszúrtak néhány egészen eredeti feladatot is. Az egyik ilyen során például Sarah-t kell hazakísérnünk, mert néhány rosszfiú durva megjegyzéseket tett rá. Mielőtt összecsapnánk velük, hogy megmentsük a nemi erőszaktól a lányt, a lakás felé haladva el kell beszélgetnünk vele, ujjunkat a [shift] gombon tartva, hogy ne szaladjunk túlságosan előre. Zseniális ötlet! A lovagias tett után aztán a hálás Sarah karjában kaphatjuk meg jutalmunkat – végre egy játék, ahol komolyan vesznek minket, ugyanis egy kis filmszerű erotikus jelenetnek is a szemtanúi lehetünk.

KÖZLEKEDJ OKOSAN! (ÉS FEGYVER NÉLKÜL...)

Szóval kidolgozottabb a sztori, izgalmasabbak, véresebbek, akciódúsabbak a lövöldözős részek, és találkozunk néhány egészen eredeti küldetéssel is – no de mi van még, amivel a Mafia kiüti a nyeregből a nagy elődöt? Nos, a *GTA III* arcade-órületével szemben a Mafia sokkal realisabb. A



**A LEGHÍRESEBB MAFFIÓZÓ
AL CAPONE (1899-1947)**

Minden idők leghíresebb és legbrutálisabb gengsztere a közhiedelemmel ellentétben nem Olaszországban, hanem Brooklynban született. Már nagyon fiatalon belépett egy John Torrio nevű maffiózó bandájába, akivel 1920-ban Chicagóba költöztek. Miután Torrio megsebesült, Capone átvette a szervezet vezetését, és véres kézzel teremtett rendet azok között, akik nem tisztelték a hatalmát. Egyre növekvő befolyása ellenére többször is elég pitiáner ügyek miatt csútkák le: először azért, mert nem ment el egy tárgyalásra, másodszor tiltott fegyverviselésért, végül adócsalásért. Az első ügyet még megúszta kisebb pénzbüntetéssel, másodsorra már két évet kapott, amelyből kilenc hónapot töltött le, az utolsó esetnél pedig 11 évre ítélték. Capone egy ideig az Atlanta State Penitentiaryban raboskodott, majd átkerült a híres Alcatraz börtönbe. Amikor nagy sokára kiszabadult, súlyos beteg lett, aminek következményeként egy 12 éves gyerek szellemi színvonalára süllyedt. Éppen ezért, régi hírneve ellenére sohasem vált többé Chicagóban bandavezérré, és végül 1947-ben agyvérzésben meghalt.


SAM.JOE MÁSVÉLEMÉNYE – 90%

Éppen a lapleadási határidőt követő sokot vezettem le a cikk témáját adó művel, amikor TRf lépett el mellettem, és megkérdezte: „Mi van, DVD-t nézel?” Igen, a grafika már majdnem olyan jó! A látvány fantasztikus, a hangulat szintén. A 30-as, 40-es évek autói – amennyire én autómegszállottként meg tudom ítélni – fantasztikusan szépre sikeredtek, bár teljes bizonyossággal csak a T-Model és a Model A Fordok azok, amelyeket azonosítani tudok. Bár csak a történetbe is ennyi energiát öltek volna, mint a grafikába! Az elején még nagyon tetszett, de egy idő múlva reménytelenül vérfürdőbe fullad az egész, és ez rettenetesen taszít. A 40 mérföld betartatása pedig egyenesen az örületbe kerget! Tiszta röhej, hogy ha már 45-tel mész, akkor az utcán sétáló rendőr rád füttyül, illetve utánad

erednek a járőrautók! Hol volt akkor még autóbá építhető, sebességellenőrző radar? A legviccesebb az volt, amikor az egyik küldetésben egy autónyi gengszter üldözött, miközben Tommy Gunjaikból éppen fémforgácsot fabrikáltak a járművemből. Persze lényegesen többel mentem, mint 40. Nem fogjátok elhinni, mi történt! Sebességtúllépésért utánam eredt a Yard! Én megálltam, a rendőr szép komótosan megírta a cetlit, közben a mellettem ülő segédgengszter kiszállt, vidáman lövöldözött egy kicsit a konkurenciára, majd indultunk tovább. A hatósági közeget persze mit sem zavarta a tűzijáték két lépésre tőle. Vicces. Végezetül egy tipp, aminek esetleg hasznát láthatjátok: én lényegesen jobban vezetek, mint célclok – már ha értitek, hogy mire gondolok ☺...

korabeli kocnikat elképesztő részletességgel dolgozták ki, a gyorsulásukat, a végsebességüket vagy a „lóerejüket” nézve egyaránt. A játék elején az első néhány járgány például alig fog vánszorogni az utakon, a legdurvább pedig az, hogy az emelkedőkön (még a Golden Gate-re hasonlító híd innenső oldalán is!) kegyetlenül belaszul! Később persze kapunk, vagy ellophatunk (mert azt azért itt is lehet) jobb kocnikat, amelyekkel elvileg „száguldozhatnánk”, a gond csak az, hogy egy nagyvárosban járunk, ahol a sebességkorlátozásra a zsaruk vasszigorral figyelnek. Ha csak egy kicsit is negyven kilónál többel „repsztesz” az utcákon, akkor a rend őrei lerázhatatlan bulldog módjára rád akaszknak, és ha nem állsz meg, hogy kipengesd a büntetést (szerecsére, vagy sajnos, ebben a játékban a pénznek nincs jelentősége), akkor kegyetlenül hajszolni fognak. Ez azonban még mind semmi: a fakabátok a piros lámpán való áthaladást is figyelik, és ugyanúgy rád szállnak, mintha száguldoztál volna! (Hála a teremtőnek, a készítők a kresz egyéb szabályait már nem vették figyelembe, mert abban nem vagyok nagyon otthon ☺.) A sza-

bályszerű közlekedés mellett pedig arra is figyelniük kell még, hogy véletlenül ne „felejtjük” a kezünkben valamelyik mordályunkat, ugyanis a zsernyákok erre is nagyon allergiások, és ha gyalog vagyunk, kapásból ránk rontanak. A rendőrök viselkedését taglalva meg kell ejtenem első kritikái észrevételeimet: egyrészt ugyan hogy a fészkes fenébe tudták a húszas években, mindenféle radar, traffipax vagy egyéb sebességmérő berendezés nélkül, hogy én most éppen negyvenegy kilóval „tépek”, nem negyvennel?! Másrészt tényleg jó móka ez a realizmus, de néha az ember idegeire tud menni, amikor az amúgy sem rakétasebességű járgányokkal még lassabban kell vánszorogni! Szerencsére a város annyira fantasztikusan hangulatos a rengeteg húszas évekbeli bár, üzlet, fodrászszalon, mozi és egyéb létesítmények, a magasan közlekedő metró, az utcákon csilingelő villamos, no és persze a korabeli divatot követő járókelők látványának köszönhetően, hogy a sebességkorlátozást bocsánatos bűnnek fogja tartani még a legelszántabb quaker is.

LOST HEAVEN ELVESZETT PARADICSOMA

Ha már a város külsejénél tartunk, mindenképpen érdemes a tálalásról is beszélni. A játék grafikus motorjához alapvetően az LS3D-t használták, amelyet majd a *Hidden and Dangerous II*-ben is megcsodálhatunk. Lost Heaven mind az épületek külső, mind a belső részeiben igazán pompázik, gazdag, részletesen kidolgozott textúrákkal, gyönyörű szobákkal, bútorokkal. Amiben azonban a Mafia abszolút úti a konkurenciát, az az emberi alakok kidolgozottsága, különös tekintettel a frizúrára – ehhez fogható még tényleg nem láttam egyetlen játékban sem. Egy kicsit talán a kezüket jobban ki-munkálhatták volna, mert az elég szögletesre sikeredett, de ez már tényleg csak kukacoskodás. Nagyon tetszett viszont a különféle karakterek öltözködése is, látszik, hogy a készítők sok időt töltöttek el a korszakra jellemző apró részletek tanulmányozásával. A grafika mellett meg kell említeni a város mindenfelől hallatszó hangjait és a kitűnő zenei részt: a pattogósabb akciószmokokon túl a hozzáértő inyencek biztosan fel fogják ismerni a híres dzsessz melódiákat.



UHU MÁSVÉLEMÉNYE – 96%

Ha a *The Thing*-et a kihagyott ziccerek játéknak hívjuk (sajnos ez a legjobb kifejezés rá), akkor a Mafiát a „csont nélküli” vagy „hárompontos dobás” jelzőkkel kell illetnünk. Lost Heaven-beli kalandjaink több részről tevődnek össze, és szinte mindegyik hibátlanul teljesít. Maga a város, a középületeivel, városrészeivel, járkelőivel, autó- és tömegközlekedésével már önmagában egy hatalmas – PC-n eddig nem látott – teljesítmény. Ehhez jön a remek vezetési fizikával megfűszerezett autókázás, csodálatos 30-as évekbeli kocsikkal. S ez még mindig nem elég: gyalogosan rohagálva is egy remekül kidolgozott külső nézetes akciójátékkal találjuk magunkat szembe. S ez még mindig nem minden! Itt van a kiváló és cseppet sem klisészerű történet, amely végig a monitor előtt – akarom mondani, Lost Heaven világában! – tart minket. Kell ennél több? Igazából már ennyivel is aratna a játék, de

még számtalan apróságot lelünk meg benne. Ettől lesz olyan emlékezetes a Mafia, mint a *Half-Life* (még akkor is, ha az FPS). Csak kettőt említek meg, hisz kevés a hely: egyrészt azt, hogy félelmetesen jól sikerült átadni a két világháború közötti korszak nagyvárosainak (na jó, elsősorban az USA-nak) a hangulatát, ami azért nem kis teljesítmény, hiszen sem a készítők, sem mi nem éltünk még abban az időben. Egy másik kedves apróság, hogy ez az első olyan játék, ahol a férfi-nő kapcsolatot (Tommy és Sarah légyottja) természetesen és álszentség nélkül tudták bemutatni – ráadásul a játékos számára igen kellemesen. Természetesen találhatók kisebb hibák a programban, és kicsit hiányzik a multiplayer rész is. Mégis, ez az a játék, ahol a legkevésbé fogom rókabőrnek érezni, ha a fejlesztők kiadnak egy küldetéslemez. Sőt, egyenesen kötelezőnek tartom ☺!



Dicsértem a MI-át, de azért hozzá kell tennem, hogy a nagy okosság mellett néha (szerencsére ritkán) hihetetlenül ostoba módon tud viselkedni. A különféle járművek például időnként jó kis forgalmi dugót hoztak össze teljesen ok nélkül, illetve az is előfordult, hogy egy menekülő maffiafőnök beragadt valamilyen képtelen helyre, és az istennek sem tudott elmenekülni. (A sztori szerint a következő küldetésben tudtam csak megölni, úgyhogy én sem tudtam „segíteni” a baján.) Végül a csodás, új grafikus motor néhány elavult vonását is észrevettem: a kanyarok például elképesztően szögletesek, és az autók kerekei sem kerek. (Mármint nem kerek formájúak ☺.) Ezek azonban csak kukacoskodások, ha e nagyszerű játék egészét nézzük. A Mafia hatalmas élmény lesz azok számára, akik imádják a kor hangulatát, a klasszikus gengszterfilmeket, a GTA-féle autós stuffokat –, a többiek pedig „egyszerűen” csak az idejüket legjobban akciójátékprogramját tiszteletben tartva.

Bad Sector

EZT A JÁTÉKOT NEM FOGJÁTOK VISSZAUTASÍTANI... ☺

Szóval a Mafiáról szinte csak szuperlatívuszokban tudok beszélni, de azért néhány apró bosszantó hiba egy kicsit elcsúfítja az összképet. Már írtam a quick-save pontok elhelyezéséről: tényleg nem ártott volna néha gyakrabban berakni őket, mert iszonyúan frusztráló, amikor egy hatalmas és nehéz pályát a legelejéről kell kezdeni. Szerencsére a Mafia alapvetően elég jó játék ahhoz, hogy ne unistallálja őrdjögve az ember, mert képtelen egy adott ponton tovább jutni, mint ahogy az sok más hasonló stufra jellemző.



HARDVER

- **Minimumkonfig.**
Pentium III 650,
128 MB RAM,
GeForce2 MX
- **Tesztkonfiguráció**
AMD Athlon
1800+, 500 MB
DDR RAM, ATI
Radeon 8500

■ **Tapasztalatunk**
„Az én gépemen 1024X768-on, mindent maxra állítva sem volt különösebb probléma, egyedül a nem eléggé defragmentezett vinylóm swappelt egy kicsit, és ettől szagattott be néha kicsit a játék.”

ÖSSZEHASONLÍTÁS

| | MAFIA | GTA III |
|-----------------------|--|--------------|
| SZTORI | 10/10 | 8/10 |
| | A Mafia minden idők egyik legjobb játéksztorijával büszkélkedhet. Az átvezetők klasszikus filmjeleneteket idéznek, a szereplők nagyon jól megformáltak, és a főhőshöz is jobban fogunk kötődni, mint a GTA III-ban. | |
| TÁLALÁS | 9/10 | 8/10 |
| | A játék grafikája elsőrangú, leginkább a környezet és a szereplők kidolgozottságát tekintve. Apró grafikai bugok rontják az összképet, de a város hangulata és a korabeli zene kárpótol mindenért. | |
| IRÁNYÍTHATÓSÁG | 8/10 | 10/10 |
| | Eleinte nehéz hozzászokni a korabeli, vánszorgó autók vezetéséhez, és zavaró, ha egy kaptatón majdnem visszagurul a kocsi, de később annál nagyobb élmény a gyorsabb kocsikba pattanni. Az akció részről kicsit gázos a kameranézet. | |
| HANGULAT | 10/10 | 9/10 |
| | A Mafia ezen a téren üt. Mintha egy Coppola- vagy Martin Scorsese-filmet néznél, ahol a főhőssel tökéletesen tudsz azonosulni. A 20-as évekbeli belváros félelmetesen hangulatos, és az egyéb helyszínek is ott vannak a színen. | |
| ÖSSZESEN | 37/40 | 35/40 |

CHART

- **Mafia**
95%
- **GTA III**
93%
- **Hitman:**
Codename 47
72%

ÉRTÉKELÉS

- fantasztikus hangulat
- magával ragadó sztori
- az autós és „gyalogos” akció tökéletes keveréke
- a grafikus motor kisebb hibái
- néhány MI-probléma
- egy-két gízdnál elhelyezett save point



95
százalék



JÁTSZUNK HÁBORÚSDIT

BATTLEFIELD 1942

■KATEGÓRIA: Real/Tactical FPS+szimulátor ■KÖRNYEZET: II. vh. ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: feltétlenül

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Digital Illusions
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.bf1942.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

CD

DVD

WEB

Augustus óta, amikor is megjelent a demó változat, mindenki lázban égett: mikor jelenik meg a teljes verzió. Most végre megérkezett, így már nemcsak a neten keringő képek, videók alapján tudunk fantáziálni róla, hanem végre testközelből élvezhetjük.

Sokan szeretik közülünk a háborús filmeket, a monumentális csatajelenetekkel, pergős akciókkal, ravasz manőverekkel. Ezt a hangulatot hivatott visszaadni a Battlefield 1942 is. Arra mentek rá, hogy ne csupán kisebb akciókban vegyünk részt, hanem részesei lehessünk egy-egy történelmi hadműveletnek is. Összetettsége miatt ez a játék igazi csapatmunkát igényel, és csak így válhat igazán élvezetessé, de így olyan élményt nyújt, ami máshoz nem fogható. Gondoljatok csak bele, egy hadművelet, ahol páncélosok légi+tengeri támogatás mellett hajtják végre a hadmozdulatokat, gyalogosroham közepette, és ebben a filmben te is az egyik szereplő

vagy! Egy-egy meggondolatlanúság, parancsmegtagadás vagy ügyes akció akár meg is fordíthatja a csata menetét.

ELIGAZÍTÁS

Nakéremszépen, nem győzöm hangsúlyozni, hogy ebben a játékban egyszerre különféle fegyvernemekkel folyik a harc, ezért csata közben a legfontosabb az összhang és a kommunikáció. Pont ez a játék egyik gyenge pontja, ami egyjátékos módban jön elő, ugyanis csapatársaink néha őrjítően ostobák. Nem a küldetésnek megfelelően viselkednek, pl. anélkül hogy elfoglalnák a bázist, továbbmennek a következő felé, vagy amikor beszállnak egy tankba, és megpróbálják a Rátótiakhoz hasonlóan arébb tolni az épületeket, vagy egyszerűen csak nem tesznek semmit ©. Ez pontosan ua. a probléma, mint amikor kezdő, önféjú csapatársakkal játszik az ember: ilyenkor az egész meccs nem szól másról, mint önálló párbajokról. Ezzel veszíti el a BF a lényegét, amitől több lehetne, mint a hasonló játékok: ez a csapatmunka, legyen

szó emberi vagy „droid“-seregről. Egyébként összességében nagyon élvezetes játékot nyújt egyjátékos módban is, jól beállítva a robotok számát, illetve IQ-ját, pompás kis háborúknak lehet részünk, végigharcolhatjuk a második világháború legnagyobb csatáit. Javaslom, hogy először vagy egyjátékos módban, nagyon buta robotokkal, vagy inkább multiplayerben egy saját üres szerveren gyakorolva sajátítsuk el a fegyverek, járművek használatának csinját-bínját, és ha már egy ürgelyukba is becsukott szemmel tudunk bombázni, akkor üljünk éles bevetésen repülőgépbé.

CSATATÉR

A demó verzióban megismerhettük a játék grafikai világát, ami lenyűgöző volt. Ezek után láthattunk képeket a többi pályáról is, amelyek személy szerint engem sokkal jobban felcsigáztak, mint maga a játszható demó. A végtelen puszták felfedezése helyett én már vágytam egy kis házak, romok közötti balhézásra is. Miután feltelepítettem a programot, lelkesen vettem bele

magam a meglevenedett történelmi eseményekbe. Meg kell mondanom, lenyűgözött a grafikai motor. A fényviszonyok, az árnyékok tökéletes hatást keltettek, nagyon élethű lett a játék. Nekem az égbolt tetszik a legjobban! Fotós vénával megáldott játékos a megszólalásig valóságú képeket tud készíteni: pl. a naplementében tovaszálló Mustang-kompozíciót vagy hasonló giccses, de ugyanakkor szép dolgokat. A hatalmas tér megfelelő mozgatósával sem volt különösebb probléma, csupán akkor akadt meg egy parányít, amikor egyszerre sok objektumot kellett mozgatnia. Az a gyanúm, hogy nem a grafikai motor a ludas, hanem inkább a kód, ugyanis hiába változtattuk a grafika részletességét, eseménydúsabb jelenetekkor ugyanúgy belagzott. Őszintén remélem, hogy az elkövetkezendő patchekben javítani fognak ezen, ugyanis hiába a fergeteges játékmenet, ha egy ilyen dologgal lefejezik az egészet. A másik dolog az úgynevezett „netkód”: a demó verzióban sokan panaszkodtak, hogy nem tudtak pon-

amikor én csináltam a szervert 16 embernek, nekem nem volt semmilyen problémám sem a célzással, sem az akadozással, de amikor közvetlenül utána én konnektáltam egy hazai BF-szerverhez, meglepődve tapasztaltam, hogy alig találok el a célpontokat. Nagyon remélem, hogy ezt a problémát mielőbb kijavítják, mert a sok kudarcélményre előbb-utóbb ráunnak az emberek.

HANGOSFILM

A játék hangjára csak egyet tudok mondani: döbbenetes! Teljesen visszaadja a háborús élményt: a háttérben hallható fegyverropogás, a harckocsik nyikorgása, a dízelmotor dörmögése, a „gellert” kapott lövedékek, a bombák süvítése mind csak apróság, ám ezek az apróságok elképesztően izgalmas egészzé állnak össze. Semmihez sem fogható például az az érzés, amikor kilőtték alólunk a harckocsinkat, és az egy rozsdás ócskavas csörömpölésével távozik az örök vadászmezőkre, vagy amikor a süllyedő hajón megszólal a vészria-

„AHOGY MEG VAGYON ÍRVA”

Akit érdekel a XX. századi történelem, annak különösen fog tetszeni ez a játék, ugyanis olyan híres csatákban vehetünk részt, mint pl. – csak néhányat kiemelve – a Midway-szigeteki, az El Alamein-i, a guadalcanali, a kurszki, a sztálingrádi vagy az Omaha parti a normandiai partraszálláskor. Taktikai térképek és méltán híres harci járművek – amiket persze magunk is vezethetünk – teszik még érdekesebbé a harcot, ilyenek pl. az Enterprise anyahajó, a Prince of Wales csatahajó, amely elsüllyesztette a Bismarckot vagy a Yamato szupercsatahajó, a második világháború legnagyobb hadihajója. De beülhetünk egy JU-87 Stuka (Sturzkampfwaffe), egy ME-109 Gustav, egy P-51D Mustang vagy akár egy Supermarine Spitfire pilótafülkéjébe is. A földön a rettenthetetlen Tigrissel vagy T-34-gyel is garázdálkodhatunk. Végignézve a fegyverarzenált, a helyszíneket, igazi „kosztümös” második világháborús hangulatban lesz részünk.



„...garantáltan olyan érzésünk lesz, mintha életünk egyik legizgalmasabb filmjébe csöppentünk volna...”

tosan célozni, sokat lagzott a játék, még alacsony ping mellett is. Tapasztalataim szerint ez a játék nem megfelelően optimalizált hálózati kódja miatt van, ugyanis

dó szirénája. A zökkenőmentes játékmenethez, valamint az igazán profi élményhez nem árt olyan hangkártya, amely hardveresen támogatja a 3D-s hangzást. Miu-

tán mindent beállítottunk, garantáltan olyan érzésünk lesz, mintha életünk egyik legizgalmasabb filmjébe csöppentünk volna. Egyik kedvenc részem, amikor Sztálingrád romjai között harcoltunk, és nem lehetett tudni, hogy honnan jöhetnek, de az állandó robbanások miatt fedezékben kellett maradnunk, majd egyszer csak: „mi ez a nyikorgás a hátam mögött?” ...aztán vészjósló csönd támadt, majd respawn ☹. A képekből ítélve nem hittem volna, hogy ennyire képes lesz visszaadni a hideg novemberi kaukázusi front hangulatát, de amikor felvettem a fejhallgatót, és bele-



ENDER MÁSVÉLEMÉNYE – 82 %

Nanananana... Azért nem eszik olyan forrón a kását! Szerintem a tactical shooterek típusibája hatványozottan előkerül a Battlefieldben. Hiába van meg a lehetősége egy igazán dögös csapatjátéknak, tapasztalataim szerint ebből általában nem lesz semmi. Teljesen egyértelmű, hogy helyi hálón senki nem játszik a programmal (mivel harminc ember kellene hozzá), ezért a leggyakoribb a netes „ereszdelahajamat”. Itt azonban nem megoldható az olyan szintű és olyan gyors kommunikáció, ami egy Battlefield jellegű, már-már stratégiai programhoz kell. Így aztán a csaták a csapatmunka iskolapéldái helyett csak önálló rambózásokká válnak. Ilyen szempontból azonban inkább UT 2003 deathmatch...

Azt is hiányoltam, hogy a csaták nem összesíthetők magasabb szinten, minden kis harc önálló pályának felel meg, akár az eddigi tactical shooterekben. Pedig igazán nagy poén lett volna, ha a nyert vagy vesztes csaták magasabb szinten kihatással vannak a második világháború virtuális történéseire, és így gyakorlatilag újrajátszhatnánk a világháborút... (Ahogy azt a War2-ben két évvel ezelőtt megtehettük már egyszer).

lendültem a játékba, szinte éreztem azt a kiszolgáltatott, reménytelen helyzetet, ami akkor, ott uralkodott. Ne is beszéljünk az Omaha Beachről... arról hogy a bunkerekben a géppuskák mögött álló német katonák és a partra szálló egységek mikén mehettek keresztül (lásd: Ryan közlegény megmentése)...

POLIHISZTOR KATONA

Aki esetleg lemaradt volna a BF 1942 demó változatáról, annak mondanék pár szót, hogy miben is különbözik ez a játék az eddigiektől. Hát abban, hogy nemcsak gyalogosan harcolhatunk, hanem gyakorlatilag az összes harci járművet kipróbál-

hatjuk, és azzal szállhatunk szembe a haza ellenségeivel. Szóval itt nem elég, ha profi harcosok vagyunk, ugyanúgy kell tudnunk tankot, terepjárót, tengeralattjárót, cirkálót, anyahajót és repülőket vezetni a siker zálogaként, ugyanis nem tudhatjuk előre, mikor lesz rá szükség ☺. És ezzel még nincs vége a sornak, ugyanis öt kaszt közül kell választanunk, ami megint csak stratégiai fontosságú: rohamosztagos, mérnök, szanitéc, tankelhárító, felderítő. Lássuk részletesen:

Felderítő: Mint a neve is mutatja, ennek a kasztnak az elsődleges feladata a terület megfigyelése, szemmel tartása. Alapfegyverzete a távcsöves puska, tehát ez a kaszt látja el a játékban a mesterlövész szerepét. A másik fontos tulajdonsága, hogy távcsöve segítségével tüzérségi támogatást tud kérni az adott célra. Bokros sisakjának is köszönhetően nemcsak nagyon divatos, hanem hason kúszva jól el tud rejtőzni a gonosz ellenség elől.

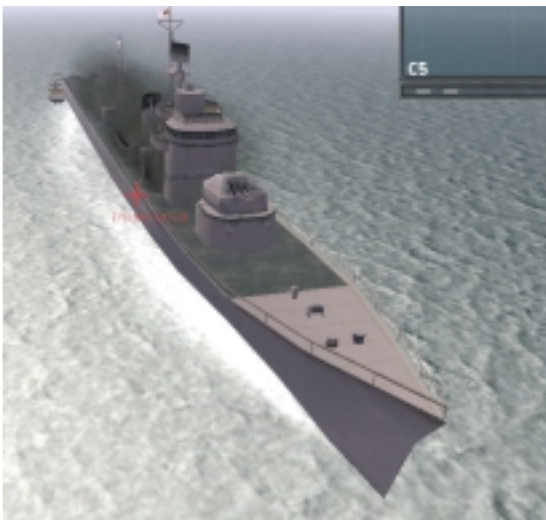
Mérnök: A mérnök a bombák, robbanószerek specialistája: taposóaknákat telepíthet a „forgalmasabb” utakra, bombákat rejthet el kulcsfontosságú helyekre, majd a megfelelő pillanatban felrobbanthatjuk azokat. Szintén nagyon fontos képessége, hogy meg tudja javítani a „leamortizálódott” járműveket. Mivel egy egylövetű puskája van, nem ajánlatos rajtaütésszerű akciókra vállalkoznunk, inkább távolabbról érdemes támogatni a többieket.

Szanitéc: A felcser a csatater orvosa. Ő látja el sérüléseinket, kötözi be sebeinket, hogy minél hamarabb újra harcolhassunk. A másik fontos képessége, hogy mivel önmagát is tudja gyógyítani, és egy könnyű géppisztolya is van, ezért ügyesen használva nagyon hatásos lehet nehézgyalogsággal támogatott rajtaütéseknél.



Tankelhárító: Attól függően kell majd megválasztanunk az optimális „páncélokfőnök” számát, hogy melyik seregben szolgálunk, ugyanis ez a kaszt oldja meg a leghatásosabban az ellenséges páncélosok okozta problémát. A kilövéshez szükséges találatok száma természetesen nagyban függ attól, hogy milyen páncélossal van éppen megbeszélivalónk. Érdemes a tankokat oldalról, illetve hátulról lőni, ekkor elég néhány jól betalált rakéta, és PUKK!

Rohamosztagos: Ő a játék „rambója”: amikor a tüzéren és a meglepetésszerű támadáson van a hangsúly, a rohamosztagosok állják meg legjobban a helyüket, legyen szó akár a legkülönfélébb helyszínekről. Támadásra vagy védekezésre egyaránt bevethető ez az osztály, ugyanis automata gépkarabélyával felszerelve közel-, illetve fedezékek közötti harcokban is sikeres lehet. Ez az osztály harcol közvetlenül a tűzvonalban, háta mögött a támogató erőkkel. Fontos továbbá, hogy tisztában legyünk csapatunk összetételével, úgy, hogy mindenki számára testre szabott feladatokat kapjon. Ne feledjük, ez egy csapatjáték!



ÉLETBEN MARADNI

Hogyan éljük túl a háborút? Szerintem minden katona ezen gondolkodott, nem árt tehát megfogadni a veteránok tanácsait!

- Tankot vezetve a gyalogosokat könnyen leszedhetjük a belső géppuskával, amit alapbeállításra a jobb gombbal érhetünk el
- A maximális sérülés eléréséhez az ellenséges páncélosokat oldalról vagy hátulról támadjuk, lehetőleg úgy, hogy a becsapódás szöge merőleges legyen
- A [C] vagy az [F] billentyűvel tudunk nézetet váltani, pl. a járművünk mögé nézni stb.
- A dzsippet „szárazföldi torpedóként” is használhatjuk, beleszángulva az ellenség járműveibe, de ne felejtsünk el idejében kiugrani belőle
- Az APC hátuljába beszálva töltődik energiánk és muníciónk is
- Áthajthatunk az aknákon, ha elég lassan haladunk; repcsivel úgy torpedózzunk, hogy belevezetjük bombánkat a hajóba, majd nagyon alacsony magasságon kioldjuk, és spuri!
- Legfontosabb: a kilences gomb nyitja az ejtőernyőt ☺!
- A repcsik a motorjuknál a legsebezhetőbbek
- A B-17-es lassú mint a tetű, de szőnyegbombázásával és két tüzérével komoly csapást tud mérni az ellenre, valamint ha a helyzet úgy kívánja, a légénység deszantosként is bevethető
- Egyes lövésekkel sokkal pontosabban lőhetünk, mint folyamatos tüzeléssel, guggolással vagy hason fekvé tovább fokozhatjuk a precizitást
- Ha mesterlövészrel lővünk, és tüzelés után nyomva tartjuk a tűzgombot, akkor nem vált ki zoom módból, így meg tudjuk nézni, mit találtunk el
- A gránátokat rövid távra is eldobhatjuk [ALT] + tüzeléssel
- Megfontoltan válassz kasztot; attól még, hogy szeretsz sznájpolni, nem biztos, hogy a csapatod orvos nélkül nyerhet
- A gránátdobás távolságát kibővíthetjük, ha ugrás közben hajítjuk el
- a tankokat könnyen kinyírhatjuk, ha

gyalog körberohangálva szétgránátózzuk, de a páncélosokat MINDIG HÁTULRÓL támadjuk!

- Barikádharcban az állandó újratöltés vésszesen lassú lehet, úgyhogy helyette a [G] gomb segítségével vegyük fel a lelőtt ellenség pakkját, ha úgy jön ki a lépés
- Orvosként magunkat is gyógyíthatjuk
- A tengeralattjáró víz alatt nagyon lassan halad, úgyhogy a felszínen hajózzunk nagyobb távolságokra, és akkor merüljünk le a víz alá, ha megpillantottuk a célpontot
- Óvakodjunk a sekély partoktól, mert hajónk könnyen megfeneklik, és elsüllyed. A térképen halvány sáv jelzi a partok mentén azt a zónát, ahová nagyobb hajóval nem ajánlatos „behajtani”
- Csapatszállító hajók rámpáját a kurzor LE/FEL gombjaival nyithatjuk/zárhatjuk
- A szövetséges katonák neve mindig késsel, a tengelyhatalmak katonáié mindig pirossal van írva!
- Próbáld meg használni a rádiót! Az összehangolt akció nélkülözhetetlen eszköze

TAKTIKÁZZUNK!

A játék lényege, hogy a stratégiai pontokat, bázisokat uralkodj vagy elfoglaljuk. Ezek több szempontból is fontosak. Egyrészt itt találunk járműveket, amelyek elengedhetetlenül fontosak a sikerhez, gondolom, nem kell külön magyarázni, hogy miféle segítséget tud nyújtani egy tank támadás esetén ☺... Másrészt ezeken a pontokon tudunk újraszülni, ami a pozíciók miatt lehet érdekes, nem mindegy ugyanis, hogy honnan indíthatunk támadást. Kulcsfontosságú tehát a támadási útvonalak ismerete,

és ennek tudatában kell gondosan megválasztanunk születésünk helyét. Ugyanez vonatkozik arra, amikor mi védünk, ugyanis mindkét szereppel tisztában kell lennünk, mert ebben a játékban pillanatról pillanatra lehet a védőből támadó, és viszont. Nincs egy előre megtervezett taktika, amely garantáltan működne, itt a legfontosabb a rugalmasság és a villámgyors helyzetfelismerés. A taktikát az adott szituációhoz kell – pillanatok alatt – módosítanunk, egy-egy ellazsált lépés, és bukhat a bázis, rosszabb esetben akár a csata is. Gondosan felépített védelemmel, és gyors utánpótlással biztosíthatjuk a győzelmet, valamint a rendkívül élvezetes játékot.

VÉGSZÓ

Mindent összevetve a DICE fejlesztői páratlan dolgot alkottak: ekkora volumenű, ilyen színvonalas játékot még nem készí-

tettek PC-re. Elég, ha elképzeljük, hogy 64 ember játszik egymás ellen, minden lehetséges fronton, haditengerészet, légierő, páncélosok és a gyalogosok. Ha egy szóval kellene kifejezni, akkor azt mondanánk, hogy ESZMÉLETLEN! Olyan, mintha az eddigi összes csapatjátékot összegyűrték volna, és klanok szövetségei harcolnának egymással. Mindez gyönyörű grafikával, hatalmas terekkel, szemképrázató effektusokkal megbolondítva, és olyan hangokkal, hogy végigfut a hátunkon a hideg. Végiggondolva a játék tökéletes...lesz! Ugyanis a szerverek sajnos nem bírják kiszolgálni az igényelt adatforgalmat. Várunk kell a totális háborúra, addig is háborúzzunk kicsiben, és bizzunk abban, hogy a jövőben is inkább csak a monitor mögött élnek ki az emberek az effajta hajlamaikat. Jó vadászatot!

Lethal Gene

CHART

- Medal of Honor 96%
- Unreal Tournament 2003 95%
- Battlefield 1942 90%
- Global Ops 87%

HARDVER

- Minimumkonfig. 800+ MHz processzor, 128 MB RAM, 32 MB-os 3D-s videokártya, DSL vagy kábeltel
- Tesztkonfiguráció AMD 1600+, 512 MB RAM, Radeon 8500, 128 MB, TerraTec DMX6fire

- Tapasztalatunk „Egy átlagos mai konfigurációval is játszható marad a game, persze a jobb minőséghez több vas is kell majd.”

ÉRTÉKELÉS

- sokrétű, izgalmas játékmenet
- szép grafika
- hatalmas pályák
- gyenge netkód
- buta AI

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játszhatóság

90
százalék





SZÁLL A SAS A FÉSZKÉRE...

CONFLICT: DESERT STORM

■ KATEGÓRIA: taktikai shooter ■ KÖRNYEZET: az 1991-es Öböl-háború ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Pivotal Games

■ KIADÓ
SCI

■ WEBOLDAL
www.conflict-desert-storm.com

■ FORGALMAZÓ
még nincs

■ MEGJELENÉS
N/A

CD

DVD

WEB

A z Öbölháború eddig valahogy nem izgatta olyan szinten a taktikai shooterek fejlesztőinek fantáziáját, hogy bárki is nekilásson a feldolgozásának, pedig a téma mindennek nevezhető, csak épp érdektelennek nem – a Pivotal Games volt az első (eredetileg Pumpkin Studios, az ő alkotásuk volt a sokak által zseniálisnak titulált *Warzone 2100* című 3D-s RTS). A jó téma azonban még nem garantálja a sikert, sőt az a felé vezető út ebben a „környezetben” kifejezetten rögösnek nevezhető, hiszen amióta létezik a műfaj, nem kevés fejlesztő gondolta már úgy, hogy letesz valamit az asztalra.

Néhány játék pedig nemhogy a stíluson belül, de úgy alles zusammen is klasszikus-sá nőtte ki magát – gondoljunk csak a *Ghost Reconra*, vagy az *Operation: Flashpointra*! A lecke tehát fel van adva minden új belépőnek. Jómagam azonban

mindezek ellenére nagy bizakodással ültem le a Conflict: Desert Storm elé, hiszen a különböző játékszoftvereken kifejezetten ígéretes darabnak tűnt a játék (legutóbb szeptemberi számunk ECTS-összefoglalójában olvashattátok Bad áradozását). Lásuk tehát, miből élünk!

NE ÍTÉLJ ELSŐRE!

Nem véletlen a közcím: az örök igazság a CDS-re százszorosan igaz! A Tutorial első „tanulópályáján” a látvány ugyanis fényévekre volt attól, amit a sajtóképeken vagy a kiállításokon megismerhettünk. Ehhez még hozzájött a kiképzőtiszt bádogszerű, 8 KHz-en digitalizált hangja, melyhez képest egy Sokol rádió bőven a HIFI-kategóriába tartozik. Rádásul itt szembesültem először azzal is, hogy embereinkkel még mindig nem tudunk ugrani... (bár ez nem túl nagy újdonság, „Rainbow 6 és tsai” esetében is így volt ez, de ez ugye ettől még nem mentség). Ekkor már nagy kedvem lett volna felállni a játék mellől, de szerencsére nem így tettem.

Az első éles küldetésre megérkezve ugyanis világossá vált, hogy a pivotales srácok az engine minden egyes részét a sivatagos környezet életszerű megjelenítésére hegyezték ki, és/vagy a füves tutorial pálya csak egy sebtében összehackelt kötelező házi feladat volt. A környezet textúrái egész pofásak, a gyér növényzet megjelenítése szintén élethű, a lépteink által felvert por és a szél által felkavart homok megjelenítése nagyon jól néz ki, a fény-árnyék effektusok pedig abszolúte a mai élvonalat képviselik! A bejárható terület természetesen hatalmas, bár a játék jellegéből fakadóan mondjuk egy *Operation: Flashpoint*tal természetesen össze sem vethető (itt a küldetések külön pályákon játszódnak). A hangok is „normalizálódnak” a küldetésekben – rájöttem, hogy a tutorialban tőlem 2 méterre ordító tőrsörmester hangját tulajdonképpen rádión keresztül hallottam, ezért tűnt olyan furcsának. Az összében csak javított, hogy az első küldetés előtt egy jól megkomponált, pontos és hangulatos eligazításon vehettem

részt, térképekkel, kémfotókkal, úgyhogy kellőképpen ráhangolódhattam a feladatra...

DESERT-ŐRÖK

... amely nem volt más, mint egy szál magunkban, későbbi csapatunk vezetőjét irányítva kiszabadítani az SAS (Special Air Service, a Brit Királyi Hadsereg különleges alakulata) vagy a Delta Force (ugyanaz az amcsiknál) egyik legjobb mesterlövészét, aki az iraki fogságába esett egy szabotázsakció során. Azt egyébként a játék legelőjén vászolatjuk ki, hogy mely alakulat katonáit szeretnénk irányítani – túl sok különbség nincs közöttük, ugyanazt a szab-

az egyik misszió elején, de annak ellenére, hogy nem kell érte „megküzdenuk”, az egyik legjobban használható karakter a játékban.

Rövidesen tehát teljes létszámú csapatot irányíthatunk, így maradéktalanul kiélvezhetjük a játék egyik legjobban kitalált részét, embereink csoportos, szimultán történő irányítását, és az így végrehajtható, kommandós filmekből ismerős vérprofi, villámgyorsan kivitelezett rajtaütéseket. Embereink helyes „leosztása”, a környezeti tényezők maximális kiaknázása (tegyük csak mesterlövészünk egy magaslat tetejére, ahonnan jó rálátása van az akció helyszínére – a hatás nem marad el), a po-

„...már épp kezdtem a visszatöltésen gondolkozni, amikor éles dörrenés, iraki összeesik, és meghallom mesterlövészem nyugodt hangját a rádióban: „Target down”. Itt kész voltam 😊.”

vány NATO-fegyverezést használja mindkét egység, ám a briteket csak azoknak ajánlom, akik jól beszélnek angolul, mert a borzalmas Liverpool környéki „tájszólás” miatt alig érteni őket az átvezetőkben (én az SAS-t választottam az elején, de szívtam is emiatt eleget ☺).

Az első misszióban tehát egy szál katonának bámulhatjuk a hátát (illetve igény szerint akár a „bőrre is bújhatunk” a jobb célzás érdekében, ahogy az a kommandós külső nézetes akciójátékoknál már szokás). Gyorsan megnyugtatok azonban mindenkét, hogy ez csak addig igaz, amíg „összeszedjük” négyfős csapatunkat: mesterlövészünket a fogolytáborban találjuk, nehézgéppuskásunkat Kuvait külvárosában kell felvennünk, ahol – stílusosan – egymagát hagyták hátra M60-asával egy autóröcc mögött, az iraki hadsereg fel-tartóztatására. Robbantási szakértőnket ezekhez képest tők snassz módon egyszerűen csak hozzánk csapják

ziciófogás, a taktikázás, egymás fedezése, mind-mind csupa mesterien megoldott apróság.

Az akciók számomra két okból szereztek különösen sok örömet. Az egyik az a végtelenül logikusan felépített parancsrendszer, mellyel embereinket kommandírozhatjuk. Felejtük el a *Ghost Recon* „kistércépes”, egérrrel történő csapatirányítását, a *Conflict: Desert Storm*ban az [Alt], a mozgásgombok és egy-két parancsgomb segítségével mindent megoldhatunk! A másik az a nagyszerű feeling, ami a játékból árad, és teljesen magával ragadott a küldetések során.

„A SZÁMBAN ÉRZEM A HOMOK ÍZÉT”

A hangulat megteremtéséhez persze nagyon sok dolognak kell összejátszania. Az

ÉRDEKESSÉGEK AZ ÖBÖLHÁBORÚVAL KAPCSOLATBAN, AVAGY TUDTAD-E, HOGY...

- Saddam Hussein Kuvait lerohanásával a világ kőolajkészleteinek 24 %-a fölött rendelkezett
- Jó pár héttel a szövetséges bombázások megkezdése előtt amerikai speciális egységek sikeresen fertőzték meg vírussal az iraki légvédelmi rendszert irányító számítógépeket
- A háborúban 300 000 iraki katoná mintegy 540 000 szövetséges bakával nézett farkasszemet
- Az Öböl-háború 148 amerikai áldozatának 24 %-a nem ellenség által halt meg
- Az irakiak élő pajzsként alkalmazták a civileket a katonai célpontok védelmében. Egy alkalommal egy bombázás során 300 civil vesztette életét egy bagdadi bunkerrendszerben
- Hazánk is egyike volt annak a 26 országnak, amely egységeket küldött az Öböl-háborúba. Magyarországot a hadmozdulatokban egy 80 fős orvosi alakulat képviselte
- Az Öböl-háború 6 hetében, havi átlagot számítva majdnem annyi bombát dobtak le a szövetségesek iraki célpontokra, mint a II. világháborúban a szemben álló felek egymásra
- Az iraki légierő 800 gépéből 240-et veszített el, míg a szövetségeseknél 2600 repülőből 44 zuhant le

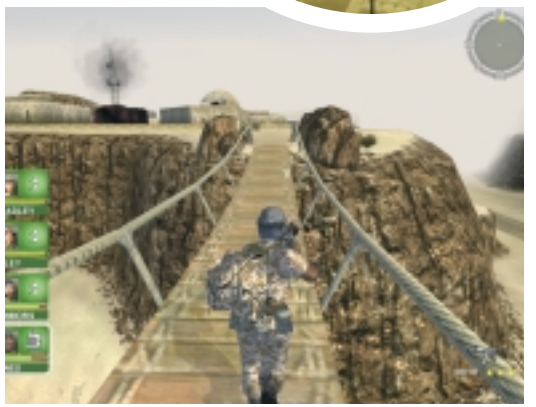
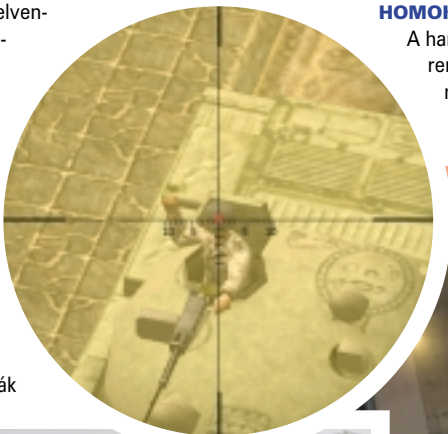


CHART

- **Operation: Flashpoint**
90%
- **Conflict: Desert Storm**
85%
- **Ghost Recon**
80%
- **R6: Rouge Spear**
77%

egyik ezek közül a nagyon szép grafika, melyről már esett néhány szó. A másik a történelmi hitelesség. A küldetések a Desert Shield, majd a Desert Storm idején játszódnak, valós helyszíneken, az Öböl-háború tényleges kronológiájának megfelelően. A feladatok teljes hitelességéről egy ex-SAS katona, Cameron Spance gondoskodott, aki a szárazföldi hadműveletek előtt számos titkos bevetésen vett részt Irakban, az ellenséges vonalak mögött. A küldetések 40 %-a állítólag valóban megtörtént esetet dolgoz fel...

Egységünk jellegéből adódóan természetesen ezek a feladatok többnyire titkos szabotázsakciókat, előkészítő műveleteket jelentenek, melyek során kommunikációs vonalakat vágunk el, üzemanyagraktárakat semmisítünk meg, hidakat vagy rakétaállásokat robbantunk fel – a lényeg az ellenfél hátráltatásán, illetve saját csapataink hátréből történő támogatásán van.



A CSAPAT



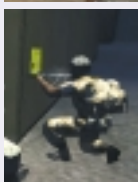
Őrmester (Bradley): mindenhez ért egy kicsit, jó felderítő, légi és tüzérségi támogatást hívhat rádión, alapfegyvere az M16-os rohamkarabély



Mesterlövész (Foley): a világ összes mesterlövészpuskája a kisujjában van, legyen az a Barrett M82 vagy az orosz Dragunov. Mindig küldjük magas, az ellenségtől távol eső helyekre



Nehézgéppuskás (Connors): M60-as géppuskájával ideális nagy tömegben érkező ellenség féken tartására. Házakban, szűk folyosókon soha ne vigyük elől, mert legalább 1 mp-re szükség van, amíg löllésbe helyezkedik (gyk. megjelenik a célkereszt)



Robbantási szakértő (Jones): vállalhoz szorított, hangtompított MP5-SD-jével ő az ideális katona belső terekre. Hátizsákjában mindig van néhány adag C4-es, illetve antitank akna.



mondván a robbantós elbír a sikátorból támadó néhány arabbal. Persze nem így volt, életerejé veszes gyorsasággal fogyatkozott, mire egyszer csak előkapott egy füstgránátot (!) és 2 méterrel maga előtt felrobbantotta! A legemlékezetesebb eset mégis az volt, amikor a homokvihárban késsel, zajmentesen akartam elintézni egy őrszemet. Három emberemnél kikapcsoltam a szabad tüzelést, és fedezékben hagytam őket, eggyel pedig elkezdtem az őr felé lopózni. Az azonban valahogy meghalotta lépteimet, megfordult, rám szegezte AK-47-esét (nálam egy szál kés), és már épp kezdtem a visszatöltésen gondolkodni, amikor éles dörrenés, iraki összeesik, és meghallom mesterlövészem nyugodt hangját a rádióban: „Target down”. Itt kész voltam ☺.

VALÓSÁGSHOW?

A játékmenet szempontjából az már csak hab a tortán, hogy küldetések közben változnak a napszakok (éjjellátó szemüveg rulez), illetve, hogy a robbantós küldetéseknél bárhova (!) telepíthetjük a C4-et, a program kiszámolja a robbanás rádiuszát, és ha minden klappol, felrobban a célpont is. Ebből kifolyólag egyébként a bombát akár páncélosok kiiktatására is használhatjuk, ha észrevétlenül a közelükbe tudunk lopózni – én egyszer így szedtem le egy 20 mm-es ágyúval szerelt BMP-t, amely sakkban tartotta a másik irányból érkező, homokbucka mögött kuporgó három emberemet. Mindennek tetejébe egyes küldetéseknél akár mi is használhatunk különböző harci járműveket, sőt ha ez sem lenne elég, őrmesterünkkel akár tüzérségi vagy légi támogatást is kérhetünk egyes célpontokra. Ennél a résznél kell tisztáznunk azonban azt is, hogy a Pivotal kompromisszumot kötött a realitás terén a játszhatóság érdekében: sebesült embereink pl. egy medikit hatásá-

ra életerejük 75 %-át is visszanyerhetik, sőt a halál sem rögtön a HP 0 szintjénél áll be, ugyanis ekkor még elindul egy visszaszámolás, amelynek lejáta előtt egy medikkal bármikor visszahozhatjuk embereinket az élők sorába. Ezt elsőre furcsálltam, de figyelembe véve, hogy küldetésenként csupán kétszer (!) menthetünk, illetve embereink fejlődnek (!) a missziók alatt, teljesen megbarátkoztam a rendszerrel (egy skilles mesterlövész elvesztése ugyanis még akkor is kerüendő, ha a következő küldetésre mellénk adnak egy újoncot – az okok, gondolom, érthetőek).

SIRÁMOK ÉS ÖSSZEGZÉSEK

Természetesen a Conflict: Desert Storm sem mentes azonban a hibáktól... Az ugrás hiánya miatt néha bizony megemlékeztem a fejlesztők felmenőiről, nem tetszett az sem, hogy a házak/sátrak nagy részébe egyszerűen nem mehetünk be, illetve az, hogy úgy általában véve *túl* kevés az interaktivitás a játékban. Akadnak problémák az ellenfél MI-jával is (arra, úgy látszik, kevesebb idő maradt), a bábuként, zsinóron mozgatott járőröző tankok nem éppen a legjobb referencia, mint ahogy az sem, hogy a felrobbantott füstgránátok látványra valamilyen rejtélyes okból arra ingerli az addig fedezékben meghúzódó arabokat, hogy örült módjára átrohanjanak a szmogon (hogy aztán embereim puskacsövei előtt fusson át az agyukon – a golyó előtt egy másodperccel – a jogos kérdés: „azt miért is csináltam?”). Ezek azonban szerencsére nem domborodnak ki játék közben, így marad a hamisítatlan lopakodós-háborús sivatagi hangulat, a sok-sok taktikázás, a briliáns irányítás és az ebből következő nagyszerű, instant akció.

A Conflict: Desert Storm nem csak a műfaj kedvelőinek ajánlott!

Boe

HARDVER

■ **Minimum konfiguráció:** P II 450 MHz, 16 MB-os 3D kártya, 64 MB RAM

■ **Tesztkonfiguráció:** Pentium 4 1600 MHz, GeForce4 Ti 4200, 256 MB RAM

■ **Tapasztalatunk:** „A játékot végig 1024x768-ban, max. részletesség mellett játszottam, de a homokvihárroknál már megmegröccent a kép.”

ÉRTÉKELÉS

- nagyon szép grafika
- nagyszerű irányítás
- királyos hangulat
- egészséges keveréke a realitásnak és az arcade játékmenetnek
- néha bugos MI
- dróton mozgatott ellenséges harci járművek
- alacsony fokú interaktivitás, nem lehet ugrani

■ **Grafika**



■ **Zene**



■ **Hangok**



■ **Játszhatóság**



85
százalék

A hangulatot és a küldetéseket persze csak akkor tudjuk maradéktalanul élvezni, ha nem zökkenünk ki a játékból minduntalan apró hibáknak, bugoknak köszönhetően. Ezen a ponton kritikus tényezővé lép elő a MI, amely még a legfeelingesebb játékok is tönkre tudja tenni, ha rosszul van megprogramozva, ám ellenkező esetben nagy lapáttal képes rátenni a játékműnyre – a CDS esetében nagyrészt szerencsére ez utóbbi forduló el!

GONDOKDOKOM, TEHÁT VAGYOK

Embereim ugyanis több olyan kunsztot bemutatattak játék közben, amire csak annyit tudtam mondani, hogy: „Ez igen!” Az már alap, hogy gyógyítják magukat, ha van rá lehetőségük, sőt az is, hogy a feljűk dobott gránát elől megpróbálnak elugrani. De annál a résznél, amikor szabad tüzelésnél (amit bármikor kikapcsolhatunk, ha egyéb – lopakodós – terveink vannak az adott szitu megoldására) egy szikla mögül kilépve egy bunkerből nyitottak ránk tüzet, és alig volt időm kiadni a „feküdj” parancsot, már repült is a gránát, és hangzott a „fire in the hole” kiáltás – szóval ezen a ponton már meglepődtem kissé. A másik tanulságos eset az volt, amikor az egyik városban egy utcasarkon egyszerre két irányból leptek meg minket az irakiak. A jobb oldali, szélesebb utcát védte a mesterlövészem, a nehézgéppuskásom és az őrmesterem is,



ENGEDD, HOGY TÉGED IS BEHÁLÓZZON AZ AJÁNLAT!

HA MOST FIZETSZ ELŐ EGY ÉVRE A

GameStar MAGAZINRA

AJÁNDÉKBA

EGY ÉVES

VOX mozimagazin

ELŐFIZETÉST

KAPSZ!

MOST VALÓBAN KÉT LEGYET ÜTHETSZ EGY CSAPÁSRA!

A GameStar egy éves előfizetés ára: 12 504 Ft.

Az akció csak az első kétszáz előfizetőre vonatkozik, és – az adatok feldolgozhatósága miatt – csak azon új és megújító előfizetőinkre, akik az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.-nél fizetnek elő!



AZ ELLENÁLLÁS FELESLEGES

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

■ **KATEGÓRIA:** taktikai FPS ■ **KÖRNYEZET:** valós, hidegháború idején ■ **NEHÉZSÉG:** nagyon nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Bohemia Interactive
- **KIADÓ**
Codemasters
- **WEBOLDAL**
www.codemasters.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

WEB

Tavaly az egyik kedvenc játékom volt az **Operation Flashpoint**, hatását mi sem bizonyítja jobban annál, hogy most, közel másfél évvel a megjelenése után is izgatottan vártam a soron következő kiegészítést. El is készült az eddigi kevésbé boncolgatott harmadik harcoló fél életét és viszonyait bemutató kiegészítő lemez, a **Resistance**. Fel hát Tito partizánjainak nyomában a gonosz elnyomó vörösök ellen!

Az alapjáték is egy kicsit a valaki „vagy imádja, vagy ki nem állhatja” kategóriába tartozik, így van ez ezzel a kiegészítővel is. A fejlesztők beígérték mindenféle földi jót, csillogást-villogást, fegyverarzenált, de én a Resistance-ot inkább így elöljáróban is a hard core Flashpoint-rajongóknak ajánlanám. Vegyük sorra, milyen élményekkel lettem gazdagabb a játék során.

ÜGYELETES HŐSÜNK

Az eredetitől és a Red Hammertől eltérően nem egy zöldfülű újonc útját egyengetjük a játék elejétől fogva: egy szép huszárvágással a készítők a veterán Victor Troska bőrébe bújtatnak minket. Időrendileg pár évvel az OPF történései előtt járunk, amikor is

Mr. Troska (ex-spec op), aki megcsömörlött a rengeteg vérontástól és haláltól, hazatér szülőföldjére, hogy békességet találjon. Igazán nem tehet róla, hogy az anyatejet egy politikailag igencsak ingatag apró balti államban szívta magába, amelynek kormánya nem sokkal hazatelepülése után összeomlik... A Nagy Medve rögtön kinyújtja örökké telhetetlen mancsát az apró köztársaság felé: szovjet egységek szállják meg a városokat, a kormányzást pedig egy Moszkva-barát bábkormány kezébe adják. Amikor a megszállók a szeme láttára gyllikolják le gátlástalanul a gyermekkori ismerőseit, Victor kénytelen magához ragadni a kezdeményezést, és az éppen formálódó Ellenállási Mozgalom élére áll.

EMBERI ERŐFORRÁS-MANAGEMENT

Eleddig megszokhattuk, hogy a két szuperhatalom katonáiként szinte az egész ország hadereje mögöttünk állt: ha elvesztettünk pár embert, vagy ellőttük az összes tár löszerünket, szinte korlátlanul tódult a helyére újabb erőforrás. Nem úgy itt. A kezdetben maroknyi, AK47-essel és maximum kézigránáttal felszerelt partizánok vezetőjeként meg kell küzdenünk a legalapvetőbb felszerelési tárgyakért (pl. T80 harckocsi ☺), és nem kap rögtön két lelkes kéz a halott baj-

társunk kezéből kifordult puska után. Meg kell tanulnunk, hogyan kell irányítani egy komplett ellenállási mozgalmat: nem csak úgy vaktában, folyamatosan tüzelve nyomulni előre pályáról pályára. Hogy mennyire égető ez a probléma, azt az egyik első küldetésnél megtapasztalhatjuk, amikor is a cél egy orosz utánpótlás-szállító konvoj becserkészése. Miután elimináljuk a kíséretet, kiderül, hogy a bedühödött parancsnokság gyorsan a helyszínre rendelt pár páncélos egységet... Első ránézésre nem sok esélyünk van egy szál géppuskával (pláne, ha a LAW soldier csapatársunkat kilőtték a rajtaütés alatt). Van kb. 3 percünk, hogy kerítsünk az egyik teherautóról harckocsiaknát, és hogy az elhullott ellenséges katonáktól felragadjunk néhány RPG-t, aztán már készen áll a komoly fogadtatás. Az egyes küldetésekben így szerzett fegyvereket legtöbbször megtarthatjuk, későbbi missziókban felszerelhetjük vele kis csapatunkat.

A VÁLASZTÁS A TIÉD!

Szó szerint, amolyan szerepjátékos módon a kampány során számos helyen választást kell tennünk – ha már egyszer te vagy a vezér, kitől kapnál egyértelmű parancsokat? Rögtön a kezdetekkor választhatunk, hogy az Ellenállás oldalán vagy éppen azt



elárulva játszunk. A kiegészítő címe Resistance, éppen ezért mindenkinek javasolom az előbbi megoldást. Bár a móka kedvéért érdemes kipróbálni egyszer a másik utat is (ennek a poénját nem lövöm le ☺). A későbbiekben is rajtunk áll, hogy milyen módon oldunk meg egy célt, azaz pl. egyedül próbáljuk meg elintézni az őrköt, és utána hívunk erősítést, vagy az egész csapattal rárontunk az ellenséges táborra. Ahogyan már megszokhattuk, nem lesz ilyen egyszerű a dolog, az egyes miszsiók jó nehézsre sikeredtek, nem lesz

GHz és GeForce4 megteszi). Néhányszor azonban még mindig előfordul a hullák épületekbe vagy a járművek földbe olvadása című jelenség, ami igen illúzióromboló. Ezt leszámítva viszont most is gyakran megcsodálhatjuk a végtelenbe nyúló tájat, ahogyan kirajzolódik Nogova szigete, ahol az egész történet játszódik. A nagy nyitott tereken bátran barangolhatunk, legtöbbször valamilyen járművet használva: a motorbiciklitől kezdve a tuning Skoda 120-ason át a helikopterig ☺. Birtokunkba vehetünk három új fegyvert is, a Glock 17-es pisztolyt és a Sa61

„a partizánok vezetőjeként meg kell küzdenünk a legalapvetőbb felszerelési tárgyakért”

könnyű eredményt felmutatni. A „hatolj be az orosz tanktáborba, köss el egypár T72-est, és lépj le velük a gerillák rejtekhelyére, közben pedig lőj halomra mindenkit, aki az utadba akad” (beleértve a riasztásra érkező ejtőernyősöket) típusú feladat minden napos lesz szürke kis hétköznapi életünkben... Összesen 20 különböző küldetés teljesítése a cél, mindegyik elég hosszúra sikeredett, legtöbbször számos afeladattal kiegészülve.

ÚJÍTÁSOK

A beígért grafikai újítások épphogy észrevehetőek, főleg az arcok kidolgozottsága és az épületek, települések kinézete javult. Sajnos a látványt össze sem lehet hasonlítani a *No One Lives Forever 2*-vel vagy az *Unreal 2003*-mal, de aki szerette az alapjátékot annak, ezzel sem lesz gondja. Felpakolhatjuk maximális részletességre, hogy megfigyeljük a csodás részleteket, de ahhoz nem mindennapi gépre van szükség (Pentium 4 2

Scorpion valamint az XM-177E2 puskákat, melyekkel még több gonosz bácsit küldtünk át az örök vadászmezőkre.

ÉS AMI AZ ISTENNEK SEM VÁLTOZIK...

Megmaradt viszont néhány olyan hiba is, amit illet volna kijavítani, főleg ennyi idő elteltével. Persze lehet, hogy ezek egy része annyira érintené a motor alapjait, hogy kijavításukkal már egy Flashpoint 2 születne. Az alól még mindig kicsit furcsán viselkedik. Amitől alapsan idegrohamot lehet kapni, az a 2 km-ről halálpontosan célzó mezei bakák jelenléte: még alig látod őket, de neked már rég lelőtték a legyet az orrod hegyéről. A másik véglet pedig az, amikor 3 méterre tőled csak állnak, és néznek, mintha csak az járna a fejükben: „Nocsak, ez hogy került ide?” Persze a nagy hezitálásban simán el lehet intézni az egész kompániát. Saját csapattársaink észjárása sem túl einsteini, ráadásul itt lép be a parancsadó menü lassú kezelhetősége.



NYEREMÉNYJÁTÉK!

Én az ellenállás vezetője?
 Hol játszódik a Resistance?
 Milyen új fegyvereket használhatunk a Hiegészítőben?

A fentebb kérdésekre helyesen válaszolók között, három

OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE

játékol sorsolunk ki.

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon várjuk:
 1374 Budapest, 5. Pf.: 578

Codemasters
 Műhely
 autómex

Zavaró tényező még a néhol átléphetetlen átvezető mozik jelenléte is: az elején bő fél óra telik, míg átrágjuk magunkat ezen. Igaz, közben kezünkbe adják, mintegy lazításképp, az irányítást; de ki a fene akar azzal pöszmögni, hogy reggel munkába megy, ráadásul a buszra 5 perccel kell várni... (*Kész reality show á la Flashpoint – ©Bad Sector*) Egyszer még megnézi az ember, de ha véletlenül meghal, vagy újra akarja kezdeni a kampaényt, ez az egész cihelődés nagyon zavaró.

MEGKAPJUK, AMIT SZERETNÉNK

A grafikától most sem esünk hanyatt, amik viszont eddig is naggyá tették a játékot, azok még mindig olyan egyedi hangulatot teremtenek a játékos számára, hogy belefeledkezik a környezetébe. Szerintem a szuper hanghatások (például a hangulatos rádióüzenetek és a katonák különböző tájészölással ékeskedő jelentései), vagy például olyan apróságok, mint a kipufogófüst, a reális harcok (ok, az az egy valóban bután néz ki, hogy a gerillák legtökösabb tábora a fűtől 30 m-re található tíz fa takarásában...☺) mit-át várta mindenki ezt a kiegészítőt. Profin kivitelezett taktikai partizánszimulátor, amely az eddieknél szabadabb mozgásteret engedélyez, ezt kapja a lelkes vásárló a pénzért; de ne számítsunk sokkal többre, az újfajta játékmenetet kivéve.

Sam

HARDVER

- **Minimum konfiguráció**
 P III 800,
 128 MB RAM,
 16 MB-os 3D
 kártya
- **Tesztkonfiguráció**
 Athlon 1 GHz,
 512 MB RAM,
 GeForce3
- **Tapasztalatunk**
 „Még ezen a konfiguráción sem futott zökkenőmentesen.”

ÉRTÉKELÉS

- újabb Flashpoint!
- izasztó
- megmaradt az alapjáték pár gyermekbetegsége
- átuorhatatlan átvezető mozik

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

82
százalék



JÉGMEZŐK LOVAGJA(I)

ICEWIND DALE II.

■ KATEGÓRIA: Baldur's Gate-klón ■ KÖRNYEZET: klasszikus fantasy ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Black Isle Studios

■ KIADÓ
Interplay

■ WEBOLDAL
www.blackisle.com

■ FORGALMAZÓ
Dynamic-Systems

■ MEGJELENÉS
2002. október 14.

CD

DVD

WEB

TIPP

A Neverwinter Nights megjelenésekor kevesen gondolták, hogy kijön még egy játék a Baldur's Gate motorjával. Vajon képes lehet egy négyéves technológiával megalkotott program maga melé állítani a szerepjátékok rajongóit? Hamarosan minden kiderül.

Amikor 1998-ban az Interplay megjelentette – az azóta már klasszikussá vált – *Baldur's Gate* című játékot, talán maguk a készítőik sem gondolták volna, hogy ekkora sikert aratnak vele. Akkoriban ugyanis nem volt túlságosan jó üzlet számítógépes RPG-eket gyártani, javában tombolt a 3D-mánia, minden magára valamit is adó játékfejlesztő igyekezett meglovagolni az új divatot, s valamilyen „tizenkettő egy tucat” first person shooterrel megörvendeztetni a nagyközönséget. Szerencsére az Interplay-nél nem így gondolkodtak, hanem kiadták az AD&D második kiadásának alapján készített Baldur's Gate-et, amely azonnal óriási sikert aratott. Tucatnyi „év

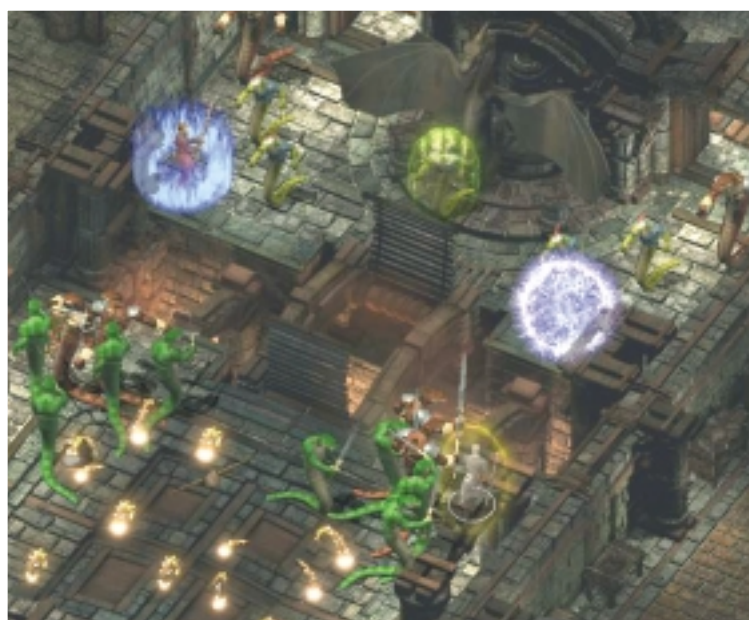
játéka” cím mellett nem is volt meglepő, hogy hamarosan jött a kiegészítő lemez, majd a többi program is, amely a *Baldur's Gate* Infinity engine-jét használta. Ezzel a motorral jött ki a minden idők egyik legjobb (és legelvontabb) történetét elmesélő *Planescape Torment*, a *Baldur's Gate* második része (plusz egy kiegészítő lemezzel) és az *Icewind Dale* is, amelyben inkább a harcon volt a hangsúly a sztori helyett (kevésbé finoman fogalmazva gyakás volt az egész) – ez azonban nem ment a minőség rovására. Ez utóbbi program két kiegészítővel is megért, egy teljes, egész estét betöltőt (Heart of Winter) és egy – az internetről ingyenesen letölthető – minikiegészítőt (Trials of the Luremaster) is, amely néhány óra pluszszórakozást nyújtott a rajongóknak.

Miután elkezdtek terjengeni a hírek az új technológiát felvonultató *Neverwinter Nights*ről, kevesen gondolták, hogy valaha elkészül az IWD folytatása, ennek ellenére itt az *Icewind Dale II*, amely valószínűleg az utolsó egyike az Infinity-engine-t használó

programok közül. (A szintén *Black Isle-féle Lionheart* lesz talán a legutolsó – *Bad Sector*) Mivel a játék első része sem a sztorijáról volt híres, itt sem fogunk elveszni a szövevényes történetben, amelynek csupán egyetlen szerepe van, nevezetesen az, hogy némileg összekösse a csatákat, amelyeket meg kell vívniuk. Az IWD2 ugyanis nem áll másból, mint csaták sorozatából, amelyek között néhány emberrel beszélgetnünk kell, és pár egyszerűbb küldetést végre kell hajtaniuk. Nem akarom elárulni a sztorit – amely egyébként az IWD után 30 évvel játszódik –, ezért a történetről inkább nem értekezni, kiderül minden menet közben. Akik játszottak az IWD-vel, azok nyilván örömmel konstatálják, hogy van néhány utalás az előző részre. Ezek az utalások nem létfontosságúak, csupán kicsit színesítik a történetet – akik nem IWD-ztek, azok sem maradnak le semmiről.

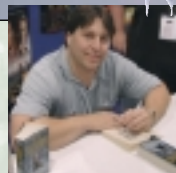
HARMADIK KIADÁS

Az IWD 2 abban különbözik a többi Infinity-motoros játéktól, hogy a *Pool of Radiance*



R.A. SALVATORE

Az 1959-ben született R.A. Salvatore korunk egyik legnagyobb fantasy-regényírója. Hogy hogy jön ez ide? Úgy, hogy az első regénye a *The Crystal Shard* (magyarul *Kristályszilánkok*), az *Icewind Dale* trilógia első része, amely – többé-kevésbé – ugyanazokon a helyszíneken játszódik, mint az *Icewind Dale* első és második epizódja. De nemcsak emiatt érdemes

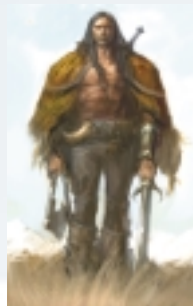


megemlíteni Mr. Salvatore regényét, hanem azért, mert ebben a könyvben ismerhettük meg Drizzt Do'Urden-t, a renegát sötét elfet, az AD&D világának egyik legismertebb hősét. Sajnos az *Icewind Dale* egyik részében sem találkozhatunk Drizzttel, hiszen mindkét program története az előtt játszódik, mielőtt kedvenc sötét elfünk a felszínre szökött volna. Egy jó hírem azért van: a *Baldur's Gate* első és második epizódjában azért kapott szerepet, igaz, csak minimálisat.

„MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL”

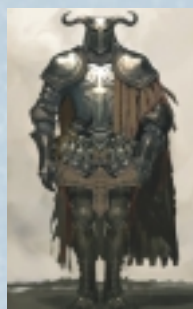
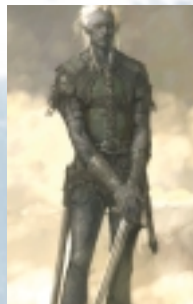
Ha belevetjük magunkat a karakteralkotás rejtelmeibe, akkor máris szembesülhetünk a D&D harmadik kiadásával. El kell ismerünk, a készítő kiváló munkát végeztek, az új szabályok nagyon jól épülnek bele a játérendszerbe. A harmadik kiadás jóval kiegyensúlyozottabb elődjénél, a készítő az egész rendszert újradolgozták, és rengeteg logikátlanságot eltávolítottak belőle (Lásd: *dobozban!*). A karakterek megalkotásakor feltűnhet, hogy most már nincsen megköve, hogy milyen fajú kalandozó milyen osztályt választhat magának. Immáron nyugodt szívvel kreálhatunk félorok lovagokat vagy akár törpe varázslókat is. A következő, ami szemet szúr, hogy nem csupán a „normál” fajok, illetve osztályok állnak rendelkezésünkre, hanem különböző „al”-fajok és „al”-osztályok közül is választhatunk. Az előbbire jó példa az, hogy akár egy sötét elf kalandozóval is gazdagíthatjuk kicsiny csapatunkat. További újítás, hogy karakterünk alaptulajdonságai (erő,

összehozunk. A harmadik kiadás szabályai szerint nincsen a tulajdonságoknak maximális értékük (25, mint korábban), addig fejlődünk, ameddig csak tudunk (karakteralkotáskor csak 18-ig mehetünk – plusz az esetleges bónuszok, később azonban határ a csillagos ég). A szokásos dolgokon kívül még ki kell választanunk karakterünk szakértelmeit (skill) és képességeit (feat) is – természetesen igyekezzünk olyat választani, ami jól illik osztályához és a csapatban betöltendő szerepéhez.



TANULJ TOVÁBB!

A szakértelmekről és képességekről szólnék néhány szót, hiszen ez az a része a játéknak, amely igazán megkülönbözteti az előző résztől. Tehát minden karakternek vannak egyéb képzettségei, amelyek segítségével a számunkra leginkább megfelelő irányba terelgethetjük a fejlődését. A képességeknek – általában – csak egy szintje van, ide olyan dolgok kerültek, amelyekhez a karakter vagy ért, vagy nem (pl. fegyverrel kapcsolatos szakértelem, kétkézes harc, varázslás harc közben stb...). A szakértelmek (skills) ezzel szemben folyamatosan fejleszthetők: minél jobban ért hozzájuk a karakter, annál ügyesebb abban a bizonyos dologban (pl. zárnyitás, tárgyfelismerés, lopakodás, diplomácia). Bizonyos szintenként karakterünk új képességeket szerezhet, illetve elmélyítheti a különböző szakértelmeit. Ezen tulajdonságok közös jellemzője, hogy van, ami automatikusan



borzasztó második része és a *Neverwinter Nights* után ez a következő program, amely a D&D harmadik kiadásának szabályrendszerét használja. Emiatt teljesen nyilvánvaló, hogy az IWD-ben megszokott kedvenc csapatunkat nem importálhatjuk a játékba, kénytelenek leszünk vadi új hős-

„...a készítő kiváló munkát végeztek, az új szabályok nagyon jól épülnek bele a játérendszerbe”

sökkel nekivágni a kalandoknak. A *Baldur's Gate*-tel ellentétben itt mind a hat karaktert nekünk kell elkészítenünk, nem menet közben vesszük fel a többieket. Ezzel sajnos elveszük a BG igazi varázsa, az, hogy a csapat tagjai különböző módon viszonyulnak egymáshoz, összekapnak, viccelődnek, sőt aki játszott a BG II-vel, az tudja, hogy hősünk és egy másik karakter között akár szerelem is szövődhet. Itt nincsenek a karaktereinknek jól kidolgozott háttértörténetei és saját küldetései – a csapattagok sajnos nem igazán élnek saját életet. Ezt icipicit ellensúlyozza az, hogy öt darab előre elkészített – saját háttérstoriával rendelkező – csapat közül is választhatunk, de ez sajnos csak kozmetika: a játékmenetre nincsen semmilyen befolyással.

egészség, ügyesség, intelligencia, bölcsesség és karizma) nem véletlenszerűek, hanem 16 pontot szabadon elosztva kell a kívánalmainknak minél jobb értékeket





működik ha a megfelelő helyzet áll elő (pl. a diplomácia szakértelem beszélgetés közben), és van amit nekünk kell aktivizálnunk, ha szükséges (pl. zárnyitás, harci düh).

MI VÁLTOZOTT?

Karakteralkotás és a játék elindítása után a következő, ami feltűnhet, hogy a fejlesztők

átszabták a kezelőfelületet (kicsit a *Planescape Tormentre* emlékeztet). Minden lényeges dolog a képernyő aljára került, azért, hogy a tetején minél nagyobb helyet foglalhasson el a játéktér. A gombok egy helyen vannak, nem összevíszta szétdobálva a képernyőn; ez jó dolog, mert nem kell az egérrel ide-oda kolbászolnunk. Tovább fejlesztették a karakterekhez tartozó „gyorsmenüt” is, az egér jobb gombjának

használatával szabadon programozható, hogy milyen gombok legyenek rajta. Ez főleg akkor hasznos, ha valamilyen multiclass karakterünk van, mert ilyenkor a játék néha nem a legfontosabb képességeknek megfelelő gombokat rakja ki. Szintén ide tartozik, hogy imáink végre meghallgatásra találtak, és immáron nem kell állandóan embereink hátizsákjában kotorászni, ha egyik karakterünk közelharcban mondjuk rövid kardot és pajzsot, máskor pedig íjat használ. Egyszerre négy különböző fegyver-összeállításunk lehet, mindegyikben külön-külön beállíthatjuk, hogy mi legyen a jobb és a bal kezünkben. Ezenkívül is csiszoltak néhány dolgot a kezelőfelületen, például egy oldalon érhetjük el egy karakter összes varázslatát, több cuccot vihetünk egyszerre magunkkal (ez darabra értendő, nem súlyra), és egy nagyon jól áttekinthető helyen találhatjuk meg karaktereink összes lényeges adatát. Ez utóbbi részbe még egy kis enciklopédia is került, amelyben mindent elolvagathatunk a különböző fajokról, osztályokról, tulajdonságokról és képességekről – ez nagyon jól jöhet, ha nem vagyunk teljesen tisztában a D&D szabályaival. Sajnos egy dolog nem változott meg az IWD első részéhez képest: ez pedig a napló,

ahol az információk ömlesztve vannak, csak időrendben, nem tudunk küldetések szerint rendezni, mint azt tehetjük a *Baldur's Gate II*-ben. Igaz, a készítők felhozhatják azt segítségükre, hogy a BG II-ben jóval több a küldetés.

Kellemes meglepetésként ért, hogy a készítők szemmel láthatólag nagy gondot fordítottak a különböző párbeszédre. Az utcaikon mázskáló emberek nem állandóan ugyanazt szajkózzák, mondanivalójuk folyamatosan változik, ahogy haladunk előre a történetben. A *Baldur's Gate II*-ben bizony jó néhányszor előfordult, hogy az egyik szereplő olyan dologról beszélt jövő időben, ami már rég elmúlt. Itt szerencsére nem nagyon találkozunk ilyenekkel, az NPC-k jól reagálnak a történetekre, sőt az is nagyon tetszett, hogy mondanivalójuk megváltozott, amikor más fajú/osztályú karakterrel szólítottam meg őket. Jópofa dolog az is, hogy az elődökhöz képest az elenség jóval többször mondogat mindenféleket (akár csaták közben is), ez sokat dob a hangulaton.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA(?)

Érdeemes még szót ejteni a mesterséges intelligenciáról, ezt egyből két részre lehet osztani: az ellenség és a saját csapatunk tagjainak teljesítményére. Az utóbbiról nem sok új lehet elmondani, útkeresésük egyszerűen száralmas. Ha valamilyen szűkebb helyen szeretnénk átvezetni csapatunkat, akkor jobban tesszük, ha egyesével irányítjuk őket, mert néha bizony káromkodni fogunk vesztettül, amikor valamilyik jó képességű – mert egy pillanatra bele-

ÚJ DÖ HARMADIK KIADÁS

Az AD&D második kiadását rengeteg kritika érte a kiegyensúlyozatlan játékmélet és a rengeteg logikátlanság miatt. A harmadik kiadás készítői éppen ezért teljesen átdolgozták a rendszert, átláthatóbbá tették. A legnagyobb újítás az, hogy sokkal kevesebbet szabtak karaktereink fejlődésének. Nincs meghatározva, hogy milyen fajú karakter milyen osztályt választhat, bizonyos képességek nem osztályfüggők (pl. a lopkodás). Itt bárki hordhat bármilyen páncélt (ha megvan hozzá a szakértelme), akár mágusok is – igaz, szembesülniük kell azzal, hogy vasvértben nem minden varázslatuk fog sikerülni. Teljesen átalakították a karakterfejlődést is. Ha egy karakternek elegendő tapasztalati pontja van, akkor olyan osztályból léphet szintet, amilyenből csak akar (minimális megkötésekkel). Mindenféle fajú karakter lehet több-osztályú (multiclass), semmiféle akadály nincs. Ezzel a módszerrel sokkal változatosabb karakterek hozhatók létre, mint a második kiadásban (pl. lehet valaki harmadik szintű druida, első szintű tolvaj, negyedik szintű harcos és mindezek mellett még második szintű varázsló is. A lehetőségek szinte végtelenek. A karaktereknek szakértelmekkel (skill) és képességekkel (feats) is rendelkeznek, amelyek különböző dolgokra jogosítják fel őket. A karakterek osztályuktól függően megkapnak néhány ismeretet (pl. harcosok a különböző fegyverek kezelését), a többi pedig szintlépéskor sajátíthatják el. Vannak olyan képességek, amelyeket csak olyankor választhatunk karakterünknek, ha bizonyos feltételeket teljesít. A készítők nagyon jól adaptálták a harmadik kiadás szabályait a játékba – sokkal jobban, mint az a *Neverwinter Nights*ban sikerült.



akad egy társába – homlokegyenest a másik irányba iramodik meg, mint azt szeretnénk. Ez különösen akkor öröndetes, amikor éppen ellenséges terepen tartózkodunk, és kedvenc karakterünk egyenesen ork íjászok közé rohan be. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint heveny szitkozódások közepette visszatölteni az állást. (Ezt természetesen akkor is elkövetik hőseink, ha a konfigurációban a legmagasabb értéket adjuk meg az útkeresésnél.) Ha az ellenség intelligenciáját vesszük szemügyre, akkor viszont elismerően csettinhetünk. A mágusok már a *Baldur's Gate II*-ben is komoly problémát okozhattak egy nem túl jól felkészült csapatnak, itt azonban még az ellenséges fegyverforgatók is felnőttek hozzájuk – legalábbis ami a mesterséges intelligenciát illeti. Az ellenséges harcosok előszeretettel veszik célba a náluk fizikálisan sokkal gyengébb mágusainkat. Képesek berohanni a csapattagok közé, és elkezdni ütlegelni a szerencsétlen varázslókat. A *BG II*-vel ellentétben itt nem alkalmazható a "szépen egyesével kicsalom az ellenséget a sötétből, és levagdosom őket" taktika, ha egy ellenség észrevett minket, akkor nem rest hozni a tőle fél méterre álló cimboráját is; s valljuk be, ez így élethű. Helyzetünket nemcsak az ellenség intelligenciája nehe-

zíti meg, hanem az is, hogy csapatunk „előre elrendezett” helyzetekbe csöppen bele, például amikor egy új térképre lépünk. Ilyenkor bizony izzadnunk kell, mert az esélyek nem mellettünk szólnak. Érdeemes még kiemelni az ultrabrutális főellen-ségeket, akiknek a legyőzése szintén nem egyszerű feladat. Úgy érzem, hogy a játék nehézsége (normál fokozaton) pont megfelelő, a jól megválasztott taktika nagyon fontos a sikeres előrehaladásban – talán sokkal fontosabb, mint a „sorozat” korábbi tagjaiban.

A KÜLSŐSÉGEK

A játék grafikájáról igazán sokat nem lehet elmondani annak, aki már látta a *Baldur's Gate* valamelyik részét vagy az *IWD*-t. Nagyon szép, kézzel rajzolt helyszíneken kalandozhatunk, véleményem szerint ez sokkal jobban illik egy ilyen stílusú programhoz, mint a *Neverwinter Nights* háromdimenziós világa. A fejlesztők az *IWD II*-ből számították az előző évezredből itt ragadt 640x480-as felbontást, most már a 800x600 a minimum. Emellett lehetőségünk van még 1024x768-ban, 1600x1200-ban és 2048x1536-ban is játszani. Ez utóbbit sajnos a megfelelő méretű monitor hiányában nem tudtam kipróbálni, de örömmel töltött el, hogy a *Baldur's Gate*

II-vel ellentétben itt már ténylegesen lehet 1600x1200-ban élvezetesen játszani, mert a program ilyenkor a megjelenített szöveget nagyobbra veszi, így el is lehet azt olvasni. (A *BG II*-höz nagyító kellett ilyenkor.) A karakterek animációjával viszont nem voltam annyira megelégedve. Semmi gond nincs velük, csak az, hogy pontosan úgy néznek ki, mint négy évvel ezelőtt a *Baldur's Gate* első részében. Zeneileg a program hozza ugyanazt a magas színvonalat, amit elődei is képviseltek. A dal-mok tökéletes aláfestést nyújtanak a játékhoz, sokat dobnak a hangulaton. Szintén érdemes kiemelni a különböző karakterek hangjait, nagyon jól passzolnak a szereplőkhöz.

KONKLÚZIÓ

A játék értékelésénél nincs különösen nehéz dolgom, hiszen a *Baldur's Gate* mindkét része, a *Planescape Torment* és az *Icewind Dale* is a kedvenceim közé tartozott. Éppen ezért az *IWD 2*-t is pozitív érzésekkel vártam, és nem is csalódtam benne. A harmadik kiadás szabályait jól sikerült beilleszteni a már megszokott játékmenetbe, és ezáltal igen élvezetes végeredmény jött létre. Az *Icewind Dale 2* mindenkinek csak ajánlható, aki szereti a szerepjátékokat.

Caris

CHART

- **Baldur's Gate II**
93%
- **Planescape Torment**
91%
- **Baldur's Gate**
91%
- **Icewind Dale II**
89%
- **Icewind Dale**
88%

HARDVER

- **Minimumkonfig**
Pentium III 350 MHz, 64 MB RAM
- **Tesztkonfiguráció**
AMD Athlon 750, ATI Radeon 7200, 384 MB RAM
- **Tapasztalatunk**
„Az immáron négy éves Infinity engine-nek köszönhetően már gyengébb konfiguráción is jól játszható.”

ÉRTÉKELÉS

- újabb 30-40 óra szórakozás
- D&D 3. kiadás
- sok választható faj és osztály
- útkeresési problémák
- túl kevés történet, túl sok harc

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

89
százalék





DIABLO 3 VAGY BALDUR'S GATE 3?

DIVINE DIVINITY

■ KATEGÓRIA: Baldur's Gate-, Diablo keverék ■ KÖRNYEZET: fantasy ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZÁHÁZÁS: biztosan

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Larian Studios
- KIADÓ
CDV
- WEBOLDAL
www.larian.com
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
2002. október

Rivellon. Szitáló eső. Hősünk a helyi „természetgyógyászok” spontán kommunájában, Aleroth-ban tér magához. Amint megtudja tőlük, az erdőben találtak rá félholtan, ő viszont semmire sem emlékszik – persze, mert nem látta a bevezető animációt. Gyorsan neki is lát, hogy kiderítse, mit keres itt.

Ezzel a nem igazán eredeti felütéssel indul a Divine Divinity (mely névvel kapcsolatban próbálók a „könyvet ne borító alapján, játékot ne cím alapján ítélj” irányelvbe kapaszkodni), de azért a játékkal kapunk egy röpké harmincoldalas PDF kisregényt is az előzményekről, amelyet lelkiismeretesen végigolvasva (én végigolvastam!) nagyjából képen leszünk, hogy ki kicsoda Rivellonban. Emellett látni fogjuk, hogy a srácok azért mégsem céllövöldében lóttek maguknak valami egypálcikás sztorit. A történet persze a kisregény nélkül is teljesen érthető lesz, mivel lassan bonyolódunk bele a kalamajkába, de azért már a kezdet kezdetén láthatóvá válik, hogy itt bizony sötét fellegek gyülekeznek az égen. A Hetek Tanácsa, Rivellon különféle fajinak szövetsége, amely annak idején sikerrel verte vissza a Káosz Urának támadását (Mindig van egy „Káosz Ura” vagy ezek egymás uncsitesói? Hányat lenyomtunk már...) mára felbomlani látszik: az emberek falvaiban járvány pusztít, az orkok délről ostromolják a vidéket, a törpék hadat üzentek az elfek ellen – mindezek mögött pedig a politikai intrikák és cselszövésen túl titokzatos erők ördögi terve állhat, amelynek még nem is sejtjük, de hamarosan kulcsfigurái leszünk.

Az emberek – mint mindig – megosztottak: a régi uralkodó rejtélyes halála sok kérdést hagyott maga után, de az ifjú trónörökös, Janus, zsenge kora ellenére kiforrott szadizmussal formáz le mindenkit, aki ezeket a kérdéseket kívánja feszegetni.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

A történet persze nagyon csavarossá válik, és bár mindig találunk benne innen-onnan ismerős részeket, végig lebilincselő és izgalmas marad. Ez az „innen-onnan ismerős” egyébként az egész projekt kulcsfogalma is lehetne: a Divine Divinity igazából *semmilyen* újdonságot nem mutat fel a korábbi RPG-kkel szemben, csupán egy erénye van... hogy jó.

Szinte látom, ahogy a belga srácok annak idején leültek egy asztal köré, és elkezdtek összeszedni, hogy kinek melyik RPG volt a kedvence, és miért. Mindegyik nagyobb

idézi (csak itt tökéletesen oldották meg a napló és a térkép használatát). A legtöbb hasonlóságot viszont már első ránézésre is a Diablóval fedezhetjük fel, sőt akár az egész felfogható egy Diablo Deluxe-nak is, csak annál persze sokkal több. A fanatikus Diablo-rajongók ezért tuti, hogy klikk-klikk-klikk-et küldenek a nyakamba valami ultraspekció maullal (amit Bhaal a harmincadik legyakás után pottyantott el), de nincs mit szépíteni ezen: egyjátékos módban a Divine Divinity magasan veri a *Diablót*. Rengeteg olyan apróságot javítottak ki, ami „ott is lehetett volna”, és a többi RPG-ből elcsenve olyan elemekkel bővítették ki az egész játékmenetet, amitől az egész kerek egészzé állt össze, nincsenek idegesítő hibák. A harcrendszer attól, hogy menet közben leállítható, semmit sem veszített dinamizmusából, hiszen az ember úgyis csak végszükség esetén fo-

„Igazából semmilyen újdonságot nem mutat fel a korábbi RPG-kkel szemben, csupán egy erénye van... hogy jó!”

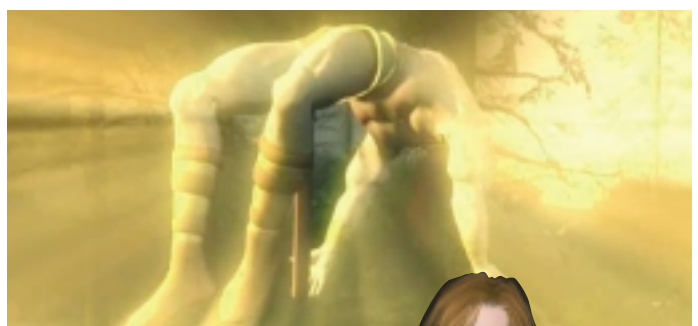
névre ráismerünk valamiből: az *Ultima* sorozatot idézi például a környezet hihetetlen mértékű interaktivitása, a *Baldur's Gate*-et a nagyon jól kidolgozott, szellemes dialógusok, a rengeteg könyv, a fantasztikus zene, és az, hogy harc közben [space]-re mindenki megáll a levegőben, míg mi kényelmesen kiosztjuk a parancsokat, maga a világ pedig elképesztően nagy, méretét, részletességét, vagy az NPC-k számát tekintve, egyaránt szinte már a *Morrowind*et

lyamodik hozzá, például ha éppen nincs a 96 (!) skill közül valamelyikre gyorsbillentyű beállítva... A státusz ablakok eltolhatóak, mint a *Morrowind*ben, ettől sokkal jobban átláthatók. Nem kell csinos kupacot pakolnunk magunk alá egy-egy komolyabb rendrakáshoz. Az inventory nem „kockákra” van osztva, tehát nem a tárgyak mérete, hanem a súlya a meghatározó: erőnktől függ, hogy mennyi mindent vihetünk magunkkal. És még egy pont a *Diablóval*

WEB

CHART

- **Baldur's Gate II**
91%
- **Diablo II**
88%
- **Divine Divinity**
86%
- **Throne of Darkness**
79%
- **Pool of Radiance 2**
57%



szemben: elég egyszerű ráklikkelni a hentesi kívánt szörnyeteg búrájára, és hősünk lelkiismeretesen ütni kezdi mindaddig, míg boldog sóhajjal nem nyugtázza, hogy eggyel kevesebb rémség rontja immár szép Rivellon balsamos levegőjét. Ez persze varázslatok esetében nem működik, úgyhogy ha a mágusi hivatást választottuk, és jobban preferáljuk a tűzlabdát, mint a duplafejszét, akkor a jobb egérgombon azért marad az „eztöld-eztöld”.

PÁLYAVÁLASZTÁSI TANÁCSADÓ

Induláskor három karakterosztály közül választhatunk: a mágus, a harcos és a túlélő képviseli azt a három „utat”, amelyen elindulhatunk. Az alapvető attribútumok (erő, ügyesség, intelligencia, kitartás: teljesen ugyanazok, mint a *Diablóban*, csak más-hogy hívják őket) térnek el csupán – és ezzel együtt persze az életerő/mana/támadás/védekezés aránya is. Mindhárom rendelkezik viszont egy speciális mozdulattal. A harcosnak van egy speckó suhintása, amivel jó nagyot sebez az aktuális fegyverrel, méghozzá egyszerre több irányban is, a túlélő lopakodik, a mágus pedig „helyet cserélhet” egy támadójával – ez utóbbi első látásra teljességgel értelmetlennek tűnhet, de amikor épp kétségbeesetten dobáljuk a tűzlabdákat egy halom bűdös ork közé szorulva, akkor az egyik szélen állóra kaptatva máris megnyílik a menekülési útvonal. Hiába, a mágus az eszével, a harcos a kardjával „vágja ki magát” a szorult helyzetekből. Mindhárom típusból indíthatunk férfi vagy női karaktert is, de ezek a kinézetén túl

csupán a két előre definiált alapképességben térnek el egymástól. Szintlépések esetén a *Diablóból* már ismerős módon oszthatunk el öt pontot a főattribútumok között, továbbá egy skillpontot is kapunk, amelyet új skillre válthatunk be, vagy egy régit fejleszhetünk tovább. A három „út” (mágus, harcos, túlélő) négy-nyolc „ösvényre” van osztva, amelyek mindegyike tematikus felosztásban nyolc-nyolc skillt tartalmaz. Ez a négy blokk a mágus esetében például négyféle mágiaosztályt jelent: az anyag manipulálását (mint például a telekinézis vagy a békává változtatás mókás tudománya), a különféle testet és lelket érintő mágikákat (gyógyító- és védővarázslatok), az elemek mágiját (tűzlabda, villám, mérgező különféle gonosz variációi) és az idézés titkos technikáit (csontvázak, szellemek megidézése, halottak feltámasztása). Találunk a másik két karakterosztálynál is nagyon érdekes és hasznos skillket, mint például az alkímia, amelynek segítségével könnyedén kreálhatunk magunknak gyógyitalokat a rengeteg gyógyfűből, de magasabb szinten akár már mérgeket is a romlott ételekből, gombákból. Külön képességgel a *Diablóból* ismerős charmokkal erősíthetjük tovább fegyvereinket, de egy mással akár gyorsan meg is javíthatjuk azokat, ha esetleg a legkritikusabb pillanatban mondanák fel a szolgálatot. Szabadon választhatunk a másik két karakterosztály 64 képességéből is, de érdemes esetleg a három „út” négy „ösvénye” közül egyre-keztőre külön rákoncentrálni, mert ha egy blokkból mind a nyolc skillben jártasságot szerzünk, kapunk egy bónuszvarázslatot,

amivel aztán tényleg eget-földet rengethetünk. Ez az „isteni ösvény” – a történet szerint pedig éppen az a célunk, hogy felszabadítsuk magunkban az „isteni” erőket: hát így kell. Ez persze nem lesz könnyű, legalább 24. szint kell hozzá (mert egy-egy ösvény nyolcadik képességéhez ez a legkevesebb), de azért olyan könyveket is találhatunk elszórva, melyekből új skillt tanulhatunk szintlépés nélkül is, csak sajna igen ritkán. (Találtam például egyet egy

kanális közepén, hogy csakis telekinézissel lehesen felvenni...)

JOGSI, SZEMÉLYI, FEJSZE, PAJZS... INDULÁS!

Ezután már neki is ugorhatunk a nagy kalandnak, szerencsére két lépés után már a nyakunkba sóznak néhány feladatot, úgyhogy vagy elkezdjük ezeket megoldani, vagy nagy bátran nekivágunk a világnak XP-t gyűjteni. Kalandokban nem lesz hiány, hihetetlen



Divine Divinity
nyeremény-játék!

Összesen hány skill van a Divine Divinityben?
Hogy hívják a játékban az emberek kegyetlen uralkodóját?
Milyen nemzetiségű a Larian Studios?

A feltett kérdésekre helyesen válaszolók között három játékot sorsolunk ki.
A meglepetéseket nyílt levelezőlapon várjuk:
1374 Bp., 5. Pt.: 578

cdv
automex

© 2000 Larian Studios. All rights reserved.

mennyiségű feladatot kapunk. Van közöttük néhány kimondottan eredeti ötlet, és vannak (végre!) komoly agymunkát igénylők is... A fontosabbak a történetet viszik előre, míg a kisebbek révén értékes XP-hez juthatunk. Szerencsére a program igen nagyvonalúan honorálja az ügyes megoldásokat, és a tapasztalat mellett az aranyat vagy a helybéliek növekvő tiszteletét is bezebelhetjük. A statisztikáinkat tartalmazó lapra tehát felkerült a „reputáció” is, vagyis, hogy mennyire ismernek, tisztelnek bennünket az emberek. A nulla érték az abszolút neutrális, de hamar lemehetünk mínuszba, ha nem vigyázunk, és ilyenkor már kevesen állnak szóba velünk, a kereskedők esetleg nem hajlandók kiszolgálni, vagy pedig az örök minimális provokációra is tomlócbe vetnek bennünket. Például ha nem rakjuk el fegyverünket, mielőtt beszélni kezdünk valakihez, az néha igen falsul sült el... Egyszer például épp csak bekocogtam egy kereskedőhöz aranyra váltani a vadonban zsákmányolt cuccokat, és nem figyeltem arra, hogy békés üzemmódban vagyok-e – a harci és normál mód kö-

zötti váltást egy elég pasztikus kis ikon jelzi a „véres kard/békegalamb” ellentéppárral –, a kereskedő viszont, ahogy meglátta hű fejszemet (gondolom, a karakterem barátságosan letette kettejük közé a pultra), rögtön örökrét kiáltott, akik jöttek is, és ilyenkor nem érdemes ellenállni, mert inkább a börtön (ahonnan különben is meg lehet szökni), mint a mínusz húsz reputáció a lezúzott örökrét.

A NÉPSZERŰSÉG ÁLDÁSA

Érdeemes viszont népszerűségünket minél magasabbra tornáznai, mert ebben az esetben az örök sem kötnek belénk úton-útfélen, extra küldetéseket kaphatunk, és jóval kisebb árrésszel dolgoznak a kereskedők. Persze utóbbiak esetében megvannak az általános trükkök: például valószínű, hogy ha direkt potom pénzért adunk el nekik valamit, vagy mindig egyvalakihez járunk vissza vásárolni/eladni, akkor hamar megszeretnek. A reputáció ugyanis NPC-k szerint is változik. Ha valakinek teljesítünk egy küldetést, akkor az egekig magasztal, és ha esetleg az általános megbecsültségünk nem is nő, az adott felebarátunk neve alatt látható számon mégis mérhető, hogy örökre szívébe zárt-e.

Szerencsére nem veszünk el a rengeteg küldetésben, mert nagyon jól kezelhető a napló. Igaz ez a térképre is, melyből van egy nagyobb (ahol akár megjegyzéseket is tehetünk fontosabb pontokhoz), és egy minimap, amely menet közben nyújthat felbecsülhetetlen segítséget. Ha esetleg elfelejtettünk volna valamit, akkor a fontosabb beszélgetéseket mind el lehet olvasni újra, és még egy remek (de teljességgel haszontalan) ficsórje van filofaxunknak: csinos kis képes nyilvántartást vezet az általunk legyakott szörnyekről. Ez csupán arra jó, hogy néha elégedetten végignézzünk a növekvő lajstromon, illetve hogy lássuk, milyen hihetetlen számú mentsztaival találkozunk már: a készítőik szerint

a játékban körülbelül 100-féle ádázzal hozhat minket össze a sors.

AZ UTOLSÓ ÍTÉLET

Ami a legkomolyabb érvágást jelentheti, az a multiplayer mód hiánya... Ezzel kapcsolatban viszont hasonlít a helyzet a *Morrowind*hez, itt is ugyanazok az indokok. De legalább a készítőik száz százalékig egy tökéletes single player játékra koncentrárlhattak. Ne felejtsük, hogy a Larian Studios egy kis, független fejlesztőcsapat, és nem állt a hátuk mögött olyan bázis, mint pl. a blizzardosoknak... Emellett viszont semmit sem tudok a Divine Divinity szemére vetni – talán annyit, hogy nem túl eredeti. Bár a készítőik erre nem is igazán törekedtek, szépen átvették különféle RPG-k általuk legjobbnak tartott részeit, és csinalták azokból egy újat. De ha önmagában nézzük, akkor a DD szinte tökéletes. A régi jó módszerekhez olyan képi megjelenítés társul, aminél jobbat a klasszikus izometriás motorból már képtelenség kihozni. A *Dungeon Siege* és a *Neverwinter Nights* mellett az old school izometriás megjelenítés (amit jó néhányszor temettünk már) utoljára (?) még villant egy nagyot: a napszakok folyamatos váltakozása, eső, villámok, tükröződő valamint, gyűrűző pocsoltyák és folyók, a kód, a hihetetlenül gazdag élővilág és a városlatok animációi (tehát azért jócskán dolgozik a Direct3D vagy Glide) egyszerűen gyönyörűek. Rengeteg apróság teszi élvezetessé a játékmenetet, a szellemes poénon (például a törpék falujában a kiírás, hogy „Kérjük a szakállas vicceket mellőzni!”) és az elképesztően gazdag, interaktív környezet, az óriási játéktér. Az, akinek van türelme ahhoz, hogy végigbogarássza a több száz könyvet és pergament, néha igen hasznos információk birtokába juthat – például a különféle charmok alkalmazásáról, vagy csupán az almaszós rettenetesen bonyolult receptjéről. De nem csupán emiatt ígérnek a fejlesztők 200 óra körüli tömény játékidőt – óhatatlanul bekattanhat az ember, hogy egyre magasabb szintekre tornázza karakterét, és igazi „isteni istenséget” csináljon belőle.

Mazur

HARDVER

■ Minimumkonfig.

PII 300 MHz,
128 MB RAM,
8 MB-os 3D-s
kártya

■ Tesztkonfiguráció

Pentium III 1 GHz,
GeF4 MX 440,
256 MB RAM

■ Tapasztalatunk

„Mindenképpen érdemes 1024x768-as felbontásban játszani, mert így a legszébb a kép, és a sebesség is alig csökken.”

ÉRTÉKELÉS

- hatalmas, részletesen kidolgozott világ
- kiforrott, játékmenet
- gyönyörű grafika
- végre komolyabb küldetések
- nem túl eredeti
- nincs multiplayer

■ Grafika



■ Zene



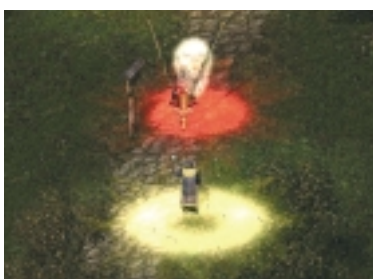
■ Hangok

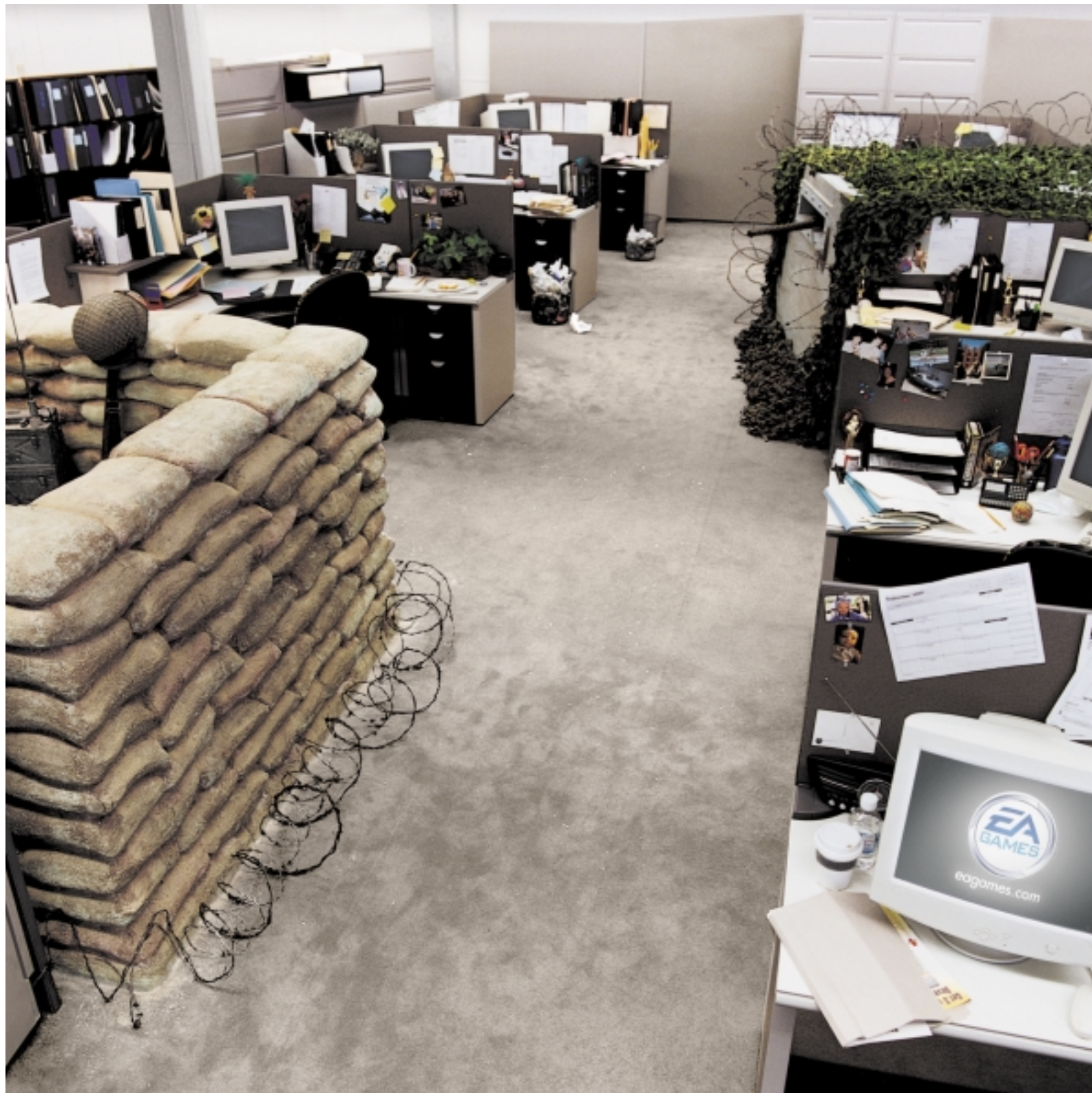


■ Játoszhatóság



87
százalék





Állj készen!

Készülj! Szállj be te is egy akár 64 játékos által életre keltett háborúba,
vagy álld a sarat a mesterséges intelligencia által generált izgalmas helyzetekben.

Válassz a 20 halálos fegyver közül és a 35 járműből.

Szükséged lesz rátermettségére a 16 kulcsfontosságú csata során!



— csatlakozz te is: —
www.uk.ea.com





KÍNAI ÖRDÖGÖK

PRINCE OF QIN



■ KATEGÓRIA: izometrikus RPG ■ KÖRNYEZET: keleties fantasy ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Object Software

■ KIADÓ
Strategyfirst

■ WEBOLDAL
www.strategyfirst.com

■ FORGALMAZÓ
még nincs

■ MEGJELENÉS
N/A

Gyakoriak az olyan játékok, amelyeket nem vár az ember hónapok óta, és nem is tűnnek ki a tömegjátékok szűrkeségéből. Jelen boncalanyunk is a demó alapján ilyen szerepjátéknak tűnt. Így nem fűztem túl sok reményt hozzá. Aztán az első átvirrasztott éjszaka után egy kicsit megváltozott a véleményem. Talán túl elfogult vagyok, vagy ezek már a krónikus játékhány első jelei?

A demó alapján én egy *Diablo*-klónra számítottam, nem is nagyon hittem a fejlesztőknek, akik ezernyi küldetést ígértek. Egy „ez is olyan, mint a többi, csak samurájokat kell gyakni” kijelentéssel el is intéztem a játékot. Amikor a teljes verzió rám szakadt, mind a három CD-jével, elkezdtem gondolkodni, hogy vajon a tömörítést nem sikerült a programozóknak megoldani, vagy tényleg van valami a játékban. Igaz, sokszor a mennyiség ellentétben áll a minőséggel, de legalább nem sajnálták rá a műanyagot. A játék elindítása után sem lettem lelkesebb, hiszen a sztori felvezeté-

se a szegény királyfiról, sötét ármánykodással megfűszerezve nem sejtetett többet, mint egy remekbe szabott klisédömpinget. Hangulatom a negyedik-ötödik játékóráig nem változott semmit. Aztán szépen lassan elkezdett felnyílani a szemem, és rácsodálkoztam néhány igencsak tetszetős ötletre. De ne siessünk ennyire előre, először nézzük, mi is volt a gyönyörökig vezető kálváriám első lépése.

AMIKOR AZ IDŐ MEGÁLLT

Valahogy olyan érzésem volt az egész játék alatt, mintha a *Baldurs Gate 2* és a *Diablo* grafikájának a keverékét látnám egy kis japános hangulattal (épületekkel, emberekkel) megfűszerezve. Szerintem ez így, a 2002-es év vége felé közeledve egy kicsit kevés... Nem vagyok ellene az izometrikus nézetnek, sőt néha sokkal jobb, mint a sok 3D-s borzalom. De ennyire élettelen tájakat alkotni már művészet, sehol egy madár-csapat vagy barátságos állat (na jó, néha elrohan egy kutyanak becézett paca). Valahogy nekem sehogy nem jött át belőle a mesés keleti hangulat. Ha nagyon be akarnám határolni, akkor az egész legin-

kább egy kis „orientállal” nyakon öntött steril fantasy világ. Na sebj, végül is legalább nem túl idegen európai szemünk számára.

A következő sokk az első farkaskalpa lerohanásakor ért. Tudom, hogy a fantázia néha elűt a valóságtól, de hogy ennyire... Két percig a hasam fogtam a röhögéstől, amikor megláttam, hogy a szerencsétlen monsztrák a *Diablo 2* ugrálós szörnyeikhez hasonlóan ide-oda pattognak. Azt már meg sem említem, hogy körülbelül annyira néztek ki farkasnak, mint bármely más félembernyi nagyságú szürke állatnak, de ez már csak hab a tortára. Sajna a szörnyek kinézete a játék további részében is siralmasnak nevezhető, a mozgásuk pedig enyhén szólva is furcsa. Nem is vesztegetek rá több szót, mert ha ezt a részét elemezném a programnak, akkor a Citrom rovatban kötne ki. Hogy valami pozitívumot is említsek: az emberek legalább hasonlítanak a földi megfelelőikre, és néha még a fizika törvényeinek és a realitásnak megfelelően harcolnak. Különleges effektekben nem tobzódik a program, így nincs is értelme elkezdni fel-

sorolni őket. A tájak és a városok élettelen-ségük ellenére egészen korrekten megrajzoltak, s ahogy szokott lenni, a dús erdőségeken keresztül a hófedte hegyeken át mindenhol megfordulhatunk a játék során. A felbontás egészen 1024X768-ig állítható, ami nem sok, de éppen elég, s tudunk zoomolni is, igaz ennek sincs semmi értelme, hiszen minden pixeles meg elmosódott lesz, de aki akarja, kiélheti e hajlamait is. Azt hiszem, a grafikáról egy szóval többet sem érdemes írni, nézzük, mi miatt is bírt rávenni engem ez a program, hogy fennmaradjak egy teljes (!) éjszakán keresztül.

KELETEN A HELYZET VÁLTOZTATLAN?

Az első pár küldetés során semmi különös dologgal nem fogunk találkozni, azt garantálhatom. Kezdetben ugyanis csak a herceget irányíthatjuk, aki egyedül kaszabolja a szörnyeket, és megfelelő mennyiségű monszta túlvilágra juttatásakor szintet is lép, amiért – a *Diablohoz* hasonlóan – tulajdonság- és skillpontot kap. Az előnye a rendszernek az, hogy abszolút nincsen túlbonyolítva (a nagyobb a jobb ☺), a hátrá-

A harc egyébként realtime, amit [space]-szel kimerevithetünk, így van időnk kiválasztani a megfelelő varázslatot, vagy különleges képességet, esetleg felhajtani egy gyógyítalt. Az más kérdés, hogy mennyi esélye lenne a valóságban egy táskájában kotorászó harcosnak, amikor éppen tigrisek veszik körül, de hát ugye ezt megengedhetjük egy fantasy játéknak. Egyszóval ki-ki vérmérséklete szerint küzdheti le az ellent, az abszolút óvatosak pedig még azt is beállíthatják, hogy ha megjelenik egy szörnyeteg, vagy ha egyik emberünk életerőpontja 10 % alá csökken, akkor automatikusan kimerevedjen a játék. Mindehhez pedig teljesen praktikus elrendezett kezelőfelület dukál.

CSINÁLD MAGAD

Ez lehetett a jelszavuk a készítőknél, amikor kitalálták a fegyverek és egyéb varázstárgyak rendszerét. Ugyanis a harmadik szintet elérve főhősünk képes lesz vasérből, fából, bőrből, csontból, valamint drágakövekből fegyvereket, páncélokat és egyéb hasznos kis kutyúkat összeeszkábálni. Az egyes alapanyagok különböző ké-

„...csak a farkasokat tudnám feledni...”

nya viszont, hogy hiányzik a karaktergenerálás, valamint túlságosan is egysíkú karakterek jöhetnek létre amiatt, hogy a sokfajta képzettség közül alig akad egy tucat használható.

Ami egy kicsit felrázza a rendszert az az, hogy a későbbiek folyamán csatlakozhatnak hozzánk. A legtöbb harcostársunk természetesen másfajta kasztba tartozik, és más képzettségei vannak, így amolyan Baldurs-Diablo keveréket kapunk a végére. Ami a játszhatóság szempontjából nem is olyan rossz, hiszen az egyes kasztok (muscleman, paladin, assassin, wizard, witch) elég jól vannak kiegyensúlyozva, és egy jó csapatban mindegyikre szükségünk lesz.

pességekkel vannak megáldva, így a játékban garantáltan nem lesz két ugyanolyan varázstárgy. Én minimum a játékidőm negyedét töltöttem azzal, hogy megpróbáltam a legideálisabb dolgokat összerakni, igaz, néha teljesen haszontalanul, hiszen a következő sarakban már ott feküdt egy még hasznosabb alkatrés. Szerencsénkre a fejlesztők végre megoldották, hogy a kristályok nemcsak beletehetők egy páncélba, hanem onnan kivéve, akár át is helyezhetők következő harci ruhadarabunkba. Így a felvett tárgyakat tényleg mindig tudjuk használni, és nekem még a játék közepe felé sem volt az az érzésem, hogy kevés a hely az amúgy közép méretűre szabott hátizsákban.

VALÓSÁGOS FANTASY?

A készítők az i.e. III. századi Kínába, a nagy fal építésének közelébe, kalauzolják el a játékost. Hősünk (Fu Su) is éppen a történelem építkezés felügyelete közepette, kapja a parancsot, az uralkodótól, hogy hajtson végre rituális öngyilkosságot. A készítők rögtön itt az elején eltértek a valóságtól, hiszen a fiú valójában önkézevel vetett véget életének. A játékban, pedig elindult, hogy kiderítse, mi rejtőzhet a dolog hátterében.

A történetben feltűnő uralkodó a valóságban nem volt túl hosszú életű, hiszen 15 év után, a kegyetlen törvényeinek hatására, az egész országban fellázadtak ellene.

A készítők igen nagy figyelmet fordítottak arra, hogy a játékban, a Kínában i.e. III. században használatos tárgyak és eszközök tényleg fel leginkább, valamint az épületeket is történelmi leírások alapján igyekeztek megmimálni.

A játék szörnyei leginkább a kínai mitológiából származnak, de sajnos találkoznunk nyugatabbról származókkal is (talán jobb lett volna, ha ebben a tekintetben is megőrzi egyediségét a játék).

DEJA VU

Jelen esetben ez nem azt jelenti, hogy a fejlesztők néha változtatnak a programon – bár remélem, hogy valami patch kijavítja a szörnyek idélen mozgását meg pár bosszantó grafikai bugot – hanem azt, hogy néha igencsak visszaköszönnék jelenetek más programokból. A történet, mint ahogy említettem, főleg az elején elég sablon ízű, de ezt csak megfajeli, hogy van néhány küldetés, ami egy az egyben *Baldur-, Icewind Dale-*koppintás. Amely még nem is lenne baj, hiszen ez esetben van miből válogatni – a mellékküldetések csak úgy jönnek csapatostul – de néha már túlzottan is az az érzése a játékosnak, hogy ezt már valahol látta.

Az egész program igazából jó iparosmunka, mentes minden nagy ötlettől (talán csak a tárgyak kombinálhatósága az, ami igazán egyedli), és minimum egy évet késett. Ugyanakkor igencsak kellemes vele játszani, mert megvan benne minden, ami egy jó keleti hangulatú fantasyhoz kell. Aki pedig össze tud szedni egy kisebb baráti társaságot, az interneten vagy akár lanon is nekivághat a kalandoknak. Így mindenkinek csak ajánlani tudom, akinek van egy hét szabadsága, hiszen a lineáris sztori ellenére lesz elég dolgunk a keleti végeken. Szittyó



HARDVER

■ **Minimum konfiguráció**
PII 300 MHz,
128 MB RAM
8 MB-os 3D-s
kártya

■ **Tesztkonfiguráció**
PIII 566Mhz 512
MB GeForce3 Ti
200

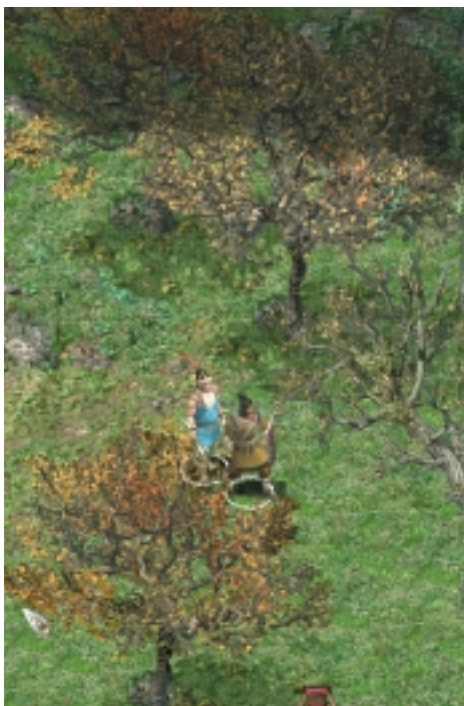
■ **Tapasztalatunk**
„A program egy közepes konfiguráció is vígan elmegy, csak a 128 MByte minimum RAM, valamint a 1 GB igényelt lemez terület tűnhet egy kicsit soknak.”

ÉRTÉKELÉS

- szabadon készíthető tárgyak
- rengeteg küldetés
- elavult grafika
- a farkasok...

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

79
százalék





PÉNZ, NŐK, HATALOM, KALAND

LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT

■KATEGÓRIA: 3D-s, hagyományos kaland ■KÖRNYEZET: modern ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

ADATOK

■ FEJLESZTŐ

Dupuis

■ KIADÓ

Ubi Soft

■ WEBOLDAL

www.jowood.com

■ FORGALMAZÓ

Automex Kft.

■ MEGJELÉNÉS

már kapható

WEB

Largo Winch, nevének beszédes hangzása ellenére nem a nagyméretű merevlemezek olasz megfelelője, hanem egy Nyugat-Európában aránylag népszerű képregény és tévésorozat hőse. Egy ifjú multimilliomosról van szó, akiért döglenek a nők, állandóan veszélyes kalandokba keveredik, és vállalatát is folyton fenyegetik rosszakarói. Ez idáig ugye nem túl eredeti, de a kalandjátékok rajongói arra talán felkapják a fejüket, hogy egy Gabriel Knighthoz némileg hasonlító 3D-s, nyomozós, feladatmegoldós cuccról van szó...

Az első benyomások nagyon fontosak, nemcsak az életben úgy általában, hanem a játékoknál is, hiszen egy antipatikus programot a legelső negyedóra unalom vagy szenvedés után úgy uninstallálja az egyszerű játékos, hogy irmagja se maradjon a merevle-

mezen. Nekünk, tesztelőknak sajnos (időnként szerencsére) nem adatik meg ez a lehetőség, hiszen alaposan meg kell vizsgálnunk a progikat, hogy átfogó véleményt nyilváníthassunk róla. Márpedig nem minden játékot áldottak meg érdekes környezettel, szimpatikus főszereplővel vagy adrenalinpumpáló

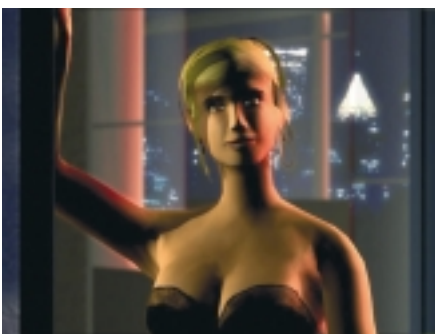
re küszködésekkel és fáradozásokkal teli munka a miénk ☺! De hát ugye, mindent az olvasóért ☺!

Nem, az igazi ok valójában az, hogy ennél a játéknál tényleg érdemes túltenni magunkat az eleinte a brazil szappanoperákat idéző, elég lamernek induló sztorin,

„Largo Winchnek kalandjai mellett arra is van ideje, hogy különféle pásztorórákon vegyen részt „franciaoktatásban” ☺”

akcióval, és bizony sok-sok kávésbögre szegődött már társamul egy-egy, a kiadó cég szerint „drámaian izgalmas”, de valójában dögunalmas program mellett... Hogy ezt most miért mesélem el nektek? Először is azért, hogy sajnáljatok: mennyi-

továbbá a marhára antipatikusnak tűnő (legalábbis nekem elsőre az volt) milliomos, playboy, „nyálgyerek” főszereplő személyén: a Largo Winch ugyanis hosszú távon igencsak érdekfeszítő és izgalmas kalandjáték.



GABRIEL KNIGHT JOBB CSÁVÓ, DE AZÉRT LARGO IS ELMEGY...

A hagyományos adventure-ök rajongóit elsősre mindjárt szíven fogja ütni az irányítás, ugyanis a Largo Winch is a „mit nekünk egér, amikor ott a remek billentyű?” mozgalom jeles képviselője. Mint a *Grim Fardango* óta a legtöbb adventure-nél, itt is a kurzorgombokkal kell közlekedni, és amikor hősünk egy feltűnő fejmozdulattal valamire elfordítja a fejét, akkor nem a görcs bántja a nyakát, hanem egy érdekes, használható tárgy közelébe ért. Ilyenkor az akciógombbal felvehetjük, vagy csinálhatunk valamit az adott eszközzel, egy másik billentyűvel pedig megvizsgálhatjuk. A hagyományok persze fontos dolgok, és a Largo Winch készítői is ragaszkodtak az olyan tárgyak alkalmazáshoz, amelyeknek az égvilágon semmi jelentősége sincs a játékban, csak azért tették bele, mert mekkora feeling már, hogy ott áll egy virágcserep, és meg lehet tapizni. A kedves fejlesztő urak csak azt felejtették el, hogy a régi adventure-ökben ezekben az esetekben a főhős mindig valamilyen jellegzetes módon kommentálta a vizsgálódásokat, itt viszont Largo a legtöbbször csak annyit tesz hozzá az egészhez, hogy „ez nem kell most nekem” (és ennek különböző változatait). Hangulatból egy rossz pont. Egy másik bosszantó dolog, hogy a Largo Winch készítői rettenően vonalasan és túlzóan próbálják alkalmazni a szokásos sztereotípiákat. OK, rendben van, kifejezetten

imádom a nagy mellű, rövid szoknyájú, jól dekoltált dögös kis csajokat, de amikor egy számítógépes játékban *mindegyik XX kromoszómás* perszóna így néz ki, a takarítónőtől kezdve a recepcióson keresztül az összes női főszereplőig, akkor az hosszú távon inkább nevetséges és unalmas. Valahogy ilyen igénytelenül kidolgozott a férfi főszereplők egy része is: Simon, Largo legjobb barátja például egyfajta ügyetlen keveréke Leisure Suit Larrynek a *Gabriel Knight*ből ismert Mosley felügyelőnek és bármilyen más kalandornak. Szerencsére maga Largo a játék során azért aránylag szimpatikussá válik, ha nem is mérhető Gabrielhez.

PLAYBOYÖKÖL, VASÖKÖL, ODA CSAP, AHOVA KÖLL

Itt az ideje áttérnem a pozitívumokra, különben még hirtelen felindulásból lejjebb venném azt a 81 %-ot... A Largo Winch nagy erénye például, hogy a puzzlefeladatok nem idegesítően nyakatekertek, sőt a játék elején elég könnyűek, hogy aztán később szép finoman egyre inkább nehezedjenek. Egy kicsit sajnáltam, hogy a készítőik szinte kényszeresen estek bele a „tegyünk egy csepnyi akciót is a játékba” hibájába. Míg a készülő *Broken Sword*

3-ban jónak tűnnek azok a filmszerű akciójelenetek, amelyekkel azt fűszerezték (lásd az erről szóló előzetest), itt viszont elég idétlen módon egyfajta körökre osztott *Gorky 17*-szerű stratégiai verekedést találunk, amelynek az égvilágon semmi értelme sincs, ugyanis a Largo Winch alapvetően echte kaland: nem lehet fejleszteni karakterünket, védőöltözeteket aggatni rá, vagy fegyvert adni a kezébe. Szerencsére a játék során összesen hétszer kell ezekben a lamoid akció részekben részt vennünk. Maga a sztori az első unalomhegyek után egyre

CHART

- **Gabriel Knight 3**
92%
- **Blade Runner**
85%
- **Largo Winch**
81%
- **Alfred Hitchcock's Final Cut**
64%



HARDVER

■ **Minimum konfiguráció**
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, GeForce1-es videokártya

■ **Tesztkonfiguráció**
AMD Athlon 1800+, 512 MB DDR RAM, ATI Radeon 8500

■ **Tapasztalatunk**
„Mezei 3D-s kalandjáték, az én gépemem teljesen jól ment.”

ÉRTÉKELÉS

- jól kidolgozott puzzle feladatok
- később érdekessé váló történet
- kellemes grafikai helyszín
- eleinte unalmas
- kicsit unszimpatikus főhős
- néhol élettelen párbeszéd, helyszínek, szereplők

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

81
százalék

érdekesebbé válik. A New York-i vállalati épületek és luxusvillák után egyre egzotikusabb helyekre kerülünk, ahogy Largónak nyomoznia kell az eleinte szintén szimplának tűnő ipari szabotázsakció-sorozat ügyében, amely aztán szépen bonyolódik. A készítőik sajnos egy kicsit túlságosan is a tv-sorozatra és a képregényre hagyatkoztak, mert egyes karakterek (például Largo elhunyt apja) történetbeli szerepe és helyzete nincsenek kellőképpen kidolgozva és elmagyarázva.

Amikor hősünk valahova elutazik, akkor mindig magával viszi a két barátja és alkalmazottja közül valamelyiket: Simont vagy Joyt. (Joy ex-CIA ügynök, „mellesleg” – természetesen – ☺ egy nagy mellű csinos nő). A készítőik nagy *Leisure Suit Larry*-rajongók is lehetnek, ugyanis Largo Winchnek kalandjai mellett arra is van ideje, hogy különféle pászorórakon vegyen részt „franciaoktatásban” ☺ – sajnos Larryvel ellentétben a humor ezekből hiányzik...

A tisztességesen megírt sztori sajnos (mint mindig, most is) elég lineáris játékmennel párosul – ez a hagyományos kalandjátékok örök betegsége, amelyből a Largo Winch sem tudott kigyógyulni.

OH, BABY, LÁTTAD MÁR A PDA-MAT?

Úgy látszik, a kalandorok mostanában PDA-val közlekednek, ugyanis a tavaly megjelent *Alfred Hitchcock's Final Cut* detektív főhőse is ezzel az elmés kis herkenyűvel járka, és ilyet használ Largo Winch is. Szerencsére Largo masinája sokkal praktikusabban kezelhető, és könnyebben átlátható, pedig most is ide rakták a legtöbb fontos állítható funkciót: állásmentés, tárgyhasználat és így tovább. Largo emellett ide jegyzi fel a fontosabb eseményeket, és azt is, hogy mit kell tenni a továbbhaladáshoz. (Azért nem a megoldást!) Amikor hősünk megtud valami nagyobb horderejű információt, akkor a gép elkezd villogni, hogy jelezze: egy újabb „naplórész” olvashatunk hősünktől.

Ettől ez elején túlságosan is könnyűnek tűnhetnek a puzzle-ok, már csak azért is, mert szinte mindegyiket csak a felvehető tárgyakkal kell megoldani és legtöbbjük mindig meg is találjuk a helyszínen. Később azért egyre komplexebb feladatokkal szembesülünk, és egyre többféle eszköz kerül a birtokunkba. A tárgyhasználat mellett különféle szereplőkkel is el kell beszélgetnünk választható mondatok segítségével. Gyakran csak akkor tudunk továbbjutni, ha megfelelően válaszolunk – ügyes húzás a készítőktől, hogy néha alaposan meg kell figyelni, kinek milyen személyisége van, hogy a jó szavakat adjuk Largo szájába.

Végül a puzzle-feladatok és párbeszéd mellett különféle kisebb logikai játékokban is érvényesülnünk kell. A *Myst*-gyűlölőknek nem kell megijedniük: hála Istennek nem valamilyen, a főjátéktól elrugaszkodott nyakatekert ökörségről, hanem a sztorihoz szervesen kapcsolódó stuffokról van szó. Hősünknek például időnként számítógépes rendszerekbe kell betörnie – ezt egy tili-toli játékoskával valósították meg –, máskor pedig pókereznie kell egy orosz maffiózóval. A *Myst* helyett ezek a kisebb aljátékok engem inkább a *Sierra*-kalandokra emlékeztettek, mint ahogy az a – kalandjátékokra manapság már nem jellemző – megoldás is, hogy a főszereplő egy elszúrt akció rész vagy veszélyesebb puzzle rossz megoldása során elpatkolhat. Szerencsére a készítőik nem estek bele abba a mostani örületbe, hogy korlátozzák a save-eket: akkor és annyit menthetsz, amikor és amennyit akarsz, nincs semmilyen megkötés.

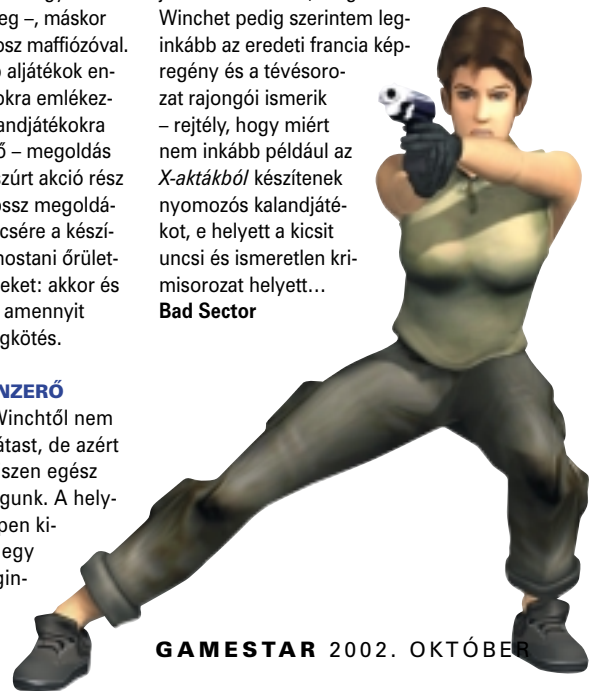
NEM VÉGZETES, DE VONZERŐ

Grafikailag ugyan a Largo Winchtől nem vágtam Postabank-macis hástát, de azért panaszokodunk sem kell, hiszen egész tisztességes 3D-vel van dolgunk. A helyszíneket általában véve szépen kidolgozták, csak helyenként egy kicsit steril az egész – ez legin-

kább az irodaépületekre és a gyárbelsőkre jellemző, az egzotikus miliók között szerencsére találkozunk egy-két igazán hangulattal. A karakterek... hmm... szódával elmennek, egyedül az zavart egy kicsit, hogy a „szexinek” titulált cica-babák közül néhány elég darabos, ami meglehetősen illúzióromboló egy, az erotikára ennyire hajazó játéknál... Zavaró még az is, hogy a többnyelvűség miatt a szájmozgás szökövetése elég siralmasra sikeredett: még az is előfordult, hogy a színész már rég befejezte mondókáját, de a szerencsétlen 3D-s modell még mindig tátogott...

Ezt leszámítva azért a Largo Winch korrekt 3D-s kaland, hagyományos játékmennel és aránylag érdekes történettel. Azt ugyan nem tudom, hogy a Ubi Soft mennyit ad majd el belőle, ugyanis olyan szinten *nulla* a marketingje, hogy még a *saját* (elég gagyi) honlapján sem említik meg, hogy Playstation 1-es verzió mellett más is létezne! (Pedig PS2-re, PC-re és Xboxra is megjelent már a stuff.) Largo Winchet pedig szerintem leginkább az eredeti francia képregény és a tévésorozat rajongói ismerik – rejtély, hogy miért nem inkább például az *X-akták*ból készítenek nyomozós kalandjátékot, e helyett a kicsit uncsi és ismeretlen krimisorozat helyett...

Bad Sector





ITT AZ ŰRKORSZAK!

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: bronzkortól űrkorszakig ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Mad Doc
- KIADÓ
Sierra
- WEBOLDAL
<http://empireearth.seirra.com/expansion>
- FORGALMAZÓ
N-Tec Kft.
- MEGJELÉNÉS
2002. október

Jó egy éve már, hogy az Empire Earth-ről írtunk. Már akkor is lehetett tudni, hogy ez az AOE-klón egy jól sikerült adaptáció, hiszen a bronzkortól a nanokorszakig lehetett eljutni benne (s olyan tuti mechjeim voltak, hogy csak na). De – mint minden sikeres program esetében – itt is kötelező volt egy kis ráncfelvarrás, egy kis újítás.

Mi az általános probléma azokkal a játékokkal, amelyekben korszakonként lehet fejlődni? Legfőképp az, hogy ha az ember eléri a játék végét, nem lehet továbbhaladni: nincsenek új egységek, új technológiák. Ezért kell a játék fejlesztése után gyorsan nekilátni és valami egészen újat kifejleszteni.

KITÖRT AZ ŰRKORSZAK!

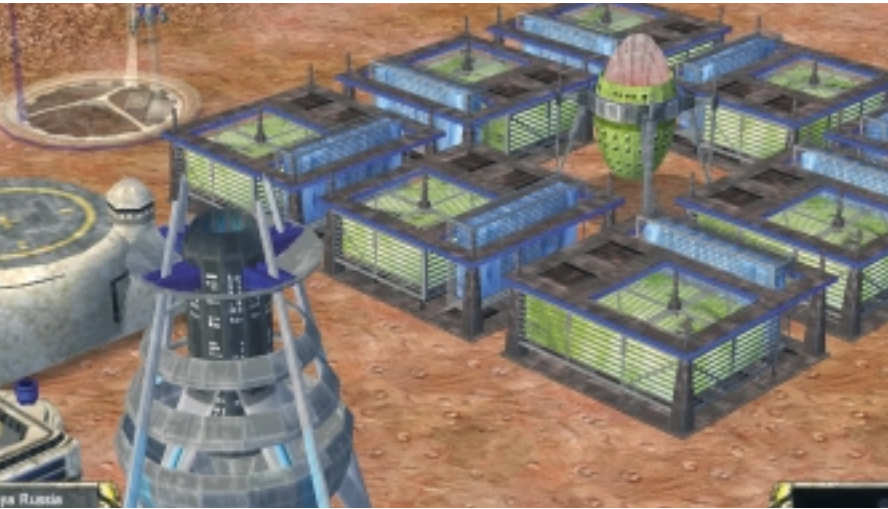
Bizony-bizony, gyakorlott Empire Earth-játékosok máris felkaphatják a fejüket. A nanokorszakkal ugyanis nem ér véget az

Art of Conquest: utána az úgynevezett Space Age következik. S ez a Space Age gyökeres változást hoz a játékba. Hiszen eddig hozzá voltunk szokva ahhoz például, hogy parasztjaink a 3-4 ezer éves korszakon át ugyanúgy néznek ki. Ez máris szembeötlő változás, hiszen az űrkorszak munkásai már maguk is egyfajta robotok. Sőt! Az új farmok (biztos emlékeztek rá, 8 szorgalmas ember kapálta, kaszálta ezeket) nem kívánnak többé emberi erőt, robotizálva vannak, úgy termelnek (magyarán: a felszabaduló populációból is hadsereget tudok venni.). Aprópó hadsereg: új egységekkel egyrészt a gyalogságnál (The Watchman, robotizált gyalogos), másrészt a légiernél (Space Fighter – űreszközök elleni vadászgép), harmadrészt pedig a harcokcsiggyárban (rakétaelhárító egység) találkozunk biztosan. Megjelennek az új épületek is: a több korszakon átívelő palánk, illetve palánktorony, amely egy fából építhető védelmi struktúra (kissé röhejesen

néz ki a lézertornyok között), a nagyon szellemes teleporter, amely a következőképpen működik: egységeket a (összesen 15 populációt) tehetünk bele, majd ezt követően bármelyik területre, amelyet már felfedeztünk a térképen, kiteleportálhatjuk ezeket az egységeket. Hátránya, hogy a teleporterépítés költsége meglehetősen nagy, és a 15 populációnyi egység az nem túl sok... (7 mech és egy gyalogos például), továbbá hogy várni kell, amíg újratöltődik a teleporter energiája. S mondanom sem kell, hogy mindösszesen egyet építhetünk. Ja és majd elfelejtettem: ahova teleportálni akarunk, azt előbb egy műhoddal fedezük fel.

JÖN A RAKÉTA, ÉS LECSAP!

Hát igen. Az új korszak új taktikai lehetőségekkel is jár. Először is civilizációnk ezentúl kémhűholdakat küldhet az ellenre (hasznos kis eszköz, de sajna egy időben csak egy lehet belőle), másodsor: rakétákkal lőhetjük



az ellenséget (s persze valahogy le kell bombáznunk a rakétaelhárító egységeit), harmadszor pedig mindenféle üreszközökkel kellemetlenkedhetünk. Ennek előnye, hogy a földi, illetve légi egységek képtelenek harcolni ellenük, így bárkit meg lehet szívatni egy jó kis űrcsapással. Hátránya, hogy minket is eltráfolhatnak. Szerencsére bizonyos civilizációk központi épületei képesek védelmező erőteret gerjeszteni: ez azonban, sajnos elég hamar elmúlik. Magyarán bármennyire haszontalanok is tű-

Sőt, a két új hős, Hu Kwan Do és Han Shun Do is koreaiak. Tehát nagy az ázsiai előretörés. Szintén kellemes újdonság a három egyéni küldetés, amelyben egyrészt az ókori Rómával, másrészt Pearl Harboural és környezetével, illetve egy űrkorszakbeli ázsiai válsággal gyúlik meg a bajunk. A kampányokban máris érdekességgel találkozunk: úgynevezett „kampányra szabott” egységek jelennek meg, amelyeket a játék más részeiben nem lehet használni, illetve gyártani. Ez igencsak

„próbáltam zoomolni a munkás-paraszt népre, hogy sárgább bőrűek-e, de nem voltak azok. Csalódás.”

nyik, gyártunk csak rakétaelhárító egységeket, s ezeket telepítjük oda, ahol épületeink vagy termelőegységeink vannak. Mert egyébként úgy járhatunk, mint a *Dune 2*-ben (ha valaki még emlékszik rá). Különböző civilizációk saját speckókat kapnak, az angolok például a Metallurget, amelynek segítségével el lehet dönteni, fémot vagy aranyat használunk-e az építéshez vagy fejlesztéshez: vagyis ezek ki tudják váltani egymást.

MÁR MEGINT EZEK A JAPCSIK ÉS KOREAIK

Köztudomású, hogy a stratégiai játékok igen népszerűek a Távols-Keleten, s talán rosszul is esett vágott szemű barátainknak, hogy eddig kimaradtak az Empire Earth-ből. Nos, jó hír nekik (persze nekünk is), hogy ezentúl japcsi és koreai nemzetet is választhatunk. (Próbáltam zoomolni a munkás-paraszt népre, hogy sárgább bőrűek-e, de nem voltak azok. Csalódás.)

érdekessé teszi a játéknak ezt a részét. Érdemes tehát belevetni magunkat a küldetésekbe, nagyon kellemes meglepetés fog érni. Főleg azért, mert teljesen új grafikai elemeket találunk magán a pályán is (érdemes például a Marson vagy a kisbolygóövezetben körülnézni).

TERVEZZ CIVILIZÁCIÓT!

Szintén újonnan beépített tulajdonság, amelynek segítségével magunk is létrehozhatunk saját civilizációt (akár magyarokat is, ha úgy tetszik. Sajna Csipős Halászlé egységet nem tudunk kifejleszteni, pedig abba belerokkanna minden ellenség.). (*Erős Pista nevű hóst sem lehet gyártani? Bukta ☹... Bad Sector*) Ez nagyon hasznos tud lenni olyan esetekben, amikor előre tudjuk, milyen korszakkal akarunk játszani, így arra tudunk igazán koncentrálni. Mellesleg pedig léteznek olyan speciális épületek, mint a Priest tower, amely nemcsak gyógyítja

a népeidet, hanem konvertálja is az ellenséget. Másik érdekesség a Just In Time Factory, amely háromszoros költségért bár, de azonnal legyárt egységeket.

MULTI, MULTI, TE MINDENEM!

Akik eleddig is szerették az Empire Earth-öt multiban, azok nagyon boldogok lesznek. Ugyanis nemcsak a játékban jelentek meg új egységek, hanem a multiban is, amelyek csak és kizárólag itt találhatóak. Például a tüzés nyíllal lövöldöző ijászok, az ellenfelet térítési is képes keresztes lovagok (Crusader) de az épületeket lerombolni képes S.A.S. Commandó is igen figyelemreméltó. Viszont mindenkinek felhívom a figyelmét arra, hogy nem minden népség rendelkezik ezekkel az egységekkel, így jól ki kell találni, kivel legyünk egy adott konfliktus esetén. Szerencsére a Sierra is továbbfejlesztette a multis beléptetőfelületet: mindenféle szempontok alapján válogathatunk, kivel, milyen korszakban, milyen körülmények között szeretnénk multizni. Ez pedig előrelépés az előző változathoz képest.

A CSAVARGÓ LÉGIERŐ

Azért persze ez a játék sem mentes a hibáktól. A következő eset történt ugyanis: az anyahajóm vadászgépei rácsaptak egy ellenségés támadóra, aki nagy sebességgel menekülni kezdett, és kikerült a vadászgép látóköréből. Gépem ennek ellenére lelkesen követte a semmit egészen addig, amíg el nem fogyott az összes létező naftája, és látványosan lebukszázott. Hmm... Igazi *Seven Kingdoms*-filing. Szerencsére észrevettem az elkóborolt gépet, és visszarendeltem időben. Jó hír, hogy űrkorszaki egységeinket rá lehet venni az öngyógyításra (kórházban lehet fejleszteni), s mindemellett még egy új csodát is építhetünk, az űrállomást, amely minden űregységünk morálját feldobja, s ha valaki rosszul viselkedik, akkor jól lemeteoreszhetjük. (*Nohát, a modern kor fegyverei ☺... Bush és Osama elgondolkozhatna rajta ☹... - Bad Sector*) Magyarán a taktikai repertoár igencsak kibővült. Szintén kedvező hír, hogy mint már említettem, akár a Marson is játszhatunk (ugyanis ilyen térképajtát is választhatunk). Apropos Mars: csak kicsit furcsa, hogy a Marson, amikor elindítjuk a játékot, a földi terepeken már jól megszokott tökötdütyűket szűretelni, miközben minden teljesen más, mint a Földön. S a különböző kisbolygók felett, amelyek között az űr tátong, a már jól megszokott madarak repkednek. No sebjaj. Ez legyen a legnagyobb hibája ennek a jól sikerült kiegészítőnek.

Gyu

CHART

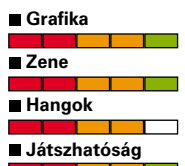
- **Starcraft:**
Brood War
91%
- **C&C:**
Yuri's Revenge
91%
- **Empire Earth: The Art of Conquest**
88%
- **Age of Empires: The Conquerors**
85%

HARDVER

- **Minimum konfig.**
Pentium II 350,
64 MB RAM, 3D-s
8 MB VGA kártya,
8 MB RAM
- **Teszt konfiguráció**
AMD Athlon XP
1800+, 512 MB
DDR RAM,
Radeon 8500
64 MB
- **Tapasztalatunk**
„A játék
1280X1024-ben
döccenőmentesen
futott a legmagasabbra felhúzott
grafikával.”

ÉRTÉKELÉS

- új korszak
- továbbfejlesztett multilehetőségek
- három tematikus küldetés
- visszaangolósítja az eredeti magyart
- elkóborolnak bizonyos egységek
- tők a Marson?



88
százalék



VAMOS A LA PLAYA!

BEACH LIFE

■ KATEGÓRIA: üdülőmenedzser ■ KÖRNYEZET: bífiás ■ NEHÉZSÉG: nem túl nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: csak ha muszáj

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Deep Red
- KIADÓ
Eidos Interactive
- WEBOLDAL
www.eidosinteractive.co.uk
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

CD

TIPP

CHART

- Tropicó
91 %
- Sim City 3000
90 %
- Car Tycoon
71 %
- Beach Life
70 %

Utáld David Hasselhoff tenyérbe mászó képét? Jól nékbe billentenéd, amiért csak nagy mellű szőkeket hajlandó kimenteni a habokból? Szeretnéd Te kielégíteni a bikinis kebelcsodák vágyait? Eljött az idő! Irány a strand, ahol rajtad áll: új Costa Bravát alkotsz, vagy a murmanszki kikötő „kedélyességét” alulmúló borzadállyal állsz elő!

Némi fejlődést határozottan mutatnak a kiadók. Az Eidos például, azután hogy a GameStar hasábjain többször kielítettünk a tycoon típusú gazdasági programok áradata ellen, már diszkretnen kihagyta friss játéka címéből a mágikus szót. Na jó, valószínűbbnek tűnik, hogy nem a mi kritikánk hatott rájuk ekkora erővel, hanem mondjuk az eladási adatok. A lényegen viszont ez sem változtat. Ahogy a régi magyar mondás tartja: ami tycoon, az is marad! A Beach Life nem nevezhető gigantikus projektnek. Mindössze tíz, egyre problémásabb alapszituációval

„megáldott” szigeten kell rendet raknunk, a már unalomig ismert módszerrel. Kiszolgálóépületeket, vendéglátó egységeket emelünk. Kertet rendezünk, sétányokat tervezünk. Mindeközben megpróbálunk odafigyelni vendégeink követelésére. Történetesen, ha az étteremben felszolgált homár már sápkórosnak hat a szénné égett strandolók mellett, akkor lehet kezdeni az egészségügyi rendelő alapozását. Előrelátóbbak próbálkozhatnak a megelőzéssel, ehhez napolajat kell teríteni a placcon egy bót (lásd még: élelmiszer-szaküzlet) segítségével.

BEKENJEM A HÁTAD, CICUS?

Akad azonban egyvalami, ami miatt érdemes közelebbi, mondhatnám alapos inspekciónak alávetni a BL-t (=bikinis lányokat?). Ez pedig a nyíltan felvállalt erotikus hangulat. Legalábbis ez jött le a beharangozókból, és a játék honlapján látható lengén öltözött lányok sem éppen a cölibátus intézményét népszerűsítették. Ahol sok bikinis lány van, ott nagy probléma nem lehet (hacsak nincs velük legalább ekkora létszámú, csatahajó léptékű kísérelő)!

– gondoltam én, és rávettem magam... a teszt példányra.

Az előjáték ígéretesen indult. Az installálás alatt trendi napszemüvegben fe-

sztító hölgyek gondoskodtak arról, hogy ne néztek olvasnivaló után az általában dög-unalmas procedúra idejére. A kezdőképernyé még szintén minden rendben volt. Feszés popsi, néhány menüpont takarásában. Rendben, lássuk a medvét! – adtam ki a parancsot, és elkezdtem játszani. Ez az a pont, ahol az illúzió darabjaira hullik. Pontosabban ettől fogva már csak a remény éltetheti az embert, hogy előbb-utóbb maga a játék is megcsillant valamit az egészséges erotika fegyvertárából. S arról (mármint a reményről) tudható, hogy utoljára szokott elhalálozni. A BL esetében is több pálya abszolválása után érkeztem el ahhoz a ponthoz, ahol bátran ki merem jelenteni: a program erotikus fűtöttsége vetekszik a Magyar Közönlényével.

SEX ON THE BEACH

Pedig az előzetes hírekben azt lehetett kihámozni, hogy a BL vendégei nem vetik meg a jó bulikat. Flörtölnek, isznak, és persze szeretkeznek is (nem feltétlenül ebben a sorrendben ☺), ha a helyzet úgy hozza. Az előző mondat minden elemét meg tudom erősíteni, amennyiben elfogadjuk a szexuális aktus Eidos-féle változatát. Ez ugyanis nem áll másból, mint néhány gördülésből a homokos tengerparton, természetesen nyakig felöltözve! Ideje abbahagynom ezt a kesergést, mert a végén még rám süttetik a szexmániás bélyeget. Az erotikus rész kivesésével mindössze annyit szerettem volna bizonyítani, hogy a BL kibékíthetetlen





ellentétben áll saját magával. Erotikus programként tetszeleg, miközben a prűderia felszentelt bajnoka lehetne. Tehát leszögezem: nincs bajom az olyan programokkal, ahol nem vetkőznek, csak azokkal, amelyek megpróbálják ezt elhithetve eladni magukat. Vissza a tesztelés üzemmódba! Ott tartotunk, hogy szűkös erőforrásaink allokálásával egy turistaparadicsomot kell tétő, azaz égbolt alá hoznunk. Ha már az égboltnál járunk, fussunk is egy gyors kört a látványvilág témakörében. Gyorsat, mert sok jót úgysem tudok mondani. A lassan évtizedek óta megszokott, mellesleg remekül bevált madártávlati nézőponton a Deep Red munkatársai sem mertek változtatni. Változatos-ságot maximum a háromféle nagyítás jelenthet, bár a beközelített kameránál csúnyán pixelesse váló épületek azonnal az ember eszébe juttatják a „múlt századi” szókapcsolatot.

CSAVARD FEL A PLÉDEDET!

A 3D-ben animált vendégek némi felüldülést csempésznek a sivár környezetbe. Néhány mozdulatsor kifejezetten emberire sikeredett. Nagyon tetszett, ahogy napozás után kirázzák a plédet, vagy amikor egy



a nemek aránya kiegyensúlyozott legyen. Mert ugye mit ér a kigyúrt hát, ha csak hasonló méretű férfiakkal mutogathatja magát az ember? A BL nyaralói is akkor érzik a legjobban magukat, ha az ivararány nagyjából egyenlő. Ezt olyan épületek felhúzásával lehet befolyásolni, melyek tetszési indexe erősen eltérő a két nem szempontjából. Például a játéktérmet inkább a hímeket hozza lábba, míg a koktélbár a gyengébb nem képviselőit vonzza ellenállhatat-

bonyodalmak elé a játékos. Az egyetlen kihívást a folyamatosan múló idő jelenti. Hiába nyomunk „p”-t, fagyasztás alatt nem cselekedhetünk. Néha sikerült is betliznem, mert például nem zártam le időben a cápától hemzsegő partszakaszt. Persze felmerül a kérdés: akkor meg minek fizetem az életmentőimet, ha ezt sem képesek önállóan megoldani? Kösz szép, David! A játék, minden eddigi aggály ellenére, legalább egy jó minősítést elérhetett volna, ha a játszhatóság témakörében képes jelesre vizsgáznai. Ezzel szemben csúnya hibákra bukkanhatunk ezen a területen is. Egy ilyen típusú program lelke az építkezésben rejlik. Próbáljunk hát építeni egy sétálóutcat meg néhány épületet! Először is kell egy szélesebb útszakasz. Mi csoda? Csak egyesével lehet lepakolni a burkolólapokat? Ilyet legutoljára a Dűnében láttam, valamikor Krisztus után nem sokkal... Mindegy, telepítsünk egy szuvenír boltot az egyik oldalra. Már az is bosszantó, hogy 3-4 kattintással, almenük almenüjéből lehet előimádkozni az épületet. Az viszont kifejezetten idegesítő, hogy a gép nem képes automatikus tereprendezésre. Magyarán, ha egy bokor van azon a részen, ahová építeni akarunk, akkor nem tehetjük le az alapokat. Legalább rákérdezzene a kis értetlenje! Így nincs más választásunk, szépen vissza a másik menübe, ahol kiválaszthatjuk a dózer ikonját, és egyesével (!) levadászhatjuk a zavaró növényeket, tárgyakat. És mi történik, ha nem egy, hanem mondjuk három hasonló létesítményt akarunk üzembe helyezni? Akkor minden egyes épületnél újra be kell kattintanunk magunkat a menürendszer mélyére, ahol ismételt kiválaszthatjuk a szerencsés nyertest.

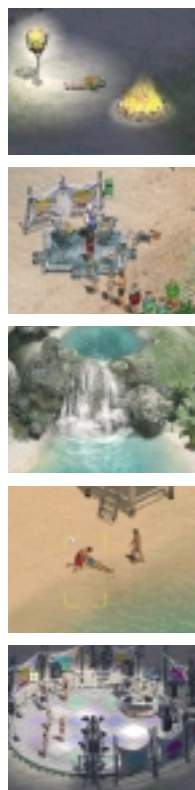
„Mit ér a kigyúrt hát, ha csak hasonló méretű férfiakkal mutogathatja magát az ember?”

Baywatch-alkalmazott próbálja újraéleszteni a fuldoklásában megzavart vendéget. Egyes esetekben viszont kifejezetten gyengének éreztem az interpretációt. Az első tántorgó nő még vicces, de a tizenkettedik pontosan ugyanolyan túljátszott mozdulatokkal operáló embert már valahogy nem tudom életszerűnek minősíteni. Ami viszont szuper, az a díszkó! Ezt mindenkinek ajánlom megtekinteni, mert páratlan élmény, amikor túlsúlyos, bikinis hölgyek eksztatikus állapotban kellek magukat a parketten. Bár, aki nyaralt már német turistacsoporttal, az személyesen is átélhette ezt ☺. Ahogy azt már százféle környezetben megtettük, a tengerparton is körültekintő fejlesztési politikával kell a k. vendégek kedvében járni. Nagyon fontos szempont, hogy

lan erővel. A kis butuskák, azt hiszik, mindenhol Tom Cruise shake-el ☺...

TÍZPRÓBA

Ami a küldetések nehézségét illeti, arról ki-jelenthetjük: nem állítják megoldhatatlan



HARDVER

- **Minimumkonfig.**
P II 300 MHz,
64 MB RAM,
8 MB-os
videókártya
- **Tesztkonfiguráció**
P III 800 MHz,
512 MB RAM,
GeForce2 MX

■ **Tapasztalatunk**
„Mivel nem 3D-s a játék, ezért egy átlagos konfigurációval tökéletesen elfut.”

ÉRTÉKELÉS

- kellemes felvezetés...
- ... lehangoló folytatással
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

70
százalék

Lányok ide, lányok oda, ki merem jelenteni: kevesen fogják nyertesnek érezni magukat azok közül, akik a Beach Life-ra pénzt áldoznak.
-csonti-



PATT A KILENCEDIK LÉPÉSBEN

CHESSMASTER 9000

■ KATEGÓRIA: sakk ■ KÖRNYEZET: találd ki ☺ ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztos

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Ubi Soft
- **KIADÓ**
Ubi Soft
- **WEBOLDAL**
www.ubisoft.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
2002. október

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
P II 300 MHz,
64 MB RAM,
8 MB-os
videokártya
- **Tesztkonfiguráció**
P III 800 MHz,
512 MB RAM,
GeForce2 MX

ÉRTÉKELÉS

- hatalmas adatbázis
- rengeteg ellenfél
- minden tudásszint számára hasznos oktató rész
- majdnem annyit tud, mint az előző rész
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

81
százalék

Tudom, nem sokan kerülnek eksztatikus állapotba a hírtől, miszerint megérkezett a számítógépes sakkprogramok felett vaskezzel uralkodó dinasztia legfiatalabb tagja. A családot Chessmasternek hívják, az új jövevény pedig a 9000-es megjelölést kapta a keresztelón. A téma iránt mutatott hazai érdeklődés talán egy csöppnyit nőtt az után, hogy jövőre Lékó Péter (a karfákat kérem megragadni!) világbajnoki címért játszhat. Ha neki nem is, de nekünk, „földi halandóknak” jól jöhet egy naprakész adatbázissal felvértezett tanítómester, segítőtárs vagy éppen ellenfél.

Kiket is céloz meg a Chessmaster? A kezdőket mindenképpen, mert hát számtalan példa segítségével képes lépésről lépésre bevezetni az érdeklődőket a fekete-fehér tábla páratlanul színes világába. A játéknak csak alkalmanként hódoló amatőröknek szintén érdemes leülni a monitor elé. A feladványok megfejtése, az oktató rész számukra készült leckéinek meghallgatása után bizonyosan magabiztosabban irányítják majd seregüket. És ne feledkezzünk meg a már-már profinak számító megszálloktokról, akik rendszeresen trenírozzák a győsejtjeiket ezzel az évezredes múlttal büszkélkedő játékkal. Rájuk 150-nél is több, saját egyéniséggel rendelkező ellenfél vár. A csúcsban olyan erős személyiségekkel, mint Viswanathan Anand, Bobby Fisher vagy a legendás „sakkgép”, a kubai Capablanca.

MINDEN SZÉP, MINDEN JÓ, DE (MAJDNEM) MINDEN A RÉGI!

Egyszóval bárki, aki tudja, hogy miként lép a huszár (polgári nevén: ló), kellemesen el-

szórakozhat a Chessmaster 9000-rel. A bibi csak abban van, hogy egy ezressel kevesebért is megkaphatjuk ugyanezt az élményt. Nem forintokról, hanem verziószámokról beszélünk. A 8000-es rajtszámú versenyző majdhogynem mindent tud, amit a következő generáció képviselője. Tehát gyorsan leszögezem: annak nem érdemes megvenni az új programot, aki már beruházott az előzőbe! Persze az, akit néhány apróság is felvillanyoz, még fontolóra veheti a döntést. A „majdhogynem” kitétel ugyanis okot adhat némi reménykedésre a bővítéseket illetően. Nézzük hát meg, alaposabb kutakodás után mit találunk a megszokott felszín alatt!

„Ha kedvünk van, lámpabúra-perspektívából, oldalnézetből vagy akár kibic pozícióból is szemlélhetjük a küzdelmet.”

Pontosabban nem is kell alámerülnünk, mert a külsőségekben is történt némi változás. A harminc-egynéhány új tábla a hozzájuk járó figurakészletekkel önmagában említést sem érdemelne, ám a *true 3D* grafikus modell már megér – ha nem is egy misét, de – néhány mondatot. Ebben a változatban tetszés szerint mozgathatjuk a sakkasztalát. Ha kedvünk van, lámpabúra- perspektívából; ha éppen úgy gondoljuk, oldalnézetből; de akár kibicpozícióból is szemlélhetjük a küzdelmet. Mindezek mellé félelmetesen élethű tükröződések, valamint árnyéktechnika társulnak. A helyzet viszont a régi: minél csinosabb a játéktér, annál átláthatatlanabb a csata. Ez pedig a komolyan sakkozókat bizony zavarni szokta.

STRESSZ

A másik terület, ahol erőteljes bővítéseket találunk (cirka 5 órányi hanganyag formájában), az az amerikai sakkmester, Josh Waitzkin kurzusa. Jóllehet a fiatal tehetség már az előző részben is kimerítő részletességgel próbált rávilágítani a versenysakk trükkjeire, képes volt hasznos anyaggal megtoldani a régi leckéket. A sakkjáték pszichológiai oldala talán nem szembetűnő a felületes kívülről számára, de majdhogynem tény: sokszor nem is annyira fejekben lévő tudás, hanem a pillanatnyi lelkiállapot dönti el a játszma kimenetelét. Erről és számos egyéb érdekességről mesél Waitzkin.

A sakk élménye körülbelül olyan sebességgel fejlődik, mint a számítástechnika. Akár néhány hónapra szabadságot tartja magát, az lehet, hogy arra tér vissza, hogy szinte semmit nem ért abból a témából, amiben eddig profinak hitte magát. Persze ez minket, egyszerű műkedvelőket nem érint, de mégis jó csemegézni az előző két év legérdekesebb összecsapásaiból. Pláne, hogy ezek között számos Lékó-győngyszem is helyet kapott! Sok sornak is egy a vége: a Chessmaster 9000 kiváló program. Csak... csak nem érezek benne annyi újító szándékú lendületet, amely elvárható lenne egy magára valamit is adó kiadótól. Gyűjtőknek és első bálózóknak viszont kötelező darab.

-csonti-



GYEREKES VERSENYSZELLEM

BIG SCALE RACING

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

Gyerekkorunk egyik legkedveltebb elfoglaltsága volt (sokaknak, közöttük nekem még ma is az ☺), hogy kedvenc kis távirányítós autónkat nyüstöljük éjt nappallá téve. A versenyzés remek hangulatát azonban sokan csak hírből ismerhették, hiszen csupán egyedül volt alkalmuk játszani. Most itt a lehetőség, hogy pótolod az életedből kimaradt igen fontos szeletet! Ha szeretted ezt az elfoglaltságot, imádni fogod a Big Scale Racinget!

Egy szimpla kis autós őruletről lenne szó? Esetleg valami egészen egyedi, forradalmi újításról, amely még a remek *Need for Speed* sorozat egyes részeit is kenterbe veri? Nos, utóbbiról ugyan nem beszélhetünk, ám előbbi állításom sem teljesen helytálló. Aki először tölti be a játékot, va-

versenyek után. Az egyes játékmódok közül (miután a Practice-ben kiévezkedtük magunkat) a Championshipet érdemes megkezdeni. Ez az a mód ugyanis, ahol különféle extrákkal jutalmazták teljesítményünket: mondjuk új járműtípusokat kapunk, amelyekkel sokkal izgalmasabb a játék, mint az alapmodellel. Miután lenyomtuk az első néhány pályát, és jobb esetben aranyéremmel zártuk az évadot, megkapjuk következő autónkat, amely a kezdeti könnyedséghez képest igencsak nagy nehezítést jelent. Már sokkal kevésbé kapaszkodik a talajhoz, sebessége is jóval nagyobb (vagyis hamarabb kell vele fékezni a kanyarok előtt), mindemellett nehezebben gyorsul. Az egyes típusok kezdeti nehézségeit viszonylag hamar meg lehet szokni, és elég jó helyezéseket lehet elérni. Egy nagyon fontos dolgot kell szem előtt tartani! Amikor elindul a ver-

KIBÉKÍTHETETLEN ELLENTÉTEK...

Mindaz, amit elmondtam eddig, szép és jó, ám sajnos van néhány rossz hírem is. Szerény véleményem szerint néhány, nem éppen apróságban még változtatni kellett volna, mielőtt megjelenik a játék. Életemben sajnos nem túl sokszor adatott meg, hogy hasonló versenyen lehessenek, ám amikor volt szerencsém eljutni egyre, úgy tapasztaltam, hogy ezek a rendezvények nagyon hangosak! Na nem tőlünk, megszállott versenyzőinktől, akik nem hallanak semmit a saját kiabálásuktól. Sokkal inkább a kis autók a zajosak, amelyek teljesen egyedi szint visznek ebbe a versenystílusba. Ez a hangulati momentum valamiért kimaradt a játékból. Nem eléggé hangosak a járgányok, sokkal inkább berregő csörgőkre emlékeztetnek. Szintén nagy hiba, hogy a már megszerzett járgányokat semmilyen mértékben nem tuningolhatjuk, nem manipulálhatjuk a beállításokat! Ez nagyon fáj nekem, hiszen egy ilyen versenyben az is számít, hogy milyen motor van az erőműben, és persze a gumik minősége sem közömbös (főleg, ha szakad az eső). Végül, de nem utolsósorban, az irányítás is kicsit félresikerült. Nem túl élethű, de legalább hamar meg lehet szokni...

Az biztos, hogy egy ideig el lehet szórakozni a Big Scale Racinggel, ám hosszú távon nagyon monoton. Amikor kipróbáltam a demóját, nagyon megtetszett, és azt hittem, hogy egy csapásra végigviszem majd a végleges változatot. Miután végignyomtam három Championship-évadot, kicsit ráuntam. Azért érdemes kipróbálni, mert hibáitól eltekintve egész jó autós játék lett belőle! **Zerocoal**

ADATOK

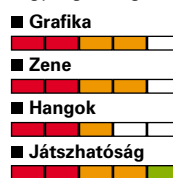
- **FEJLESZTŐ**
Bumble Beast
- **KIADÓ**
HD Interactive
- **WEBOLDAL**
www.gigscalerracing.com
- **FORGALMAZÓ**
még nincs
- **MEGJELENÉS**
N/A

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 300, 16MB-os
3D-s videokártya
- **Tesztkonfiguráció**
AMD 1.2GHz
512MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- elfogadható grafika
- remek versenyvezés
- nem tuningolhatunk
- gyenge hangok



75
százalék

„Összességében nem rossz játék, ám távolról sem adja vissza ennek a remek elfoglaltságnak a hangulatát...”

lószerűleg mindjárt a gyors versengésbe csap bele... Aztán kisvártatva kiderül, hogy nem olyannyira egyszerű a dolgunk, mint amilyenek elsőre látszott!

AUTÓZÁS ÚJ PERSPEKTÍVÁBÓL!

Mint mondtam, elsőre igen egyszerűnek tűnik a dolgunk. Kezdetben adott ugyanis egy választható járgány, amely olyannyira tökéletesen van kalibrálva, hogy szinte mind a tíz ujjunkat megnyalja az egyes

seny, igyekezzünk kitörni a tömegből! Ez azért fontos, mert mi mindig az utolsó helyről indulunk, és mint ilyenek, nekünk lesz a legtöbb feladatunk – le kell győznünk mindenkit, még az élmezőnyt is. Ha esetleg az elején nem kerülünk a harmadik vagy a negyedik pozícióba, előfordulhat, hogy soha nem fogunk az első helyre jutni. Kis szerencsével az első összeakaszodnak, ezzel több esélyt adva a további jutásunknak.

AIRPORT INC.

■ **KATEGÓRIA:** repülőtérmenedzser ■ **KÖRNYEZET:** valódi repterek
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II-333 MHz, 64 MB RAM, 3D-s kártya

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Krisalis
- **KIADÓ**
Take 2
- **WEBOLDAL**
www.take2europe.com
- **FORGALMAZÓ**
H&H '92 Kft.
- **ÁR**
1 990 Ft

Nagyon ritkán bár, de manapság is készülnek olyan programok, amelyek teljességgel eredeti ötlet alapján látnak napvilágot. Ezért örültem nagyon, amikor az Airport Inc. megjelent: ugyanis egy repülőteret menedzselni nagyon jópofa dolog lehet. Tetszett is, hogy a világ majd minden táján megnyithatók légitársaságok, s felfuttathatók egy klassz repülőteret. Az alapötlet tehát hihetetlenül dögös és fantasztikus volt, így nagyon vártam magát a játékot. Feltételezése azonban után bár

nagyon kellemetesen el lehetett menedzselni a helyszínt, rengeteg frusztráció ért. Elsőként egyből a vasútvonal: egy, azaz egy pár sín jön a közeli városból, amit nem lehet két terminálhoz elágaztatni. Hmmm. S ha túl nagy a zsúfoltság, hiába húzok fel egy új terminált, a kutya sem megy oda. Erről jut eszembe, a legjobb móka az, amikor a boltok bérlői elárasztanak levelekkel, hogy ki miért nem szeret ott bérelni, ahol helyet kapott. S annyi, de annyi levelet küldenek, hogy kezelni sem lehet (miközben

persze a repülőter egyéb ügyeit is kézben kell tartani). Érdekes aspektusa a nem túl acélos 3D-s motornak, hogy a repülőterén történő eseményeknek semmi közük a valósághoz: ha napi egy járatunk van összesen, akkor is előfordul, hogy egy időben két repülőgép kavar a betonon. No és persze véletlenül sem akkor, amikor a járat érkezik, vagy indul. S ha bekukkantunk a terminálba, ahol az utasok nagy tömegekben özönlnek, mit látunk? Azt, hogy összevissza kavarnak mindenféle emberké, látszólag cél nélkül. Pedig a sorban állást más menedzserprogramoknál már elég jól meg tudták oldani. Mindemellert a játék nehézsége: még könnyű fokozaton is rengeteg frusztrációt képes okozni. Magyarán ez a játék is sajnos azok közé tartozik, amelyekben vannak jó ötletek, de végül is a megvalósítás nagy csalódást okozott. Repülőterért rajongóknak, valamint menedzserjáték-fanatikusoknak azért ajánlható. Egyébként pedig, ha nem vesszük teljesen komolyan, nagyon jópofa.



ÉRTÉKELÉS

- bombajó ötlet
- jópofa terepasztalozás
- jó ötlet rossz megvalósítása
- messze a realitástól
- nem túl látványos

61
százalék

SERIOUS SAM

■ **KATEGÓRIA:** FPS ■ **KÖRNYEZET:** ókori Egyiptom
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 200 MHz, 32 MB RAM

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Croteam
- **KIADÓ**
Take 2
- **WEBOLDAL**
www.take2europe.com
- **FORGALMAZÓ**
H&H '92 Kft.
- **ÁR**
1 990 Ft

Tudtátok, hogy ez a játék horvát fejlesztés? Gondolom, nem. Ennek ellenére délnyugati szomszédunknál készült, és meghódította az FPS-ek világát. Miért? Mert érdekes környezetben játszódik (a 22. századi szereplő egy időgéppel visszaugrik az ósi Egyiptomba). A fejlesztők mindenestre kitétek magukért, ugyanis saját engine-t fejlesztettek, amelynek segítségével igen dögösen tudnak egyiptomi tájakat, hatalmas épületbelsőket, szobrokat és piramisokat ábrázolni. Nagy újítás, hogy amikor harcra kerül sor, nem egy vagy néhány ellenfél jön egyszerre, mint máshol szokás, hanem tömegével özönlnek. Aki szereti

Egyiptomban járunk, Ankh nélkül pedig ez a világ nem is létezik. Az AI-t ne dicsérjük, ugyanis az ósegyiptomi zombiknak és hasonló dögöknek egyébként sem lehetett sok agyuk: ebben a játékban nem is az a lényeg: menni kell, és ÖLNI! Emiatt persze a fegyverválaszték sem túl brilláns, viszont nagyon megfelel a kor és a helyszín követelményeinek.



Multiban nem véletlen, hogy nem futott be túl nagy karriert, a konkurensnek igencsak felülmúlják, ott többféle fegyver, játékmód illetve pálya található. (Azért a Serious Sam Cooperatív módja egyedül ötlet és jó móka volt... – Bad Sector) Egyéniben azonban szinte verhetetlen: egyszerű, és hatalmas nagy vérengzéseket lehet nyomni vele. Még az ilyen, kevéssé FPS-rajongó arcoknak is jó, mint én, akik csak lövöldözni akarnak kicsit.

ÉRTÉKELÉS

- nagyon addiktív
- lehet ÖLNI!
- hatalmas területek
- tömeges ellenfelek
- buta AI
- túl egyszerű küldetések

79
százalék

a vérfürdőt, az imádni fogja ezt a cuccot. S mindehhez bejön néhány akkora boss, hogy még a napot is eltakarják.: igazán látványos, még mai szemmel nézve is, pedig már nem túl fiatal ez a cucc. A játékmenet és a küldetések egyszerűek: menj oda, illeszd be azt abba, és kész. S persze Ankh minde nélkül van, ugyanis



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

■ **KATEGÓRIA:** városmenedzsment ■ **KÖRNYEZET:** Ókori Görögország
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM

Városatya-jelöltek figyelem! A Caesar és a Pharaoh sorozat emlőin táplálkozva az ókori Görögországban érkeztünk a Zeusszal (ez milyen szép képzavar volt, óh, hatalmas Zeusz!). Magyarán a feladatunk itt sem más, mint a már említett programokban volt: várost kell építenünk és menedzselnünk. Hogy ez egyszerűnek hangzik? Igen, de a megvalósítás megnehezíti a dolgunkat. Ugyanis a Caesar vagy a Pharaoh nagy fanatikusainak is meg fog gyűlni a bajuk az irányítással, illetve kezeléssel, ezért mindenkinek meleg szívvvel ajánlom a játék két oktatórészeinek gondos és sokszori tanulmányozását a frusztrációk és káromkodások elkerülése végett. Akinek ez is kevés, annak a kézikönyv nyújthat esetlegesen segítséget. Aki egyébként háborúskodni akar, az ön-maga vezetheti a görög csapatokat; azok, akik inkább polgármesterként brillírozná-



nak, a hadsereg irányításának nyűgét jól képzett tábornokaikra hagyhatják. Városunk igencsak látványos, még akkor is, ha néha az az érzésünk, mintha kicsit lassúcska lenne: ám ez a relatív és valószínűleg direkt beépített lassítás nagyon hasznos lehet abban az esetben, amikor baj van: ilyenkor egy-két értékes másodperc az egész várost képes megmenteni. S ha már lassúság: végre-végre a fejlesztők beépítettek egy Pause funkciót is (nem tudom, ez



régebben hogyhogy nem jutott eszükbe), így néha legalább kifújhatja magát az ember, miközben a városlakók élnek szerény kis életüket, és persze mindenért minket izélgettek. Hmm, ide más szót szántam, csak nem bírta el a nyomdafestéket. Mindenesetre bombázó ötlet volt, hogy istenek jelennek meg a játékban: nem mintha nem lenne elég bajunk nélkülük, még ők is bevarnának jócskán. Na szép ☺. Mint ahogy a játék is az: szép, ügyes, okos.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Impressions
 ■ **KIADÓ**
Sierra
 ■ **WEBOLDAL**
www.sierra.com
 ■ **FORGALMAZÓ**
N-Tec Kft.
 ■ **ÁR**
2 590 Ft

ÉRTÉKELÉS

■ városépítés és mikro-menedzsment
 ■ küldetések és kalandok
 ■ istenek
 ■ lehetett volna kicsit több küldetés

87
százalék

DAIKATANA

■ **KATEGÓRIA:** FPS ■ **KÖRNYEZET:** négy különböző mitikus világ
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-s kártya

Tudjátok, ki az a John Romero? Nem a Boca Juniors középcsatára, hanem az az ember, aki többek között a Doomot is tervezte, illetve kivitelezte. (És egész jó bőr a felesége ☺ – Bad Sector) Ezért is volt elvárható, hogy valami iszonyat döögőset fognak csinálni. Természetesen már előzetesen is tudni lehetett, hogy akció lesz hegyekben. Van is, ha nem is hegyekben,



mocsárban mindenféleképp. Rendhagyó játék ez, ugyanis az első szintek keményebbek, mint a későbbiek (valahogy ez fordítva szokott lenni), emiatt sokan meg sem kísérelnek eljutni odáig. Hatalmas grafikus fiesztát nem kell várni, de azért korrekten a Daikatana megjelenítése: az ősrög Quake 2-engine továbbfejlesztett változata nagyon kellemes effekteket képes bemutatni. A négy különböző pályatípus mindegyike más grafikai világgal rendelkezik, sőt emiatt a fegyverek is adaptálódnak ehhez: ennek ellenére csak a jól megszokott FPS-fegyverzetek különböző változatai. A történet elviselhető, mi több, egynémely egyszerű RPG elemet is beépítettek a játékba, ami újdonság több hasonszórú cuccoshoz képest.

Jó ötlet az úgynevezett „segédkarakterek” beépítése. A dolog érdekessége, hogy bár



az ötlet jó volt, ahogy a filmekben lenni szokott, segítőink mind „szőke nők”: rosszkor, rossz helyen bukkannak fel, a tűzvonalban máskálnak, eltévednek a labirintusban stb. A „szőke nő” AI tökéletesre sikerült. Multiplayerben jókat lehet nyomni vele: a szintek elég kicsik és egyszerűek, hamar meg lehet tanulni ezeket; bár nem biztos, hogy minden Quake-fanatikus át fog térni, ezért egy-egy rövid sorozat nagyon jól jöhet (és jól is esik).

A Quake III-hoz hasonlítva talán kicsit rossz szájjúnk maradhat, az igazi FPS-rajongó gyűjteményében azonban feltétlenül ott kell lennie...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Ion Storm
 ■ **KIADÓ**
EIDOS
 ■ **WEBOLDAL**
www.eidosinteractive.com
 ■ **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
 ■ **ÁR**
1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

■ hosszú és változatos
 ■ látványos effektek
 ■ lehetne kicsit újabb az engine
 ■ „szőke nő” AI a kísérőinknek

82
százalék



RÉGI MAFFIÁS JÁTÉKOK

CSAK EGY KIRÁLY VAN CHICAGÓBAN...?



A gengszter a számítógépes játékok igazi sztárja lehetne, hiszen a filmvászonon egyszerre hős és rosszfiú, a géppuska mestere és a nők bálványa. Furcsa módon az interaktív médiában a virtuális banditák egy-két kivételtől eltekintve mégsem arattak osztatlan sikert: a maffiás progik fejlesztői és igencsak neves kiadói a legtöbbször elsúrt bankrablások módjára halmozták a kudarcokat. Ezért most rendhagyó módon az e havi Játékmúzeum nem sikertörténetekről, hanem igazi „vajúdasokról” mesél, amelyek végül szerencsére a kiváló Mafiához vezettek...

Mielőtt halálra szapulnám szegény fejlesztőket, azért hozzá kell tennem, hogy a gengszteres játékok fejlesztése nem egyértelműen könnyű feladat. A számítógépes játékokat amúgy is elég sokat kritizálják erőszakosságuk miatt, ezért a ki-

adók a legtöbbször úgy gondolkoznak: a kutyának sem kell, hogy teljesen be is tiltsanak egy esetenként több hónapos vagy éves fejlesztést csak azért, mert „rossz példát” mutat fel a „fiatalságnak”. Nem véletlen egyébként, hogy a legtöbb gengszterfilm végén a főhóst lelövik, hogy a morális példázat alapján világos legyen: „a bűn nem kifizetődő”.

CHICAGO ELSŐ ÉS LEGNAGYOBB KIRÁLYA (KING OF CHICAGO – 1986)

Persze egy játékot nem nagyon lehet negatív befejezéssel lezárni (kivéve, amikor igen... ☺), mert nem nagyon szeretjük, amikor rengeteg küszködés után végül hősünk meghal. Nincs is szó erről a *King of Chicago* című, stratégiai elemekkel dúsított gengszteres játékban sem, amely egészen a Mafiáig egyszerűen a műfaj legjobbjá volt. A játékot a fantasztikus, moziszerű hangulat megteremtéséről híres Cinemaware készítette: ez volt a legel-

ső, a *Defender of the Crown* is megelőző programjuk, és legalább annyira kiváló, mint a lovagos témájú stratégia.

A játék sztorija szerint Chicago pont azon korszakában járunk, amikor Al Capone, a város exkirálya Alcatraz börtönének vendégszeretettel élvezi, így eljött az idő, hogy valaki más ragadja meg a hatalmat... Ez a „valaki” pedig ki más lenne, mint Te, vagyis Pinky, a fiatal, ambíciózus gengszter. A gond csak az, hogy már benne vagy egy bandában, amelynek főnöke is van: ő az „Öreg”. Persze meg is várhatod, míg a big boss végelgyengülésben, infarktusban, vagy – tőled függetlenül – golyóütéssel elhunyt, téged azonban nem olyan fából faragtak: nagyjából a játék elején lehetőség nyílik arra, hogy az Öreget egy jól irányzott lövéssel eltedd láb alól.

Hogy ezt mennyire tolerálja a banda többi tagja, az persze más kérdés... A gyilkosság előtt például bizonyítanunk kell gengsztertársainknak egy akciójelenet so-

rán: a rivális banda bárjának ablakába kell egy „szeretetsomagot” (gyk: bombát) behajítani. Ha az akció sikeres, akkor a többiek felnéznek ránk, és az ezt követő párbeszédük során, választható mondatokkal már kipuhulhatjuk, hogyan állnak a főnökcserre kérdéséhez...

A karaktereket eszméletlenül jól kidolgozták: hősünk, Pinky törekvő, macho és gőgös; barátjánője igazi csinibaba, rendkívül elké-

„A legkirályabb... lemészárolni.”

nyezetett, és csak a kapott új ruhák és autók hatására marad Pinky mellett; szegény mamája pedig folyton aggódik érte, és utálja a nőt; Sam, a minden hájjal megkent üzletember állandóan tanácsokkal segíti hősünket; és a többi figura is a hollywoodi gengszterfilmek szereplőire emlékeztet. A Cinemaware mindig is rendkívül profi volt a hangulat megteremtésében, és ennek a King of Chicago iskolapéldája. Maga a játékmenet kicsit kidolgozatlanabb a Defender of the Crownhoz képest: a stratégiai rész lényegében egy rendkívül leegyszerűsített területfoglalós történet, míg az – egyébként profi – akciójeleket kissé rapszodikusan következnek egymás után. Mivel legelső programról van szó, a Cinemaware későbbi játékaiban ezek az elemek már kiforrottabbak voltak, de a King of Chicago hangulata miatt feltétlenül ajánlani tudom, hogy aki nek van kedve és ideje, az a feléledt cég honlapjáról (www.cinemaware.com) töltsse le az Amiga-emulátorral működő játék image-et. (Időnként leszedik, de aztán rendszeresen újra felrakják.)

AKIK NEM GYŐZTÉK LE A KERESZTAPÁT

Érdekes módon a King of Chicago sikere ellenére nívósabb, jelentősebb gengszteres játék sokáig nem készült... A nyolcvanas évek végét és a kilencvenes évek elejét a műfaj terén kisebb akció-shooterek jellemezték: Capone, Prohibition stb.

Ezek közül talán elsőként az Ocean *The Untouchables* (1989) című alkotását érdemes kiemelni, amely az azonos című Brian De Palma-gengszterfilm alapján készült (magyarul: *Aki legyőzte Al Caponét*). Az *Untouchablesben* ügyesen váltogatták a hagyományos oldalnézetes platform és a fix, külső nézetes lövöldözős részeket. A jelenetek nagyjából követték a filmekét – a legkirályabb az volt, amikor Eliott Ness (a filmben Kevin Costner) szerepében egy, a lépcsőn leguruló babakocsit fogva gengszterek tömegegét kellett lemészárolni. A játékot anno Commodore 64-en és Amigán is toltam, és a két verzió közül érdekes módon az előbbi tetszett jobban, ugyanis míg C64-en eszméletlenül hangulatos, korabeli híres dzsessz-számokat hallhattunk, addig Amigán csak valami nagyon lamer tüss-tüss zene szólt (a grafika pedig nem is volt sokkal szebb Amigán). Summa summarum: nézzétek meg a filmet, és valamilyen C64- vagy/és Amiga-emulátoros honlapról szedjétek le a játékot is – érdemes. Az *Untouchables* mellett a másik emlékezetesebb gengszterfilm-adaptáció a *Keresztapa* sorozat nyomán készült *Godfather* (1991) volt, amelyet a US Gold fejlesztett. Amennyire ügyesen tudták követni az Oceannél az eredeti filmek jeleneit, anélkül hogy ez izzadságszagú lett volna, annyira nem volt ez sajnós jellemző a US Goldra: az akció részek csak nagyon haloványan emlékeztettek a filmben lévőkre. Amúgy itt is keveredtek az oldalnézetes és az Operation Wolf-féle lövöldözések, de ezek sokkal színalmasabbra sikerültek, továbbá minden hangulatot nélkülöztek – egyedül a grafika volt átlagon felüli. Nagy kár, hogy a leghíresebb gengsztermozi licencét ennyire elpusztították...

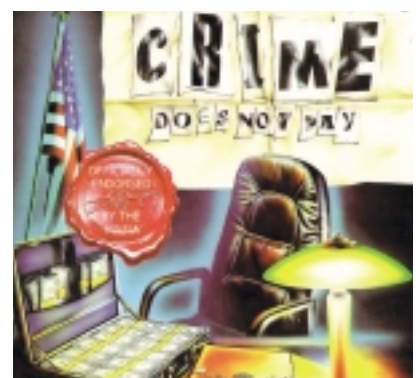
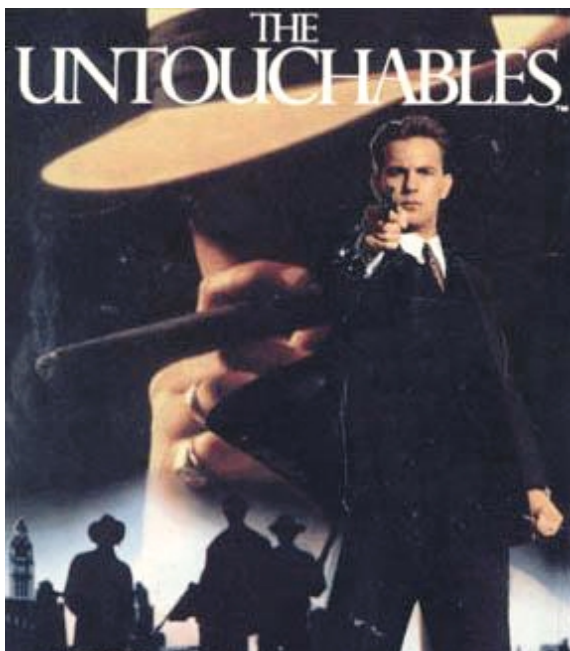
A BŰN TÉNYLEG NEM KIFIZETŐ-DŐ?

Az amerikaiak után a franciák is megpróbáltak egy maffiás programmal. A Titus (érdesség, hogy a cég még most is él, de már csak konzolra fejleszt) 1991-ben készítette el a *Crime Does Not Pay* („A bűn nem kifizető-

dő”) című játékát. A játék három főszereplője tipikus film noir figura: „Keresztapa”, „Bérgyilkos” és „Femme Fatale”. A készítő megpróbált valami a King of Chicagóhoz hasonló készíteni, hogy a hagyományos platform-lövöldözős részeket némi stratégiaiával is fűszerezték: az áldozatok lemészárlásán túl egyeseket meg is lehetett vesztegetni, zsarolni, máshol pedig a rendőrség golyóálló mellénnyel felszerelt embereit kellett egy radar segítségével elkerülni. Összességében nagyon jó ötleteket ötvöztek a *Crime*-ba, de sajnós magát a játékmenetet nem polírozták eléggé: a lövöldözős részek frusztrálóan fárasztóvá váltak egy idő után, és a különböző elemek sem voltak eléggé összeszedettek.

A *Crime Does Not Pay* hamar feledésbe merült, és anyagilag is bukta volt... Elképesztő, de igaz, hogy ezek után nagyjából hét évet kellett várni, hogy a következő említésre méltó gengszteres játék elkészüljön! És az is mekkora bukta volt... A *Gangsters* reklámkampányába az akkoriban rendkívül tőkeerős Eidos iszonyúan sok pénzt ölt bele, olyannyira, hogy a többi cég sokáig nem mert hasonlószerű program fejlesztésébe fogni! (Anno a Philo Labs-es Vámosi Zoltánnal beszélgettem, aki elmesélte, hogy ők is szerettek volna valami hasonló játékot fejleszteni, de éppen az Eidos *Gangsterse* miatt nem merték.) Sajnos a végeredmény rettenetesen kiábrándító volt: egy unalmas, agyonbonyolított, halványan a Sim Cityre emlékeztető városmenedzsert kevertek a rosszul designolt, Syndicate jellegű akció részekkel. Bár a feladatok mókásak voltak (védelmi díj beszerzése, bankrablások, ellenség épületeinek szétverése stb.), a megvalósítás a nyakatekert és kifejezetten csúnya kezelőfelület miatt pocsékra sikeredett. A hangzatos reklám hatására a *Gangsters* eleinte tarolt, aztán gyorsan elfeledkeztek róla az emberek. A *Gangstersnek* tavaly készült még egy jobban sikerült folytatása – annyira azért nem lett ütős, hogy nosztalgizázza emlékezzünk vissza rá...

Bad Sector



TIPPEK & TRÜKKÖK

UNREAL TOURNAMENT 2003

Csalás A következő csalások csak egyjátékos módban működnek! Nyomjuk meg a [TAB]-ot, majd gépeljük be a csalásokat:

| Cheat | Hatás |
|---------------------|----------------------------------|
| god | sérthetetlenég |
| loaded | minden fegyvert megkapunk |
| allammo | minden lőszerből maximumunk lesz |
| ghost | átjárás a falakon |
| fly | repülés |
| walk | repülés kikapcsolása |
| stat fps | megmutatja az FPS-t |
| stat net | hálózati adatok megjelenítése |
| behindview 1 | Third Person nézet |
| behindview 0 | First Person nézet |

BEACH LIFE

Csalás Az alábbi csalásokat játék közben kell begépelnünk:

| Cheat | Hatás |
|---------------------------|-------------------------|
| costa del dosh | végtelen pénz |
| quick quick quick! | gyors építés |
| all buildings | bármely épület elérhető |

DUNGEON SIEGE

Újratermelődő tárgyak

1. tipp: A játék hálózati részében, Grescal városától északra található elhagyott romok. Menjünk oda, majd bent használjuk a liftet, és ereszkedjünk egészen a mélybe. Haladjunk a folyosón egészen addig jobbra, míg egy ellenséges koponyával nem találkozunk. A csata után találunk jobbra egy téglakapcsolót, amely megnyitja az ajtót egy újabb, kapcsolókkal teli terembe. A szobában van egy láda, amiben rengeteg hasznos cuccot lelhetünk. Ha a koponyánál vívott csatánk helyszínétől tovább követjük a folyosót, újabb ládákat találunk. Az utolsó teremben, gombnyomásra egy újabb ajtó nyílik meg, mögötte egy Grescal-kő és még egy láda rejtőzik. Ha az összes szajrét összepakoljuk, jelentősen növelhetjük az esélyeinket a Dungeon Siege világában. A hab a tortán, hogy ide bármikor visszatérhetünk: minden alkalommal újratölthetjük hátizsáinkat az értékes cuccokkal.

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Csalás Játék közben nyomjuk meg a [CTRL]+[ALT]+[C] kombinációt a konzol előhívásához. Ezután máris begépelhetjük a csalásokat:

| Cheat | Hatás |
|-------------------------|---------------------------------|
| Black Death | megöl minden egységet |
| Shake Shake | földrengés |
| Glub Glub | árvíz |
| Gimme Goods | nyersanyagokat kapunk |
| Kill Enemy Units | megöli az ellenséges egységeket |
| Delian Treasury | 5000 pénzt kapunk |
| I win again | pálya megnyerése |

GTA 3

Átjutás Shoreside Vale-be

1. tipp: A kezdésnél rögtön átjuthatunk Staunton Islandról Shoreside Vale-re. Végezzünk egy rendőrhajót, és navigáljuk magunkat Phil Cassidys katonai vételezőhelye irányába a sziget körül. Körülbelül 100 méterrel a cső előtt, amely megakadályozza a továbbjutásunkat, hajtunk teljes sebességgel a zöld partra. Ha mindent jól csináltunk, akkor a hajóval együtt egy nagyobb utca közepén találjuk magunkat. Szerezzünk egy erős autót, és toljuk el a hajót a bázisnál a cső mellett, a kis erdőn keresztül, amíg el nem érjük a vízpartot. Mielőtt még beérne a vízbe, szálljunk ki a kocsiból, és fussunk ne-

ki a hajónak addig, míg az be nem csusszan a vízbe. Gyorsan beszállunk, és máris Shoreside Vale-be csónakázhatunk. Ha odaérünk, célszerű gyorsan elmenteni az állást...

Rendőrség lerázása másképp

2. tipp: Ha túlságosan magasan állunk a zsaruk „Most wanted” listáján, szerezzünk egy taxit vagy tűzoltóautót, esetleg mentőautót, és üljünk be a volán mögé. Amint ezt megteszük, máris csökken a körözési szintünk. Többszöri ki-be szállással gyorsan megszabadulhatunk a kellemetlenkedő zsernyákoktól.

Városnézés potyautas-ként

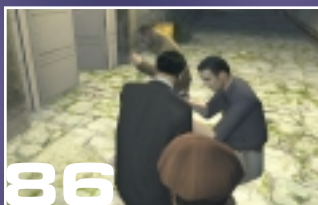
3. tipp: Ugorjunk fel egy pick-up haszonjármű platójára, miközben az halad. Ha most rálövünk az általunk megszállt kocsira, a vezető felgyorsítva próbál elmenekülni. Érdekes városnézést tehetünk így, egyszersmind lehetőségünk nyílik meglógni a rendőrség elől is.

ICEWIND DALE II

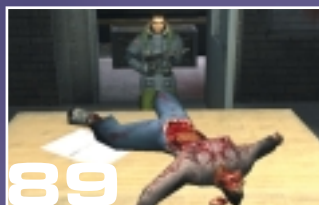
Csalás

A csalások bekapcsolásához először is aktiválnunk kell a konzolt. Ezt a konfigurációs programmal tehetjük meg. Ezután játék közben a [CTRL]+[TAB] megnyomására előjön a konzol, ahol a következő csalások használhatók:

| Cheat | Hatás |
|---------------------------------------|--|
| ctrlaldelete:hans() | a kiválasztott karaktereket a kurzorhoz teleportálja |
| ctrlaldelete:midas() | csapatunk 500 arannyal lesz gazdagabb |
| ctrlaldelete:addgold(#) | csapatunk a megadott mennyiségű arannyal lesz gazdagabb |
| ctrlaldelete:exploreaea() | az adott helyszín teljes térképét megmutatja |
| ctrlaldelete:setcurrentxp(#) | a kiválasztott csapattagok a megadott tapasztalati pontot kapják |
| ctrlaldelete:setchapter(#) | a játék megadott fejezetéhez ugrunk (0-6) |
| ctrlaldelete:movetoarea(„x”) | a megadott elnevezésű térképre ugrunk (pl „AR6300”) (a választható térképeknevek megtalálhatóak a kettes CD „CD2/DATA” mappájában) |
| ctrlaldelete:createitem(„x”,y) | a megadott tárgyból y darabot kapunk |
| ctrlaldelete:addspell(„x”) | a kiválasztott karakter megkapja a megadott varázslatot |
| ctrlaldelete:enablecheatkeys() | engedélyezi a következő billentyűkombinációkat: |
| CTRL + C | újra megnézhetjük az aktuális fejezet bevezetőjét |
| CTRL + J | a csapatot a kurzorhoz teleportálja |
| CTRL + Y | megöli a kiválasztott egységet |
| CTRL + K | megöli a kiválasztott szörnyet, vagy eltávolít egy csapattagot |
| CTRL + R | felgyógyítja a kiválasztott egységet |
| CTRL + U | némi tapasztalati ponttal leszünk gazdagabbak |
| CTRL + 1 | AC megváltoztatása |
| CTRL + 2 | a képernyő elsötétítése |
| CTRL + 3 | a képernyő kivilágítása |
| CTRL + 6, CTRL + 7 | megváltoztatja a karakter kinézetét |



Mafia
A teljes várostérkép



The Thing
Túlélő tippek



Medieval
Hadvezérek titkai

INDUSTRY GIANT 2

Csalás **1. tipp:** A gazdasági helyzet rosszabbodása esetén van egy kis trükk, amivel elkerülhetjük a pénzügyi mélyrepülést: adjuk valamelyik pályaudvarnak, tehergépkocsi-terminálnak vagy kikötőnek a „Donald” nevet, majd nyomjunk egy [ENTER]-t. E kis művelet után 1 millió pénzzel többet fedezhetünk fel a számlánkon. Ráadásul ezt a turpisságot akárhányszor elkövethetjük.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Csalás A használható csalások a következők:

| Cheat | Hatás |
|-----------------|-------------------------------------|
| .mefoundsomeau. | aranyat kapunk |
| .mefoundsomeag. | ezüstöt kapunk |
| .mefoundsomecu. | rezet kapunk |
| .viagra. | vasat kapunk |
| .matteosartori. | megmutatja az egész térképet |
| .deadringer. | 1 millió pénzt kapunk |
| .worksundays. | gyors építés |
| .badgerbunny. | minden egység és épület választható |
| .conan. | játszhatunk a lázadó csapatokkal is |

Ha a játékot a „medieval_TW.exe -ian” paranccsal indítjuk, akkor játék közben néhány gomb megnyomására különféle dolgokat érhetünk el:

| Gomb | Hatás |
|------|---------------------------|
| g | sérthetetlenség |
| i | mesterséges intelligencia |
| h | mesterséges intelligencia |

MORROWIND

Saját zenék berakása **1. tipp:** Bármennyire szép is a játék zenéje, egy idő után unalmasá válhat. Szerencsére lehetőségünk van arra, hogy saját MP3-aink szóljanak kalandjaink közben. Nyissuk meg a \MORROWIND\DATA\FILES\MUSIK\EXPLORE könyvtárat, és az ott lévő fájlokról készítsünk biztonsági másolatot. Ha ezzel megvagyunk, nevezzük át saját zenéinket olyan névre, mint amiket a fent említett könyvtárban találunk, és írjuk is felül velük az eredeti zenefájlokat. Ezután, ha elindítjuk a játékot, már a saját muzsikáink fognak szólni.

Vagyonszerzés gonosz módon **2. tipp:** A gonoszak gyorsan meggazdagodhatnak a Morrowind világában. Utazunk Balmorába, és lopjuk el az East Guard Towerben található szekrényből a kardot. Látogassuk meg ezután Calderában, Ghorak Manor házában felső emeletén a Creepert. Adjuk el neki 5000 aranyért a fegyvert. Míután megkötöttük az üzletet, öljük meg, mielőtt eltűnne. Az eredmény: van 5000 aranyunk, egy kardunk, és még a gyilkosságról sem tud senki.

Tréfás dolgok **3. tipp:** Egy apró poénra bukkanhatunk, ha elmegyünk az omali Ancestral Tombba, amely Kogoruhntól északra, félúton a tengerhez felé vezető úton található. A legbelső teremben fekszik a földön egy csontváz, mellette egy búcsúlevél, amelyben leírja a kalandjait, és mesél a családjáról. Aláírásként pedig...na, de nem lövöm le a poént – mindenesetre a névnek köze van Steven Spielberghez és Harrison Fordhoz ☺.

Csalás **4. tipp:** A következő kódok segítségével szinte félistenné fejleszthetjük hősünket. A kívánt hatás elérése érdekében nyomjuk meg a konzolt a „” gombbal, és írjuk be a „Set” parancsot. A parancs mögé már csak a következőkben felsorolt képességek egyikét és az óhajtott szint értékét kell hozzáfűzni.

Képességek: Strengh, Intelligence, Willpower, Agility, Speed, Endurance, Personality, Luck, Block, Armorer, MediumArmor, HeavyArmor, BluntWeapon, LongBlade, Axe, Spear, Athletics, Enchant, Destruction, Alteration, Illusion, Conjunction, Mysticism, Restoration, Alchemy, Unarmored, Security, Sneak, Acrobatics, LightArmor, ShortBlade, Marksman, Mercantile, Speechcraft, HandToHand, Health, Magicka, Fatigue, Reputation, Disposition, AttackBonus, DefendBonus, ResistMagicka, ResistFire, ResistShock, ResistDisease, ResistBlight, ResistCorpus, ResistPoison, ResistParalysis

SUDDEN STRIKE 2

Gyalogsági felderítés **1. tipp:** Amennyiben nem rendelkezünk páncélosokkal, elég nehézé válik a felderítés. Segíthet a dolgon, ha összeállítunk egy csapatot: egy tisztból, 5-10 géppisztolyosból, 3-5 páncélosból és egy szanitécből. Harccsoportunkkal viszonylag könnyen felderíthetjük a térképet, de arra figyeljünk, hogy minden ellenséget iktassunk ki, mielőtt a látómezőjébe kerülnénk. Hatástalanítsuk az aknákat is.

THE THING

Csalás Figyelem! A következő csalásokhoz a rendszerleíró adatbázisban (azaz a registryben) kell turkálnunk. Aki nem tudja, hogy mit csinál, az inkább ne kísérletezzon! Indítsuk el a „regedit”-et, és keressük meg a „HKLM/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0” kulcsot. Ezen belül hozzuk létre a következő bejegyzéseket, amelyek értékét „1”-re, illetve „0”-ra állítva, be-, illetve kikapcsolhatjuk hatásukat:

| Bejegyzés | Hatás |
|--------------------|--|
| PlayerInvulnerable | nem halhatunk meg |
| NPCInvulnerable | a társaink nem halhatnak meg |
| FullWeaponEquip | minden fegyvert megkapunk |
| DoInGameLoadSave | játékmentési és -betöltési lehetőség jelenik meg az „Options” menüben (sajnos nem mindig működik rendszeren) |

Megjegyzés: a csalások akkor kapcsolódnak be, amikor új szintre lépünk (az állásbetöltés nem számít).

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Törjük össze az ablakokat **1. tipp:** A Cruise Ship pályán gurulva törjük össze az üvegház összes üvegét. Ehhez csak egyszerűen át kell deszkáznunk rajtuk. Jutalomként megszólal egy hang, és mostantól a kapitánytól is új szövegeket hallunk. Ezenkívül a hajó is irányt változtat, és különböző szigetek mellett úszik el.

Bónuszvideók lejátszása **2. tipp:** A bónuszvideókat valamilyen Windows-lejátszóval is meg tudjuk nézni, mert MPG formátumban megtalálhatóak a \DATA\MOVIES könyvtárban

Pontgyűjtés egyszerűbben **3. tipp:** Aki szeretne magas pontszámot elérni, de problémái vannak a kombókkal, begyakorolhatja magát a repülőtéren pályán. A start után induljunk jobbra, és ugorjunk át a szegélyen. Így bejutunk a csomagosztályra, majd a röntgenvizsgálón (X-Ray Gap) keresztül jutunk ki. Itt irányítsuk emberünket egyenesen előre, míg el nem érjük a mozgólépcsőt, ahol lefelé grind-elhetünk. A nagy teremben vegyünk lendületet, és trükközzünk a két lépcső között sok-sok pontért. Ezután csináljunk egy Revertet és egy Manualt, ami eltart egészen a következő karfaig. Most grindeljünk egy U-t, amíg elég pontot összesze nem gyűjtünk, vagy elvesztjük az egyensúlyunkat. Ezen a módon biztosan összegyűjtünk annyi pontot, hogy felkerüljünk a Highscore-listára.

MAFIA

LOST HEAVEN

Cor.to N.O.Chart 83405(Formerly H.O.4265)Plan



1. Chinatown

A város kínai negyedének közepén egy hatalmas tér található.

2. Salieri's Bar

Itt van a big boss bárja, ide lehet mindig hazame- nekülni.

3. Versenypálya

Ide egy küldetés során kerülünk mi magunk is ver- senyezni fogunk rajta...

4. Kikötő

Innen luxushajók indulnak, az egyiken te is rajta leszel...

5. Nemzeti Galéria

Ez egy múzeum, szép képekkel és szobrokkal, amelyek szépen törnek a golyóktól...

6. Repülőtér

Kisebb repülőtér, a nagyfőnökök időnként ide me- nekülnek előlünk...



JELMAGYARÁZAT

- | | | | |
|--|---------------------|--|--------------|
| | ÚT | | REPTÉR |
| | VILLAMOS | | KIKÖTŐ |
| | MAGAS VASÚT | | DUZZASZTÓGÁT |
| | VASÚT | | KÓRHÁZ |
| | MAGAS VASÚT ÁLLONÁS | | BENZINKÚT |
| | PARKOLÓ | | |

LOST HEAVEN GEOGRAPHY INSTITUTE 1936

„ÉS EGY TOMMYT TOMMYNAK...”

MAFIA-TIPPEK

Ha a maffia kötelékébe lépsz, akkor nem árt, ha előtte végignyáladozod tippjeinket, különben a Don csalódnai fog benned... A Don pedig csak egyféleképpen szokta kifejezni csalódását...

Taxisofőr

1. tipp: Minden kezdet nehéz... Akik megszokták a GTA III-at, felejtsék el az arcade jellegű taxis száguldásokat: ez nem Crazy Taxi! A kulcsszó a realizmus: minden klienst úgy vigyünk el a megadott helyre, hogy a legkevesebb trauma érje: kerüljük a karambolokat!

Baseball bikák

2. tipp: Mindjárt az első küldetésben tökéletesen kell használnunk a baseballütőt. A cél, hogy hátulról, feltétlenül csendben(!) intézzük el az ajtóban ácsorgó fickót – ez a megoldás jellemző lesz a későbbi küldetésekre is. A megfelelő ütéshez folyamatosan nyomva kell tartanunk az egér gombját, aztán ha a csík végigért, akkor elengednünk. Vigyázzunk, hogy mindig jó szögben, pontosan hátulról üssünk, és elég közel álljunk a fickóhoz ütés közben.

Rendőradadémia

3. tipp: A zsarukkal csak akkor kerülsz összetűzésbe, ha a radaron látszik, hogy közel van az egyik járőrautójuk. Ha csak gyalogos fakabát próbál megállítani, akkor nyugodtan továbbhaladhatsz, mert úgysem ér utol – száguldani sem kell. Ha viszont egy rendőrautó vett üldöződbe, akkor fontold meg, hogy érdemes-e szenvedni vele, és esetleg egy már megoldott küldetést kockáztatni, vagy inkább jó fiúként megállsz, kapsz egy pénzbüntetést (korlátlan vagyonod van), és már mehetsz is tovább. (Mondjuk ezt sokszor egymás után nem játszhatod el.)

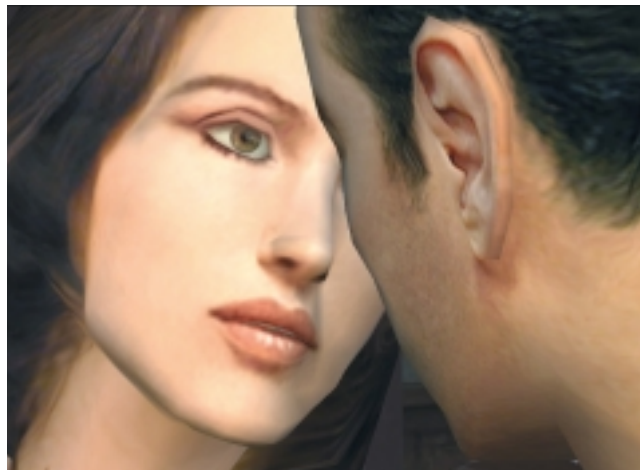
A következő esetekben kapsz csak pénzbüntetést:

1. Ha áthajtasz a piros lámpán.
2. Ha más autójával karambolozol (de nem súlyos).
3. Ha valakit elülsz, és csak megsérül.
4. Ha 40 mérföld/óránál gyorsabban „tépész”.

A következő esetekben már le is tartóztatnak (bilincsikon):

1. Ha felszólításra nem állsz meg.
2. Ha nálad van a fegyvered, amikor a zsaruk járőröznek. Ez az autóvezetésre is vonatkozik!
3. Ha belelősz, vagy nekimesz egy rendőrnök vagy egy rendőrautónak.
4. Ha más autójával karambolozol (és súlyos).
5. Ha valakit elgázolsz és meghal.
6. Ha 120 km/óra sebességnél gyorsabban hajtasz.

Ha már igazán gyors autóid vannak, akkor megpróbálhatod lehagyni a zsarukat, de egy sikeres küldetés befejezése után nem mindig érdemes kockáztatni...



Miss Daisy sofőrje

4. tipp: Ha nem akarsz folyton lassítani és azon parázni, hogy nem mész-e túl gyorsan, akkor nyomd meg az [F5]-öt, így folyton negyven mérföld/óra alatt leszel

A kárhozát útja

5. tipp: Az első lövöldözős küldetés során megismerkedünk néhány fontosabb fegyver és főleg a tommy gun kezelésével. A géppuska használatánál a legfontosabb, hogy mindig húzzuk egy kicsit vissza a lövések erejétől felfelé rántódó fegyvert. Figyelem, extra tipp! Ennél a küldetésnél egy autós üldőzésben is részt kell vennünk, amelyben az ablakból kifelé löve száguldunk egy gengszter után, aki lenyúlta a pénzünket. Ha még a küldetés *legelején* kilőjük az autója kerekét, akkor úgy fog vánszorogni, mint egy reumas csiga, úgyhogy könnyedén utolérhetjük és kivégezhetjük.

Mint a villám

6. tipp: Az autóverseny sokak szerint (szerintem is...) a játék legnehezebb része. (Sam Joe állítólag elsőre végigtolta – nagy gratula neki!) Csak egyetlen kisebb módszer létezik, amellyel legalább előnyt szerezhetsz... Induláskor *semmiképpen* se ütközz neki semelyik autónak sem, majd az első kanyarban ütköztess össze az első és a második autót – ha minden jól megy, ezzel az első helyre kerülteél. Ezek után nagyon vigyázz, nehogy visszaess az első pozícióból, ellenkező esetben ugyanis már szinte lehetetlen megint az élre törni. A kanyarok előtt *mindig* lassíts, mert ha kipördülsz, és lehagyóznak, akkor annyi. Ha túl erősen rántod oldalra a kormányt, kipördülsz. Ha túl erősen nyomod le a kéziféket, kipördülsz. Ha nekimesz a pálya szélének, kipördülhetsz. Ha kipördülsz, és lehagyóznak, akkor már annyi... Szóval koncentrálj, és tartsd azért a helyed, de a kanyarokhoz érve *mindig* lassíts!

Az utolsó töltényig

7. tipp: Bár nem vérszesen alacsony a felvehető fegyverek és lőszeres száma, azért nem árt takarékoskodni velük. Ha egy ritka és hatékony puska van nálad, vagy ha tényleg kevés a muníció a közelben, akkor sohase tölts újra egy félig kiürült tárat, mert a benne lévő töltények elvesznek!

Veszélyes kölykök

8. tipp: A lövöldözős részek kiválóak ebben a játékban, de ez nem egy Max Payne, ahol ki tudod kerülni a golyókat, úgyhogy mindig használd ki a sarkokat, hogy beless a felfedezetlen helyekre, és minél többet gurulj oldalra, mert így nehezebben találják el. A guruláshoz gyorsan nyomd le kétszer a jobbra vagy balra tartó kurzorgombot.

Tolvajtempó

9. tipp: Ha társaiddal együtt üldöződ az ellenfeleidet, vagy épp menekülsz előlük, akkor esetleg érdemes neked is az ablakon keresztül kihajolva lövöldözni, ám személyes tapasztalatom szerint ez annyira megnehezíti a kocsi irányítását és a kelő sebesség fenntartását, hogy igazából nem éri meg a fáradságot... Ha menekülsz, akkor inkább vedd fel a „tolvajtempót”, és száguldj el, mint atom – a társad úgyszólván helyetted, amikor az ellenség autója közel ér. (Általában ennek sincs sok értelme...) Ha mindenáron le akarod kaszálni az üldözőket, akkor állj meg, szállj ki az autóból, és lódd halomra a szinten kiszálló és feléd igyekvő rosszarucákat.

Bad Sector

HOGY NE MARADJUNK
DOLGUNK VÉGEZETLEN

THE THING

Blade élete nem egy leányálom: nem elég, hogy lépten-nyomon különös dolgokba botlik, nem bízhat meg egyetlen emberben sem, akivel találkozik, de még egy ismeretlen hatalom kommandósai is őrá vadásznak. Mivel azonban a világ megmentése a cél (mi más? ☺), ezért nem bukhat el – adunk néhány tippet a túléléshez.

Fújunk lángot

1. tipp: A lángszóró remek fegyver, ha ésszel használjuk. Csak akkor kezdjük el beizzítani, ha a célpont életeréje már a piros tartományban leledzik. Mivel alapállapotban félig a célpontra, félig a lábunk elé pörkölünk vele, figyeljünk arra, hogy ilyenkor soha ne előre menjünk, hanem maximum hátráljunk. Ha megnyomjuk a szabad nézelődés gombját, ugyan közvetlenül a szörnyre is tudjuk fújni a lángot, de közben esetleg pont a dög fog megsebezni minket, ezért kevésbé ajánlott ez a módszer.

Hogyan bánjunk (el) a kommandósokkal

2. tipp: A kommandósok igazából csak akkor jelentenek veszélyt, ha egyszerre többen tüzelnek ránk – ilyenkor igyekezzünk nem az első sorban lenni, és igénybe venni társaink segítségét. Amennyiben nem egy kupacban támadnak ránk a marcona szoldosok, legideálisabb fegyver ellenük a shotgun vagy távolról a mesterlövészpuska. Egyedül az orvlövészek jelentenek komoly veszélyt: őket csak függő ugrálva, illetve trükközéssel lehet eliminálni.



Mentsünk egy pontnál többször is

3. tipp: A mentési lehetőségek ritkasága miatt sokat fogunk szitkozódni. Valamelyest javíthatunk a helyzeten, ha a közelben lévő mentési pontokhoz többször is visszamegyünk. Bár időt vesz igénybe, még mindig kevesebbet, mint ha újra kéne kezdeni az egész epizódot.

Gránát használat

4. tipp: A gránátok igen hasznos kutyuk tudnak lenni, ha okosan használjuk őket. Mindenekelőtt figyeljünk arra, hogy mindig távol legyünk a robbanás helyétől, mert piszok nagyot durrannak. A tárgyhasználati gomb nyomva tartásával tudjuk szabályozni, milyen messze dobja Blake a cuccot. Akár több kommandóست is elintézhetünk, ha rövid időre kiugorva a védett helyről elhajtjuk a gránátot, majd visszaugrunk a fedezékbe.



Vigyázzunk az orvosokra

5. tipp: Ha több ember is van velünk, érdemes figyelemmel lennünk az orvosra és hátrább rakni az arcvonalból, vagy egy nyugodtabb helyen otthagyni, míg elcsitul a harc, mert a szanitéc mindenkit meg tud gyógyítani, őt viszont csak mi tudjuk, értékes elsősegélycsomagunkkal.

A telepített védelem megemlítése

6. tipp: A telepített automata őrző géppuskákat – hacsak nincs a közelünkben egy orvos, aki mindig meggyógyít – soha ne támadjuk meg frontálisan. Mindig van valami egyéb megoldás: vagy távolabbról, más irányból ki tudjuk azokat löni, vagy ki-be rohangálva a hatókörükbe, mindig lövünk egy kicsit, majd mire aktiválják magukat, gyorsan elhagyjuk a területet. Előfordul az is, hogy egy hordókupac fölött van a gépfegyver – ilyenkor a hordók felrobbantásával iktathatjuk ki ezt az akadályt.

Főellenség először

7. tipp: Az első főellenségnél máskáljunk összevissza a szobában, míg fel nem robban a szoba bal oldali részében a ládahalom. Ezután oda tudunk menni a rézsút szemben lévő kapcsolóhoz, és meg tudjuk azt javítani (miközben persze folyamatosan gyógyítgatjuk magunkat). A kinyíló ajtón ezután el tudunk menekülni – a szörnyet pedig otthagyjuk.

Főellenség másodszor

8. tipp: A második fődög a legnehezebb, mert semmi trükközésre nincs lehetőségünk: a ládák fedezékéből kell dobálni rá a gránátokat – miután eldobtuk a cuccot, menjünk arrébb – majd ha ezek elfogytak, javítsuk meg a kapcsolót. Ezt követően fussunk el a szörny mellett, és álljunk a magasfeszültségkapcsoló mellé. Kapcsoljuk be, majd míg az áram rázza a dolgot, sütögessük lángszóróval. Ha abbamarad az elektrokkolás, nyomjuk meg újra a gombot, és folytassuk a lángszórózást. A fenti procedúrát folytassuk addig, míg egyikünk meghal (jobb esetben az ellenfél...).

Három a magyar igazság

9. tipp: A harmadik boss-monstánál rohangáljunk körbe a szobában, és szórjuk tele ólommal, míg le nem megy az életeréje a piros tartományba. Ezután fújunk a lángszóróval közvetlenül a lelógó csáp alá. Miközben legyakjuk a bent lévő walkert, időnként izzitsuk még a lángot. Ha jól csináltuk, a szörny hamarosan meghal, és nekünk már csak az ajtón beözönlő kommandósokkal kell elbánnunk.

...és egy a ráadás

10. tipp: Az utolsó főellenfél viszonylag egyszerűen elintézhető: a lényeg az, hogy rögtön a felszállás után kilőjük mind a négy hordóhalmot, mert ezek fűtenek be igazából a „barátunknak”. Ha kész a tűzhely, nekünk már csak a napraforgó alakú dög „virágját”, és az időnként kinövő egyéb csápokat kell lönnünk. Sikeres találat esetén fröcsögő hangokat hallunk. A kezelést nem bírja sokáig a dolgok vezére, és kileheli a lelkét, mi pedig megcsodálhatjuk a rövid, de poénos outrót.

Uhu

A NAGY KALAND BEFEJEZÉSE

NEVERWINTER NIGHTS

A hosszú játék hosszúra sikerült végigjátszása ebben a hónapban a végéhez ér. Megtudjuk, mi a teendő a gigantikus Második fejezet fennmaradó részeiben, és fény derül a rövidebb, de annál nehezebb utolsó két chapter történéseire is. A sztorit igyekeztünk nem „lelőni”, de néhol rákényszerültünk vitális információk közlésére (a beteges „kombinálók” most kapcsolják ki agyuk ezen funkcióját ☺)!

Tehát a múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy hősünkkel elindultunk Luskanba, így most itt vesszük fel a fonalat.

UTAZÁS LUSKANBA, FOLYTATÁS:

Port Llast-i bányák

1. tipp: A Port Llast-i bányákban találd majd az utolsó megszőkött fegyencet, Yesgart és Kendrack elrabolt lányát. Kelet felé haladj, öld meg a 12. szintű félorc harcost, Yesgart, majd vedd el tőle a nála lévő kulcsot (ha futni hagyod, a kulcs a lakókamrájában lesz). Szabadítsd ki Shaldrissát, pakold fel a kincseket, majd térj vissza Kendrackhoz. Vigyázz, mert útban Luskan felé a Green Griffonnál megtámad majd Darktongue Breakbone (16. szintű harcos/3. szintű pap) és csapata.

A vérfarkas-ügy megoldása

2. tipp: Ha előzőleg meggyógyítottad a három vérfarkast, Neurik ide küld majd, megölni a Black Wolfot. Sir Karathist találd majd itt, aki halála előtt elmondja majd, ki az igazi Black Wolf. Korábban már járhattál nála (Alhelor ő, egy 16. szintű ranger), ám mivel nem lehet meggyógyítani, mindenképp meg kell ölnöd.



LUSKAN

Bejutás a szektához

3. tipp: Mielőtt belépnél a városba, fejezz be minden függőben lévő questet, mert innen már nincs visszaút! Amint bent vagy a lezárt városban, indulj Aarin Gendhez a templomba. Kiderül, hogy a szekta egy északkeletre eső toronyban található. Egy High Captain pecsétjére van szüksége ahhoz, hogy elintézzé neked a papírokat, melyekkel bejuthatsz. Ehhez a főkapunál beszélj Belával a város problémáiról. Ő elmondja majd neked, hogy a High Captainökről a kurtizánok között találhatsz bővebb információt. Ha női karaktert irányítasz, Oreth-szel beszélj, ha férfit, akkor Rhaine a megfelelő választás. Ők adják majd oda a kulcsokat a két High Captain, Kurth és Baram táborához, ha elvállalod, hogy végzel velük.

Baram – az egyik „módszer”

4. tipp: A csatornarendszer északi részén találd meg a lejáratot Baramhoz. Hozzá egyébként egy mellékquest is kapcsolódik, amit a Cutlass Innben vehetsz fel (elrabolta a gaz Londa kilenc gyermekét). Ha innen érkezel, találkozol Baram „szellemképével”, aki felajánl 1000 aranyat, meg némi varázstár-

gyat Kurth fejéért (ha közvetlenül a városból érkezel, az előbbi affér nem fog megtörténni). Ha nem törődsz vele, és átmész a mögötte lévő kapun, az üzlet semmisnek nyilvánítatik, harcolnod kell Baram csatlósáival. Az igazi Baramhoz vezető utat egy 13. szintű nekromanta őrzi. A folyamatos csonti-termelést úgy állíthatod le, hogy megölöd a csontvázakolítákat, akik az idézést végzik (Bone Spirit Ritual szoba).

Mielőtt megmérkőznél Barammal, keresd meg a pókos szobát, ahol kiderül, hogy Londa gyermekei halottak (amikor viszsztatérsz majd hozzá, hazudj neki, így odaadja majd a kulcsát a kincseskamrájához).

Ezután már nyugodt szívvel ráronthatsz Baramra (12. szintű rogue/8. szintű ranger, buzogánya 1d6 fire damage-et ad, és Ring of Elemental Resistance-ot visel(!) és társára (6. szintű Maszk papnó, aki az erejét a mögötte lévő gargoyle-okból nyeri). Ha kész vagy velük, fogd a pecsétet, és lépj olajra (illette tedd el Baram fejét is, ha Kurth-tól meg akarod majd kapni a jutalmat).

Kurth – a másik „módszer”

5. tipp: A másik High Captain, Kurth a dokknegyedben található. Két módon közelítheted meg, az egyik egy falon lévő repedés Luskan délnyugati részében, a másik a kikötői csatornarendszer, ahová egy romos tornyon keresztül juthatsz le (északkeletre helyezkedik el a repedéshez képest). Ha a falat választod, Kurth képe szintén megjelenik előtted, hogy 1000 aranyat ajánljon fel Baram fejéért.

Kurth tanyáját egy viszonylag kemény ogre őrzi (10. szintű óriás/10. szintű mágus). Hogy megkönnyítsd a csatát Kurth-



tal, a keleten fekvő börtön legészakibb cellájában beszélj Tolan Losennel, aki Kurth volt katonája, és mesél neked Burke-ről, akinek szobáját a map közepén találd. Mellette nyílik az a portal, melyen keresztül Kurth segítői áramlanának erre a síkra, ha harcolnál vele. Burke-nél viszont megtalálod a leírást, hogyan hatástalaníthatod: egy érmére (Burke-nél van), valamint egy csillogó gömbre lesz szükséged (az északkeleti szobában, egy szökőkútban van). Tedd ezeket a portálba, hogy hatástalanítsd. Így könnyebb lesz legyőznöd Kurthot (10. szintű harcos/8. szintű barbár, kardja 1d6 cold damage-et oszt). Az északnyugatra eső szobában találd a pecsétjét.

A Host Tower

6. tipp: Menj vissza Aarinhoz valamelyik pecséttel, mire ő odaadja neked a toronyhoz (Host Tower) szükséges iratokat. Mielőtt azonban berontanál ide, győződj meg arról, hogy befejeztél minden másodlagos questet (ne hagyd ki a dokk délnyugati részében lévő fura házat sem)! Amint átkeltél a hídon, a téren egy Islund nevű tiszt megállít – gyanúsak neki a papírjaid. Beszéddel is áthámozhatod magad

rajta, de meg is támadhatod (11. szintű monk). Beszélj Yeana-sha-val és Gurak-kal, hogy többet megtudj a sektáról. Keletre fekszik Aribeth volt szobája, kutasd át. Megtalálsz majd a torony kulcsát, és néhány feljegyzést Aribeth és Maugrim szövetségéről. A kulcs a Host Tower portáljának ajtaját nyitja. Az emeletek között ilyen portálokra keresztül tudsz majd közlekedni, a használatukhoz pedig portálkövekre lesz szükséged.

A felfelé vezető út

7. tipp: A második emeleten néhány akolitát kell majd legyőznöd a szobák átkutatása közben. Blaskar szobájában megtalálsz a 3. és 6. emeletre vezető portálköveket, de a délnyugati hálószobában rátalálsz a negyedik szintre vivő kőre is. A harmadik, a negyedik és az ötödik emelet tetszés szerint megismerhető, a leggyorsabb út a torony tetejére azonban természetesen ezek kihagyásával vezet.

A hatodik szinten az északnyugatra eső szobában Valindrával kell végezned (13. szintű mágus, 6. szintű pap), aki elég meggyőző varázstudásról tesz tanúbizonyságot. Amint meghalt, kutassuk át a szobáját: itt többek között megtaláljuk a kilencedik emeletre vezető portálkövet.

Ezen a szinten találsz Arklemet, a lichet, aki megkér arra, hogy szabadítsd ki. Tégy így, törd szét az üstöket, és küzdj meg a sorban megjelenő lényekkel. Amint az utolsó üstöt is szétverted, Arklem eltűnik, és kinyitja a végső kaput...

A titkos szövetség

8. tipp: Most szépen kihallgathatod, ahogy Aribeth, Maugrim és Morag a Word of Powerről beszélgetnek. Amint feltűnik nekik a jelenléted, eltűnnek, és rád szabadítanak egy kisebb hadseregnyi gyíkembert. Amint végeztél a hullókkal, menj le Maugrim kamrájába. Vedd magadhoz naplóját, majd menj vissza a templomba Aarinhoz. Itt az ideje, hogy többet is megtudj a „Hatalom Szavairól”...

CHAPTER THREE

A harmadik fejezetben egy kicsiny faluból (Beorunna's Well) indulnak majd el a történések. Ez a falu lesz a főhadiszállásod, ide térsz majd vissza a küldetések után, amelyek során felkutatod a Words of Powereket, megtudsz néhány érdekes dolgot a sektáról, a „Teremtő Faj-ról” és a közöttük lévő kapcsolatról.

A „Hatalom Szavainak” nyomában

9. tipp: Aarin azt akarja, hogy beszélj Lillian Cambridge-dzsel a kocsmában, mert szerinte ő szolgálhat némi információval a „Hatalom Szavaival” (Word of Power) kapcsolatban. A kocsmában tudod majd felvenni kísérődet is.

Lillian Coldwoodba küld majd, a Wizard's Dungeonba, hogy megszerezd a hiányzó hógömbjét. Ne felejtse nála a pergamentekercset, amellyel beléphetesz majd a dungeonba.

Coldwood erdői

10. tipp: Coldwoodban három kisebb erdőséget találsz, orkokkal, élőholtakkal „megszórva”, és az egyik „Hatalom Szavát” is itt leled. Amint belépsz a területre, egy Devlar nevű rangerbe botlasz majd, aki bemutatja a környéket. A közvetlen közelben az egyedüli érdekes dolog egy ork tábor, amelyhez néhány mellékküldetés kapcsolódik, de önmagában is jó kincslelő, illetve XP-zódó hely.

A hógömb visszaszerzése

11. tipp: Amint a Wizard's Dungeon közelébe érsz, sektatagok támadnak meg. Vezetőjük egy 10. szintű pap, akinél egy naplót találsz majd, miután átsegítetted az örök vadászmezőkre. A dungeonba egy teleporton keresztül vezet az út, amelyet a Lilliantól kapott tekerccsel tudsz használni. A labirintusban először Naxot keresd meg a börtönben, aki egy elementál idézésére kér meg téged, mondván, az kiszabadíthatja őt. (Ha később elegendő lenne a folyton áramló elementálokból, zúzd szét a lab északkeleti és délnyugati sarkában lévő üstöket ☺). Az idézés mikéntjének elsajátítása céljából keresd meg valamelyik könyvtárat (van egy az északnyugati, illetve a délkeleti részben is), s ott pedig a „The Nature of Water Summoning” című könyvet. Ebből megtudhatod, hogy a vízelementálok megidézéséhez szükség lesz egy „slaad” nyelvére (a varázsló laboratóriuma mellett lévő tetemen találsz), illetve a „Melf's Acid Arrow” varázslatra (ha nem vagy varázstudó, akkor sem kell megijedned, mert a labban találhatsz majd egy

„Ring of Melf”-et). Idézd meg az elementált, és kérd meg, hogy szabadítsa ki Naxot. Miután ez megtörtént, beszélj Naxszal, aki elmondja, milyen kulccsal juthatsz be a „gongszobába”. Tégy úgy, ahogy mondja, majd szólaltasd meg a gongokat ebben a sorrendben: északnyugat (puma), északkelet (kutya), délkelet (medve), illetve délnyugat (sárkány). Ennek hatására az utolsó ajtó is kinyílik, amely elvlaszt a hógömbtől (csak a 11. szintű tűzelementált kell legyőznöd érte).

Az első Word of Power

12. tipp: Vidd vissza a hógömböt Lilliannek. Ő a szobájába viszi. Menj fel te is, és vizsgálj meg. Észreveszed, hogy egy minivilágot tartalmaz, amelybe te is beléphetesz. A hógömbnek kétféle állása van: az egyik szerint a driádok támadják a törpéket, a másik szerint a törpék a driádokat. Állítsd a gömböt az előbbi helyzetbe, majd lépj be a világába. Beszélj a Fehér Sárkánnyal, aki elmond néhány dolgot erről a „plane-ról”, de ami sokkal fontosabb: elárulja, hogy ő őrzi az egyik „Word of Power”-t. Kutasd át a könyvespolcokat Arwyl és Hodd naplójáért. Mielőtt elhagynád a barlangot, vedd magadhoz a közelben található „Amulet of the Agest”. Ezután beszélj Hoddal, aki megjavítja az amulettet. Hagyd el a gömböt, fordíts rajta egyet, térj vissza, és beszélj Arwyllal, aki visszaállítja az amulett hatalmát. Az amulettel a kezdedben térj vissza a Fehér



Sárkányhoz, és készülj fel az eddigi legkeményebb csatára... A Sárkány 30. szintű, de az amulett látványosan legyengíti. Mindenképp erőltess a tűz alapú támadások ellen, és ne hagyd, hogy kiejtsen a ritmusból, amíg meg nem hal a bestia. Megjelenő kincsei között találsz majd az első „Word of Power”-t. Miután magadhoz vetted, megjelenik egy titokzatos nőszemély, Haedraline. Beszélj vele, majd a portálon keresztül hagyd el a gömböt.

FORT ILKARD

Ezen a területen találsz majd a második Word of Powert, sok más érdekességgel egyetemben. Kiderítheted például azt is, hogy az Elk Tribe miért csatlakozott Maugrimhoz, az egyik főgonoszhoz.

Father of Peace

13. tipp: Mindenekelőtt az északnyugati régióba vándorolj el, ahol keresd egy barlangbejáratot. A barlang közepén találsz majd Gazudot, azon orkok egyikét, akiket Rolkid akart tőled a játék egy korábbi szakaszában. Lényegesebb azonban a mő-





götte található Uncas nevű fogoly, aki érdekes dolgokat mesél majd neked egy járványról, amely a törzsében pusztít. Fogadd el tőle a Father of Peace-t, amit felajánl!

Damas quest-jei

14. tipp: Ezután elindulhatsz délre, Fort Ilkardba. Damas parancsnok itt megbíz majd, hogy pusztítsd el az ostromgépeket, amelyek az erődöt támadják. Hat darabot találsz belőlük, négy katapultot és két ballisztát. Először mindegyik ostromgép parancsnokát elimináld, mert amíg élnek, a gépek sebezhetetlenek. Ha végeztél velük, Damas felkér, hogy öld meg Arness-t, aki egy 14. szintű barbár/2. szintű harcos, és Fort Ilkardtól nyugatra táborozik egy dombtetőn. Ha vele is kész vagy, Damas az Elk Tribe vezérért, Zokant jelöli meg célnak, aki az Elk Tribe Keepben található, a Homesteads régióban.

Az Elk Tribe ügy megoldása

15. tipp: A nemrégiben megszerzett Father of Peace révén könnyedén bejutsz az erődbe. Zokant a középső szobában találod, ám amikor beszélsz vele, elmondja, hogy törzsét tulajdonképpen Damas fertőzte meg, és csak azért csatlakozott Maugrimhoz, mert Damas gyógyírt ígért nekik cserébe. Még ekkor is megölheted Zokant (16. szintű barbár), de jobban jársz, ha visszamész Damashoz, megszerzed tőle a gyógyírt, visszaviszed Zokannak, és felmarkolod a jutalmadat.

A CREATOR ROMOK

Időutazás

16. tipp: Fort Ilkardtól délre ismét egy volt „Creator-romhoz” érsz el. A bejárat felé szektatagok támadnak rád: öld meg őket, a vezetőtől vedd el a naplóját, majd indulás a romkertbe! Vigyázz, mert az itt lévő őrgólemek jelenleg még sebezhetetlenek. Menj oda Sapphirához, aki majd megtanítja neked az időutazás legalapvetőbb tudnivalóit. Cserébe csak egy szívességet kér: menj vissza a múltba, és ültess el az ultragfa magját ebben a kertben. Fogd az időkristályokat, és menj a romokhoz. Fordulj az egyik napóra felé, használd a kristályt, és térj vissza a múltba...

Vissza a jövőbe

17. tipp: Annál a napóránál jelensz meg, amelyiket a jelenben használtál. Menj az északkeleti sarokba, és beszélj Lokarral. Ahhoz, hogy megértsd, szükséged lesz egy fordítóamulettre, amelyet elvileg nem nagy kunszt megszerezni, mivel mind-egyik „Old One”-on van egy, akikkel a romoknál harcolsz (tőlük a Temple Defenses egyik példányát is vedd el). Neked adja a gyűrűjét, melynek hatására a többi szolga segítőkészé válik. Beszélj mindhárom munkással, akik a gyűrű hatására hajlandók beleépíteni egy gyenge pontot a gólemekbe (tűz-, hideg-, zúzó- és szúrófegyver-érzékenységet választhatsz). Mindegyikkkel beszélned kell, hogy a jelenben az összes gólemnek legyen gyenge pontja! Menj vissza a kertbe, és beszélj Moraggal. Megtámad, ám megölni nem tudod, mivel halála előtt egyszerűen csak eltűnik. Ültess el a magot, majd térj vissza a jelenbe az egyik napórán keresztül.

Védő fejtörők

18. tipp: Keresd meg Sapphirát a jutalmadért. Most már nekiláthatasz megölni az őrgólemeket (mindegyikük 18-as szintű, és mindenre immunisak, kivéve a múltban beléjük plántált gyenge pontokat). Ha kész vagy velük, itt az ideje, hogy megoldjad az Old One-ok fejtörőit. A megoldások megtalálhatóak a Temple Defenses című leírásokban, amiket a múltban vettél el az „öregektől”.

A „Füst fejtörő”

19. tipp: A romok délnyugati részében található a „Füst fejtörő”. Vedd magadhoz a porokat az alkimista kacatjai közül, majd vizsgál meg a közelben füstölő üstöt! A porokat olyan sorrendben kell majd az üstbe raknod, ahogy azt a rajtuk lévő drágakövek jelzik: először piros és sárga port rakj belé, majd kéket és pirosat, a végén pedig a sárgát keverd a kékkel.

A „Hang fejtörő”

20. tipp: A „Hang fejtörőt” egy zombibajnok őrzi (15. szintű élőhalott/5. szintű harcos). Öld meg, és vedd el tőle az üvegcsét, amelyben a tündét tartja fogva. Szabadítsd ki a kis lényt, és ő hálából megmutatja neked a lejátszandó dal „kottáját”. A zenéhez nyolc hangjegyet és négy gongot áll rendelkezésünkre. Ha helyzet szerint nézzük a dolgokat, a dalt helyesen ezekkel a gongokkal játszhatod le: délkeleti, északkeleti, délnyugati, északnyugati, délnyugati, északkeleti, északnyugati, délkeleti. Ahogy megkogatod a gongokat a helyes sorrendben, ez a fejtörő is kész.

A „Fény fejtörő”

21. tipp: A „Fény fejtörő” a legkönnyebb a három közül. Menj a „Pool of Swirling Color”-hoz, és vedd magadhoz az ékköveket. Ezután nézz bele a „Pool of Primary Colors”-ba, és nyomd meg az ékkövek valamelyikét. Most ismét nézz bele, és nyomj meg egy másikat. Ha készen vagy, a „Pools of Secondary Colors”-okba kell elhelyezned a megfelelő ékkövet, mégpedig olyan szisztema szerint, hogy azok megfeleljenek az elsődle-



ges medencékben kiválasztott színek keverékének. Magyarán, ha az elsődleges medencében a kéket és a pirosat választotad, tegyél a másodlagosba lila követ, ha a kéket és a sárgát, akkor a zöld lesz a megfelelő választás, sárga és piros esetén pedig a narancsszínűt kell a medencébe helyezni.

A második „Word of Power”

22. tipp: a legdélebbi szobában a romokban egy oltárt találsz. A helyesen megoldott fejtörők feloldották rajta a pecsétet, így magadhoz tudod venni az itt lévő Word of Power-t, feltéve, ha legyőzöd az ezt őrző elég erős Balort. Amint ezzel kész vagy, Haedraline ismét megjelenik előtted, hogy még többet eláruljon arról, miért is segít ő neked...

MOONWOOD

Moonwood, Coldwoodhoz hasonlóan egy kisebb erdősegekből felépülő terület, azzal a különbséggel, hogy az itt található Word of Powerért nagyon-nagyon sok, valóban kemény



ellenfélén kell majd keresztülvágnod magad. A terület első felében felvehetsz néhány másodlagos küldetést, de a sztori szempontjából lényeges dolgok Moonwood legbelső szegmensében történnek majd.



Sárkány-questek

23. tipp: Amint belépsz a régióba, ismét csak szektagatok támadnak rád. A szokásokhoz híven öld meg őket, majd vezetőjüktől vedd el a naplóját. Nyugatra az incidens helyétől egy halott sárkány barlangját találd (nyilvánvalóan a körös-körül heverő Fire Giantek támadták meg). Kutasd át a terepet – a Boddyknock sárkánypáncél és a Tome of the Ring lesz a jutalmad. A következő barlang egy Gorgotha nevű sárkány otthona: megkér arra, hogy tanítsd mősresre a Fire Gianteket, akik folyton a tojásaira ácsingóznak, illetve ha már úgy is arra jársz, intézd el Klauth-ot is, a félelmetes erejű Vörös Sárkányt, aki a Fire Giantekkel együtt érkezett erre a vidékre anno.

Fire Giant barlang – első és második szint

24. tipp: Irány tehát a tűzóriások tanyája. A barlang bejáratától nyugatra rögtön egy tűzóriás-bajnok fogad, de úgy általában is hemzsegnek a forrófejűek mindenfelé. Aknázd ki minden lehetőség a Cold damage-ek osztására! Küzd el magad a pálya északnyugati sarkába, ahol kiszabadíthatod cellájából Wogart (húzd meg a cellája melletti kart a falon); sok érdekes részletet mesél majd Klauth terveiről. Ha minden csepp XP-t ki akarsz passzírozni a játékból, menj le a második szintre, ám itt harcon kívül nemigen lesz más dolgod. Ha nincs kedved hozzá, vagy már elég erősnek érzed magad, menj egyenesen a harmadik szintre.

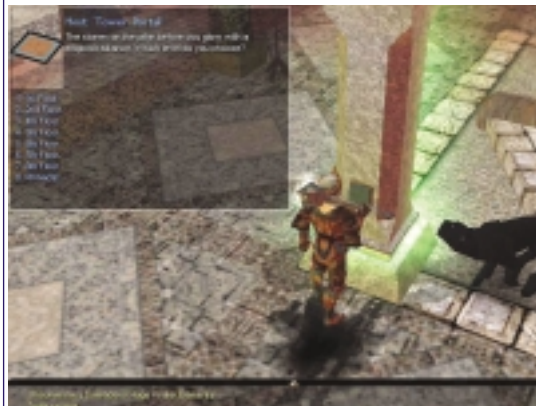
A harmadik „Hatalom szava”

25. tipp: Ahogy a térképen egyre délebbre haladsz, szembe kerülsz majd a Fire Giantek királyával, Skrogg-gal (15-ös szintű giant/9. szintű barbár). Nem lesz könnyű csata. Ha végeztél vele, vedd az irányt a keletre fekvő három barlang felé. A legészakibb csak XP-ződésre jó, a Kék Sárkány kamrájában azonban találhatsz egy érdekes könyvet Klauth rituáléjáról, illetve egy sárkánygömböt is, a medencében. Ha Klauth-ot könnyebben akarod megölni, végezz előbb a Kék Sárkánnyal, majd a gömböt a talpazatra téve csinálj egy Dead Dragon Sphere-t.

Klauth üzletet ajánl majd neked: hozz neki sárkánytojásokat, és ő odaadja a Word of Powert. Erre ajánld fel neki az előbb készített Dead Dragon Sphere-t, ami jelentősen legyengíti, azonban még így is szükséged lesz minden potionödre,



plusszos tárgyra és módosítókat adó varázslatra, hogy megöld – s ami nagyon fontos: ezeket még a beszélgetés előtt adogasd magadra! Ha kész vagy, vedd magadhoz a Word of Powert.



CHAPTER FOUR

Miután mindhárom Word of Powert odaadtad Aarinnak, visszatértek Neverwinterbe. Itt az idő, hogy felkészülj a végső megmérettetésre. Beszélj Nasherrel és Aarinnal. Mindeközben szétnézhetsz a városban is, ahol minimális számú mellékküldetést is felvehetsz. Egy a közös bennük: mindegyik a háborús zónába küld téged.

Aribeth és Maugrim

26. tipp: Miután elvégezted a mellékküldetéseket, haladj dél felé. Lépj be Maugrim szentélyébe, és készülj fel a csatára Aribeth-tel. A nő nagyon veszélyes, 20-as szintű paladin/18-as szintű pap, pusztítóvarázslatokat ismer, immunis a critical hit-ekre, halálmágiára, félelemre, paralizistípusú spellekre, és az elmére ható varázslatokra. Ráadásul a kardja regenerálja őt, és extra sebést oszt jó beállítottságú karakterekre. Ha, azonban elég sokáig bírod ellene, megadja magát. Ekkor ráveheted, hogy ismét felkeresse Nashert, de ki is végezheted. Maugrim egy 8-as szintű pap/20-as szintű varázsló, ráadásul van két 19-es hűsgölemje. A képlet ebben az esetben egyszerű: kerülj a közelébe, mert közelharcban elég gyenguska szegény (persze a gölemeket leszámítva). Miután készen vagy, vedd magadhoz a negyedik Word of Powert, és térj vissza Castle Neverbe.

A Source Stone

27. tipp: Itt menj le a dungeonba, beszélj Haedraline-nel. Elmondja, hogy el kell menned a Source Stone-hoz, hogy végezz Moraggal. Bejutni hozzá úgy tudsz, ha a mélyben található üres oltárra helyezed a negyedik Word of Powert. Az első alagútban fogsz találkozni Asheerával, akitől lenyúlhatsz néhány combos tárgyat. Ezután a szentélyen keresztül vereked magad a barlang közepére, és használd a portált, hogy megközelíthesd a Guardian Lairt.

A végső összecsapás

28. tipp: Itt nem is egy, hanem mindjárt két sárkány vár rád: egy 26-os szintű copper és egy 28-as szintű silver dragon, ráadásul egyszerre támadnak! Ha nagyon nehéznek bizonyul a csata (annak fog), akkor állj a portál mellé, és alkalmazd az „üss és fuss” taktikát (teleportálgass ide-oda). Ha sikerül megölnöd őket, fogd a kulcsaikat, és nyisd ki a kaput az északi falon. Mielőtt az utolsó teleportba lépnél, pihenj meg, gyógyulj fel (és ments állást), mert a belső szentélyből már nincs visszaút. Legerősebb pluszos varázslataidat itt azonban még ne süssd el! Az első szobában ugyanis csak Morag választottjaival kell megküzdened, maga a 19-es szintű varázsló csak az ezután következő szobában fog várni rád. A nő szinte mindenre immunis, de sebezhetővé válik, ha megöldöd a nyolc védelmezőjét. Mivel körül vannak kerítve, használj ellenük távolsági támadásokat. Amint velük kész vagy, támadj Moragot minden létező eszközzel, amid csak van, és ne foglalkozz a lényekkel, amelyeket beidéz... Nekem sikerült megölnöm, neked is sikerülni fog! Amint meghalt, távozz a portálon keresztül, és élvezd a győzelem édes ízét!

Gratulálunk kalandor, megmentetted Neverwintert!

Vége ☺.

Bad Sector

LOVAGIAS ÖLDÖKLÉS

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Múlt havi Medieval-bemutatónkat ezúttal egy adag (helyesebben: három adag) segítséggel töljük meg.

A szöveges támogatás két fő részre bontható. Először kivesézzük, mire érdemes ügyelni a nagytérképen ügködve. Majd rátérünk a véres virtuális valóságra, azaz a csatateri taktikák elemzésére. Végezetül közöljük a játék legfontosabb egységeinek számszerű adatait. Ezeket ugyanis, ki tudja miért, a készítők nem osztották meg a nagyközönséggel. Egy tippem azért akad: biztos a stratégiai útmutató elnevezésű könyvecskére tartogatják az infót. De minek a könyv, ha van GameStar ☺

STRATÉGIA FELSŐFOKON, AVAGY KI MINT VET, ÚGY KASZÁL!

1. tipp: Sötét középkor ide, ősellenségek oda, a most már sok-sok napra rúgó tesztelési periódusom egyik legérdekesebb megállapítása az, hogy a Shogunhoz viszonyítva a gép sokkal ritkábban rúgja fel a megkötött szövetségeket. Így picivel nagyobb biztonságban indíthatunk támadást egy harmadik ország ellen. A picivel jelzöt kéretik hangsúlyosan olvasni, mert az is igaz, hogy teljesen őrizetlenül soha nem hagytam a szövetséges hatalommal határos területeimet. Tehát, ha lehet,



ne ily módon teszteljük a bajtársi uralkodó szavahihetőségét.

2. tipp: Nagyon fontos: ne mulassunk el kormányzókat kijelölni! Ezen a poszton a leglényesebb tulajdonság a gazdasági érzék. Mezei nemeseknél négyenél jobbra ne nagyon számítsunk. Ám ha egy mód van rá, az ennél szerényebb képességű aspiránsokat mellőzzük. Ha nagyon kevés az egységünk, azaz mindössze néhány vezető közül választhatunk, akkor esetleg ráfanyalodhatunk valamelyik tehetségtelen jelöltre. Viszont amint feltűnik egy gazdasági géniusz, azonnal szabadítsuk fel a pozíciót számára: a régi kormányzóhoz tartozó

alakulat feloszlásával, csatában történő megsemmisítésével vagy esetleg saját bérgyilkosunk segítségével.

3. tipp: Ha nem fenyeget közvetlen támadás veszélye már a kampány elején, akkor érdemes prioritást adni a pénztermelő fejlesztéseknek (földművelés, kereskedelem, bányák stb.). Ne aggódjunk, hogy lemaradunk néhány zsíros területről, biztos anyagi alapokon nyugvó piciny országnak később könnyedén győzi le a terjeszkedéstől megrészegült szomszédokat.

4. tipp: Hiába azonban a gondos tervezés, hozhatja úgy az élet, hogy pénzzavarba kerülünk. Ekkor a legegyszerűbb, ha nem is a legegyszerűbb megoldás a szomszédos állam felperzselése. Gyűjtsünk össze egy ütőképes sereget, miközben ügyelünk arra, hogy saját tartományaink megfelelően védve maradjanak. A támadó csapattal lecsapunk a leggyengébb láncszemre, ha jobban tetszik: provinciára. Ekkor rögtön terem némi pénzmag a szabad rablásból, plusz az elfogott ellenséges katonák váltságdíjából. A lényeg azonban az, hogy ne próbáljuk meg megvédeni új területünket, hanem azonnal támadjunk tovább egy következő tartományra. És így tovább, egészen addig, amíg fel

| Íjászok | | | | | | | | | Lőfegyverek | | |
|---------------------------|----------|----------|----------|----------|------------|------------|------------------|------------------|----------------|-------------------|--------|
| Egység neve | Archers | archers | archers | brigands | Crossbow | crossbow | Arbalester | arbalester | Arquerbusiers | Handgun | Naptha |
| | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem |
| Elit alakulat | | | | | | | | | | | |
| Sebesség: | | | | | | | | | | | |
| Lépésben | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 |
| Futva | 10 | 12 | 10 | 12 | 10 | 8 | 10 | 8 | 10 | 10 | 10 |
| Rohamnál | 11 | 13 | 11 | 13 | 11 | 9 | 11 | 9 | 11 | 11 | 11 |
| Rohambónusz | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Közelharcbónusz | -1 | -1 | 3 | 2 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | 1 | 0 |
| Védekezésibónusz | -2 | -2 | -2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| Páncélszint | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| Morálszint | -1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 2 |
| Lőfegyver típusa | Rövid íj | Rövid íj | Rövid íj | Rövid íj | Számszerűj | Számszerűj | Nehéz számszerűj | Nehéz számszerűj | Szakállaspuska | Kezdetleges puska | Gránát |
| Lövedékek száma | 28 | 28 | 28 | 28 | 28 | 28 | 28 | 28 | 10 | 10 | 2 |
| Ideális sormélység | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 |

| Gyenge minőségű gyalogság | | | | | | Közepes és nehéz gyalogság | | | | | |
|---------------------------|---------|---------------|---------|---------|----------|----------------------------|--------------------|-------------|-----------------------|-------------------|---------------------|
| Egység neve | Peasant | Urban militia | Almohad | Militia | Woodsmen | Fanatics | Byzantine infantry | Halberdiers | Chivalric Man-at-arms | Chivalric knights | Feudal foot knights |
| | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Nem | Igen | Igen | Igen |
| Elit alakulat | | | | | | | | | | | |
| Sebesség: | | | | | | | | | | | |
| Lépésben | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 6 | 4 | 6 |
| Futva | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 12 | 10 | 8 | 10 | 8 | 10 |
| Rohamnál | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 13 | 11 | 9 | 11 | 9 | 11 |
| Rohamb. | 4 | 4 | 3 | 4 | 8 | 6 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| Közelharcb. | -2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 4 | 4 | 5 |
| Védekezésib. | -4 | -1 | 3 | -1 | -1 | -4 | 2 | 6 | 3 | 6 | 2 |
| Páncélsz. | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 1 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 |
| Morálsz. | -2 | 0 | 2 | 0 | -2 | 8 | 0 | 0 | 4 | 8 | 8 |
| Lőfegyver | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Lövedékek | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Ideális s.m. | 6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |

HOGY NE MARADJUNK
DOLGUNK VÉGEZETLEN

THE THING

Blade élete nem egy leányálom: nem elég, hogy lépten-nyomon különös dolgokba botlik, nem bízhat meg egyetlen emberben sem, akivel találkozik, de még egy ismeretlen hatalom kommandósai is őrá vadásznak. Mivel azonban a világ megmentése a cél (mi más? ☺), ezért nem bukhat el – adunk néhány tippet a túléléshez.

Fújunk lángot

1. tipp: A lángszóró remek fegyver, ha ésszel használjuk. Csak akkor kezdjük el beizzítani, ha a célpont életeréje már a piros tartományban leledzik. Mivel alapállapotban félig a célpontra, félig a lábunk elé pörkölünk vele, figyeljünk arra, hogy ilyenkor soha ne előre menjünk, hanem maximum hátráljunk. Ha megnyomjuk a szabad nézelődés gombját, ugyan közvetlenül a szörnyre is tudjuk fújni a lángot, de közben esetleg pont a dög fog megsebezni minket, ezért kevésbé ajánlott ez a módszer.

Hogyan bánjunk (el) a kommandósokkal

2. tipp: A kommandósok igazából csak akkor jelentenek veszélyt, ha egyszerre többen tüzelnek ránk – ilyenkor igyekezzünk nem az első sorban lenni, és igénybe venni társaink segítségét. Amennyiben nem egy kupacban támadnak ránk a marcona szoldosok, legideálisabb fegyver ellenük a shotgun vagy távolról a mesterlövészpuska. Egyedül az orvlövészek jelentenek komoly veszélyt: őket csak függő ugrálva, illetve trükközéssel lehet eliminálni.



Mentsünk egy pontnál többször is

3. tipp: A mentési lehetőségek ritkasága miatt sokat fogunk szitkozódni. Valamelyest javíthatunk a helyzeten, ha a közelben lévő mentési pontokhoz többször is visszamegyünk. Bár időt vesz igénybe, még mindig kevesebbet, mint ha újra kéne kezdeni az egész epizódot.

Gránát használat

4. tipp: A gránátok igen hasznos kutyuk tudnak lenni, ha okosan használjuk őket. Mindenekelőtt figyeljünk arra, hogy mindig távol legyünk a robbanás helyétől, mert piszok nagyot durrannak. A tárgyhasználati gomb nyomva tartásával tudjuk szabályozni, milyen messze dobja Blake a cuccot. Akár több kommandóست is elintézhetünk, ha rövid időre kiugorva a védett helyről elhajtjuk a gránátot, majd visszaugrunk a fedezékbe.



Vigyázzunk az orvosokra

5. tipp: Ha több ember is van velünk, érdemes figyelemmel lennünk az orvosra és hátrább rakni az arcvonalból, vagy egy nyugodtabb helyen otthagyni, míg elcsitul a harc, mert a szanitéc mindenkit meg tud gyógyítani, őt viszont csak mi tudjuk, értékes elsősegélycsomagunkkal.

A telepített védelem megemlítése

6. tipp: A telepített automata őrző géppuskákat – hacsak nincs a közelünkben egy orvos, aki mindig meggyógyít – soha ne támadjuk meg frontálisan. Mindig van valami egyéb megoldás: vagy távolabbról, más irányból ki tudjuk azokat löni, vagy ki-be rohangálva a hatókörükbe, mindig lövünk egy kicsit, majd mire aktiválják magukat, gyorsan elhagyjuk a területet. Előfordul az is, hogy egy hordókupac fölött van a gépfegyver – ilyenkor a hordók felrobbantásával iktathatjuk ki ezt az akadályt.

Főellenség először

7. tipp: Az első főellenségnél máskáljunk összevissza a szobában, míg fel nem robban a szoba bal oldali részében a ládahalom. Ezután oda tudunk menni a rézsút szemben lévő kapcsolóhoz, és meg tudjuk azt javítani (miközben persze folyamatosan gyógyítgatjuk magunkat). A kinyíló ajtón ezután el tudunk menekülni – a szörnyet pedig otthagyjuk.

Főellenség másodszor

8. tipp: A második fődög a legnehezebb, mert semmi trükközésre nincs lehetőségünk: a ládák fedezékéből kell dobálni rá a gránátokat – miután eldobtuk a cuccot, menjünk arrébb – majd ha ezek elfogytak, javítsuk meg a kapcsolót. Ezt követően fussunk el a szörny mellett, és álljunk a magasfeszültségkapcsoló mellé. Kapcsoljuk be, majd míg az áram rázza a dolgot, sütögessük lángszóróval. Ha abbamarad az elektrokkolás, nyomjuk meg újra a gombot, és folytassuk a lángszórózást. A fenti procedúrát folytassuk addig, míg egyikünk meghal (jobb esetben az ellenfél...).

Három a magyar igazság

9. tipp: A harmadik boss-monstánál rohangáljunk körbe a szobában, és szórjuk tele ólommal, míg le nem megy az életeréje a piros tartományba. Ezután fújunk a lángszóróval közvetlenül a lelógó csáp alá. Miközben legyakjuk a bent lévő walkert, időnként izzitsuk még a lángot. Ha jól csináltuk, a szörny hamarosan meghal, és nekünk már csak az ajtón beözönlő kommandósokkal kell elbánnunk.

...és egy a ráadás

10. tipp: Az utolsó főellenfél viszonylag egyszerűen elintézhető: a lényeg az, hogy rögtön a felszállás után kilőjük mind a négy hordóhalmot, mert ezek fűtenek be igazából a „barátunknak”. Ha kész a tűzhely, nekünk már csak a napraforgó alakú dög „virágját”, és az időnként kinövő egyéb csapokat kell lönnünk. Sikeres találat esetén fröcsögő hangokat hallunk. A kezelést nem bírja sokáig a dolgok vezére, és kileheli a lelkét, mi pedig megcsodálhatjuk a rövid, de poénos outrót.

Uhu

Mások olcsóbbak...



matrox Parhelia™

Nem csak gyors – gyönyörű!

- A világon az első 512 bites grafikus processzor 256 bit DDR memória interfésszel
- Quad DirectX® 9 Vertex Árnyékoló sor
- Quad textúrálás
- 36 szintű árnyékoló sor

- 10 Gígabít technológia
- Ultra éles megjelenítési technológia
- 64 Super Sample textúra szűrés
- Glyph ékísimítás – hogy karakterei szebben nézzenek ki
- 16x részleges ékísimítás

- Hardware Displacement Mapping
- Surround játéklehetőség
- DualHead™ – kiváló minőségben (HF)
- 3 monitoros megjelenítés
- PC-Theater DVD technológia



Merüljön el a tökéletes képi világban!

RAMIRIS

Kizárólagos magyarországi distributor
www.ramiris.hu

matrox

www.matrox.com/mga
© 1994. All rights reserved. Matrox

BENQ S3W3300U

■ CÉG: Ramiris Rt. ■ TELEFON: 412-4300 ■ ÁRA: 12 300 Ft+áfa
 ■ WEBSITE: <http://www.benq.com>

Nem karcsúságával, inkább kedvező árával tűnik ki a Benq lapolvasója. A CCD érzékelőre épülő készülék hagyományos PC-színű, egyszerű megjelenésű burkolatot kapott, nem találunk rajta gyorsgombot sem. Fedele megemelhető, így vastagabb könyvek, akár lexikonok befűzése sem okozhat gondot. 600x1200 dpis optikai felbontása 36 bites színmélységgel párosul, melyet szoftveresen 48 bitre terjeszt ki a meghajtóprogram.

Kategóriájához képest figyelemre méltó, milyen precíz beállítási lehetőségeket kínál ez az olcsó szkennerek. Kiterjesztett üzemmódban kezünkbe vehetjük az irányítást, apró részletekig beállítható minden vizuálisan vagy numerikusan. Több területet is kijelölhetünk, melyeket egyenként, egyedileg állíthatunk be, mértékegységet válthatunk. Szűrőket – pl. összeselés, élesítés – adhatunk meg, amiket azonnal lefuttat a program, sőt színt is kor-

rigálhatunk. Nagyon hatékony a descreen funkció, rengeteg színkorrekciós profiltól választhatunk. Saját beállítási sablonokat is létrehozhatunk hasonló munkáink felgyorsítására. Nem éppen általános, hogy olvasáskor megadható a high speed és high quality beállítás, szövegelnél előbbit, fotóknál utóbbit érdemes használni.

Egyéb szoftverekben sem szűkölködik az összeállítás, kezdve egyből az ABBYY FineReader 4.0 Sprint karakterfelismerő programmal. A színes apróságok kategóriájába sorolnánk az Arcsoft Photolmpressionjét, mely rengeteg barátságos lehetőséget – retusálás, mókás kártyák, naptár – kínál azoknak, akik csak most ismerkednek a PC-s fotószerkesztéssel. Apró segédeszköz a ScanButton 3.0, mely lapolvasás, másolás, OCR, fax, email, weboldal, PDA gombokat kínál, kiegészítve egy ikonlistával, amelynek révén bármely alkalmazásba közvetlenül szűrhetünk be képeket.



sítve egy ikonlistával, amelynek révén bármely alkalmazásba közvetlenül szűrhetünk be képeket.

Benq S3W3300U **88**

- | | |
|---|---|
| ■ igen olcsó | ■ a hasonló felbontású lapolvasókhoz képest lassú |
| ■ kívánság szerint precíz vagy egyszerű kezelőfelület | ■ nincs gyorsgombja |

IMP-350 SLIMX

■ CÉG: n/a ■ TELEFON: - ■ ÁRA: kb. 40 000 Ft+áfa
 ■ WEBSITE: <http://www.iriver.com/>

Az iRiver igazi csemegéje az iMP-350 SlimX. Már megjelenésével is azt sugározza, profi termékkel van dolgunk, ami voltaképp igaz is. Ez a legvékonyabb CD-s MP3-lejátszó a piacon (és az egyik lelegegánsabb is ☺). Tölthető vékony akku jár hozzá, amivel 23 órán keresztül tudjuk megszakítás nélkül hallgatni kedves zenéinket (...és a *nem annyira kedvenceket?* -ender). Továbbá a korábbi hálózati csatlakozó, valamint egy ceruzaelem-kapszula is jár hozzá, hogy végszükség esetén azzal is tudjuk használni. A kiváló minőség mellett fussunk végig a részleteken: hat perc rázkódásvédelemmel van ellátva, úgyhogy a durvább terepek sem jelennek ezentúl akadályt (vagyis nem akad meg a lejátszás). Támogatja a MP3, WMA, ASF és audio-CD-k lejátszását is, sőt hogy megkönnyítsék a dolgunkat, a számítógépen létrehozott M3U listákat is megismeri. Ezek mellett integrált FM-tunerrel is

felszerelték, így rádiót is hallgathatunk vele. Továbbá a kezelőprogramot is frissíthetjük, ami sokkal fejlettebb, mint a versenytársaké. Végezetül pedig meg kell említenünk a kapott távirányítót, amely lehetővé teszi, hogy a vezérléshez ne kelljen feltétlenül elővonnunk lejátszónkat. Négysoros grafikus kijelzője segít, hogy ne vesszünk el a zenék rengetegében. Ami megdöbbentett: lejátszás közben a szám címe mellett a sztereó csatornák aktuális osztott sáv hangszinkivezérlés-jelzője is helyet kapott a kijelzőn. Az egész kezelőfelület teljesen felhasználóbarát, és a feliratok mellett ábrák is segítik a navigációt. Ezek mellett, még olyan szolgáltatásokat tudnék kiemelni, mint pl. az időzített kikapcsolás, valamint a hangkeverés (fade). De ne feledkezzünk meg arról, hogy egy zenelejátszónak az elsődleges feladata, hogy kifogástalan hangzást nyújtson. Ez az a tényező, amivel a többi,



általam korábban megismert lejátszónál sohasem voltam teljesen elégedett. Ezért is volt kellemes meglepetés, hogy az iRiver iMP-350 SlimX „nagyon-nagyon jól” szólt! Ez volt az első eset, amikor nem volt szükséges lecserélnem a gyári fülhallgatót, ugyanis nagyon jó minőségűnek és kényelmesnek (!) találtam. Egy szó, mint száz, ez az első olyan lejátszó, amit nyugodt szívvel merünk mindenkinek ajánlani (hamarosan itthon is kapható lesz).

iMP-350SlimX **96**

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ exkluzív kivitelezés | ■ kiváló hangzás |
| ■ nagyon vékony | ■ rengeteg szolgáltatás |

AOPEN AX4G PRO

■ CÉG: RCE Kft. ■ TELEFON: 309-4700 ■ ÁRA: 31 200 Ft+áfa
 ■ WEBSITE: <http://www.aopen.com.tw/>

Érdekes megoldású Pentium 4-es alaplap látogatott el a minap szerkesztőségünkbe. Ez az első alkalom ugyanis, hogy integrált grafikus megoldással büszkélkedő 845G chipsettel szerelt lapot vehettünk tüzetesebben szemügyre.

Az alaplap a Socket478-as Pentium 4-es processzorokat fogadja, mellé 266 vagy 333 MHz-es DDR memóriákat pakolhatunk három DIMM slotba (dara-bonként 512 MB-os felső határral). Az újabb processzorokkal való kompatibilitást az 533 MHz-es FSB garantálja, a manapság terjedőfélben lévő USB 2.0 szabványt pedig a 850-es lapkészletből átemelt, ICH4 jelű South Bridge segítségével ismeri (az Intel a 845G-s szériához alapban az eggyel „butább” ICH2-es hidat szállítja, így ezért a megoldásért mindenképp jó pont jár az AOpen-nek).

Az alaplap legfontosabb ismertetőjele, hogy egymagában képes szinte teljes mértékben ellát-

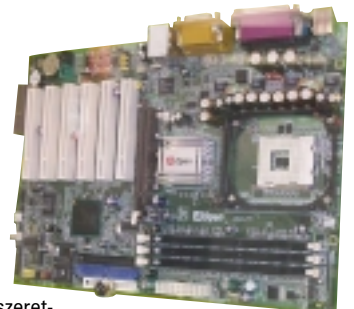
ni egy bővítőképpel teledugdosott irodai PC szerepét. Azért írok irodait, mert bár az integrált grafikától természetesen nem kell csodákat várni játékok terén, az irodai alkalmazásokhoz maximuman megfelel. A bővítőképpel viszont szinte teljes mértékben megspórolhatjuk, hiszen a lap rendelkezik integrált LAN vezérlővel és az AC'97-es szabványnak megfelelő 5.1-es hangchippel.

Kellemes lehetőség a Dual BIOS rendszer (biztonság mindenképp), a hat PCI slot (még ha nem is kell olyan sok mindent beledugdosnunk), az 1 MHz-enként állítható FSB (bár ez ma már alapkövetelmény), a Dr. LED és Dr. Voice diagnosztikai és hibafelismerő rendszerek, a hat 2.0-s USB konnektor, valamint a S/PDIF kivezetés. Bár apróság, de tetszett még az is, hogy a BIOS frissítését Win2k/WinXP alól is elvégezhetjük.

Ha ezt a minden földi jóval felszerelt lapot játékokra szeretnénk használni, és beletolunk a 4x-es AGP-jébe egy jobb videokártyát, akkor meglepően jó teljesítményt fogunk kapni. A többi, eddig tesztelt P4-es alaplaphoz viszonyítva az AX4G Pro abszolút az élmezőnyben tanyázik! Ha még figyelembe vesszük azt is, hogy a dobozban egy teljes verziós Norton Antivirus 2002-t is találunk (az USB panel mellett), abszolút jó vételnek számít az AX4G Pro.

Aopen AX4G Pro **86**

- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| ■ nagyon jó teljesítmény | ■ kevés a dobozba csomagolt extra |
| ■ minden egy lapon | |
| ■ ICH4-es South Bridge | |



VIVICAM 2795

■CÉG: Aqua Computers Kft. ■TELEFON: 412-4300 ■ÁRA: 29 000 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.aqua.hu/>; <http://www.vivitar.com/>

Manapság minden gyártó „kombinál”: láttunk már DVD-olvasó CD-író, mindent beolvasó adaptereket, fényképezőgépes mobiltelefont, MP3-lejátszót is, nem egyet. Kíváncsian vártuk hát, hogy mi hasonló jöhet még.

A Vivitar Amerikában elismert optikai, fotócsikket gyártó cég. Nem csoda hát, hogy felismerte a digitális örületet, és megjelent egy mindent tudó termékkel.

A ViviCam 2795 kompakt digitális fényképezőgép igazi „Dr. Jackyll és Mr. Hyde” készülék. Egyetlen kapcsoló segítségével változtathatjuk át gépünket digitális fényképezőgéppé, kamerává, MP3-lejátszóvá vagy diktafonná. Belső memóriája mindössze két megabájtos, ami képes tárolni 29 darab 640×480-as felbontású JPEG képet vagy tíz perc MP3-as zenét. Ez nyilvánvalóan kicsit kevéske manapság, de CompactFlash kártyával bármikor bő-

víthető a kapacitása. Ez talán némiképp körülményes és költséges módja a bővítésnek, de mivel ez a gép eleve a kompakt osztályt célozta meg, így bővítenünk sem kell majd olyan örületesen nagyon. Egy 128 megás kártyával felvértezve igazán impozáns készüléket kapunk.

Beépített automata vaku és fix fókuszos lencse segíti az egyszerű fényképezést, időzítője pedig például csoportképek készítésénél jöhet jól. ISO 200-as fényérzékenysége ebben a kategóriában nagyon jónak mondható. A képeket és a zenét USB kapun keresztül tudjuk másolni PC-nk és a ViviCam között, de tv-kimenete segítségével akár családi diavetítést is rendezhetünk a nappaliban. Összességében véve ideális társunk lehet egy kiránduláson, ahol mindig jól jön a „walkman” mellé egy fényképezőgép, pláne úgy, hogy ez a kettő egy és ugyanaz.



Vivicam 2795 **80**

- kompakt megoldás
- egyszerű kezelhetőség
- alapból kicsi kapacitás

PHILIPS PCRW4812 KIT

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 23 920 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.philips.com/>

Két év garanciával szállítja íróit a Philips, legújabb versenyzője igencsak be tud pörögni, negyvennyolcszoros tempóban képes írni a megfelelő minőségű korongokat. Újrairáskor kissé srófol a lehetőségeken, tizenkétszeres tempót diktálva, és olvasóként sem enged a negyvennyolcból. Továbbviszi a régebbi modellekben is meglévő, hibamegelőző szolgáltatását, mely Thermo Balanced Writing névre hallgat. Segítségével az író a nyersanyag minőségéhez igazítja az írás sebességét, valamint annak energiáját. Az MP3 térhódításával került előtérbe a meghajtók audiosáv-olvasási sebessége, e tekintetben nagyon igyekszik a készülék, specifikációi negyvenszoros tempót ígérnek. A gyakorlatban 18-20-szoros maximális teljesítményt sikerült elérni. Öt perc tizenkilenc másodpercbe teltett egy igencsak hosszú, 629 MB-os (62 perces) album WAV állományba alakítása (ehhez a művelethez a sokak által ismert Nero

Burning ROM-ot használtuk). Kissé szkeptikusak vagyunk egy ideje a CD-írók sebességét illetően, hisz valós teljesítményük elmarad a gyári specifikációktól. Ennek ellenére elég jól teljesített a Philips író: tizenegy másodperccel három perc alatt „futotta” a 650 MB-ot; a teszthez 40-szeresnek jelölt PrimeDisc korongot használtunk. Mindent megtalálunk a barátságos árú dobozos változatban a „műanyagfeldolgozás” azonnali megkezdéséhez, oktatóvideót, Nero író-szoftvert és egy-egy nyers CD-R és CD-RW diszket. Abban mindenképpen meg kell állapodnunk, hogy remek meghajtó ez. Az is igaz, hogy a lassabb sebességen pergő írók is hasonló idő alatt képesek megírni a nyersanyagot. Ennek az az oka, hogy a mai gyors írók már olyannyira sok védelmi eljárással vannak felszerelve (a sikeres írás érdekében), hogy bizony ez mind az idő rovására megy. Amíg arra vá-



Philips PCRW4812 KIT **87**

- elég jó az ára
- gyors
- kicsit hangos

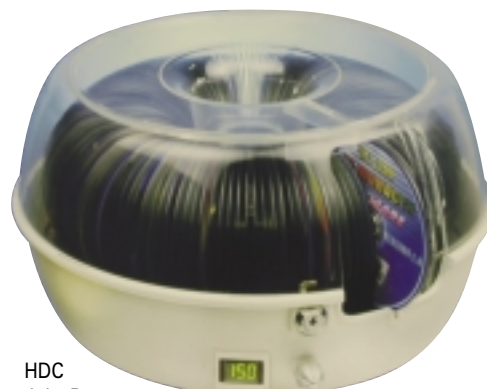
HDC JUKE BOX

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 34 200 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.philips.com/>

Egy igen érdekes ketyere is befutott szerkesztőségünkbe. Már régebben is olvashattatok nálunk hasonlóról, ám ezúttal a HDC változatát is megismerhettük. Lényegében egy elég nagy méretű CD/DVD tartó szerkezetéről van szó. Na persze, ettől még nem kerülhetne annyiba, amennyibe kerül, és nem is lenne indokolt megvásárolni. Azonban ez a kis szerkezet néhány ügyes képességgel is meg lett áldva. A mellékelt szoftver segítségével ugyanis beolvashatjuk kedvenc CD-ink tartalomjegyzékét (minden fájlhoz külön megjegyzést fűzhetünk), majd egy önálló, digitális azonosítóval is elláthatjuk az egyes korongokat. Innentől kezdve ez a szerkezet képes hardveresen vagy akár szoftveresen kikeresni azt a CD-t, amin a kívánt állomány található. A programja nagyon könnyen kezelhető, és könnyen kiismerhető. A szerkezet előlapján találhatunk egy számlálót és egy tekerő-

gombot, mellyel beállíthatjuk a kívánt lemez számát. Ha ezt megnyomjuk, már felénk is fordul a lemez, sőt egy kis mechanikus kar segítségével ki is emelkedik a tömegeből. Még egy pofás kis kulcsot is mellékelnek hozzá, mellyel az elől található kiadó ajtót zárhatjuk el az illetéktelen vagy sok esetben avatatlan kezek elől.

Telepítése rendkívül egyszerű. Csupán csatlakoztatjuk az USB kábelt számítógépünkhöz, telepítjük a mellékelt szoftvert, és máris minden klappol (ahhoz, hogy működhessen, természetesen a mechanikus motort működtető tápot is csatlakoztatnunk kell). Mindennapi haszna abban az esetben érezhető, ha mondjuk valaki nagy szeretettel gyűjtögeti a GameStar magazin CD mellékleteit. Azokat egy kupacba rendezve, dobozolva vagy akár összekeverve elég nehéz eligazodni köztük. Ebben segít a



HDC Juke Box, – igaz, méretéből adódóan elég sok helyet fel kell szabadítani ahhoz, hogy kényelmesen elhelyezhessük. Akinek tetszik a megvalósítás, és nem akarja tovább gyűjtögetni a CD tokokat, annak igazán optimális megoldás ez a tartó!

HDC Juke Box **81**

- praktikus
- könnyen kezelhető
- kicsit nagy, nehéz (főleg megpakolva)

MEREVLEMEZ TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

FELPÖRÖGVE 2!

Előző, szeptemberi számunkban kezdtünk el kissé behatóbban foglalkozni az al a „kicsi ezüstös vagy fekete dobozzal, amelyen az adatok vannak.” Jelen számunk következő oldalain az akkor megkezdett témát folytatjuk, és újabb tippekkel és trükkökkel látunk el titeket a merevlemezek élettartamának meghosszabbítása, néhány jól álcázott csapda elkerülése, valamint némi extra tárolókapacitás kisajtolása végett.

Már az előző részben is igyekeztem a lehető legkevesebb technoblablával terhelni titeket, mégis jócskán jutott viszonylag nehezebben emészthető szakszöveg az oldalakra. Mentségemre szolgáljon, hogy a problémák jobb megértéséhez szükséges minimumot próbáltam rátok zúdítani.

LEVEGŐT!

Előző számunkban már tisztáztuk, hogy a winchesterek belsejében – egy népszerű tévhittel ellentétben – nincs vákuum, csak olyan környezet, amelyből megpróbálták kiszűrni a szennyeződések. Sok meghajtón még lélegzőnyílást is találunk. Ezt nem szabad lefedni, mert extrém esetben nem jut be elég levegő ahhoz, hogy kialakulhasson az a bizonyos légpárna, amelyen a fejek utaznak, ezért a merevlemez idő előtt tönkremegy. Sok hazai forgalmazó picit matricákat ragaszt minden termékre, melyet elad, hogy így egyszerűen azonosíthassa a garanciális reklamációk során a beszerzési forrást, illetve a beszerzés idejét. Láttam már olyat, hogy ezt az ominózus kis címkét pontosan erre a lélegzőnyílásra ragasztották. Valószínűleg a gyártók is találkoztak ezzel a problémával, mert például az IBM meghajtóknál – amelyeknek pont felfelé esik a „szipolyúja” – már egy feltűnő nyílással és felirattal hívják fel a figyelmet erre az apróságra. Arra is érdemes odafigyelni, hogy fiókba vagy külső

háza szerelve maradjon elég hely a meghajtó és „börtöne” között a levegővételre.

HOVÁ TŰNT AZ ÜRES HELY?

Amint azt tudjuk, a merevlemez az az eszköz, amelyet arra terveztek, hogy az adatainkat tárolja. Az viszont már operációs rendszerként eltérő, hogy az adatok milyen logikai struktúra szerint helyezkednek el a meghajtón. A Windows 95, 98, de még a Windows XP felhasználói is – a korábbi Microsoft operációs rendszerekről már nem is beszélve – szembesülhetnek azzal a problémával, hogy a merevlemezükön még bőségesen kellene üres helynek lennie, az operációs rendszer meg is adja ennek a szabad helynek a méretét, de amikor adatot kívánnak felírni ide, mégis egy, „a merevlemez megtelt” üzenetet kapnak. Hogy lehet ez? Ha egy új merevlemez kibontunk a csomagolásából, beszereljük gépünkbe, felismertjük a BIOS-szal, akkor a következő dolog amit meg kell tennünk vele, a particionálás. Ez egészen pontosan annyit tesz, hogy a rendelkezésünkre álló kapacitást a nekünk tetsző módon felosztjuk. Ezt akkor is el kell végeznünk, hogyha az egész meghajtót egy összefüggő darabban szeretnénk használni. Ezután következik a formázás művelete.

Nem is gondolnánk, hogy mennyire jelentős kihatása lehet a particiók méretének és típusának a merevlemez adatolvasási és -írási sebességére, illetve arra, hogy milyen hatékonyan tudjuk kihasználni a rendelkezésünkre álló helyet. Lássuk csak, hogy megy ez a Win9x-ek, Windows 2000 és a Windows XP esetében! A fájlallokációs táblázat, avagy FAT tárolja a merevlemezünkön hozzáférhető blokkokról vagy fürtökről (cluster) szóló információt. (lásd később) Ismét egy képszerűbb hasonlattal élve: olyan, mint a könyvtári karterek, amely a könyvek feltehetőleg tartja nyilván. A fenti operációs rendszerek esetében három különböző FAT rend-



Feltűnően jelölt lélegzőnyílás egy IBM meghajtón. Ha letakarjuk, megfulladhat!

szert jöhet szóba, amelyek tulajdonképpen méretükben különböznek egymástól. Az a rendszerszolgáltatásprogram, amelyet a particionálásra használunk, rendszerint helyesen határozza meg a FAT típusát annak függvényében, hogy milyen tárolóegységet használunk, illetve választani is enged a különböző típusok között. Mik lehetnek ezek?

FAT12: A legrégebbi típusú FAT, amely 12 bites bináris számot használ a blokkok nyilvántartására. Egy FAT12 formátumú kötet maximum 4086 blokkot képes kezelni, így olyan kis kötetek számára ideális, mint egy floppylemez vagy egy 16 MB-nál kisebb merevlemez-partíció. Manapság már csak floppykon használatos. Még a DOS 6.22-es változata előtt alkalmazták merevlemezek particionálásához.

FAT16: Olyan FAT, amely 16 bites bináris számot használ a blokkok nyilvántartására. Egy ilyen formátumú kötet maximum 65536 blokkot képes kezelni, így 16–2048 megabájtos kötetek számára ideális.

FAT32: A legújabb FAT-típus, amely a Windows 95 OSR2-es kiadásával bukkant fel először. Átöröklődött a Win98-ba, illetve a Windows XP-ben is meg-

TIPP: KELL NEKEM MEREVLEMEZ HŰTŐ?

Nagyon sokféle merevlemezűtő szerkezetet kínálnak a piacon. A leggyakoribbak az 5,25 hüvelykes meghajtó helyére beépíthető bölcsök, amelyek ventilátorokkal a gép előlapja felől szívják be a hidegebb külső levegőt, és a mögöttük megbúvó meghajtókra fújják azt. Ezenkívül léteznek olyan megoldások is, amelyeket a merevlemezek alá kell beépíteni; ezek a gépben lévő belső levegőt terelik a merevlemezre. Normális esetben nincs szükségünk ilyen varázstárgyakra. Persze kérdés, hogy mi számít „normális

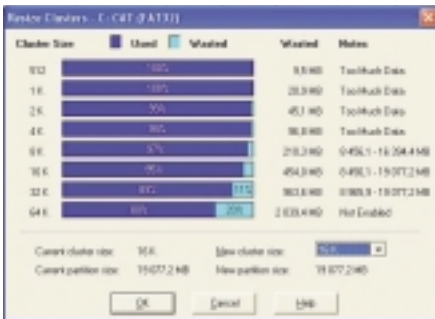
esetnek”. Nos, egy olyan gép, amelyben csak egy merevlemez van, nincs telepokolva kártyákkal, a szalagkábelek szépen vannak elvezetve, tehát jól áramlik a levegő. Azt is fontos tudni, hogy az a bölcső, melybe a merevlemez beépítjük, maga is hűtőfelület. Lévé, hogy a meghajtó fémrészeivel érintkezik ez a jókora, fémlamezből hatogatótt szerkezet, hűtőbordaként is funkcionál, és sok hőt elvezet attól. Kiegészítő ventilátorokra csak akkor lesz szükségünk, hogyha nagyon sok minden van a gépünkben, több meghajtót



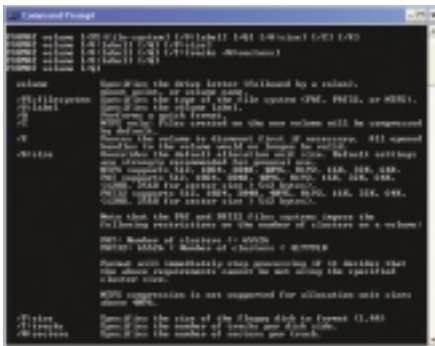
Aktív hűtés merevlemeznek. Kell nekünk ilyen?



zsúfoltunk össze szűk helyre, azaz nem tud kellőképpen áramolni benne a levegő. Ha beszerelünk ilyen extra hűtéseket, akkor ügyeljünk arra, hogy ne rontsuk el vele a ház levegőáramlását. (Az előlaponál lép be a friss levegő, a hátlaponál távozik a meleg!)



A Partition Magic meglévő partíció blokkjait is képes átmeretezni



A DOS-os Formattal is meg lehet szabni a blokkméretet, egy külső kapcsoló segítségével

lelhető, 26 bites bináris számot használ a blokk nyilvántartására. Igen, nem tévedés, nevével ellentétben nem 32-t, mivel 4 a 32 bitből „fenntartott”. A 28 bit még bőségesen elég, hogy nevetségesen nagy partíciókat is kezeljen. Elméletben több mint 268 millió blokkal is képes bánni, így elvben akár 2 terabájt méretű meghajtókkal is. Mindazonáltal, hogy ezt megtehesse, magának az allokációs táblának a mérete elképesztően megnőne.

Nos, azzal már tisztában vagyunk, hogy mi is a FAT fájlrendszer és milyen fajtái vannak, de azt még tisztázni kell, hogy mik is azok a bizonyos blokkok (cluster), amelyeket az allokációs tábla nyilvántart. Ez a legkisebb lemezterület, amely hozzárendelhető egy fájlhoz. Vigyázat, nem összekeverendő a cikk első részében tárgyalt szektorral! A szektor hardverszinten a legkisebb egység, míg a blokk a FAT fájlrendszer szintjén a legkisebb elem. A mellékelt táblázatból ki-

TIPP: HOGYAN SZERELJÜK BE HELYESEN

A legtöbb számítógéphez egyféleképpen lehet beszerezni a merevlemezeket: Szabványosan, azaz a meghajtó alja – ahol az elektronika van – a föld felé néz, a teteje – ahol a meghajtó címkéje van – felfelé. Más házak, leggyakrabban a kisméretű asztaliakban az oldalukon is állhatnak a meghajtók, tehát az az oldaluk néz a föld felé, ahol a beszerelést lehetővé tevő csavarmentek vannak. Mindkét elhelyezés szabványos, nem szabad, hogy emiatt bárminemű probléma jelentkezzen. Mindazonáltal a legtöbb merevlemezgyártó azt állítja, hogy bármilyen pozícióban beszerezhetjük a meghajtókat a gépházakba, mindaddig, míg a meghajtó tengelye – melyre a lemezek vannak erősítve – merőleges vagy párhuzamos a vízszinthez képest. Mindazonáltal mi azt javasoljuk, hogy kerüljük a szokatlan merevlemez beszerelési pozíciókat és a fentiekhez tartuk magunkat. Tesszük ezt azért is, mert a napokban az egyik lakberendezési szakáruház katalógusában – abban, amelyben folyton tegeznek – olyan számítógépasztalt láttunk, melyben a számítógép háza ferdén az asztal lábához van rögzítve. Hiába van a meghajtó helyesen beszerelve, ha az egész házat megdöntjük.

Példák a fájlallokációs tábla méretére

| Partíció mérete | 4 KB-os blokkméret | 8 KB-os blokkméret | 16 KB-os blokkméret | 32 KB-os blokkméret |
|-----------------|--------------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| 8 GB | 8 MB | 4 MB | 2 MB | 1 MB |
| 16 GB | 16 MB | 8 MB | 4 MB | 2 MB |
| 32 GB | 32 MB | 16 MB | 8 MB | 4 MB |
| 64 GB | 64 MB | 32 MB | 16 MB | 8 MB |

A fenti adatok csupán tájékoztató jellegűek, nem mindegyik használható a gyakorlatban

derül, hogy mely méretű blokkokat képesek kezelni a különböző FAT-ek. Mint az látszik, a legkisebb blokkméret is meglepően nagy, két kilobájt. A jelenlegi 80–160 gigabájtos merevlemezek korában ez nevetségesen kicsinek hangzik, de ne ítélkezzünk elhamarkodottan! Lévén nem lehetséges egy blokknak csak egy részét hozzárendelni egy-egy fájlhoz, az egyetlen bájt – nem tévedés – méretű fájl pont annyi lemezterületet emészt fel, mint az éppen használt blokkméret, tehát akár 16 vagy 32 kilobájt is. Tehát amint egy fájl méretét nagyobbra duzzasztjuk, mint amennyit egy blokk tárolni képes, azonnal egy második rendelődik hozzá – még akkor is, ha csupán egyetlen bájt a különbség –, tehát a felhasznált lemezterület megduplázódik! Mivel a fájlok mindig egész blokkokat töltenek ki, átlagosan mondhatjuk azt, hogy minél nagyobb a blokkméret, annál nagyobb mennyiségű tárolókapacitás pocsékolódik el. Mit tehetünk mindez ellen? Nos, a legelső kézenfekvő megoldás a blokkok méretének csökkentése. Ha DOS-parancssorból formázzuk meg a meghajtót, akkor van egy kapcsoló, amellyel felülbírálhatjuk a blokkok méretét. (Lásd a mellékelt képet.) Utólag a zseniális Partition Magicel változtathatjuk meg egy meglévő partíció blokkméretét. Szép és jó is lenne, csak éppen nem variálhatunk büntetlenül ezzel a paraméterrel. Minél kisebbre szabjuk a blokkokat, egyúttal annál több blokkot kell használnunk. Ezzel nemcsak jócskán felhizlalnánk a fájlallokációs tábla méretét, de az operációs rendszer is sokkal többször kell hogy ehhez forduljon, és ezzel lassul is a fájlkezelés. A Partition Magicből vett ábrán egyébként remekül látszik, hogy a jelenleg 16 kilobájtos blokkméretet használó két, nagyjából 20 gigabájtos FAT32-partícióból az első mekkora a veszteség, és ez hogyan változik a blokkok méretének változásával. Amint az szintén kihámozható, a 4 kilobájtos blokkméret már túl nagy méretű allokációs táblát produkál. Szintén megoldás lenne, hogy több partícióra vágjuk fel a meghajtót. Ez viszont a legkevésbé sem praktikus! Arról már nem is beszélve, hogy körülbelül maximum 200 megabájt méretű partíciókat kellene használnunk ahhoz, hogy ne veszítsünk helyet. Ez pedig nonszensz. Megoldás? Igazán jó nincs. Ha tudjuk, a merevlemezeket osszuk annyi partícióra, melyet még értelmesen tudunk használni. Ha bírnuk Partition Magic-vel, akkor át is méretezhetjük a blokkokat belátásunk szerint; illetve ha a Win9x-nél újabb operációs rendszert használunk, akkor térjünk át az NTFS-re.

Sam. Joe

Különböző FAT típusok

| Különböző FAT-típusok | FAT12 | FAT16 | FAT32 |
|--|---|--------------------------------|--|
| Mire használatos? | Flopp és egészen kisméretű merevlemez-partíciók | Kisméretű merevlemez-partíciók | Közepes és nagyméretű merevlemez-partíciók |
| Minden FAT-bejegyzés mérete | 12 bit | 16 bit | 28 bit |
| A blokkok maximális száma | 4 086 | 65 526 | ~268 435 456 |
| A blokkok lehetséges méretei (kilobájt) | 0,5 - 4 | 2 - 32 | 4 - 32 |
| Maximális partícióméret (bájt) | 16 736 256 | 2 147 123 200 | ~244 |



JÁTÉKOS ERŐMŰVEK

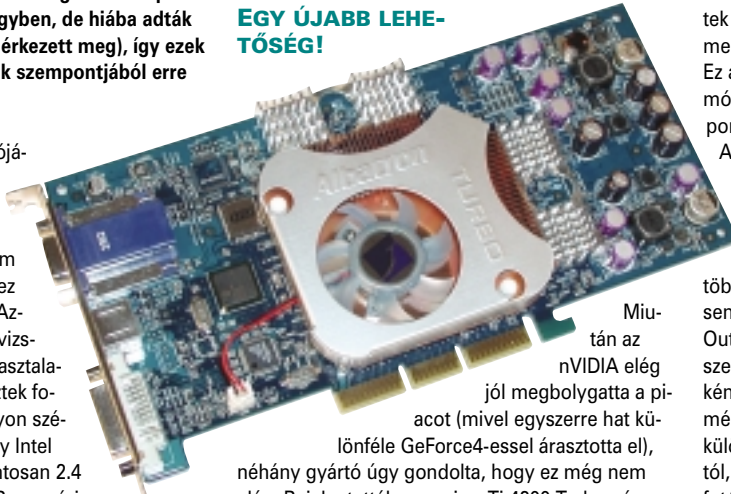
RADEON 9700 ÉS GF4 TI 4200 TURBO

Az elmúlt hónapban igyekeztünk egy elég összetett áttekintést készíteni a grafikus lapkákról. Sajnálatos módon leadásunk pillanatáig nem tudtunk mindent megszerezni, amit szerettünk volna (bár a GigaByte-tal az utolsó pillanatig online kapcsolatban voltunk ATI 9700-ügyben, de hiába adták fel időben, valamiért nem érkezett meg), így ezek bemutatása teljesítményük szempontjából erre a hónapra maradt.

Az ATI jelenlegi zászlóshajójáról, az egyértelműen mindent és mindenkit legyőző 9700-as megvalósításról már olvashattatok, ám teszteredményekkel mind ez idáig nem szolgálhattunk. Azóta volt időnk tüzetesen átvizsgálani, és kézzelfogható tapasztalatokkal rendelkezünk: a tesztek folyamán kiderült, hogy nagyon szépen teljesít! A tesztgép, egy Intel Pentium 4-es, egészen pontosan 2.4 GHz-es processzor, 512 MB memória-támogatással (ugyanezen a gépen futtatuk az elmúlt hónapban közzétett chip-összehasonlítás termékeit is!). Mint láthatjátok a grafikonból, gyakorlatilag mindenhol tökéletesen teljesített a kártya, kivéve egy helyen. Valamilyen oknál fogva a Comanche 4-ben nem mindig sikerült a csúcsra kerülnie. Ennek okán egyelőre még törjük a fejünket... A kártya telepítése egyébként elég könnyen ment, leszámítva azt a tényt, hogy az akkoriban 0.02-es verzióján járó Catalyst csomag még nem ismerte fel (ám a mellé adott meghajtókkal tökéletesen muzsikált). Ezen cikk leadásának pillanatáig megérkezett ugyan a 0.03-as is, ám azt már nem volt módunk tesztelni (állítólag valamivel gyorsabb lesz a kártya vele). A 9700-as Pro változatot egyé-

ként a Club háza tájáról kaptuk meg! Kezdeti ára ugyan nem mondható túl alacsonynak, ám koránt sem állíthatjuk azt, hogy megfizethetetlen. Mindazonáltal egy jó ideig még biztosan sokan nem tudnak hozzájutni.

EGY ÚJABB LEHETŐSÉG!



Miután az nVIDIA elég jól megbolygatta a piacot (mivel egyszerre hat különböző GeForce4-essel árasztotta el), néhány gyártó úgy gondolta, hogy ez még nem elég. Bejelentették ugyanis a Ti 4200 Turbo névre keresztelt újabb kártyát. Ez érdekes párosítása a sima 4200-as és 4600-as megvalósításoknak. Tulajdonképpen arról van szó, hogy a 4200-as magját erősebb RAM-okkal támogatták meg, és magasabb órajelen járatják. Ugyanakkor a NYÁK-szerkezet is „átalakult”. Az új, Turbo típus a 4600-as kártyák szerkezeti alapjait örökölte! A mérésekből jól látható, hogy a 4200 Turbo nagyon

szépen teljesít, és a legerősebb GeForce-okkal is képes felvenni a versenyt. Mindemellett némileg tuningolhatjuk is a kártyát, aminek köszönhetően extra sebességre tehetünk szert. Erre az esetre gondoltak a fejlesztők is, hiszen egy eddig sosem látott, igencsak masszív hűtőrendszert szereltek a kártyára. (Egyes gyártóknak volt már hasonló megoldásuk, de ez még az eddigieken is túlsz.) Ez az „első” olyan GeForce 4, melynek még a memóriáit is hűtik bordák (ráadásul az elő- és hátlapon is egyaránt).

Az első teszterméket az Albatron jóvoltából próbálhattuk ki! Ebbe 128 MB memóriát építettek, és jelen pillanatban úgy tűnik, hogy ennél több soha nem is lesz a GF4-esekben (egyelőre legalábbis senki sem jelezte az ennél több memóriával felszerelt modellt). Természetesen ezen is megtalálhatjuk a már megszokott TV-Out-ot is, melynek segítségével akár tv-re kötve is szemlélhetjük az eseményeket. Az nVIDIA egyébként időközben már piacra is dobta a legújabb termékeit (NV18 és NV28): ezek gyakorlatilag nem különböznek az eredeti MX440-tól, illetve Ti4200-tól, kivéve abban, hogy támogatják a manapság futótűzként terjedő 8x AGP-t!

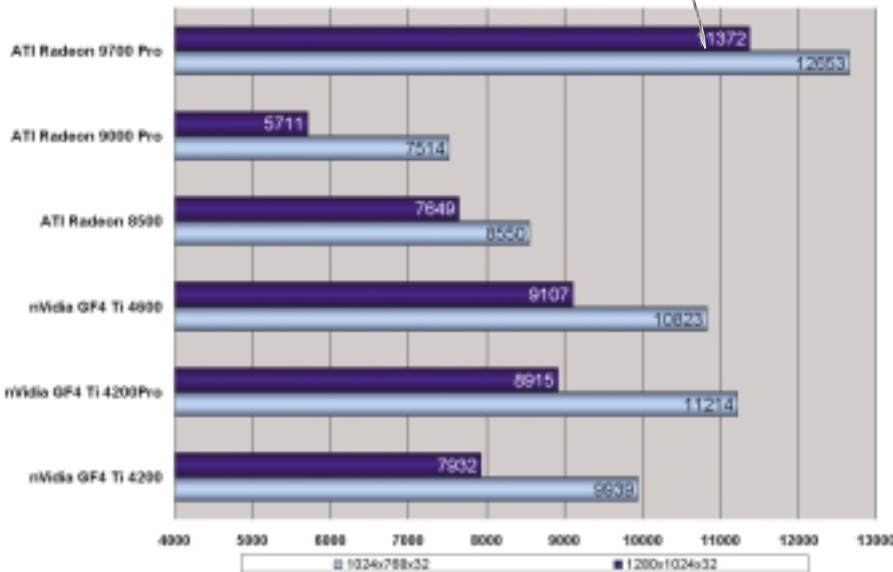
Mostanra egyébként már odáig jutottak az NV30 fejlesztésében (amely a cég következő reménysugara), hogy már létezik működő prototípus (ha még tökéletes is). Természetesen egyelőre csak laboratóriumi körülmények között méregetik a képességeket, de a nem hivatalos pletykák szerint igen szépen teljesít. (Arról nem szól a fáma, hogy üti-e a 9700-asokat, vagy sem.)



Mindent összevetve úgy gondolom, hogy ebben a cikkben két remek választást sikerült összehozni. Egy magas árkategóriával rendelkező verhetetlen, és egy jóval olcsóbb remekművet! A 4200-as Ti Turbo optimális mindazok számára, akik komolyan szeretnének játszani a legújabb fejlesztésekkel, és nem elégednek meg a pixelkatonákkal és a teljesen lebutított képpel. A 9700-ast, illetve annak valamivel gyorsabb változatát, a 9700 Pro-t csak azoknak érdemes beszerezni, akik képesek megfizetni, egy még nem százszázalékosan támogatott technológiát. Hiszen, mint tudjuk, az ATI legújabb gyöngyszemét a DirectX 9-re optimalizálták, ami csak mostanában érkezik majd meg. Sőt, azokra az alkotásokra, amelyek ki is használják a lehetőségeit, még tovább kell várunk. Azt mondom, hogy a 9700-as családdal még várhatunk egy kicsit, hiszen ha karácsonykor valóban megérkezik az NV30, akkor a nagy ellenfél ára rohamosan csökkenhet – és akkor már érdemesebb lesz beruházni egybe!

ZeroCool

3DMark2001 SE



DVD
VIDEO™



BEST
Hollywood

MEGVÁSÁROLHATÓ DVD-N!

WWW.BESTHOLLYWOOD.HU

BEST HOLLYWOOD Kft. 1125 Budapest Trencsényi u. 14
Tel: (06-1)202-1449 Fax: (06-1)202-0133

AZ ÜVEGHEGY CSÚCSA

17 HÜVELYKES CRT MONITOROK TESZTJE

Mindannyian egyetérthetnénk abban, mennyire nem mindegy, mire függesztjük tekintetünket naphosszat. Ha számítógéppel dolgozunk, szemünk dobogós helyet foglal el a veszélyeztetett „alkatrészek” listáján. Ha pedig így van, keressünk méltó balmunivalót, azaz monitort.

Olyan mérvű árcsökkenésnek lehettünk tanúi mostanában, ami szinte minden PC-s számára elérhetővé tette a 17 colos monitorokat. Körbenéztünk a piacon, és a leginkább figyelemre méltókból kis csokrot állítottunk össze, hogy megkönnyítsük a nektek megfelelő modell kiválasztását.

ERNYŐVÁLASZ

Cikkünket böngészve bizonyára megformálod saját véleményedet – de milyen szempontok szerint? Egyik fő kritérium a képcső szerkezete, felépítése, amely egyből segít kijelölni az optimális felhasználási területeket.

Kezdetben vala a lyukmaszkos képcső, aminek felületén lyukak határozzák meg, hol helyezkednek el a pixelek elemi színösszetevői. A képet felrajzoló elektronsugár-hármas (merthogy a színeket R, G és B összetevőkből keveri) többé-kevésbé etalálja a megcélzott három szubpixelt, a sugár mellélőtt részét fogja fel a maszk. Általában az ilyen képcsővek némileg görbülnek – ez a hátrányuk –, viszont lehet éles képet produkálni velük.

Az üvegernyők másik alfaja az apertúrarácsos: itt sűrű, vékony drótháló választja el egymástól a képpontokat. A rács kevesebb fényt tart vissza, mint a lyukmaszk, ezért az ilyen – Trinitron, Diamondtron és ezek válfajai – ernyők fényereje érezhetően nagyobb, a feketéjük szebb. A sarkok felé közeledve azonban – mivel közel sík, hengerpalást alakúak – az elektronnaláb laposabb szögben érkezik, a kép kicsit jobban veszít élességéből. Leggyakrabban emlegetett hátránya, hogy két vékony vízszintes vonal harmadokra osztja a képet, ez fehér háttéren észrevehető.

“Vissza a lyukmaszkhoz” – gondolta magában az LG, és kifejlesztette tökéletesen sík Flatron monitorjait. Ezek a lyukmaszkos képcsővek legprecízebb képviselői – ha fontos a tökéletesen egyenes kép, illeté- valassz. Emellett jó tudnod, hogy a fényerő elmarad a hagyományos monitorok jobbaitól, viszont az élesség és a kontraszt elég jó.

A Samsung sem volt ám rest, egészséges kompromisszumként megalkotta a DynaFlat képcsövet, amely szintén árnyékmáskos, külső felülete sík, belül a szélek felé haladva kissé domború. Hátránya a mérsékelt fényerő, és a hajszálnyit gyengébb élesség – viszont lényegesen olcsóbb.

Mindezekre rátett egy lapáttal a Szuper Fényerő Őrület, amelynek első képviselője a Mitsubishi apertúrarácsos Diamondtron M2 képcsőve volt – lásd az iiyama és a Samsung NF tesztkészülékeket –, majd a közelmúltban a lyukmaszkos változat is napvilágot látott a Samsung Magic Bright sorozatában...

Hogy jól összezavartunk benneteket? Nem probléma, merthogy marad a végső érv: menj el a bolt-

ba, alaposan, lehetőleg tesztprogrammal nézd meg a kiválasztott monitor képét, és ha tetszik, vedd meg. Sok sikert!

BELINEA 10 30 75

Szokásos, világosdrapp Belinea köpenyt öltött magára a készülék. Homloklapján a szokásos kialakítású kezelőszervek és a jellegzetes „szarvak”. Ennek megítélése ízlés kérdése, de tagadhatatlan, hogy a káva alsó részébe épített görgővel és a két nyomógommbal egészen jól kezelhető a készülék. Alig marad el a tökéletesen lapostól a Belinea 10 30 75 képcsőve. Lyukmaszkos technológiával készült az ernyő, dinamikus fókuszzal, képponttávolsága 0,26 mm (0,22 vízszintesen), a mezőny egyik legélesebb képét csodálhattuk meg a tükrében. Geometriája jól állítható, felülete közel van a teljesen síkhoz. A finomhangoláshoz minden szükséges csavart (trapéz, hordó, forgatás, alsó-felső szélesség stb.) tartalmaz az OSD menü, ezek jól használhatók is. Örvedetes, hogy a fényerő nem csak jelképesen állítható – van elég ereje. Jól kor- dában tartja a képet az automatika, maximális fényerő-növekedésre is csak alig érezhető méret- változással válaszol.

Maximális felbontása SXGA, de ezt már – az ala- csony 60 Hz-es képrfrissítés miatt – nem igazán tudjuk tartós használatra ajánlani.

Örvedetes, hogy magyar nyelvű leírással és internetes támogatással szolgál a hazai forgalma- zó, emellett a három év első évében helyszíni ga- ranciával is.

Belinea 10 30 75 85

- sarkított, közel lapos képcsőfelület
- kiváló képélesség
- azért nem tökéletesen sík
- az irányítás szokatlan lehet



Webcím:
www.belinea.hu
Hazai forgalmazó:
Ramiris Rubin Rt.
Telefonszám:
412-1321
Nettó ár:
40 600 Ft+áfa

Daewoo 720D 88

- erős vezérlőelektronika
- kitűnő élesség
- nem túl szemkímélő
- nem könnyű tökéletesen beállítani



Webcím:
www.daewoo.com
Hazai forgalmazó:
Case Hungary Kft.
Telefonszám:
450-2930
Nettó ár:
44 900 Ft+áfa

a 720D, amelybe igen erős elektronikát építettek, maximális felbontása 1600 × 1200. Tesztfelbontás- ban, sőt az 1152 × 864-es felbontásban is jól műkö- dik a készülék, éles, villódzásmentes a képe, mun- kára is alkalmas. Az erős elektronikának köszönhe- tően jól kiegyenlíti a hirtelen fényerőváltásokat is. Geometriájára rányomja bélyegét a képcső enyhe görbülete, ám ha ezzel ki vagyunk békülve, az ilyen technológiával dolgozók egyik legerősebbike a 720D.

HYUNDAI IMAGEQUEST Q770

A mezőny legapróbb jószágát üdvözölhettük a Q770-ben, ami nem a képcső, hanem a káva és burkolat méretére értendő. DynaFlat X képcsővé- nek külső felülete teljesen sík, míg belül – főleg a szélekhez közelítve – érezhetően hajlik, a fókus-

Hyundai ImageQuest Q770 80

- minimális helyigény
- jó ár
- a sarkokban gyengülő fókus
- szerény erő



Webcím:
www.hyundaiq.com
Hazai forgalmazó:
HRP Magyarország
Telefonszám:
452-4600
Nettó ár:
43 920F t+áfa

DAEWOO 720D

Normál PC-színű burkol- latba építették a készü- léket, alsó kávéja jelleg- zetesen magas. Őt nyo- mógomb szolgál az OSD navigációra, jól ke- zelhető a menü. Hogy jól beállíthassuk a geo- metriát, szükségünk is lesz a számos kiegészítő funkcióra.

Hagyományos, lyuk- maszkos képcsővel bír

Adatok

| Modell | Képcső | Súly (kg) | Befoglaló méretek (mm) |
|----------------------------------|----------------|-----------|------------------------|
| Belinea 10 30 75 | lyukmaszkos | 17,5 | 410 × 426 × 429 |
| Daewoo 720D | lyukmaszkos | n.a. | n.a. |
| Hyundai ImageQuest Q770 | DynaFlat | 15,5 | 380 × 372 × 411 |
| iiyama HM704UTC | Diamondtron M2 | 16,6 | 400 × 407 × 423 |
| LG Flatron F700B | Flatron | 17 | 415 × 413 × 433 |
| Miro A17NF96 | Diamondtron | 16 | 410 × 411 × 430 |
| Philips 107T | lyukmaszkos | 16,5 | 399 × 410 × 419 |
| Prodisma PRT-701709 | lyukmaszkos | 15 | 398 × 423 × 395 |
| Samsung SyncMaster 757DFX | DynaFlat X | 17 | 398 × 412 × 412 |
| Samtron 76E | lyukmaszkos | 15 | 398 × 412 × 400 |

itt veszít erejéből. Képélessége, fényereje, kontrasztja nem kimagaslóak, de jók. Négy apró, ezüstös gombbal kezelhető a rendkívül gazdag OSD menü, melyben horizontális és vertikális linearitás is állítható: alapállapotban arányos a kép, ezt lehet a logaritmikus lépték irányába eltolni. XGA felbontásban 85 Hz-es képet ad, geometriája elég jól beállítható. Nagyobb felbontásokban nem érdemes üzemeltetni a készüléket, XGA üzemmódban nyújt optimális teljesítményt. Kis mérete, tömege és mérsékelt ára okán joggal számíthat érdeklődésre.

IYAMA HM704UTC

Külsőre sem éppen átlagos az iiyama erősebbik modellje, ezüst- és ezüstkék színekben pompázik, kávája keskeny. Előlapján négy nyomógomb szolgál a menü bebarangolására, plusz egy az extra OPQ funkcióhoz. Ez utóbbi a Diamondtron M2 képcső jellegzetessége: OPQ üzemmódban televíziókat megszégyenítő világosságfokozatba kapcsolhatunk, amikor is „utánégetővel” zúg az elektronagyú és a kép egyszerre dupla fényességben kezd tündökölni. Ezt az üzemmódot PC-s tévézéshez, digitális videózáshoz ajánlja a gyártó. Jól beállítható a geometria, így a képet majdnem tökéletesen beszoríthatjuk a teljesen sík képfelület sarkaiba. Néhány apróbb „facsaró”-funkciót hiányoltunk csupán az OSD menüből, mint pl. az alsó és felső tölcserhatás állítása. Mivel 0,25 milliméter az apertúra rácsávolsága, elég éles képet kapunk. A technológia gyengéje, hogy a sarkokban már nem tud teljes hatékonysággal érvényesülni a dinamikus fókusz, ezeken a területeken kissé homályosabb a látvány. Hasonlóan a Trinitron képcsőes készülékekhez, itt is megtaláljuk a két vízszintes feszültségmentesítő csíkot. Szépek a színek, kihozható a mélyfekete a készülékből, az OPQ üzemmód pedig egy fikarcnyit sem ront ezen, a fekete sötét bugyrai megmaradnak, míg a világos árnyalatok ragyognak. XGA a készülék ajánlott felbontása, amelyen 100 Hz-es frekvenciával dolgozik. Itt kissé szerénynek mutat-

kozik a gyártó, mert tapasztalataink szerint a készülék SXGA paraméterekkel is jó munkaterepet biztosít, akár 85 Hz-es frissítéssel.

A jó képjellemzők és a kiemelt fényerő multimédiás felhasználásért kiált. Felmerült a kérdés, hogy „utánégetővel” járva vajon meddig bírja a képcső – e tekintetben némi biztosítékot nyújt a hároméves helyszíni garancia.

LG Flatron F700B
91

- tökéletesen sík kép
- jó képminőség

- érzékeny a durva fényességváltásra
- fényereje nem túl nagy

Webcím:
www.lge.com

Hazai forgalmazó:
LG Magyarország

Telefonszám:
-

Nettó ár:
49 990F t+áfa



LG FLATRON F700B

Saját laposképcső-technológiáját alkalmazza a gyártó Flatron készülékeiben, tesztünkben a sorozat belépő szintű tagját üdvözölhettük. Ezüst ívbe rendezték a hat kezelógombot, az OSD menü a szokásos LG felállásban működik, jól kezelhető a készülék. A helyes színbeállításához CD-n mellékelik a Colorific kalibrációs alkalmazást. Leglényegesebb természetesen a képminőség. Nem véletlenül fektetett be annyit az LG a Flatron képcsővek fejlesztésébe, a mára már több-éves technológia felveszi a versenyt a legújabb sík képcsőves vívmányokkal. Felülete valóban teljesen egyenes, az üveglap mindkét oldalán. Geometriája igen jól állítható, azaz a szélek hozzáigazíthatóak az egyenes kávéhoz. Mindemellett elég jó a fókusz is, a sarkokban minimális az élesség romlás. Nem találkozunk a Trinitronra jellemző hajszálcsíkokkal sem. Gyengéjének a képtartás bizonyult, erős fényerőváltásra méretváltozással reagál az elektronika. Tesztfelbontásban 85 Hz-et produkál, ami már villódzásmentes látványt biztosít. Sajnos nagyobb felbontásoknál már nem kapunk ilyen nyugodt képet, ehhez valamelyik erősebb elektronikával felszerelt modellt kell választanunk.

MIRO A17NF96

Sík képcsőes modellel szerepeltette magát a Miro, amelynek rácsmaszkmérete 25 milliméter. Diamondtron képcsője szép színeket, kellő fényerőt és kontrasztot varázsol elénk. Cserébe viszont – hála a gazdagon és finoman beállítható OSD menünek és elektronikának – valóban kihúzhatók egyenesre a kép szélei, kiválóan beállítható a geometria. A készülék 1280 × 1024-es dimenzi-

ókkal is használható (85 Hz-en), de igazán tesztfelbontásunkhoz, illetve a nem szabványos 1152 × 864-es méretekhez ajánljuk, ahol kiváló, éles képet ad, akár 100 Hz-en is. Bátran ajánljuk a készüléket az igényes, olykor nagyobb felbontások mellett is könnyűket hullató felhasználóknak – ha megengedhetik maguknak.

Miro A17NF96
90

- sík képcső mellett is kiváló geometria
- képélesség
- kezelhetőség

- világos alapon látszanak a hajszálcsíkok
- drága

Webcím:
www.mirodisplays.de

Hazai forgalmazó:
EMJ Hungary Kft.

Telefonszám:
469-6068

Nettó ár:
60 020 Ft+áfa



PHILIPS 107T

Csak sietősen ejtünk néhány szót a kis méretről, kiváló képminőségről, kitérve az egyébként kezelhető OSD menüből hiányzó saroktorzítás funkcióra, ám nem túrtöztethetjük tovább magunkat: LightFrame 2 funkciót építettek a készülékbe. Megcsodálhattuk már a megnövelt fényerő előnyeit az iiyama és a Samsung készülékein, de a Philips „rátett még egy lapáttal” a fentiekre. Nem kell fáradoznunk a fényérzékeny terület beállításával az OSD menüben, a CD-n mellékelte alkalmazás képes arra, hogy automatikusan felismerjen kifényezendő fotó- és videoablakokat böngészés közben. Manuálisan is felkapcsolhatjuk a villanyt az egész képernyőn vagy egy kiválasztott ablak területén belül. Az extra fényerő mellett egyfajta mosóhatás is érvényesül, ami mozgóképek lejátszásánál jön jól. Az a szép az egész attrakcióban, hogy ehhez semmiféle adatátviteli vonalat nem vesz igénybe a monitor, csak a megszokott VGA kábelt.

Philips 107T
97

- kiváló képminőség
- egérrel kezelhető kiemelt fényerejű terület

- kisebb menüfunkcióbeli hiányosságok

Webcím:
www.macroda.hu

Hazai forgalmazó:
Macroda Kft.

Telefonszám:
-

Nettó ár:
44 500 F t+áfa



iiyama HM704UTC
95

- extra fényerő
- jó képminőség
- helyszíni garancia

- a sarkokban enyhe fókuszvesztés
- magas ár
- feszültségkiegyenlítő csíkok

Webcím:
www.iiyama.de

Hazai forgalmazó:
HRP Magyarország

Telefonszám:
452-4600

Nettó ár:
43 920 Ft+áfa



| Vízszintes frekvencia (kHz) | Maximális felbontás | Függőleges frekvencia (Hz) | Fogyasztás (W) | Képpontméret (mm) | Ergonomikusság | Extrák |
|-----------------------------|---------------------|----------------------------|----------------|-------------------|--------------------------|-------------------------|
| 30-70 | 1280 × 1024 @ 60 Hz | 50-150 | 75 | 0,26 (0,22) | TCO 99, MPR II, TÜV | magyar kézikönyv |
| 30-95 | 1600 × 1200 @ 60 Hz | 50-160 | 90 | 0,26 | MPR II, TCO 99 | - |
| 30-70 | 1280 × 1024 @ 60 Hz | 50-150 | 70 | 0,20 (vízszintes) | TCO 99 | minimális helyigény |
| 30-96 | 1600 × 1200 @ 70 Hz | 50-160 | 110 | 0,25 | TCO 99, MPR II, TÜV | magas fényerejű üzemmód |
| 30-70 | 1280 × 1024 @ 60 Hz | 50-160 | 68 | 0,24 | TCO 99 | magyar kézikönyv |
| 30-95 | 1600 × 1200 @ 75 Hz | 50-160 | n.a. | 0,25 | TCO 99, TÜV, CE, MPR II, | - |
| 30-71 | 1280 × 1024 @ 60 Hz | 50-160 | 105 | 0,25 | - | magas fényerejű zóna |
| 30-70 | 1280 × 1024 @ 60 Hz | 50-150 | 85 | 0,27 | TCO 99 | - |
| 30-96 | 2048 × 1536 @ 60 | 50-160 | 100 | 0,20 (vízszintes) | TCO 99 | magas fényerejű zóna, |
| 30-70 | 1280 × 1024 @ 60 Hz | 50-160 | 90 | 0,23 (vízszintes) | - | magyar kézikönyv |

Prodisma PRT-701709

85

- kiváló színek, képélesség
- lapos képhatás
- két bemenet
- magas ár és teljesítményfeltétel

Webcím:
www.p-trade.hu
Hazai forgalmazó:
P-Trade 21 Kft.
Telefonszám:
459-0320
Nettó ár:
35 192 Ft+áfa



PRODISMA PRT-701709

A PRT-701709 kisméretű kávéja kifejezetten előny lehet, ha több monitort kívánunk egymás mellett üzemeltetni. Négy kezelógombbal használhatóan kezelhető az OSD menü. Jól beállítható a geometria, a sarkított képcső enyhe ankaíhoz igazítható a kép. Sajnos nincs közvetlen hozzáférés a fényerő-hőz és kontrasztához, és a menü moire menüpontja sem igazán képes eltüntetni a zavaró mintákat. Az 1152 × 864-felbontás 75 Hz-ével elbír ugyan, ám az elektronika nem tudja vízszintesen teljesen a szélekig kihúzni a képet. Fényereje és kontrasztja megfelelő, általános célra ajánlható oda, ahol nem tartanak igényt lapos képre: kis helyigénye egyes helyeken nagy előnyt jelenthet.

SAMSUNG SYNCMASTER 757DFX

Az OSD menü négyirányú irányítással rendelkezik, magában foglal mindent a precíz beállításhoz, ezenfelül – ritkaság – a fókuszt állítását is lehetővé teszi. Nagyon jó geometria, jó kontraszt és fényerő jellemzi a készüléket, akár SXGA üzemmódban is

Samsung Syncmaster 757DFX

93

- jó képminőség
- extra fényerejű terület
- magyar nyelvű OSD
- kisebb menüfunkcióbeli hiányosságok
- magas ár

Webcím:
www.samsung.hu
Hazai forgalmazó:
Samsung Magyarország
Telefonszám:
n/a
Nettó ár:
61 360 Ft+áfa



járáthatjuk stabil, használható képpel. Ráadásként extra ragyogással gazdálkodhatunk: akár az egész képen, akár egy tetszőlegesen beállítható területen. A Highlight funkció bekapcsolásával megdicsőül a kép, a fényerő a jobb LCD panelektől megszokott nagyságrendekbe ugrik. Mindezen tulajdonságok együtt szinte megkövetelik a multimédiás alkalmazást – DVD-lejátszáshoz adott a televíziókészülékét megszegényítő fényerő, ez bizonyos.

SAMTRON 76E

Hagyományos képcsővel szerelték a legkisebb Samtron „gyereket”. Képe szépen kihúzható a sarkokig, különösebb pepecselés nélkül is sikerült ezt beállítani. Képélessége is jó, fényereje, kontrasztja úgyszintén, képtartása (fényerő-érzékenység) átlagos. Tesztfelbontásunkban 85 Hz-cel működött, stabil, vibrálásmentes képpel. Szövegszerkesztés-

hez, otthoni irodai munkához nagyon is megfelel a monitor, amelyhez színprofil is mellékel gyártója.

AZ ÜVEGHEGYEN TÚL

Átrágtuk magunkat a képcsőhegyen, megszülettek az összesített pontszámok, majd a helyezettek listája is. A gazdaságos kategóriában (60000 bruttó magyar forint ármaximummal) és Teljesítmény osztályban egy-egy Legjobb Vétel logót osztunk ki. Az olcsóbb modellek között – hiába van nála még olcsóbb is – nem bírtunk ellenállni a Philips 107T varázsának: éles kép, extra és jól állítható fényerő – játékhöz, videóhoz a legjobb ez a funkció. A teljesítmény osztályban mindent összevetve kiváló képminőségéért, megjelenéséért és az OPQ üzemmód okán az iiyama HM704UTC (Vision Master) vitte el a pálmát. Úgy gondoljuk, bárki szívesen üdvözlőné íróasztalán ezt a multimédiára termett megjelenítőt.

Zimi

Samtron 76E

80

- nagyon jól kihúzható kép
- olcsó
- kisebb menüfunkcióbeli hiányosságok

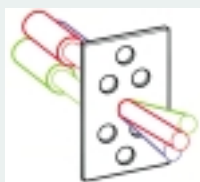
Webcím:
www.samsung.hu
Hazai forgalmazó:
Samsung Magyarország
Telefonszám:
n/a
Nettó ár:
32 660 Ft+áfa



SZÓTÁR

CRT: Cathode Ray Tube, azaz katódsugárcső. Lényegében ugyanúgy működik, mint a tévé. Egy vákuumcső elektronokat lök ki a képernyőre; a becsapódó elektronok hatására a képernyőn lévő piros, zöld és kék foszforpöttyök, illetve-sávok fényt bocsátanak ki, és ebből alakul ki a kép.

Árnyékmaszok (lyukmaszk): Többfajta katódsugárcső létezik, a régebbi típusúak árnyékmaszkosak (lásd az ábrán balra). A maszk blokkolja az elköborolt elektronokat, ezáltal növeli a képélességet; ugyanakkor azonban elnyeli az elektronsugár energiájának egy részét, ami csökkenti a kép fényességét.



Apertúrarács: Az árnyékmaszok hátrányainak kiküszöbölésére a Sony, majd pedig a Mitsubishi kifejlesztette az apertúrarácsot (lásd az ábrán jobbra). Ebben a konstrukcióban az elektronokat vékony függőleges drótok szűrik meg: az elektronsugár energiája így kisebb mértékben csökken, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy ezek a megjelenítők fényesebb képet biztosítanak a kontraszt növelése érdekében sötétre színezett képernyőn.



Ponttávolság: Az azonos színű szomszédos foszforpöttyök vagy -csíkok távolságát méri milliméterben. Minél kisebb ez a szám, annál finomabb a monitor képe. Ha 0,26 milliméternél nagyobb, ne vegyük meg a monitort – ez azonban önmagában még nem elegendő a minőség megítéléséhez. Amennyiben a

horizontális ponttávolságot adják meg, az mindig csalóka, ne azt vegyük figyelembe.

Maximális felbontás: Ez a mérőszám azt mutatja meg, hogy a monitor maximálisan hány képpontot (pixelt) tud megjeleníteni. Tipikus 17 hüvelykes képernyő esetében ez az érték 1024×768-as pixelszám; ennél több – éles és stabil képpel – mindenképpen extrának számít.

Frissítési frekvencia: A foszforpöttyök csupán a másodperc töredékéig világítanak, emiatt a monitor elektronsugárának szakadatlanul újra és újra kell rajzolnia a képet. A frissítési frekvencia azt mutatja meg, hogy ez az újrarajzolás másodpercenként hányszor történik meg. Ergonómiai szempontból minimum követelménynek a 75 hertzes frissítési frekvencia számít.

SMS VILÁG SZUPERLOGO.HU

ÚJ!

Figyelem: ha Pannónas hagyományos előfizetésed van, akkor vásárolj egy feltöltő kártyát és töltsd fel a mobilodra. A BEE-sek és a Praktikusok azonnal küldhetik az SMS-t. Bármely Westel kártyáról rendelhetsz!

LOGÓK

| | | |
|----------|----------|----------|
| 05192128 | 05192129 | 05192130 |
| 05192131 | 05192132 | 05192133 |
| 05192134 | 05192135 | 05192136 |
| 05192137 | 05192138 | 05192139 |
| 05192140 | 05192141 | 05192142 |
| 05192143 | 05192144 | 05192145 |
| 05192146 | 05192147 | 05192148 |
| 05192149 | 05192150 | 05192151 |
| 05192152 | 05192153 | 05192154 |
| 05192155 | 05192156 | 05192157 |
| 05192158 | 05192159 | 05192160 |
| 05192161 | 05192162 | 05192163 |
| 05192164 | 05192165 | 05192166 |
| 05192167 | 05192168 | 05192169 |
| 05192170 | 05192171 | 05192172 |
| 05192173 | 05192174 | 05192175 |
| 05192176 | 05192177 | 05192178 |
| 05192179 | 05192180 | 05192181 |

Képzészetek

| | |
|----------|----------|
| 05300501 | 05300502 |
| 05300503 | 05300504 |
| 05300505 | 05300506 |
| 05300507 | 05300508 |
| 05300509 | 05300510 |
| 05300511 | 05300512 |
| 05300513 | 05300514 |
| 05300515 | 05300516 |
| 05300517 | 05300518 |
| 05300519 | 05300520 |
| 05300521 | 05300522 |
| 05300523 | 05300524 |
| 05300525 | 05300526 |
| 05300527 | 05300528 |
| 05300529 | 05300530 |
| 05300531 | 05300532 |
| 05300533 | 05300534 |
| 05300535 | 05300536 |
| 05300537 | 05300538 |
| 05300539 | 05300540 |
| 05300541 | 05300542 |
| 05300543 | 05300544 |
| 05300545 | 05300546 |
| 05300547 | 05300548 |
| 05300549 | 05300550 |
| 05300551 | 05300552 |
| 05300553 | 05300554 |
| 05300555 | 05300556 |
| 05300557 | 05300558 |
| 05300559 | 05300560 |
| 05300561 | 05300562 |
| 05300563 | 05300564 |
| 05300565 | 05300566 |
| 05300567 | 05300568 |
| 05300569 | 05300570 |
| 05300571 | 05300572 |
| 05300573 | 05300574 |
| 05300575 | 05300576 |
| 05300577 | 05300578 |
| 05300579 | 05300580 |
| 05300581 | 05300582 |
| 05300583 | 05300584 |
| 05300585 | 05300586 |
| 05300587 | 05300588 |
| 05300589 | 05300590 |
| 05300591 | 05300592 |
| 05300593 | 05300594 |
| 05300595 | 05300596 |
| 05300597 | 05300598 |
| 05300599 | 05300600 |

AMONNAL IGAZI CSENGŐHANGOK

Billentőkombináció nélkül
NOKIARA, MOTOROLARA,
SIEMENSRE ES ALCATELRE!

SMS-BEN ÍGY RENDELI!

- Küldd el SMS-ben a kiválasztott kód számot például: GS201234 a következő száma:

PANNON VAGY WESTEL TELEFONRÓL:
06-90-635-655

- Azonnal megérkezik
- Mentsd el a telefonodban
- Ha másnak szeretnél ajándékkba küldeni, akkor írd be a kód számot, hogy egy szöveget, majd add meg a 06-tal kezdődő mobil számot például: GS201234 06301234567

VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELI!

- Hívd a megadott számot
- Add meg a betűk nélküli ó számjegyi kódot
- Add meg a mobil számot
- 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
- Mentsd el a telefonodba

Vezetékes telefonról hívó:
06-90-515-566

Nokia TOP15

| | |
|------------------------------------|----------|
| Britney: Overprotected | GS210762 |
| Shing: Desert Rose | GS201843 |
| Marilyn Manson: Tainted Love | GS200071 |
| Sheryl Crow: Steve McQueen | GS200708 |
| Sahri Duo: Samba Adagio | GS201565 |
| Jennifer Lopez: Ain't it funny | GS210790 |
| Robmar: Crazy Rap | GS210754 |
| Lenny Kravitz: Believe in me | GS200624 |
| Kylie Minogue: Love at first | GS200671 |
| Scorpio: Ramp (The Logical Song) | GS210794 |
| Michael Jackson: You Rock My World | GS201840 |
| Gigi D'Agostino: L'Amour Toujours | GS201840 |
| George Michael: I want your sex | GS210763 |

MOTOROLA

| | |
|----------------------------------|----------|
| Jennifer Lopez: I'm gonna be | GS200688 |
| B. Weaving: When you say nothing | GS200398 |
| S Club Juniors: Automatic high | GS200758 |

SIEMENS

| | |
|--|----------|
| Alcazar: Crying At The Discotheque | GS204073 |
| Jennifer Lopez: I'm gonna be all night | GS200736 |
| Robmar: Crazy Rap | GS204340 |
| Kylie Minogue: In your eyes | GS204360 |
| S Club Juniors: Automatic high | GS200748 |

ALCATEL

| | |
|---------------------------------|----------|
| Robbie Williams: Eternity | GS203074 |
| Geri Halliwell: Pi Chico Latino | GS203030 |
| Alhamra: Because I Get High | GS203003 |
| Gorillaz: Back the house | GS203033 |

NOKIA 5210 - NYEREMÉNYJÁTÉK

Nyerd meg a legújabb NOKIA 5210-est, am minden képzeleted!

Küldd el az **GSNK** kódot a megadott SMS száma, választás a feltöltő kártyára, de már jó eséllyel van arra, hogy megnyerj egy új a csapás NOKIA 5210-est.

NYERÉSEINK!

Aug. 11. 2007 - G. Sándor Csengőrád-Bokor
Júl. 11. 2007 - K. Tibor Vajszó

ILYEN EGYSZERŰ!

- Küldd el az **GSNK** kódot SMS-ben.
- Azonnal megérkezik a SMS-ben a kódod.
- Küldd el a teljes előfizetéses kártyát.
- SMS-ben eljuttatjuk a nyertes nevedet.
- A nyertesről azonnal küldjük a nyertes SMS kártyát.

PANNON VAGY WESTEL TELEFONRÓL:
06-90-634-440

Logók és képzészetek csak megvásárolható NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, ALCATEL készülékekre vonatkoznak.
Logók és képzészetek csak megvásárolható NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, ALCATEL készülékekre vonatkoznak.
Logók és képzészetek csak megvásárolható NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, ALCATEL készülékekre vonatkoznak.
Logók és képzészetek csak megvásárolható NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, ALCATEL készülékekre vonatkoznak.

gameover@fix.tv
www.fix.tv

Minden vasárnap 7-8-ig
GameOver a fix.tv műsorán

MP3 TÉLEN NYÁRON

MP3 LEJÁTSZÓK NAGYTESZTJE

Az elmúlt néhány évben az MP3 a fiatalok körében egyre népszerűbbé vált, s ezzel együtt felmerült az igény, hogy ne csak a PC-nk elé szögezve élvezhessük kedvenc MP3-ainkat, hanem bárhová, bármikor magunkkal vihessük őket.

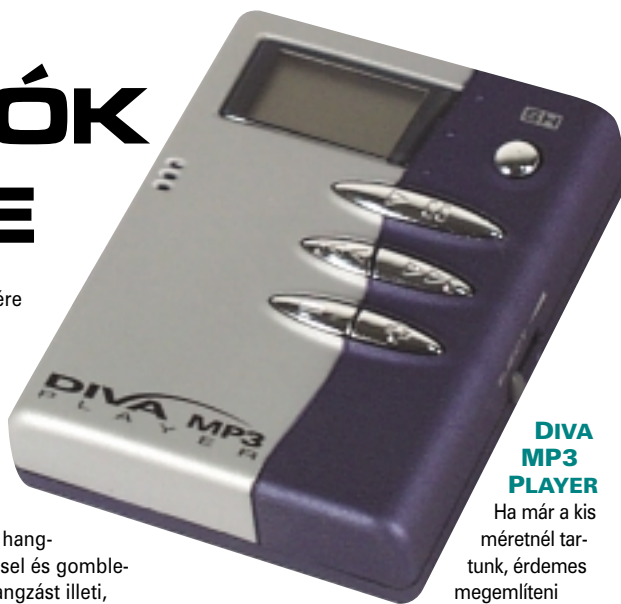
Így alakult ki az MP3-lejátszók piaca, s ma már ott tartunk, hogy a gyártók, versenyezve kegyeinkért, egyre újabb és jobb csodákkal halmoznak el bennünket, igyekezve kiszorítani a régi korok zenehordozóit, úgymint walkman vagy CD-lejátszó. A rohamos léptékű fejlődés persze egyúttal azzal jár, hogy az egyszerű földi halandó dolga sokkal nehezebb, amikor el akarja dönteni, hogy melyiket is válassza a nem mindennapi kínálatból. Ebben a döntésben szeretnénk segíteni Nektek!

PANASONIC DYM-3000

A tornyosuló dobozok közt majd-hogynem elveszett az az aprócska doboz, melyben a Panasonic DYM-3000 lapult. A csomagolást kibontva az MP3 lejátszók pehelysúlyú bajnoka került elő, mely kis méretével és 50 gramm körüli tömegével hamar belopja magát az ember szívébe. A kis, formatervezett ezüstdoboz elején csupán a leglényegesebb gombokat találjuk és egy igen apró LCD kijelzőt, amelynek egyetlen hibája, hogy a készítőik túl sok információt próbáltak belezsúfolni. Ezáltal elég nehezen lehet olvasni az apró betűket, rosszabb fényviszonyok között. A telepítése viszonylag könnyű, a számokat USB kábelen keresztül „drag and drop” módszerrel másolhatjuk a kútyúre, amely alából 64 MB



belső memóriára kerül. Szerencsére MM kártyabóvító helyet is kialakítottak rajta, így nem kell megelégednünk a közel 65 perc zenével. A kezelés is roppant egyszerű, első kézbevételekor világossá válik, hogy nem fogunk a bonyolult beállításokkal bajlódni, mindössze a leglényegesebb alapfunkciókkal találkozhatunk (háromféle hangszínbeállítással, számisméltéssel és gombelzárással). Ami a hangzást illeti, bátran kijelenthetjük, hogy meg lehetünk vele elégedve, igazi kis éneklő ezüstdobozról van szó, hangereje megfelelő. Extra funkcióként érdemes megemlíteni a diktafon módot, mellyel akár több óra hangfelvételt készíthetünk. Mindezek tükrében elmondhatjuk, hogy a belső memóriás gépek között egy előkelő közép-felsőkategóriát képvisel ez a készülék, s viszonylag kedvező ára teszi még barátságosabbá a leendő vásárlók számára.



DIVA MP3 PLAYER

Ha már a kis méretnél tartunk, érdemes megemlíteni a DYM-3000 vetély-

társát, a Diva MP3 playert, amellyel az adatok tekintetében majdhogynem megegyezik. Kellemes ezüstmétál színe igazán megnyerő, kijelzője viszont első ránézésre éppolyan kicsinek tűnik, mint a konkurencisé. Bekapcsoláskor azonban kiderül, hogy a képernyőn, a megjelenő információk – méretükből adódóan – teljesen olvashatóak. A két lejátszó szolgáltatását összehasonlítva kicsivel több pluszt írhatunk a Diva számlájára, többek közt a 4 hangszín beállítási lehetőséget, külön mélyhang és magashang kiemlést, de ugyanúgy találhatunk egy diktafon üzemmódot is, mellyel az alap 32 MB-tal gazdálkodhatunk. Persze jogosan mosolyodhatunk el manapság a 32 MB hallatán, de szerencsére egy Compact Flash bővítőkártyával ez a probléma is kiküszöbölhető. Mindezt összegezve egy olcsónak mondható, figyelemre méltó tulajdonságokkal rendelkező MP3-lejátszóról van szó, kis méretével és tömegével könnyen hordható akár egy ingzebben is.

| | | | |
|---------------------------|---------------------|-----------------|-------|
| Panasonic DYM-3000 | | 91% | |
| Méret/tömeg | 15/15 | Hangminőség | 25/23 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/24 |
| Design, extrák | 20/15 | | |
| Webcím: | Telefonszám: | | |
| www.panasonic.hu | 217-2721 | | |
| Hazai forgalmazó: | Nettó ár: | | |
| Video-Part Kft. | 28 000 Ft+áfa | | |

| | | | |
|--------------------------|---------------------|-----------------|-------|
| Diva MP3 Player | | 85% | |
| Méret/tömeg | 15/15 | Hangminőség | 25/21 |
| Készenléti idő | 15/13 | Ár/teljesítmény | 25/20 |
| Design, extrák | 20/16 | | |
| Webcím: | Telefonszám: | | |
| mydivaplayer.com | 264-3345 | | |
| Hazai forgalmazó: | Nettó ár: | | |
| SKK Trade Kft. | 28 000 Ft+áfa | | |

Adatok

| Modell | Méret (mm) | Súly (gramm) | Memóriakapacitás (MB) | Bővíthetőség | Kijelző | Háttérvilágítás | Készenléti idő |
|---------------------------------------|------------------|--------------|-------------------------------|----------------------|--------------|-----------------|----------------|
| Panasonic DYM-3000 | 55 x 65 x 17 | 55 | 64 (1-4 óra zene) | Smart Media kártya | van | nincs | 8-10 óra |
| Diva MP3 Player | 56 x 78 x 18 | 39 | 32 (30-60 perc zene) | Compact Flash kártya | van | nincs | 8-9 óra |
| Grundig Mpaxx SP4101 PLL | 22 x 63 x 94 | 94 | 32 (30-60 perc zene) | MM, SD kártya | van | van | 10-13 óra |
| Grundig Mpaxx SP9100 PLL | 22 x 63 x 94 | 96 | 64 (1-4 óra zene) | MM, SD kártya | van | van | 9-12 óra |
| Rio Nike PSA Play 60 | 25 x 71 x 82 | 77 | 32 (30-60 perc zene) | Flash Memory kártya | távírányítón | nincs | 9-11 óra |
| Rio600 | 24 x 61 x 92 | 96 | 64 (1-4 óra zene) | Flash Memory kártya | van | van | 10-14 óra |
| Rio800 | 24 x 61 x 92 | 98 | 128 (2-8 óra zene) | Flash Memory kártya | van | van | 10-14 óra |
| Verbatim MP3/8CM CD Player | 102 x 94 x 28,5 | 152 | 8 cm CD 210 MB (3-6 óra zene) | 8 cm CD | távírányítón | nincs | 9-12 óra |
| Beatman II | 103 x 95 x 28,5 | 158 | 8 cm CD 210 MB (3-6 óra zene) | 8 cm CD | van | nincs | 8-12 óra |
| Terratec MP3-CD Player M3Po go | 131 x 34 x 131,5 | 238 | CD (11-23 óra zene) | CD | van | van | 10-14 óra |
| RioVolt SP90 | 143 x 32 135 | 225 | CD (11-23 óra zene) | CD | van | nincs | 12-15 óra |
| Nintaus K-816 | 141 x 27 x 135 | 200 | CD (11-23 óra zene) | CD | van | nincs | 6-8 óra |
| Panasonic SLMP30/35 | 128 x 29 x 131,5 | 217 | CD (11-23 óra zene) | CD | van | nincs | 20-24 óra |
| Thomson PDP 2090 | 134 x 23 x 134 | 219 | CD (11-23 óra zene) | CD | van | nincs | 18-20 óra |
| Sony D-CJ01 | 132 x 29,9 x 137 | 218 | CD (11-23 óra zene) | CD | van | van | 20-24 óra |
| Mercury MP3 CD VCD Player | 143x 28 x 155 | 230 | CD (11-23 óra zene) | CD | van | nincs | 11-13 óra |

GRUNDIG MPAXX SP 4101

A felső kategóriát képviselő belső memóriás MP3-lejátszók közül legelőször a Grundig Mpaxx család legfiatalabb, ezüstös tagját vettem kezelésbe: az SP 4101-est. Nem igazán szoktam használni ezt a szót, de erre én is csak azt mondhatom, hogy „cool”! Az elején egy kis kék, háttérvilágításos kijelző húzódik meg, alatta mindössze egyetlen kerek gomb. A többi fontos funkciógombot egy ügyes trükkkel kell előcsalogni, ezt pedig úgy tehetjük meg, hogy a burkolatot – mint a telefonoknál – lefelé elcsúsztatjuk. Ami a belsőt illeti, alpból mindössze 32 MB memóriát pakolhatunk tele MP3-mal, viszont két különböző típusú bővítőkártya (MM/SD kártya) foglalattal segítségével továbbnövelhetjük a kapacitását. A kijelzőn minden lényeges információ elfér, a szám címétől, előadójától kezdve a formátumig, sőt még hangulatfokozó animációt is nézegethetünk. A zenei tudásáért is csak dicsérhetjük, ugyanis nagyon tisztán és erőteljesen szól, ráadásul nem kell beérnünk az előre definiált hangszínbéállításokkal, mivel mi magunk is tudunk módosítani ezeken. A tartozékok között található hozzá egy tokot is, memóriakártya-tartóval, minőségi füldugaszt, USB kábelt. Apropos feltöltés! Egy kellemes kis Grundig Mpaxx Manager progit is találunk a mel-



lékelt szoftverek között, mely tényleg nagyon igényes, és jól használható a konkurensekéhez képest. Ráadásul számtalan hasznos funkcióval bír, többek közt audio-CD-inket tömöríthetjük vele, írhatunk is vele, egy MP3 átküldése a masinára pedig 2-3 másodpercnél nem tart tovább. Igazi felső kategóriás lejátszóról van szó, hátrányként az árát tudnám felhozni, és az alap 32 MB-ot.

GRUNDIG MPAXX SP 9100

A nagytetstvér szerepét az SP 9100 hivatott betölteni. Igazából a két lejátszó között annyi eltérést találhatunk, hogy míg az SP 4101-es mindössze 32 MB memóriával rendelkezik, az SP 9100-est 64 MB-tal áldották meg. Persze azért van még egy lényeges eltérés a kettő között, méghozzá, hogy egy FM-rádiót is beépítettek, így nem kell megelégednünk a memóriában tárolt zenékkal. A szolgáltatások között található manuális vagy automata állomáspozicionálást, ráadásul a megtalált adók közül összesen 20 eltárolására van lehetőségünk, amit a hazai viszonylatokhoz képest is bőven elegendőnek nevezhetünk. Ugyanazt mondhatom el erről a lejátszóról, mint a 32 MB-os SP 4101-esről: ez is egy igazi felső kategóriás MP3-lejátszó, elég memóriával és rádiófunkcióval. Sajnos az áráról viszont már nem sok jót mondhatok.



Rio Nike PSA Play 60

77%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/12 | hangminőség | 25/20 |
| Készenléti idő | 15/12 | ár/teljesítmény | 25/20 |
| Design, extrák | 20/13 | | |

Webcím:
www.diamondmm.com

Telefonszám:
219-0395

Hazai forgalmazó:
Pulsar Hungary Kft.

Nettó ár:
27 600 Ft+áfa

funkciógomb, a hangerőgombok, a szélén pedig a lezáró gombon kívül egy hangszínszabályzó is. Utóbbival hat különféle előr edefiniált beállítás közül választhatunk. Az alap 32 MB-os memóriakapacitást manapság nem nevezhetnénk túl előnyösnek, ám a „tojás feltörése” után megtalálhatjuk a memóriabővítő foglalatot is. A számok feltöltését nagyon gyorsan és egyszerűen, a mellékelt Nike Audio manager



szoftverrel és egy USB kábel segítségével oldhatjuk meg, szinte pillanatok alatt, hisz egy teljes album is alig fél perc alatt kúszik fel a kis gépre. Ami a hangminőséget illeti, teljesen meg lehetünk vele elégedve, remekül szól, ráadásul megfelelő hangerővel bír. Akinek ez a formavilág bejön, annak ideális útitárs lehet akár sportolás közben is.

RIO600

Ez az a lejátszócsalád, amely talán a legjobban a szívemhez nőtt a teszt során, hisz mindig meg-

Grundig Mpaxx SP 4101

90%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/24 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/21 |
| Design, extrák | 20/18 | | |

Webcím:
www.grundig.hu
Telefonszám:
250-8142
Hazai forgalmazó:
Grundig Mo. Kft.
Nettó ár:
52 000 Ft+áfa

Grundig Mpaxx SP 9100

86%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/24 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/16 |
| Design, extrák | 20/19 | | |

Webcím:
www.grundig.hu
Telefonszám:
250-8142
Hazai forgalmazó:
Grundig Mo. Kft.
Nettó ár:
66 400 Ft+áfa

Rio600

90%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/24 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/21 |
| Design, extrák | 20/18 | | |

Webcím:
www.diamondmm.com
Telefonszám:
219-0395
Hazai forgalmazó:
Pulsar Hungary Kft.
Nettó ár:
39 600 Ft+áfa

| Rázkódás-védelem | Külön vonalkimenet | Energiaellátás |
|------------------|--------------------|----------------|
| nincs | nincs | 1x "AAA" |
| nincs | nincs | 1x "AA" |
| nincs | nincs | 1x "AA" |
| nincs | nincs | 1x "AA" |
| nincs | nincs | 1x "AA" |
| nincs | nincs | 1x "AA" |
| 480 mp | van | 2x "AAA" |
| 480 mp | nincs | 2x "AA" |
| 50 mp | van | 2x "AA" |
| 120 mp | van | 2x "AA" |
| 120 mp | van | 2x "AA" |
| 100 mp | nincs | 2x "AA" |
| 720 mp | van | 3x "AAA" |
| n/a | van | 2x "AA" |
| 50 mp | van | 2x "AA" |

RIO NIKE PSA PLAY 60

Az összes MP3-lejátszó közül talán ennek van a legextrémebb kinézete. Lapos tojás alakja, kis súlya nem tudatosítja elsősre az emberben az MP3-lejátszó fogalmát. Ehhez persze formáján kívül hozzájárul, hogy a készüléken nincsen közvetlenül kijelző és a gombok is jól beleolvadnak környezetükbe. A kijelzőt a hozzá mellékelt távirányítós fülhallgatón találhatjuk, mely igen apró, viszont fényűjság módszerrel a szám címét, előadóját és minden egyéb fontos információt képes megjeleníteni. A gép elején kaptak helyet a négyállású gumírozott



tudott lepni valamivel – és ez a Rio600-as esetében sincs másként. Méretét tekintve a konkurenciához (pl. Diva) képest közepesnek mondhatjuk, formája és gumírozott külseje okán kellemes érzés kézben tartani, mellékelt tokjával pedig bárhova felcsíptethető. Az elején egy megfelelő méretű, nagy felbontású, kék háttérvilágítású kijelzőt találunk, alatta pedig egy öt-funkciós kezelőgombot. A csomagolásban található USB kábelt beüzemelve nincs is más dolgunk, mint a hozzá kapott szoftvert telepíteni és pillanatok alatt megtölteni a 64 MB-os memóriát (ezt akár 372 MB-ra is bővíthetjük). A menügomb megnyomásával előcsalhatók a különféle beállítások: itt kedvűnkre rendezgethet-

jük a számokat, saját műsorlistákat készítve. A hangbeállításoknál több előre definiált lehetőség közül is választhatunk, de saját magunk is beállíthatjuk a fülünknek megfelelőt. Hangminősége, hangkiemelése a legjobb az eddigi tesztelt memóriás lejátszók mezőnyében, hangereje is felülmúlja a konkurens modellekét. Azt hiszem, akinek egy felső kategóriás, minőségi lejátszóra van szüksége, az a Rio600-ast választja.

RIO800

Lényegében a Rio 600-as tuningolt változatról van. Formáját nézve majdnem megegyezik a kistestvérrrel, viszont egy plusz gomb is helyet kapott az elején. Ez nem más, mint a felvételgomb. Ennek használatával diktafon módba kapcsolhatunk, és rögzíthetjük a maximum háromméteres távolságban történő beszélgetéseket. A másik lényeges különbség, hogy a memóriát megkészték: vagyis alapból 128 MB memóriát tartalmaz, ami azért már nem olyan rossz (akár 2-2,5 óra CD minőségű zenét pakolhatunk fel rá, gyengébb minőségben pedig akár 4-5 órát)! Hangminőségéről ugyanazt mondhatom el, mint a 600-asról: nincs ellenfele.

Hátránya, hogy még drágább, mint a 600-as, tehát elég



mélyre kell nyúlunk a pénztárcánkba, ha erre fáj a fogunk!

VERBATIM MP3/8CM CD PLAYER

A 8 cm-es MP3 player mezőnyében mindössze két versenyzőt sikerült indítanunk. Ebből is világosan kitűnik, hogy ilyen típusú lejátszókból népszerűségük ellenére igen kevés van, a másik két fajtához képest. Első versenyzőnk a Verbatim háza tájáról érkezett. Formáját tekintve szögletesebb, karakteresebb, mint a Beatman, izléses külsőt kölcsönöz neki az ezüst-kék szín megfelelő kombinációja. Ami a méreteit illeti, alig pár mm az eltérés a két lejátszó között, ugyanezt a súlyára is elmondhatjuk. A legszembetűnőbb különbség, hogy nincs kijelző a készüléken, ezt a távirányítós fülhallgatón találhatjuk, így elő se kell vennünk a lejátszót (minden fontos információt leolvashatunk róla, pl. az előadó nevét, a szám címét, az akkumulátorszükségletet stb.). Az egyik legfontosabb kérdés a rázkódásvédelem, mivel mozgó alkatrészes lejátszóról van szó, ez elengedhetetlen. A készítőik jelesen vizsgáztak ezen a téren is, ugyanis 480 másodperces rázkódásvédelmet építettek be,

fülhallgatót és az elemeken kívül egy hálózati adaptort is. A szolgáltatások terén sem kell szégyenkeznie, hiszen többféle programozási módot kínál, összeállíthatunk egy kedvenc műsorlistát is, de véletlenszerű lejátszást is kérhetünk. A lejátszás minőségére nem lehet panaszkodni, nagyon szépen és tisztán szól mind a négyféle hangszinbeállítás mellett is, nem torzít, és a maximális hangerővel is meg lehetünk elégedve. Mindent összevetve egy kellemes, minőségi lejátszót kapunk a pénzünkért, mely akár 4 óra „tömör (128 kbps) gyönyört” nyújt a leendő tulajdonosnak ☺.

FRECOM BEATMAN II

A másik versenyzőre már mondhatjuk, hogy „öreg motoros”, hisz a Beatman utódjáról, a Beatman II-esről van szó, mely lényegében az oly népszerű elődöt hivatott felváltani. Kinézetre az átlátszó kék, műanyag stílus ötvöződik a kerek formákkal, elején egy kis LCD kijelzővel és a fő funkciógombokkal. Ami a belsőt illeti, a konkurens modellekhez hasonlóan ez is 480 mp automatikus rázkódásvédelmet kapott, így nem kell állandóan olvasni a CD-t, két szám között automatikusan megáll, ezzel is energiát takarít meg. Bár a dobozra jó nagy betűkkel van rápingálva, hogy 12 órás lejátszási idő, nekem 9 óra után be-



mondta az unalmast – bár ez hangerev kérése is. A kijelző jól olvasható, fontos információkat tartalmaz, de a szám címét, előadóját stb. nem képes kezelni. Számomra a legfőbb mégis az volt, hogy a gombeljáró

Rio800

87%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/25 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/15 |
| Design, extrák | 20/20 | | |

Webcím: www.diamondmm.com
Telefonszám: 219-0395
Hazai forgalmazó: Pulsar Hungary Kft.
Nettó ár: 66 700 Ft+áfa

Verbatim MP3/8cm CD Player

90%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/24 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/22 |
| Design, extrák | 20/17 | | |

Webcím: www.verbatim.com
Telefonszám: 412-4300
Hazai forgalmazó: Ramiris Rubin Rt.
Nettó ár: 26 300 Ft+áfa

Frecom Beatman II

84%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/24 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/19 |
| Design, extrák | 20/14 | | |

Webcím: www.freecom.com
Telefonszám: 204-7333
Hazai forgalmazó: Napfény Kft.
Nettó ár: 32 000 Ft+áfa

CD tartó

Jól használható újságmelléklet CD-tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

Rendelhető: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok
 Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.

Kedvezmények: +Postaköltség!
 3db termék vásárlása: 50 Ft/db árkedvezmény!
 5db vásárlása: Nincs postaköltség!
 10db vásárlása: Nincs postaköltség és 100Ft/db árkedvezmény!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, kékzöld, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, fűszer, sárga, narancssárga.

www.gyenis.hu

Megrendelhető a gyártónál, telefonon, faxon, sms-ben E-mail-ben vagy levélben.

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!

7396 Magyarzók, Kossuth u.74.
 Tel.: 72/ 719-132 Fax: 72/ 390-770
 20/991-6621
 E-mail: gyenis@gyenis.hu

ami elégnek bizonyul, bármilyen „rázós” helyzetbe kerülünk is. A másik fontos kérdés a külön vonalkimenet, amire szerencsére gondoltak a készítőik, így ugyanis nem kell megelégednünk a fülhallgató nyújtotta élménnyel, könnyedén ráköthetjük egy erősítőre is (ehhez viszont saját magunknak kell beszerezniük a megfelelő kábelt). A dobozban továbbá megtalálunk minden lényeges tartozékot, egy jól használható felhasználói kézikönyvet, egy

funkció bekapcsolása után a hangerőt ugyanúgy lehet állítgatni, mintha mi sem történt volna. Ez első hallásra nevetséges apróságnak tűnik, ám zsebemben hordva nemegyszer rám hozta a frászt, mikor hirtelen maxra állítottott a hangerő ☺. Ezt leszámítva meg lehetünk elégedve a kis Beatman-nel, a szolgáltatások terén sem kell szégyenkeznie, hisz kedvünkre programozhatunk be egy műsorlistát, hangminősége is remek. Egyszerűen méltó ellenfele lehet a Verbatim lejátszójának.

MERCURY MP3 CD VCD PLAYER

Talán ez egész teszt során ez a lejátszó okozta a legnagyobb meglepetést nekem. Akkor lepődtem meg igazán, amikor kivéve a dobozból, alatta egy „igazi” távirányítónak látszó tárgy lapult. A külön vonalkimenet segítségével könnyedén rászereztem a hifitoronyra, aztán persze rögtön ki is próbáltam (az ágyból tökéletesen lehetett vezérelni a kis szerken-



tyűt). Mikor alábbhagyott a meglepetés ereje, a doboz is elkezdtem vizsgálni, és megakadt a szemem a VCD felíraton. A dobozba beletúrva persze előkerültek a szükséges kábelek: ezekkel a tévémet és a lejátszót összekötve video-CD-eket nézhetünk meg, persze mindezt anélkül, hogy a főtől fel kéne állnunk ☺. Miután kijátszottam magam, azért megfordult a fejemben, hogy elvélgre MP3-lejátszókat tesztelek, vagy mi a szösz, ezért megvizsgáltam eme tulajdonságát is. A kis szerkezet tökéletesen kezeli az audio- és MP3-fájlokat egyaránt, a Windows által kedvelt WMA formátumot viszont nem. A kijelző mérete megfelelő, jól olvasható, minden fontos információ elfér rajta, egyetlen szívfájdalmam, hogy háttérvilágítást nem építettek be, holott ilyen extrákkal felszerelt kutyúnél azért ez már elvárható lenne. A hangszívilágáról rosszat nem tudok mondani, tisztán és szépen szól, hangerejére sem lehet panasz. A hangszínszabályozás terén viszont vannak hiányosságok. Másik hátrányaként talán a rázkódásvédelmet említhetnénk, ugyanis az 50mp a konkurens modellekéhez képest kevésnek tűnt. Mindezt átgondolva elmondhatjuk, hogy egy közép-felső kategóriásnak mondható MP3-lejátszóról van szó, amelyet a sok extra emel ki mégis a szürke átlagból. Pénztárcabarát árával komoly fejtörést okozhat a konkurenciának.

Nintaus K-816

79%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | hangminőség | 25/20 |
| Készenléti idő | 15/13 | ár/teljesítmény | 25/20 |
| design, extrák | 20/13 | | |

Webcím: www.nintaus.com
Telefonszám: 286-9949
Hazai forgalmazó: Off-Com Bt.
Nettó ár: 22 000 Ft+áfa

kábelt, egy közepes minőségű távirányítósfüldugaszt. A különböző programozott lejátszásokon kívül hatféle hangszinbeállítás közül választhatunk. A mélyhangkiemelést sajnos nem igazán bírja, néhol az élvezhetőség rovására megy a recsegés. Ezenkívül 120 mp-es rázkódásvédelemmel, automatikus kikapcsolással látták el. Leszámítva az esetlen mélyhangkiemelést, remek kis középkategóriás és nem utolsósorban viszonylag megfizethető mp3 lejátszóról van szó.

RIOVOLT SP90

A Riók közül az egyetlen CD-s lejátszó, az SP90-es is eljutott hozzánk. Az átlagos méretűnek nevezhető képes lejátszó elején egy méretes LCD kijelző terpeszkedik. Bekapcsolásakor kis figurák kezdtek el táncikalni a képernyőn, persze ezen jól lehet mosolyogni, de egy idő után már nem olyan vicces, sőt ☹. Összesen hatféle, előre definiált hangszinbeállítás közül választhatunk, ezek módosítására sajnos nincs lehetőségünk. Hangminősége átlagosnak mondha-



PANASONIC SL MP30/35

A Panasonictól két lejátszó is érkezett, melyek szinte teljes mértékben megegyeznek. Az SL MP30-as és a SL MP35-ös a külsejüktől elvonatkoztatva, annyira egyformák, hogy mindkettőhöz azonos használati kézikönyv is jár, ezért külön nem térnék ki mindkét modellre. Kinézetre mindössze annyi a különbség, hogy az SL MP35-ös kijelzőjének formája és az információ-megjelenítésnek az elrendezése más, egy egészen kicsit nagyobbak is tűnik, ám ez ne tévesszen meg senkit! Mindkét készülék ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik. Mindkét kutyú MP3 lejátszása esetén 100 másodperc rázkódásvédelemmel van ellátva, audiofájl lejátszása esetén pedig ez az idő 45 másodpercre rövidül. Ezenkívül 20 programhellyel is rendelkezik, tehát kedvenc számainkat tetszőleges sorrendbe programozhatjuk, ráadásul több száz könyvtár kezelésére is képes, megkönynyítve ezzel a hosszas keresgélést. Hangminőségben szintek különbség a két típus között, ezen a téren mindkét modellel meg lehetünk elégedve, szépen szólnak még maximumaills hangerő és S-XBS bekapcsolása mellett is. Mindezeket mérlegelve megállapíthatjuk: két jó minőségű MP3-as CD-lejátszóról van szó, kisebb-nagyobb hiányosságokkal, még talán elfogadható árfekvéssel.



Mercury MP3 CD VCD Player

89%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/22 |
| Készenléti idő | 15/13 | Ár/teljesítmény | 25/23 |
| Design, extrák | 20/18 | | |

Webcím: n/a
Telefonszám: 221-3020
Hazai forgalmazó: Mercury Mo. Kft.
Nettó ár: 21 150 Ft+áfa

NINTAUS K-816

Számomra ismeretlen név volt a piacon a Nintaus, amíg a kezem ügyébe nem került a teszt példány, mely a három kapható alapszínűből az ezüst változat volt. Kinézetre szolid, ívelt ezüstös külső, közepes méretű LCD kijelző jellemzi a kutyút. A dobozban minden fontosabb tartozékot megtalálhatunk, hálózati adaptert, Nintaus elemeket, vonalkimenetéhez mellékelt



tó, maximális hangerejével is meg lehetünk elégedve. A beépített, 120 mp-es rázkódásvédelemmel kívül extraként csupán a lejátszó oldalán található külön vonalkimenetet említhetjük. Sajnos a kábelt házába is keressük a dobozban, egy fejhallgatón kívül mást nemigen találunk. A lejátszóról nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a középkategóriába tartozik, viszonylag szegényes szolgáltatásokkal és picit magas árfekvéssel.

RioVolt SP90

78%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/21 |
| Készenléti idő | 15/13 | Ár/teljesítmény | 25/17 |
| Design, extrák | 20/14 | | |

Webcím: www.diamondmm.com
Telefonszám: 219-0395
Hazai forgalmazó: Pulsar Hungary Kft.
Nettó ár: 26 500 Ft+áfa

Panasonic SL MP30/35

90%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/23 |
| Készenléti idő | 15/15 | Ár/teljesítmény | 25/22 |
| Design, extrák | 20/17 | | |

Webcím: www.panasonic.hu
Telefonszám: 217-2721
Hazai forgalmazó: Video-Part Kft.
Nettó ár: 28/36 000 Ft+áfa

SONY D-CJ01

Ez a teszt sem lenne teljes igazi nagy nevek felváltása nélkül. Az egyik nagyjágyú a Sony háza tájáról érkezett egy ütős kis CD-s MP3-lejátszó „személyében”. Kinézetére Sonytól megszokott ezüstös-átlásztó hi-tech design a jellemző, ívelt, kerek formavilággal ötvözve. A készülék lefelelően egy LCD kijelző alatt találjuk a funkciógombokat, az oldalán pedig külön a vonalkimenetet. A dobozban a részletes használati útmutatón és a hálózati adapteren kívül továbbá egy igen komoly távirányító fülhallgatószettet is találunk, melyen ismét egy LCD kijelző húzódik meg. A számokat már könyvtárakba rendezve is képes kezelni, sőt saját műsorválogatást is készíthetünk kedvünk szerint. A rázkódásvédelemről a beépített G-protection nevű rendszer gondoskodik. A hangzásról csak jól mondhatok: nagyon tisztán szól, a maximális hangerővel nagyon meg lehetünk elégedve, sőt

Sony D-CJ01

93%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/14 | Hangminőség | 25/24 |
| Készenléti idő | 15/15 | Ár/teljesítmény | 25/20 |
| Design, extrák | 20/20 | | |

Webcím: www.sony.com
Telefonszám: 346-8200
Hazai forgalmazó: Sony Hungária Kft.
Nettó ár: 51 990 Ft+áfa

Thomson PDP 2090

94%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/15 | Hangminőség | 25/25 |
| Készenléti idő | 15/14 | Ár/teljesítmény | 25/22 |
| Design, extrák | 20/18 | | |

Webcím: www.thomson.com
Telefonszám: 453-3480
Hazai forgalmazó: Thomson Multimédia
Nettó ár: 39 990 Ft+áfa

TerraTec MP3-CD Player M3P

82%

| | | | |
|----------------|-------|-----------------|-------|
| Méret/tömeg | 15/13 | Hangminőség | 25/22 |
| Készenléti idő | 15/13 | Ár/teljesítmény | 25/18 |
| Design, extrák | 20/16 | | |

Webcím: www.terratec.com
Telefonszám: 266-6059
Hazai forgalmazó: Pixel Multimédia
Nettó ár: 49 990 Ft+áfa

két mélyhangkiemelést is találhatunk. Összességében elmondhatjuk, hogy aki a Sony lejátszót választja, az nem fog zsákba macskát venni, hanem

egy szolgáltatásokban gazdag, minőségi lejátszót fog hazavinni. Egyetlen hátránya talán, hogy ezt rendszeresen meg is kell fizetni.



THOMSON PDP 2090

A teszt másik nagygúyja a Thomson MP3/CD lejátszója. A szolid csomagolást kibontva egy könnyű, kényelmes, számomra nagyon izléses, ezüst-narancssárga színkombinációjú lejátszó bukkan elő. Bekapcsoláskor egy nagy felbontású, sárga háttérvilágításos kijelző köszönt minket egy rövid animációval, mely arra hivatott, hogy felhívja a figyelmünket, hogy MP3 lejátszót tartunk a kezünkbe és nem kenyérpírtót ☺. A jobb oldalon lévő, négyállású funkciógombbal egy virtuális könyvet nyithatunk ki, ahol

minden beállítást elvégezhetünk. Itt bekapcsolhatjuk a 720 másodperces rázkódásvédelmet, ami – valljuk be – elég jól hangzik, vagy akár műsorlistát szerkeszthetünk, továbbá testreszabhatjuk a lejátszás módját, babrálnhatunk a kijelző kontrasztjával, háttérvilágításával, és még hosszasan sorolhatnám a lehetőségeket. A szolgáltatásban gazdag belső mellett érdemes megemlíteni, hogy a dobozban magyar nyelvű leírást és hálózati adaptert is találtam, továbbá egy jó minőségű fejhallgatót, egy vonalkimeneti kábelt, amely egyedülként négykimenetes, vagyis akár Surround módban is élvezhetjük a zenét! A lejátszás minősége nagyon jó, a Sony készülékhez tudnám csak hasonlítani. Aki a Thomson mellett dönt, egy nagy tudású, komoly minőségi lejátszót tudhat a magáénak sok extra kényelmi funkcióval.



TERRATEC MP3-CD PLAYER M3PO GO

A hangkártyáiról elhíresült TerraTectől is érkezett tesztre egy CD-s MP3-lejátszó, melyet az elsők közt sikerült kipróbálnom. Már a csomagolásra sem mondhatjuk, hogy hétköznapi, rendszeren megizzasztott, de végül sikerült kibontani ☺. A lejátszó alakja elég szokatlan, és kicsit vaskosnak is találtam első ránézésre. Bekapcsolva azonban kiderül, hogy nem akármilyen lejátszóról van szó, ugyanis egyből egy nagy felbontású, kék háttérvilágítású kijelzővel találkozhatunk, amelyről sötétben is minden fontos információ leolvasható. A legjobban mégis azt értékeltém, hogy képes akár 256 különböző könyvtár kezelésére is, így nem kell egy könyvtárba ömleszteni a CD-re írt MP3-at. Hogy követni tudjunk ennyi könyvtárat, külön „bookmark”-szerű rendszert építettek be (megjelölhetünk magunknak egy-egy kedvenc könyvtárat, így nem kell keresgélni). A lejátszó oldalán vonalkimenetet, a dobozban a mellékelnek kábelt is megtaláljuk a hálózati adapter társaságában. Hogy a CD-re még kényelmesebben és egyszerűbben történjen az MP3 írás, egy nagyon jól használható minőségi programot is mellékelnek, mellyel pillanatok alatt MP3-má varázsolhatjuk a kedvenc számainkat. Nagyon szépen és tisztán szól, hangereje is tökéletesen elegendő. Az igazság az, hogy egyes véleményekkel zárтам a tesztelését, többek között azért, mert mint mondtam, kicsit vaskos jószág, és az ára sem éppen alacsony.

Ám, ha ezt leszámítjuk, egy szolgáltatásokban igen gazdag, minőségi MP3 lejátszót kapunk, mellyel azért 11 CD-nyi zene vihető magunkkal.

AKKOR MOST MIT IS VEGYEK?!

A „Boe-ség” zavara, szokták mondani ☺. Azt hiszem, az itt bemutatott 17 lejátszó közül tényleg nagyon nehéz választani, hisz mindegyik más és más előnnyel, hátránnyal bír. Mielőtt azonban kitörne az MP3-láz, és mindenki fejvesztve rohanna a boltba vásárolni, azt tanácsolom, vásárlás előtt alaposan fontoljuk meg a dolgot. Először is el kell döntenünk, hogy mire is szeretnénk használni, és mennyit szánnánk a kutyüre. Ha viszonylag sok befektetni való pénzzel rendelkezünk, és nincs ellenünk a kis méret és tömeg, akkor mindenképpen érdemes elgondolkodni egy belső memóriás MP3-lejátszón (abból is minimum egy 64 megásat választani). Ezenkívül tartsuk szem előtt, hogy egy idő után kevés lesz a rendelkezésre álló memóriamennyiség, vagyis lehetőleg bővíthető legyen a kisméretű lejátszó. Ezeket a szempontokat mérlegelve, az olcsóbb kategóriából a Panasonic DYM-3000-est ajánlanám, az kicsit drágább kategóriából pedig az abszolút nyertes Rio600-ast (persze nem akarok senkit sem lebeszélni a Rio800-asról sem ☺). A 8 cm-es mini CD-s kategóriában viszonylag nehezebb a helyzetünk, mivel mindössze két versenyzőt sikerült indítani, mindazonáltal én azt mondom, hogy a Verbatim lejátszója sokkal jobban meggyőzőtt minőségéről és tudásáról, ráadásul olcsóbb is, mint a konkurens Beatman II-es. Aki pedig kevesebb pénzt szeretne áldozni, vagy csak jobban bejön neki a CD-s feeling, annak a normál CD-s MP3 lejátszók kavalkádjából kell kiválasztani a neki leginkább megfelelőt. A kapacitás az ugyebár adott, tehát szolgáltatás, méret és súly alapján érdemes igazából választani. Az olcsóbb kategóriában a Mercury távirányítós csodáját tudnám ajánlani, mert a legolcsóbb lejátszóról van szó, ennek ellenére ez tartalmazza a legtöbb extrát is (gondolok itt a VCD-lejátszásra és a mellékelt távirányítóra)! Aki pedig itt is a csúcsteljesítményt szeretné magáénak tudni, annak elsősorban a Thomson és a Sony lejátszóját ajánlanám a figyelmébe. Mindezt összefoglalva elmondhatjuk, hogy az itthon kapható MP3-lejátszók választéka igen széles és minden igényt kielégítő, s reményeink szerint talán a közeljövőben mindenki számára elérhetővé is válik.

Mady



NYERŐ PÁROS



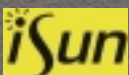
Univerzális akku töltő

- 3 féle töltési forrás AC-220V, DC-12V, Napelem (iSun)
- Tölthető elem típusok: 2-10 db AA vagy AAA méretű NiCd vagy NiMH
- Töltési idő: 10 db akumultornál kb. 4-5 óra



Digitális kamerához ideális segítség

3-12V-os áramforrásként is használható



Hordozható napelemes áramforrás

Használható: GPS, PDA, rádiótelefon, notebook, BattPak üzemeltetéséhez-töltéséhez
 Teljesítménye: 2,2 Watt Tömege: 311 gramm

Több iSun összekapcsolásával a teljesítmény növelhető



WIN Computer

1064 Budapest, Vörösmarty u. 61. Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
<http://www.win.hu/solar> E-mail: win@win.hu



5. DIMENZIÓ COMPUTER KFT.
1183 Bp. Üllői út 440-442. (Delta üzletház I. em.)
telefon: 294-69-01

- számítógépek egyedi igények szerint 2 illetve 3 év teljeskörű garanciával
- széles termékválaszték a számítástechnika minden területéről
- Budapest területén házhozszállítás
- vásárlás postai utánvétellel is
- OTP áruvásárlási gyorskölcsön

<http://www.5dimenzio.hu> e-mail: info@5dimenzio.hu

ADSL

INTERNET  **PSINet** 

Letöltés...

ADSL Internet AKCIÓ!

BELÉPÉSI DÍJ NÉLKÜL HAVI NETTÓ 11.500 FT-ÉRT!

| | |
|--|---|
| Privát ADSL: (1 éves szerződés kötés esetén) | Egyszeri díj: 0 Ft Havi díj: 11.500 Ft+áfa |
| Irodai ADSL: (1 éves szerződés kötés esetén) | Egyszeri díj: 0 Ft Havi díj: 19.800 Ft+áfa |

További részletekért látogasson el honlapunkra (www.inext.hu), vagy érdeklődjön a 473-1060-as telefonszámon

Az akció Privát díjsomagunk esetén 2002. 08. 12-től 2002. 12. 31-ig, Irodai csomagunk esetében 2002. 08. 12-től 2002. 10. 31-ig tart!

ADSL előfizetéséhez most akciós áron kínálunk számítógépet!
(Celeron 1.7GHz, 128MB RAM, 20GB HDD, 52x CD-ROM, integrált VGA, integrált hangkártya, integrált hálózati kártya, ATX ház, bill. és egér)

76.800 Ft+áfa

InterNET Stúdió 1066 Budapest Dóczy J. u. 3.
Tel: (1) 473-1060 • Fax: (1) 473-0783 • Email: reg@inext.hu • Web: www.inext.hu

Windows XP SP1 frissítés és Panda Antivirus Platinum a CD-n!

PC WORLD

4 CD

GRAFIKUS PROCESSZOROK
MELYIKET, HONNAN, MENNYIÉRT?
VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK VGA KÁRTYÁKHOZ

38 MONITORT TESZTELTÜNK
A LEGJOBB 17 NÜVELYES KÉPERNYŐK

TIPPEK MEREVLEMEZHEZ
Hozzon ki még többet belőle!



Csodáink Super Video CD-II - Winamp 3 - Windows Sppek-trékkék
Britekélő házilag - CoreDRAW 11 grafikus csomag

**100 000 felett
már érdemes újítani!***

**A legolvasottabb
számítástechnikai
magazin**

*GfK Hungária-Sonda Ipsos: Nemzeti médianálizis
- 2002. I. félév, olvasottság 15+ korcsoport körében: 100 000 fő

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Etől a számtól, mint láthatjátok, kissé megváltozott ezen rovatunk. Mivel úgy gondoltuk, hogy a kezünk között megforduló hatalmas mennyiségű hardver tesztelése során megszerzett tapasztalatokat nem tudjuk maradéktalanul visszaadni nektek egy oldalon, így dupla akkora duzzasztottuk a „hardverteszt-összesítőt”. Ahhoz, hogy az itt felhalmozott információt még könnyebben átalakíthassátok a vásárlás során használható tudássá, minden hónapban három konkrét javaslattal is szolgálunk majd az általunk legjobb vételnek tartott hardver-összeállításokról, minden árkategóriában. Kellemes bogarászt kívánunk!

3D kártya 50 000 Ft alatt

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|-----------|--------------------------------------|----------|------------|-----------|---------------------|-----------------------------------|
| Frissítés | 1. Abit Siluro GF4 Ti 4200 64 MB | 95 % | 33 800 Ft | 2002. 09. | www.albatron.com.tw | A kategória leggyorsabbja |
| Új | 2. ATI Radeon 8500 128 MB | 93 % | 46 800 Ft | 2002. 03. | www.ati.com | Nagyon szép kép, jó sebesség |
| Frissítés | 3. ATI Radeon 8500 LE 64 MB DDR + TV | 90 % | 25 680 Ft | 2002. 03. | www.ati.com | Nagyon jó ár/teljesítmény viszony |
| Frissítés | 4. Inno3D GeForce3 Ti 200 | 89 % | 23 600 Ft | 2002. 04. | www.inno3d.com | Nagyon kedvező ár |
| Frissítés | 5. Abit Siluro GeForce3 Ti 200 | 87 % | 28 800 Ft | 2002. 05. | www.abit.com.tw | Egész jó teljesítmény |
| Ártipp | ATI Radeon 9000 Pro | 86 % | 19 800 Ft | 2002. 09. | www.ati.com | Árához képest a legjobb vétel |

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|-----------|--|----------|-----------------|-----------|----------------------|---------------------------------------|
| Új | 1. ATI Radeon 9700 | 97 % | bevezetés alatt | 2002. 10. | www.ati.com | Ma ez a legjobb kártya a piacon |
| Frissítés | 2. ASUS V8460 (GeForce4 Ti 4600) | 95 % | 84 600 Ft | 2002. 06. | www.asus.com.tw | Tekintélyt parancsoló teljesítmény |
| Frissítés | 3. Leadtek Winfast GeForce4 Ti A250 Ultra TD (Ti 4600) | 94 % | 91 600 Ft | 2002. 06. | www.leadtek.com | Remek, egyedi hűtés, jól tuningolható |
| Frissítés | 4. Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61 | 92 % | 78 800 Ft | 2002. 06. | www.chaintech.com.tw | Egyedi küllem, jó teljesítmény |
| Frissítés | 5. Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600 | 90 % | 72 600 Ft | 2002. 06. | www.inno3d.com | Jó ára van |
| Ártipp | ASUS V8440 (GeForce 4 Ti4400) | 90 % | 57 600 Ft | 2002. 06. | www.asus.com.tw | Jók a mérési eredményei |

Hangkártya

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|-----------|--------------------------------|----------|------------|-----------|------------------|------------------------------------|
| Frissítés | 1. Terratec DMX6 Fire 24/96 | 94 % | 54 400 Ft | 2002. 05. | www.terratec.de | Drága, de ez a top |
| Frissítés | 2. TerraTec DMX 6 Fire LT | 93 % | 30 900 Ft | 2002. 08. | www.terratec.de | Minden szabványt ismer |
| Frissítés | 3. Terratec SiXPack 5.1+PCI | 92 % | 17 900 Ft | 2002. 01. | www.terratec.de | Egy kártyán minden |
| Frissítés | 4. InnoAX Pro Audio DV 5.1 | 91 % | 14 400 Ft | 2002. 06. | www.inno3d.com | Gazdag felszereltség, nagyon jó ár |
| Frissítés | 5. Sound Blaster Audigy Player | 89 % | 14 200 Ft | 2002. 03. | www.creative.com | Játékosoknak kiváló |
| Ártipp | Terratec 512i digital | 86 % | 7 900 Ft | 2001. 10. | www.terratec.de | Digitális kimenet |

Socket478-as alaplakok

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|-----------|---------------------|----------|------------|-------------|---------------------|--------------------------------|
| Frissítés | 1. ASUS P4T533-C | 95% | 37 200 Ft | Belső teszt | www.asus.com.tw | Az egyik legjobb RD-s alaplap |
| Frissítés | 2. GigaByte GA-8IHP | 94% | 42 800 Ft | Belső teszt | www.gigabyte.com.tw | Felszereltsége egyedülálló |
| Frissítés | 3. Abit TH7-2 | 91% | 32 900 Ft | Belső teszt | www.abit.com.tw | Mindenre felkészített RD-s lap |
| Frissítés | 4. EPoX 4BDA | 88% | 23 700 Ft | Belső teszt | www.epox.com.tw | DDR-es P4-megoldások alapja |
| Frissítés | 5. ASUS P4B266 | 87% | 27 200 Ft | Belső teszt | www.asus.com.tw | Jó képességek, DDR, USB 2.0 |
| Ártipp | EPoX 4BDA | 88% | 23 700 Ft | Belső teszt | www.epox.com.tw | DDR-es P4-megoldások alapja |

SocketA-s alaplak

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|-----------|----------------------|----------|------------|-----------|---------------------|---------------------------------|
| Frissítés | 1. ASUS A7V333 | 95% | 28 200 Ft | 2002. 05. | www.asus.com.tw | Abszolút profi lap |
| Frissítés | 2. AOpen AK77-33 | 94% | 22 700 Ft | 2002. 05. | www.aopen.com.tw | Rengeteg egyedülálló extra |
| Frissítés | 3. EPoX 8K3A+ | 92% | 29 800 Ft | 2002. 05. | www.epox.com.tw | Nagyon jó teljesítmény |
| Frissítés | 4. MSI KT3 Ultra ARU | 91% | 32 100 Ft | 2002. 05. | www.msi.com.tw | Igényes, kényelmes |
| Frissítés | 5. GigaByte GA-7VRXP | 89% | 26 800 Ft | 2002. 02. | www.gigabyte.com.tw | Megbízható, funkcionális |
| Ártipp | ECS K7S5A | 83% | 14 800 Ft | 2002. 02. | www.ecsusa.com | Legjobb ár/teljesítmény viszony |

DVD olvasók

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|-----------|-----------------------------|----------|------------|-----------|------------------|----------------------------------|
| Frissítés | 1. Toshiba SD-M1612 dobozos | 95% | 15 920 Ft | 2002. 09. | www.toshiba.com | „Mindenevő”, gyors, 512 KB cache |
| Frissítés | 2. Pioneer DVD A06s | 91% | 14 200 Ft | 2002. 02. | www.pioneer.com | Abszolút megbízható |
| Frissítés | 3. ASUS DVD E616 | 89% | 13 800 Ft | 2002. 02. | www.asus.com.tw | Megbízható minőség |
| Frissítés | 4. Samsung SD-616F | 73% | 12 800 Ft | 2002. 02. | www.samsung.com | Egész csendes |
| Frissítés | 5. Creative DVD1610E | 71% | 12 400 Ft | 2002. 02. | www.creative.com | Olcsó |
| Ártipp | Pioneer DVD A06s | 91% | 14 200 Ft | 2002. 02. | www.pioneer.com | Abszolút megbízható |

CD-írók

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|---------------|------------------------------|----------|------------|---------|------------------|----------------------------------|
| 1. | Yamaha CRW-F1 | 94 % | 32 100 Ft | - | www.yamaha.co.jp | Extrém sebesség, legjobb minőség |
| 2. | Plextor PlexWriter 40/12/40A | 93 % | 26 200 Ft | - | www.plextor.com | Különösen gyors és megbízható |
| 3. | Teac CD-W5404E | 91 % | 17 900 Ft | - | www.teac.com | Nagyon gyors, Burn-Proof |
| 4. | TDK 161040X | 90 % | 23 800 Ft | - | www.tdk.com | Gyors és megbízható |
| 5. | ASUS CRW2410S | 90 % | 19 200 Ft | - | www.asus.com.tw | Korrekt, fürgé és biztos vétel |
| Ártipp | LG Goldstar GCE-8320B | 80 % | 12 900 Ft | - | www.lge.com | Szilidabb megoldás, de olcsó |

17 hüvelykes monitorok

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|---------------|---------------------------|----------|------------|-----------|---------------------|------------------------------------|
| 1. | Philips 107T | 97 % | 44 500 Ft | 2002. 10. | www.philips.com | Kiváló képminőség, kiemelt fényerő |
| 2. | iiyama HM704UTC | 95 % | 43 920 Ft | 2002. 10. | www.iiyama.de | Extra fényerő, jó képminőség |
| 3. | Samsung SyncMaster 757DFX | 93 % | 61 360 Ft | 2002. 10. | www.samsung.com | Jó képminőség, magyar OSD |
| 4. | LG Flatron F700B | 91 % | 49 990 Ft | 2002. 10. | www.lge.com | Tökéletesen sík kép, jó minőség |
| 5. | Miro A17NF96 | 90 % | 60 020 Ft | 2002. 10. | www.mirodisplays.de | Kiváló geometria és kezelhetőség |
| Ártipp | Samtron 76E | 80 % | 32 660 Ft | 2002. 10. | www.samsung.com | Olcsó, nagyon jól kizhatható kép |

19 hüvelykes monitorok

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|---------------|------------------------------|----------|------------|---------|-------------------|---------------------------------|
| 1. | Eizo Flaxscan T765 | 96 % | 118 990 Ft | - | www.eizo.com | Tökéletes kép, magas frekvencia |
| 2. | iiyama Vision Master Pro 452 | 95 % | 84 600 Ft | - | www.iiyama.de | Briliáns kép, két VGA, USB |
| 3. | Sony CPD-430 | 94 % | 97 200 Ft | - | www.sony.com | Pontos és kontrasztos kép |
| 4. | LG Flatron 915FT Plus | 91 % | 99 800 Ft | - | www.lge.com | Fantasztikus képminőség, USB |
| 5. | Samsung Syncmaster 957p | 90 % | 72 900 Ft | - | www.samsung.com | Nagyon jó monitor, szép képpel |
| Ártipp | Viewsonic E95 | 88 % | 65 900 Ft | - | www.viewsonic.com | Gyönyörű kép, jó kezelés |

Egerek

| Helyezés | Név | Százalék | Ár (Nettó) | Lapszám | Infó | Néhány szóban |
|---------------|---------------------------------------|----------|------------|---------|--------------------|-----------------------------------|
| 1. | Logitech Mouse Man Dual Optical | 93 % | 10 800 Ft | - | www.logitech.com | Extrém pontosság, két érzékelő |
| 2. | Microsoft Explorer | 91 % | 7 400 Ft | - | www.microsoft.com | Mind munkára, mind játékra kiváló |
| 3. | Microsoft IntelliMouse Optical | 89 % | 6 600 Ft | - | www.microsoft.com | Balkezeseknek is, négygombos |
| 4. | Logitech iFeel Mouse Man Optical | 88 % | 13 800 Ft | - | www.logitech.com | Kitűnő forma, Force Feedback |
| 5. | Kensington Mouse-in-a-Box Optical Pro | 87 % | 8 800 Ft | - | www.kensington.com | Gyors és pontos, jó minőségű |
| Ártipp | Microsoft IntelliMouse | 80 % | 1 700 Ft | - | www.microsoft.com | Megbízható minőség olcsón |

BELÉPŐ SZINT

| | | |
|--------------|------------------------|-----------|
| Alaplap: | ECS K7S5A | 14 800 Ft |
| Processzor: | AMD Duron 1200 MHz | 9 800 Ft |
| RAM: | 256 MB DDR 266 MHz | 12 300 Ft |
| Videokártya: | ATI Radeon 9000 Pro | 19 600 Ft |
| Hangkártya: | Terratec 512i Digital | 7 900 Ft |
| CD-ROM: | ASUS CD-S520 | 7 200 Ft |
| Merevlemez: | Maxtor 40 GB | 15 800 Ft |
| FDD, bill.: | noname | 4 000 Ft |
| Egér: | Microsoft IntelliMouse | 1 700 Ft |
| Ház: | noname | 7 300 Ft |
| Monitor: | Samtron 76E | 32 600 Ft |

ÖSSZESEN: 133 000 Ft+áfa

MEGJEGYZÉS: Belépő szinten egyértelműen az AMD-s rendszereket érdemes preferálni. Az ECS alaplap kellőképp gyors, DDR RAM-mal megbízható is. Az 1200-as Duron majd akkor teljesítményt ad le, mint egy 1,7-es Celeron – jóval olcsóbban. Mindez megtámogatva egy 9000-es Radeonnal és 256 MB RAM-mal elég kell, hogy legyen a mai játékok futtatására. Ezeknél gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, a teljesítményben viszont hatalmasakat zuhanhatunk! A gép perifériái az alapszínvonalat képviselik, kiemelendő azonban, hogy 17-es monitort ajánlunk hozzá!

OPTIMÁLIS SZINT

| | | |
|--------------|-------------------------|-----------|
| Alaplap: | ASUS A7V333 | 28 200 Ft |
| Processzor: | AMD Athlon XP 2000+ | 22 700 Ft |
| RAM: | 256 MB DDR 333 MHz | 13 900 Ft |
| Videokártya: | Abit Siluro GF4 Ti4200 | 33 800 Ft |
| Hangkártya: | SB Audigy Player | 14 200 Ft |
| DVD-ROM: | Toshiba SD-M1612 | 15 920 Ft |
| Merevlemez: | Maxtor 60 GB | 19 800 Ft |
| FDD, bill.: | noname | 4 000 Ft |
| Egér: | MS IntelliMouse Optical | 6 600 Ft |
| Ház: | noname | 7 300 Ft |
| Monitor: | Philips 107T | 44 500 Ft |

ÖSSZESEN: 210 920 Ft+áfa

MEGJEGYZÉS: Na ez az a gép ma a piacon, amivel semmilyen körülmények között nem kell félve betöltenünk a játékokat (még az UT2003-at sem), mert biztos, hogy találunk olyan felbontást, ahol szélesebben, de mégis látványosan élvezhetjük majd a gameplayt, és mégis a megfizethető kategóriában maradtunk. Még ezen a szinten is az AMD a jobb választás, hiszen csak a processzoron tízezreket spórolhatunk, mégis ugyanazt a teljesítményt kapjuk. A konfigurációba komolyabb hangkártya, DVD-ROM és egy játékra kifejezetten alkalmas egér is került. E havi monitoresztünk győztesét ajánljuk mellé.

HIGH END SZINT

| | | |
|---------------|--------------------------|------------|
| Alaplap: | GigaByte GA-8IHP | 42 800 Ft |
| Processzor: | Intel P4 2,53 GHz | 64 900 Ft |
| RAM: | 512 MB RD 1066 MHz | 90 800 Ft |
| Videokártya: | ASUS V8460 | 84 600 Ft |
| Hangkártya: | Terratec DMX6 Fire 24/96 | 54 400 Ft |
| DVD-ROM: | Toshiba SD-M1612 | 15 920 Ft |
| CD-író: | Yamaha CRW-F1 | 32 100 Ft |
| Merevlemez: | IBM Deskstar 120GXP | 35 900 Ft |
| Floppy: | noname | 3 000 Ft |
| Billentyűzet: | Logit. Cordless Pro | 23 900 Ft |
| Egér: | Logit. Man Dual Optical | 10 800 Ft |
| Ház: | Chieftec TX10W | 29 200 Ft |
| Monitor: | Eizo Flaxscan T765 | 118 990 Ft |

ÖSSZESEN: 607 310 Ft+áfa

MEGJEGYZÉS: Mint a neve is mutatja, ez a gép a mai felhozatal nonplus ultrája. Megvásárlását csak „műértőknek” ajánljuk, gyakorlati haszna ugyanis nincs. Miért állítottuk mégis össze? Azért, mert ha valaki egy „földközeli” konfigurációba gondolkodik, de valamilyen téren a legjobbat akarja kiválasztani, nyugodtan végigbogarászhatja ezt az összeállítást, és kiválaszthatja belőle a megfelelő alkatrészt. Az alaplap az egyik legjobban felszerelt, és leggyorsabb P4-es megoldás a piacon, a proci, a memória és a 3D önmagáért beszél, a hangrendszer és a perifériák úgyszintén. A Chieftec miniszerverházat a kiváló hűtés, a 19-es Eizot a letaglóztó látvány miatt ajánljuk.



Ez biza szánalmas!
<http://www.szanalmas.hu/>

Érdekes honlapokat képes szülni az internet. A hálón megjelenők többsége (a hivatalos, „céges” oldalakat kivéve) mind arra törekszik, hogy valami egyénit, másol nem láthatót szolgáltatson, vagy ha nincs ilyen saját tartalma, legalább gyűjtsön össze olyasmit, ami többeket érdekelhet. Ez utóbbi kategóriába tartozik a *szanalmas.hu*, amely – mint a nevéből is kiderül – az interneten fellelhető furcsa, ne adj’ isten! szánalmas oldalakat, képeket és jelenségeket gyűjti egy csokorba. Jelen pillanatban például Fucking község névtáblája, a Pokol angol bejáratái, a sokatmondó nevű Oral Trainer, egy szobor, amely a tornyokból kiugrók emlékére készült és sok egyéb érdekesség látható itt. Érdemes bekukkantani új és új frissítésekért.



Tessék tiltakozni!
<http://www.tiltakozz.hu/>

Sajnos a magyar közélet ebben az évben eléggé zavaros lett: szinte mindenki összeveszett valakivel, tiltakozott valami ellen, vagy az ellen, hogy mások tiltakoznak más dolgok ellen. Szóval nem könnyű a helyzet. De ha eddig nem tudtunk hol tiltakozni, akkor megszületett a méltó fórum erre. Magyarán ez egy olyan oldal, ahol bátran elmondhatod a véleményed: sőt ez csak és kizárólag erre jött létre. Aki nem akar tiltakozni semmi ellen (van ilyen ember egyáltalán?), az kerülje el ezt a helyet messzire. No persze a szokvány fórumokon kívül eseménynaplók, hírek, taglista is található, sőt akár ismerőseinknek is ajánlhatjuk ezt az érdekes kezdeményezést, ami egyelőre még a taggyűjtés korszakában jár. Szerintem menjetek tiltakozni!



Legyen saját rádiód!
<http://launch.yahoo.com/>

Bizony, bizony, ide jutott az internet. Manapság már nemcsak hallgatni lehet internetes adókat, hanem készíteni is. No persze nem olyat, ahol óránként híreket mondanak, csak olyat, amelyen tuti, hogy azt a zenét játsszák, amit a készítő szeret. Ugyanis a Launch nem más, mint egy hatalmas zenei archívum, amelyből előadók szerint összeválogathatod, mit is szeretnél hallgatni egész nap (most be is kapcsolom a sajátomat ☺). A Launchon hihetetlen sok zenekar albuma megtalálható, emellett a rendszer maga is ajánl olyan előadókat, akik az általad kedvelt stílusú zenét játszanak (ha nincsenek is rajta a listádon), s néha benyom népszerű dalokat is. Szerencsére mindent ki lehet tiltani, kivéve a reklámokat. Azt pedig túl kell élni ☺.



Tények a világról
<http://www.odci.gov/cia/publications/factbook/index.html>

Általában a CIA betűszőről mindenkinek mindenféle titkos akció, kémkedés, információszerezés és egyéb, a háttérben zajló cselekedet jut az eszébe. Szerencsére amellett, hogy a CIA rengeteg adattal rendelkezik a világon mindenről, egy részét publikálni is szokta (gondolom, ez amolyan publikus melléktermék lehet). Ezek közé tartozik egy nagyon érdekes oldal, ahol a világ minden országáról, illetve területéről megtudhatóak a legfontosabb adatok, természetesen felhívják a figyelmet arra, hogy január elsejei volt az utolsó frissítés, ennek ellenére érdekes statisztikai adatok szerelhetők be akár Magyarországról is (43 repülőtér és 650.000 internetfelhasználó van az országban az itteni adatok szerint). Földrajtot tanulóknak és statisztikákért lelkesedőknek ajánlom.



Mindent tudni akarok
<http://www.britannica.com/>

Vajon léteznek az egyetemes tudást összegyűjtő mű? Nem, sajnos ilyen nem létezik, többen is megkísérelték azonban azt, hogy az emberiség tudását kivonatolva és érthető formában összegyűjtsék. Ezek közül az egyik legismertebb és leglegendásabb próbálkozás az Encyclopaedia Britannica, amely egyszer talán az én könyvespolcom díszjele is lesz. No persze ennek böngészéséhez nem árt angolul tudni, sőt, igazán csak az tudja élvezni majd, aki tud angolul. Ennek ellenére minden tudásanyag benne van, ami manapság szóba kerülhet. Ha bármiről, bárkiről tudni akarunk valamit, akkor forduljunk ehhez a hihetetlen enciklopédiához. Szinte minden tantárgyhoz jól használható mint információforrás.



Utazzunk!
<http://www.shellgeostar.com/>

Az emberek imádnak utazni. S nagyon hasznos tud lenni, ha van térképünk arról a területről, amerre utazni fogunk. A nagy, Európát bemutató térképek azonban nem túl részletesek, nincs rajtuk minden kis út, bekötőtű vagy falucska, ezért az ember néha gondban lehet (ahogy mi is voltunk ZeroCoollal Lipcsébe menet, mert hát az áradások miatt letereltek minket a térképről). Ezért jöhetnek jól az útvonaltervező honlapok, ahol megadhatjuk a kiindulópontot, a végállomást, és utána csak követnünk kell az instrukciókat. No persze mindemellett nem árt, ha még azzal is tisztában vagyunk, hol vannak éttermek, benzinkutak, nevezetességek. Jól megtervezett út nélkül manapság már nem éri meg elindulni senkinek sem. Ti se tegyétek ☺
Gyu



STARMOVIE

Sötétkamra One Hour Photo



Gondoltok már arra, hogy fényképelőhívásnál minden fényképünket és így személyes élményeinket is esetleg indiszkrét tekintetek nézik végig...? Persze a legtöbb fényképész ez nem érdekli, Sy Parrish (Robin Williams) azonban nem ilyen fából faragták. A szupermarketben dolgozó magányos férfit betegesen vonzák mások családi élményei, illetve meg-hitt pillanatai, és őrülete hamarosan tragédiába torkollik...

Robin Williams az Álmatlanság után már másodszer játszik beteges rosszfiút, és ismét tökéletesen alakít ebben a szerepkörben. A Sötétkamra azonban szerencsére nem egy újabb sorozatgyilkosos krimi, hanem egyszerre háttorzongató, izgalmas és elgondolkodtató dráma, amely a magányról, a szupermarketek el-embertelenedett világáról, ostoba főnőkéről és emberi félreértésekről szól.

Bad Sector

A kárhozát útja Road to Perdition



Ismét láthatunk egy új gengszterfilmet, amely a harmincas években játszódik. A kárhozát útja Mike Sullivan (Tom Hanks -tökéletes!), egy bérgyilkos történetét meséli el, aki a családját ért tragédia miatt kénytelen volt főnöke, John Rooney (Paul Newman) ellen fordulni, és véres bosszút állni sérelméért. 12 éves fiával az országot járja, és hajmeresztő bankrablásokkal Al Caponet meglopva, megpróbálja a híres maffiafőnököt rávenni arra, hogy „adja ki” a bűnöst, Rooney fiát. A nyomokban egy fotós bérgyilkos (Jude Law) liheg, aki minden egyes áldozatát lefényképezi, egy kis pluszpénz fejében. Ez a film nem klasszikus, mint a Keresztapa, vagy az Aki legyőzte Al Caponet, de az érdekes történet, a jól komponált akciójelenetek, no és persze a harmincas évek feelingje miatt mindenképpen érdemes megnézni.

Bad Sector

Mérges pókok Eight legged freaks



Ti félték a pókoktól? Én speciel nem, de akik igen, azok nem fogják szeretni ezt a filmet. Miért nem? Mert különböző szerencsétlen véletlenek összecsapása folytán egy amerikai kisvárosban hatalmasra növekvő pókok támadnak a békés lakosságra. Aki horrorfilmes rémdrámát vár, az nem biztos, hogy megkapja: ugyanis ez a film kacagató vígjáték, eredeti, pókos poénokkal, döbbenetes számítógépes animációs technikákkal (például ahogy a tarantella megmássa a lakócsit – nagyon tuti), nagyon jó hangeffektekkel (aki a pókok hangját megalkotta, nem lehetett magánál ☺). A hullák száma óriási, de mind epizód szereplő csupán, hadd hulljanak! Külön öröm, hogy a „véres” jeleneteket csak érzékelteti a film, tehát valóban egy nagyon jó vígjáték. S Zizi, a macska a hős ☺!

Gyu



Ez az alkotás egy Disney-rajzfilm. Azt hiszitek, ezzel mindent elmondtam róla? Pedig dehogyan. Ugyanis elég különös környezetben játszódik, s elég szokatlan rajz-technikával készült. Eddig nem nagyon volt divat a Disney-birodalomban a rajzfilmekben különböző úrlakó fajokat, űrhajókat, fegyveres lövöldözést, szociális munkásokat, galaktikus föderációt ábrázolni. Most mindez megtörtént: egy furcsa, legyőzhetetlen lényt alkot egy őrült tudós valahol a galaxis másik végén. A békeszerető föderáció azonban számúzi a lényt, aki megszökik, és a Földre kerül. Túlélési szempontból földi kutyának álcázza magát. S ahogy azt kell, beindulnak a kalandok a csodás Hawaii szigetén. Nem egy kacagató film, de nagyon szép és meghatározó: a családról, a szeretetről szól. Mindehhez Alan Silvestri csodás zenéje is hozzájárul. Ajánlott.

Gyu

Lilo és Stitch - A csillagkutya Lilo & Stitch



Újra egy film, amely meg fogja osztani a népek véleményét. Ugyanis sokan zsi-gerből gyűlölik Jackie Chan, mások viszont istenítik, és jókat mosolyognak a filmjein. Pedig Jackie egyre jobb és jobb filmekkel áll elő, amelyekből hiányzik a hongkongi alkotások bája, pedig a hollywoodi profizmus igencsak bennük van. A Szmokinger egyébként egy szuperhős vígjáték, amelyben a taxisoforból titkos ügynökké avanszáló Jimmy (Jackie Chan) egy szupertitkos hiperszmoking segítségével lesz képes minden szuper dologra, miközben a gonoszok a Föld elveszejtésére készülnek egynemely ásványvizes trüffel. Nem véletlen a sok James Bond-os áthallás, bátran vehetjük ezt a filmet egyfajta Bondparódiának („My Name is Tong. James Tong!”). Én nagyon jókat kacagtam rajta, ellendrukkerek meg ne nézzék!

Gyu

A Szmokinger The Tuxedo



Banditák Bandits



Bruce Willis, Cate Blanchett, Billy Bob Thornton. Ezzel a három névvel máris sokat elmondtam erről a filmről. Az USA legsikeresebb bankrablóiról szól a filmpozs, amely leginkább szellemes párbeszédei miatt maradhat majd meg az emlékezetünkben. A történet hétköznapi: két pasi megismerkedik a börtönből, menekülni kezdenek, közben nem mindennapi módon bankokat rabolgatnak (előző este elrabolják a bankigazgatót, s majd miután aludtak egyet, másnap vele együtt mennek be a bankba.) S összejönnek az unatkozó háziasszonnyal, aki végre izgalmat fedez fel az életében a két bankrabló befogadásával. A színészek jók, a történet is OK, és az is érdekes, hogy a népek egyfajta modernkori Robin Hoodként tisztelik a rablókat.

Gyu



Spock's Beard Snow

Idézet János leveléből:

„Ha megkérhetlek, a kedvemért meg még sok ember kedvéért légszike rakd már bele az újságba a Spock's Beard - Snow (limited vagy nem limited, de a limited jobb) építő jellegű kritikáját. Még ha nem tetszik, akkor is írd róla, és jókat. Én épp most szereztem be a limited verziót, és köpni nyelni nem tudok. Mestermű.”

Mit lehetne még ehhez hozzátenni ezen a kevés kis helyen? A Snow valóban egy csoda: ha lenne egy komplett oldal, az is kevés lenne, hogy kellőképpen méltassam. Egyszerűen csak annyit: Ha lenne „GameStar Év Lemeze” választás, ez az album tuti a jelöltek között szerepelne. Progresszív rockzene a legeslegfelső fokon egy fantasztikus koncepció albumon. Kötelező hallgatnivaló. S azoknak, akik szeretik a ritkaságokat, szívből ajánlom a 3CD-s limited editiont.

Threshold Critical Mass

Léteznek olyan zenekarok, amelyek bármit csinálhatnak, az arannyá válik a kezük között. Talán szerencséből vagy tehetségből többet kaptak, mint az átlag: talán még valami kis pluszt is hozzájuk vágott a Nagy Égi Főszerkesztő, nem tudom. A progresszív metálzene kedvelői biztos ismerik ezt az angol társulatot, amelynek előző lemezéről is volt már szerencsém írni ezeken a hasábkokon. A hangvétel nem sokat változott, talán egy kicsivel lágyabb, puhább lett, magyarul aki eszement headbangelést vár ettől az albumtól, az csak mérsékelten rázhatja magát. Aki viszont invenciózus, kellemes zenét vár, az nagyon fogja kedvelni. Fantasztikus billentyűs, nagyon jó kórusok, hosszú szerzemények, érdekes témák özöne jellemzi a lemezt. Dream Theater-, illetve hasonlatos zenékért rajongóknak kötelező, progresszív rockereknek pedig érdemes ismerkedni vele, még akkor is, ha néhol bizony elég keményen szólal meg.



Jughead Jughead

Érdekes belegondolni abba, mi történik olyankor, amikor metál arcok poplemezt akarnak csinálni. A Foo Fighters hangzását elegyítik a Beatles dallamvilágával, s mindehhez hozzátesznek némi zenei tudást is. Ty Tabor (Kings X, The Jelly Jam), Derek Sherinian (Planet X, ex-Dream Theater) és Gregg & Matt Bissonette (David Lee Roth, Steve Vai, Don Henley) adják elő ezt a slágerlisták meghódítására szánt albumot. A zenei tudásuk, az előadói kvalitásaik, a komponálási képességeik megvannak hozzá, a névválasztás is elég bizzarra sikerült: akár még világsiker is lehet belőle. Természetesen ezt senki sem tudja garantálni, csak azt, hogy nagyon-nagyon hallgatható a dolog. Igencsak ajánlom mindenkinek, aki a popos rockzenét kedveli, imádja a Foo Fighterst, az említett előadókat és szeretne valami igazán kellemeset hallgatni, esetleg valami újjal ismerkedni.



Mob Rules Hollowed Be Thy Name

A rockzene számtalan stílusáról szoktam írni ezeken a hasábkokon. Ezek közül is az egyik kedvencem az úgynevezett power metál, amely nagyon dallamos, nagyon lendületes, és mégis elég keményen szól. Általában Fantasy történeteket mesélnek el az ilyen zenekarok, ahol a kemény hangzást billentyűsök lágyítják. Többnyire skandináv és német bandák a stílus igaz követői. Ez utóbbiba tartozik a Mob Rules, amely egy Black Sabbath-lemez, illetve -dal címről kapta a nevét. Természetesen ez az album sem az első próbálkozás: szerencsére már a negyedik, így bátran ajánlhatom ezt a lemezt minden a power metált-kedvelőnek, azoknak pedig, akik csak ismerkednek a stílussal, bátran javaslom a Mob Rules eddigi albumait is mint a stílus tipikus képviselőit. S aki most találkozik ezzel a zenével először, arra még rengeteg felfedező banda vár...



UFO Sharks

Aki azt hinné, ennek a bandának bármi köze van a hasonló nevű magyar társulathoz, az nagyon fog csalódni, ugyanis a klasszikus hard rockot játszó népek talán azt sem tudják, hogy volt egy ilyen magyar banda valaha is. Michael Schenker, régóta ismert gitárhérosz az egyik szellemi atyja a társaságnak (a Scorpions alapító tagja volt többek között). Az UFO természetesen nem akar többet nyújtani annál, mint ami: egy klasszikus hard rockot játszó társulat, amely még 10 év múlva is ezt a zenét fogja nyomni. Aki bármi forradalmat vár, az csalódni fog: minden a jól megszokott mederben csordogál. A stílus kedvelői, a Scorpions, Michael Schenker Group, Moggway és hasonló bandák hívei azonnal rohanjanak a boltba, és helyezték el az albumot a polcukon. Úgy látszik, a jó öreg hard rock sosem hal meg, ezzel szemben nem is tudom, mi történt az emlegetett magyar csapattal...

Yngwie J. Malmsteen Attack

A mester új lemezét már régóta vártam sok-sok szeretettel. A 80-as évek végén, illetve a 90-es évek elején ez a kiváló gitáros-virtuóz igencsak hozzájárult ahhoz, hogy megkedveljem a barokk rockot, illetve metált. Ez ugyanis olyan stílus, amelyben az inspiráció neves barokk mesterektől származik (sosem feledem el: Yngwie Malmsteen több lemezén is köszönetet mondott Bachnak vagy Paganininek például). Nos azért erről a svéd gitárfeleméről annyit illik tudni, hogy egyszerűen nem tud gitározni: csak úgy, ha még a legszimplább futamot is úgy játszhatja el, hogy „feltekeredik” a gitárra. Bár mennyire vártam is azonban ezt a lemezt, enyhe csalódás ért: Dougie White, az új énekes kicsit halványabb, mint elődei, az új dalok sem olyan ütősek, mint szoktak lenni. Rajongóknak azért ajánlott.

Gyu





STARBOOK



J. Robert King

Síkváltás

Delta Vision Kiadó, 2002

Magic-The Gathering. Ugye mindenki tudja, miről van szó? Igen, a világ legsikeresebb gyűjtögetős kártyajátékának univerzuma ez, amely (a játék nagy sikerét követve) emberek millióit tartja izgalomban nap mint nap. Ez a regény az Invázió ciklus második kötete: az első regény több hőseivel újra találkozunk, itt lesz Tahngarth, Urza, a Weatherlight csodahajó és még megannyi hős, aki – miután Rath és Dominaria síkjai egymásra vetülnek – újult erővel veti magát a csatába, hogy legyőzze a

Phyrexiaiból özönlő támadókat. Érdekessége a könyvnek, hogy szinte kizárólag csatajelenetekből áll: nagyon izgalmas és akciódús filmet lehetne forgatni belőle. Persze a sztori sem mellékes: emberi, minotauruszi sorsok, árulás, barátság, furcsa szövetségek. S mindez ahhoz, hogy végre végetérjen az őrlület, és sikerüljön megállítani a phyrexiai inváziót. Megsúgom: lesz harmadik rész is...

- Cromwel -

Boris Vallejo & Julie Bell

Víziók

Totem Plusz Könyvkiadó, 2002



Úgy tűnik, sikerült állandó honi kiadót találni a népszerű festő házaspár műveinek, hiszen ez már a harmadik, hasonló kivitelben megjelent album, amelyben Boris Vallejo és Julie Bell festményeit csodálhatjuk meg. Ezúttal az eddigieknél átfogóbb gyűjteményt kapunk, amely az eltelt harminc év „terméséből” válogat. Hát, van némi fejlődés, szó se róla.

A festmények legtöbbjét még nem láttam magyar nyelvű albumban. Ez jó. És az is, hogy ezúttal is van pár kiemelkedően jól sikerült alkotás. Aki teheti, nézze meg a „Versengés” nőalakját, szemlélje meg az „Quetzalcoatl” tollas kígyóját vagy „A megérkezés” figuráit. A sejtelmesen elmosódott hátterek, amelyek előtt lenge ruházatot viselő, izmos testű férfiak és nők fantáziaszülte teremtményekkel együtt szerepelnek, továbbra is védjegyként jellemzik kettejük alkotásait.

- Cromwel -



Stephen E. Ambrose

Az elit alakulat

Gabo Kiadó, 2002 (utánnomás)

Miközben a normandiai partraszállásról gyűjtött anyagot, Ambrose találkozott pár egykori ejtőernyőssel, akik egy különlegesen kiképzett alakulat tagjai voltak. Ez annyira felkeltette az érdeklődését, hogy a visszaemlékezésekből megírta az 506. ejtőernyőszerez E(asy) századának történetét.

Az ezred létrehozásával és kiképzésével az amerikaiak egy olyan csapatot alkottak meg, amely minden tekintetben jobbnak bizonyult a németek hasonló típusú egységeinél.

A 101. légi deszant-hadosztály kötelékében a század részt vett a normandiai partraszállásban, majd a második világháború legnagyobb ejtőernyős hadműveletében, az arnheimi híd megszerzéséért indított szövetséges támadásban, és 1944 végén is őket vetették be az ardenneki német támadás megállítására.

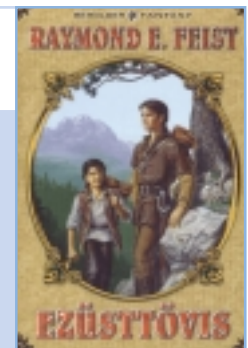
A túlélők elbeszélései alapján készült filmsorozat nemrégiben ment a tévében.

- Cromwel -

Raymond E. Feist

Ezüsttövis

Beholder Kiadó, 2002 (második kiadás)



Nem öröm, amikor az ember fejére vérdíjat tűznek ki. Főként, ha fogalma sincs ki, és miért kívánja a halálát. Így van ezzel Arutha, Krondor nagyhercege, a király öccse is. Ráadásul az udvari protokoll miatt még azt sem teheti meg, hogy egyszerűen visszavonuljon valamely jól védhető vidéki birtokára – saját esküvéje miatt kénytelen Krondor városában maradni.

Szorult helyzetében egyezséget köt a helyi tolvajcéhhel: ugyan segítsenek már felkutatni az orgyilkosokat. Az idő sürget, és hiába vágnak le párat a gyilkosokból, a nyugtalanító kérdések egyre szaporodnak. Mi közük van a Mordeleknek az egészhez? Honnan származik az őket segítő sötét mágia?

Mire a kötet végére érünk (hőseink meg oda, ahová), egy-két válasszal gazdagabbak leszünk, de a lényegre csak a folytatásban, a Sethanon alkonyában derül fény.

- Cromwel -



A. Bukrejev - G. W. DeWalt

Hegyi őrlület

Park Kiadó, 2002

Az üzleti szellem feljutott a világ legmagasabb csúcsára, hiszen manapság már turistautakat szerveznek a Mount Everestre, ahol a gazdag kalandvágyóknak nincs más dolguk, mint felmászni, megörökíteni a kilátást, majd visszatérni. Az utakat szervezők kiépítik a különböző magasságokban létesített táborokat, biztosítják az oxigénpalackokat, a teherhordókat, stb.

Így volt ez 1996. május tizedikén is, amikor egyetlen napon huszonhárman jutottak fel a világ tetejére. Vissza azonban már jóval magasabb teret, mert egy váratlan hóvihár megoldhatatlan feladat elé állította a megfelelő tapasztalattal nem rendelkező turistákat. Egyetlen ember volt csupán, aki elhagyva a tábor biztonságát a bajba jutottakért indult.

A bátor hegymászó emlékét (Anatolij Bukrejev) és a tragédia körülményeit idézi fel a könyv - letehetetlenül.

- Cromwel -



Delta Vision Kft.
könyvkiadó könyvesboltja
Cím: Budapest IX., Ferenc Krt. 27.
Telefonszám: 06 (1) 216-7053

Saját könyveink teljes, egyéb kiadók könyveinek legteljesebb választéka

Könyvsorozataink:

Forgotten Realms

- Pop ciklus
- A sötétség útja
- Fény és árnyék
- Elmíster

Dragonlance

- Köszháború ciklus

Magic: The Gathering

- Ereklék ciklus
- Invázió ciklus

Legend of the Five Rings

- Kánháború ciklus

Vampire

- Kánregények

Predator & Prey

Mage

- Horizontháború ciklus

Alternity

- Callighejnal ciklus

Szerepjátékaink:

Dungeons & Dragons

- Kalandjáték (debbes)
- Játékosok könyve
- Kalandmesterek könyve*
- Korokterpek

Vampire: The Mesquerade

- Vampir: A Meszkabál*
- Meszlők könyve
- Útmutató a Karmazilához
- Útmutató a Szabathoz*

*Amerikai megjelenés

Ha ezt a hirdést vagy a másolatát behajszoltá baltánkba, 10% kedvezményt kaptok a könyvek árából

www.deltavision.hu



KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A Ti oldalatok

mértem, ha minden program bent van, 37 mp alatt jut el a kikapcsolásig, és 54 mp a bekapcs. A futó programok: norton pers. firewall, nort. antivirus, creative videokártya tuner, bigfix, popup killer, united devices agent, valamint egy a4 tech egér kezelő. Az op rendszer win98 se. Ha leállítás előtt az explorer task kivételével minden egyebet leállítok, jelenleg ugyan nem tudtam mérni, mivel akkor a win98 most kilép képernyőn kifagy, de korábban akkor is teljesen hasonló volt a sebessége. A gépem: athlon xp 1.8, gigabyte 7vrx alaplap, creative geforce 2 mx, 256 mb ddr 333 márkás ram, pixelview playtv pro tv-tuner, sb pci 128, mitchumi 4/8 cd író, toshiba 40/12/8/8 combo drive, ibm 120gx 120 gb-s vinyó, és egy halom brutális hűtés. Leálláskor a ventik nagyjából egyidőben állnak le. Viszont régebben is hasonlóan, az elvárhatótól sokkal lassabb volt a leállítás, de a mostaninál jóval gyorsabb. Akkor at-s ház, 433-as celeron, aristo akármilyen típusú alaplap, 13 gb western d. vinyó, u.a. videokártya, u.a. tv tuner, cd író, hang. k. volt a gépben, 384 mb sd 100 ram, a combo drive nélkül. Szóval, örülnék, ha lenne ötletük, hogy mivel lehetne gyorsítani, ja és directx 8.1 van, és semmi tuning. Nem kell kisiskolás szinten elmagyarázni, mivel számítékholtban dolgozom, csak már kifogytak erre az ötleteim. És egy másik kérés: tudnának olyan progikat írni, amikkel lehet játék közben állítani a progik gammáját? Powerstripet használom, de egyes progik nem engedik ot érvényesülni. És egy a geforce típus olyan brutálisan sötét képet ad... Starcraft pl. csak a belső szabályzóval állítható, de max gammán is játszhatatlanul sötét. Válaszokat előre is köszönöm. u.i. Elnézést, amiért picit bunkó stílusban írtam pár részt.

Helló Gabe Incorporated!

Hát ilyen gondról sem hallottam még. Már csak azt kéne megtudnom, hogy miért is lényeges a gyors leállítás? Esetleg pontban 10-kor lövik a pizsidet? Mert akkor 9:58-kor kezd el leállítani a gépet. Jó tanácsom: bármit is csinálsz, pont egy perccel előbb nyomd meg a Shut Down feliratot, mint amikor azt akarod, hogy leálljon a gép. Jobban belegondolva nézzük csak: ha naponta kétszer állítod le a gépet, az 74 másodperc. Ennyi idő alatt számtalan hasznos dolgot lehet csinálni. Például ha közel a mellékhelyiség, akár könnyíthetsz is magadon. Ne adj' isten!, addig bámulhatod a GameStareality sőt! Kiszámoltam: egy hónap alatt 38 teljes perc megy el az életemből arra várva, hogy a PC leálljon. Hiszen ez rengeteg!!!! Inkább a GameStareality sőt!

Na jó, bocsánat, hogy kissé kötözködöm, de igazán nem tudok rájönni, miért is zavar téged, hogy a gép lassan áll le. A lényeg az, hogy leáll. Mi változna, ha mondjuk 15 másodperc kéne hozzá? Nyernél napi 44 másodpercet? Egyébként pedig mi az „elvárható” leállítás. Meg szeretnék kérni minden kedves Aréna-rajongót, írja meg, a Shut Down (magyarul Kilépés) megnyomása és a gép leállása között mennyi idő telik el. Egyébként van egy gyors leállítási módszer. Hir-

telen mozdulattal kirántod a konnektorból a gépet. Ez azonnali leállást eredményez. Mondjuk az is igaz, hogy az 54 másodperces bekapcsolás ettől legalább a duplájára nő majd. Nos? Tetszik az ötlet?

Biztos én vagyok sötét (nem a GeForce), de nem tudom felfogni, ez miért probléma. Valaki világítsa már meg nekem!

Az én II. számú PC-men otthon egy Riva TNT2 VGA kártya van, amelyeknek a kezelőfelületén lehet állítani a gamma-korrekciót. Ez ugyanolyan detonátorral megy, mint a GeForce-ok. Talán Te is próbáld meg ott ☺.



Sz. László
no subject

Hali gyu(fa)

Bocs! Csak azért raktam zárójelbe, hogy sose folytasd azzal. Volt nekünk egy sms-ünk amit mobil nélkül külték el. Egyszer azt mondtad, hogy az egyik honlapon van emu meg rom. Ott nem is volt, csak ki volt írva. De találtunk emut, de nem találtuk romot. Ezért kárpótlásul szerevél néhányat. A levél egy ritka sonic-rajongótól jött

Hali!

Akkor most adok újabb honlapokat. Sajnos csak egy kihalt emu lapját tudom ajánlani (Fekete emu - Dromaius ater). Ha kíváncsi vagy erre az emura, ide kattanj.

<http://www.foek.hu/dodo/madar/drat.htm>

- Rom témában már könnyebb a helyzet, ha romot szeretnél, ajánlanám a magyar váromokat bemutató oldalt. <http://www.varak.hu/>. Már csak a sonic-ra kéne rájönnöm, micsoda ☺. Esetleg ajánlanék egy alternatívát. 06-10-0000000. GS EMU, ha az emut, GS ROM, ha a romokat és GS SONIC, ha a szonikot választod. Emelt díjas, mondtam már? ☺



Gery
levél

Üdv Mindenki!!!

1. Először is az UT2003-ról ejtsünk szót, hiszen nem lehet rajtatók kiigazodni, az augusztusi számban azt írjátok, hogy egy PIII. 500MHz-es gépen GEFORCE2-vel lazán fut, a szeptemberi újság végén pedig, hogy egy GEFORCE4-el szerelt gép is megizzad alatta. Mi az igazság?
2. Másodszer pedig egy „kritika” a már említett szeptemberi GS 21. oldalán a Samsung Earth Quake reklámban a monitorban a begin után ; tettek, Hm.Hm. valaki nagyon otthon érzi magát a PASCAL-ban.
3. Ja és még annyit, hogy tetszik az új elrendezés a GS-ban, szerintem elég pofás. Ui.:Betehetnétek az ARÉNÁBA!:)

Helló Gery!

1. A mostani számban is más adatot fogunk megadni, csak hogy összezavarjunk benneteket ☺. Az igazság: az első esetben minimális környezetről volt szó, amikor minden le van kapcsolva; a másodikban pedig arról, amikor

a lehető legnagyobb felbontás és részletesség van beállítva.

2. Izé...az a bizonyos oldal egy rendezvényt reklámozott, nem a Pascal-tudásunkat. De hidd el, rendezvényben jobbabb vagyunk, mint Pascalban ☺.

3. Kösz! ☺.



Sz. Laszalo
kéne?

Hello Gyu úgy gondoltam már rég nem zaklattalak (sokan csesztettek titeket a h. írásotokkal) ami mára makulátlan!!!! AZ újsag siraly a 10. en !!!!! Amúgy mi ez a latin mánia ? tudok egy csinos lányt akinek latin tanar kéne ha gondlod?:) WC3 bejön neked? Jo munkat! Állák legyen veled!

Hahó!

Gondoltam, hogy feldobom az Arénát néhány örök érvényű mondattal: ugyanis ezek majd 2 ezer éve hangoztak el, és minő csoda, ma is igazak ☺. Csinos lány, aki latint akar tanulni? Hmmm. Tanítok én neki mást szívesebben ☺. Küldd hozzám. Az e-mail címem dragon@gamestar.hu ☺. Várom a levelét! S még mindig egyszerre csak egy WC-t használok. 3-ban még nekem sem menne.



NorteN
Sarki webkamerák...

Hello Gyu mester!

A 2002. júliusi (07) számban írtál a hűtésről és ennek kapcsán a sarki webkamerákról, amelyeknél javasoltál is egyet. Azt írtad, ha eszedbe jut, szeptemberben meg is nézed. Hát én most azért írok neked, hogy nehegy elfelejtsd, mert nagyon szép látványt mutatnak a kamerák! Ha esetleg elfelejtetted volna, a cím, amir írtál: <http://www.misu.eu.se/~baseline/zeppelin.jpg> (...)

Köszönöm a figyelmességed. Megnéztem, tényleg nagyon szép ☺.



!DaIm!
Levél

Hi Gyu!

Nem tett v.mi jót az újságnak a 13.ai+jelenés... Azért írok, mert van 1 yo storim. A következő történt: angol órán olvasom az újságot, és a teacher ílyet szól: 12-es, Dani. (Ez ugye én lennék.) Lövésem se volt h hol tartunk. Tancsi az újságot elveszi. Nem ez a lényeg. Másnap az ofo szól, hogy a tanár mondta, hogy valami disznó lapot(!!) olvastam az órán. Jó mi? És ez nevezi magát angoltanárnak. Épeszü ember címlapról, cím nélkül megmondja hogy melyik újság korhatáros&melyik nem... plusz a cím angol... Ja: lám sokat sírt a nép, csak lekerült az oldalszáma lapjára. Na sok szerencsét és jó szekezkertetést! ui:cheatnál írják hogy:nyisd meg a fájl egy HEX(?) editorba. Honnan lehet ílyet szerválni???

Hi !Dalm!

Mi az a 13. mesterséges intelligencia? S miért volt jelenése? Na mindegy. Eddig nem tudtam, hogy disznó lap volnánk, bár ha épp a SWINE cikket olvasta volna, akkor esetleg. Esetleg döntéseket el Ti, olvasók, hogy, disznó lap vagyunk-e. Küldjétek SMS-t a következő számra: 06-10-0000000. Írjátok GS PIG-et, ha disznó a lap, GS GAME-et ha játékos, GS STAR-t ha igazi sztár. Természetesen ez egy különösképp emelt díjas SMS. Főleg, ha az ember szerkesztgetni akar ☺. Vagy HEX editorozni. Vagy ezt nem „S“-sel kell írni ☺? Editor ugye a szerkesztő (én az vagyok) a HEX, meg S-el..hümmm...

Thomas Wolf
figyelmeztetés!!!

Kedves Gyu barátom!

A minap sikerült több titkosszolgálat együttműködésével elfognunk egy üzenet részletet, amelyből kiderül, hogy nagy veszélyben vagytok. Sajnos nem sikerült teljesen dekódolnunk. Íme:

from: Intelligence Agent Shong Tai-Chung
***** (Federated Commonwealth)
to: Intelligence Director Chang-Zna Gung
Sian (Capellan Confederation)
security: level five

decoding message...
please wait
message decoded
translating...
translation done

A Maskirovska 2385-os ügynökének jelentése: Aggasztó információkat szereztem. A Terra nevu bolygón egy mélkatonai csoportról a GameStarról. Első megfigyeléseim alapján a ComStar mintájára építették ki struktúrájukat. Szintén a tömegkommunikációból tartják fenn magukat. Sőt egy újságot is kiadnak, feltehetőleg propaganda céllal. ROM mellékletük is van. CD illetve DVD. Ezekon feltehetőleg titkos katonai információkat tárolnak. Vezérlőtestületük is hasonló a ComStarhoz. A vezető szerepet a hivatalosan lapigazgatónak nevezett Szittyó fedpnevü tiszt tölti be. A Vezérlő testület szerepét a Szerkesztők Csoportja tölti be. Ezeknek tagjai képesek **zz**sz**. Nekik szintén csak a fedőnevüket ismerjük. Vezetőjük Boe, tagjai még Bad Sector, ZeroCool és Gyu. ZeroCool a hírszerzés vezetője, továbbá megkísérlik az internet segítségével irányítani a tömegeket. Bad Sector a csoport tevékenységének titokban tartásáról gondoskodik. Játékvratok készítésével próbálják leplezni tevékenységüket, de engem nem lehet átverni! **zz**sz**s**sss**z**z*. Gyu pedig a Fegyveres erők parancsnoka. Fegyveres erőiket a ComGárda mintájára hozták létre, neve GameGárda. Nagyon veszélyesek. Főhadiszállásuk a Szerkesztőségnek nevezett támaszpont. BÁR egyelőre nem tartanak támadástól, mivel hétköznapi életüket a bázison kívül töltik. Már több ügynököt és harcost sikerült beszervezniük. Őket Külsős munkatársaknak neveznek. Technikaik is jól képzettek. A tördelők rendkívül gyorsan rendbe hozzák a 'mechjeiket, a címlaptervező pedig több új 'mech tervével előállt már. Ami a legaggasztóbb velük kapcsolatban, hogy létrehoztak egy új design-t. Ez egybahangzó állítások szerint nagyon jól sikerült. Feltehetően egy új konstrukciójú,csatamechről van szó a GameGárda számára. Kérem azonnal intézkedjen!

message end (...)

De jó, hogy szeretem a Battletechet... Kíváncsi lennék, hogy más, ismert univerzumokban hogyan lehet elhelyezni a GameStart. Star Trek-univerzum, Csillagok háborúja, Forgotten Realms stb... Örülnék, ha kitalálnátok.

Bárány
Váltsuk le a főszerkesztőt!!!

Külalak rejtjelesen hasonlít a libafoshoz! A teljes játék ugyanolyan sz*r mint a régiben, de mázlitok van elfogyott az időm szóval megmenekültetek.... MI??NEM HALLOM A SÓHAJTÁSOTOKAT!!Tessék mondani: Huhh...!

Hali!
Kerestem egy libát...megnéztem. Izé..kissé más az alakja..olyan, mint egy nagy tócsa, és még randa a színe is. Semmi közünk hozzá. Nem so-hajtunk, mert a libafostól bűdös van ☺.

W. Tamás
<no subject>

Tisztelt Gamestar Szerkesztőség!
Amióta megjelent a DVD-s Gamestar, azóta rendszeresen veszem. Először a Barkácsrovaon nagyon elcsodálkoztam, mert ilyen még sok helyen nem láttam. Kár hogy a legutolsó számban csak képeket volt lehetséges leadni! A lényeg az, hogy van nekem egy Quantum vinyóm, ami besz*r!!! Winchester-gyalázást akarok tartani mostanában, de szeretnék plusz ötleteket kapni ahhoz, hogy még pikánsabb legyen a dolog! Mindezt egy Sony kamerával felveszem Hl8-as szalagra, megpróbálok a gépre felvinni, és ha leadnátok majd a barkácsrovatban, annak örülnék. A film bevételére (számítógépre) alkalmas hardwarem nincsen még meg, úgyhogy ha bekerül a rovatba, akkor lehet, hogy nektek könnyebb lenne felmásolni a gépre! Ötleteket minden esetre szeretnék kapni!!!

Kedves Tamás!
Ha egy vinyó besz*rík, akkor a legeslegjobb módszer a vinyópelenka beszerzése. Szegény pici vinyó, lehet, hogy csak megjíed és nem volt szándéka besz*rni. Ha bepelenkázod, akkor ez a csúfság többé nem történhet meg, és őszintén mondom, hogy hamar szobatiszta lesz. Ezért ne gyalázd szegényt, inkább szeretgesd, attól szokja meg a dolgokat. Ezért is megalázó lenne, ha mindenféle szalagra felvennéd, sőt, ha még minket is beleveszel a do-logba. Szegény vinyó, örökké szégyellni fogja magát. Legyel jó apa, legyel megértőbb és ne tegyel vele illet. Hadd legyen szép gyermekora.

Gecko
<no subject>

Szevasztok!

A multkor írtam Neked az arénába, gondoltam próba-szerencse,talán válaszolsz. És láss csodát, visszaírtál! Nem gondoltam volna,hogy egy egyszerű, mezei olvasónak is válaszolsz. Elismerésem! Kellemesen csalódtam! Eddig is Te voltál a Király, de most már félisten vagy. (akkor leszel Isten, ha szerzel nekem is egy Saab-ot) Az újság különben profi, és a GamestarTeam is sirály! Lenne egy kérdésem is: hány országban van hazánkon kívül Gamestar? Remélem nem hűlt ki a kávéd, amíg a levelem

olvastad! Nem venném a szívemre! :) U.I.:Nem kötelezo betenni az Arénába,csak muszáj!)

Szevasz!

A szívem megmelegedett, ahogy ezeket a dicsérő sorokat olvastam. Ezért érdemes reggelente felkelni és keményen dolgozni :) S megmondom őszintén: fenemód jó érzés félistennek lenni. Még két országban van GameStar: a csehknél és a németeknél. Nem hűlt ki a kávé, mert nem iszom egyáltalán. Elalszom tőle ugyanis. Bár ezek a jó kis arénás levelek felébresztenek.

Finci
SZiasztoK!

Sziasztok GameStar Team!

Nem olyan régóta forgatom eme SAJTÓTER-MÉK különlegességet, hiszen „rettentően gazdag” pedagógus létemre, ez év tavaszán jutottam számítógéphez, „ama híres” pályázat útján. De megvan és emiatt állati gyorsan rákattantam a GS-re. Igazából az fogott meg a legjobban mennyire az olyan korosztályú gyerekek nyelvén íródott eme lap, akikkel naponta találkozom a suliban.

Az újság király, sirály,... Igaz én mint vénember,(34) sok helyen csak értetlenül nézek ki a fejemből, de diákjaim és a lap, segít ezen témában fiatalodni. A barkács rovat állati jó, főleg ha valami hozzáam hasonló nyatudású, meg is próbál egy-egy trükköt – procihűtés fúrkálással – elsajátítani. Az újság design-ja is remek! Kelletti magát a standokon. (...)

Programjaim egy részét diákjaimtól kaptam. Én meg olyan vagyok mint az újszülött, nekem minden új. Írjátok pl. a legutóbbi számban: „Duke Nukem legendás kalandjait talán csak azok nem ismerik, akik néhány órája születtek.” Na én pontosan ez a fajta újszülött vagyok! (...)

Szia Finci!

Szeretjük az újszülötteket, mert nekik minden vicc új! Egyébként vannak nálad idősebb olvasóink is, szóval nehogy vénnek nevezd magad! Egyébként is mindenki annyi idő, amennyinek gondolja magát. A barkácsrovaot trükkjeit pedig neked ki próbáld! S más se tegye! (Legutóbbi közvéleménykutatásunk során egy 57 éves olvasónkkal is kapcsolatba kerültünk. – Boe)

Kedves nézőink!

Ez volt a Gamestareality só Aréna különkiadása! Remélem mindenki telefonált, mert úrrakétára gyűjtünk, és ahhoz legalább 10 ezer telefonálónak kell felhívnia emeltdíjas vonalunkat, amelyen Önök is dönthetnek dolgokról. Ha azt akarják, hogy Gyu elköszönése „Maximális tisztelettel” legyen, akkor hívják a 06-90-000010-et. Ha az elköszönés „Legyetek jók és lépjen ki a gépetek gyorsan” legyen, hívják a 06-90-000011-et. Ha a „Minden vinyót neveljünk szobatisztaságra!” tetszik Önöknek jobban, akkor hívjátok a 06-90-000012-t. Ha túl kötözködő lettem volna, elnézést kérek mindenkitől: Ilyen a reality só világa, ehhez hozzá kell szokni ☺

Maximális tisztelettel (amíg másra nem szavaztok) kívánok reality-só mentes GameStar olvasást!

Gyu

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Szasztok! Úgy tűnik, a Mafia rendkívül népszerű prógi, hiszen már meg is jöttek az első kérdések hozzá! Mások pedig még mindig a „nagy tesóval”, a GTA III-mal nyomják... Emellett egyre több levelet kapunk az elavultabb és problémásabb videokártyák tulajdonosaitól, hogy ez vagy az a program nem működik vele... Sajnos, bizony fogyasztói társadalomban élünk, és a hardver termékek is hajlamosak „megöregedni”, főleg ha már az anyacég sem létezik (lásd 3Dfx Voodoo)... Mi azért továbbra is olyanok maradunk, mint a „jó királyfi” a Süssiben: könnyű minket megtalálni, és ott segítünk, ahol tudunk!

 **Sir.Christopher Taylor**
Mafia

Inkább azt mondja el nekem valaki, hogy mi a f**** kell csinálni a 73. küldetésnél(-YOU LUCKY BASTARD-epizód The Harbor-részénél?????) Nem tudok bejutni Sergio Morello-hoz. Pedig a vonattal kell szenvedni valamit!! Ha tud segíteni valaki akkor „PLEASE” K**** fontos lenne!!!! Írj!!!chris-tv@netposta.hu

Hello Chris!

Te „lucky bastard!” Ha már ilyen fontos, akkor eláruljuk, mi a nagy helyzet itt... Nos, a vonat (a mozdony) csak félrevezetésből van itt, valójában a két hátsó, gyúlékony anyaggal teli vagonat kell belevezetni abba a bezárt raktárépületbe, ahol Morello bújkál. És hogy melyikben van az a „szerencsés fattyú”? Nos, amelyek előtt a kocsi áll... Úgy kell „nekilökní” valamelyik vagonat, hogy először is átállítod a vágányokat, hogy pont a „kocsis” raktárház ajtajához vezessen. Amikor ezzel megvagy, akkor lödd szét valamelyik vagon kerekénél az éket, erre megindul magától, és nekilöködik az ajtónak. Ha odamész a tett helyszínére, akkor a Tommy fiú átveszi az irányítást.

 **djpityu**
GTA III

Hi!
Lenne 1 kérdésem és 1 kérésem. A kérdésem az lenne, hogy a gta3 ban hogy lehet átjutni a következő pályára? A kérésem pedig hogy a Jedi Knight2-be hogyan lehet fénykarddal különböző mozgásokat végezni létszi írd le erre az e-mailre

Hali!

Ha végrehajtod a legnagyobb maffiafőnök küldetéseit, akkor hamarosan át fogsz jutni a következő városba... Nem akarom lelőni a poént, hogy pontosan hogyan, csak annyit tennék hozzá, hogy hallgass a nőkre... (De csak most az egyszer...)

 **Gábor**
Mafia

Figyi! Mit tegyek ha a Mafiában átlátszóak az autók meg csomó minden?

Hali!

Nekem is voltak ilyen jellegű kisebb problémáim (ennyire nem durva) a Mafiával és az ATI Radeon 8500-asommal, de az új Catalyst driver megoldotta őket...

Szvsz próbáld meg te is a legújabb Catalyst drivert, hátha a Rage-en is segít. Amúgy a Rage sajnos egy eléggé elhanyagolt kártya, lehet, hogy újítanod kellene, ha nem akarsz hasonló problémákat...

 **Dávid**
Sims ügyek

Kedves GameStar! 1. Mikorra várható a Sims Unleashed? 2. Tényleg van Sims 2?

1. A következő számunkban teszteljük. 2. Nincs

 **Zsolt**
Sacrifice

Kedves Gyu

Lenne egy problémám a Sacrifice Installálásakor: a gép kéri a CD-t amin a data0.cab van. Mit kó csinálni? Segíts!

Max

Ui:És lécci ímélnben írj vissza mert nem mindig veszem a gamestart(precízebben 1szer sem)

Helyesebben: „Kedves Bad Sector...”

Hmm... Meg fogok ám sértődni, és akkor Gyu nem kap Saabot, és még le is fogjuk löni! (Anélkül is mindig én vagyok a hulla – Gyu). Ilyen problémával egyébként már találkoztam, de a Sacrifice-nál még nem... Próbáld meg a CD-meghajtótát átnevezni valami másra, hátha az segít. (Nekem ez segített egy másik játéknál.) Más találkozott már ilyen hibával a Sacrifice-nál? Tudjátok, mit (vagy mi mást) lehet tenni? GameStart pedig tessék venni, mert különben Gyunak nem lesz Saabja, és különben is irgumburgum. (S ha nem lesz Saabom, akkor nem fog feltelepülni a Sacrifice. Érted @? – Gyu)

 **Ádám**
Morrowind

Helló Bad!

A Morrowindben hogyan lehet növelni a képzettségeket, pénzrel vagy szintlépéskor, van egyáltalán szintlépés?

Bizonyos képzettségeket pénzzel vagy gyakorlatl, tapasztalattal tudsz növelni, másokat pedig szintlépéskor.

 **Tomí**
Hitman 2

Kedves Gamestar!!

A Hitman2 demojában a karaktereknek nincs színük,fehérek mint a fal. Sőt a grafika nagyon ronda,a fák, amikor a lámpa világít a fény csak



egy kocka. Az egész akkor kezdődött amikor a program a DIRECD3D-re hivatkozva nem indult el, ezután a Configure Hitman2-ben kivettem a Full Sreen-t így már elindult.....de így. Mi a gond? Ilyen a demo?

A gép: 1000MHZ voodoo3 2000 grafikuskártya 128 MB RAM .Ségítség!!!!!!!!!!!!!!!


Ugh... Szerintem sajnos a Voodoo videokártyáddal lesz a gond, sajnos ezt már manapság szinte semmilyen játék sem támogatja normálisan. Próbáld meg azért újabb Direct X-et feltelepíteni, hátha azzal menni fog.

 **Curse of the Monkey Island**
Réka

Szasztok!

A Curse of Monkey Island játékkal kapcsolatban írok. Hogyan kell továbbjutni a 4. részben? Már mindent megszereztem a pályán csak nem tudom, hogy mit mire használjak. Vagy esetleg tudnátok olyan webet, ahonnan letölthetném a magyar végigjátszást? Előre is köszi!

Huhh... Hogy mit mire használjal...? () Hát ez így tényleg túl tág kérdés, talán kicsit konkretizálni kellene... Magyar nyelvű végignyomulásról sajnos nem tudok, viszont angol nyelvűt például ezen az oldalon elérhetsz: <http://www.the-spoiler.com/ADVENTURE/Lucas.Arts/the.curse.of.monkey.island.3.html>

 **Gyoke**
Operation Flashpoint

Csá Bad

Igaz hogy az Operation Flashpoint utolsó pályája (küldetése) tankos??(ÉN meg még három tank) légyszí válaszolj, mert fontos. Kösz.

Nem. A legutolsó pályánál sportautóknézni és horgászni kell menni. Komoly.

 **Mateosz**
Tomb Raider II

Hi!

Tudnál nekem segíteni? Ha játszottál már a Tomb Raider II-vel, akkor adnál nekem némi infót? Pl: grafika, nehézség... stb. Ha a III-mal játszottál, az se baj.

Hali!

A TR II grafikája mai szemmel nézve már egy kicsit elavult, de azért még megfelelő. Ha ez vigasztal, Larán kívül azóta sem sokat fejlődött a rafikus motor... Maga a játék piszok hosszú és nehéz, úgyhogy ha végig akarod nyomni, akkor sok idődet el fogja rabolni. Amúgy szerintem a sorozat közepesen jó darabja: a harmadik és az ötödik részt veri, de a negyedik és persze az első (a maga idejében...) jobb nála.

Bad Sector

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Egy hónappal ismét öregebbek lettünk, mi is és a rovat is. Ennek ellenére örömmel konstatáltam, hogy ez egy cseppet sem befolyásolta e havi harci kedveteket, és csak úgy záporoztak a jobbnáljobb e-mailek, szórakoztatva engem és a drágalátos Outlook névre keresztelt kollégámat, „akinek” 2x is sikerült bemondania az unalmast, annak ellenére, hogy 6.0-s vagy mi a szösz ☺.



Farkas Attila

Problémák

Akkor nem is húznám az időt, mondom a bajaimat

1. Ki szeretném cserélni a videokártyámat egy jobbra, mert GeForce 4 MX-em elég lassúnak tartom a mai játékokhoz képest és szeretnék valami komolyabbat, szerintem a proci is bírná meg a többi cucc. (a gépem: AMD 1.4GHz, 256MB DDR-Ram...) A régi különben egy Abit típusú GeForce 4MX 420-as 64MB memóriával. Milyet tudnál ajánlani helyette, milyet vegyek? Kb. 30-ezer forintot költenék rá, ha megoldható.
2. Ha TV-out van a hátán a kártyámnak, akkor elvileg tévézni is tudok rajta? Vagy kéne hozzá pluszba egy tuner kártya vagy azt magában is lehet csatlakoztatni a tv-re? Abból milyet ajánlanál, ami még használható, de nem megfizethetetlen?

1. Nos, az a helyzet, hogy 30 pezóért nem tudnál sokkal jobb kártyát venni a gépedbe, ami minimális teljesítménynövekedést eredményezne, vagyis főleg pénzkidobásnak tartom. Azt tudnám javasolni, hogy picit várjál még a kártyacserével, és ha olyan 35-40 pezód összejönne, akkor egy GeForce4 Ti 4200-asa ruházz be, abból is lehetőleg 128 MB-os verzióra. Ehhez a konfigurációhoz már amúgy is dukálna a Ti 4200-as, ugyanis vannak még rejtett tartalékai, amit az MX nem képes kihozni belőle.

2. Jól gondold, mert tényleg kellene hozzá egy tv-tuner kártya, a TV-out-tal max. a GS CD-n található videóidat nézegetheted a tv-re kötve, de önmagában nem alkalmas a tv-jel fogadására. És hogy milyet érdemes venni? Azt hiszem, a legolcsóbban egy Pixelview Play TV Pro-val úszod meg, asszem 10-11e nettóért már be is lehet szerelni.



Thomas

ATi Radeon???

Reménykedek benne, hogy nem zavartalak meg a kv szürcsölésben, de néhány dologban szeretném kikérni a véleményed. Legelőször is az érdekelne, hogy létezik az, hogy az Ati Radeon 9000-után ilyen hamar behozták a 9700-ast?? Már egy boltnál láttam kiplakátolva, hogy lesz hamarosan. Lehet, hogy elírták vagy rosszul láttam? Erről mit tudsz mondani, kb mennyibe kerülhet, létezik, hogy olcsóbb lesz, mint a GF4 Ti 4600-as?? Mert vásárláson töröm a fejemet és nem tudom, várjak-e még. Ezen kívül tuning terén lenne egy kérdésem. Fogtam 2 jó kis ventit és összeszerkesztettem őket, majd rádobtam a procira

és jó tíz-tizenöt fokkal esett a hőmérséklete. Előtte 60-62 fok körül mozgott és állandóan hülyült a gép, újból kellett indítani. Szerintem nem lesz baja egy ilyen házi hűtés használatával és elég neki ez hosszú távon? Még mindig jók vagytok, csak így tovább!! Ha minden igaz, a gépem most egy 1800+-as XP-nek felel meg!

Szerintem semmi baj a látásoddal, ne izgulj, nem kell szemüveg. Elviekben az újság megjelenések már bőven lehet itthon is kapni ezt a kártyát. Az áráról sajnos elmondhatjuk nagy általánosságban, hogy a 9700-as széria jóval drágább, mint a GF4-es csúcsmodell, a 4600-as. Sőt ha azt vesszük, hogy manapság már egy jobb 4600-as kártyát nettó 60-70 ért megkapsz, (sőt a napokban láttam 55 ért is Abitot), és a 9700-ast pedig 95 körül árulják, akkor elmondhatjuk, hogy a piac mai állása szerint a legjobb vétel a GF4-es. Persze ez idővel változhat, mint a Radeon 8500-as esetében, de jelen pillanatban még más a helyzet. A tuningoláshoz annyit fűznék, hogy ha esett a processzor hőfoka, és ha ezt az értéket a hűtés képes stabilan tartani, akkor nem lehet baja. Azért azt javaslom, gyakorta ellenőrizd, hogyan szuperál a hűtés, nehogy kellemetlen meglepetésben legyen részed! *(Egyébként az Athlon processzorok maximális üzemi hőmérséklete a gyártó szerint 90 fok felett található, így a 60-62 sem okozhat gondot – Gyu)*



Fejes László

DVD mizéria

Egy furcsa esetet szeretnék elmesélni neked. A mi nap a *****-boltba jártam és szemet szúrt egy jó kis akciós CD-olvasó, osztottam, szoroztam és kiderült, hogy meg is érné megvenni, a régit már jól leamortizáltam az évek során, hisz itt Miskolcon is jár a GS. Hát megvettem és hazavittem, oszt itt kezdődtek a bajok. Mikor beszereltem, kis idő múlva a tálcá nem jött ki rendesen, és mikor kitolta, már nem húzta be többé, pedig hallani lehetett, ahogy jár benn a motor. Én kézzel betoltam, és azóta be van ragadva, nem tudom, mit lehetne csinálni vele, a boltba nem akarják kicserélni, mondván, biztos nem megfelelően szereltem be és azért mehetett tönkre. Pont én aki GS-on nőttem fel? Most nem tudom mi a baj, létezik hogy attól tönkrement, hogy kézzel szoktam visszatolni, de hisz ez még vadi új elvileg?! Kérlek, segíts, mert nem tudom, most mit csináljak, kezdjek el házilag barkácsolni vagy a boltba menjek reklamálni? Elvileg meg van a számla is, szóval tuti a dolog, hogy ott vettem, tudom bizonyítani. Ja és ha már írtam, akkor kérek, írd már meg, hogy egy DVD + CD párosításhoz kellene-e 300W-osnál nagyobb tápot beszerezni. Köszönöm a válaszod így előre is!

Be kell hogy valljam, nem te vagy az egyetlen, aki hasonló jellegű problémával kapcsolatban írt nekem. Először is nagy általánosságban elmondható, hogy szerencsére ritka ez az eset, és a tapasztalatok szerint kisebb huzavona után meg is oldódik, tehát nyugodtan menj oda reklamálni, ne hagyd magad, ügyis ki fogják cserélni egy idő után. (Max



lemegyünk a sráccokkal valamelyik nap Miskolcra ☺. Amúgy konkrétan szerintem nem kell túlságosan megijedni, mert nem akkora a baj, mindössze arról van szó, hogy egy gumiszíj hajtja meg a tálcát, és nagy valószínűséggel vagy leugorhatott, vagy – rosszabb esetben – elszakadhatott anyaghiba miatt. Ha minden kötél szakad, és mégsem cserélik ki, akkor se keseredj el, vidd szervizbe, hogy cseréljék ki a szíjat rajta. Egyik ismerősnek potom pár százast leszurkolása után helyben megcsinálták ugyanezt a műveletet néhány hete! A másik kérdésedre felelve, a 300 W-os táp bőven elegendő a 2 olvasó számára, max ha még pluszvinyók kerülnének be, akkor lenne celszerű nagyobbat venni, de így nem szükséges!



Frenky.J.

Szeretnék néhány dolgot kérdezni tőled.

1. Milyen olcsó, de jó DVD-olvasót érdemes venni?
 2. Van egy VIA PII Intel Celeron 900-as gépem 128SD Ram-al és egy GF256-os 3dfx kártyám. Az lenne a kérdésem, hogy ha beleraknék egy új Celeront és egy új 3dfx-es kártyát, amit ajánlanál, akkor mennyivel érne el jobb eredményt, mert így 3Dmark 2001-ben pár száz pontot ér el. Le sem merem írni Mekkora proci és mit érdemes bele rakni az új Celeron-ból? Túl sokat nem szeretnék költeni rá.
 3. A monitoron a képem nagyon el van csúszva és nem tudom jobban eltolni manuálisan, van valami szoftver, amivel lehetne valamit állítani rajta? Win XP van a gépen fönn és új drivert is raktak fel rá!
 4. Jól néz ki az új újság, lehet hallelúján, tegnap előfizettem rá!
- További jó munkát és kv-zgatást!

1. Hát elvileg olcsó DVD-k közül Pioneert vagy Toshiba-t ajánlanék; nettó 9e pénz körül beszerezhetőek és ár/teljesítmény arányuk igen jónak mondható!
2. Gondolom, az új Celeron alatt a Willamette magos Celeronokra gondolsz. Ehhez sajnos új alaplapot is kell vened, ebből az egy 1,7 GHz-esnek a legjobb a ár/teljesítmény aránya. Szerintem jobban jársz egy új videokártyával, ha nem akarsz nagy összegeket áldozni. Én mondjuk egy GeForce4 MX 420-ast javasolnék, amit már nettó 14e körül kaphatsz, és ideális párosítás egy 900-as Celeronnal.
3. A képernyő beállításainál a Speciálisban az nView fülön a Beállítások gombra kattintva csalhatod elő az állítási lehetőségeket.
4. Hallelújah!

Ez volt erre a hónapra a kv rovat biztonságos fejadaja, aminek összeállításában természetesen kezelőorvosunk és gyógyszerészeink hozzáértő véleményét is kikértük *(emeltt magunktól ne kísérletezzünk olyasmivel, amihez nem értünk, mert abból csak baj lehet – Gyu)* Következő hónapban tehát ugyanitt találkozunk, és ne feledjétek, bármilyen probléma merül fel, írjatok bátran a kv@gamestar.hu címre!

Mady

A TI OLDALATOK

MÁSİK OLDAL

Ez a hónap kétségtelenül a gépkocsiké volt a GameStar történelmében. Nem azért, mert megjött a Saab-om, hanem azért, mert Malachit vett egy szép Dodge Avengert, Boe pedig el szeretné adni a Mazda Xedos 6-osát. Magyarán az autós hirdetési újságok előtörttek minket.

Boe egyébként tegnapelőtt jubileumot ült: ebben a hónapban ugyanis az ötödik parkolócetli gyűjtötte be egyhuzamban. A piros mikuláscsomagok itt lógnak le szép sorban a polcáról.

De természetesen a sok autós ügy mellett azért rengeteg mindenre jutott még időnk (azonkívül persze, hogy ezt a számot, amit a kezetekben tartotok, véres verejtékkel elkészítettük). Ugyanis errefelé is kitért a Reality só lán. Vannak, akik tagadják, hogy nézik, vannak, akik bevallják (*én bevállalom, brotha' – Boe*), mások pedig azt sem tudják, mi az. A legjobb az, amikor bejövök, és nekem szegezik a kérdést: láttad tegnap Tercsit, Fercsit, Katát, Klárát, mit csináltak?

SZERKESZTŐSÉGI HÍREK

ZeroCool iskolába jár! Ennek következtében igencsak ritkán lehet errefelé látni őt. Nem tudom, ez hasznos-e vagy sem, hiszen igazi sztahanovizmussal pótolja a hiányzókat: a nap 24 órájából körülbelül 36-ot dolgozik, hogy legyen honlap, CD és DVD nektek! Jó hír, hogy fő modbeszerzőként régi barátunk, az aluszékonyságáról világszerte közismert UHU csatlakozni fog hozzá az CD-szerkesztésben, hogy minden hónapban a legfrissebb modokat kaphassátok meg a CD-n, illetve a DVD-n.

Egyébként rémes tragédia történt nem is olyan rég a szerkesztőségben: hétfő reggel volt, amikor bejöttem dolgozni. Behelyeztem vinyómat a beépítőkeretbe, bekapcsoltam a gépet. A tápból nagy pukkanás és füst tört elő. Sajnos a későbbiekben kiderült, hogy a gépben található mindkét vinyó, az alaplap, a proci és a hálókártya is tönkrement. Így bizony jó egy hétig

Reality-show

Annyiban mindenesetre érdekes követni a dolgot, hogy lássuk, a nyugaton befutott (vagy már le is járt) tömeghisztériákat hogyan értékesíti a nagy marketinggépezet egy ezen a téren még szűz piacon. Hogyan reagálja le társadalmunk pontról pontra a szokásos módon az egészzet, és hogyan figyelhetjük meg magunkon pont azokat a jellemzőket, amik miatt az amerikaiakat két éve még olyan "butuskának" és "másoknak" tartottuk. Hogyan hullik le az arisztokratikus felsőbbrendűséggel körített rideg elutasítás álcája ismerőseinkről ("Hagyjál már! EN? Azt? Nézni?! Hagyjál már..."), és hogyan tör felszínre a fogyasztó (Előző arc egy hét múlva: "Nem értem, hogy Tercsi miért viselkedett úgy Fercsivel, és különben is ki fogják szavazni jövő héten."). Egyébként ettől ez az egész még nem rossz. Ugyanúgy nem rossz, mint a 15 éve megjelent szappanoperák, vagy maga az 50 éve megjelent televízió. A valóságshow-k a tömegszórakoztatás új formái, sem többek, sem kevesebbek. Ezért nem kell presztízskérdést csinálni abból, hogy ki nézi, és ki nem. **Boe**

mindig annak a kollégának a gépén vendégeskedtem, aki épp nem volt itt. Onnan lehetett felismerni, hogy mindenhol feltelepített ICQ-t hagytam ☺. No, és persze tányérokat, papírokat és elhagyott kólásüvegeket. Ahogy azt illik (*hogy a melegítő felsőkről, a félig kitöltött szerződésekről, és a rengeteg kenyérmorzsáról már ne is beszéljünk - Boe*).

Azóta lett új gépem, ennek ellenére kívánom mindenkinek, hogy ne élje át az adatai teljes elvesztését. Szerencsére mára a különböző másolatokból úgy-ahogy sikerült visszaállítani szinte mindent.

Furcsa, ismeretlen betegség ütötte fel a fejét a szerki falain belül. A kollégákon furcsa, agresszív, UTálathoz hasonló szindróma ütötte fel a fejét. Egy emberként léptek rá az UTra, amely nem tudom, hova vezethet, UToljára értesülök majd róla, mert én nem vagyok híve az UTnak.

Tehát kitért a teljes lán, a vírus neve UT2003, mindenki meg van örülve tőle teljesen.

CRITICUS GAMESTARUS

Ez a hónap a designváltás utáni sok hónapja volt. Nagy örömünkre jól fogadtátok az új megjelenést, bár azért volt kritizálható jócskán. Ezek közül is legfontosabb a hardverigény elmaradása volt, amint látjátok, ezt mostanra pótoltuk. Másik népszerű témánk a barkácsrovat volt: ez sosem volt, és nem is lesz fix rovat a lapban, ez csak egy jó dli, amit azért szoktunk csinálni, hogy jót mosolyogjatok rajta.

GS VERSESKÖTET

Ebben a hónapban sem csökkent a versírói lelkesedés, így újabb szösszeneteket tesztek közkinccsé mindenki legnagyobb öröme. Pepi versét sajnos szöki-mondó természete miatt nem tudjuk közölni. Aki szeretné elolvasni, az dobjon egy mailt nekem, szívesen továbbküldöm.

Neo : Az új GS

Az új design nagyon jó, csak elsőre nehezen szokható. Miért nincs a cikk végén gépigény? Már csak ezt hiányolom én.

A teljes játék elég jó, Bár mások elég szidni való. Szittyó játsza itt az ördögöt, Boe meg a mennybe szállt főnököt. Itt ez a jó kis akció, DVD-t kap az olvasó.

Hát nem haboztam én se, Elő is fizettem röptébe.

Ajánlom, hogy a vers bekerüljön az újságba, vagy megveretek a monoiddal te láma. Hát ennyi volt gyerekek mára, zárul már a mátrix idén nyárra.

Hopkin: A GameStar jó

A gamestar jó Pc-s nek való Vedd meg hogy ha teheted Ha a játékot szereted

Ha nem veszed megbánod Mert a játékot nem látod



Nem tudod hogy mit vegyél Milyen játékot szeresél

Ha megveszed ügyes vagy Mert a gamestar jutalmaz Két cd az ajándéka Azt kapod majd jutalomba

(Aki több verset szeretne olvasni, látogassa szorgalmasan a <http://forum.gamestar.hu> címet, ahol a Fókusz témakör alatt a Gamestaros Versek topik egyre több és több remekművet tartalmaz.)

FORUM GAMESTARUM

Ha már emlegettem a fórumot, ma kihagynám kedvenc topikomat, hisz oly sokat emlegettem úgyis az eddigiekben. Inkább ajánlanék néhány olyan topikot, amely megérdemlik, a figyelmeteket.

Fókusz/Nagyon szerény vagyok :) – annak idején az Arenában követelt szerény fizetésemelési óhajaimmal érdekes mozgalmat indítottam be, így aztán most mindenki azon szerénykedik, hogy bizonyítsa saját szerénységét.

Fókusz/GYU RAJONGÓK KLUBBJA!!!! – a név magáért beszél, s nem is tudom miért imádom ezt a topikot annyira ☺. Persze nem kell megjedni, én roppant szerény vagyok, és így elárlum, hogy vannak Boe-, Szittyó-, ZeroCool-, Bad Sector- és egyéb rajongói klubok is, de azokat természetesen nem érdemes felkeresni ☺.

Dühöngő/Hogyan szívunk a suliban? – ez a topik azoknak való, akiknek a játék és a GS olvasása helyett suliba kell járniuk, és eme rémes tényt tájékoztatók elé. Figyelem, elég horrorisztikus topik ☺.

Dühöngő/Érdekes rekordok – ahogy a neve is mutatja, ezek izgalmas rekordok a GS-olvasók PC-inek illetve, Windowsainak háza tájáról. Ha valamilyen különlegességet tud a géped, akár pozitív, akár negatív irányban, itt a helyed.

Sajnos nem lehet minden topikot felsorolni, így inkább mindenkinek ajánlom, hogy jöjjön fórumozni (<http://forum.gamestar.hu>).

EZ A HÓNAP IS VÉGET ÉRT!

Remélem, már várjátok a legközelebbi GameStar, amelyen már most lelkesen dolgozunk (sőt a meglehetősen jónak tűnő novemberi teljes játék papírmunkáját most intézzük). Szóval ne csüggedjétek, mert novemberben újra jövünk ☺.

Gyu

Szervizbox

Arena: arena@gamestar.hu
Hardversegítés: kv@gamestar.hu
Hírlevél: hírlevel@gamestar.hu
Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu
Terjesztéssel és előfizetéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu

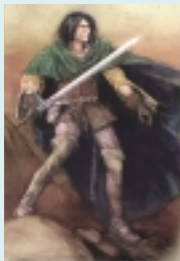
Aki a lap bármely munkatársának személyesen szeretne írni, annak javasolom, keresse meg az impresszumot (ez mindig az újság utolsó oldalán található), ahol fellelhető összes munkatársunk e-mail címe. Legyetek bátrak, és írjatok!

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Alig tettük túl magunkat a döbbenetesen jó Mafián és az UT 2003-on, máris újabb csemegék közelednek: Lord of the Rings, Haegemonia – hogy csak ezt a két nevet említsem következő számunk kiemelt cikkei közül. Lassan közeledik az év vége is a szokásos dömpinggel, úgyhogy a legnagyobb problémánk csak az lesz, hogy hogyan szakítsunk időt a jobbnál jobb stuffokra...

LORD OF THE RINGS

Alig várjuk már „drágaszágunkat”, vagyis a Gyűrűk Ura regény alapján készült akció-kalandjátékot. Sajnos a Two Towers-ból végül is csak PS2-es verzió készül, viszont a Lord of the Rings: Fellowship of the Ring elég ütős grafikájú és izgalmas játékmennetű stuffnak tűnik ahhoz, hogy bőségesen kárpótoljon mindenkit érte. A Fellowshipben Frodót, Gandalfot és Aragornn irányíthatjuk, és mind-egyikükkel, másféle játékmennetben lesz részünk: Frodóval leginkább lopakodnunk kell, Gandalfnak a logikai megoldóképességeit használhatjuk ki, Aragornnal pedig szétgyakhatjuk az orkokat.



NFS HOT PURSUIT 2

Ismét szuper sportautókba pattanhatnak az NFS fanok a sorozat legújabb részében. A Hot Pursuit 2-ben visszatérnek a zsernyákok is, akik ráme-nősebben fogják zúzni a gyorshajtók autóit, mint valaha. A beautózható helyszínek is mintha a képslapokról köszönnének vissza: többek között vulkánok, tengerpartok mellett száguldhatsz el. Összesen húsz pályán nyomulhatunk, amelyek közül néhány több mint 15 mérföld hosszú.



HAEGEMONIA

Ebben a hónapban egy „üzemlátogatás” során volt alkalmunk kipróbálni, következő számunkban pedig – ha minden jól megy – tesztelni is fogjuk a magyar Digital Reality űrstratégiáját. A Homeworldre erősen hasonlító akció-stratukóban hatalmas űrhajókkal csaphatunk össze, és a sikeres harcok után fejleszthetjük is őket. A játék minden bizonnyal azokat is meg fogja hódítani, akik nem játszottak űrstratégiával, ugyanis a menedzselést leegyszerűsítették.



BANDITS

Mad Max elbújhat, jönnek a kopár sivatagok igazi autós bajnokai! A Bandits egyfajta posztapokaliptikus autós űrület, amelyben két hősünkkel a kormánynál sok más, ágyúkkal és gépfegyverekkel felszerelt futurisztikus járgányokban repesztő rossziút kell felrobbantanunk, vagy legalábbis megmenekülnünk előlük. A Bandits nem egy túl agyas játék, de a szép grafika, a nonstop akció és a király multiplayer miatt mindenképpen érdemes megnézni.



KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK...

...az Europa Universalis. A Civilizationre erősen hajazó, az egész világtérképen játszódó táblás stratégiai játék több történelmi korszakot és híres konfliktusokat ölel fel. Bár a grafika nem 3D-s, de 2D-s szinten elsőrangú. A játék anno annyira bejött Csontinak, hogy nem kevesebb, mint 95 %-ot adott rá – abszolút megérdemelten! Ha kíváncsi vagy, hogy milyen az a stratégia, amelyik a Civilization III-at is megverte, akkor feltétlenül ruházz be következő számunkba!



MEGJELENÉS
kék GameStar: november 8.
ezüst GameStar: november 8.

Hagyd, hogy

**MAGYAR
NYELVEN**

TILMUN



és

BURISZ

**A kelták királya
a hatalmába kerítsen!**

**MAGYAR
NYELVEN**

HAEMIMONT
GAMES



**TRAVELBOX
HUNGÁRIA KFT.**

www.travelbox.hu

06/37-315-905





IMPRESSZUM

Lapigazgató:
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu

Főszerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:
Bad Sector (játékrovat) – badsector@gamestar.hu
Gyu (Másvilág és Közösség) – dragon@gamestar.hu
ZeroCool (CD, DVD, Online) – zerocool@gamestar.hu
Ender (olvasószerkesztés) – ender@idg.hu

E lapszámunk munkatársai:

Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uti.hu
Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
BFK (korrektúra) – hkrizsta@idg.hu
Kecske (Multi) – kozma@printscreen.hu
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
Fix (Multi) – fix@freemail.hu
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@v.w.hu
Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu
Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu
Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
Butchcoolidge (HW) – butchcoolidge@freemail.hu
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu

Tördelőszerkesztők:
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
Bíró Dániel (Morningstar) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:
Darabont Gergely (Moriarty) – darabont@printscreen.hu

Reklámreferens:
Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

Kiadja: IDG Magyarország Lapkiadó Kft.

felelős kiadó:
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu

műszaki vezető: Birkus Imre
a szerkesztőség és a kiadó címe:
1065 Budapest, Révay utca 10.

levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-88-49 **telefax:** 269-56-76

e-mail cím: gamestar@idg.hu

bankszámlaszám:
10300002-20328016-70073285

terjesztési osztály: 1374 Budapest 5, Pf. 578.

telefon: 474-8858

e-mail: terjesztes@idg.hu

Terjesztők: A Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

a kék GS ára: 1596 Ft

előfizetés: negyedéves 3450 Ft
fél éves 6600 Ft
egy éves 12 504 Ft

a DVD GS ára: 1996 Ft

előfizetési ár (személyes átvétellel): 1427 Ft
(postai küldéssel): 1800 Ft

ügyfélszolgálat: 1065 Budapest Révay u. 10.

nyitva tartás: H–P: 8.30–16.30

régebbi számok: A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, megrendelhetők telefonon, a 474-88-59 számon, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

hibás CD: Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Nyomás: Révai Nyomda

Ügyvezető igazgató: Lázár László

HU ISSN: 15853187

Terjesztés

Nyomás

Megjegyzés

A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal! A mellékelt CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatók! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az **F-Secure Anti-Virus** programmal végezzük, levelezésünk biztonságáról pedig a **Kaspersky Anti-Virus** program gondoskodik. Mindkét a 2F 2000 Kft., a szoftverek magyarországi képviselője biztosítja számunkra.

Az információ védelmében

2F 2000 Számítástechnikai és Szolgáltató Kft.
Cím: 1016 Bp., Hegyölcsi út 5. Tel: 488 7700 Fax: 488 7709
Web: http://www.2f.hu E-mail:lesli@2f.hu