2 teljes játék: Zax: The Alien Hunter + State of War: Warmonger MAGYARUL!

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar

IDG

+5 Bónusz Teljes Verzió

King's Quest I-II VGA teljes játékok
Santa Claus in Trouble teljes játék
3DSMAX 5 30 napos teljes verzió
Xara WebStyle 2.0 webszerkesztő

A lap ára: 1996 Ft

2003. január

DVD KIADÁS + CD-vel!

2003 JÁTÉKAI

A legjobb SZÁZ, 12 oldalon!

VILÁGPREMIER

Rome: Total War

Az űberstratégia forradalmi folytatása

FÓKUSZBAN

Silent Hill 2

SimCity 4

7+1 CD-nyi tartalom

MÉLYVÍZ

Nem kell a GeForce?

SiS Xabre 600, ATI Radeon 9500, 9000PRO és 9000LE teszt

Előzetesek: Return to Castle Wolfenstein: ET, Judge Dredd: DvD Bemutatók: Post Mortem, Morrowind: Tribunal, Dragon's Lair 3D, Deadly Dozen 2, Star Trek Armada III Project Nomads Mélyvíz: Xara WebStyle webszerkesztő bemutató, DVD-történelem

9 771585 318026 03001

2 teljes játék: Zax: The Alien Hunter + State of War: Warmonger MAGYARUL!

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar

IDG

A lap ára: 1596 Ft Előfizetve: 1042 Ft. 2003. január

+3 Bónusz Teljes Verzió

King's Quest II VGA teljes játék
Santa Claus in Trouble teljes játék
Xara WebStyle 2.0 webszerkesztő

2003 JÁTÉKAI

A legjobb SZÁZ, 14 oldalon!

VILÁGPREMIER

Rome: Total War

Az überstratégia forradalmi folytatása

FÓKUSZBAN

Silent Hill 2

SimCity 4

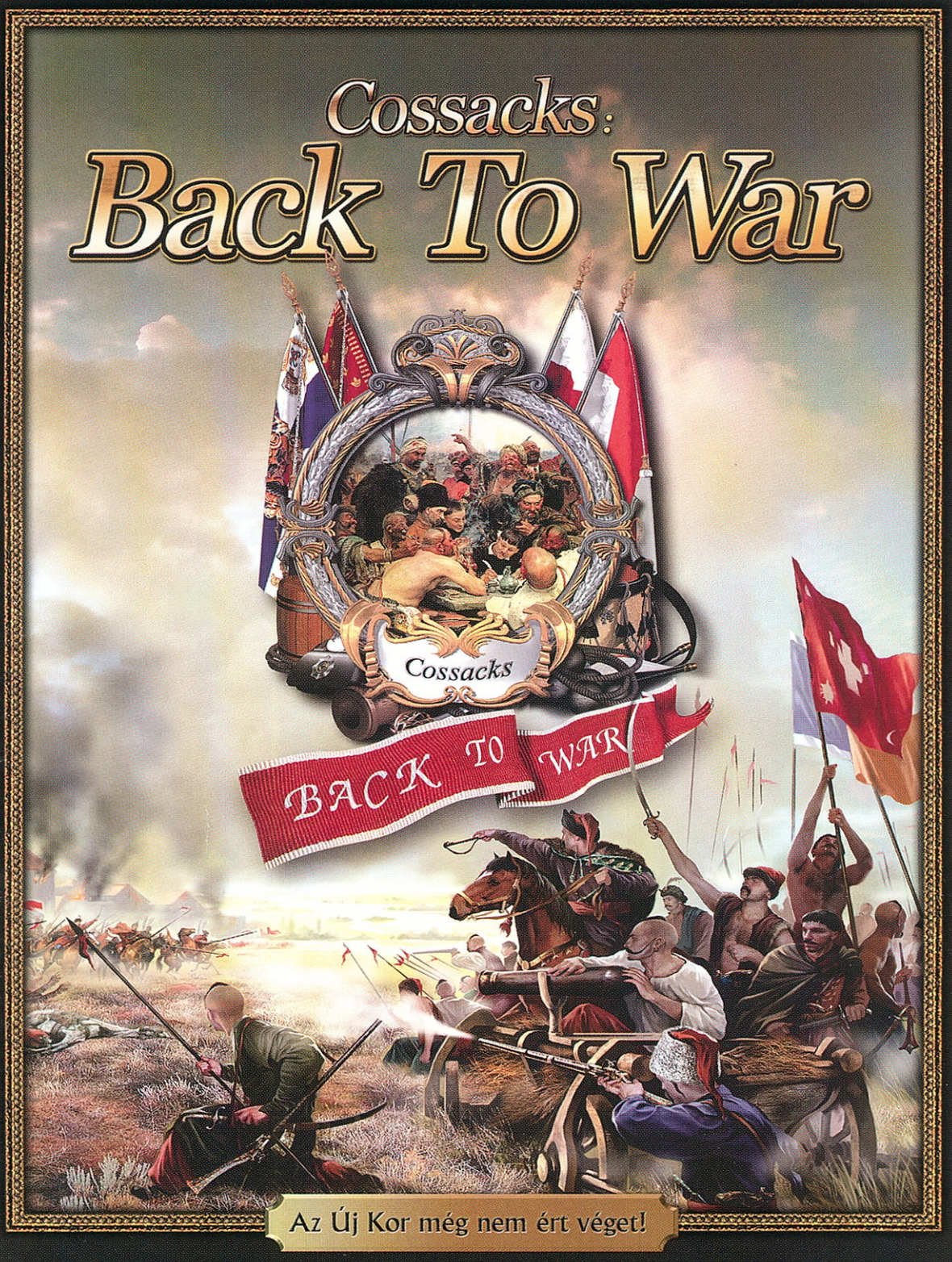
MÉLYVÍZ

Nem kell a GeForce?

SiS Xabre 600, ATI Radeon 9500, 9000PRO és 9000LE teszt

Előzetesek: Return to Castle Wolfenstein: ET, Judge Dredd: DvD Bemutatók: Post Mortem, Morrowind: Tribunal, Dragon's Lair 3D, Deadly Dozen 2, Star Trek Armada III Project Nomads Mélyvíz: Xara WebStyle webszerkesztő bemutató, DVD-történelem

9 771585 318002 03001



© 2002 CDV Software Entertainment AG. Minden jog fenntartva.

Megállnád a helyed egyedül a háborúban?

A Cossacks: European Wars és a Cossacks: The Art of War jellemzői most egy stratégiai játékban!
Száz új küldetés, két új nemzet - magyar és svájci - csatáterei, látványos ütközetek.

Ez a háború most magában is megállja a helyét!

Az alapjátéktól függetlenül játszható (stand-alone) kiegészítő.

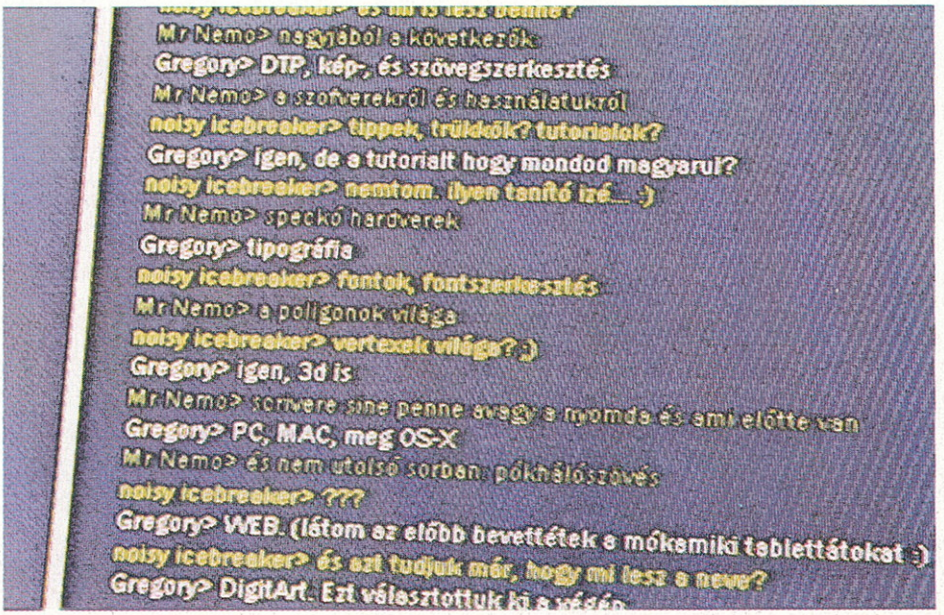
automex MULTIMÉDIA

Kapható a nagyáruházakban és viszonteladóknál.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

GAME WORLD

cdv www.cdv.de

www.cossacks.com



DigitArt.

Számítógépes grafikai magazin

IDG © IDG Magyarország 2003

BEVEZETŐ

„Mindenkinek eredményekben gazdag újesztendőt. Stop.
Sok GameStar-t. Stop.
Mellé sok ingyen Gamer-t. ☺ Stop."
Telefax a Bostbringeni főpályaudvar masiniszta tologató kettes termináljának hármas kapuőrétől.
Miután kellemesen kiörvendtük magunkat a remek karácsonyi ajándékainkon, és szétjátszottuk magunkat a jobbnál jobb játékokkal, itt az ideje egy kis évvégi összegzésnek és előretekintésnek. Ezen dolgokat meg is tesszük az újság első felében, így aki akarja, itt a bevezető közepén is kiadhat a kezének egy Goto 10 oldal parancsot. A kitartóbbak pedig velem maradhatnak ennek az igencsak hosszú lére eresztett bevezetőnek a közepén. AAAAAAAAAAAAA Boe elvette a billentyűt, add vissza te..... (Szittyó)

Mindig is sejtettem, hogy Szittyó szíve szerint hagyná az Excel táblákat, és visszajönne GS-t csinálni. Most pl. egyszerűen elkezdett bevezetőt írni ☺.
Úgyhogy én most már csak arra térek ki, amit ő kihagyott:
Múlt hónapban viszonylag sokan jeleztétek, hogy nem találtatok WarCraft 2 CD-KEY-t az újságban. Természetesen küldtünk mindenkinek, és küldünk továbbra is, ha valaki csak mostanában szembesülne a hiányával. Hívjátok a terjesztést, vagy írjatok e-mailt.
Kértétek néhányan, hogy a szerkesztőket bemutató oldalak ne ismétlődjenek. Nem is fognak, nyugalom, vannak extra-bizarr jó ötleteink, csak itt az év végi hajtásban még nem sikerült kiviteleznünk őket ☺.
Ellenben van az újság történetében először külföldi Világpremierünk is, úgyhogy lehet örülni! Erről ender regél bővebben hátrébb.
STOP ☺! Ja és persze GS4E!

Boe
u.i.: Rengeteg teljes verziós programunk közül egy, a Zax: The Alien Hunter kódot igényel:
2088-6724-8527-0649-5202.
A többi nem ☺. Jó szórakozást hozzájuk!

TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Zax: The Alien Hunter és még sokan mások	8

ÚJDONSÁGOK

Hírek	10

ELŐZETESEK

Rome: Total War	16
Judge Dredd vs Death	20
RTCW: Enemy Territory	22
2003-as nagy összeállítás	24
2002-as év játéka szerkesztői és olvasói szavazás	38

FÓKUSZ

Silent Hill 2	44
Pixelsorsok (játékbefejezések)	50

JÁTÉKBEMUTATÓK

Dragon's Lair 3D	52
Inquisition	54
Deadly Dozen 2	56
Mechwarrior 2: Merceneries	58
Project Nomads	60
SimCity 4	62
Far West	66
Hearts of Iron	68
Gladiators	69
Rollercoaster Tycoon 2	70
Total Immersion Racing	71
Elder Scrolls: Morrowind: Tribunal	72
A kalandjátékok jelene és jövője	74
Post Mortem	78
Shadows of Destiny	80
Cameron Files 2	82
Gast	83
Citromdíj: Ring II	84
Budget	86
Játékmúzeum	88

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek	90
Silent Hill 2 befejezések	92
Post Mortem	93
Morrowind: Tribunal	94

MÉLYVÍZ

Hardver hírek	98
Grafikus kártya tesztek	102
Piactér	106
DVD történelem	108
Xsara webszerkesztő	110
Gépoptimalizálás	112
Windows XP tippek	114
Hardverteszt-összesítő	116

MÁSVILÁG

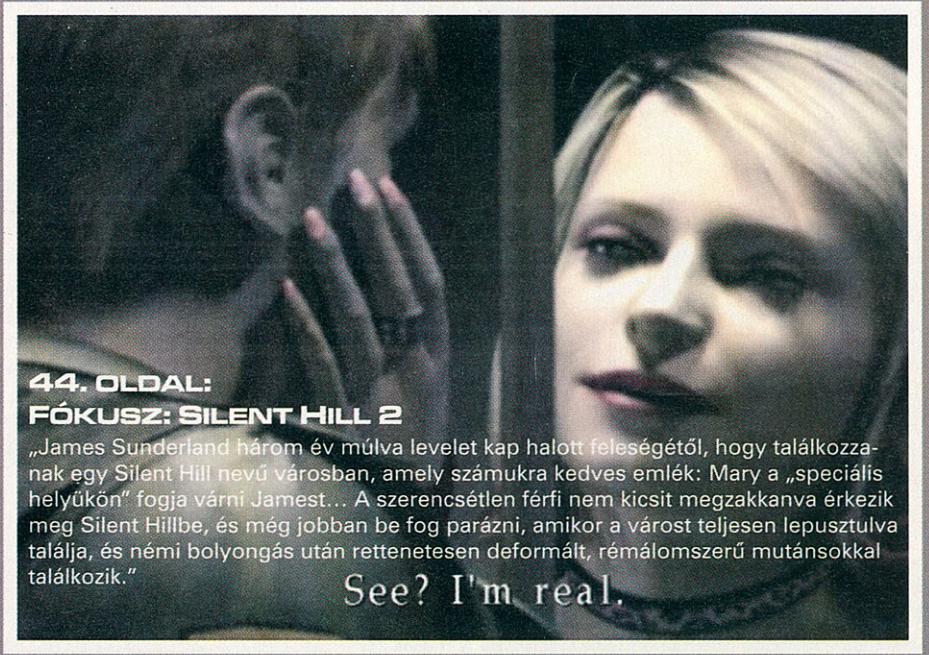
Starbrowser	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121

KÖZÖSSÉG

Aréna	122
KV-szünet – Szoftver	125
KV-szünet – Hardver	126
Másik oldal	127

16. OLDAL: ROME: TOTAL WAR

„Because yooooouuu're gorgeous…" – Ezt a dalszöveget nem kifejezetten a Rome kedvéért írták, de a képeket nézegetve mi is bátran énekelhetjük: Olyan jóóóól nézel ki ☺! Akik féltek, hogy a profittermelés lelketlen urai csak egy újabb klón gyártására adtak utasítást, azok máris felléleghetnek. Tamáskodók félre az útból, érkezik a vadiúj grafikus motor!"



44. OLDAL: FÓKUSZ: SILENT HILL 2

„James Sunderland három év múlva levelet kap halott feleségétől, hogy találkozzanak egy Silent Hill nevű városban, amely számukra kedves emlék: Mary a „speciális helyükön" fogja várni Jamest… A szerencsétlen férfi nem kicsit megzakkanva érkezik meg Silent Hillbe, és még jobban be fog parázni, amikor a várost teljesen lepusztulva találja, és némi bolyongás után rettenetesen deformált, rémálomszerű mutánsokkal találkozik."

62. OLDAL: SIM CITY 4

Örömmel jelentem, SimVárosban – szakítva az évtizedes hagyományokkal – immár álomra is hajthatják fejüket a nyolc óra munkában és nyolc óra pihenésben megfáradt alattvaló… izé… polgártársaink. A 24 órás ciklus kellemes változatosságot kölcsönöz a játéknak, ráadásul igen jól néz ki, amint egy metropoliszban beindul az éjszakai élet."

CD-TARTALOM

CD-k kizárólag a „kék GameStar"-ban találhatók!

TELJES PROGRAMOK!
E hónapban igyekeztünk annyi teljes szoftvert összeszedni, amennyit csak lehetett. Ezúttal CD mellékletünkön megtalálhatjátok a Zax: The Alien Hunter, valamint a State of War: Warmonger alkotásokat. Ezeken felül még a Xara WebStyle 2.0 nevezetű webszerkesztőt ajánljuk, melyről bővebben a Mélyvíz rovatban olvashattok! Extraként még a King's Quest II felújított VGA változatát is mellékeljük a korongon, melyet nem csak a kalandjáték kedvelőknek érdemes megnézniük!

A Zax: The Alien Hunter telepítéséhez szükséges kód: 2088-6724-8527-0649-5202

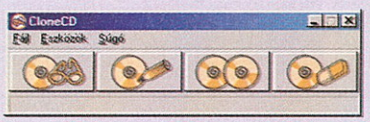
JÁTÉKDEMÓK

RollerCoaster Tycoon 2 (71,73 MB)
Chris Sawyer nevét biztosan már többen hallottátok. Az ő becses nevéhez fűződnek a legismertebb Tycoon játékok, melynek legújabb megvalósítása is megérkezett. Ezúttal a RollerCoaster-sorozat bővült egy újabb képviselővel. Ebben bárki elkészítheti a saját maga kis álom-vidámparkját, ahol minden egyes részletre figyelni kell. A Föld hat pontján felépíthetjük parkunkat, természetesen mindenhol mások a lehetőségek és az adottságok... Nem könnyű játék, de remek kihívások elé állít majd minket!

Warcraft III: Reign of Chaos (104,68 MB)
A Blizzard legutóbbi sikerjátéka immáron több hónapja napvilágot látott. Kipróbálható demója mégcsak az elmúlt hetekben jelent meg. Mivel többen is kértétek, hogy tegyük fel a CD-re, ezért eleget tettünk ennek az elvárásnak. Ha esetleg nem ismernéd a játékot: lényegében egy teljesen 3D-s valós idejű akció-stratégiáról van szó, melyben legfőbb feladatunk: győzelemre vezessük az általunk kiválasztott fajt. Nemcsak annak érdemes kipróbálni; aki már ismeri a korábbi részeit, vagy esetleg már a Warcraft 3-at is, hiszen ebben a demóban három olyan küldetés is megtalálható, ami nem került bele a végleges játékba!

MÉLYVÍZ

CloneCD v4.2.0.2
Megérkezett a népszerű CD-író szoftver legújabb változata. Ennek óriási előnye, hogy gyakorlatilag tökéletes másolatot készíthetünk CD-inkről (még az egyes másolási védelmeket is „átkopizza"!). Ahhoz, hogy tökéletesen működhessen, nem mindegy, hogy milyen meghajtóval rendelkezünk. A benne található listából pontosan kiderül, hogy melyik a legjobb ehhez a programhoz. Kezelése elsőre kicsit nehézkesnek tűnhet, ám némi angoltudás és kitartás után tökéletesen kiismerhető. Audió, illetve adat CD-t is tökéletesen éget, és rengeteg infót tud előcsalni a megírt lemezekből...



EXTRA

Age of Mythology-demók
Kecske áldásos tevékenységének köszönhetően e hónapban feltehettünk mellékleteinkre néhány Age of Mythology játékot... persze csak visszajátszásképpen ☺. Egy-egy jobb demó végignézése néha felér egy jobb játékkal, igen sokat lehet belőlük tanulni!
A fájlokat simán be kell csak másolni a savegame könyvtárba, visszanézés közben a pontok (F4) és az idő [F11] bekapcsolása javallott...

SimCity 4 Fansite Kit
Többen is jeleztétek már, hogy amikor csak lehet, osszuk meg veletek a legújabb Fansite Kit-eket. Nos, e hónapban sikerült beszerezni azt a csomagot, mely a SimCity 4 rajongói oldalak elkészítésében lehet nagy segítségetekre. A CD-n megtalálható kis állományba logók, betűtípusok, épületek képei, bannerek (reklámok), és egyéb meglepetések is kerültek. Minden honlapkészítőnek jó munkát kívánunk!

ANIMÁCIÓK (11 DB)

Asheron's Call 2

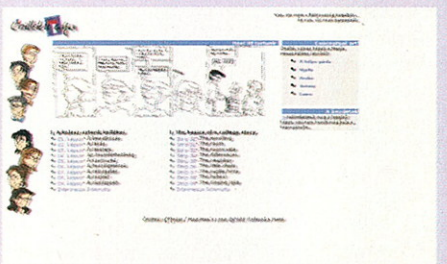
IGI 2: Covert Strike

Midnight Racing II

Silent Hill 2

ROVATOK (6 DB)

A minden hónapban már jól megszokott rovatokkal ismét találkozhattok. Mivel olyan lelkesen dolgoztatok, e hónapban is sikerült bővíteni a már eddig sem unalmas felhozatalt. Mostantól kezdve ti is megismerkedhettek az Őrültek utcája című képregénysorozattal. Műfaját tekintve egy úgynevezett „unistrip". Amerikában a három-négy kockás képsorokból álló, humoros sorozatokat hívják így, amelyek főszereplői egyetemisták, a cselekmény pedig a hallgatói élet leggyakoribb nehézségeit taglalja. Feltétlenül nézzétek meg!



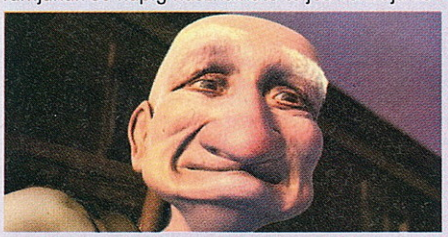
DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar"-ban található!

EXKLUZÍV ANYAGOK

EXKLUZÍV

3DStudio Max 5.0 – 30 napos TELJES verzió!
Ebben a hónapban egy igazi ínyencséggel jelentkezünk a DVD-s GameStar olvasói számára! A világ egyik legismertebb 3D-s tervező és rajzprogramjának 30 napig használható teljes verziója ke-



rült fel a korongra! Ezt kifejezetten profiknak ajánljuk, de a kezdők is belekóstolhatnak. Ahhoz, hogy mestere lehess, nem lesz elegendő 30 nap, de örökre teljes verziót nem tudunk adni, mert ezen programnak egyetlen példánya is több ezer dollárba kerül! Ha most találkozol vele először, minden bizonnyal elég nehéznek tűnik majd a kezelése. Mindazonáltal érdemes kipróbálni, hogy mi mindenre képes. A DVD-n találhattok jó néhány példát arra, hogy mi mindent lehet vele megalkotni! A program telepítését a főkönyvtárban található „setup.exe" futtatásával kezdheted meg. Az installálás közben mindenféle serial számot, cégnevet, meg egyebeket fog kérdezni (hiszen amennyiben valaki megvásárolja a licencet, ez a verzió örökre használható), mindenre csak „next"-et kell nyomni, nem kell semmit átírni. Ebben az esetben lép életbe a 30 napos változat!

NVIDIA – GeForce FX
Előző számunkban már láthattatok jó néhány GeForce FX-es különlegességet. Ebben a hónapban a GeForce FX Las Vegasban történt bemutatóján készült videót szemlélhetitek meg. Láthatjátok a kártyát működés közben: egészen pontosan néhány tech demó és a GSC Game World által fejlesztett S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost képeit csodálhatjátok meg! Nem érdemes kihagyni...

Animációk
Ebben a hónapban a Command & Conquer: Generals, James Bond 007: Nightfire, a Rainbow Six: Raven Shield, valamint a Splinter Cell játékokról készítettünk exkluzív animációkat. Ezeket csak a GameStar magazinok olvasói láthatják, mivel nem lehet megtalálni sem más magazinban, sem pedig az interneten!

ANIMÁCIÓK

+ a továbbiak:
Asheron's Call 2, Championship Manager 4, Crashday, Deadly Dozen 2, Dragon Empires, Enclave, Gothic 2, Horizons, IGI2 Covert Strike, Midnight Racing 2, ORB Teaser, Racing Sim 3, Rainbow Six: Rogue Spear, Rallisport Challenge, Republic: The Revolution, Search and Rescue 4, Silent Hill 2, Starcraft Ghost, Starfleet Command 3, Tennis Masters Series 2003, Warhammer Online, Warrior Kings Battles

EXTRA

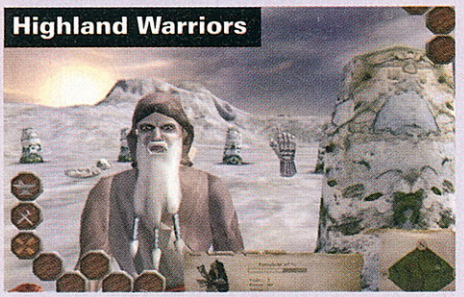
Kiegészítések 7 játékhoz!
Ismét egy csomó, kisebb-nagyobb játékkiegészítést gyűjtöttünk össze nektek. Lássuk, hogy ezúttal mely játékokat választottuk ki: Battlefield 1942, C&C: Generals, Combat Mission: BB, F1 2001, Half Life, Mafia, Unreal Tournament 2003. Ezek közül a Combat Mission, az F1 2001, valamint a Half Life modok egy bizonyos része csak és kizárólag a DVD mellékletre került fel, hiszen méretüknél fogva nem tudtuk felpasszírozni a CD-re.

TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

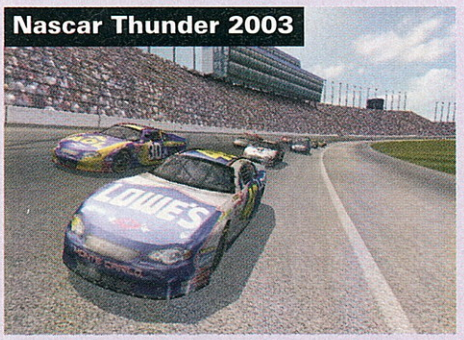
Most pedig lássunk egy kis összefoglalót a DVD-n található néhány érdekességből!
Játékterem:
16 csalás/trainer **12** játékhoz, **147** screenshot **9** játékról, **13** háttérkép **7** játékról
Rovataink:
Elasto Mania, Grand Theft Auto 3, Hugarian Sim World, HTML Programozás, Játékhonosítások, Őrültek u[T]cája
Extra:
11 játékhiba, **7** vicces Windows-kép, **2** általatok küldött érdekesség
Mélyvíz (programok száma kategóriánként):
Driver (**8**db), Audio (**8**db), CD-Író (**1**db), Egyéb (**12**db), File Manager (**1**db), Grafika (**2**db), Internet (**7**db), Lejátszó (**3**db), Tömörítő (**2**db), Videó (**5**db), Víruskereső-frissítés (**4**db). Ezek között található **31** korlátozott ideig használtó, valamint **10 ingyenes** program (a drivereket és a vírusadatbázisokat nem számolva).

DEMÓK

Highland Warriors

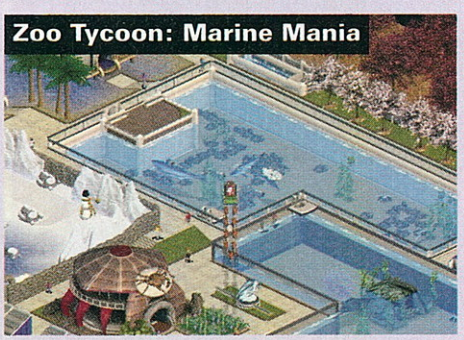


Nascar Thunder 2003



Total Immersion Racing

Zoo Tycoon: Marine Mania

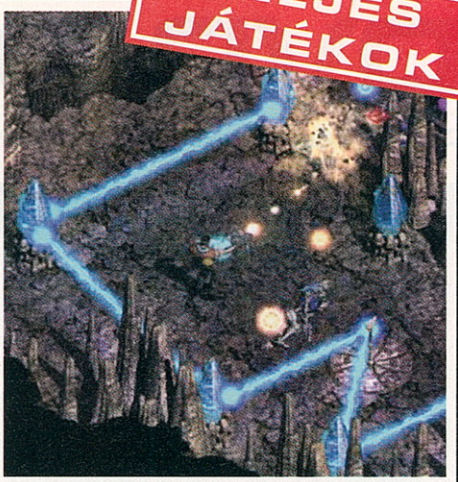


+ a továbbiak:
Deadly Dozen: Pacific Theatre, Far West, Harry Potter: Chamber of Secrets, O.R.B.: Offworld Resource Base, Pet Soccer, RollerCoaster Tycoon 2, Treasure Planet, Warcraft III: Reign of Chaos

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

Orr nélkül könnyebb?

ZAX



A JoWood izometrikus „shoot-'em-up"-ja a régi szép Amigás időket idézi, amikor még nem volt 3D-s csodagrafika, bump-mapping, trilinear filtering és sok egyéb cicoma, csak non-stop öldöklős akció.

Bizony, a Zax azoknak a nosztalgiázóknak szól leginkább, akik révedező tekintettel gondolnak vissza olyan hatalmas klasszikusokra, mint az Alien Breed, vagy a Chaos Engine. Ez a játék megjelenítésére is jellemző, mert semmilyen 3D-s effektet nem használ, hanem 2D-s háttérgrafikát és sprite-okat – ennek ellenére határozattan kellemes megjelenítésben lesz részünk: a környezet megfelelően ki van dolgozva, és orr nélküli hősünk is mucho macho, ahogy a hatalmas robotpókokat, gorillákat a válla fölött vagy oldalra tüzelve intézi el.

A sztorit is elregélném dióhéjban: Zax egyfajta magányos űrkutató-kereskedő, aki nemesércek után kutatva elkerül egy távol bolygóra, ahol rosszul landol űrhajójával. Persze hamar kalamajkákba kerül az őslakossággal: a játék egyfajta felülnézetes, akciósabb Outcast-ra is emlékeztet.

Háborús övezet

STATE OF WAR: WARMONGER

Egykori sikerjátékunk, a magyar nyelvű 3D-s valós idejű stratégiai játék, a State of War legújabb részéhez érkezett. A Warmonger című, teljesen standalone küldetéslemezben (tehát nem kell hozzá előbányásznotok a régi GS teljes játékok halma alól a régi State of Wart) újabb missziókban kell megmenteni az „emberiség sorsát" (vagy valami hasonlóan hangzatos lámaságot) egy lázadó hadseregtől, vagy épp ellenkezőleg, a rossz fiúk oldalán mindenkit eltiporhatunk. Mint a régi State of Warnál, itt is teljesen **magyar nyelven** kommunikál velünk a program, úgyhogy aki elég csehül beszéli Shakespeare nyelvét, az is teljes egészében élvezheti ezt a játékot. OK, nem fogja a játék legyűrni a *Command & Conquer: Generals*-t, de amíg a Westwood siker RTS-e megérkezik, addig ellehetünk vele egy darabig.

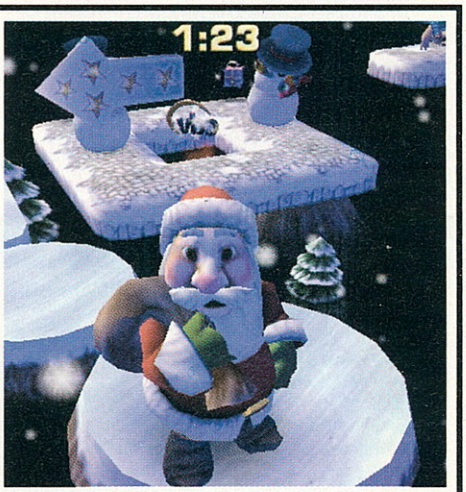
Keresd a nőt!

KING'S QUEST 2: ROMANCING THE STONES

Graham király alighogy megszerezte a trónt, máris üresnek érezte, ahogy egyedül üldögélt rajta. Persze, hogy nő kell neki, „de gyorsan (nő, de ezt már mondtam" ☺): az ara utáni koslatásban segítségére van hű tanácsadója és mindent látó varázstükre is. (Egy ilyennek mi is használnát vennénk...) Persze azonnal meg is látja a leendő arát egy megmentendő hercegnő képében... Bizony, a tavaly novemberi teljes játékunknak, a *King's Quest 1*-nek a Tierra elkészítette a folytatását is! Bár ismét egy klasszikus VGA-s progi „remake"-jéről van szó, ezúttal a játék 60%-a teljesen új, és a készítők újraírták a régi, kissé gyengus párbeszédeket, a sztorit, és még egy látványos intrót is kanyarítottak hozzá! A kalandjátékosok egybehangzó véleménye szerint a King's Quest 2 az eddigi legjobban sikerült fanatikus rajongók által készített adventure, úgyhogy semmiképpen se hagyjátok ki! A főjátékhoz mellékeltük a digitalizált zene addont is: ezt utána kell felinstallálni.

Reszkess Max Payne, itt jön Télapó!

SANTA CLAUS IN TROUBLE



Sokféle 3D-s hőst láttunk már... Lara Croft hatalmas didkóival vált híressé, Rynn a csodás amazon házisárkányával, Indy Jones ostorával, Raziel, a hupikék vámpír lélekszívó képességével, Max Payne pedig olyan lassan tudott lőni, hogy senki sem tudta követni. Ám él egy eksön híró, aki még sohasem tette tiszteletét nálunk: nem csodálhattuk rettenetes erejét, macho fehér szakállát, emberes pocakját, szájbörsztájlos piros szerkóját, mágikus pomponos piros sityakját, és az +5-ös ütésű zsák-zsák telizsákját! Igen, ő Télapó, aki eljött hozzátok – ezúttal egy 3D-s platformos akciójáték formájában. A derék öregnek össze kell gyűjtenie a háztetőkön ugrálva a gyerekeknek szóló ajándékokat, vigyázva nehogy lezúgjon, mint a győzelmi zászló. Összesen tíz szinten keresztül lehet vele kolbászolni, aki pedig végigviszi a játékot, és elég sok pontot ér el, az felkerülhet a CDV toplistájára! Wov. Egyébként tényleg aranyos kis stuff, egy unalmas délutánt el lehet hülyéskedni vele.

Bad Sector

THE LORD OF THE RINGS™

THE FELLOWSHIP OF THE RING™

A VALAHA ÍRT LEGNAGYSZERŰBB TÖRTÉNET A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS JÁTÉKKONZOLOKON IS MEGJELENIK. ÉLD ÁT ÚJRA A GYÖNYÖRŰ RÉSZLETESSÉGGEL ELŐADOTT EPIKUS KALANDOZÁST, MIKÖZBEN A J.R.R TOLKIEN ÁLTAL MEGÁLMODOTT KÖZÉPFÖLDE ÉLETRE KEL FRODÓ, ARAGORN ÉS GANDALF SZEMEIN KERESZTÜL. A TÖRTÉNET JÓL ISMERT TÁJAI, BALJÓS ELLENFELEI ÉS KEDVENC KARAKTEREI MIND JELEN VANNAK EBBEN AZ AUTENTIKUS MESTERMŰBEN.

PlayStation.2 XBOX GAME BOY ADVANCE™ PC CD-ROM BLACK LABEL GAMES

"The Fellowship of the Ring" interactive game © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book "The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings," "The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

A **PC változatot** Magyarországon forgalmazza:
N-TEC Kft. 1102 Budapest, Szent László tér 20.
Tel.: 06-1-261-1219, fax: 06-1-261-0236 N-TEC Kft.

ÚJDONSÁGOK

Szerkesztői jegyzet

A GameStar történetében először – ráadásul a saját rovatomban – világpremiert jelenthetek be. Gondolom, azt már megszoktátok, hogy a magyar újságok közül sok érdekes dologról mi számolunk be elsőnek, de most a Rome: Total War-ról előbb olvashattok előzetest, mint az angol, amerikai, maláj, szingaléz vagy akár Timbuktu-beli kollégák. Örüljünk együtt, mert nem kis meló volt leszervezni, és – nem mellékesen persze – baromi jó a játék!

Ahogy tavaly, idén is egy kis (?) összeállítással kedveskedünk Nektek, a 2003-as év 100 legjobb, legérdekesebb játékáról készítettünk egy összefoglalót. Szóval lehet szemezgetni, várni a nagy durranásokat (nem szoktam smileyzni, de ide kell egy ☺). Nem titkolt célunk volt az is, hogy ez a csekélyke 12 oldal a jövő év folyamán vezérlő csillagotok legyen, vegyétek elő akár júniusban is (bruhaha), hiszen ebben tényleg minden benne van, ami fontos – és már lehet róla tudni.

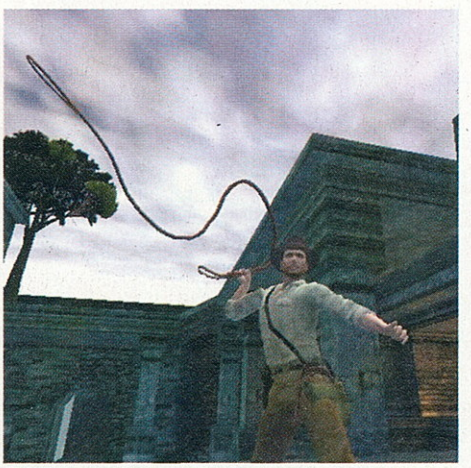
Sajnos a hírek rovat ennek megfelelően kicsit, khm, visszafogottabb lett a szokásosnál, mivel minden nagy nevet az összeállításba tettünk, de remélem, a megszokott száraz, tényszerű szövegek (bruhaha) kárpótolnak Titeket.

Mint minden évben, most is megtartottuk a GameStar Nagy Év Játéka Szavazást. Ugyan még nem közvetíti a tv, mint az Oscart, de ami késik, nem múlik. Addig is kénytelenek vagyunk papírformában közölni Veletek a szerkesztők, valamint a gamestar.hu olvasóinak együttes véleményét. Annyit elárulok: lettek meglepetések!

ender

Licencelik a Grom-engine-t

A mindenki számára ismert és kedvelt Grom című második világháborús játék grafikus engine-jével egy újabb nagyszerű alkotás készül, ezúttal a Rebelmind műhelyében. A nagy mű címe Rebelmind, és egy kalandjáték lesz. Sajnos még hátra van a munka dandárja, ezért a megjelenési időpont egyelőre ismeretlen.



Indiana Jones és a Titkok Kamrája

Véglegesítették az Indiana Jones 6: The Emperors Tomb megjelenési dátumát: a tervek szerint 2003. tavaszán jelenik meg a tucatjátékok koronázatlan királya. A kiadó egy animációt is kiadott a jeles alkalomból, ha valaki esetleg elfelejtette volna, milyen is a játékformába öntött középszerűség.

A vártnál jobban bővül a karácsonyi piac

Az idei karácsony nem csak Magyarországon, hanem egész Európában is a nagy kiadócégek hatalmas reklámkampányát hozta. Például Nagy-Britanniában szinte forradalmi áttörés volt a számítógépes játékok TV-s hirdetésében. Összesen több mint 70 millió fonttal költöttek többet ilyesmire, mint az előző év hasonló időszakában, azonban a hatalmas befektetés busás hasznot hozott, tovább erősítve a már amúgy is tőkeerős cégeket, és tovább gyengítve a független fejlesztő-kiadókat.

Az Activision háborúra készül?

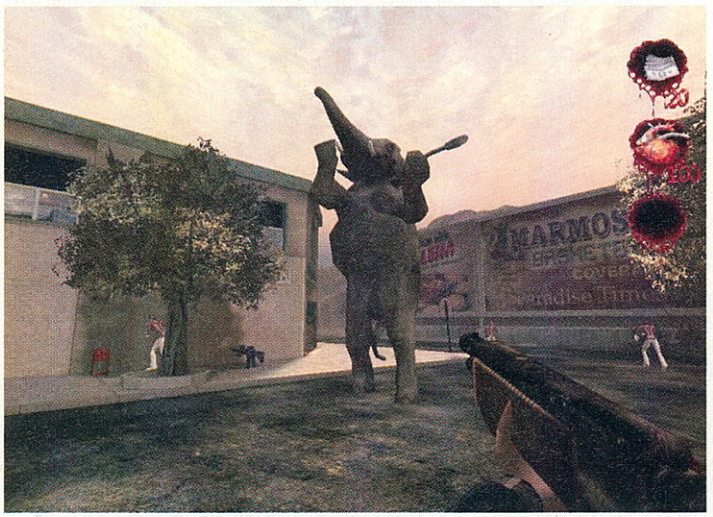
Mivel az utóbbi években sorra nyereséges évet zárt az Activison, a felhalmozott tőkét újabb piaci pozíciók megszerzésére fordítja. Ehhez valószínűleg minden lehetséges, törvényesen engedélyezett megoldást fel fog használni, hiszen lassan döntésre szeretné vinni azt a csatát, hogy ősriválisa, az Electronic Arts, vagy pedig ő fogja uralni a piacot. A háború egyelőre a kis cégek megnyeréséért vagy felvásárlásáért folyik, mindenesetre az Activison mintegy 1.28 milliárd dollárt szán pozícióinak megerősítésére.

Akció az Empire-től

Rome: Total War
A világon elsőként!

Judge Dredd
Itt rend lesz!

2003 legjobb játékai
Legjobbak, a legjobb helyen



Vér, halál, pusztulás

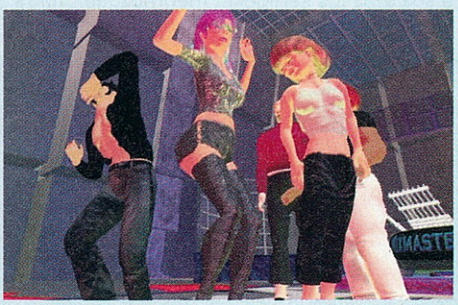
Már írtuk párszor, hogy a nagy sikerű ámokfutó-shooter, a Postal második része (Running with Scissors címmel) fejlesztés alatt áll. A megjelenés 2003-ra várható, étvágygerjesztőnek pedig itt van egy vadiúj screenshot, gyönyörködjünk a szépségében együtt!

Jobb későn, mint soha!

Talán emlékszik még valaki, hogy a múlt ködébe veszve ugyan, de megjelent egy Empire Earth nevű játék, a Sierra gondozásában. Namármost, a villámkezű kiadó olyan szinten tartja rajta az ujját a gamerpiac mint olyan főütőerén, hogy már most(!) megjelent hozzá egy multiplayer addon, amiben van minden, ami csak kellhet, például IPX-protokollos játéklehetőség. „Széles a Chevy, mint egy kombájn, élvezd a kabriót, feel the sunshine!"

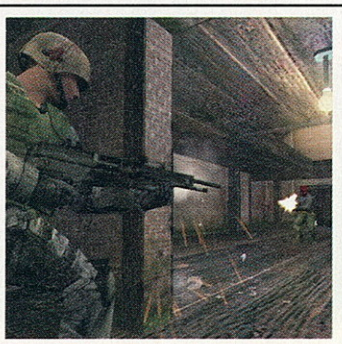
Négyszer jobb, mint a Half Life

A Linden Labs berkeiben egy újabb MMORPG készül, amelyben a frusztrált játékosok akár saját magukat is alakíthatják egy jelenkorban játszódó szuperhősös játékban, melynek címe: Second Life. Megjelenés 2003 nyarán.



Bárcsak itt lenne már!

A GameStar történetének eddigi legtöbb pontszámot kapott játéka a CounterStrike (99%), a cikket egyébként szerény személyem írta róla. Nos, azóta mindenféle találgatások felröppentek CS 2-ről, kiegészítőkről, hasonlókról, de az egyetlen dolog ami biztos, az az, hogy készül a CS: Condition Zero. Mondjuk ennek a programozását se tegnap kezdték el, de örömre adhat okot, hogy kitoltak róla egy szimpatikus animációt, illetve pár új képet.



Az Empire gondozásában megjelenő játékok közül többet a „kettőt fizet hármat kap" konstrukcióban árulja, Xplosiv név alatt. Az Empire illetékese szerint akciójukkal a kiskereskedelmi láncok pozícióit szerették volna erősíteni, hiszen így nekik nem kell speciális reklámfogásokon törniük a fejüket, nem kell saját zsebből promóciós kampányt finanszírozniuk, hanem megteszi azt helyettük a kiadó. A kiadó pedig szintén jól jár, hiszen így saját termékei jobban fogynak, mint a konkurenseké.

A THQ rekapitalizál
Jó piaci pozíció miatt a THQ bevételeinek egy részét arra fordítja, hogy visszavásárolja saját, korábban eladott részvényeinek egy részét. A lépés oka az az üzleti megfontolás, hogy így majd a várhatóan jól záródó 2003-as üzleti évben nem kell osztalékot fizetnie külsős befektetőknek, hanem azzal az összeggel is saját nyereségét növeli. Az így megspórolt összeggel pedig újabb pozíciók megszerzésére törhet.

A jóslatok ellenére növekszik a PC-s piac
A GAME Group elemző cég novemberben adta ki 2002-re érvényes, természetesen még csak előrejelzés értékű közleményét, amely a játékszoftver eladások 4.7%-os

Oroszországból szeretettel

Gondolom, mindenki emlékszik a nagy orosz RTS-csodára, az Etherlordsra. A hatalmas siker után a készítők nem fagyoskodtak tovább a jéghideg radiátorok előtt, hanem elkezdték készíteni a második részt, ami persze jobb, szebb, nagyobb, mint az első. És a screenshotok alapján: tényleg!

Ingyér' NWN!

Szinte özönlenek a kiegészítők, pályák, apró módosítások a Neverwinter Nights-hoz. Ezúttal egy teljesen hivatalos modulról tudósíthatunk – a címe: Witch's Wake –, amelyben a készítők szinte teljes egészében átformálják az unalomig ismer motort. Egyébként e modul csupán egy sorozat első darabja, az NWN sitejáról le is tölthető.

Új Warrior Kings-rész

A méltán népszerű, fantasy alapokra helyezett Total War-klón, a Warrior Kings újabb része fog megjelenni 2003 februárjában. Aki szereti a sok száz fős seregeket megmozgató, nagy stratégiai érzéket igénylő (magyarán: rohadt nehéz) RTS-eket, az már izzíthatja is a rips alkönyvtárát... akarom mondani elkezdheti félretenni a pénzt a cuccra. Az új rész ugyanis, a frissen megnyílt weboldal tanúsága szerint, még az eredetinél is nehezebb lesz.

csökkenéséről számol be. A közlemény nagy felháborodást váltott ki a piac szereplőinek körében, több nagy vállalat is bejelentésben cáfolta, hogy recesszióban lenne a piac, inkább óriási növekedést könyveltek el. A nemrég napvilágot látott Screen Digest elemzés is a megacégek adatait támasztotta alá. E szerint a GAME Group előrejelzése valószínűleg hibás, és az összeurópai eladások 23%-al, mintegy 5.9 milliárd fontra növekedtek. Az ELSPA szakértője szerint ezt a szintet a karácsonyi piacon elérhető extraprofittal szinte biztos, hogy el tudják érni.

Az Egyesült Államokban is korhatárosak lesznek a játékok?

Az amerikai Média és Család Nemzeti Intézet (micsoda név...) az F kategóriába – ami körülbelül a „kevésbé ajánlott"-nak felel meg - szeretné sorolni az egész játékipart a programokban mostanában elharapódzó erőszakos jelenetek és cselekvések miatt. Különösen sérelmezik, hogy a nők elleni erőszak is egyre hangsúlyosabb szerepet kap a programokban (mondjuk ezt nem tudom, miből szűrték le). David Walsh, az intézet vezetője szerint a játékok többségét férfiak készítik, és általában csak szexuális tárgyként állítják be a nőket, ez pedig rossz

Toljad, JoWood!

A Phenomic nevű német fejlesztőcég, a JoWood-istálló tagja, már eléggé előrehaladt Speelforce: The Order of Dawn című szerepjátékának készítésével. Az új screenshotok finoman szólva is meggyőzőek, arról már nem is beszélve, hogy Volker Wertich, a Settlers sorozat kiagyalója a lead designer.

„Keresztszárnyú vadászok közelednek!"

Az EgoSoft nevű orosz fejlesztőcsapat műhelyeiben mostanság egy újabb űrszimulátor készül – örömmel jelenthetem be, hogy jövőre minden héten meg fog jelenni valami olyan cucc, amelyben fekete háttér előtt 3D-s alakzatok mozognak (a nagyobbak lassan, a kisebbek gyorsan). A cucc címe egyébként X2 – The Threat.

3D-s FPS a láthatáron!

Fejlesztői egy igazán megfelelő időpontot, a mindig is uborkaszezonnak számító karácsonyi időszakot választották új FPS-ük bemutatására. Természetesen a Purge című játék olyan elementáris grafikai élményt nyújt, olyan soha nem látott csodákat vonultat fel, hogy biztosan „A 2003-as Év Játékáról" beszélünk.

hatással lehet a serdülők pszichoszexuális fejlődésére. Szeretnék elérni, hogy a csak felnőtteknek készült programok egyértelműen megkülönböztethetőek legyenek a fiatalabbaknak szántaktól, akár úgy is, hogy külön boltokban árulják őket.

Dave új utakon

Dave Taylor, aki már jó pár, innovációjáról híres cégnél dolgozott, például a Crack dot com-nál, a Transmeta-nál és az id Software-nél, otthagyja a saját maga által alapított Carbon6 Entertainment-et. A dolog érdekessége, hogy a Carbon6 másik alapítója a közismert American McGee (akinek nevéhez többek között az Alice is köthető). Taylor nem árult el semmit a válás okairól, de saját közleménye szerint mindenképp a játékiparban fog maradni, és továbbra is designer és producer szeretne lenni.

Kibővül az Ace Combat csapat

A Namco, látva az Ace Combat sorozat népszerűségét, jó pár új taggal egészíti ki a fejlesztő csapatot. A legújabb rész, a Project Aces munkálatai már nagyon előrehaladtak, a kiadó vállalat viszont hosszú távon tervez, és szeretné biztosítani a sorozat színvonalát a további részekben is. Ennek a hírnek csak örülni tudunk, hiszen eléggé halódik a repülős já-

AC Milan, Bayern München, Matáv Sopron

A körökre osztott stratégiák szerelmesei örülhetnek, a Magitech Corporation műhelyében már készül a Strength and Honor. A grafika a stílusnak megfelelő (remélem, elég eufemisztikus voltam), viszont az ókori civilizációk küzdelmei biztos frankók lesznek. Vannak itt rómaiak, egyiptomiak, gallok (mondjuk ez utóbbiak nem tudom, hogy kerültek ide, ők legfeljebb az Asterixben voltak a másik kettő ellenfelei). A megjelenés 2003-ra várható.

Warcraft III, rendezői változat

Megjelent a Warcraft III demója, ami mondjuk nem nagy újdonság, de három olyan pályát is tartalmaz, amelyik az eredetiben nem volt benne. A kiegészítés Thrall Lordaeronra vezető útját dolgozza fel, és... Na nem lövök le minden poént, meg amúgy is rajta van a CD-n.

Zsír lesz!

A drága jó Sierra, áldassék a neve, nekilátott a Tribes 3 készítésének. Sajnos még semmi konkrétum nem szivárgott ki (annyit kivéve, hogy biztosan lesz), úgyhogy a shotok még a második részből vannak, de már az is isten!

tékok piaca, jó dolog, hogy valakik látnak fantáziát a dologban, és életben tartják ezt az egyébként nagyon érdekes és szép műfajt.

Jó úton halad a PC-s Halo

A Gearbox egyik fejese, Randy Pitchford közlése szerint most már tényleg teljes erővel nekigyűrköztek a Halo PC-s verziójának fejlesztéséhez. Mint közismert, az igazán ütős űr-kaland-akciót, ami nem kis mértékben merít a népszerű Gyűrűvilág könyvekből, nem sokkal elkészülte előtt a Microsoft hozta át Xboxra, hogy új konzoljának zászlóshajója legyen. Azóta sajnos évek teltek el, így a fejlesztést szinte nulláról kellett újrakezdeni, hogy a jelenlegi videokártyák lehetőségeit is kihasználják benne, de a PC-s megjelenés most már biztosra vehető.

Új vezető a Take Two elén

Jeffrey C. Lapin lett 2003. január elsejétől a Take Two ügyvezető igazgatója. A vezetőcserére nagyon gyorsan, a régi ügyvezető igazgató távozásának bejelentése után alig két héttel került sor. Lapin korábban alelnök és igazgató tanácsi tag volt az örök riválisnál, a THQ-nál.

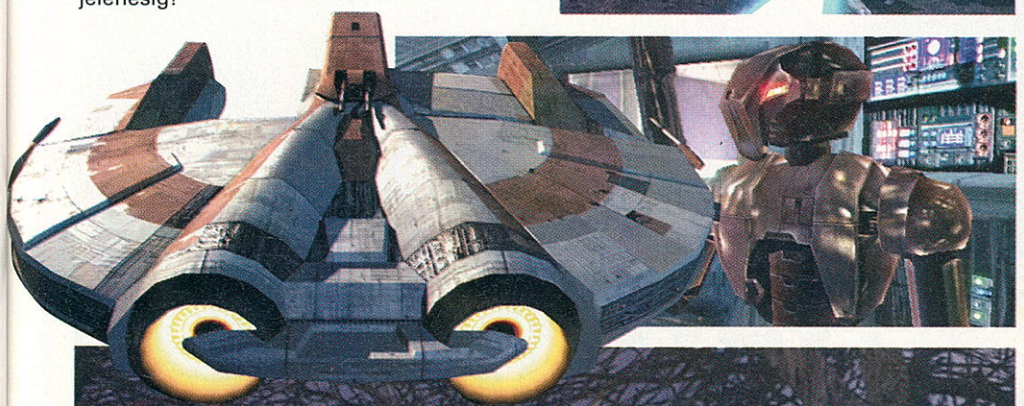
VÉGE

Vészhelyzet! Ja nem... Helyszínelők!

Az Egyesült Államokban hatalmas népszerűségnek örvendő, nálunk csak a ViaSat 3 nézőinek hozzáférhető Helyszínelők játék adaptációja készül a Ubi Soft műhelyeiben. A program címe – a sorozat angol címének megfelelően – CSI: Crime Scene Investigation lesz. A játék érdekessége, hogy a tévésváltozat írója, Max Allan Collins lesz itt is felelős a történetért. Megjelenés már 2003 márciusában.

Kotor

A Star Wars: Knights of the Old Republic című akciócuccosról érkeztek új infók a Bioware-től. Lesz benne egy Manaan nevű bolygó, amelynek a nagy részét óceán borítja (tyűha!), és csak itt található meg a kolto nevű gyógyszerhatóanyag, amely elengedhetetlen az Algopyrin előállításához. Engem már most felcsigázott, csak kibírjam a megjelenésig!

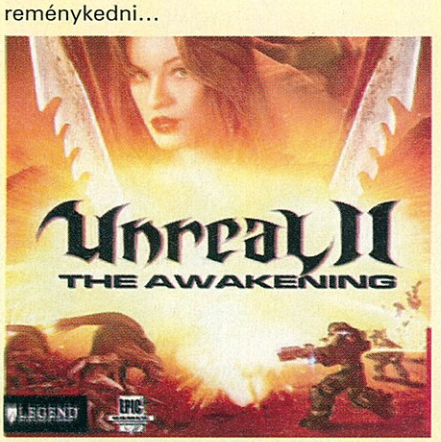


Még egy kis pénz a 3DO-nak

Örömteli és egyben váratlan hírt kell bejelentenem, a 3DO műhelyeiben gőzerővel készül a Heroes IV legújabb kiegészítője, a Winds of War. A Heroes-kiegészítések kidolgozottságát ismerve, mivel tegnap délután láttak neki a fejlesztésnek, holnap reggelre már kész is. Ennek ellenére a kiegészítő csak tavasszal jelenik meg, mert az előző mission disk még fogyogat a boltokban, előbb abból kell minden fillért kipréselni. Gondolom, azt mindenki sejti, hogy milyen „újdonságokkal" találkozhat a CD-n, néhány új pálya mellé még pár szörnyet is rajzoltak, és összedobtak valami Era-koppintás zenét is hozzá. Már alig várom!

Gyanús.

Az Unreal II-nek, a megjelenését eltolták kb. két héttel, így most sajnos csak február 7-én várható, hogy a boltokba kerül. Addig is azonban megjelentették a dobozképét, had csorogjon a nyálunk. 'nyátok! Na mindegy, mindenesetre ha a kép alját megszemlélitek, akkor azon mintha a Starcraftból ismerős hydraliskek rohamoznák a marine-okat. Csak nincs valami összefüggés a két játék között? Mondjuk biztos nincs, de februárig lehet reménykedni...



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

Visszatér a Last Ninja?
A nyolcvanas évek nagy klasszikusa várhatóan visszatér 2003. harmadik negyedévében, jelentette be az Electronic Arts. A kiadást és támogatást az óriáscég fogja végezni, a fejlesztő pedig az a System 3, akik az eredeti részeket is készítették, és a ngyedik epizódon is már régóta szorgoskodnak, a legnagyobb titokban.

Demó megjelenés hegyek
Mind a Bloodrayne, mind a Gun Metal című játékokhoz kiadott a készítőjük egy-egy demót. A Gun Metal nevű akciójáték annyira nem tartozik a „nagyon várt" kategóriába, a Bloodrayne viszont annál inkább, különösen, mert az utóbbi TR-klón megjelenési dátumát egyre csak halasztgatták, így viszont biztosak lehetünk abban, hogy tényleg nagyon jól haladnak a játék készítésével.

VILÁGPREMIER

ROME-MÁVERLEK

ROME: TOTAL WAR

Tra-tra-tra-taaaa... (Ezt kéretik fanfárnak tekinteni!) Aki heves átlapozással jutott túl a bal ujja alatt lapuló oldalakon, annak most nyomatékosítanám én is: a csúcskategóriát képviselő Total War új generációjáról – a világon először! – csak most, csak Ti, és tényleg csak itt olvashattok.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ** Creative Assembly
- **KIADÓ** Activision
- **WEBOLDAL** még nincs
- **MEGJELENÉS** 2003 közepe

WEB

Bizony, eljutottunk ide is. A szépen mutató „exkluzív" pecsét már nem csak könnytől áradó hazánkra vonatkozik. Az Activision a magyar GameStarra bízta készülő atombombája, a Rome: Total War érkeztének beharangozását. Ezért az alkalomnak megfelelő lelkiállapotban, átszellemülten ragadom meg a harang kötelét, majd veszettül elkezdem rángatni, hogy minél több fülbe eljusson a hír: világszám van készülőben!

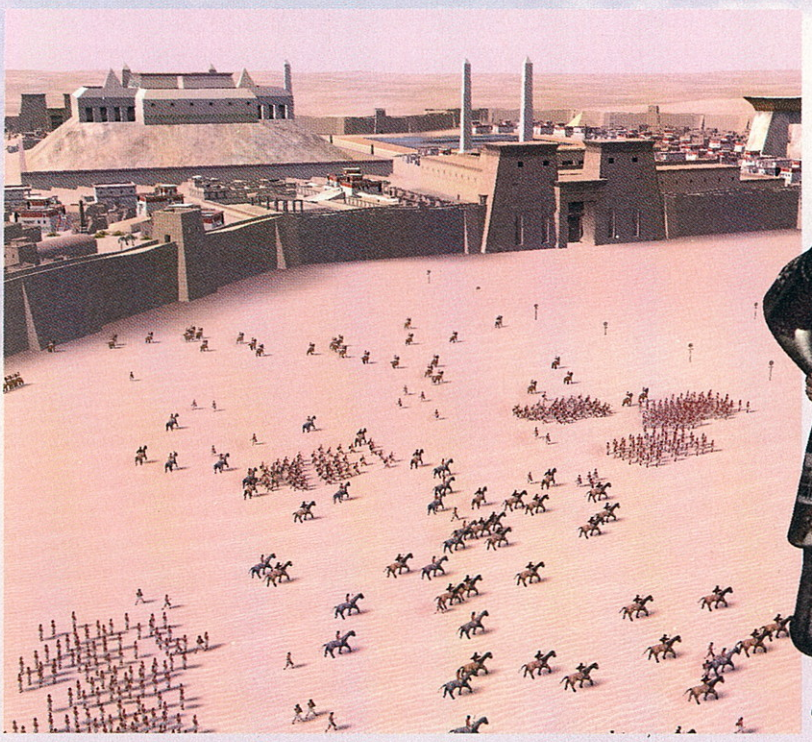
TÉRKÉP, CSATA UTÁN...

...és előtt. A Total War sorozatot nem ismerők számára szeretném gyorsan tisztába tenni a stílus sajátosságait. A lényeg a kétszintű hadviselésben rejlik. Van egyfelől a térkép, ahol gazdasági fejlesztésekről, politikai manőverekről, seregtestek mozgatásáról dönthetünk. A másik szeletet a csata testesíti meg, a maga 3D-s valójában. Óriási csapatok akaszthatnak tengelyt egy olyan terepen, ahol – kis túlzással – minden fűszálnak jelentősége van. Dombra mászva fáradnak katonáink, erdőségek rejtekéből rajtaütéseket tervezhetünk, esőben csődöt mond a puskapor. Mondjuk, annyival biztosan egyszerűbbé válik az életünk, hogy ez utóbbival nem kell foglalkoznunk a Rome-ban, a TW sorozat harmadik, teljes értékű tagjában. Nem számít nagy intellektuális kihívásnak kikövetkeztetni: ezúttal a félelmetes ókori légiók élére vezényel minket jó szerencsénk. Sőt, ennél sokkal többről is szó van, de legelőször foglalkozzunk azzal, amit első ránézésre észrevehettetek: a játék brutális grafikájával!

BECAUSE YOOOOOUUU'RE GORGEOUS...

Fenti dalszöveget nem lehet kifejezetten a Rome kedvéért írták, de a képeket nézegetve mi is bátran énekelhetjük: Olyan jóóóól nézel ki ☺! Akik féltek, hogy a profittermelés lelketlen urai csak egy újabb klón gyártására adtak utasítást, azok máris fellélegezhetnek. Tamáskodók, félre az útból, érkezik a vadiúj grafikus motor!

Elsőre meglepőnek hathat, de rögtön



Totál háború

TOTAL WAR-TÖRTÉNELEM

Kezdetben volt a **Rizikó** és a **Myth**. Előbbiben egyszerűen lehetett világot hódítani, utóbbiban látványosan lehetett beleket ontani. Az ezredforduló felé közeledve a Creative Assembly gondolt egyet, és a két stílust bepakolta egyetlen játékba. Az eredmény (megkockáztatom, még az ő várakozásaikra is jócskán rálicitálva): óriási siker. A **Shogun: Total War** összetettsége mellett könnyen játszható maradt. Ráadásul látványban korszakokkal előzte meg a komoly stratégiai játékokat. Ehhez már csak a varázslatos japán hangulatot kell hozzáadnunk, hogy megértsük, mitől vált egyeduralkodóvá a TW-koncepció.

A Shogunt hamarosan egy mongol invázió követte, ám ez a mellesleg igen jó kiegészítő csak ideig-óráig csillapíthatta a fanatikusok étvágyát. Nemrég azonban királyi lakomát ülhettek(-tünk). A **Medieval: Total War** nem adott alább a színvonalból. Seregnyi különleges egységgel, jellemükben (is) fejlődő hadvezérekkel, változatos játékmenettel igazolták a fejlesztők: két évvel ezelőtt nem véletlenül „sült el a kezük".

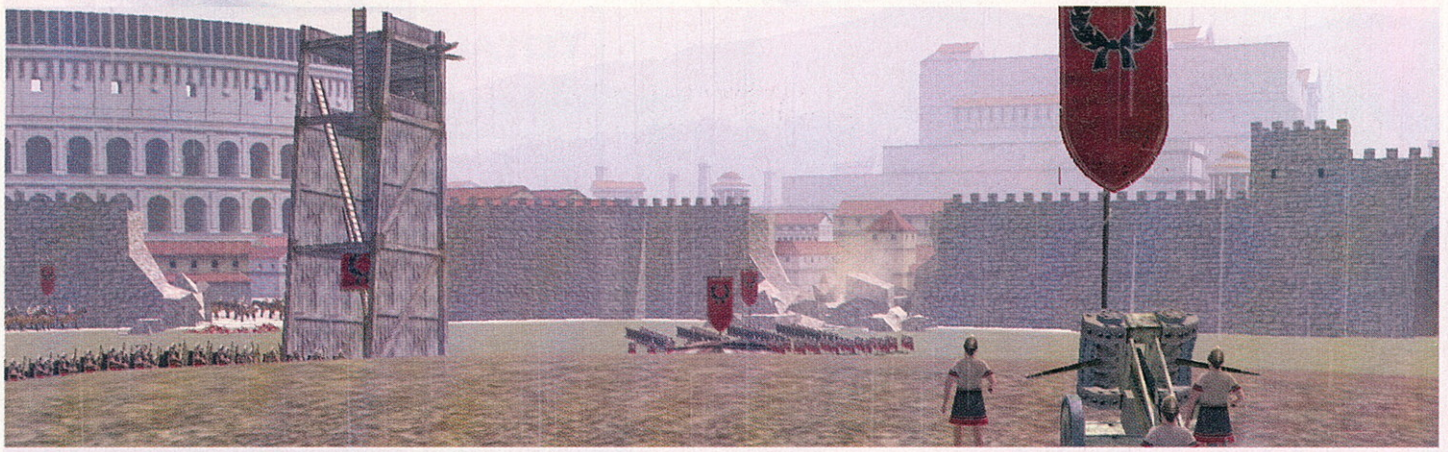
egy visszafejlődéssel kell kezdenem. A Rome csataterei ugyanis „mindössze" 5000 harcost képesek felvonultatni. Régi motorosok már kórusban fújják: a *Medieval*-ba ennek a kétszeresét préselték bele. No de a mennyiség nem egyenlő a minőséggel, ugyebár?! A sötét középkor „eccerű" fegyvereseit az ókor színpompás seregei váltják. Az utolsó parittyás kölyök is teljesen 3D-s, motion capture technológiával készített kültakarót kap. A képek magukért beszélnek. Egy átlagos FPS is megirigyelné ezeket a marcona tekintetet. És ezrével nyüzsögnek majd a képernyőnkön!

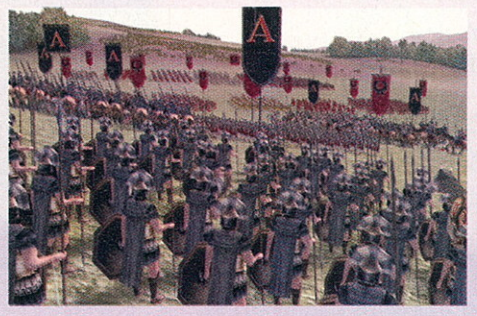
Amikor először hallottam a játékról, kicsit megijedtem. Tartottam attól, hogy a *Medieval* példátlanul változatos egységeivel nem tudják felvenni a harcot a roppant erős, de alapvetően nagyon egyforma katonákból álló légiók. Aztán meglátam az elefántokat, és éreztem, jó nagyot tévedtem. Pedig akkor még nem tudtam a szkíta harci szekerekről, nem számoltam a csatára edzett vérebekkel, hogy az égő disznókra (!) vagy a barbár fejhajítókra (!!!) már ki se térjek. Értetlenségünkön a program kreatív igazgatója, Michael De Plater segített, aki elmagyarázta: bizony, derék germán barátaink valami gusztustalan nyálkával bekent levágott emberfejekkel próbálták forradalmasítani a hadakozás művészetét. Látatlanban lefogadom, hogy a Királytigris azért jobban bejött nekik...

CSATATÉR A KOZMETIKUSNÁL

Nemcsak a hadsereg, de a terep is alapos átgyúráson esett/esik át. Az már-már kötelező elem, hogy szimplán szép lesz a harctér. Az viszont kellemes adalék, hogy gazdasági fejlesztéseink is megjelennek a háromdimenziós világban. Szóval, ahol utat épített a nagyszerű latin birodalom, ott a csatában is rálelünk a kígyózó kőlapokra. Másik példa: egy vidékfejlesztésen átesett területen portyázva ringó búzamezők között cserkészhetjük be gyanútlan ellenfelünk. Hab a tortán, hogy ezek a fejlesztések interaktívan viselkednek, azaz leronthatjuk bármelyik dolgot, ha úri kedvünk úgy hozza. El is képzeltem, amint hős centuriónk kiadja embereinek a parancsot a gonosz

> „Michael elmagyarázta: germán barátaink nyálkával bekent levágott fejekkel próbálták forradalmasítani a hadakozás művészetét."





ELŐREJELZÉS

- 5000 irányítható egység
- javított várostrom
- szép grafika
- mikor lesz már kész?

Mennyire várjuk

magvak megsemmisítésére, majd felállítanak egy táblát Az aratás búza hiányában az idén elmarad felirattal ☺.
A terület nagysága elképesztő méreteket ölt. Akár 32 kilométer hosszan belovagolhatjuk a tájat, ráadásul az ilyen nagy lépték miatt gyakran fogunk felfedezni például városokat a távolban, ha azok történetesen tényleg nincsenek néhány tucat kilométernél messzebb a csata helyétől.

OK, a program soha nem látott látvánnyal büszkélkedhet, de mihez kezdjek vele a két éve nem fejlesztett gépemmel? – szólhatna jogosan akármelyik hátrányos helyzetű kelet-európai sorstársunk. Mike Simpson, a fejlesztésért felelős csoport vezetőjének szavai azonban reménykeltően hangzanak: „Nem szerettük volna, ha a lenyűgöző látvány csakis a csúckategóriás számítógépek tulajdonosai számára párosult volna élvezhető képfrissítési sebességgel. Ezért rengeteg időt és erőforrást áldoztunk egy olyan technológia kifejlesztésére, amely lehetővé teszi a játék akadálytalan futását még a kifejezetten gyenge gépeken is." Szkeptikusok azért dörmöghetnek ezzel kapcsolatban valami olyasmit, hogy szeretnének ők egy olyan „gyenge" gépet, amilyen Mike beszél ☺.
A következő megdöbbentő adatot azonban már írásba is adták a készítők. A különböző technikai trükköknek hála, állítólag egy négy megás (leírom máshogy is: 4 MB-os) grafikus kártyán is elfut a játék!!! Remélem, nem azzal fognak ebből a kijelentésből kihátrálni, hogy lemaradt egy kilences a négyes előtt.

> „...ostromgépek mellett létrákkal, falszakaszok aláaknázásával, ostromtornyok bevetésével is próbálkozhatunk majd."

RÓMA, NYÍLT VÁROS

Pedig még nem is értem az újdonságok végére! A Shogun „felejtsük" kategóriás várostromai után a *Medieval* már egész emberi megoldásokkal rukkolt elő. Mindez azonban csak arra volt elég, hogy ne fényévekkel, hanem „mindössze" mérföldekkel lehessen jobb a készülő Rome. Arra most nem is akarnék sok helyet pazarolni, hogy az ostromgépek mellett létrákkal, falszakaszok aláaknázással, ostromtornyok bevetésével is próbálkozhatunk majd. Inkább az olyan ínyencségeket emelném ki, mint mondjuk az utcai harc. Képzeljük el, amint kemény harcok árán, falon belülre került csapatainkkal prédára éhesen elkezdjük átfésülni a várost. Épp győzelmünk hírét kezdjük diktálni írnokunknak, amikor több épületből is bosszúszomjas városvédők (nem, nem a Ráday Mihály-féle csapat ☺) rontanak elő, és egyenként felkoncolják szétszóródott egységeinket. Jó kis muri, nem?
Még az ostromhoz tartozik, hogy itt is érvényes a „minden látható és elpusztítható, ami a nagytérképen szerepel" elv. Ez különleges taktikák bevetését teszi lehetővé. Vegyünk egy szituációt, amikor seregünk nem elég erős ahhoz, hogy nyílt támadással bevegyen egy várost. A csata végkimenetele ettől függetlenül lehet számunkra kedvező, amennyiben nem a falakra szórjuk az áldást, hanem, teszem azt, a város büszkeségére, a Colosseumra. Csak nullára amortizáljuk a kőcirkuszt, és már vesszük is a sátorfánkat...

CSODÁS VILÁG, VILÁGCSODÁK

A rómaiak büszkesége mellett az egyiptomi piramisok és a rodoszi kolosszus is birtokba vehető. S mint azt a *Civilization*-ben már

megszoktuk, hatalmas előnyöket biztosítanak a terület uralkodójának.
A nagytérképről annyit tudni lehet, vége a „rizikós" korszaknak. Bezony ám, a stratégiai hadszíntér sem lesz többé lapos! Nemcsak hegyeket, mocsarakat, sivatagos terepet láthatunk, de a városokat is, amint idővel egyre kövérebbre híznak.
Már persze akkor, ha jó kezekben van a gyeplő. A Rome világában a gazdasági erő a városokban rejlik, ezért nekik odaadó gondoskodás dukál. A lustább… akarom mondani: harcorientáltabb vezérek azonban nyugodtan lepasszolhatják a melót a szürke eminenciásnak, a számítógépnek. Állítólag jól ellátja majd a feladatát. Ajánlom is, különben én látom el az áramköreit egy súlyos tárggyal ☺!
Amilyen butuska vagyok, még nem szóltam egy árva szót sem a játék végcéljáról. A bátrak arra vállalkozhatnak, hogy családjuk vezetőjeként megpróbálják magukat Róma imperátorává, azaz a legfőbb hatalmi tisztség birtokosává választatni. Mit kell ezért tenni? Lássuk csak: hadseregeket felállítani, csatákat nyerni, városokat felvirágoztatni, barbárokkal alkudozni, orgyilkosokat leleplezni, kordában tartani családon belüli riválisainkat, olykor-olykor teljesíteni a szenátus akaratát, lecsillapítani az elégedetlen plebszet. Soroljam még?

Hannibál, a portás

Inkább rátérnék a kisebb hadjáratokra, merthogy ilyen is lesz. Ezekben a minikampányokban olyan híresség bőrébe bújhatunk, mint a magát Rómát is pusztulással fenyegető Hannibál vagy a Kirk Douglas alakította Spartacus. Ha jól vezetjük rabszolgaseregünk, a végén nemcsak büszkeségből, de győztes hadvezérként is kiálthatjuk: Én vagyok Spartacus! Akárcsak az előző változatokban, most sem maradunk a valóságban lezajlott ütközetek, ostromok nélkül. Szám szerint tizenöt helyen és időpontban élvezhetjük a játékos törikorrepetálás előnyét. Valószínűleg elég nehéz lesz, de azért megpróbálkozhatunk Julius Caesar sikereinek túlszárnyalásával.
Érdekes elképzelés, hogy már maga az oktató rész is élesben zajlik. A játékosokat az első pun háború eseményei közben készíti fel a program az elkövetkező csaták nehézségeire. Szerintetek mit szólnának a punok, ha megtudnák, rajtuk gyakorol a római vezérkar ☺? Ez persze nem annyira lényeges kérdés, mint az, hogy mohó ujjacskáink mikor téphetik már fel a gyönyörű CD-tartót, rajta a mágikus betűkombinációval: „Rome: Total War". Sajnos, a megjelenési időpont még nem egyértelmű. Talán nem szeretnének abba a hibába esni a készítők, mint megannyi kollégájuk, akik csak dobálóznak a dátumokkal, aztán nem győznek elnézést kérni. Megnyugtatásul hadd mondjak annyit: szerintem nem években, hanem hónapokban érdemes számolnunk. 72, 71, 70 ☺…

-csonti-

Teknősbéka-alakzat

Hadviselés római módra

A kapott információkból nem derül ki, bevethető lesz-e egy stöpszli francia fickó, aki játszi könnyedséggel pofoz fel akár egy egész római légiót. Asterix azonban így is, úgy is csak szabályt erősítő kivételnek tekinthető, hiszen a történelem igazolja: Róma az ókori hadviselés királya volt.
Azok a karthágói elefántok például, amelyek oly sikeresen tiporták porba a görög falanxokat, ártalmatlanul csörtettek végig a vezényszóra folyosót nyitó vörös pajzsok között. Mire megfordultak az ormányos harceszközök, már el is dőlt a csata. Mondanom sem kell, nem a nehéztüzérség nélkül maradt afrikaiak javára.
A birodalom másik nagy fejfájását a barbárok okozták. Ellenük is sikerült kifejleszteni a nyerő harcmodort. Rugalmas fejjel ellátott dárdát hajítottak az ellenség nagyméretű pajzsába, majd azt egy erőteljes rántással kitépték a törzsi harcos kezéből. A védtelenül maradt barbárokat a pajzsfallal védett légionáriusoknak már csak – szó szerint – le kellett mészárolniuk. Így már érthető a korabeli szállóige: jaj a legyőzötteknek!

A LEGFELSŐBB BÍRÓSÁG

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Képzelj el egy 65 milliós metropoliszt, ahol a bűn és a mocsok mindent eláraszt, s az egész társadalmat csak egy hajszál választja el a totális káosztól! Aztán képzeld el azt az embert, aki még itt is képes érvényre juttatni a törvény szavát! ...nem, nem Batman az...

ADATOK

- FEJLESZTŐ: Rebellion
- KIADÓ: Vivendi
- WEBOLDAL: www.rebellion.co.uk
- MEGJELENÉS: 2003. ősz

WEB

Bár nem járunk túlságosan messze az igazságtól, ha a bugris bőregérre gondolsz, mert egy másik képregényhősről, a hazánkban nem annyira közismert, ám a nagy víz túlpartján annál népszerűbb Dredd bíróról van szó. A kőkemény rendfenntartó kalandjaira nálunk sokkal inkább a Stallone nevével fémjelzett, 90-es években készült mozi kapcsán emlékezhetnek az emberek, ám az oxfordi székhelyű Rebellion (Aliens vs. Predator) épp azon szorgoskodik, hogy legújabb FPS-ében bárki belevethesse magát a 2000 AD zseniálisan kitalált, cyberpunk világába!

65 MILLIÓ EMBER MÉG KÖBMÉTERRE IS SOK...

Az első 2000 AD-képregények még javában a hidegháború alatt íródtak, s mint ilyenek a 2139. évre – „rendes" darkos cyberpunk világ lévén – sokkal sötétebb jövőt jósoltak az emberiségnek, mint ami jelen állás szerint elvárható. Ebben a világban ugyanis a régi New York és környéke nem más, mint egy hatalmas, véget nem érő betondzsungel. Egy város, melyet Mega-City One-nak neveznek, és 65 millióan lakják. És nem azért e tömeg, mert itt olyan kellemes a klíma, vagy annyira alacsony az adó, hanem mert a városmonstrumot nyugatról szegélyező, mutánsoktól hemzsegő nukleáris sivatag (Cursed Earth), illetve a keleti partjait mosó sugárszennyezett Black Atlantic nem sok alternatívát hagy az atomháború után a Mega-City One-hoz hasonló gigapoliszokba tömörült emberiségnek.

Ekkora „masszában" persze mindennaposak a bandaháborúk, a gyilkosságok, a lázadások, így érthető, ha a klasszikus rendfenntartó-büntetésvégrehajtó rendszer nagyon rövid idő alatt csődöt mondott. Ezért hívták életre a Bírák szervezetét, amelynek tagjait felruházták azzal a hatalommal, hogy a bűnözőket letartóztatva azonnal ítélkezhessenek felettük, s az ítéletet akár helyben végre is hajthassák! A vasszigor meghozta eredményét: a söpredék már a Bírák puszta jelenlétét is rettegi, így a bűn, ha nem is tűnt el az óriásvárosok utcáiról, legalább kordában tartható vált.

„MONDOM, KÖTÉL!!"

A Rebellion nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy életre hívja eme sötét világ egyik hatalmas városát – annak nyomasztó zsúfoltságával, hihetetlen sokszínűségével és fura „elveivel" együtt. Karakterünk természetesen Judge Dredd lesz, a kőkemény igazságosztó, aki számtalan katasztrófától óvta már meg városát eddig is (atomcsapás, idegen invázió, őrült megalomán hatalmasságok), de legfőbb ellenfelét, Judge Death-t még mindig nem sikerült megállítania... (a fazonról tudnunk kell, hogy kissé meg van kattanva, és a bírói elveket picit sajátságosan értelmezi: „Az élet bűn. Az ítélet halál" – szokta mondogatni, mielőtt minden ok nélkül kivégzi áldozatait).

Ebből már kiderült, hogy fő feladatunk ősi ellenfelünk letartóztatása (továbbá ítéletének kihirdetése és végrehajtása) lesz, amelyet előreláthatólag 10-12 teljesen lineáris, ám nagyon erősen sztorivezérelt küldetésen át kell majd kiviteleznünk.

Rebellionék nagyon nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a játékos számára mindvégig hihető és elfogadható maradjon az igazságosztó Judge Dredd szerepköre. Nem akarták a hangulatot taccsra tenni azzal, hogy egyetlen ügy nyomainak felgön-

ELŐREJELZÉS

- Dredd-feeling
- rengeteg NPC
- kimagasló AI
- lineáris játékmenet

Mennyire várjuk

gyölítése okán „kiszakítják" karakterünket az élő-lélegző nagyváros forgatagából. Dreddnek ezért – amellett, hogy küldetésről küldetésre halad előre a Death-sztoriban – teljes funkciójában „üzemelő" Bíróként is meg kell állnia a helyét: ha jártunkban-keltünkben törvénysértésbe botlunk, érvényt kell szereznünk a jognak. Utóbbi szó nem véletlen: a bíráskodás nem azt jelenti, hogy kivégzünk bárkit, aki mondjuk elszív egy joyát, hanem azt, hogy jó Bíró módjára a törvényben foglaltak szerint járunk el. Rendőri túlkapások esetén számíthatunk ugyanis a SJS (Special Judicial Squad – a Bírák bírái) látogatására.

Amikor egy Doom-motor nem elég...

Maga a világ, illetve Mega-City One megalkotása és hangulatának visszaadása elég kemény feladat elé állította a fejlesztőket. A játékhoz egy teljesen új 3D-s motort írtak (neve Asura), amelyet alkalmassá kellett tenniük arra, hogy a rajzfilmek és a valódi filmek között elhelyezkedő képregényfeelinget tökéletesen ábrázolja. Saját bevallásuk szerint ez volt az egyik oka annak, hogy nem licencelték a divatos Quake 3-késŏbb esetleg Doom 3-motort: túlságosan filmszerűvé tette volna a játékot (lásd *MoHAA*)...

A grafikus motor másik nagy feladata a gigapolisz utcáin, terein, szórakozóhelyein hemzsegő nagyszámú városlakó egyidejű megjelenítése. Az Asura mintegy 30 nagy felbontású alakot tud egyszerre kezelni és mozgatni a képernyőn, míg az *RtCW* vagy a *MoHAA* ennek alig felére volt képes. (Ez volt a másik ok, amiért Rebellionék hanyagolták az id motorjait.) Mindenesetre a képeket elnézve látszik rajtuk, hogy nem véletlenül tökörésznek a srácok ennyit a város hangulatának ábrázolásával – a látvány már az állóképeken is irtó feelinges!

Józan ítélőképesség

Fegyvertárunk a Bírák leghűségesebb társára, a képregényből és a filmből megismert Lawgiver pisztolyra alapoz, melyhez a legkülönfélébb töltényeket használhatjuk majd (páncéltörő, hőkövető, robbanó stb.). Persze az elővigyázatos Bíró nem merészkedik az utcára durvább fegyverek nélkül: ezek közül egyelőre a Lawrod Rifle ismeretes, mellyel nem lesz gond a kisebb kerületek gyors és hatékony kipucolása.

Judge Dredd legendás járművéről, a Lawmasterről azonban le kell majd mondanunk. Az indoklás egyszerű: a rebellionös srácok inkább egy adott stílusú játékmenetet akarnak *tökélyre* vinni („lábonjárós" FPS), mint vegyíteni többféle akcióelemet, s ezeket „csak" kielégítő szinten kivitelezni.

Lesznek azonban használati tárgyaink tucatszám, a legegyszerűbb kulcskártyáktól kezdve minden Bíró kedvencéig, a Birdie nevű hazugságvizsgáló kézi készülékig (ez utóbbi nagy móka lesz, minden bizonnyal ☺).

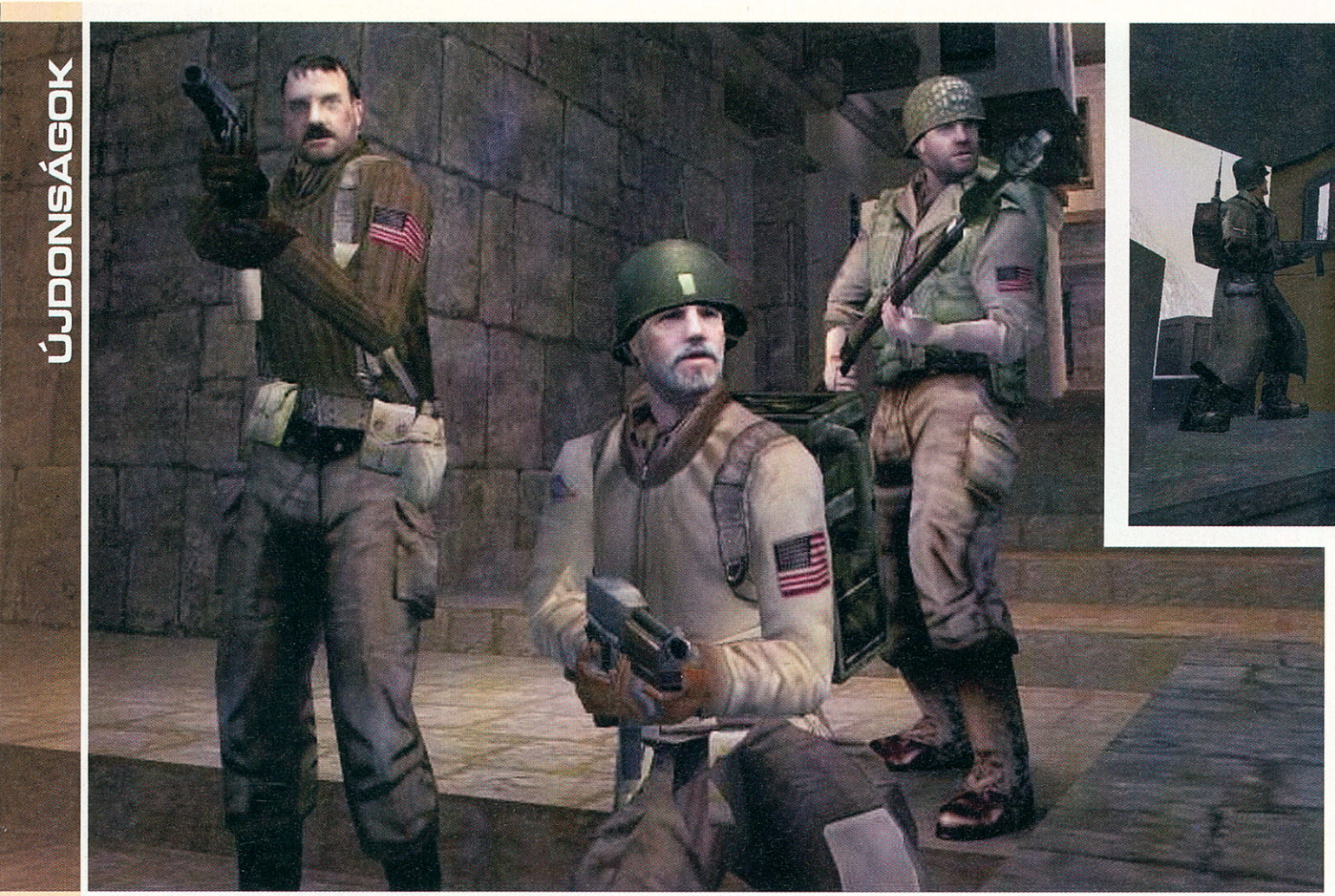
> „Még a teljesen alap, utcai MI is képes lenne team-deathmatchet játszani multiplayerben..."

Sok szépet ígérnek a fejlesztők a mesterséges intelligencia kapcsán is. Ezek szerint a más játékokban megszokott – tulajdonképpen a gyenge MI-t leplező – előre leprogramozott eseményeket teljesen elfelejthetjük: a gép által irányított szereplők mindig figyelembe veszik saját érzéseiket, a környezeti behatásokat, és felmérik majd tervezett cselekedetük várható következményeit is. Ráadásul ezek eredőjeként létrejövő reakciójuk nemcsak egy-egy *állapotban* manifesztálódik (barátságos, gyanakvó stb.), hanem konkrét *cselekedetekben.* A rebellionös srácok szerint a fejlesztés jelenlegi állapotában leledző teljesen alap, utcai MI is képes team-deathmatchet játszani multiplayerben. Jól gondoljuk meg tehát majd a játékban, hogy melyik csürhe utcai bandába kötünk bele, mert megvan rá az esély, hogy egy szervezetten harcoló félkatonai csoportosulással találjuk szemben magunkat, amely ellen nehéz lesz életben maradnunk!

Judgment Day

Az *Aliens vs. Predator*-ral a Rebellion bebizonyította, hogy nagyon jó érzéke van a hangulatteremtéshez, és bámulatosan vissza tudja adni a licencelt világok, illetve karakterek eredeti varázsát (hogy a kifinomult ijesztgetésről már ne is beszéljünk). Ha már csak fele olyan jó munkát végeznek a Dredd-univerzummal, mint tették azt az AvP-világgal, akkor már megéri várni a játékra. Az már csak hab a tortán, hogy ők a „félrész" helyett kétszer akkora durranást ígérnek a Dredd vs. Death kapcsán. Ismerve az AvP-t, és figyelembe véve, hogy azóta még fejlődni is volt idejük, én hajlamos vagyok hinni nekik!

Boe



BJ TIZEDES ÉS A TÖBBIEK

RTCW: ENEMY TERRITORY

BJ Blaskovitz hatalmas arc, de a Wolfenstein kastélyba tett legutóbbi turistaútja után ő is belátta: egyedül nem megy... A küldetéslemezben ugyanis BJ-vel ezúttal nem magányos harcosként kell szétcsapnunk a friccek között, hanem egy egész csapatnyi MI lesi parancsainkat...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ** Mad Doc Software
- **KIADÓ** Activision
- **WEBOLDAL** www.activision.com
- **MEGJELENÉS** 2003 első negyedév

WEB

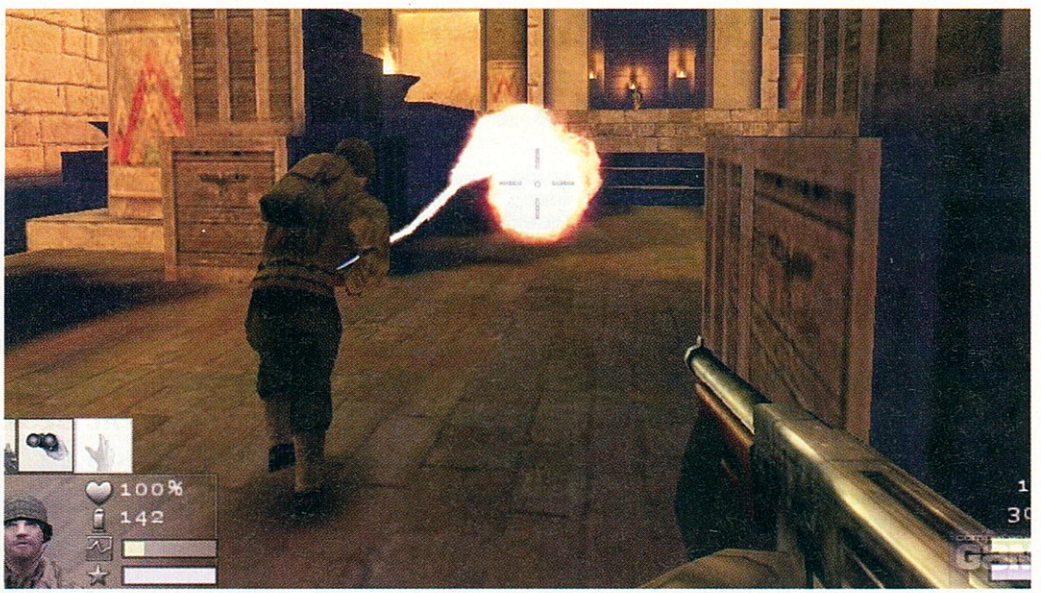
Épp egy éve, karácsonykor dobta piacra az Activision a klasszikus „náciölős" FPS-nek, a Wolfenstein 3D-nek az új évezredhez igazított megjelenítésű és játékmenetű folytatását. A kiadó zseniális húzással nem egy, hanem rögtön két csapatnak adta ki a single és a multirész fejlesztését és mindkettő kitűnően megállta a helyét: ennek köszönhette az RTCW, hogy a magyar GameStar egyik legmagasabb FPS helyezését érhette el. (95%-ot kapott, ennél magasabbat már csak a MoHAA érdemelt ki a maga 96%-ával – volt is vita rajta Boe-vel, melyik a jobb ☺...)
Ezúttal azonban egy kicsit megfordult a dolog, ugyanis az elmaradhatatlan küldetéslemezben
Mad Doc csapata egyaránt belevegyíti a single és a multi legkiválóbb erényeit...

„BLASKOVITZ PARANCSNOK ÚR, FRICC-HENTELÉSRE JELENTKEZEM!"

Mint anno a multiplayerben emberi társakkal, itt a mesterséges intelligencia által irányított beosztottakkal tapasztalhatjuk meg a háború poklának virtuális örömeit. A mezei bakákon túl egyszerű és specializált mérnököknek, orvosoknak, „covert ops"-oknak és „field ops"-oknak parancsolhatunk. Mindegyik egységtípus saját képességekkel rendelkezik: egyesek aknákat tudnak telepíteni, vagy hatástalanítani, másokat előre küldhetünk felderíteni a terepet, különböző lőszerelosztó bázisokat és épületeket húzathatunk fel, sőt bizonyos embereinket még azzal is megbízhatjuk, hogy lopjanak az ellenségtől uniformist.
Ennél a rengeteg egységtípusnál persze jó sok hajtépést és ordibálást okozna, ha csak „belső nézetből" parancsolhatnánk nekik, ezért kaptunk egy valós idejű térképet is, amelyen sokkal könnyebben átláthatjuk saját embereink és a friccek mozgolódását, így az RTCW jóval taktikusabbá vált az első részhez képest.

KŐ' EGY CSAPAT...

Szerintem az RTCW új epizódjának „csapatorientáltságáról" sokaknak rögtön az Electronic Arts-féle *Battlefield 1942* ugrik be (legalábbis azoknak, akik tolták ezt a stuffát ☺...). A hasonlóság szembeötlő, ám a Mad Doc fejlesztő gárdája a szimpla koppintás mellett egy dologban mindenképpen jobbak szeretnének lenni: a *BF 1942* síkhülye MI-je helyett ők igazi Einsteineket ígérnek. Az őrnagyok például külön kérvény benyújtása nélkül is lőszert osztogatnak, az orvosok pedig egy kisebb bibire is rögtön hozzánk rohannak, hogy törődött testünket ápolgassák. A készítők arra is nagyon büszkék, hogy embereink effektíve „megértik a feladatukat" (tényleg nem egy utolsó szempont ☺...) például parancsra Cerberusként őriznek egy adott helyszínt. Végül azt is hozzátették, hogyha kérünk tőlük gyógyszert, vagy lőszert, akkor tényleg adnak, ami ugye nem mindig jellemző a „természetes" intelligenciával rendelkező, emberi játékosokra a multis Wolfy partik során...
Vigyáznunk kell viszont, mert a munició single-ben nem lesz végtelen, így elfordulhat, hogy a túlságosan is pazarló, vagy magára



nem vigyázó játékos csak egy kezét széttáró lőszerhordozóval vagy orvossal találja szembe magát. Bár a pályákon találni fogunk lőszer, illetve gyógyszeres ládákat, amelyekből embereink fel tudnak tankolni, viszont a doki és lőszeres fickó ezt nem teheti meg, különben málhás szamárrá silányulnának a játék hátralévő részére.

jelölni, és már mehet is a móka. A gyógyszerek vagy a lőszer kéréséhez pedig a multis felületet használhatjuk majd itt is: rátenyerelsz a „v" gombra, bejön egy menü, amiből könnyen kiválaszthatod a parancsokat. Társainknak persze szükségük lesz különféle eszközökre is. Akár mi magunk is felcuccolhatjuk őket a küldetések előtt, de

„...sőt bizonyos embereinket még azzal is megbízhatjuk, hogy lopjanak az ellenségtől uniformist."

Persze nagy szükségünk lesz a többi bajtársra is, ugyanis a pályák szerkezete gyakran olyan, hogy nélkülük nem tudunk továbbjutni: a single játékmenetnek megfelelően itt leginkább különféle puzzle-jellegű feladatokról van szó. Persze egyszerű taktikai megoldásokhoz is érdemes őket felhasználni: például a mesterlövészünket egy domb tetejére rakhatjuk, így Sasszem levadászhatja a közelünkben sunnyogó fricceket. Ha pedig valahol egy berobbantható fal állja utunkat, akkor ezzel most nem a "mindenhez értő" BJ-nek kell foglalkoznia, hanem egy mérnök ezt megteszi helyette. Szerencsére a parancsok kiosztása könnyen fog menni: a készítők az Operation Flashpointot tartják negatív példának, amelynél ők jóval egyszerűbb és jobb kezelőfelületet szeretnének. Embereinknek a már említett térképen is kijelölhetünk majd direktivákat („Joe, huzzá' oda, de még ma"), de egyes feladatokat egyszerűen a kurzor segítségével is megadhatunk: ha például egy ajtót fel tudunk robbantani, akkor csak ki kell akik nem szeretnek ilyesmivel szöszölni, azok az alapfelszerelést is rajtuk hagyhatják.

JA, VAN SZTORI IS

A történet ezúttal 1942-be röpít minket vissza, amikor BJ még egyszerű army ranger volt, és az OSA (Office of Secret Actions) éppen felvette soraiba az ígéretes ügynökpalántát. A szervezet hősünket a németek által frissen elfoglalt Franciaországba küldi, hogy kimenekítse Kettes Ügynököt (a jenkik nem szórakoznak holmi 00-ás számolgatással ☺), aki Cate Archer példaképe is lehetne, ugyanis egy „gyönyörű és halálos" hölgyről van szó. Amikor Ketteskét kiszabadították a gonosz nácik karmaiból, BJ-vel és csapatával együtt azon fognak dolgozni, hogy megtalálják és megsemmisítsék a németek titkos fegyvereit, amelyeket Nagy Britannia mit sem sejtő polgárai ellen szeretnének bevetni. (Ki tudja, talán a következő kiegészítőben már BJ és Ketteske gyermekével nyomulhatunk ☺...)

Akik utálták az előző rész zombijait, azok megkönnyebbülten sóhajthatnak fel, hogy ezúttal semmilyen élőhalott sem teszi tiszteletét a játékban, de azért egy kis Indiana Jones feeling bejátszik, amikor Észak-Afrika kriptáiban fogunk bolyongani.

MINDEN HÉTEN HÁBORÚ

Természetesen a készítők javítottak valamelyest a multin is – inkább csak apróbb változtatásokról, mint eget rengető újításokról van szó. Az új egységek persze multiban is választhatóak lesznek, a régiek pedig megkaptak néhány olyan fegyvert, amit eddig nem használhattak.

Ezen kívül beépítettek egy, némileg az RPG-khez hasonlító fejlődésrendszert is: minél többet lősz és használod a speciális képességeidet, annál magasabb rangra kerülsz. Ez nem csak „kutyabőr", hanem a játék közben is jelentősége van: ha javulnak a harci képességeid, akkor például hamarabb észreveszed az aknákat, és nem kell idő előtt búcsút mondanod lábaidnak.

Maguk a multis pályák sokkal változatosabbak, komplexebbek és izgalmasabbak, is mint az eredetiek. Hivatalosan még nem jelentettek be multiplayer demót, pedig már nagyon várjuk: milyen hatalmasat multiztunk anno, amikor a főjátékhoz kijött (majdnem meg is hiúsult annak a lapszámnak a leadása, mert az egész szerkesztőség azt tolta ☺).

A legjobb hír pedig a végére maradt: az *Enemy Territory* teljesen standalone, tehát nem kell elővakarnod a tavalyi cuccok közül az eredetit: csak felinstall, aztán nyomulhatsz is Ketteskét megmenteni.

Bad Sector

ELŐREJELZÉS

- csapatmunka
- új sztori
- jobb MI
- azt a „jobb MI"-t majd meglátjuk...

Mennyire várjuk

ISMÉT JÓSLÁSOKBA SZERETNÉNK BOCSÁTKOZNI

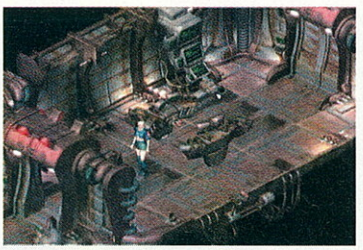
GAMESTAR NAGY 2003-AS ELŐRETEKINTŐ

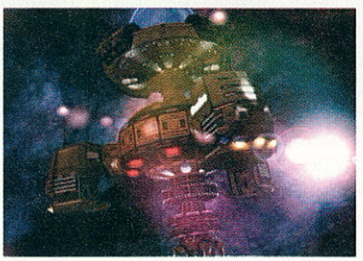
Ha valaki a játékpiac történéseiről akar tájékozódni, annak eddig is elég volt csak kinyitnia a GameStart. Most azonban készítettünk egy „kis" összeállítást, hogy melyek azok a 2003-ban megjelenő játékok, amiket várni kell, mint a Kisjézust. Természetesen a kiadóknál lehetnek még bújtatott projektek, amelyek a következő év nagy durranásai közé tartozhatnak, de az itt felsorolt száz programból is kedvetekre kiválaszthatjátok azt a tízet-húszat, amelyekkel eltöltitek a 2003-ban rendelkezésetekre álló csekélyke szabad időt. Na, essünk neki!

Bad Sector, Boe, ender

■ MMORPG ■ N/A ■ XYZ TEAM

3RD WORLD





Az Earth and Beyond mellett (amelyet Gyu már ezerrel tesztel, és a következő számunkban olvashattok is róla) készülget egy másik Elite stílusú, űrstratégiai MMORPG is. A műfajra jellemző hatalmas szabadság itt is érvényesülni fog: felfedezhetjük a végtelen világűrt; kalózok, kereskedők, üzletemberek, királyok lehetünk. Akik kellően sokat lógnak a játékon, azoknak saját hadseregük, sőt birodalmuk is lehet!

Megjelenés: 2003 harmadik negyedéve
Mennyire várjuk: 3/5

■ STRATÉGIA ■ DATA BECKER ■ RELATED DESIGNS

AMERICA II

Az America első része egy kellemes, ám nem túl innovatív „indijános" RTS volt, amely gátlástalanul lopta le az Age of Kings motorját és játékmenetét. A folytatáshoz új népeket (apacsok) és hősöket (Wyatt Törp, Butch Cassidy, Geronimo – Old Shatterhand és Winnetou szerencsére kimarad ☺) *(na és Incsu Csunna, az smafu?! – ender)* kapunk, valamint egy vadonatúj 3D-s grafikus motort! A játékmenet nagyjából marad a régi, viszont az előzetes képek alapján jobban be lehet zoomolni.

Megjelenés: 2003 harmadik negyedéve
Mennyire várjuk: 4/5

■ AKCIÓ ■ JOWOOD ■ MASSIVE DEVELOPMENT

AQUANOX 2: REVELATION

Az AquaNox iszonyúan dögösen nézett ki anno, és a folytatás is leginkább szemkápráztató grafikájával kecsegtet. Sokat javítottak például a növényzet és általában véve a víz alatti világ megjelenítésén, továbbá rendkívül látványosak a fegyverek lézertüzének fényei is. Az első rész hőse, az übermacho Dead Eye Flint helyett ezúttal egy melankolikus és gyakorlatlan kereskedőpilóta kalandjaiban vehetünk részt. A legfontosabb azonban, hogy az AquaNoxhoz képest alaposan feljavították a kezelőfelületet és a városi részeket is. A missziók nagyjából ugyanolyan arányban tartalmaznak lopakodós, akciósabb és szövetségest támogató feladatokat – ami nem rossz, azt nem kell javítani, ugye...

Megjelenés: 2003 harmadik negyedéve
Mennyire várjuk: 4/5

■ AKCIÓ-KALAND ■ N/A ■ CONTRABAND

ABDUCTED

Az Abducted egy The Thing-szerű horror akció-kaland játék, amelyben hősünk egy elhagyatott űrbázison ébred. Hamarosan felfedezi, hogy rémségesebbnél rémségesebb alienek törnek az életére, akiket – nohát, nohát – mind ki kell irtani. A ticsung-ticsung mellett állítólag logikai feladatok is színesítik a játékot.

Megjelenés: 2003. szept. 1.
Mennyire várjuk: 4/5

■ MMORPG ■ FUNCOM ■ FUNCOM

AO: SHADOWLAND

Az online szerepjátékok szerelmeseinek egyik nagy kedvence, az Anarchy Online jövőre vérfrissítésen esik át: a Shadowlanddel új bejárható területeket, missziókat, tárgyakat és kiegészítőket kapnak majd kézhez a játékosok. Bár 2002-re ígérték, szokás szerint csúszik egy kicsit – Gyu őszinte sajnálatára.

Megjelenés: 2003 eleje
Mennyire várjuk: 2/5

■ FPS ■ N/A ■ LONELY CAT GAMES

ATLANTICA

Eredeti ötlet! Az LCG fejlesztésében készülő FPS sztorija 3000 évvel időszámításunk előtt játszódik, amikor a Földön két kultúra virágzik: az inka és az atlantiszi. Az egyensúly kényes (előbbiek létszámban, utóbbiak technikailag állnak jobban), és fel is borul, amikor egy idegen űrhajó érkezik a bolygóra...

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 3/5

■ KALAND ■ NINCS ■ VINAYAK 4D GAMES

ATMA

A kalandjátékok új generációjának lesz oszlopos tagja eme alkotás, mely az ősi indiai kultúra misztikumát próbálja majd a monitorunkra varázsolni. A nyilvános screenshotok alapján erre minden esélye meglesz! Érdekessége, hogy célunk nem az állandó harc, hanem a „megvilágosodás" keresése lesz.

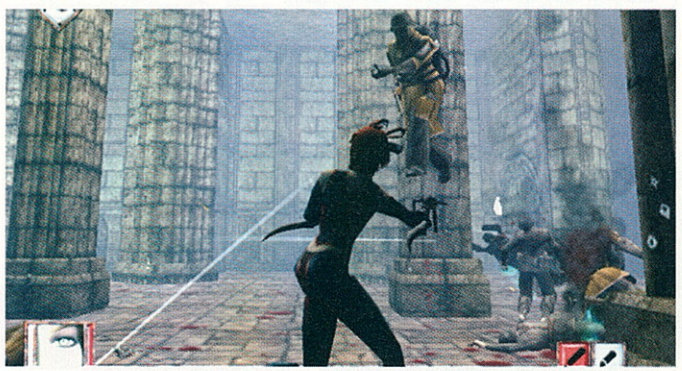
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2/5

■ AKCIÓ ■ VIVENDI ■ TERMINAL REALITY

BLOOD RAYNE

A náciölő, félig vámpír, szexi ügynöknő véres kalandjaiban elvileg már karácsonykor részt vehettünk volna, ám a Terminal Reality a Blood Rayne-t végül is csak konzolon jelentette meg 2002-ben. A játék a Max Payne-t és Tomb Raidert idéző akcióval is kecsegtet: Rayne-nel különböző matrixos akrobatamutatványokat hajthatunk végre, miközben a hölgy karjára csatolt pengékkel mindenkit „szijjelkaszabolunk", vagy géppityuval szitává lövünk, az energiafeltöltéshez pedig a német ügynökök vérét szívhatjuk. Reméljük, csak azt ☺...

Megjelenés: 2003. február
Mennyire várjuk: 4/5



■ FPS ■ CDV ■ BRAT DESIGNS

BREED

Az xBoxos sikerjáték Halora hajazó Breed első ránézésre semmivel sem kínál többet, mint „mentora": van a Föld, jönnek az alienek, átveszik a hatalmat, mi meg egy csapat élén, sok-sok járművet irányítva 20, uszkve 25 misszión keresztül folyamatosan visszafoglaljuk, ami a miénk. A Brat Design-os srácok azonban leesküszik a csillagot az égről, hogy mindenben „több lesz egy picit" saját játékuk: stratégiai elemek, még nagyobb bejárható világ, még jobb sztori és hangulat, még élvezetesebb multis rész. Reméljük is!

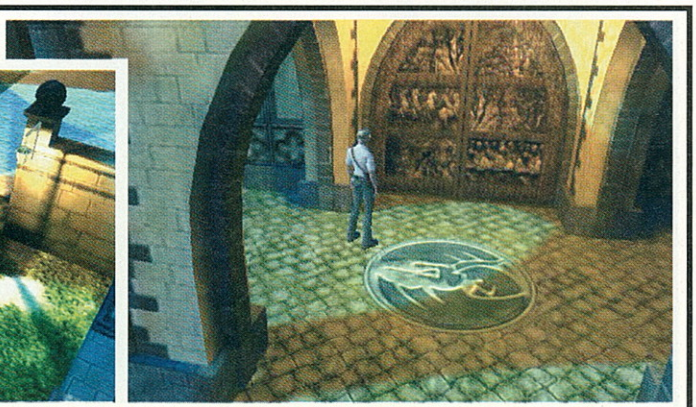
Megjelenés: 2003 eleje
Mennyire várjuk: 4/5

■ KALAND-AKCIÓ ■ REVOLUTION ■ REVOLUTION

BROKEN SWORD 3

George Stobbard és Nico Collard kalandjai természetesen nem érhettek véget a mexikói affér után: a Muldert és Scullyt is megszégyenítő páros ezúttal teljes 3D-s pompában tér vissza, hogy a világot veszélyeztető „Alvó Sárkány" rejtélye után nyomozzon. A játékmenet a 3D-re való áttéréssel párhuzamosan egy kicsit változni fog: George-dzsal és Nicoval több ügyességi részben kell érvényesülnünk, és a többféle megoldású logikai feladatok sem lesznek annyira nyakatekertek.

Megjelenés: 2003 vége
Mennyire várjuk: 5/5



■ RTS-RPG ■ BUKA ■ TARGEM

BATTLE MAGES

Klasszikus RPG-elemekkel dúsított RTS, fantasy környezetben: az emberek, az elfek és a törpék békében élnek egymás mellett, amíg egy megháborodott nagy hatalmú varázsló rá nem szabadítja a világra az élőholtak hordáit. Kicsit WarCraft III feelingje van a dolognak, de azért ígéretesnek tűnik.

Megjelenés: 2003. tél
Mennyire várjuk: 3/5

■ RTS ■ N/A ■ PRIMAL SOFTWARE

BESIEGER

Az I of The Dragon készítőinek új játéka egy viking érába helyezett RTS, melynek különlegessége abban mutatkozik meg, hogy a szokványos elemek mellett (mikromenedzsment, fejlesztések, csata) nagy hangsúlyt helyez az ellenséges városok ostromára, illetve sajátjaink védelmére is! Yikes!

Megjelenés: 2003 közepe
Mennyire várjuk: 4/5

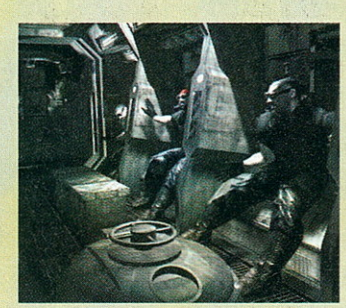
ÚJDONSÁGOK

■ TPS ■ N/A ■ DIEZELPOWER STUDIOS

BLOW OUT

Újabb játék, melyben gonosz élieneket kell irtanunk tonnaszám. A grafika ígéretes, még csapattársaink is lesznek meg olyan cool fegyvereink, mint az ipari láncfűrész, a lángszóró, a 20 millis shotgun vagy épp a 7,68-as helikopterágyú. Jónak ígérkezik, bár Európában egyelőre még nincs kiadója.

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 4/5



■ FPS HORROR ■ N/A ■ HEADFIRST PRODUCTIONS

CALL OF CTHULHU

H.P. Lovecraft zseniális regényeinek feldolgozása ez az FPS szemszögből játszódó, erősen sztoriorientált, kalandelemekkel megtűzdelt, lopakodós túlélőhorror. Az egyedien darkos hangulat garantált, főleg, hogy a fejlesztők nemcsak a HP-t, hanem az elmeállapotot is a személyes változók közé tették ☺.

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 4/5

■ AUTÓVERSENY ■ CODEMASTERS ■ CODEMASTERS

COLIN MCRAE 3

Xboxra már megjelent a Codemasters nagyon várt autóversenye, és személyes tapasztalataim alapján *(Bad Sector)* 2003 februárjában nagyszerű stuff-fal gazdagodhatnak a műfaj kedvelői. Az irányítás kiváló: a kocsi már konzolon, gamepaddel is úgy veszi a kanyarokat a kígyózó utakon, mint isten (teljesen élethű) – milyen lesz ez egy profi PC-s kormánnyal? A grafika mindent üt: a legdurvábbak a köd- és fényeffektek, a kocsi törésmodellje pedig fantasztikusan részletesre sikeredett. Persze a realizmusnak is ott kell lennie a topon, hiszen a „nagyember", maga Colin McRae segítette tanácsaival és élményeivel a készítőket.

Megjelenés: 2003. február
Mennyire várjuk: 5/5

■ LOPAKODÓS AKCIÓ-STRATÉGIA ■ EIDOS ■ PYRO STUDIOS

COMMANDOS 3

A Commandos sorozat hatalmas sikere után a Pyro egy kicsit biztosra játszik, és a harmadik rész grafikus motorján csak apró változtatásokat eszközöl, hogy leginkább a játékmenet javítására koncentráljon. A megjelenítés továbbra is 2D-s, viszont az MI sokat okosodott, és többfajta ellenséggel és felszereléssel is fogunk találkozni. Teljesen átdolgozzák a játék struktúráját is: ezúttal nemcsak kapjuk egymás után az arcunkba a küldeteséket, hanem egy erős történetszál is végighalad a játékon. Állítólag sokkal barátságosabb lesz a kezelőfelület – ezt nekünk, PC-seknek furcsa hallani, de azt tudni kell hozzá, hogy a Commandos 2 konzolos verziói szép nagyot zakóztak a lehetetlen irányítás miatt...

Megjelenés: 2003. tél
Mennyire várjuk: 5/5

■ RTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ EA PACIFIC

C&C GENERALS

A lassan tízéves Command and Conquer sorozat legújabb tagjának előnye, hogy végre nem a Westwood fejleszti, így lassan elszakadnak a legelső rész óta foltozgatott motortól, irányítástól és játékmenettől. Emellett végre egy normális 3D-s motort kapott a játék, nem pedig az eddig megszokott izometrikus és voxel technikát alkalmazzák, bár a magyar Panzers még így is szebb nála. A játékban három népet: a kínaiakat, az arabokat és – természetesen – az amerikaiakat irányítjuk egy, a közeljövőben játszódó konfliktusban. És még egy érdekesség: ezúttal nincs tiberium!

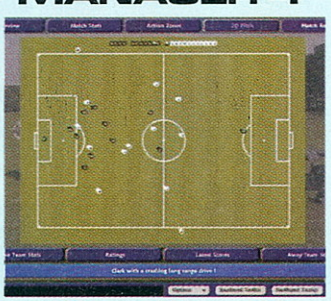
Megjelenés: 2003. február 14.
Mennyire várjuk: 4/5

■ FUTBALLMENEDZSER ■ EIDOS ■ SPORTS INTERACTIVE

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

A futballmenedzserek királya sokak szerint még mindig a Championship Manager sorozat. A legújabb részben még több adat, liga és verseny szerepel majd, úgyhogy Csonti és a többi fanatikus rajongó biztos odáig lesz majd a boldogságtól – mi pedig szép csendben quake-ezünk ☺...

Megjelenés: 2003. február
Mennyire várjuk: 4/5



■ FPS ■ N/A ■ TECHLAND

CHROME

Mit nekünk Doom 3, amikor itt a Chrome! Na jó, ez így, ebben a formájában nem igaz, de amikor a tavalyi Millia 2002-es kiállításon kipróbáltuk a Chrome-ot, mindenki elégedett volt vele. Egy, a SOFII-re erősen hasonlító, de az MI-ben és a játékmenetben is némileg fejlettebb kommandós FPS-ről van szó.

Megjelenés: 2003. ápr. 15.
Mennyire várjuk: 3/5

■ AUTÓS SHOOT-EM-UP ■ N/A ■ SYNAPTIC SOUP

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP

„Verne Gyula találkozása Flash Gordonnal az Ágyúgolyó futamban" – Így aposztrofálta valaki ezt a tarkabarka autós őrületet, amelyben repülő szigeteken kell kvantumsebességű autókkal és gőzmeghajtású siklókkal versenyeznünk, miközben lézerpuskákkal gyakjuk az ellent. Komoly...

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 2/5

■ TAKTIKAI KOMMANDÓS ■ NOVALOGIC ■ NOVALOGIC

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

A *Sólyom végveszélyben* című, valós eseményeket feldolgozó Ridley Scott-film A Gyűrűk Urát is verte eladásokban, így várható volt, hogy valaki lecsap rá, és játék adaptációt készít belőle. A „valaki" ezúttal a Novalogic volt, aki Medal of Honor szintű küldetéseket és teljesen felújított, kiváló grafikát ígér.

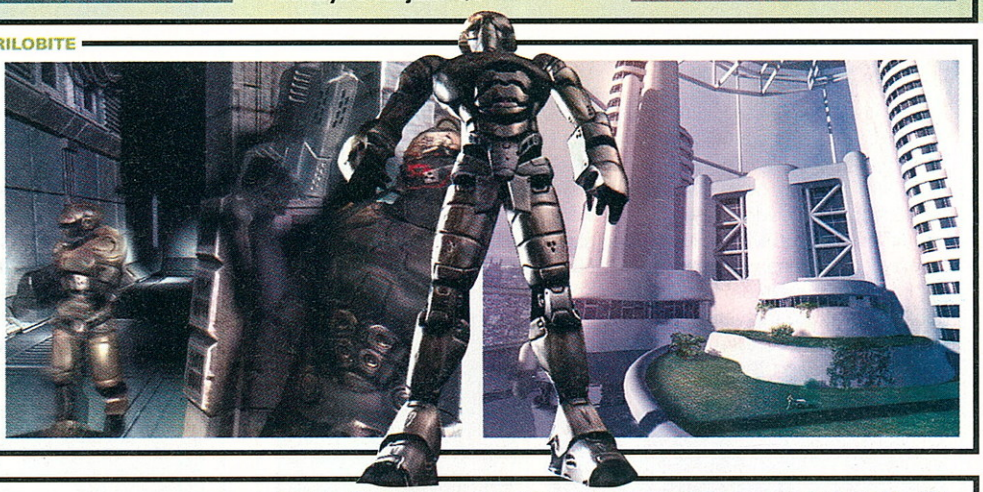
Megjelenés: 2003 eleje
Mennyire várjuk: 4/5

■ KALAND-RPG-AKCIÓ ■ PHANTAGRAM ■ TRILOBITE

DUALITY

A jövőben játszódó cyberpunkos sztori szerint a világot két, párhuzamos létsík építi fel: a cyber-tér és a valós tér. Itt kell tényekednünk három játszható karakterünkkel ugyanazokat a szálakat felgöngyölítve, hogy a történet a három különböző szemszög által váljon majd egy kerek egésszé a játék végén. A fenti „stílusmeghatározás" fontossági sorrendet jelent: karaktereink akcióznak, tulajdonságaik fejlődnek, ám a lényeg a mély jelentéstartalmat hordozó, kalandelemekkel dúsított sztorin lesz.

Megjelenés: 2003. tél
Mennyire várjuk: 5/5

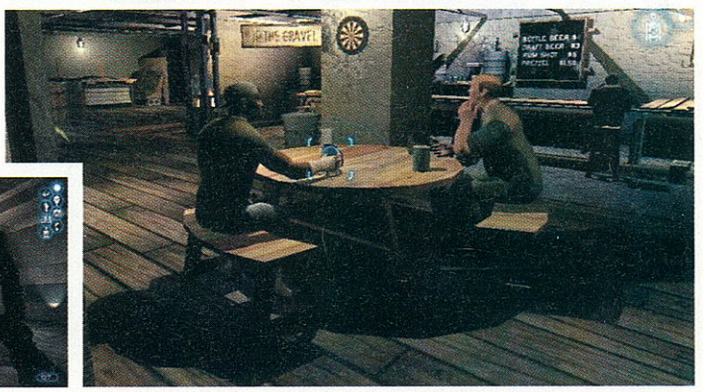


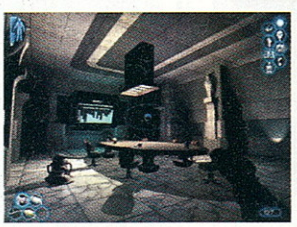
■ FPS RPG ■ EIDOS ■ ION STORM

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Ez a furcsa cím a Deus Ex folytatását takarja. Az Ion Storm elképesztően sikeres FPS/RPG-je annak idején oly magasra tette a mércét, hogy senki sem merészkedett „leklónozni" a játékot. Az IS ezúttal is Unreal-motort használ, csak most az UT2003-ét, úgyhogy minden bizonnyal döbbenetes grafikai élménnyel gazdagodhatunk a játék megjelenésekor: már az eddigi animációkban látható dinamikus fény-árnyék effekteket látva is elfelejtettünk pislogni. A játékmenetről egyelőre annyit tudni, hogy kidolgozottabb lesz a képességfejlesztés, és többféle beépített cuccot használhatunk. A főszereplő ezúttal nem JC Denton, hanem az öccse, Alex lesz.

Megjelenés: 2003 harmadik negyedéve
Mennyire várjuk: 5/5





■ FPS ■ ACTIVISION ■ ID SOFTWARE

DOOM 3

Én nem tudom, hallott már valaki erről a Tetris-klónról ☺? Valami Carmack nevű csákó csinálja, és Alex Patyinovnak képzeli magát. No de több komolyságot, hiszen az évtized (-század? -ezred?) FPS-enék harmadik részéről van szó, ahol az „élmény a tét", a „jelszó: a félelem" (idézet ender mester múlt számbeli remek előzeteséből), és egyébként is tökmindegy, milyen géped lesz, ez a játék két vállra fogja fektetni: erre a több ezer poligont és kidolgozott bump mappingot használó pinky demonok garanciát vállalnak: Megint bad (sector) vagyok: a grafika már a bétában is tényleg döbbenetesen jól néz ki, ezenfelül a Mafiát idéző, filmszerű sztori és az iszonyúan parás hangulat egész biztosan engem is a képernyő elé szögez majd.

Megjelenés: „Amikor kész van"
Mennyire várjuk: 6/5 ☺

■ MMORPG ■ CODEMASTERS ■ CODEMASTERS

DRAGON EMPIRES

Nomen est omen: itt Dragon Gyu „birodalmában" járunk, hiszen ez egy igazi MMORPG, amelyet a Codemasters fejleszt/béta-tesztel már több mint egy éve. A játék megnyerő vonása, hogy a sok sci-fi téma után végre klasszikus fantasyt dolgoz fel. Klánok közötti és pvp harcok lesznek – mi kell még?

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 4/5

■ FPS ■ N/A ■ XENOPI

DREADNOUGHTS

Teljesen „padlót fogtam" a hivatalos honlapon található sztoritól, ugyanis e játék eseményei „a messzi jövőben játszódnak", amikor „különböző csoportok harcolnak egymás ellen!" Wow! Szóval ennél még Ödönke a nyó'cadik osztályból is jobbat találna ki, viszont a grafika tényleg egész ütős, pislantsatok csak a képekre!

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 2/5

ÚJDONSÁGOK

■ FPS ■ INFOGRAMES ■ REFLECTIONS INTERACTIVE

DRIVER 3

Driver- és GTA-rajongók, most cigánykereket hányhattok: a készülőfélben lévő Driver 3 PC-re is meg fog jelenni! Ezenkívül azonban szinte még semmit sem lehet tudni a játékról. Tőlünk letölthető még egy feelinges trailer is, amely sajnos csak sejtelmes képeket mutat, de a játékbeli részeket még nem...

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 5/5

■ FANTASY STRATÉGIA ■ N/A ■ MAYHEM STUDIOS

EMPIRE OF MAGIC

„Húzzunk le még egy rókabőrt a Heroes sorozatról!" – pattanhatott ki az isteni szikra az Empire of Magic készítőinek agyából, mielőtt ezt az elképesztően eredeti játékcímet kiagyalták. A honlap alapján azért a kidolgozottabb történet és a hangsúlyosabb RPG elemek valószínűleg felkelthetik érdeklődésünket...

Megjelenés: 2003 eleje
Mennyire várjuk: 2/5

■ KÜLSŐ NÉZETES AKCIÓ ■ SWING! ■ STARBREEZE STUDIOS

ENCLAVE

Xboxon már régóta megjelent ez a remek fantasy hentelős stuff, amely első blikkre a Drakanra emlékeztet, viszont a Psygnosis akciójátékával szemben itt többféle hőst is irányíthatunk. A másik, akciójátékban szokatlan és eredeti ötlet, hogy rosszfiúkkal is lehet tolni. A játék elején egy vár tömlöcében senyvedő, mezei harcossal indulunk, akivel keresztül kell vágnunk magunkat a fogva tartókra támadó lényeken. Útközben találkozunk egy amazonnal, aki az első misszióban csak mellettünk harcol, később viszont választható karakter lesz! A többi karakter (pl. mágus) hasonló módon lesz irányítható.

Megjelenés: 2003 első negyedéve
Mennyire várjuk: 5/5

■ FANTASY STRATÉGIA ■ STRATEGY FIRST ■ NIVAL ENTERTAINMENT

ETHERLORDS II

Az orosz Nival Entertainment Heroes of Might and Magic IV és Magic the Gathering keverékének is tartott, 3D-s körökre osztott stratégiája annak idején egész ütős és sikeres kis stuff lett, úgyhogy nem csoda, hogy a fejlesztők már gőzerővel dolgoznak a következő részen. Igazából túl sok újdonsággal nem szolgál a folytatás csak mindenből több lesz: öt hadjárat, több száz varázslat, új szörnyek és egységek – minden, mi egy Heroes-fan szemének és szájának ingere.

Megjelenés: 2003 második negyedéve
Mennyire várjuk: 4/5

■ MMORPG ■ SONY ■ SONY

EVERQUEST II

A klasszikus MMORPG-k királya kétségtelenül az Everquest, akármit is állítson nektek Gyu az Anarchy Online-ról ☺... A Everquest II-ről látható képek egész egyszerűen szemet gyönyörködtetőek: a víz olyan pixel shadert használ, mint amilyet a Morrowindnél láthatunk, a szörnyek pedig bump mappinget. Az MMORPG-k általában rendkívül időigényes cuccok, ám ezúttal a kezdőkre és kocajátékosokra is gondoltak a készítők: ők is könnyedén belemerülhetnek a játékba. Emellett sokkal magasabb fokú lesz a fejlődésrendszer, és különböző járműveket is használhatunk majd.

Megjelenés: 2003 harmadik negyedéve
Mennyire várjuk: 4/5

■ MMORPG ■ SIMON&SCHUSTER ■ CROWD CONTROL

EVE ONLINE

Még egy Elite típusú kereskedős/harcolós MMORPG, amely a világűrben játszódik. Az Eve Online talán méretével és látványos grafikájával tűnik ki a riválisok közül. Itt is implantokat implantálhatunk magunkba, vagy a DNS-ünket bizgerálhatjuk. A lényeg most is a pénz: akinek van, az még űrállomást is vehet magának.

Megjelenés: 2003 tavasza
Mennyire várjuk: 4/5

■ KALAND ■ N/A ■ QUANTIC DREAMS

FAHRENHEIT

Az Omikron: The Nomad Soul készítői megint a kalandjátékosokhoz „soul-nak" a Fahrenheit által, amely egy X Akták-szerű paranormális thriller lesz. Tényleg forradalmi újítás, hogy a játék során bármelyik fontosabb szereplő bőrébe belebújhatunk: még a rosszfiú sorozatgyilkoséba is!

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 5/5

■ AKCIÓ-SZIMULÁTOR ■ BUKA ■ G5 SOFTWARE

FAIR STRIKE

A Commanche babérjaira törekszik ez a Buka-féle helikopterszimulátor, amelyben az USA egyik toppilótájának szerepében irthatjuk a gonosz arabusokat. Aki szerette a Commanche-ot, az ebben a játékban sem fog csalódni, mert a hivatalos meghatározás szerint a lényeg most is: „kill'em all!"

Megjelenés: 2003 vége
Mennyire várjuk: 3/5

■ TENISZ ■ THQ ■ THQ

FILA TENNIS

Xboxra már megjelent, és hamarosan PC-n is elkerülhetetlen a THQ teniszjátéka. A készítők ragyogó 3D-s grafikát és kiváló játékmenetet ígérnek, de minket nem csapnak be, mert már láttuk is boxon, és ölég szutyok lett... Csodák persze vannak: ezért kapott egy bizalompontot a játék...

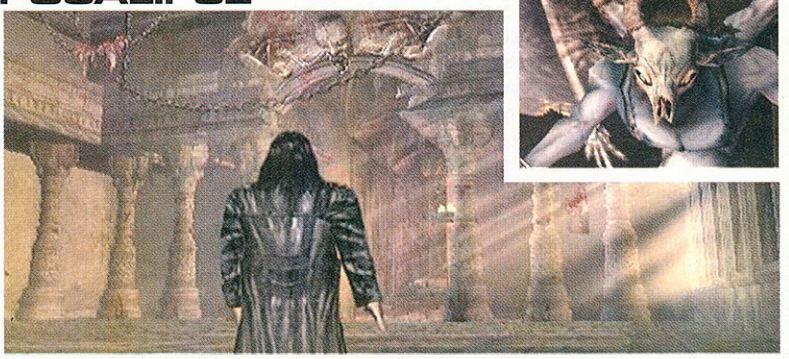
Megjelenés: 2003. február
Mennyire várjuk: 1/5

■ AKCIÓ ■ 3DO ■ 3DO

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALIPSE

A bukott angyalok nem mindig rosszfiúk. Hősünk, Abaddon is ebbe a kategóriába tartozik, és egyetlen vágya, hogy megmentse az apokalipszisre amúgy igencsak rászolgált Földet. Ebben három segítőtársa is van: egy rossz arcú sorozatgyilkos, egy csinos pofijú prostituált és egy rókaképű korrupt politikus. Derék hőseinknek az Apokalipszis négy lovasával és azok szörnyeivel kell szembeszállniuk. A játék kifejezetten kegyetlen és véres lesz, és a prosti révén adni fog egy kicsit az erotikának is. A karakterek foglalkozásait egyébként ki is tudjuk használni: a luvnya csáberejével, a politikusgenya rábeszélőgépével, a sorozatgyilkos pedig nyers erejével támogatja a nemes ügyet.

Megjelenés: 2003 vége
Mennyire várjuk: 5/5

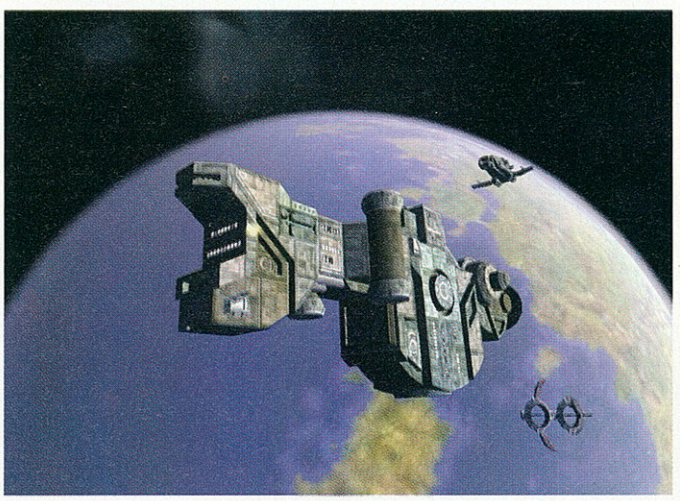


■ ELITE-KLÓN ■ MICROSOFT ■ DIGITAL ANVIL

FREELANCER

A Freelancer egy látványos űrhajós akcióstuff, amely a '99-ben megjelent hasonszőrű Starlancer egyfajta „folytatása" – ugyanazoktól a készítőktől. Akik esetleg nem ismerné: lényegében egy Elite/Privateer stílusú karrierorientált játékról van szó, amelyben kereskedhetünk, kalózkodhatunk, garázdálkodhatunk, fejvadászhatunk, vagy küldetéseket hajthatunk végre, miközben a játék során változik a megítélésünk. Bár ezúttal nem MMORPG-ről van szó, a játék méretében és kidolgozottságában az Earth and Beyonddal vagy az Eve-vel vetekszik: hatalmas, dinamikus, élő univerzumot barangolhatunk be, összetett gazdasági modellel.

Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5



■ KALAND-AKCIÓ ■ LUCASARTS ■ LUCASARTS

FULL THROTTLE 2

A „régi motorosok" biztos ismerik a LucasArts híres motoros kalandjátékát, a Full Throttle-t, amelyben Bent, egy szelíd motorost alakíthattunk. A játék kiemelkedett a többi adventure közül eszméletlen hangulatával és azzal is, hogy Bennel Harley Davidsonra hasonlító motorjával száguldhattunk és a ránk támadó ellenséget láncos buzogánnyal verhettük. A második rész játékmenetében hasonló nyalánkságokkal találkozhatunk: szóval lesz itt hagyományos kaland, jó sok rockzene és aszfaltbetyárkodás ezerrel.

Megjelenés: 2003 vége
Mennyire várjuk: 5/5

■ AUTÓVERSENY ■ JOWOOD ■ BUGBEAR

FLAT OUT

A Rally Trophy készítőitől újabb autóversenyt várhatunk. A játék a RT feljavított grafikus motorját használja, tehát ezen a téren nem lesz gond, már csak az irányítás kérdéses... Az új extrák között található a hihetetlenül fejlett sérülésmodell és az a lehetőség, hogy a vezető kalapálhatja lesérült járgányát.

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 4/5

■ STRATÉGIA ■ EMPIRE ■ SICK PUPPIES

GHOST MASTER

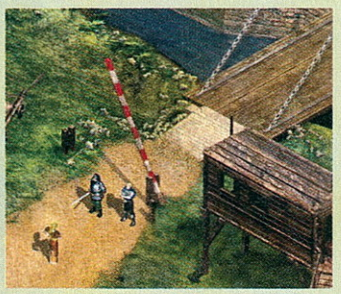
A Ghost Mastert a 2002-es ECTS-en láttam, és engem leginkább a Dungeon Keeperre emlékeztetett – némi simses beütéssel. A játékos feladata, hogy egy jól berendezett kísértetházba vendégeket hívjon meg, és jól megijessze őket. Rengeteg poén lesz a játékban: morcos élőhalottak, Mulder ügynökök stb.

Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5

■ RPG ■ N/A ■ BURUT SOFTWARE

GOLDEN LAND

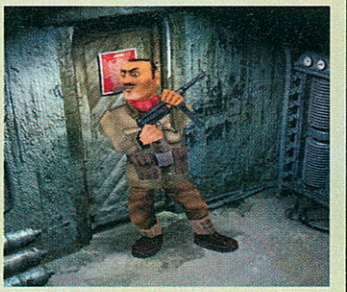
Izometrikus orosz RPG lesz, amely leginkább a Baldur's Gate rajongóinak (köztük nekem ☺) jön be. Több mint 200 helyszínt, három teljesen különböző országot járhatunk be, és 400 fajjal fogunk találkozni vagy harcolni. RPG-fanoknak lesz itt minden, mi szem-szájnak ingere, talán egyedül a grafika kissé elavult.
Megjelenés: 2003. március 29.
Mennyire várjuk: 4/5



■ AKCIÓ-KALAND-RPG ■ CDV ■ REBEL MIND

GROM

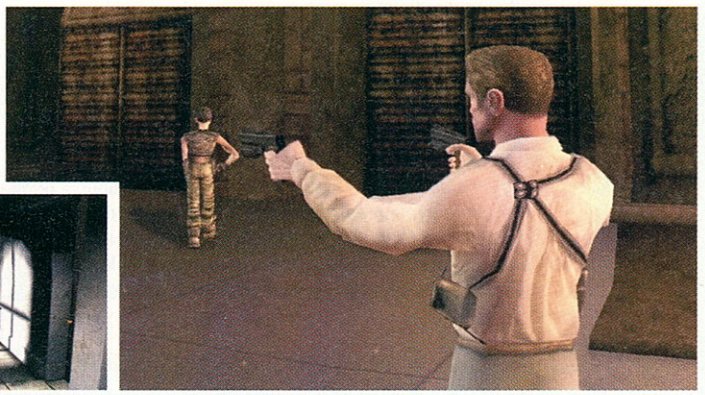
A Grom egy humoros, izometrikus grafikájú, szerepjátékelemekkel színesített játék, amely merít egy kicsit az Indiana Jones- és a James Bond-filmekből is. A kalandrészek leginkább a LucasArts adventure-öket idézik majd, az akció pedig inkább lopakodós lesz és a Commandosra vagy a Metal Gear Solidra emlékeztet.
Megjelenés: 2003 eleje
Mennyire várjuk: 4/5



■ AKCIÓ ■ REVOLUTION SOFTWARE ■ REVOLUTION SOFTWARE

GOOD COP BAD COP

A Revolution Software nemcsak elhalasztotta, de mostanában egy kicsit csendes is a készülőfélben lévő *Good Cop Bad Cop* című, Max Payne-verőnek titulált zsarus akciójátékával kapcsolatban. Reméljük, a Broken Sword 3 körüli csinnadratta nem azt jelenti, hogy ezt a projektet leállították... A játékban egyébként egy cinikus zsarut irányítunk, Ben Kellmant, aki egy nyomozás során felfedezi, hogy az egyik gyanúsított ugyanaz az ember, aki 25 évvel ezelőtt megölte az apját. A GCBC egyik eredeti újítása, hogy a játékosnak kell eldöntenie: Piszkos Harry stílusában, mindenkit kiirtva intézi el a tetteseket, vagy a törvényt tiszteletben tartva nyomoz apja gyilkosa után...
Megjelenés: 2003 harmadik negyedéve
Mennyire várjuk: 5/5



■ RPG ■ JOWOOD ■ PIRANHA BYTES

GOTHIC 2

A németek által fejlesztett Gothic első része 2001-ben hatalmas sikert aratott a hazájukban, de meglepő módon csak nagy sokára és nagyon kevés reklámmal hozták ki az angol verziót, így végül nem vált annyira ismertté és keresetté, mint ahogy azt megérdemelte volna. A folytatást már a JoWood kiadó karolta fel, és az előzetes animációkból, képekből látszik, hogy igazi aranybányára lelt: a grafika elsőrangú, a bejárható világ még az első részénél is (háromszor) nagyobb. Új városokat, falvakat barangolhatunk be, új szervezetekbe léphetünk be. Már az első részben is kiváló volt az MI, de most tovább finomították rajta. Meglátjuk, hogy a Morrowindre is képes lesz-e ráverni a játék...
Megjelenés: 2003 második negyedéve
Mennyire várjuk: 5/5

■ FPS ■ TALONSOFT ■ ILLUSION SOFTWORKS

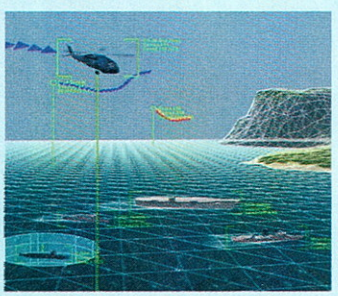
HIDDEN AND DANGEROUS II

Az Illusion Softworks már a 2000-es ECTS-en mutatott részleteket a Hidden and Dangerous 2-ből, és mi 2002-re prognosztizáltuk, ám mégiscsak 2003-ra halasztották. Állítólag sokat javítottak a játszhatóságon és az irányításon, és remélhetőleg a bugokat is kigyomlálják, ami majdnem tönkretette még anno az amúgy kiváló első részt. Aki esetleg nem ismerné: egy II. világháborús taktikai FPS-ről van szó, amelyben a megfelelő helyezkedésnek, a lopakodásnak jóval fontosabb szerepe van, mint a tényleges öldöklésnek.
Megjelenés: 2003 második negyedéve
Mennyire várjuk: 5/5

■ SZIMULÁCIÓ-STRATÉGIA ■ UBI SOFT ■ UBI SOFT

HARPOON IV

A Harpoon című tengeralattjáró-szimulátor legelső része a nyolcvanas években jelent meg, és Tom Clancyt ihlette meg, aki ennek hatására írta meg a Vadászat a Vörös Októberre című könyvét. Akkor még nem beszélhettünk látványos (sőt, szinte semmilyen) grafikáról, viszont a 2003-ra várható verzió elég ütősnek tűnik.
Megjelenés: 2003 eleje
Mennyire várjuk: 2/5



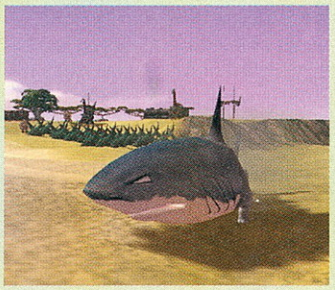
■ RTS ■ DATA BECKER ■ SOFT ENTERPRISES

HIGHLAND WARRIORS

A Rettenthetetlen című film már ihletett meg számítógépes RTS-t: a rettenthetetlenül gagyi Braveheartról van szó. A Highland Warriors készítői ki szeretnék köszörülni a csorbát: egy iszonyúan látványos, valamint kiválóan irányítható RTS-ben küldhetjük el a búsba Edward királyt a fakó lovával együtt.
Megjelenés: 2003 tavasza
Mennyire várjuk: 4/5

■ RTS ■ MICROSOFT ■ RELIC ENTERTAINMENT

IMPOSSIBLE CREATURES



Genetikai módosításokkal felturbózott állatokkal harcolhatunk egymás ellen ebben a real time stratégiában, melynek érdekessége, hogy jelenleg is létező állatok felhasználásával mi magunk alakíthatjuk ki egyre erősebb gyilkológépeinket. Az ötlet mindenképpen tetszetős, kíváncsian várjuk, hogy mit hoznak ki belőle.

Megjelenés: 2003. január 7.
Mennyire várjuk: 5/5

■ AKCIÓ ■ ACTIVISION ■ COLLECTIVE

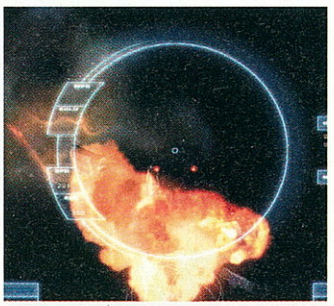
INDIANA JONES 6

Az a játék, amelyikből már a hatodik rész jelenik meg, nem feltétlenül tartozik a „baromira várjuk" kategóriába. Ehhez járul még a sablonos történet és a minden újdonságot nélkülöző játékmenet. Talán Indiana Jones figurája tudja megmenteni ezt a játékot, de szerintem nem kellene ilyenekkel lejáratni ezt a jó kis nevet.

Megjelenés: 2003. február 18.
Mennyire várjuk: 2/5

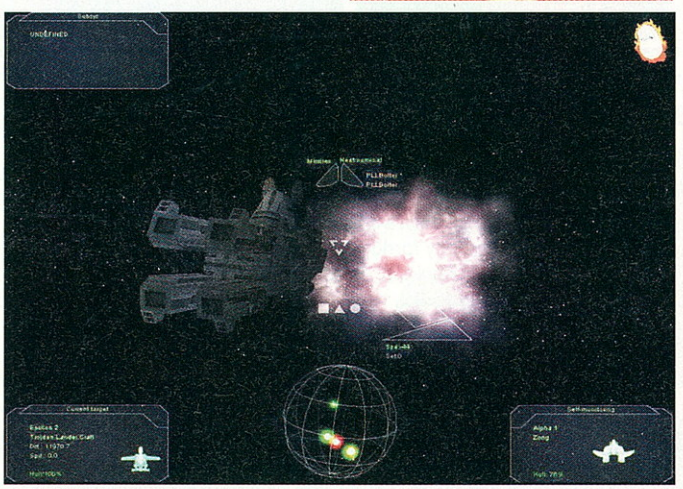
■ ELITE-KLÓN ■ RUSSOBIT M ■ REVOLT GAMES

HOMEPLANET



A Freelancer mellett az orosz fejlesztők sem tétlenkednek, és egy ehhez hasonló Elite-klónon dolgoznak ezerrel. Aki a részletekre kíváncsi, az pislantson rá a Freelancer-szövegre, mert kb. ugyanarról van szó. A képek alapján pedig elmondhatjuk: az oroszok is tudnak annyit, mint a jenkik...

Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5

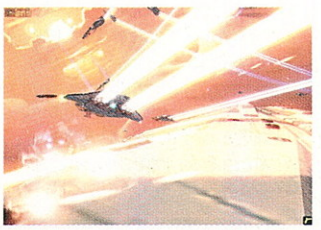


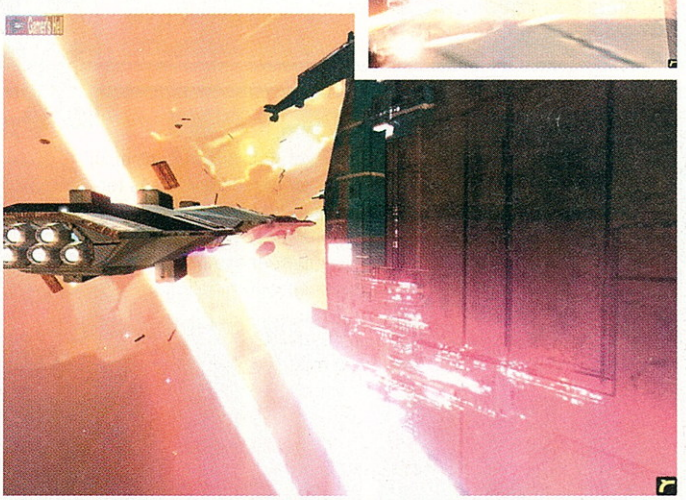
■ ŰR-RTS ■ SIERRA ■ RELIC ENTERTAINMENT

HOMEWORLD 2

A Homeworld folytatásának megjelenésén sokan már csak röhögnek, mert már többször is törölték a projektet, aztán mégis mindig meggondolták magukat, olyan interjúkat adva, hogy „na jó, mégis megcsináljuk." Az előzetes képektől egyelőre nem vagyunk elájulva: a mi Haegemoniánk sokkal szebben néz ki. A játékmenet újdonságait jól jelképezi a hivatalos honlap: ott figyel egy ronda logó, oszt' szia... Egyébként az első rész egy olyan űr-RTS volt, ahol a hangsúly inkább a látványos akción volt.

Megjelenés: LOL (2003)
Mennyire várjuk: 3/5





■ FPS ■ BUNGIE ■ MICROSOFT

HALO: COMBAT EVOLVED

XBoxon elért hihetetlen sikere után, a Halót őszentséges microsoftossága elkészítteti PC-re is. A gyönyörű grafikával, rejtélyes, izgalmas sztorival és kellően változatos játékmenettel (csapatirányítás, járművek) megáldott Bungie-fejlesztés ugyanis konzolon megtette dolgát (átcsábította az eredetileg PC-re ígért játék fanatikusait), most már megkaphatjuk mi is. Kérdés, hogy egy Unreal 2 vagy egy Doom 3 mellett labdába tud-e majd rúgni a jövőre már akár „korosnak" is titulálható konzolos-konverzió? Meglátjuk...

Megjelenés: 2003. június 14.
Mennyire várjuk: 3/5

■ FPS ■ VIVENDI ■ REBELLION

JUDGE DREDD

A 2000AD népszerű világában játszódó képregény-adaptációban a sokmilliós megapoliszok rendfenntartói legjobbikának, Judge Dreddnek a bőrébe kell majd belebújnunk. A játék kurriózuma az egyedi képregényes hangulat, a speckó „Dredd-kütyük" és a töméntelen ellent megjeleníteni képes motor.

Megjelenés: 2003. ősz
Mennyire várjuk: 5/5

■ MENEDZSER ■ VIVENDI ■ BLUE TONGUE

JP: OPERATION GENESIS

Gondolom, mindenkinek ismerős a Theme Park sorozat; a Jurassic Park ehhez nagyon hasonló játék lesz, egy ilyen élményparkot kell majd menedzselgetnünk, a kis látogatók legnagyobb örömére. Reméljük, hosszú távon nem lesz annyira unalmas, mint a Theme Park volt annak idején...

Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5

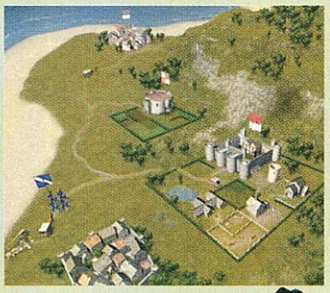
ÚJDONSÁGOK

■ RTS ■ VIVENDI ■ IMPRESSIONS

LORDS OF THE REALM

Nagyon elszomorító, amikor egy cégnek gyakorlatilag semmilyen új ötlete nincs, ennek ellenére játékfejlesztésbe fog, és pofátlanul lenyúlja a konkurencia ötleteit, semmit sem téve hozzá. A Vivendi új, történelmi keretekbe helyezett játékában nagy valószínűséggel pont erről lesz szó.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2/5



■ AKCIÓ-KALAND ■ N/A ■ SOFT ENTERPRISES

MADDRAX

A Maddrax a 2516. évben játszódik, ennek ellenére egy középkori fejlettségű Földet mutat be, amit szinte teljesen elpusztított egy kisbolygóval történő összeütközés. Az összeomlást csak mutáns patkányok és kis, egymástól elzárt közösségek élték túl. Na, itt kell villantanunk, miután fogságba ejtett minket egy amazon törzs...

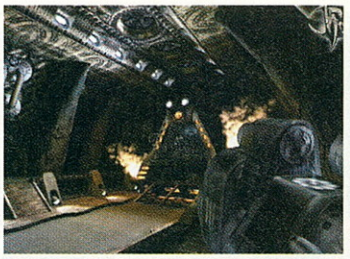
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 4/5

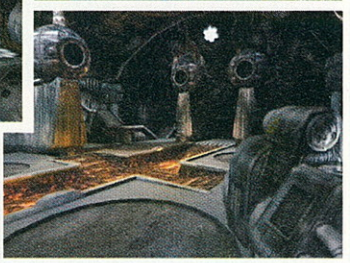
■ FPS ■ RUSSOBIT-M ■ BURUT CREATIVE TEAM

KREED

Ian Watson Warhammer 40k-ja nem csak a „hivatalos" játékokat ihlette meg. A Burut szépreményű Kreedje ugyanis nem is kicsit hajaz rá: a 2900-as években az Univerzum rendjéért és biztonságáért egy félvallásos szervezet, a Légió felel. Ennek katonái, a Légionáriusok (az Űrgárdisták rokonai) olyan erőkkel bírnak, melyekhez senki és semmi nem fogható a galaxisban (taccsra tenni egy bolygót nem nagy feladat nekik). A játékban mi is egy Légionáriust alakítunk, ám a gonosz alienek nem törődnek ezzel: űrhajónkat eltérítik, minket pedig inzultálnak – persze vesztükre. Gyönyörű grafika, sok fegyver és W40k-s cyber-feeling. Izgalmas!

Megjelenés: 2003 tavasza
Mennyire várjuk: 4/5





■ MMORPG ■ NCSOFT ■ NCSOFT

LINEAGE 2

A Lineage, ez a fantasy MMORPG egyszer már bizonyított; az új részben gyakorlatilag csak a grafikus motort cserélték ki, és természetesen új pályákat, karaktereket és szörnyeket készítettek hozzá, illetve fejlesztettek a karaktergeneráláson és a fejlődési rendszeren is. A koreai fejlesztőcsapat mindenesetre biztosíték arra, hogy egy jó kis manga beütésű program jelenjen majd meg.

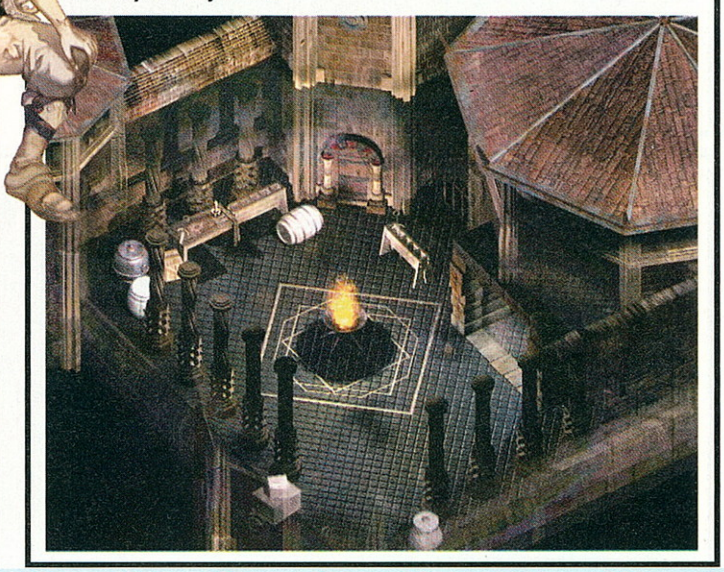
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 4/5

■ RPG ■ INTERPLAY ■ REFLEXIVE

LIONHEART

Úgy látszik, Robin Hood virágkorát éli, mert az eddigi megjelenések után egy újabb játékot jelentettek be, amelyet valószínűleg már csak a Robin Hood-különszámunkban ismertetünk. A sztori az unalomig ismert, Oroszlánszívű Richárd nem tér vissza a Szentföldről, de hűséges csatlósa bla bla bla. Szerencsére itt egy fordulat jön a történetben, ugyanis megtörténik a Mágikus Ébredés, és a Föld egy frankó kis high fantasy hellyé változik, tündékkel, varázslókkal stb.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 5/5



■ AKCIÓ ■ KONAMI ■ KONAMI

METAL GEAR SOLID 2

A Konami akciójátékában megpróbálta konzolra is elhozni a PC-n már évek óta hódító „lopakodós FPS" stílust. A kísérlet annyira nem sikerült rosszul, a XXI. századi Japánban védelmezhetjük a világbékét egy gonosz harci robot elrablóitól. Kíváncsi vagyok, hogy hogyan sikerül az átirat...

Megjelenés: 2003. április 23.
Mennyire várjuk: 3/5

■ KALAND ■ BUKA ■ SATURN PLUS

MIDNIGHT NOWHERE

A Midnight Nowhere-ben egy elhagyott városban nyomozhatunk a rejtélyes gyilkosok után, akik, nem félek kijelenteni, túlvilági lények lehetnek. A játék előnye a kalandjátékoknál alapvető elvárásnak tekintett 3D-s grafika, amely általában prerenderelt, tehát gyönyörű szép hátterekben nyilvánul meg.

Megjelenés: 2003. szept. 23.
Mennyire várjuk: 4/5

■ MMORPG ■ UBI SOFT ■ CYAN WORLDS

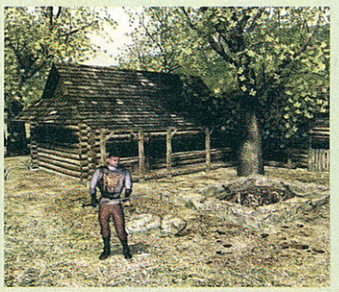
MYST ONLINE

A Myst kalandjáték-sorozat legújabb része már internetes lehetőségekkel fog hódítani, amelyben az eddigi kaland vonulatot a szerepjátékok világával ötvözik.
A program nagy előnye a rendkívül kidolgozott háttér, a Myst-univerzum garantálja a megfelelő hangulatot.
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 5/5

■ KALAND ■ NINCS ■ MAYHEM

NEVEREND

Mostanában a szlovák játékfejlesztés virágkorát éli, itt egy újabb gyöngyszem a Mayhem-istállóból. Az előre renderelt hátterek nem is lennének olyan rosszak, de a rajta csetlő-botló nevetséges figurák inkább szánalmat keltőek, mint játékra inspirálóak. Azért sok még munkával sokat ki lehet hozni belőle.
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2/5



■ KALAND ■ CDV ■ CDV

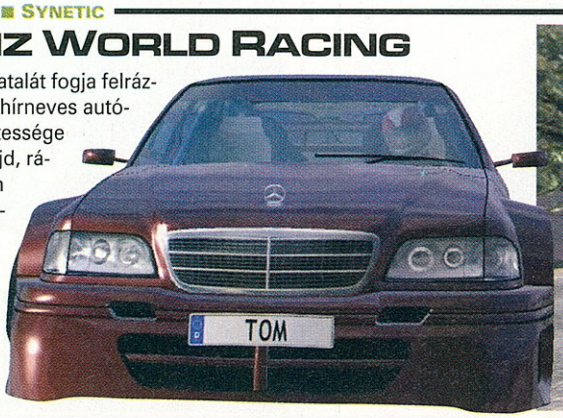
LULA 3D

Hogyha valaki nagy fanatikusa az NDK-szoftpornónak, az biztosan érdekesnek fogja találni a Lula 3D-t is, amely a korábbi rajzolt, menedzselgetős Lula epizódokat bújtatja új köntösbe (vagy hántja le róluk?). A grafikai színvonal változását ítélje meg mindenki maga, mindenesetre az új részben szintén egy „erotikus filmek"-kel foglalkozó producer mindennapjaiba élhetjük bele magunkat, némi kalandelemekkel megspékelve.
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 3/5

■ SZIMULÁTOR ■ TDK MEDIACTIVE ■ SYNETIC

MERCEDES BENZ WORLD RACING

Az autósjátékok kissé elplöttyedő felhozatalát fogja felrázni a Synetic legújabb alkotása, melyet a hírneves autógyárral karöltve fejleszt. A Mercik részletessége elképesztő, 17 000 poligonból állnak majd, ráadásul minden méret és adat egyenesen a stuttgarti gyárból került a fejlesztők birtokába. A közel 120-féle járgány (szériagyártású, verseny- és prototípusok) hitelességével tehát nem lesz hiba, azt azonban még nem tudni, hogy törnek-e majd, avagy nem ☺...
Megjelenés: 2003 közepe
Mennyire várjuk: 4/5



■ RTS ■ CDV ■ STORMREGION

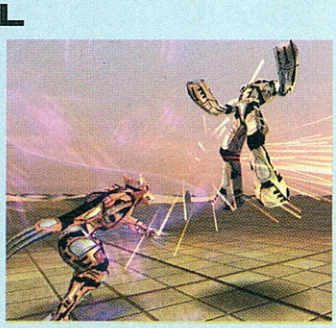
PANZERS

A drága jó magyar fejlesztőcsapat, a Stromregion a S.W.I.N.E. után újabb dobásra készül: a Panzers, egy második világháborús való idejű stratégia lesz. A program egyik legnagyobb előnye a C&C Generalst is beverő grafika ráadásul mindezt hihetetlenül alacsony gépigény mellett produkálja. Tovább nem is húzom a szót, hiszen már olvashattatok a GameStarban egy exkluzív előzetest róla.
Megjelenés: 2003. november 28.
Mennyire várjuk: 5/5

■ SPORT ■ N/A ■ DIVERSIONS ENTERTAINMENT

ONE MUST FALL

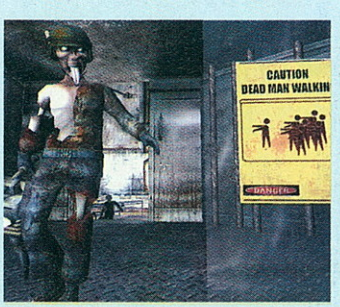
Ebben a futurisztikus megasportjátékban 30 méteres óriásrobotokkal harcolhatunk egymás (és a gép ellen), hogy eldöntsük: kinek van nagyobb... ööö... robotja! Mindenesetre, amíg nem érkezik valami jó kis verekedős cucc a Mortal Kombat sorozatból, addig jó lesz.
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2/5



■ AKCIÓ ■ CDV ■ NUCLEAR VISION

PSYCHOTOXIC

A játék a sötétség eljövetele előtti utolsó napokat dolgozza fel, 2020-ban, New Yorkban, amikor az apokalipszis négy lovasából három már a Földön garázdálkodik, az emberi civilizáció pedig végnapjait éli. Itt kell egy kis rendezettséget vinnünk a káoszba, valószínűleg kevés sikerrel.
Megjelenés: 2003. március 1.
Mennyire várjuk: 5/5



■ PLATFORM ■ UBI SOFT ■ UBI SOFT

RAYMAN 3

A platformkirály újra támad, ezúttal már jelentősen felújított grafikai engine-nel, ellentétben a második résszel. Az aranyos játékmenet a változatos pálya- és történetvezetés azonban változatlan marad. Szurkoljunk együtt a franciák kabalafigurájának (reméljük, most véglegesen likvidáljuk a főgonoszt)!
Megjelenés: 2003. március 20.
Mennyire várjuk: 5/5

■ FPS ■ ACTIVISION ■ MAD DOC

RTCW: OPERATION RESURRECTION

A gonosz nácik megpróbálják feltámasztani az eredeti Return to Castle Wolfensteinben zombiként már megismert teuton lovagokat, és őket akarják a világra szabadítani őrült terveik érdekében. Ki tudná megmenteni újra a Földet mint Blaskowicz őrnagy? Csak egy kicsit már unalmas...
Megjelenés: 2003.
Mennyire várjuk: 3/5

■ STRATÉGIA ■ N/A ■ ASCARON

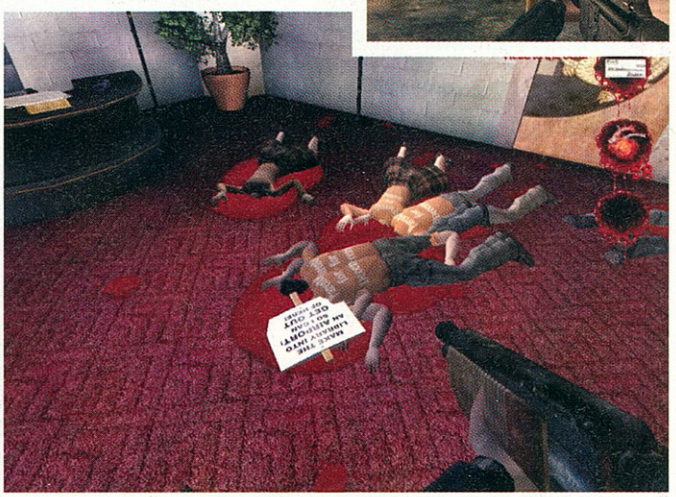
PORT ROYALE

Ebben a középkori-újkori stratégiai játékban négy különböző népet, az angolokat, franciákat, hollandokat és a spanyolokat vezetgethetjük. A játék egy kicsit a az ősklasszikusra, a Pirates!-re hajaz, de ez talán nem is baj. Hatalmas tengeri csaták részesei lehetünk, de akár kikötőket is ostromolhatunk. Mindezt az elején még csak egyetlen kis dzsunkával tehetjük, később azonban egész kis hajóhadat vezetgethetünk. Változás a nagy elődhöz képest, hogy most a kikötőket is teljes mértékben nekünk kell menedzselnünk különböző, RTS-ekből már ismerős épületek felhúzásával.
Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 3/5

■ FPS ■ N/A ■ RUNNING WITH SCISSORS

POSTAL 2

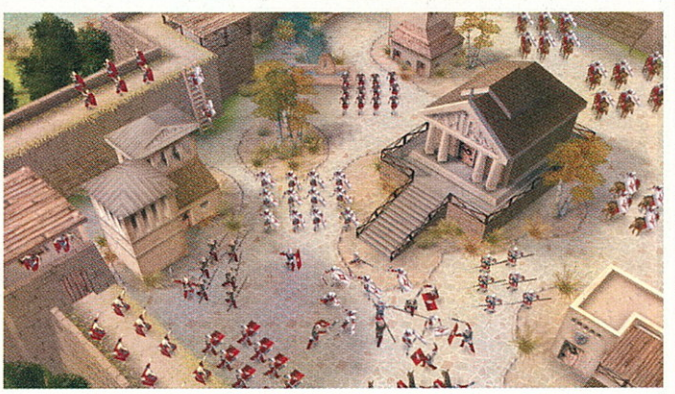
A legelvadultabb mészárlás, ami PC-n csak létezett, a legtöbbször betiltott játék második része jövőre már a CD-meghajtónkban! Különösebb sztori nélkül, egy viszonylag elavult 3D-s motorral mégis óriási játékélményt ígér a Postal 2, különösen egy fárasztó nap után. Hiszen itt a lényeg: engedjük szabadjára ösztöneinket, és pusztítsunk, pusztítsunk, pusztítsunk (lehetőleg ártatlanokat)! Az egyetlen dolog, aminek a részletességére ügyelnek a készítők, az a kiontott belek anatómiai precizitása...
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 5/5



■ RTS ■ EIDOS ■ PYRO STUDIOS

PRAETORIANS

Az Eidos új játéka a népszerű ókori stratégiák irányvonalát viszi tovább; ebben Julius Caesar korában alakíthatjuk egy római tábornok szerepét, illetve a világtörténelmet. Ahogy a hírekben már említettük, nemcsak a rómaiakkal, hanem akár az egyiptomiakkal és a gallokkal is lehetünk (ennyit a történelmi hűségről). Természetesen a kor kívánalmainak megfelelően egy (nem túl szép) 3D-s motor fog dolgozni a program alatt, amit előreláthatólag 20 pályán keresztül élvezhetünk, vagy akár interneten is, egymás ellen.
Megjelenés: 2003. február 21.
Mennyire várjuk: 3/5



■ FPS-RTS ■ N/A ■ S2 GAMES

SAVAGE

Nem lesz rossz ez a kis cucc, amely egy normál real-time stratégia, azzal a kis ötlettel megspékelve, hogy Őisteni személyünk akár le is ereszkedhet a harcosok közé, és a saját kétkezes kardjával irthatja az ellent. Mindehhez a saját fejlesztésű grafikai engine szolgáltatja a hátteret.
Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5

■ GOKART ■ N/A ■ K-D LAB

SPANKING RUNNERS

A Super Mario Kart nyomdokain készülő „aranyos kis autós cuccok" ritkák PC-n, ezért is várjuk a Spanking Runners megjelenését. A stílusra jellemző elborult pályaszerkesztés és hihetetlenül édi grafika mellett a változatos többjátékos mód biztosítja a zavartalan kikapcsolódást.
Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 4/5

■ AKCIÓ ■ ACTIVISION ■ RITUAL

STAR TREK ELITE FORCE II

Miután minden Star Trek-rajongó kedvence, Cate „Action" Janeway visszatért a borgok felségterületéről, ő és kis csapata támadást indít az ősellenség ellen, immáron az Enterprise-E fedélzetén... Inkább nem mondok semmit, de a Quake 3 motorra alapozott akció a silány történet ellenére nem lesz rossz.

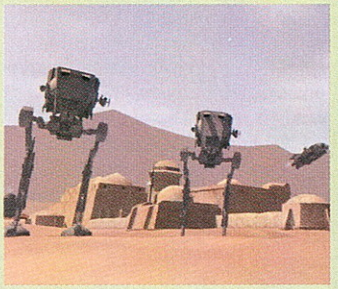
Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5

■ MMORPG ■ ACTIVISION ■ VERANT INTERACTIVE

STAR WARS GALAXIES

A Star Wars-univerzumban játszódó játék gyönyörű grafikáján kívül nem sok újat fog hozzátenni az MMORPG műfajához. A megszokott fejlődési rendszer, a klánháborúk és rengeteg harc fogja jellemezni. Ráadásul olyan sok bolygón fog játszódni, ami kérdésessé teszi, hogy a játékosok találkozni fognak-e egyáltalán egymással.

Megjelenés: 2003. április 15.
Mennyire várjuk: 3/5

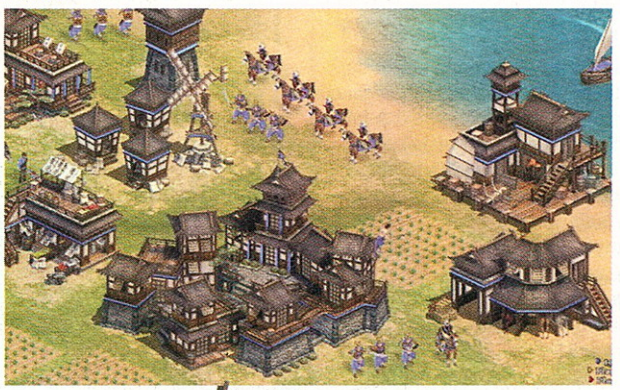


■ STRATÉGIA ■ MICROSOFT ■ BIG HUGE GAMES

RISE OF NATIONS

Egyre-másra jönnek ki az egész emberiség történetét feldolgozó alkotások (Empire Earth, egy kicsit az Age sorozat stb.). A Microsoft, úgy látszik, hogy saját magának akar konkurenciát teremteni, ugyanis a Rise of Nations ugyanezt a vonulatot viszi tovább. A játékmenet viszont, az ígéretek szerint, sokkal pörgősebb lesz a versenytársakénál, és így a kevésbé hardcore arcok számára is élvezhető lesz.

Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5



■ AKCIÓ ■ CENEGA ■ BLACK ELEMENT SOFT

SHADE: WRATH OF ANGELS

A túlélőhorrorok reneszánszukat élik a játékvilágban (ahogy ezt mostani fórumunk is fényesen bizonyítja), és a műfaj egyik nagy durranása lesz a Shade: Wrath of Angels. A történet szerint egy európai kisvárosban (reméljük, nem Pápa lesz az) kell majd ellenállnunk a sötét erők csábításának, és a végére járunk egy olyan sötét titoknak, amely régebbi, mint az emberiség maga. Juj! A hangulat megteremtésében mindenesetre nagy szerepe lesz a hihetetlenül valósághű, saját fejlesztésű grafikai motornak.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 4/5

■ AKCIÓ ■ UBI SOFT ■ UBI SOFT

SPLINTER CELL

Jó pár hírünk jelent már meg a Splinter Cellről – nem véletlenül, hiszen a szerkesztőség egy emberként várja. A játék készítésébe Tom Clancy, a Rainbow Six sorozat alkotója is besegít, szóval a történetre biztos, hogy nem lesz panasz! A sztori Örményországban kezd el bonyolódni, ahova a CIA titkos ügynökét (természetesen minket) küldik ki, hogy a helyi terroristahálózatot számolja már fel. Minket, akarom mondani Sam Fisher titkos ügynököt, a cél elérésének érdekében felszerelnek a legújabb és legtitkosabb szupercuccokkal, úgymint: éjjellátó szemüveg, síkosítós gumikesztyű stb. Szóval: Lopakodás és öldöklés rulez!

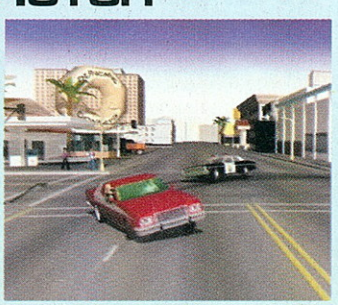
Megjelenés: 2003. január 31.
Mennyire várjuk: 5/5

■ AKCIÓ ■ EMPIRE INTERACTIVE ■ EMPIRE

STARSKY AND HUTCH

Ismét egy filmsorozat alapján készülő játék, azonban ebben az esetben valószínűleg nem kell bemutatni az eredetit ☺. Szimpatikus rendőr kollégákkal kell üldözni a bűnt San Francisco utcáin ☺, autóval, gyalog és fél lábon ugrálva. A gond csak az, hogy ugyan a sorozat jó volt, de a screenshotok nem túl sok jót jeleznek.

Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 3/5



■ TAKTIKAI FPS ■ VIVENDI ■ SIERRA STUDIOS

SWAT: URBAN JUSTICE

A 2006-ban játszódó CS-klónban a terroristák és egyéb bűnözők mindennapjainak megkeserítőit személyesíthetjük meg, nagy tisztelettel. Csapatmunka és egyéb szokásos Rainbow Six-mókaságok, akár multi, akár single player verzióban. A játék a MOD-készítést is nagyban támogatni fogja.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 4/5

■ AKCIÓ ■ UBI SOFT ■ RED STORM

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Tom Clancy, akit a bestseller politikai krimijei tettek halhatatlanná, a játékvilágban is hasonlóan nagyot alkotott. Az ő nevéhez fűződik a Rainbow Six sorozat, amely a 2003-ban megjelenő részben új köntöst kap. Gondolom, nem meglepő, hogy a legújabb Unreal-motort licencelik hozzá.

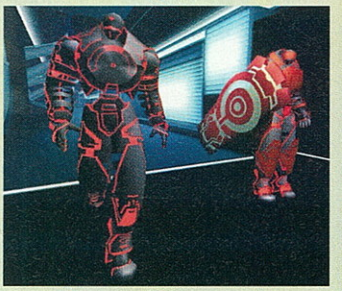
Megjelenés: 2003. február 22.
Mennyire várjuk: 4/5

■ AKCIÓ ■ DISNEY INTERACTIVE ■ MONOLITH

TRON 2.0

A nyolcvanas években jelentek meg a Tron film inspirálta játékok, de az akkori gépeken nem lehetett azt az érzést visszaadni. Szerencsére most már minden készen áll egy valódi adaptációhoz! A grafika finoman szólva is stílusteremtő lesz, a játékmenet pedig az MDK változatosságát fogja idézni.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 5/5

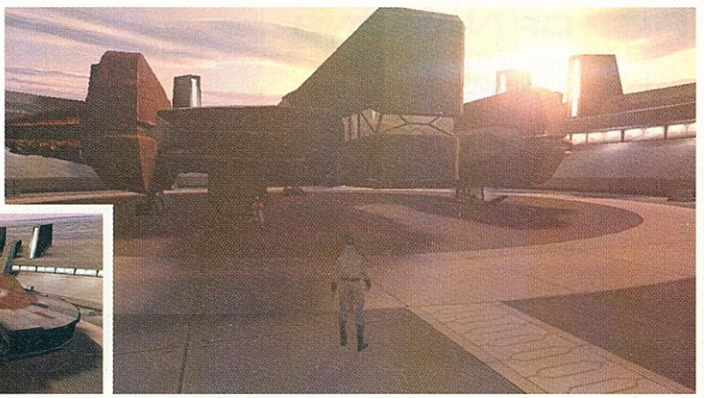


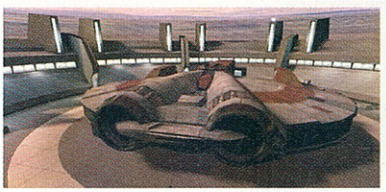
■ RPG ■ ACTIVISION ■ BIOWARE

SW: KOTOR

Az első Star Wars film előtt 4000 évvel játszódik ez a szerepjáték, a Star Wars: Knights of the Old Republic. A történet érdekessége, hogy a galaxisban ekkor még egyenlő számban voltak a jedik és a sith lovagok! A feladatunk pedig nem más lesz, mint hogy a közöttük kialakuló galaktikus méretű háborúban vegyünk részt. A játék elején csak mint alsegédközlegény, de később óriási befolyásunk lesz a történésekre.
A játékban egyébként nemcsak egyetlen jedit, hanem egy három főből álló csapatot irányíthatunk, mintegy tíz különböző bolygón, és a már megszokott aljátékok (mint például a homoksikló vezetése) sem fognak hiányozni.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 4/5





■ AKCIÓ ■ SCI ■ NINCS

THE GREAT ESCAPE

Ugyan 1963-ban jelent meg egy hasonló című film, a játék elődje mégis a hasonló című Spektrum-klasszikus, illetve a nem is olyan régen megjelent Prisoner of War. A programban II. világháborús német börtönökből kell majd megszöknünk, amihez az utolérhetetlen lopakodós és kalandjáték-feeling adja meg a hangulatot. Reméljük, az MI is meg fog felelni a kor kívánalmainak, és így biztosítva lesz hosszú és kulturált elfoglaltságunk...

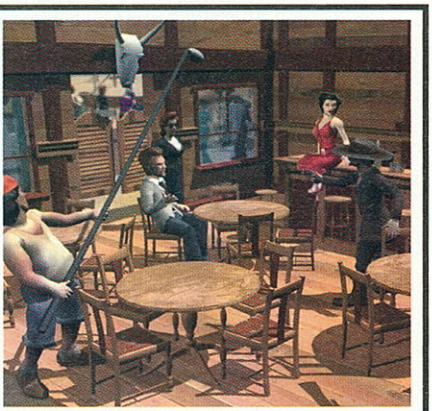
Megjelenés: 2003. május 30.
Mennyire várjuk: 5/5

■ STRATÉGIA ■ N/A ■ LIONHEAD STUDIOS

THE MOVIES

Peter Molyneoux, az a drága jó ember, nem először lepi meg a világot szimpatikus alkotásaival, gondoljunk csak a Dungeon Keeperre vagy a Black and White-ra. Legújabb alkotásában megint kategóriateremtő próbál lenni – egy olyan programot jelentetve meg, amelyről az ötlet felvetése után pár órával ki kell derülnie, hogy játszhatatlan. Ez sosem szegte kedvét a Lionheadnek, azért 3-4 évnyi kitartó munkával mindig kihoznak valamit alibi stuffot, aminek ugyan már köze nincs az eredeti ötlethez, de mégis valami. Esetünkben egy filmstúdió mindennapjait menedzselhetjük, ami jó ötlet, de számítógépen megvalósíthatatlan.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 3/5



■ FPS ■ TAKE 2 ■ PTERODON

VIETCONG

A nagy magyar játékhoz, a Platoonhoz hasonlóan a Vietcong is a vietnami háborút dolgozza fel. A nézőpont egy kicsit más lesz, ugyanis itt teljesen 3D-s FPS környezetben lövöldözhetünk, azonban a két játék között párhuzamot von az, hogy a Vietcongban is egy csapatot irányíthatunk.

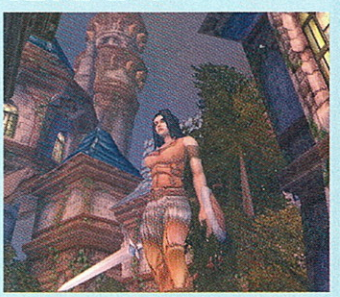
Megjelenés: 2003. március 28.
Mennyire várjuk: 4/5

■ MMORPG ■ VIVENDI ■ BLIZZARD

WORLD OF WARCRAFT

A drága jó Blizzard, amely még nem rontott el játékot soha, belevágott egy MMORPG készítésébe. Ez a játék valószínűleg még azokat is a monitor elé fogja szögezni, akik nem lelkesednek annyira a stílusért. A grafika mindenképpen atom lesz, a módosított War3-motort használja.

Megjelenés: 2003. július 23.
Mennyire várjuk: 5/5



■ FPS ■ UBI SOFT ■ SABER INTERACTIVE

WILL ROCK

A Will Rock nem lesz más, mint Komoly Karesz (aka Serious Sam) klónja. Ezért a nem túl ígéretes grafika ellenére valószínűleg az ókori/sci-fi környezet, valamint a hihetetlenül pörgős, a hentelésre kihegyezett játékmenet foglalja kiemelni az átlagos felhozatalból. A Serious Sam 3-ig azért csak jó lesz...

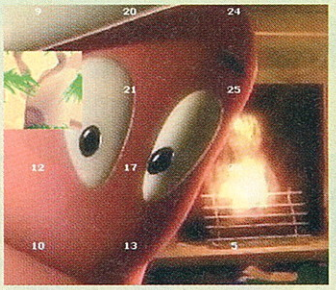
Megjelenés: 2003. február 27.
Mennyire várjuk: 4/5

■ ÜGYESSÉGI ■ ACTIVISION ■ TEAM 17

WORMS 3

A megszokott Worms-őrület (ahol rakétavetős kukacokkal irthatjuk a gépet vagy akár koleszos szobatársainkat) jövőre újra folytatódik. Természetesen a harmadik rész már teljesen háromdimenziós lesz, és olyan új pályatípusok is feltűnnek, mint például a barlang vagy az épületek.

Megjelenés: 2003
Mennyire várjuk: 5/5



■ LOPAKODÓS FPS ■ EIDOS ■ ION STORM AUSTIN

THIEF 3

A 2001. szeptemberi számunkban leírtam, hogy a Thief 3 2002-nél hamarabb biztosan nem fog elkészülni. Most, 2003-ban, szeretném azt hinni, hogy nem kell 2004-ig várnunk. Annál is inkább, mert mozgolódás látszik a Thief-játékokat készítő Looking Glass embereit „felszipkázó" ION Storm Austin háza tájáról. Szivárognak az információk, amelyek szerint a grafika lélegzetelállító (láthatjuk Garrett lábát ☺), az MI méltó egy lopakodós játékhoz (magyarán lereagál olyan dolgokat, melyeket általában csak tolvajok csinálnak: ha eloltják a fáklyákat, vagy apró neszeket hallanak stb.), a hangulat pedig üt mindent, mint annak idején az első két rész esetében. Új screenek azonban még mindig nincsenek... (Ha hihetünk a pletykáknak, 1-2 hónapon belül nagy lepellerántás lesz!)

Megjelenés: N/A
Mennyire várjuk: 5

■ TPS ■ EIDOS ■ CORE DESIGN

TOMB RAIDER: AOD

A nagyszerű negyedik rész végén (a botrányos ötödiket most hagyjuk) Larára ugye ráomlott egy piramis – 2 év kihagyás után azonban most visszatér! Senki sem tudja, mi történt vele az eltelt időben, hogy menekült meg, ki segített rajta; az egyedüli tény, hogy megváltozott: durvább, sötétebb, erőszakosabb lett. Mindenkitől elfordult előző életéből, ám amikor régi mentorát, Werner Von Croyt holtan találják, a gyilkossággal pedig őt gyanúsítják, a magába fordult Larának muszáj „visszatérnie" ebbe a világba: felveszi a kesztyűt, hogy leleplezze a sötét összeesküvést. Az új részben Lara fejlődik (kvázi XP-t kap), ököllel verekszik, lopakodik, és végre beszél is az emberekkel! Örülünk, Vincent!

Megjelenés: 2003. február
Mennyire várjuk: 5/5

■ FPS ■ INFOGRAMES ■ LEGEND ENTERTAINMENT

UNREAL 2: THE AWAKENING

Mostanában csak úgy emlegetik: az egyedüli FPS, mely méltó kihívója lehet a Doom 3-nak. Az UT2003-ban megismert grafikus motor „kifacsarásával" az Unreal 2 letaglózó látványvilágot, zavarbaejtően változatos és hatalmas terepeket, illetve a legapróbb részletekig kidolgozott játékmenetet ígér. A többjátékos módot teljes mértékben kioperálták belőle a fejlesztők, hogy a maximális egyjátékos élmény megteremtésére koncentrálhassanak. Pont ezért bízunk a Legendben, hiszen az Unreal 2 már nem az a szint, ahol a 10 000 poligonból felépülő karakterekkel vagy a 25-féle fegyverrel villantani lehet. A játék nem (csak) ettől lesz király...

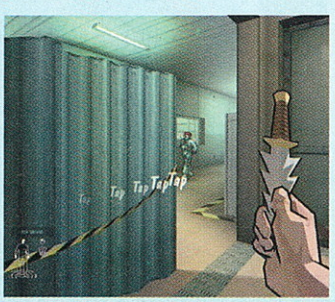
Megjelenés: 2003. február 7.
Mennyire várjuk: 5/5

■ FPS ■ UBI SOFT ■ UBI SOFT

XIII

A francia kiadó új üdvöskéjében egy „egyszerű" FPS tisztelhetnénk. A játék a legújabb Unreal-engine-t használja majd, teljes interaktivitást biztosít a környezet és a játékos között, illetve olyan szerepjátékelemek is kerülnek bele, mint pl. a tapasztalati pontokon alapuló képzettségrendszer.

Megjelenés: 2003. szept. 26.
Mennyire várjuk: 5/5



■ AKCIÓ ■ ACTIVISION ■ GENEPOOL SOFTWARE

X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

Ebben az akciójátékban a népszerű képregényhős, Rozsomák irtja majd a gonosz Mutáns Testvériség még gonoszabb katonáit. A történettől ne várjunk sokat, ahogy a játékmenettől se, mivel a játék konzolon is meg fog jelenni, és igazodni kell az ottani célcsoport elvárásaihoz is ☺.

Megjelenés: TBA
Mennyire várjuk: 2/5

2002

Lassan már hagyománnyá válik az Év Játéka szavazás, és idén is megejtettük a dolgot. Most is készítettünk egy listát a szerkesztőségi tagok véleménye alapján, illetve megkérdeztük a www.gamestar.hu látogatóit is (és ezúton szeretném megköszönni a több mint ezer ember szavazatát). Szemezgessetek!

CITROM-DÍJ

Úgy látom, király cikkem megtette a hatását (muhaha), a Tomak szerkesztőség- és internetszerte első helyet szerzett.

Szerkesztőségi szavazás
1. Tomak Saves the Earth Again
2. Iron Storm
3. Bhagat Singh

Olvasói szavazás
1. Tomak Saves the Earth Again 161 szavazat
2. Knight Rider 155 szavazat
3. Iron Storm 142 szavazat

LEGSABLONOSABB JÁTÉKCÍM

A szerkesztőségben a War Commander elsöprő fölénnyel nyert, de azért a Tomak is tartotta pozícióit.

Szerkesztőségi szavazás
1. War Commander
2. Tomak save the Earth again
3. Divine Divinity

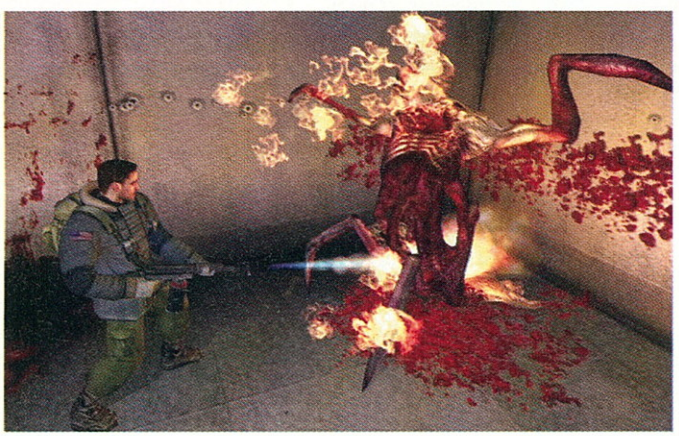
Olvasói szavazás
1. FIFA 2003 271 szavazat
2. Sims 244 szavazat
3. GTA3 138 szavazat

LEGOCSMÁNYABB SZÖRNYETEG

Sokatmondó egyezés az első két helyen mind nálunk, mind nálatok.

Szerkesztőségi szavazás
1. The Thing
2. Lord Archimonde (Warcraft 3)
3. Ápolónő (Silent Hill 2)

Olvasói szavazás
1. The Thing 617 szavazat
2. Lord Archimonde 133 szavazat
3. Predator (Aliens versus Predator 2) 125 szavazat



LEGSZEXISEBB NŐI KARAKTER

Cate Archer mindkét helyen lemosta vetélytársait.

Szerkesztőségi szavazás
1. Cate Archer (NOLF 2)
2. Skye (Darkened Skye)
3. -

Olvasói szavazás
1. Cate Archer 912 szavazat
2. Lara Croft 124 szavazat
3. -

LEGJOBB JÁTÉKAI

LEGEREDETIBB NEGATÍV HŐS

Nálunk Arthas, ofkóz, de srácok, az RtCW, khmm, tavaly jelent meg...

Szerkesztőségi szavazás
1. Arthas (Warcraft III)
2. Dagoth Ur (Morrowind)
3. Ellenfél kapusa (FIFA 2003)

Olvasói szavazás
1. Himmler (RtCW) 192 szavazat
2. Kain 167 szavazat
3. Tommy Angelo (Mafia) 141 szavazat

LEGEREDETIBB POZITÍV HŐS

És itt jön, ami még nem volt: Arthas a pozitív és negatív kategóriát egyaránt uralja, de Tommy sem egy rossz választás.

Szerkesztőségi szavazás
1. Arthas
2. Cate Archer
3. Nick „Havoc" Parker (C&C Renegade)

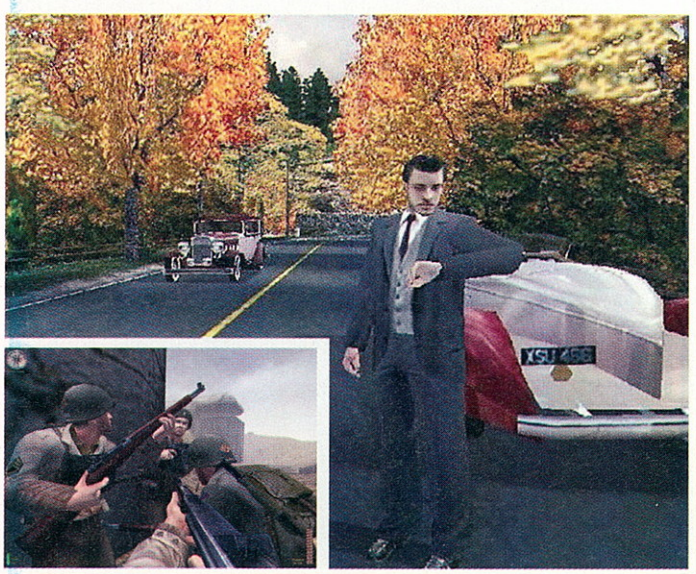
Olvasói szavazás
1. Tommy Angelo 324 szavazat
2. Codename 47 (Hitman 2) 176 szavazat
3. Cate Archer 167 szavazat

LEGJOBB HANG

No igen, a MoHAA és az UT tutira vehető volt, hogy a dobogó környékén téblábol majd.

Szerkesztőségi szavazás
1. Medal of Honor
2. UT 2003
3. Haegemonia

Olvasói szavazás
1. Mafia 321 szavazat
2. MoHAA 286 szavazat
3. UT 2003 244 szavazat

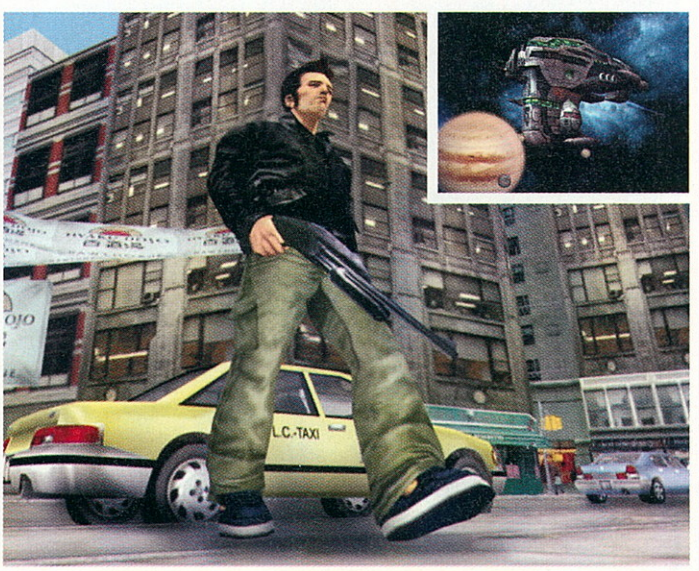


LEGJOBB ZENE

Haegemonia, nyilván, de egy emberként csaptunk a fejünkre, amikor megláttuk a szavazásotok eredményét: „ja tényleg, a GTA3!"

Szerkesztőségi szavazás
1. Haegemonia
2. Morrowind
3. MoHAA

Olvasói szavazás
1. GTA3 423 szavazat
2. Haegemonia 267 szavazat
3. Hitman 2 176 szavazat



LEGJOBB SZTORI

Nálunk a Warcraft III nagyon ütött, nálatok kisebb előnnyel, de szintén első.

Szerkesztőségi szavazás
1. Warcraft III
2. Morrowind
3. Silent Hill 2

Olvasói szavazás
1. Warcraft III 271 szavazat
2. GTA3 152 szavazat
3. Haegemonia 117 szavazat

LEGJOBB GRAFIKA

No igen, az első helyezett nálunk is hasonló arányokkal győzedelmeskedett...

Szerkesztőségi szavazás
1. UT 2003
2. Morrowind
3. MoHAA

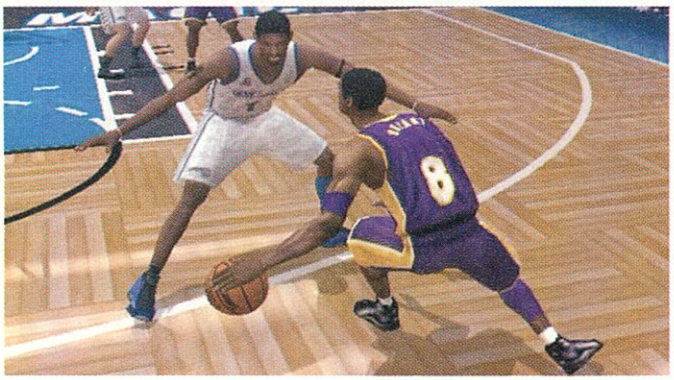
Olvasói szavazás
1. UT 2003 948 szavazat
2. Morrowind 174 szavazat
3. MoHAA 155 szavazat

LEGJOBB SPORTJÁTÉK

Nálunk az NBA csupán Gyu, Malac és Dani hittérítő tevékenységének köszönhetően nyert, de igazatok van: FIFA.

Szerkesztőségi szavazás
1. NBA Live
2. FIFA World Cup
3. Madden NFL 2003

Olvasói szavazás
1. FIFA 2003 1084 szavazat
2. NHL 2003 89 szavazat
3. NFS: Hot Pursuit 2 81 szavazat



LEGJOBB KALANDJÁTÉK

Az oké, hogy mindenhol Syberia, de a Harry Potter mióta kalandjáték?!

Szerkesztőségi szavazás
1. Syberia
2. Post Mortem
3. -

Olvasói szavazás
1. Syberia 488 szavazat
2. Harry Potter 2 189 szavazat
3. Jazz and Faust 87 szavazat

LEGJOBB SZEREPJÁTÉK

Nyilván, hogy Morrowind. Ezt felesleges is volt szavazásra bocsátani ☺.

Szerkesztőségi szavazás
1. Morrowind
2. Anarchy Online
3. NWN

Olvasói szavazás
1. Morrowind 476 szavazat
2. Dungeon Siege 271 szavazat
3. NWN 265 szavazat

LEGJOBB STRATÉGIA

Nálunk a Warcraft III csak orrhosszal nyert, de nyert (és nem csak azért, mert én számoltam a szavazatokat)! Érdekes, hogy a Heroes 4-re Ti és mi is alig szavaztunk.

Szerkesztőségi szavazás
1. Warcraft III
2. AoM
3. Haegemonia

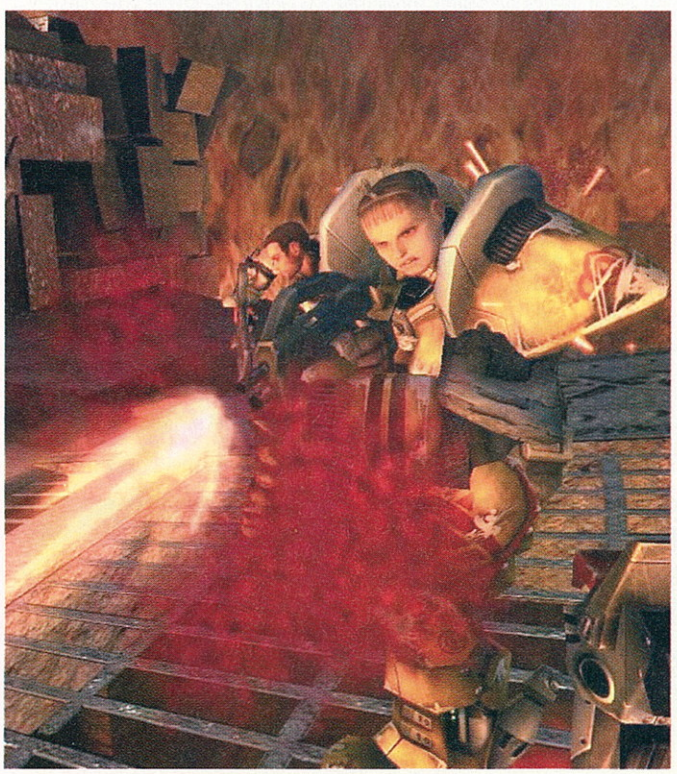
Olvasói szavazás
1. Warcraft III 642 szavazat
2. AoM 319 szavazat
3. Haegemonia 155 szavazat

LEGJOBB AKCIÓJÁTÉK

Na ja, UT, de azért a Quake3 motor is tartotta pozícióit a MoHAA színeiben.

Szerkesztőségi szavazás
1. UT 2003
2. Medal of Honor
3. GTA3

Olvasói szavazás
1. UT 2003 522 szavazat
2. MoHAA 237 szavazat
3. Mafia 173 szavazat



A 2002-ES ÉV LEGJOBB JÁTÉKA

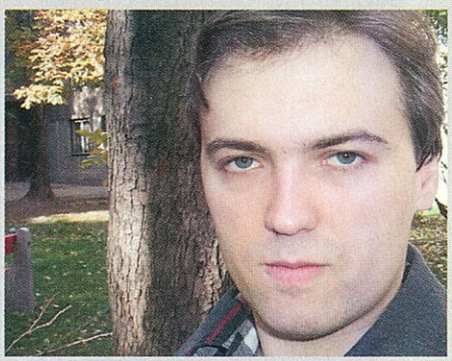
Jogos a Mafia, de azért a GTA3 az GTA3. No és szívem csücskére, a Warcraft III-ra miért nem szavaztatok?!

Szerkesztőségi szavazás
1. GTA3
2. Warcraft III
3. Mafia

Olvasói szavazás
1. Mafia 611 szavazat
2. UT 2003 378 szavazat
3. GTA3 202 szavazat

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



A sors (és a lapleadás…) fintora, hogy amikor ezeket a sorokat írom, még 2002 van, de Ti már bőven 2003-ban olvassátok. A játékpiac szempontjából igen furcsa év volt ez az idei (tavalyi): mintha egy kicsit gyengébb lett volna az általános felhozatal, mint tavaly (előtt), ugyanakkor az igazi klasszisok határozottan tartalmasabbra sikerültek, mint a 2001-es nagy ászok: ha például a *Black and White*-ot összevetem a *Morrowind*del, akkor egyértelműen az utóbbi sikerült jobban a maga kategóriájában.

Egy kicsit megváltozott a véleményem a konzolkonverziókkal kapcsolatban is: nyáron a *GTA III*, most pedig a borzongató és borongós *Silent Hill 2* is azt bizonyítja, hogy bizony lehet ezt igényesen is művelni.

A stratégáknak egyelőre a *Command & Conquer: Generals* megjelenése előtt a „make love, not war" elvét kell követniük, hogy lakosaik csak szépen szaporodjanak a *Sim City 4*-ben, és fizessék azt a sok szép adót, amiből megszépíthetik, megújíthatják a városkájukat, és persze felfejleszthetik az adóbehajtó és erőszakszervezeteket (a rendőrséget) is, hogy még több zsetont zsigerelhessenek ki a mucsácsókból. Hiába, bizonyos témák örökzöldek…

Az akciófanoknak a klasszikus Dragon's Lair és a Project Nomads cikkeket tudnám ajánlani: ha nem is klasszikusokról van szó, de azért el lehet lenni velük, amíg nem jön a Splinter Cell ☺…

A legjobban egyébként ebben a számunkban a kalandorok jártak: nemcsak a fókuszban tértem ki tüzetesebben kedvenc stílusukra, hanem az ős-adventurer, Berrr is „vetett pár sort" (három teljes oldalt) a kalandjátékok jövőjéről: a marketings urak egy kicsit hamar le akarták radírozni a műfajt, pedig az köszöni, teljesen jól van! (Egy „bizonyos" pofátlanul agresszív és rámenős, rivális magazin vezértulkainak pedig azt üzenjük: köszönjük az ajándék számokat, de **jól** megvagyunk nélkülük is ☺…)

Mit is felejtettem még el? Ja igen. E havi kérdésként azt tettük fel cikkíróinknak, hogy szerintük mi az év játéka. Szerintem a Silent Hill 2 ☺.

Bad Sector

Bad Sector

Specialitás: akció, kaland, RPG, stratégia (RTS és Civ)
Előélet: 10 éve újságíró: 576 Kbyte (szerző), Filmvilág (szerző), PC-ZED (szerző), Playboy (szerző), Computer Aktív (szerkesztő), FHM (szerző), GameStar (szerkesztő).
E-mail: badsector@gamestar.hu
Év játéka 2002: Silent Hill 2

Berrr

Specialitás: kaland
Előélet: 12 éve játékújságíró: Computer Mánia (szerkesztő), Filmvilág (szerző), Computer Aktív (szerző), GameStar (szerző). Megjelent regényei: *A Lendhorni küldetés* (fantasy), *Egyetleneim* (tanulmány a nőkről).
E-mail: beregit@freemail.hu
Év játéka 2002: Syberia

Boe

Specialitás: akció, RTS, szimulátorok
Előélet: 9 év HC gaming, EarthQuake-főszervező, PC World (szerző), GameStar (szerkesztő, majd főszerkesztő)
E-mail: boe@idg.hu
Év játéka 2002: Silent Hill 2

Caris

Specialitás: RPG, kaland + cheatek ☺
Előélet: 8 éve újságíró: PC Guru (szerző), PC-ZED (szerkesztő), GameStar (szerkesztő), Computer Aktív (szerző), Playtime (szerző), GameStar (szerző)
E-mail: caris@idg.hu
Év játéka 2002: Icewind Dale 2

Csonti

Specialitás: Körökre osztott stratégia, menedzser
Előélet: 4 éve játékújságíró: PC-ZED (szerző), GameStar (szerző)
E-mail: csonpet@freemail.hu
Év játéka 2002: Combat Mission: Barbarossa to Berlin

Del

Specialitás: akció, RPG, FPS/RPG, űrszimulátor, F1
Előélet: Kilenc éve játékújságíró: PC Guru (hírszerkesztő), PC-ZED (alapító tag és '98 végéig főszerkesztő), GameStar (szerző),
E-mail: deltech@freemail.hu
Év játéka 2002: Mafia

ender

Specialitás: RTS és körökre osztott stratégia, FPS
Előélet: 7 éve játékújságíró: Démon magazin (vezető szerkesztő), PC Ultra (szerző), PC-ZED (szerző), Computer Technika (szerző), Playtime! (szerkesztő), Klikk (főszerkesztő-helyettes), 576 Kbyte (főszerkesztő)
E-mail: ender@gamestar.hu **Év játéka 2002:** WarCraft III

Gyu

Specialitás: sport, MMORPG, RTS
Előélet: 1989–1996-ig játékfejlesztő; PC Guru (szerző), MODEM IDŐK (szerkesztő), PC-X (szerző), OtherSide (főszerkesztő-helyettes), GameStar (szerkesztő)
E-mail: dragon@gamestar.hu
Év játéka 2002: Anarchy Online: Notum Wars

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

KÜLÖNDÍJAK ÉS IKONOK

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

Citromdíj: No comment.

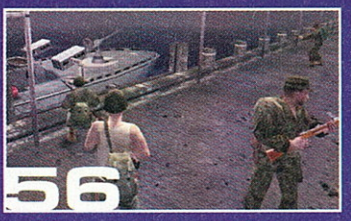
CD
DVD
A játékhoz kapcsolódó anyagot találsz a lemez mellékleten

WEB
A játékhoz kapcsolódó anyagot találsz a www.gamestar.hu oldalon

TIPP
A játékhoz tippeket, cheateket találsz a tipprovatban

Silent Hill 2
Csendes Dom(b)

Dragon's Lair 3D
Süsü te ittál? Lehelj rám!



Deadly Dozen 2
Japánok! 代表 村 円 村!!!

Project Nomads
Szigeteket adok, veszek

Sim City 4
Építs Te is négyes metrót!

Morrowind: Tribunal
Ha 300 óra nem elég...

Post Mortem
Van élet a halál előtt?

Shadows of Destiny
Pierrot az ISTEN!

Mazur
Specialitás: RPG, akció, kaland
Előélet: 4 éve újságíró, Cash-Flow (szerző), GameStar (szerző)
E-mail: mazur.sith@freestart.hu
Év játéka 2002: Elder Scrolls: Morrowind

Sam
Specialitás: akció, stratégia
Előélet: 9 éves HC gaming, EarthQuake-főszervező, GameStar (szerző, marketingmenedzser)
E-mail: sam@gamestar.hu
Év játéka 2002: Grand Theft Auto 3

Sam. Joe
Specialitás: Autóverseny
Előélet: 14 éve újságíró, Spectrum Világ (szerző), Chip (szerző), PC-X (szerkesztő), GameStar (szerző), PC World (szerkesztő),
E-mail: samjoe@vv.hu
Év játéka 2002: Grand Theft Auto 3

SZ.JVC.
Specialitás: harci szimulátorok (repülő, helikopter, tengeralattjáró, tank, hadihajó stb.)
Előélet: 11 éve újságíró, 576 Kbyte (szerző, szerkesztő, főszerkesztő), GameStar (szerző)
E-mail: szjvc@freemail.hu
Év játéka 2002: Combat Flight Simulator 3

Szittyó
Specialitás: RTS, RPG, FPS, de egyébként mindenhez ért
Előélet: Látomás Fanzin (1996, lapigazgató), azóta a kiadói szakmában tevékenykedik. Azóta is csak játszik.
E-mail: jszigetv@idg.hu
Év játéka 2002: WarCraft III

The Richfielder
Specialitás: stratégia, FPS
Előélet: 10 éve újságíró: Chip (szerző), PC-X (felelős szerkesztő), GameStar (szerző), PC World (szerkesztő)
E-mail: trf@gamestar.hu
Év játéka 2002: Age of Mythology

Uhu
Specialitás: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS
Előélet: 4 éve játékújságíró: PC-ZED (szerző), Computer Aktív (szerző), GameStar (szerző, CD-szerkesztő)
E-mail: uhu@gamestar.hu
Év játéka 2002: Combat Mission: Barbarossa to Berlin

ZeroCool
Specialitás: FPS, autós gammák, online bármi ☺
Előélet: 4 éve játékújságíró: PC-ZED (szerző), Computer Aktív (szerző), PC World (szerző), GameStar (szerkesztő)
E-mail: zerocool@gamestar.hu
Év játéka 2002: UT 2003

MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!

90% (99%– 90%)
Erre az előkelő helyre csak az igazán kiváló játékok kerülnek, amelyek egész végig izgalmasak, szórakoztatóak, eredetiek, kellően összetettek és bugmentesek. Emellett még a dögös grafika, valamint a kiváló hanghatás és zene is fontos szempont.
80% (89%–80%)
Ezek a játékok szuperek, de „lemaradtak" valamiért a dobogóról: technikai problémák vagy irreális gépigény rontottak egy picit a játékélményen; esetleg nem voltal túl eredetiek, ellaposodtak stb.
70% (79%–70%)
Általában a közepesnél bőven jobb, de nem túl eredeti programok kerülnek ide. Ezeknél szoktuk tesztelés közben fél szemmel a tévét nézni. Szóval ez a „hmm, szódával elmegy" kategória.
60% (69%–60%)
Az ilyenek szoktak egy oldalra kerülni: aránylag jól kivitelezett tucattermékekről, unalmasabb klónokról vagy súlyos technikai betegekről van szó.
50% (59%–50%)
Gyenge grafika, unalmas játékmenet, sok-sok bosszúság: ezek a jelzők jellemzik az ilyen játékokat.
40% (49%–40%)
Ezeket egy hajszál mentette meg a citromdíjtól. A sok negatívum (siralmas játékélmény, rossz grafika stb.) mellett a tesztelő csak talált valamit, ami miatt kikerülhetett a játék a szégyenpadból.
39% alatt
Mint a gimnáziumi dolgozatoknál, mi is nagyjából itt húztuk meg az „elégtelen" szintjét. Az ennél roszszabb játék kiérdemelte a szép, sárgálló citrom szintjét.

ADATHALMAZ – MI MIT JELENT AZ OLDALAKON?

Kategória: az adott stíluson (stratégia, akció) belüli pontos irányzat megnevezése
Környezet: ez alapján rögtön el tudod helyezni a játékot térben és időben
Nehézség: teszterünk véleménye a játékról; ha állítható, általában azt tüntetjük fel
Újrajátszanád-e: ez jelzi, hogy a játék egyszeri vagy hosszú távú szórakozást ígér-e
Forgalmazó: a játék hazai forgalmazója, náluk érdeklődhetsz a kereskedelmi jellegű információkért (elérhetőségüket a hirdetésekben megtalálod)
Megjelenés: mindig a hazai polcra kerülés dátumát adjuk meg

HOLTOMIGLAN-HOLTODIGLAN

SILENT HILL 2

James Sunderland és felesége, Mary boldog házasságban élnek. James szinte mindennap Maryre gondol... Egy nap levelet kap tőle, hogy találkozzanak Silent Hillben, egy mindkettőjük számára kedves helyen, ahol sok romantikus napot töltöttek el. Eddig a történet akár a „Rózsaszín ábrándok" regénysorozatban is megjelenhetne. Csak egy apró szépséghibája van a dolognak: a nő már három éve halott...

Egyedül a rémek ellen... Ködben, félhomályban, sötétben. Eleinte csak hörgéseket hallasz, amelyek egyre közelednek, aztán rettenetes kibocsátói a legváratlanabb pillanatban törnek rád – gyakran tömegesen – hogy letépjék rólad húsodat, elharapják a torkodat, vagy még kegyetlenebb módon mészároljanak le. Aztán valahogy mégis megölöd őket, túléled, és mész tovább és tovább, mert meg akarod ismerni a történet végét, amely gyakran még kétségbeejtőbb, mint a kiinduló helyzet...

Ez a „túlélőhorror" műfajának alapvető felállása, amelyet az *Alone in the Dark*-ok indítottak el, és a hatalmas sikert aratott *Resident Evil* sorozat folytatott. A most fókuszunkba kerülő Silent Hill 2 valahogy mégis sokkal több: jobb és érdekesebb darabja a konzolon mostanában is rendkívül népszerű, hagyományos túlélőhorror játéktípusnak.

HÁROM ÉV MAGÁNY

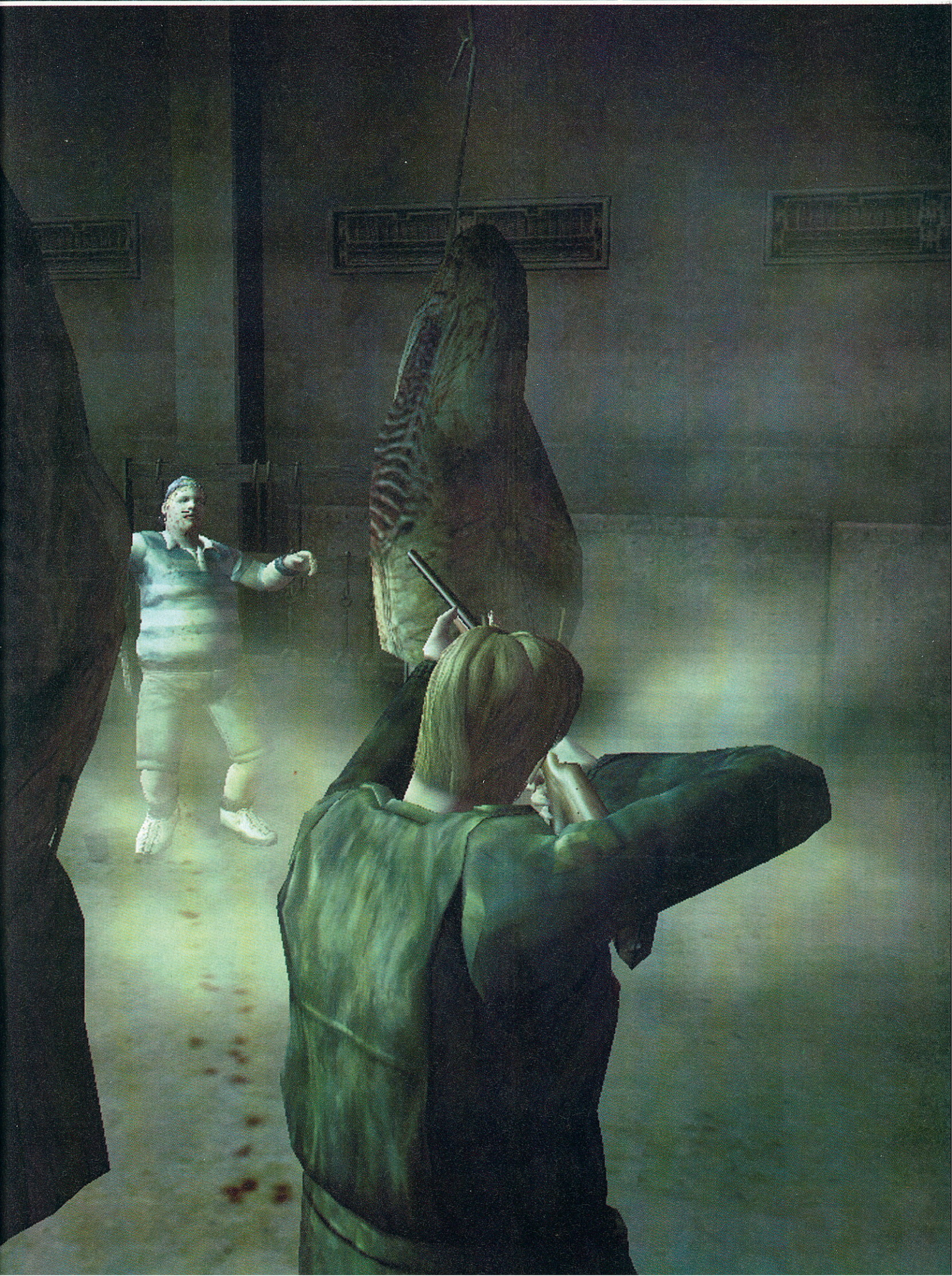
A Silent Hill 2 legelső aduásza a tökéletes azonosulás. A főszereplő, James Sunderland nem egy agyonképzett szuperkatona, egy félig vámpír titkos ügynök vagy esetleg egy örökké élő lovag, hanem teljesen átlagos, hétköznapi férfi. Mindössze azért válik e játék főhősévé, mert kegyetlen tragédia áldozata: a felesége egy vírusos fertőzésben meghalt, és a férfi ezt képtelen lelkileg feldolgozni. Aztán három év múlva levelet kap a halott nőtől, hogy találkozzanak egy Silent Hill nevű városban, amely számukra kedves emlék: Mary a „speciális helyükön" fogja várni Jamest... A szerencsétlen férfi nem kicsit megzakkanva érkezik meg Silent Hillbe, és még jobban be fog parázni, amikor a várost teljesen lepusztulva találja, majd némi bolyongás után rettenetesen deformált, rémálomba illő mutánsokkal találkozik. Már a játék kezdetén teljesen bele tudtam élni magam a magányában elkeseredett és talán bele is őrült férfi szerepébe. Pedig a Silent Hill 2 nem kezdődik hatásvadász, zombikkal és egyéb rémségekkel telezsúfolt intróval: hősünk egy szétrohadt WC tükrében depresszióson vizsgálva magát azon tűnődik, hogy felesége tényleg a városban várja-e valahol. Ahogy kijutunk a mellékhelyiségből, Mary kísérteties, szomorú hangját halljuk, amint felolvassa a levelét. Ugyan a rémek a teljesen elhagyatott városban – még – nem támadnak ránk, „mindössze" oly sűrű, baljós és félelmetesen élethű köd lepi be a parkösvényeket, utcákat, hogy fél méterre sem látjuk, mi van előttünk. Nem látjuk, hogy honnan jönnek az apró, de annál velőtrázóbb hörgések. Hátrafordulunk, hogy körbenézzünk, de nem veszünk észre semmit... Bizony, a Silent Hill 2 nem rohan ajtóstul a háznak, mint a zombihentelős *Resident Evil*: eleinte szép lassan, finoman, már-már Hitchcock stílusában adagolja a feszültséget. (A klasszikus horrorfilmek nagy mestere volt híres arról, hogy a lehető legtovább húzta a várakozással teli feszült pillanatokat, ezzel még inkább cincálva a néző idegeit.) Ha késő este, egyedül, teljes sötétségben játszol, garantáltan tiszta idegbeteg leszel, mire az első szörnyet egyáltalán meglátod...

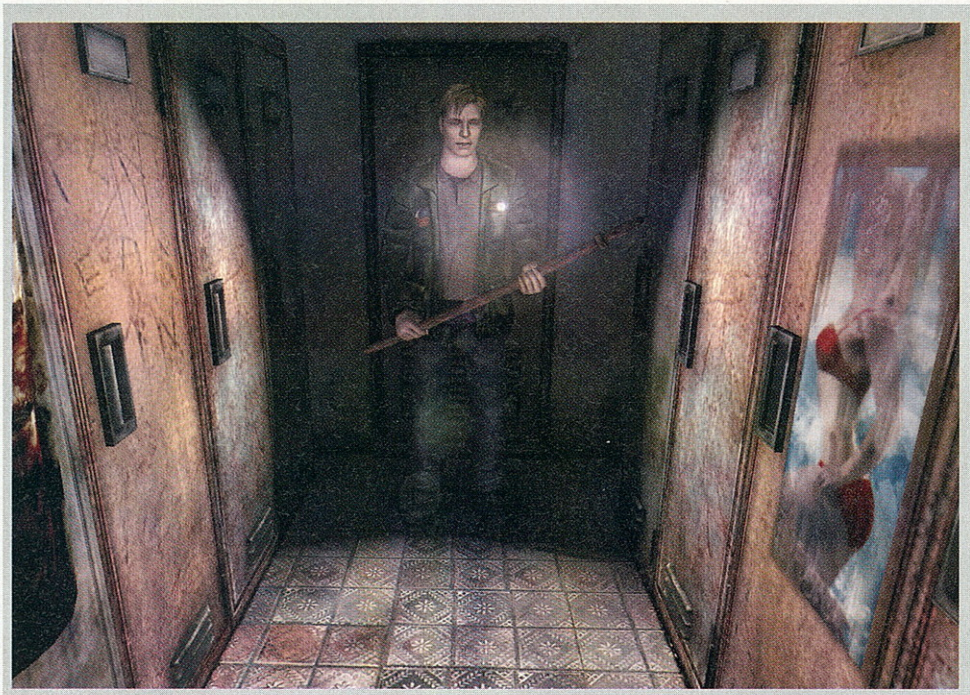
A spannoltságot csak növeli az egyik helyen talált rádió hangja, amely a *Danubius* vagy a *Zebra Rádió* sugárzása helyett a szörnyek közeledtekor egyre hangosabban és idegtépőbben bocsát ki egyfajta statikus zörejt. Hogy ne bízhassuk magunkat teljesen rá, a készítők gonosz precizitással helyeztek el egyes rémeket: egyszer csak meglátsz valamit csillogni a ködben, és most valamiért nem szól a túlvilági veszélyt jelző rádiód, ezért odamész, hogy megvizsgáld, aztán amikor közel érsz: „jaj, ez nem egy...?" de igen, és a dög azonnal dühödten rád ront, hogy darabokra szedjen ☺!

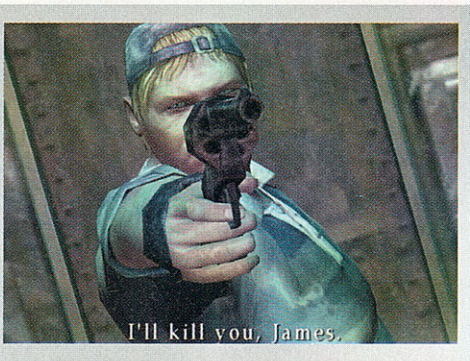
Poént félretéve, a Silent Hill 2-t tényleg csak a nem túl érzékeny olvasóinknak ajánlom, mert az utóbbi idők legparásabb játéka – talán csak a *Blair Witch Project 1: Rustin Parr* éri el ezt a szintet.

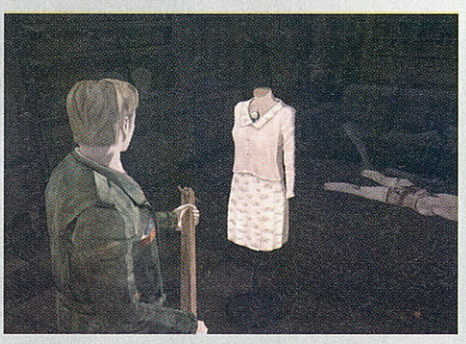
IDŐJÁRÁS-JELENTÉS: SŰRŰ KÖD ÉS HULLAFOLTOK

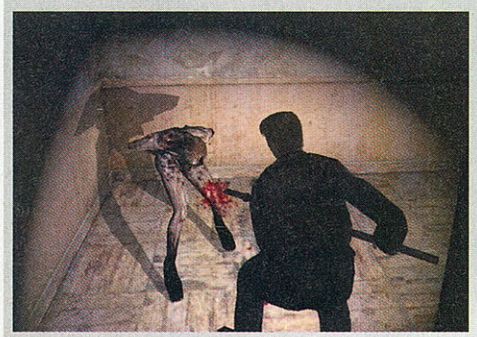
Az egyszerre hátborzongató és borongós hangulatot csak még jobban fokozza a gyönyörű és részletes grafika. Már amennyire „gyönyörűnek" lehet nevezni

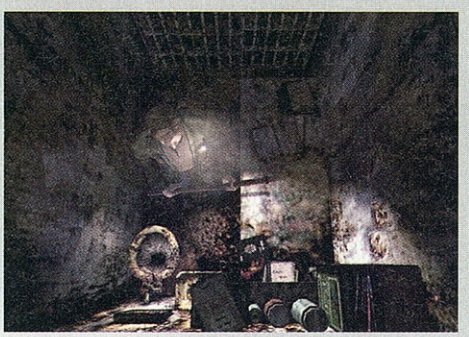












SH 2

- **KATEGÓRIA** Túlélőhorror
- **KÖRNYEZET** Elhagyatott modern városok
- **NEHÉZSÉG** Közepes
- **ÚJRAJÁTSZANÁD-E** Már háromszor megtörtént ☺...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ** Konami
- **KIADÓ** Konami
- **WEBOLDAL** www.konami.com
- **FORGALMAZÓ** Nincs
- **MEGJELENÉS** N/A

egy rémálomszerű romos és koszos várost, ahol minden egyes odaszáradt mocskos vérfolt és törött bútor szörnyű küzdelmekről tanúskodik. A Konami becsületére legyen mondva, hogy már a konzolon is rendkívül részletes grafikát ezúttal gondosan konvertálták PC-re: a játékot akár 1600x1200-as felbontásban is játszhatjuk (!), és ki-be kapcsolhatunk olyan effektusokat, mint a len's flare, magas felbontású textúrák vagy advanced filters. A ködeffekt külön megér egy misét: ilyen baljós, technikailag tökéletes és élethű sűrű „tejfölt" még egyetlen játékban sem láttam!

Aztán ott vannak a karakterek... Míg más vadonatúj agyon-hype-olt PC-s játékokban összevissza görcsölnek a grafikusok, hogy tisztességes külsejű 3D-s modelleket alkossanak, a Konami már kétéves játékának konzolkonverziójában a figurák messziről verik őket. Igaz, itt a szörnyeken túl csak öt szereplővel találkozunk, viszont James, Maria/Mary, Eddie, Angela és Laura olyan elképesztően jól kidolgozott külsővel büszkélkedhet, amelyet PC-n eddig még nem láttam. Külsejük mellett animációjuk is elsőrangú: James mozgása például teljesen élethű, ahogy rohan, liheg, vagy lesújt a szörnyekre, de azon is csak a leesett állam után kapkodtam, ahogy a szereplők az átvezetők során gesztikulálnak egymással. Külön dicséretet érdemelnek a grafikusok, hogy a „filmes" és a grafikus motort használó jelenetek között gyakran alig lehet különbséget tenni, annyira profin kidolgozott mindkettő. A „mintha egy filmet néznél" közhely ezúttal százszázalékosan igaz: hatalmas fricska az echte PC-s játékok fejlesztőinek, hogy egy ilyen régi konzoljáték konverziója stílusos és minőségi grafikájával ennyire leiskolázza a személyi számítógépeken megjelent legfrissebb alkotásokat is...

RÉMÁLMOK AZ ELM UTCÁKBAN

Amilyen emberiek a főszereplők, annyira visszataszítóak és főleg groteszkek a Silent Hillben felbukkant rémségek. Talán a legusztustalanabbak a kórházban található nyálkás, rothadó testű, arc nélküli, a szájuk környékén (helyén?) véres csontkinövéseket hordó „nővérkék", de az „Angela Papa" nevű rémségtől is a hideg rázott ki, amely azt ábrázolja, amikor a lányt fiatalkorában megerőszakolta az apja... (Bizony ez a játék „nem viccel" az M (Mature = Csak felnőtteknek) figyelmeztető jelzéssel...) A „piramisfejű" főszörnyektől is a frász kerülgeti az embert – pláne azért, mert ezeket szinte lehetetlen legyőzni!

A grafika félelmetessége mellett olyan zseniális képi megoldásokkal találkozunk ebben a játékban, amelyeket eddig csak moziban láthattunk: engem leginkább David Lynch (*Twin Peaks* vagy még inkább az *Útvesztőben* vagy a *Mulholland Drive*), illetve David Fincher (*A hetedik)* alkotásaira emlékeztettek. Ínyencek eleve bekapcsolva hagyják a „noise effect" nevű hatást, amelytől furcsán „hangyássá" válik a kép, mintha rossz adást néznénk. (Egyébként az eredeti Playstation 2-es verzióban ez még „kötelező" volt, és csak akkor lehetett kikapcsolni, amikor már egyszer végigvitted a játékot, míg a későbbi xboxos és most a PC-s verzióban már a legelején „kitisztíthattad" a képet. Alapból viszont él ez a funkció, úgyhogy amikor szembesülsz vele, és nem tetszik, akkor ne a fejlesztőket anyázd, hanem a menüben iktasd ki a megfelelő helyen!)

PARA-MÉTER

DINO CRISIS 1/10

DINO CRISIS 2 2/10

ALONE IN THE DARK 3 4/10

BLAIR WITCH PROJECT 2 5/10

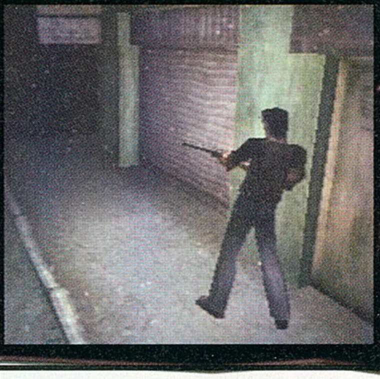
RESIDENT EVIL 2 5/10

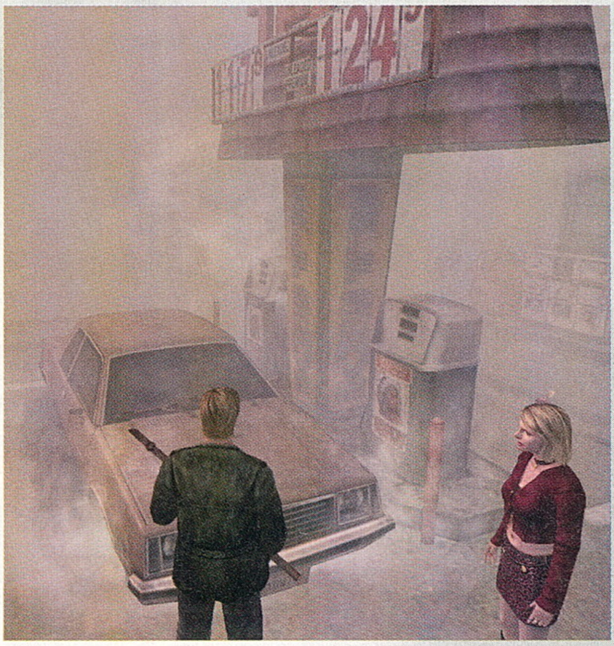
BLAIR WITCH PROJECT 3 6/10

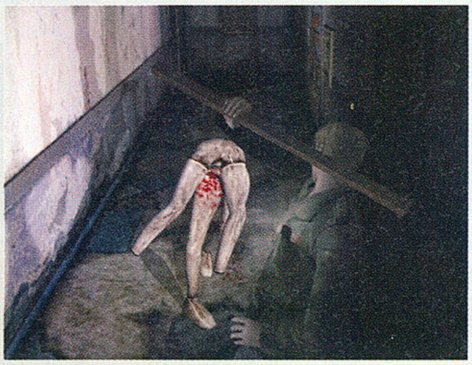
THE THING 6/10

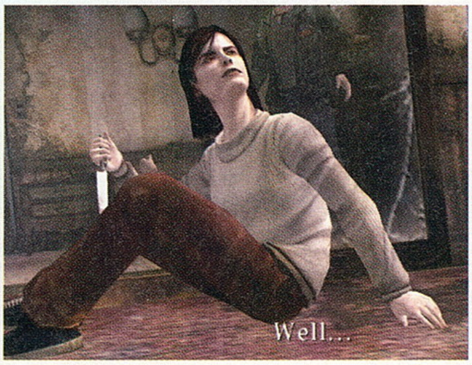
Silent Hill 1

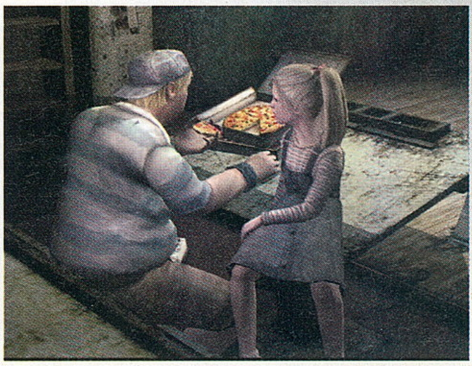
A kizárólag Playstationön megjelent 1999-es első résszel annak idején a Konami a Capcom Resident Eviljével szeretett volna konkurálni. Ez ugyan az eladásokban nem jött össze nekik, de így is sikerült egy olyan játékot megalkotniuk, amely történetében és hangulatában is egyedülálló a túlélőhorror műfajában.
A sztori Harry Masonről szól, aki James Sunderland-hoz hasonlóan csak egy egyszerű ember. Hősünk autóval vakációzni indul lányával, amikor is Silent Hill felé lehagyja őket egy motoros rendőr, később pedig az út mellett fekve látják viszont a masinát. Emiatt túl későn veszik észre az úttest közepén álló furcsa nőt, és Harry – a gázolást megpróbálván elkerülni – kisodródik, balesetet szenved, majd elájul. Amikor felébred, a lánya eltűnt a kocsiból... A férfi azonnal lánya keresésére indul, és hamarosan Silent Hill városába ér, ahol hasonló borzalmak várnak rá, mint Jamesre... Silent Hillen kívül a szereplőket és a sztorit semmi sem köti össze a második résszel, úgyhogy aki nem játszott vele, annak nem kell aggódnia, nem maradt ki semmiből.











A noise effecten kívül pedig az egész játékot végig furcsa, művészi színvonalú kameranézetek és vágások tarkítják, amelyeknek köszönhetők a Silent Hill 2 hiteles rémálomszerű élményt garantál: mérföldekre járunk a *Resident Evil*-féle bugyuta zombihentelèstől...

Suttogások és sikolyok

A megdöbbentően látványos grafika mellett Akira Yamaoka hol hátborzongató, hol szívbemarkoló zenéje is hidegleløs vagy éppen szomorkás hangulatba ringatja az embert. Yamaoka zseniális érzékkel keverte a klasszikus hangszereket (például: zongora) megszólaltató dallamokat, a különféle idegtépő zörejeket vagy dobszólókat használó félelmetes számokkal. Már nagyon régen volt rám ennyire hatással egy játék zenei része, úgyhogy részemről az év legjobb zenéje díjat Akira Yamaoka munkája kapta, ami nagy szó, hiszen hallhattunk idén még néhány hangulatos alkotást (például Jeremy Souletól Dungeon Siege-es vagy a morrowindes soundtrackje).
A hanghatások terén szintén gratulát érdemelnek a készítők: nemhogy az 5.1-et, de az egészen durva 7.1-es hangrendszert is támogatják. (Mondjuk, nem tudom, kinek van egyáltalán ilyen ☺...) Márpedig nincs „hátborzongatóbb", mint amikor tényleg a *hátadban* hallod az élőhalottak rekedtes hörgéseit, éles sikolyait, vészjósló morgásait, vagy egyszerűen csak apróbb kaparászásokat, neszezéseket. Ha a hangmesterek jó munkát végeztek, és egyedül játszol, akkor az ilyen esetekben fordulsz hátra, hogy egészen biztosan nem a mögötted lévő csukott (biztos ☺?) ajtó felől halasz-e valamit. Ebben a játékban pedig ez jó párszor előfordul majd veled...

Személyre szabott purgatórium?

Persze a félelmetes hangulat semmit sem érne, ha nem lennél egy igazán magával ragadó mese részese. Számomra a történet egy túlélőhorrorban rendkívül fontos, mert csak ha azonosulni tudok a főszereplővel, akkor vagyok hajlandó nyomasztó környezetben folyton megóvni az életét. Ezért sem jöttek be az igénytelen sztorijú *Resident Evil*-részek, hiába volt amúgy rendben a paraszint.
A Silent Hill sztorijában az a zseniális, hogy bár az alapfelállás eleinte rendkívül egyszerűnek tűnik (egy férfi halott feleséges után kutat egy rémségekkel teli városban), később egyre kacifántosabb helyzetekbe kerülünk, és furcsa párbeszédeket folytatunk az öt másik élő (?) szereplővel. Ez a játék – végre – *elgondolkodtató:* még ha végig is vitted, akkor is rengeteg fordu-

> „Az *Alone in the Dark 4* után azt hittem, hogy a PC-s túlélő horrornak – nevével ellentétben – már befellegzett."

CHART

- Silent Hill 2 93%
- The Thing 84%
- Nocturne 82%
- Alone in the Dark 4 81%
- Blair Witch Project 3 81%
- Resident Evil 3 78%

CD
DVD
WEB
TIPP

ALONE IN THE DARK 4 6/10

RESIDENT EVIL 1 7/10

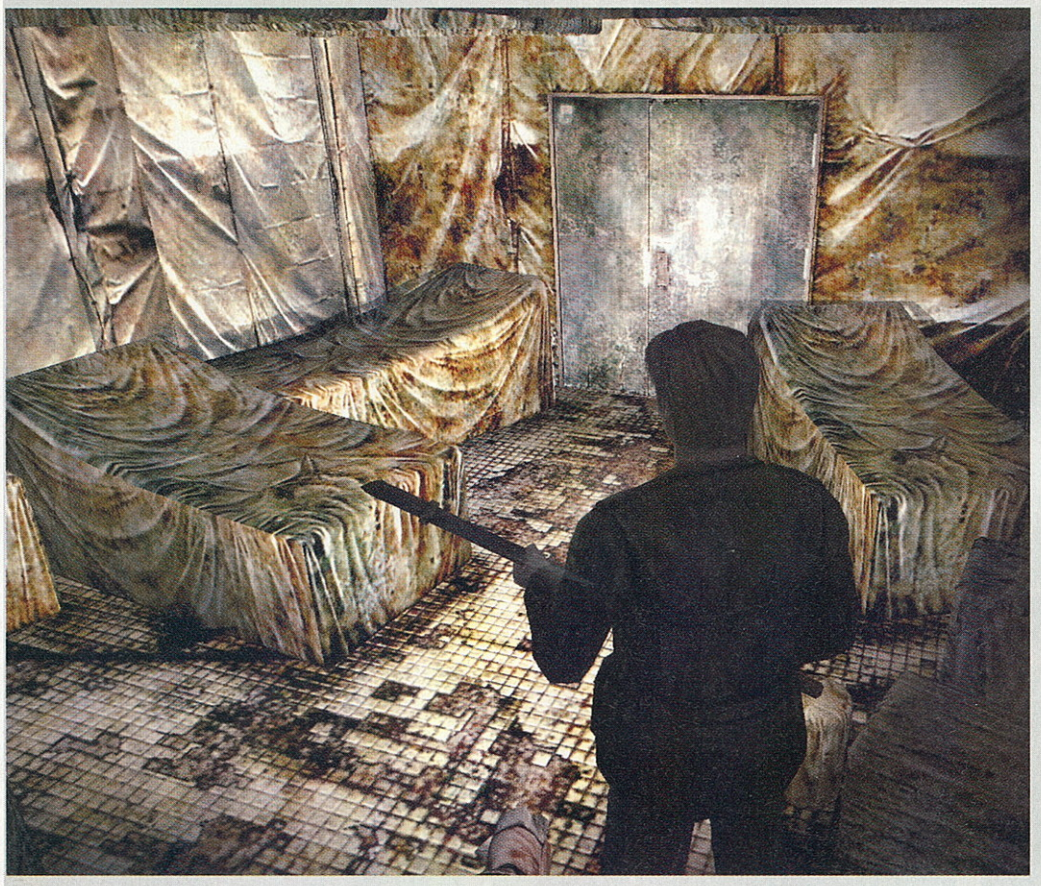
ALONE IN THE DARK 1 8/10

RESIDENT EVIL 3 8/10

NOCTURNE 9/10

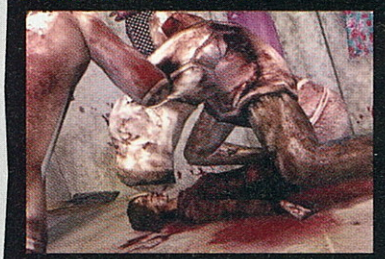
BLAIR WITCH PROJECT 1 9/10

SILENT HILL 2 9/10



SILENT HILL 3

A sajnos elsőként csak PS2-re megjelenő harmadik részében ezúttal egy fiatal lányt, Heathert fogjuk irányítani, és ezúttal a Toluca Lake közelében lévő szórakoztatóparkban fogunk kavarni. A sztoriról sajnos még szinte semmit sem tudni, csak annyit, hogy – a címadó városon kívül – ismét semmilyen nyilvánvalóbb kapcsolatban, nem áll majd az első két résszel. A készítők csak annyit teregettek ki, hogy „a figyelmesebb játékosok bizonyos utalásokkal azért találkoznak majd."
A grafika már az előzetes képek és animációk alapján is elképesztően jól néz ki, és az is biztos, hogy az SH3 az elejétől kezdve jóval akcióorientáltabb lesz, hogy a GameCube-hoz való átpártolás miatt a Resident Evil sorozatban csalódott túlélőhorror-rajongókat is becserkéssze PS2-n a Konami ☺...



HARDVER

- **Minimumkonfig.** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce2 MX
- **Tesztkonfiguráció** Athlon 1800+, 500 MB RAM, ATi Radeon 8500
- **Tapasztalatunk** „A Silent Hill nálam mindent maxra állítva, 1600x1200-os álomfelbontáson egy picit akadozott. Emellett sajnos ez a játék sem szereti az ATi-t..."

lat, helyszín, karakter funkciója nem lesz egyértelmű számodra – de mégis késztetést érzel, hogy kideríts. Hiszen *igazából* mi a rákért nincs egy teremtett lélek sem a városban, mit keres itt rajtunk kívül Angela, Eddie, Laura és Maria, kicsodák ők valójában, és hogy lehet, hogy Mariát leszámítva egyikük sem látja a szörnyeket, csak mi?? (Meg egyéb fejtörést okozó furcsaságokkal is találkozni fogunk, de azokat már a történet poénjainak lelövése nélkül nem tudnám elárulni)
Rengeteg újságot és naplórészletet is találunk és legtöbbjük csak a puzzle-feladatokhoz kötődik, de magához a történethez nem, és a készítők gonosz módon arra is ügyeltek, hogy a „város" elátkozottságának igazi oka ezekből sohase derüljön ki... Ha egyáltalán egy igazi „városról" van szó ☺... (Egyes vélemények szerint Silent Hill maga a Pokol, és mindegyik szereplő a saját módján bűnhődik benne – de természetesen a Konami ezt nem is cáfolta, és nem is ismerte be...)

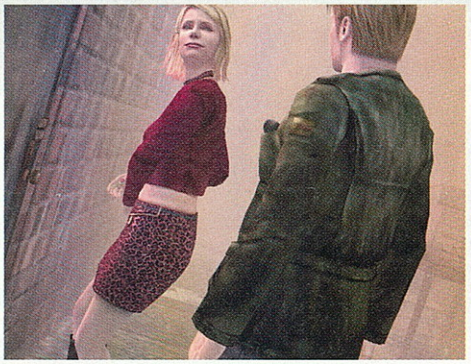
A MACSKÁNAK KILENC ÉLETE, JAMESNEK ÖTFÉLE SORSA LEHET...

A Silent Hillben található helyszínek enyhén szürreálisak – épp annyira, hogy furcsa érzésünk legyen, de ne tudjuk eldönteni, hogy a kisváros valóságos-e, vagy csak egy rémálom része. Az egyik épületben például egy hatalmas, lefelé vezető alagúthoz jutunk, csak rohanunk lefelé, lefelé és lefelé – amikor már azt hisszük, hogy meghibbant a program, és sohasem jutunk a folyosó végére, akkor érünk el az SH2 egyik leghátborzongatóbb helyszínére, az amerikai polgárháború alatt használt, alvadt vérrel és mocsokkal borított Toluca börtönbe.
Enyhén szólva furcsa, hogy mit keres egy fegyház a föld alatt, de a Silent Hill 2-nek épp ezek a bizarr és groteszk helyek és helyzetek adják meg az ízét – olyan, mintha egy David Lynch-filmet néznénk.
Ugyanakkor, aki igazán belemélyed, és utánanéz a weben az egész sztorinak (én megtettem ☺), az valószínűleg a fentebb feltett kérdéseimre is elég logikusnak tűnő magyarázatokat fog kapni.
A történet egyébként olyannyira kidolgozott, hogy a játék ötféle befejezéssel büszkélkedhet, és ezeket aszerint érhetjük el, hogy miként viselkedünk, hányszor beszélünk egyes szereplőkkel (főleg Mariával) mit vizsgálunk meg (!), vagy mit hagyunk inkább ki. Egy kis dorgálást azért érdemelnek a készítők, mert erre magunktól bajosan fogunk rájönni: én is az interneten rákeresve találtam rá a megoldásokra. (Aki kíváncsi ezekre, az lapozzon a Tippek, trükkök rovathoz!) Mindenesetre ezek a befejezések alaposan megnövelik a játék újrajátszhatóságának értékét: én háromszor vittem végig, hogy a „Víz mélyén", a „Maria" és „Távozás" elnevezésű The End-ekhez eljussak. Megérte!

> „Egyedül, teljes sötétségben játszva, garantáltan tiszta ideg leszel, mire az első szörnyet egyáltalán meglátod..."

TÚLÉLHETŐ HORROR

Nem beszéltem még a játékmenetről, amely mindig is kényes kérdés a túlélőhorror műfajában... Ezekben a játékokban ugyanis az állandó paranoia mellett egyaránt kell szerepelnie adrenalinpumpáló öldöklésnek, de különféle logikai feladatoknak is, hogy ne érezzük zombihentelésnek az egészet. A legtöbb ilyen programban az akció részek irányíthatóságát és a puzzle-k nehézségi szintjét szokták elszúrni.
Előbbivel ezúttal szerencsére sok gondom nem volt (lekopogom, hogy ezt végre elmondhatom egy konzolátiratról...): a megfelelő gombok használatával mindig be tudtam lőni, hova sújtsak, vagy célozzak (szerencsére kaptunk auto aimet) Jamesszel. Nagyon bejöttek még a különböző fegyverek: nemcsak változatosak voltak, de mindegyikük használatát jól ki is dolgozták. A szöges fadeszkával például egész másképpen sújthatunk le, mint a hosszú vasrúddal, de máshogy lövünk az egyszerűbb dupla csöves puskával és a vadászmordállyal is. A készítők emellett még arra is ügyeltek, hogy a fegyver méretéhez és súlyához mérten milyen sebességgel tudunk mozogni, harcolni! A deszkával például villámgyorsan sújthatunk le és szaladhatunk, a vassal már egy kicsit lassabban, a jóval később megtalálható hatalmas pallost (amilyen a piramisfejű rémeknél is van) pedig csak vonszoljuk magunk után, és óriási erőfeszítéssel, csigalassan suinthatunk vele (persze jó nagyot is üt).
Egyedül a kameranézetek okoztak bosszúságot: bár az egyik gombot megnyomva mindig James háta mögé kerültünk, hogy lássuk a közeledő szörnyeket, de a szűk folyosókon harcolva ez időnként nem működött, pedig éppen ott lett volna a legfontosabb...



A logikai feladványoknál pozitívum, hogy elég sokkal találkoztam: itt végre tényleg stimmel az „akció-kaland" elnevezés, amellyel sok más játékot csak azért illetnek, hogy jobban el tudják adni. Sajnos maguk a puzzle feladatok nem mindig voltak megfelelő nehézségűek: előfordult, hogy túlságosan is primitív és szájbarágós „használd ezt a kulcsot a 205-ös szoba ajtaján" típusúak kerültek elő, vagy annyira nyakatekertek (csak egy megtalált iromány valamilyen homályos utalásából jöhettünk volna rá a megoldásra – de még az is előfordult, hogy mindent átnyálaztam többször is, és *semmilyen* hivatkozást sem találtam!), hogy időnként a guta kerülgetett.

„Én itt vagyok Neked James... Látod? Valóságos vagyok..."

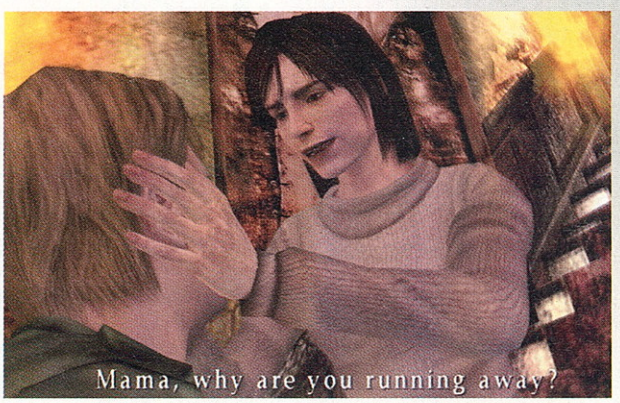
Gondolom, a fenti sorokból (és a lenti magas százalékból ☺) kiderült, hogy ez az elképesztően gyönyörűen kivitelezett, torokszorítóan félelmetes és szomorú, kiváló történetű játék nagyon megfogott. Őszintén szólva a nem igazán meggyőző *Alone in the Dark 4* után azt hittem, hogy a PC-s túlélőhorrornak – nevével ellentétben – már befellegzett, és álmaimban sem reméltem, hogy a PS2-n és Xboxon megjelent bestseller Silent Hill 2 egyszer nálunk is napvilágot (félhomályt ☺) lát.

A PC-s játékosok még bónuszokat is kaptak a konzolos verziókhoz képest: a grafikus effektusokat és az 1600x1200-as felbontást már említettem, a quick save-vel pedig bármikor játékállást menthetünk, így nem kell anyázni akkor sem, ha túl nagy makarenkóit kaptunk egy-egy monsztától a kis piros „mentés-dobozokhoz" érés előtt. Igaz, így sajnos egy kicsit talán túl könnyű is lett a játék: Xboxon tolva külön para volt az is, hogy mikor találok végre egy-egy ilyen dobozt. Tehát aki egy kicsit is ad magára, az hard fokozaton viszi végig a PC-s Silent Hill 2-t!

A PS2-es verziótól még abban is különbözik a PC-s, hogy itt is megtalálható az Xboxon debütált kis „alfejezet": itt is végigvihetjük a „Born from a Wish"-t, amelyben az egyik fontosabb mellékszereplő bőrébe bújva kavarhatunk a városban... (Csak a főjáték után szabad végigjátszani!)

Summa summarum: ha jók az idegeid, és vevő vagy a baljós, kicsit szürreális helyszínekre, továbbá egy nagyon igényes, de depressziós sztorira, akkor semmiképpen se maradj ki ebből a kalandból!

Bad Sector



Összehasonlítás

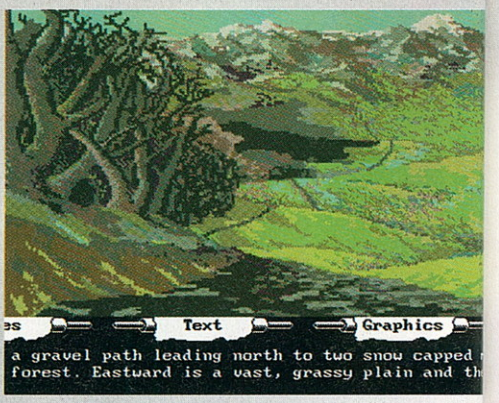
	Silent Hill 2	Alone in the Dark 4
Sztori	10/10	9/10
	Felnőttes, izgalmas, félelmetes, borongós, magával ragadó – csak halmozhatnánk a pozitív jelzőket a Konami zseniális sztorijú játékához. A karakterek jól kidolgozottak, és a főszereplő helyzetébe maximálisan bele tudjuk élni magunkat.	Igazán remekül szőtt az AITD4 sztorija is, csak időnként találkozunk ostoba vagy erőltetett fordulatokkal. A főszereplők egy kicsit sablonosak is, de ezt csak a Silent Hill 2 reálisabb, jobban kidolgozott figurái mellett érezzük...
Paraszint	9/10	6/10
	Nagyon régen féltem ennyire számítógépes játéknál, és ebben óriási szerepe volt a város nyomasztó hangulatának, a beleélésnek. Az állandó félelem talán csak egy-két oda-vissza „mászkáltatós" helyen tört meg.	A helyszínek kidolgozása és a szörnyek is félelmetesek: az AITD hagyományosabb horrorelemekkel hozza ránk a frászt. Sajnos a sok felesleges mászkálás, az újraéledő monszták és néhány idétlenebb fegyver miatt a varázs gyakran elvész...
Tálalás	10/10	7/10
	Ez a játék egyszerűen gyönyörű: a hátterek elképesztően részletesek az 1600x1200-as felbontásnak köszönhetően, a PC-s effektek is ott vannak a szeren, a monszták kellően gusztustalanok, de a „legáll-leejtőbb" a szereplők külseje.	Az AITD grafikájának határozott erősségei a részletesen kidolgozott környezet és a főszereplők külseje. Sajna a szörnyek közül néhány elég igénytelen, és az is sokat ront az összképen, hogy hőseink hasbeszélők.
Akció/puzzle	8/10	5/10
	Az akció részek királyosak, hála a jól kidolgozott fegyvereknek és a megfelelő irányításnak. A logikai feladványok általában jól kitaláltak, csak néhány túlságosan nyakatekert boszszantja az embert.	Bár a harc látványos, és OK-s az irányítás, idegesítő, hogy a szörnyek újjászületnek, mert sokszor bolyongunk a régi helyszíneken, így okvetlenül elfogy a skúló. A puzzle-feladatok között pedig túl sok a dühítően homályos fajta.
Összesen	37/40	27/40

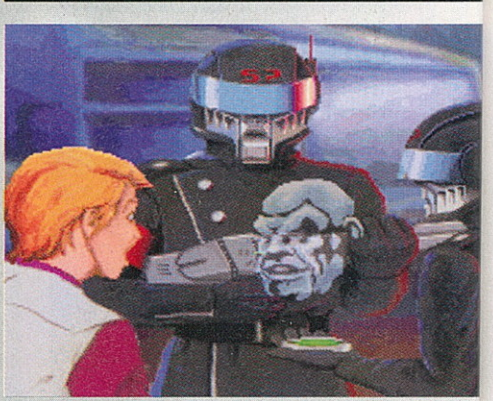
Értékelés

- telitalált hangulat
- eszméletlen para
- elképesztően kidolgozott grafika
- többféle befejezéses, kiváló sztori
- egyes puzzle-k idegesítően nyakatekertek
- újabb ATi Radeon 8500-bugok...
- a PC-s szabad mentés talán mégsem kellett volna...

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játszhatóság

93 százalék





„THIS IS THE END, MY ONLY FRIEND, THE END"

PIXELSORSOK

Egy nehéz progi befejezése után nincs is nagyobb katarzis, mint a jól megérdemelt befejezést végignézni. Mégis, a The End-ek kidolgozottsága változatos képet mutat a játékvilágban. Az alábbiakban egy kis áttekintést szeretnénk nyújtani az elmúlt évek legjellemzőbb játékzárásairól.

Congratulations! You Win! Hányszor láttuk már ezt az üzenetet a számítógépes játékok alkonyán, amikor még éppen lejöttek a fáról a Spectrumok és C64-esek, feltalálták a kétdimenziós, kézzel rajzolt tüzet és pocsék minőségben digitalizált hangon kommunikáltak velünk. Apró sprite-repülőkkel és pixelűrhajókkal kellett elintéznünk nagyobb pacákat, amelyeket a készítők „főellenségnek" hívtak és utána a legtöbbször csak a fenti „spártai" üzenetecske várt ránk. A meglehetősen primitív és (mondjuk, hangulattól függően) illúzióromboló befejezések leginkább a készítők hanyagságát jellemezték: legtöbbjük talán nem is számított rá, hogy túl sok olyan rajongó ül le a játékuk elé, akik effektíve végig is tolják a több tucat, egymásra feltűnően hasonlító szintet.

EGY RENDES TÖRTÉNETNEK RENDES BEFEJEZÉS DUKÁL...

Persze ez a nemtörődömség leginkább az amúgy sem túlságosan kidolgozott sztorijú akciójátékokat jellemezte, így ott annyira talán nem volt zavaró. A dramaturgia fontossága a szöveges kalandjátékokkal köszöntött be: itt már azért nem lehetett hanyag egyszerűséggel egy „congratulations"-t a játékosok arcába tolni. Egy történetet be is kell fejezni és a kalandfejlesztők általában igyekeztek igényes The End-et kanyarítani a játékok végére. Persze elkeserítő kivételek itt is akadtak: Berrr mesélte, hogy örökös kedvencének, a Magnetic Scrolls-féle *The Pawn*-nak annyira igénytelen befejezése volt, hogy rá sem jött, hogy vége a játéknak. (Ebben mondjuk az is szerepet játszott, hogy a konklúzió után még addig kavarhattál a játékban, amíg akartál, tehát nem jött a credits rész, nem lépett ki a program, stb.) A játék végén ugyanis, amikor kinyitottuk a végső zárt szobát, a készítők a nyakadba borultak és megköszönték, hogy megmentetted őket. Berrr nem értette, hogy most akkor mi van, felhívta a fejlesztőket (bizony, a nyolcvanas években még meg lehetett ezt tenni ☺), akik felvilágosították, hogy valóban ez a játék vége...
A Magnetic Scrolls a The Pawn-on túl egyébként sem a kidolgozott befejezéseiről volt híres, pedig a korszak legjelentősebb szöveges kalandjáték-fejlesztő cégét tisztelhettük bennük.
Mégis, a legtöbb adventure-ben azért ügyeltek a mese zárására, bár ez gyakran azt jelentette, hogy a kiszámítható sztoriknak kiszámítható végük volt. A sablonos és szellemes történetek, konklúziók kettéválását nagyszerűen megfigyelhettük a Sierra On Line kalandokban: előbbire a negyedik-ötödik résztől egyre cukormázasabb *King's Quest*-sorozat nagyszerű példa, míg utóbbit a rekeszizom-szaggató antihős, Roger Wilco *Space Quest*-es viszontagságai jellemezték. Egy dologban azonban a legtöbb Sierra és más kalandok is sokáig megegyeztek: akár humoros, akár komoly (de gejl) befejezéssel zárultak, a főhős mindig elnyerte happy end-es jutalmát...

HAPPY VAGY UNHAPPY?

A nyolcvanas évek elején ugyan történtek kísérletek, hogy az „interactive fiction"-ön (ezek a kalandjátékok egyfajta „oldalágai" voltak) keresztül igazán igényes, irodalmi értékű, vagy legalább populáris regények szintjét elérő művek szülessenek (az orvosi thrillerjeiről, vagy a Vészhelyzetről elhíresült Michael Crichton például lelkes IF-fejlesztő volt egy időben), ám ezek a kezdeményezések hamar elhaltak és a dramaturgiailag kidolgozottabb játékok is az átlagos ponyvák sémáit vették át. Hogy ez miért alakult így, azt most messzire vezetne kielemezni, mindenesetre ennek nagy jelentősége volt abban, hogy a negatív befejezés sokáig ismeretlen fogalom volt a játékvilágban.

Az állandó Happy Endnek persze még ma is nyilvánvaló oka a beleélés és megszemélyesítés: sok játékos egyáltalán nem szereti, sőt idegesíti, ha hőse annyi általa is átélt viszontagság után a fűbe harap, vagy akár nem szerzi meg azt a kincset, nőt, vagy egyéb célt, amelyért addig is harcolt. A játékok igazi karriertörténetek, mivel *játszunk,* a végén *győzni* akarunk és nem veszíteni. Természetesen a nem kidolgozott dramaturgiájú típusokban, tehát a stratégiai, akció vagy szerepjátékoknál eleve értelme sem lenne, hogy a hős a végén elbukjon vagy meghaljon, úgyhogy a labda továbbra is kalandjátékok térfelén volt.

A kilencvenes évekre és ismét a Sierrára volt szükség ahhoz, hogy az első olyan adventure megjelenjen, amely végre az addiginál felnőttesebb sztorival és furcsa, szomorkás befejezéssel szolgált: a Jane Jensen-féle Gabriel Knight-sorozatról van szó. Bár Gabriel sohasem halt meg, de barátai, szerelmei gyakran áldozatul esnek a „gonosznak", és a szellemvadász hős is mindig megtörten kerül ki a kalandokból. Ettől a borongós, keserédes konklúziótól vált többek között a Gabriel Knight egyedivé a kalandjátékok palettáján és megkérdőjelezte egy kicsit a „győzelem=happy end" törvény szükségességét is.

VESZTES SZEREPEK

A Sierra nyilván felbátorodott a Gabriel Knight sikerén, így a következőnek egy még jobban kőbe vésett tabut szegtek meg: a '93-as *Betrayal at Krondor*ig elképzelhetetlen volt, hogy egy szerepjáték főszereplő karakter a játék végén meghaljon, ám a moredhel (sötét elf) harcosra, Gorath-ra ez várt. Az amúgy hatalmas sikert aratott Krondor készítőire sokan meg is haragudtak emiatt... (Érdekes adalék még, hogy a Krondor-regények írója, Raymond E. Feist a játék legfontosabb karakterét, Loclair bárót „jutalmazta" egy későbbi regényében hihetetlenül ostoba halállal: a Krondorban agyontápolt és a regényben is vívóbajnok Locky-t egy szolga (!) megfojtotta.)

VÁLASZTHATÓ SORSOK

A tragikus befejezés azonban csak az első lépcsőfok volt a játéklezárások fejlődésében. Régebben unikumnak számított, manapság egyre gyakoribb, hogy egy játék sztorijának nemcsak többféle szálait ismerhetjük meg, hanem többféle módon is zárulhat. Az egyik első kísérlet erre a Sierra *Heart of China*-ja volt, ám sokkal jelentősebb a Westwood *Blade Runner*-je, ahol az egész játék során viselkedésünkkel tudtuk befolyásolni a végső megoldás alakulását: más és más (összesen nyolcféle) vég várt hősünkre; ha a replikánsokat kőkeményen üldöző szárnyas fejvadászt alakítottunk, ha épp ellenkezőleg, segítettük őket, ha vonzódtunk a női társunkhoz, vagy a replikáns lányhoz, esetleg ettől eltérően viselkedtünk. A játék célja így igazából nem az volt, hogy megoldjuk a puzzlefeladatokat (mert ilyenekkel egyébként nem is nagyon találkoztunk...), vagy kinyomozzuk a haláleseteket, hanem hogy saját kalandjátékbeli sorsunkat alakítsuk – ebben úttörő volt a *Blade Runner*. Hasonló módszereket alkalmaztak e havi fókuszunk, a *Silent Hill 2* interaktív történetének alakításához is: aszerint változik hatféleképpen a játék, hogy miként viselkedünk a női főszereplővel, saját magunkkal, illetve miket vizsgálunk meg és fedezünk fel. Ez a nagyszerű megoldás egyébként a kalandok fellendülésének is táptalaja lehetne: ha többféle eredményhez juthatunk egy játék végén, akkor az embernek van kedve elölről belekezdeni.

NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

A legklasszikusabb vége a moziszerű játékairól elhíresült Cinemaware játékoknak volt. Az egyik kedvencem például a *Defender of the Crown* fanfárral teli befejezése, és sohasem felejtem el a piszok nehéz *Rocket Ranger* hollywoodi filmekre emlékeztető The End-jét sem, ahogy a hős átkarolja Jane-t, és kikapcsolva a szuperóráját búcsúzik a játékostól. Emlékezetes a *Lord of the Rising Sun* vége is: a főszereplő hadvezér visszaemlékszik sikereire, amelyeket a térképen meg is jelenít a program – ezt a megoldást később sokan mások is alkalmazták, köztük Sid Meier is.

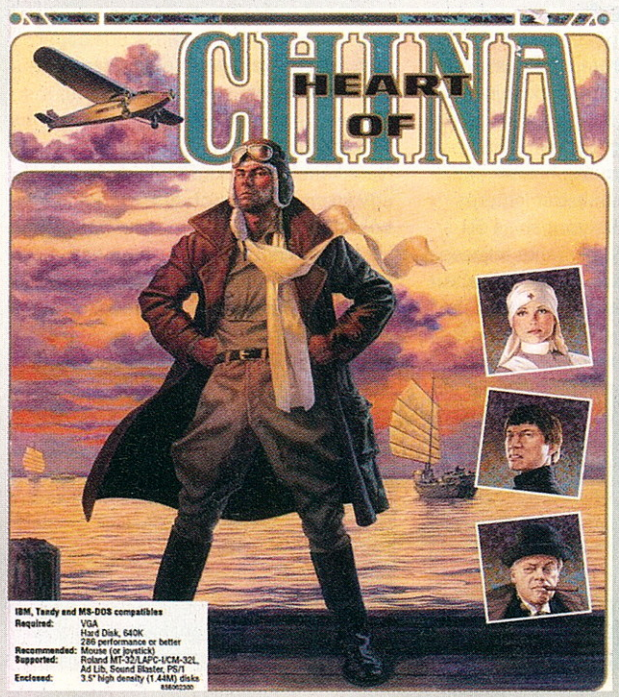
> „Sok játékost idegesít, ha hőse annyi általa is átélt viszontagság után a fűbe harap."

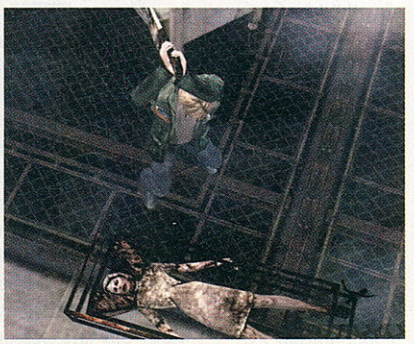
MÉGIS, KINEK AZ ÉLETE?

Egyértelmű választ azonban most nem adhatunk arra a kérdésre, hogy hová fejlődnek a játékvégek. A többféle befejezés persze egyre inkább elterjedhet, ám nem szabad elfelejtkeznünk az olyan műfajok növekvő népszerűségéről sem, amelyekben soha sincs vége a játéknak: az MMORPG-kről van szó, ahol a karaktered csak akkor fejezi be karrierjét, ha egy gyilkos vírus tönkreteszi a szervert...

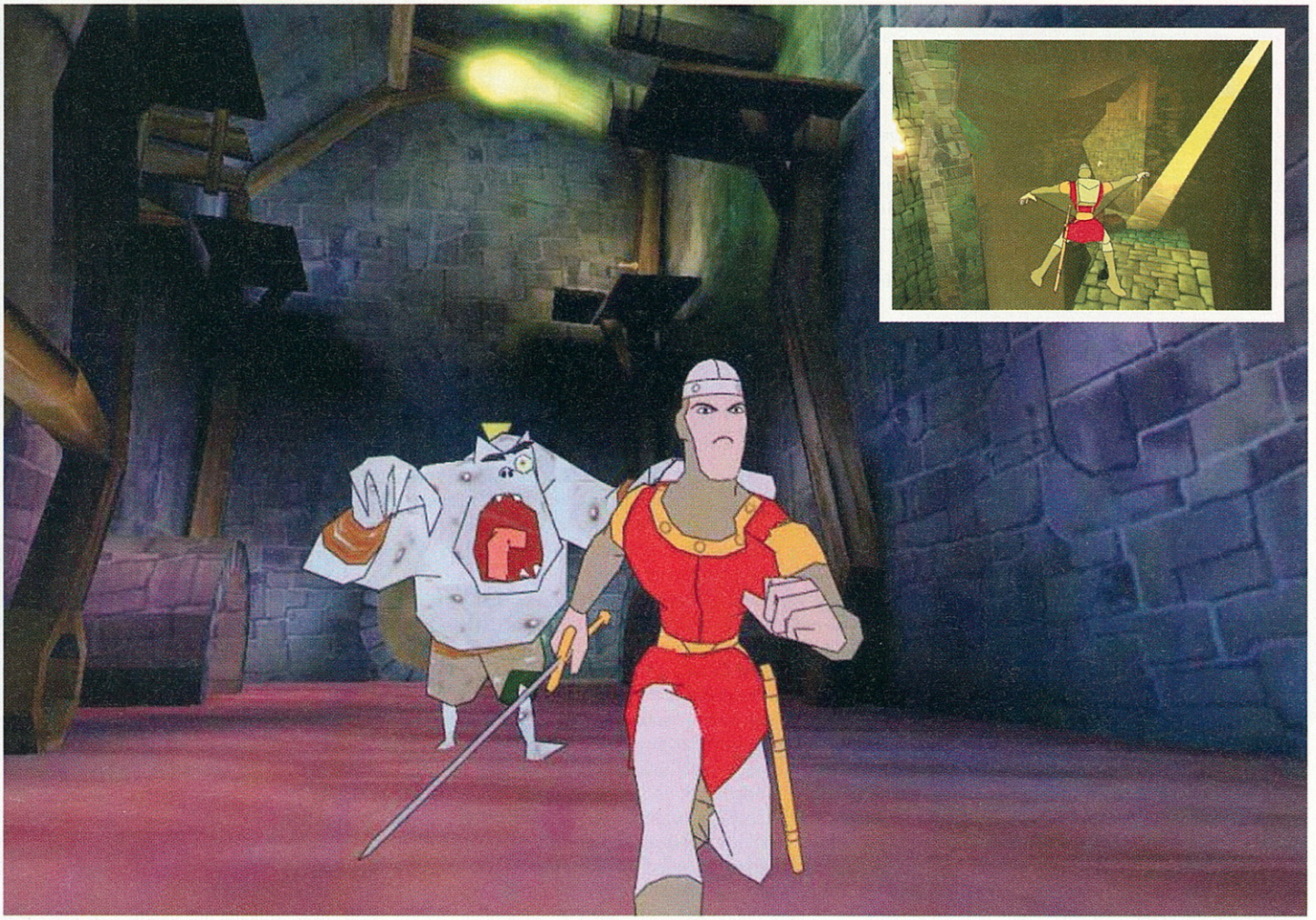
Végül meg kell említeni az elképesztően sikeres *The Sims*-et is: itt sem tudunk igazából győzni – nem véletlen, hogy a nők körében oly sikeres a program, hiszen a nők csak a játék örömeért játszanak, a győzni akarás pedig tipikusan ránk, férfiakra jellemző...

Bad Sector





BEMUTATÓ



A SÜSÜ, AKI LEGYŐZTE SÜSÜT...

DRAGON'S LAIR 3D

■ **KATEGÓRIA:** külső nézetes akció ■ **KÖRNYEZET:** mesevilág ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Szent György éppen szabin van, úgyhogy húsz év után ismét eljött hozzánk Dirk the Daring, a játékvilág egyik legidiótább sárkányölője. Hősünknek jót tett a kényszerpihenő: a megszokott rajzfilmszerű környezet mellett végre teljes 3D-s szabadságot élvezhet.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Dragonstone Software

■ **KIADÓ**
Ubi Soft

■ **WEBOLDAL**
www.ubisoft.com

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
2003. február 21.

A régi Dragon's Lair pályafutásáról Berrr tollából olvashattok az e havi Múzeumban, úgyhogy én most inkább a gügye bajnok legfrissebb kalandjairól mesélnék nektek. Vicces, de a leglényegesebb újdonságot csak az igazán régi motorosok értékelik, hiszen Amigán is nagyjából tizenkét éve játszottunk Dragon's Lairt és a „fiatalabbaknak" ma már nem nagy szám azzal villogni, hogy egy játékszereplő egy teljes 3D-s világban mozog... Amitől a Dragon's Lair 3D mégis kitűnik riválisai közül, az a rajzfilmszerű megjelenítés: PC-n ma is viszonylag ritka a „cell shaded", képregényszerű 3D-s grafika (majd az idén megjelenő *XIII* lesz még ilyen)

NOSZTALGIA RULEZ?

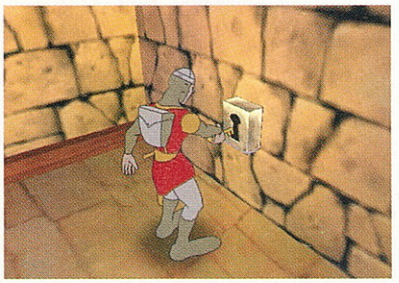
Mégis, az igazi örömet a deresedő hajú egykori amigásoknak jelenti majd a játék, hiszen nagyjából ugyanazok a készítők (Don Bluth és társai) hihetetlen aprólékossággal teljesen újrarajzolták az eredeti kastélyt és újraírták a régi akciójeleneteket.

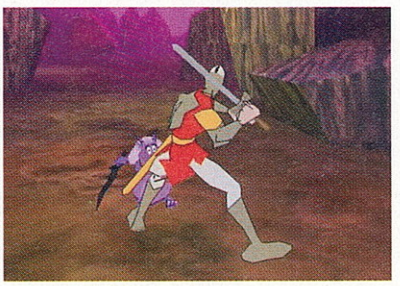
Ennek ellenére a Dragon's Lair 3D nem csak egy egyszerű remake, hanem egy teljesen egyedülálló játék. Bár ismerős helyszíneken fogunk bolyongani, a 3D-s megjelenítés miatt a játékmenet teljesen más, mint a régi klasszikusban. Míg anno csak a mikrokapcsolós joystick megfelelő időpontban való rángatásával érvényesülhettünk, az új évezred Dirkje egész szép mozgásrepertoárral rendelkezik: előrántja a kardját, harcol vele, tárgyakat használ, ugrál, védekezik, fut, guggol és még oldalazásra is képes. Hab a tortán, hogy hősünk még chatelni is tud Daphne hercegnővel egy amuletten keresztül, és belső nézetbe is kerülhet. Látszott az erőfeszítés a Dragonstone készítőitől, hogy az egykori kényszerű leegyszerűsítés helyett most aztán a lehető legkomplexebb mozdulattárral áldják meg hősüket, ahelyett, hogy a kezelhetőség oltárán feláldozzanak néhányat.

VIDÁMPARK

Nem kéne panaszkodnunk, de igazából egy kicsit sok a jóból: a sok lehetőségből úgyis csak az alapmozdulatokat fogjuk kihasználni, hiszen ez nem egy *Splinter Cell*, hanem egy egyszerű – inkább fiataloknak szóló – sárkányos-lovagos 3D-s ugri-bugri gyepa, ahol inkább ugrándozni és kardunkkal csapkodni fogunk.

A gonosz Mordroc varázsló kastélyában 250 szobában kolbászolhatunk, és mindegyikük tele van zsúfolva különféle csapdákkal és szörnyikékkel. (A kicsinyítő jelző nem cikkírói szeszély: a stílusnak megfelelően a dögök „szörnyen" idétlenül néznek ki...) A kelepcék (részben a képi világ miatt is) engem leginkább egy olyan vidámparki kísértetházas attrakcióhalmazra emlékeztettek, ahol az ember a pénzéért maximum



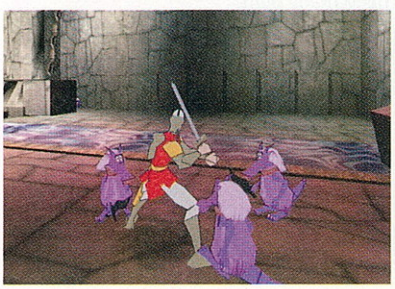


a feelinget kapja, és bónuszként még el is patkolhat.
Az alapvető különbség azonban a Dragon's Lair 3D és egy átlagos Tomb Raider-klón között a játék struktúrájában van. Míg az utóbbinál viszonylagos szabadságunk van a helyszínek bejárására, a DL3D a régi klasszikushoz való megfelelési kényszer miatt szigorúan lineáris. Ez leginkább azt jelenti, hogy egy szobán vagy továbbjutunk, vagy meghalunk: nem tudjuk körbejárni, máshonnan megkerülni, stb. A termekben ugyan vannak magasságok és mélységek, de a játékmenet szempontjából igazából nincs jelentősége, mert annyira fix útvonalon kell haladnunk.

KISSÉ AUTISTA...

Szerencsére a helyszínek és a feladatok elég változatosak, hogy ne unjuk magunkat halálra a direkt sablonosra vett „gonosz varázsló kastélya" témán. Sajnos az irányítás és a kameranézetek kicsit bénácskák, emiatt pedig jó néhányszor el fog patkolni a derék Dirk. A készítők a haláljeleneteknél is ragaszkodtak a mókásnak tartott régi stílus megőrzéséhez, és sokadszorra már kegyetlenül idegesítő végignézni, ahogy hősünk csontvázba animál. Amúgy sem egészen kiegyensúlyozott a játék nehézségi szintje: nagyon sok gyermekien könnyű feladattal találkozunk, hogy aztán hirtelen belebotoljunk valami idegesítően nehézbe. Hál'istennek lehet bárhol menteni és a fűbe harapás után mindig automatikusan az adott szoba elejére kerülünk vissza
A harc kicsit unalmas, de az legalább szerencsére jól irányítható: Dirkkel elég jól lehet csapkodni, védekezni, vagy ha ez a kettő nem megy, akkor legalább jól elfutni. Ezek mellé kapunk ugyan néhány „combo"-t, amelyek a varázserőnket használják el, de nincs túl sok belőlük, és egy-kettő közülük nem is igazán hatékony. Később szerezni fogunk egy nyílpuskát is, amellyel legalább megszabadulunk a kardozás unalmától...
Grafikailag nincs gond a játékkal: bár a színek és a textúrák nem túl változatosak a rajzfilmszerű stílus miatt, de akinek ez tetszik, az nem fog panaszkodni. Az átvezető animációk nekem szintén bejöttek, leginkább a poénos hangvétel miatt: a megmentendő hercegnő igazi szexis és buta cicababa, Dirk ábrázata pedig szándékosan tükröz mérhetetlen butaságot. Hihetetlenül idegesítettek viszont a hangok: sajnos elkövettem azt hibát, hogy megnéztem a CD-n található „így készült" werkfilmet, ahol volt alkalmam látni azt a tenyérbe mászó képű fickót, aki Dirk szinkronja – ezekután pedig már képtelen voltam elvonatkoztatni tőle... Igaz, Daphne hercegnő sem jobb: bár neki egy csinos és szimpatikus leányzó kölcsönözte a hangját, de szegény olyan lamer módon próbált „viccesen" affektálni, hogy a hideg rázott, valahányszor meghallottam...
A Dragon's Lair 3D talán túl sokat akart, vagy talán túl keveset: mindenesetre egy nagy klasszikusból egy átlagos platformer lett – ez van.
Bad Sector

> „A játék egy vidámparki kísértetházas attrakcióhalmazra emlékeztet, ahol az ember a pénzéért a maximum feelinget kapja és bónuszként még el is patkolhat."



CHART

- MDK 2 86%
- Dragon's Lair 3D 76%
- Croc 2 74%

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PII 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-s VGA kártya 8 MB
- **Tesztkonfiguráció** Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, ATi Radeon 8500
- **Tapasztalatunk** „A grafikus motor inkább rajzfilmszerű, mint kidolgozott: nálam teljesen jól futott és nem hiszem, hogy bárkinek gondot okozna."

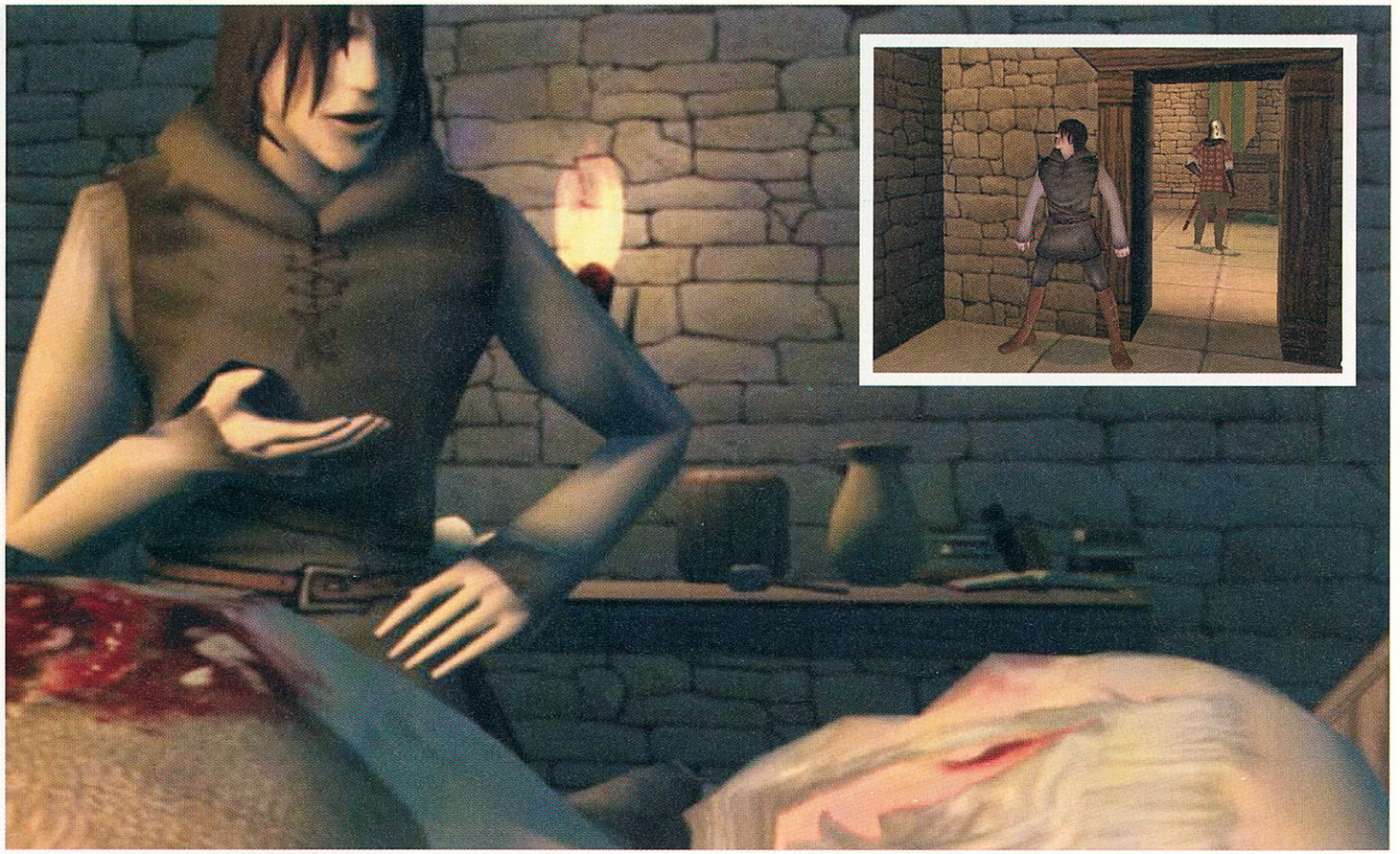
ÉRTÉKELÉS

- az eredeti Dragon's Lair-hangulat megmaradt
- élvezhető konzolos játékmenet
- rajzfilmszerű grafika
- gyengus irányítás, kamera
- túlságosan lineáris
- egy idő után unalmas

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

76 százalék

BEMUTATÓ



A RŐZSE NEVE

INQUISITION

■ **KATEGÓRIA:** lopakodós akció-kaland ■ **KÖRNYEZET:** középkori Párizs ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha!

A franciák ismét bebizonyították, hogy két dologhoz mindenki másnál jobban értenek: a középkori atmoszféra megteremtéséhez és ahhoz, hogyan lehet tönkrevágni még a legígéretesebb játékokat is.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Wanadoo

■ **KIADÓ**
Wanadoo

■ **WEBOLDAL**
www.wanadoo.com

■ **FORGALMAZÓ**
Travelbox

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

WEB

Mivel kevés dolog áll annyira közel szelíd szívemhez, mint az inkvizíció vérrel és füsttel írt története, mindent elsöprő lelkesedéssel vetettem rá magam a Wanadoo új játékára. A nyúlfarknyi nevű, ámde utánozhatatlan hangulatú *Paris 1313* fejlesztőcsapata bebizonyította már, hogy kisujjában van a középkori Párizs életre keltésének minden apró titka. Az Inquisition bevezető mozijának elképesztő színvonala tovább fűtötte lelkesedésemet.

Valószínűleg itt kellett volna közbeszólnia a sorsnak egy többhetesre nyúló gigászi budapesti áramszünet vagy egy, a CD-meghajtó és a winchester végzetes meghibásodását eredményező villámcsapás formájában. Ugyanis ami ezután következett, valódi inkvizíciós kínszenvedéssé vált a számomra.

A játék főhőse egy Matthew nevű fiatalember: foglalkozására nézve kisstílű tolvaj, aki a vásárok, ünnepségek, nyilvános kivégzések és egyéb népi mulatságok alkalmával összeverődő emberek bukszájának nyesegetésével keresi napi betevőjét. A játék intrójában a Párizsba érkező Matthew ismét munkába áll, ám kapitális hibát követ el, és ezután már fürge lábai, valamint Gérard Philippe-től és Jean Marais-től ellesett akrobatikus mozdulatai sem elegendőek ahhoz, hogy lerázza a nyomába szegődő csendőröket. A fülön csípett Matthew Chatelet börtönének egyik kis cellájában köt ki.

Matthew első feladata a börtönből való kijutás. Főhősünk a halálhörgésekkel teli labirintusban bolyongva egy kínvallató helyiségbe kerül, ahol „A rózsa neve" hírhedt Bernardo Gui-jára emlékeztető főinkvizítor éppen a templomos lovagok egyik mesterét szadizta. A félholtra kínzott öregember meglehetősen rosszul bírja, hogy pár centiméterrel hosszabbra nyújtották, de még mielőtt kiadná a lelkét, Matthew-ra bízza az eretnekké nyilvánított lovagrend legendás kincsének titkát. A tolvaj, abban a reményben, hogy végre megtömheti fonnyadt bukszáját és nem kevésbé aszott gyomrát, elfogadja a lovag által kínált küldetést: még csak nem is sejti szegény, hogy önző céljai miféle politikai összeesküvés központi figurájává avatják őt.

PÁRIZSBA BEKÖSZÖNTÖTT A PESTIS

A játék fejlesztői fölöttéb büszkén hangoztatták a különféle interjúkban, miféle dokumentalista pontossággal kellették életre a középkori Franciaországot, és kétségtelen, hogy ebből az aspektusból az Inquisition minden játékot lepipál. A középkori témájú játékok általában tele vannak különféle történelmi „bakik"-kal: az utcák például köztudomásúlag rendkívül szűkek voltak abban a korszakban, ám a játékok – nyilván térszervezési okokból – sokkal szélesebbre veszik azokat. Eléggé eklektikusra szokott sikeredni a ruhaviselet is, és ugyanez igaz a lakberendezési tárgyakra: gótikus, reneszánsz és barokk bútorok állnak egymás mellett, a falakon néha 19. sz.-i festmények pompáznak, a templomok oltárait ortodox ikonok díszítik. A modern szlengekkel teli beszédmodor gyakran ugyancsak sok kívánnivalót hagy maga után.

Az Inquisitionben ilyen hibáknak azonban nyoma sincsen: egyszerűen elképesztő, milyen tökéletes munkát végeztek a világ megtervezéséért felelős designerek.

A szűk sikátorok szinte árasztják magukból a szennyvíz szagát, a változatos helyszínek Chatelet börtönétől Párizs szűk sikátorain, román kori kolostorain, a Csodák Kertje épületeinek mesébe illő pazar helyszínein át pestises halottakkal teli temetőkig ter-

jednek. Ugyancsak rendkívül autentikus a kínzások és kivégzések ábrázolása, melyek látványában szemmel láthatóan a készítők is nagy örömüket lelték hozzám hasonlóan. (*Ha a Metal Gear Solid-, Hitman- vagy Splinter Cell-rajongók csalódnak is az Inquisitionben, azért a szado-mazo klubokban biztos nagy sikert arat majd ☺... – Bad Sector*)
Látszólag minden együtt van tehát egy nagyszerű játékhoz. Vagy mégsem? Mintha elfeledkeztek volna a fejlesztők egy egészen kis apróságról, amelyet úgy hívnak, hogy játékmenet.

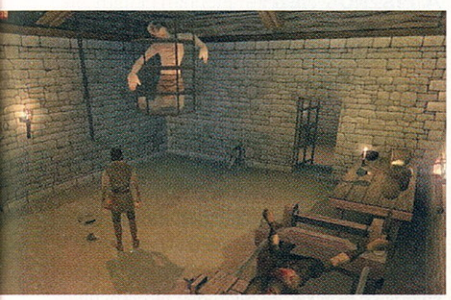
AMIKOR A BAL ÉS A JOBB KURZOR ÖSSZEAKAD

Mivel hősünk tolvaj, ezért ennek megfelelően a játékmenet a lopakodáson alapszik: Matthew leggyakrabban falhoz lapulva, árnyékban vagy lábujjhegyen közlekedik. A fel-alá járkáló katonák jobbra-balra pásztázó érzéki „radarját" keskeny kékeszöld sáv jelzi, amely pirosra változik, ha hatótávolságon belülre kerülünk: ilyenkor általában pár másodpercünk van még a menekülésre. Tolvajunk idővel nemcsak új fegyverek (tőr, kard, számszerij) használatát tanulja meg, hanem rengeteg középkori figyelemelterelő ketyere birtokába jut, melyek közül talán a síp a leghasznosabb. Az inventory menedzselése a szerepjátékokat idézi: energiafeltöltő italok-ételek, pénzérmék, tolvajkulcsok éppúgy megtalálhatók itt, mint pl. a pestis ellen védő, arcra szerelhető maszkba szórandó gyógypor.
Mindez nagyon szépen hangzik, és tolvajképességeinket, akárcsak az ötletes inventory-tárgyakat nyilván remekül tudnánk kamatoztatni, ha a játék irányítását nem a „totális káosz" jelzővel kéne jellemeznem. Az Inquisition legnagyobb hibája az, hogy kizárólag billentyűzettel irányíthatjuk, viszont a gyakori helyszín- és nézőpont-váltogatások következtében a kurzor irányzékát szinte félpercenként meg kell változtatni: ez aztán rendszeresen vezet ahhoz, hogy pont az ellenkező irányba indulunk el, mint amerre szeretnénk, és ellenségeink karmaiba vezetjük szerencsétlen Matthew-t. Ez főleg akkor válik elviselhetetlenné, amikor egyszerre több őrt kell kicselezni, vagy pár másodperc alatt kell elrejtőzni.
A játék másik óriási hibája az elképesztő mennyiségű logikátlansággal nyakon öntött, minősíthetetlen színvonalú A.I., amely a fejlesztők elképzelése szerint valószínűleg az „Anti-Intelligence" rövidítése. A középkori Franciaország katonáit köztudomásúlag nem a Sorbonne egyetemein képezték, ám az őrök olyannyira debilek, hogy az Arx Fatalis goblinjai arisztoteliánus eszméken nevelkedett skolasztikus filozófusok hozzájuk képest. A katonák néha bambán bámulják, ahogy elsétálunk az orruk előtt, máskor anélkül rontanak ránk, hogy észrevettek, vagy meghallottak volna minket. Egy alkalommal egy olyan terembe tévedtem, ahol két katona aludt a földön. Óvatosan, lábujjhegyen lopakodtam végig a helyiségen, és büszke voltam magamra, hogy még csak meg sem moccantak a horkoló katonák. Aztán amikor másodszorra kellett megtennem ugyanezt az utat – a játék annyira nehéz, hogy az egyes helyszíneket általában 10-15 alkalommal kell végigjárnunk – már sokkal óvatlanabb voltam, de az őrök ekkor sem ébredtek fel. A következő alkalommal türelmetlenül végigszaladtam a termen, azonban még ez sem volt elég a hortyogó katonák felébresztéséhez. Ezután kíváncsiságból odamentem az alvó őrökhöz, körbejártam őket, hozzájuk értem, piszkálgatni kezdtem őket, sőt végső elkeseredésemben rájuk álltam, majd sípomon füttyögve szökellni kezdtem a fejükön: ám még ez az apróság sem volt elég ahhoz, hogy felverje álmukból a békésen szunyókáló katonákat. Ugyanakkor viszont, ha valamelyik járőröző társuk felfedez minket, annak egyetlen kiáltására hirtelen magukhoz térnek, és ránk vetődnek.
További óriási hülyeség, hogy a megölt katonák egyszerűen eltűnnek. Hihetetlenül nevetséges, hogy egy olyan játék, amely ennyit ad a realitásra, ilyen valószínűtlen módon tudja le a feleslegessé váló tetemeket: képzeljük el *Hitman*-t vagy a *Metal Gear Solid*-ot, amint a hullák hirtelen a semmibe foszlanak! Úgy gondolom, ha már vállalták a készítők, hogy egy lopakodós játékot készítenek, akkor igenis ügyelniük kellett volna a „piszkos munka" nyomainak eltávolítási technikájára.

> „Az őrök olyannyira debilek, hogy az Arx Fatalis goblinjai arisztoteliánus eszméken nevelkedett skolasztikus filozófusok hozzájuk képest."

FRUSZTRÁLD MAGAD!

Vérzik a szívem ezért a játékért, amely igazi gyöngyszem lehetett volna, ha csiszolnak rajta még a készítők, és ha másfajta irányítási rendszert dolgoznak ki. Külön katasztrófa, hogy csak bizonyos helyeken lehet menteni, így a program egy ponton túl repetitív cselekedetek frusztráló ismételgetésévé fajul: bevallom, nem egy alkalommal annyira ideges lettem játék közben, hogy gyilkos szavakat sziszegve közel kerültem számítógépem brutális megcsonkításához, azaz olyasfajta bűnténnyhez, amelyet kedvenc Commodore 64-esem [Return] gombjának kitépése óta nem követtem el élettelen tárgyon.
Az Inquisition: tökéletes mámor a szemnek meg a fülnek, és olyan végtelen kínszenvedés a testnek s a léleknek, melyhez képest Bernardo Guui véres szögekkel és pengékkel kivert spanyolcsizmája légbetétes, puha Nike cipő.
Berrr



CHART

- **Hitman 2** 90%
- **Hitman** 72%
- **Inquisition** 51%

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PII 300 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os videokártya
- **Tesztkonfiguráció** PIII 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 videokártya
- **Tapasztalatunk** „A sebességgel per spéci nem volt gond..."

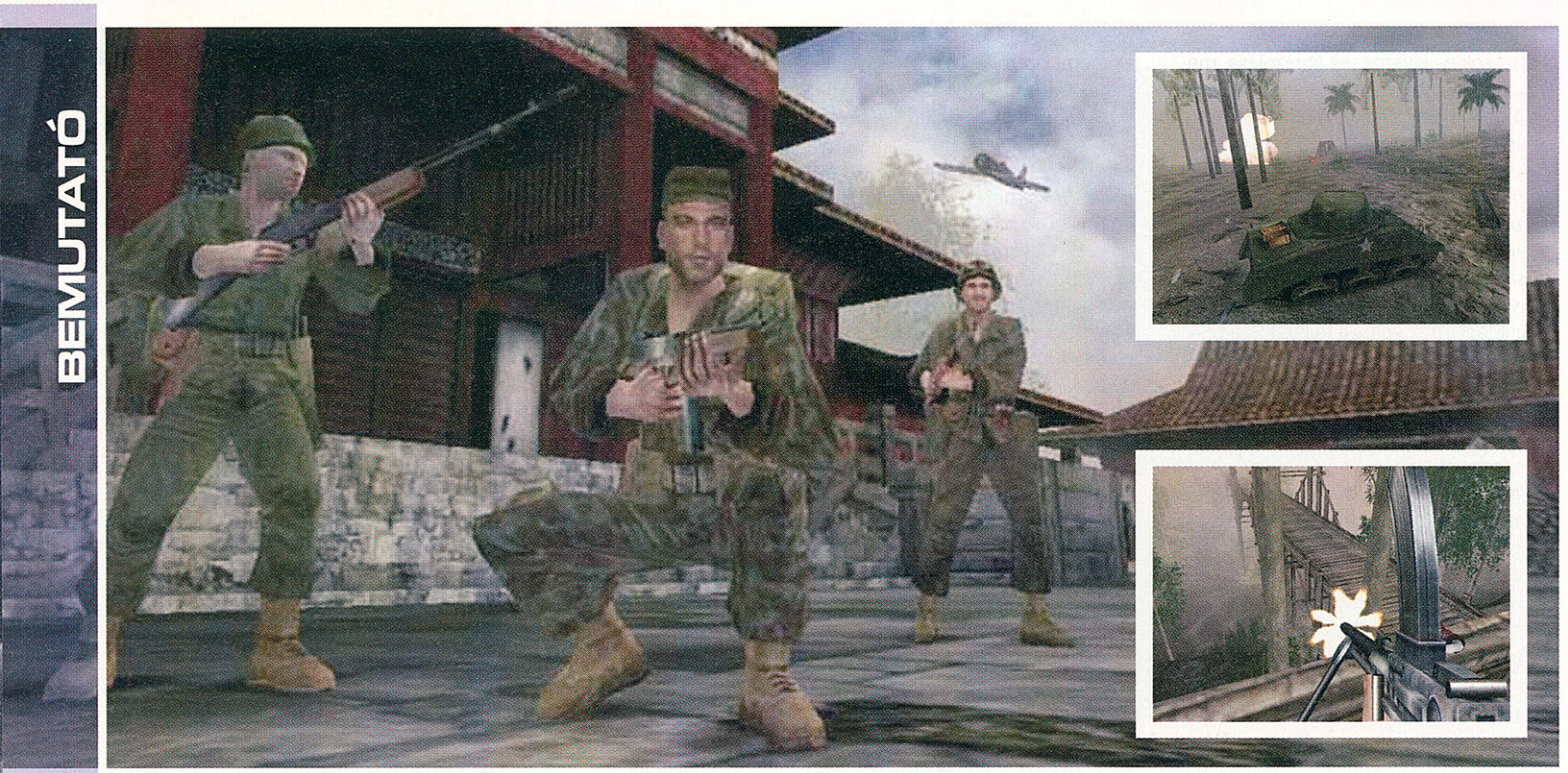
ÉRTÉKELÉS

- \+ A rózsa nevét idéző hangulat
- \+ gyönyörű grafika
- – ostoba őrök
- – szinte irányíthatatlan
- – rengeteg frusztráció

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

51 százalék

BEMUTATÓ



JAPÁNOK ÉS NÉHÁNY MILLIÁRD SZÚNYOG ELLEN

DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

■ **KATEGÓRIA:** taktikai shooter ■ **KÖRNYEZET:** II. világháború ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán

A második világháború csendes-óceáni hadszínterét mindig is egyfajta „mostohagyerekként" kezelték a játékfejlesztők, így igazi üdítő színfoltként hat a Deadly Dozen 2 megjelenése, amely pontosan ennek a kevésbé ismert vidéknek, illetve az itt lezajlott csatáknak állít emléket.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
NFusion

■ **KIADÓ**
Infogrames

■ **WEBOLDAL**
www.n-fusion.com

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
2003. január vége

CD
DVD
WEB

A játék első része ötletesnek és hangulatosnak bizonyult, sajnos azonban néhány bosszantó hiba drasztikusan lerontotta a játékélményt. Mindezek ismeretében vegyes érzelmekkel tekintettem a második rész elé – szerencsére ezúttal pozitívan „csalódtam"...
A Deadly Dozen 2: Pacific Theater szinte napra pontosan egy évvel a kétes hírű DD1 megjelenése után került a boltokba. A babonások ezt akár rossz előjelnek is tekinthetnék, én azonban inkább egyfajta „második esélyként" aposztrofáltam magamban ezt az érdekes egybeesést. Elvégre maga a játék nem változott sokat, legfeljebb a helyszín és a grafika lett más, no és persze kijavították mindazt, amiért szinte napra pontosan egy évvel ezelőtt igencsak bosszús voltam.

A „MINDENT ELTAKARÓ KÖD"...

Az első rész egyik legsúlyosabb hibájaként a „mindent eltakaró ködöt" emlegették, amely a franciaországi pályákon még csak-csak elfogadható lett volna, a napsütötte Észak-Afrika sivatagaiban viszont már nehezebben találtunk racionális magyarázatot a jelenségre. Az említett köd mindent és mindenkit beborított, a gondot csupán az jelentett, hogy az ellenség katonáit infraszemekkel szerelték fel a fejlesztők, és így lényegében különösebb erőlködés nélkül, a köd takarásából lövöldözték le embereinket. Akár bug, akár tudatos „feature" a mesterséges intelligencia pótlására, ez a megoldás – a szorgos hajtépkedés mellett – éles kritikát váltott ki a játszani, és nem szenvedni szerető közönségből, így a folytatás elkészítésekor egyebek mellett érezhetően az előbbi problémák orvoslására helyezték a legnagyobb hangsúlyt. Köd persze továbbra is van, de ezúttal már olyan távolra is beállíthatjuk, hogy szinte észre sem vesszük a jelenlétét. Őszintén szólva nem is értem, hogy miért van rá szükség, hiszen messzire ellátni, így egy ügyesebben kialakított pályarendszerrel teljesen eltűnhetett volna. Persze végül is mindegy, hogy a távolban belevész a ködbe egy pálmafa vagy sem, sokkal fontosabb újítás, hogy ellenfeleink is elveszítették emberfeletti képességeiket, azaz lényegesen életszerűbbé vált a játék. Félreértés ne essék, ez nem jelenti azt, hogy a japán katonák vakok lennének, mindössze az esélyek lettek némileg kiegyenlítettebbek. Persze a fák és bokrok sűrűjében megbúvó őrszemet ezúttal sem túl egyszerű feladat észrevenni, de legalábbis nincs olyan érzésünk, mintha egy láthatatlan kéz sújtana le ránk a semmiből.

A PISZKOS NÉGY

Mielőtt bevetésre indulnánk, a felszerelés kiválasztása mellett össze kell állítanunk négyfős csapatunkat, nem mindegy ugyanis, hogy kit is viszünk magunkkal a trópusi bújócskára. Van aki a lopakodáshoz ért, mások robbantási szakértők, és persze akad szanitéc is a választható marcona kinézetű harcosok között. Mindez jól hangzik, de valójában ezeket az elemeket szinte teljes egészében az első részből emelték át a fejlesztők, így sajnos se grafikai, se lényeges tartalmi újításra ne számítsunk (igaz, az eddigi 7 helyett ezentúl 11 tulajdonsága van embereinknek). Hasonló a helyzet az eligazításokkal és a küldetések utáni „debriefing"-gel is, akárcsak az első részben, átvezető anim itt is nuku, így mindössze egy szöveges értékelést és némi statisztikát kapunk teljesítményünkről. Nem állítom, hogy ez olyan eget rengető probléma lenne egy ilyen játéknál, de ha már egyszer sikerült magát az akció részt egy igen látványos 3D-s motorral feldobni, akkor egy picit a keretrendszeren is csinosíthattak volna – ha más nem is, egy kis ráncfelvarrás mindenképpen jól jött volna.

Míg a *Wolfenstein*-ben a legtöbbször a hagyományos FPS harcmodort kellett alkalmaznunk a pályák teljesítéséhez, a Deadly Dozen 2-ben inkább a lopakodáson van a hangsúly. *(No azért a Wolfyban is érdemes volt gyakran csendben, hátulról örökmosolyt csalni a friccek arcára. Meg feeling. ☺ – Bad Sector)* Rambo módra aligha érhetünk el komoly sikereket, részben a hatalmas túlerő, részben pedig embereink sérülékenysége miatt. Lopakodás, rejtőzködés, türelem, pontos célzás – jelen esetben ezek a tulajdonságok a sikerhez vezető út letéteményesei. Miután mindent rendben lévőnek találtunk embereinken, irány a dzsungel.

„Rambo módra aligha érhetünk el komoly sikereket, részben a hatalmas túlerő, részben pedig embereink sérülékenysége miatt"

SZÉP ZÖLD FŰ ÉS TENGERNYI SZÚNYOG

Buja aljnövényzet, színes bokrok és virágok kavalkádja fogadja az erdőbe „tévedt" kommandósokat – no meg persze néhány millió szúnyog és más repkedő élősködők. A hatás garantáltan első osztályú, amihez persze nem kis mértékben a remek hanghatások is hozzájárulnak. Az aljnövényzet (gondolok itt elsősorban a térdig érő fűre), amellett hogy igen szépen lengedezik, végre valós fedezékként is használható. Na persze nem a golyók ellen véd, hanem sokkal inkább a kíváncsi tekintetektől. Volt rá példa, hogy ferde szemű barátom néhány lépés távolságból sem vette észre a fűben hasaló hősömet, legalábbis amíg az meg nem mozdult, hogy tárat cseréljen. Ez a kép amúgy nagyon jellemző a játék mesterséges intelligenciájára, vagyis ha ügyesek vagyunk, sokáig rejtve maradhatunk, de ha olyasmit csinálunk, ami az életben is feltűnő lenne, azt itt is észreveszik ellenfeleink. Nem állítom persze, hogy a japán katonák igazi lángelmék lennének, de meglepetést azért gyakran okozhatnak váratlan felbukkanásukkal (mert bizony őket is jótékonyan elrejtik a gizgazok...). Ha már az MI-nél tartunk, érdemes pár szót ejteni saját katonáink értelmi képességeiről is. A legegyszerűbb parancsokkal (úgymint gyere, maradj, ne lőj stb.) egészen ügyesen elvezethetjük egységünket, de persze ha úgy tartja kedvünk, akár egyedül is nekivághatunk az ismeretlennek (más kérdés, hogy a játék felépítéséből adódóan így nem sok esélyünk lesz a feladat teljesítésére). A gép által irányított katonák elég hatékonyan veszik ki részüket a feladatból, ügyesen célozznak, és gyakran előbb figyelnek fel egy közeledő őrszemre, mint mi magunk. Az egyetlen dolog, ami zavart velük kapcsolatban (de az nagyon), hogy gyakran hajlamosak beakadni a legegyszerűbb dolgokba is, és ilyenkor persze lemaradnak a többiektől. Úgy vettem észre, hogy leginkább a különböző formációk tartása miatt kerülnek bajba hőseink, így érdemes kísérletezni, hogy hol a leghatékonyabb az útkereső rutin. Ettől eltekintve azonban a kis egység tényleg összeszokott csapatként muzsikál, nagy kár, hogy különösebb személyisége egyetlen emberünknek sincs, így aztán senki sem tud igazán a szívünkhöz nőni.

TAPOSÓAKNA VS. SZAMURÁJKARD

A felderítésre váró terület hatalmas, a 12 egymást követő küldetés mindegyike kb. 2-3 négyzetkilométernyi lehet (kiindulva abból, hogy mennyit kell loholnunk a pálya egyik végéből a másikba). A programban végigjárhatjuk a Csendes-óceán ismertebb hadszíntereit a Salamon-szigetektől kezdve egészen a Fülöp-szigetekig (egészen pontosan Maniláig), sőt egy röpke küldetés erejéig Okinavára is kiruccanhatunk. Az elvégzendő feladatok ismerősek lesznek; fogolyszabadítás, információgyűjtés, hídrobbantás és egyéb hasonló jellegű szabotázs-„munkák" várnak hőseinkre. A fegyverek nagy részét már az első részben is kipróbálhattuk, leszámítva persze a japánok karabélyait, a lángszórót, no és persze az elmaradhatatlan szamurájkardot. Továbbra is élhetünk a taposóakna nem túl sportszerű alkalmazásával, páncélöklöllel lövöldözhetünk a tankokra, sőt ez utóbbiakat esetenként – a japcsik nagy bosszúságára – akár belülről is kipróbálhatjuk.

Összességében tehát nem panaszkodhatunk, a Deadly Dozen 2 minden fronton jól teljesít. Az első rész égbekiáltó hibáit sikerült orvosolni a fejlesztőknek, és bár bőven maradt még csiszolnivaló a harmadik részre is, mindent egybevéve a program jó választásnak tűnik a *Spearhead* kiegészítésére. Álmatlan éjszakáink ugyan nem lesznek tőle, de a második világháború „szerelmeseinek" mindenképpen érdemes kipróbálni.

Del

JAPÁN HÁBORÚ – FILMEN

A Felkelő Nap Országában zajló háborús események játékban is, filmen is ritkábbak, éppen ezért kapóra jön egy kis mozis „feeling". *A fegyverek szava* című kiváló John Woo-film főszereplője Joe Enders (Nicholas Cage), egy megkeseredett, kiégett háborús hős, akit azzal bíznak meg, hogy védje az indián származású rejtjelezőt. (A film megtörtént eseményeken alapszik (persze, magát a háborút leszámítva ☺), ugyanis az amerikaiak tényleg a navahó nyelvet használták kódolásra, hogy a japánok ne tudják megfejteni.) Endersnek mindenáron meg kell védenie a kódot – akár indián társa élete árán is... Rendkívül látványos és akciódús film, a Deadly Dozen 2 előtt kifejezetten érdemes megnézni.

Bad Sector

CHART

- **Medal of Honor** 96%
- **RtCW** 95%
- **Deadly Dozen 2** 82%
- **Deadly Dozen** 71%

HARDVER

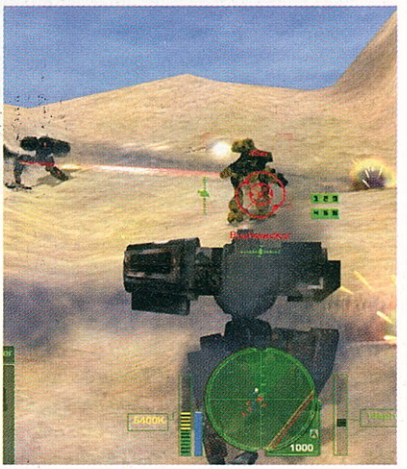
- **Minimumkonfig.** PII 450 MHz, 128 MB, 650 MB HDD, 16 MB-os TNT2
- **Tesztkonfiguráció** PIII 830 MHz, 384 MB RAM, 64 MB-os GeForce4
- **Tapasztalatunk** „Épületek között előfordul, hogy picit beszaggat, de összességében nem volt különösebb gond se a sebességgel, se a stabilitással."

ÉRTÉKELÉS

- ✚ zseniális dzsungelábrázolás
- ✚ látványos grafika
- ✚ nagyon jó hanghatások
- ✚ kijavították az első rész bosszantó hibáit
- ➖ embereink „beakadásai"
- ➖ a helyszínt és a grafikát kivéve nem sok az újítás

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

82 százalék



MI VAGYUNK A ZSOLDOSOK

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

■ **KATEGÓRIA:** akció/Mech-szimulátor ■ **KÖRNYEZET:** Battletech-sci-fi ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Unod már az egysíkú rosszfiúvadászatot, egy nyeszlett halandó esetlen porhüvelyébe bújva? Szívesebben tekintenél le az előbb vázolt alakra 15 méter magasból, miközben 80 tonnás dúracél szörnyetegekből álló csapatodat kommandírozod az egyik „kicsike" parancsnoki fülkéjéből?

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Cyberlore Studios

■ **KIADÓ**
Microsoft

■ **WEBOLDAL**
http://microsoftgamesinsider.com/fasa/default.htm

■ **FORGALMAZÓ**
Microsoft

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

WEB

Nem hiszem, hogy sok bemutatásra szorulna az óriási fémmonstrumokat a középpontba helyező BattleTech-univerzum, hiszen odavagy érte, vagy sem – nehéz elmenni mellette. A most megjelent darab a sorozat negyedik részének egy kicsit átformált változata, de ne hívjuk csak egyszerűen kiegészítőnek: meggyőződésem szerint önállóan is megállja a helyét a játékpiacon.

MIT NEKEM BECSÜLET!

A játék alapkoncepciója a kísértetiesen hasonló című Mechwarrior 2: Mercenaries játékon alapszik (*Microsoftéknak igen kiváló lehet a játékalcímgyártó szoftverük... ☺– Bad Sector*): nincsen többé kötődés a választott klánod-családod mindenféle nyűgéhez, bosszújához, itt te vagy maga a profi, felbérelhető nehézfiú. Nincs hűség és hősi halál, csak választanod kell egy kezdeti szponzorcsapatot (a későbbiekben ettől függ, hogy milyen olcsón kapsz meg valamit, vagy hogy pl. gyorsabban jutsz hozzá egy új fejlesztésű kütyühöz), és már építheted is (remélhetőleg) szépen ívelő zsoldos karrieredet. A nagy házak torzsalkodása természetesen továbbra is az egész galaxisra hatással van: na, és kitaláltátok, hogy ki végzi el az adódó piszkos munkákat?

EGY BANKSZÁMLA MIND FELETT

A háborúból jól lehet profitálni, s mint vérprofi zsoldosvezér csak egy dolog érdekel: hogy a bankszámlád minél nagyobbra hízzon. Szükséged is lesz erre a szemléletre, hiszen a Mercenariesben csak a pénz számít. Neked kell fizetned a fegyverek beszerzésétől a pilóták fizetésén át a landolási költségekig mindent, hogy a gigászi csaták utáni nagygenerálokról már szót se ejtsek... A játékot pár zöldfülű mechzsokéval, néhány mech-kel és soványkа bankbetéttel kezded. Különböző planétákon rengeteg jól fizető meló vár rád, csak rajtad áll, melyiket választod, de ha túl sok borsot törsz az egyik ház orra alá, ne várd el, hogy a későbbiekben felfogad majd egy-egy zsíros haszonnal járó küldetésre!

LÉPEGETŐ-GYORSTALPALÓ

A kezelés rémesen egyszerű, aki most ismerkedik az ilyen típusú játékokkal, az is könnyen boldogul. Alaphelyzetben a Belső Kör térképét látjuk, ahol szépen ki tudjuk választani azt a bolygót (összesen 10 szerepel a játéban), ahol az elkövetkezendő pár fizetős akciónkat el akarjuk követni. Odarepítve csapatunkat általában választhatunk, hogy az ott dúló konfliktusba melyik fél oldalán kapcsolódunk be. Ezek után nincsen is más, mint a Launch Interface, ahol optimálisan összeállítva csapatunkat, a harc sűrűjébe vethetjük magunkat. De ne olyan gyorsan! Hiszen ez a menü a legfontosabb a játékban. Elérhetjük innen a MechLabet, itt szereljük fel kedvenc gépezeteinket fegyverekkel, kiegészítőkkel, kitt alakíthatjuk ezek páncélzatát, vagy éppen a megfelelő álcafestéssel vonhatjuk be őket. Amire figyelni kell, az változatlanul a súlyhatár, valamint a túlmelegedés (nincsen kellemetlenebb, mint amikor a csata hevében mech-ünk hirtelen automatikusan kikapcsol kis időre, míg lehűlnek a rendszerei...). Újítás az ún. „second lance" bevezetése, ahol is összeállíthatsz

> „Sikító frászt lehet kapni az „érintésre" porrá hulló fáktól."

egy második számú csapatot (már ha van rá elég keret), amelyet a saját oldaladon szintén csatába küldhetsz.

VIRÍTSD A LÓVÉT!

Ha nagyobb, szebb, jobb, halálosabb cuccokra szeretnénk szert tenni, nyitva áll előttünk a szabadpiac, ahol megfelelő mennyiségű pénzért hozzájuthatunk álmaink felszereléseihez. A feladatok keménységének növekedésével óhatatlanul szükségünk lesz jól képzett pilótákra, brutálisabb alvázakra és pusztító fegyverzetre. Csaták után a romok között turkálva mindig szert tehetünk jó néhány holmira. Ne számoljunk azért azzal, hogy gyorsan bevásárolunk a legjobb dolgokból: csak az idő és a küldetések előrehaladtával jelennek meg a szuper ketyerék.

NÉHÁNY ÚJ MEGLEPI

A két éve megjelent negyedik részhez képest kipróbálhatunk 10 új mechet (3 light, 1 medium és 6 assault), 2 új fegyvert és egy felszerelhető rendszert. Említést érdemel a Flea (bolha) típusú, amely ugyan maximum 2 közepes lézerrel szerelhető fel, de vígan eléri a 150 km/h sebességet...
A két fegyver komolyabb kivesézést érdemel: a Rotary Autocannon (RTX) egy hatcsövű vulcan gépágyúhoz hasonló jószág – természetesen mechre méretezve. Nagyon brutális, de érthető okokból zabálja a lőszert, és hajlamos az elakadásra. Az Arrow Thunderbolt rakéta az egyik legnagyobbat sebző fegyver a játékban, hasznosságát fokozza az a tény, hogy 1200 méteres hatótávolságához célkövető rendszer társul... Az Advanced Gyro az egyetlen „elektromos" újításként mechünk stabilitását növeli, így azt nehezebb kibillenteni egyensúlyából egy-egy durvább találatkor.

HI-TECH GLADIÁTOR

A küldetések szokás szerint lehetnek: őrzés, konvojkíséret, felderítés, szimpla bázis-pusztítás stb., de a készítőknek az összesen 40 misszió mellé sikerült egy cseppnyi érdekességet is belevinniük a játékba. Ez nem más, mint a BattleTech-regényekből ismerős Solaris VII., a rajta található aréna. Bármikor elruccanhatunk ide, hogy teszteljük tudásunkat egy kis harcban, és hírnevet, illetve némi pénzt szerezzünk magunknak. Három féle terepen (dzsungel, gyár és Colosseum) kűzdhetünk a 3-féle súlycsoportban, ha mindet sikerrel vesszük akkor, indulhatunk a Colosseum Bajnoka elismerő címért. Ha anyagilag leégtünk, itt bármikor szívesen látnak, csak az ügyességünkön múlik, hogy gazdagon hagyjuk-e el a bolygót.

MULTI-MECH

Az „instant battle" opció alatt – ahol gyors beállítások után azonnal egy független csata közepén találjuk magunkat – alkalmunk nyílhat a különböző fegyverkombinációk és taktikák kipróbálására, amit sikerrel kamatoztathatunk egy-egy többjátékos csata során. Sajnos kooperatív mód nincsen (ez nagy szívfájdalmam a legtöbb játéknál), de LAN-on és neten is nyomhatjuk a kakasviadalt. A Microsoft zone.com –ján csatlakozunk kedvenc klánunkhoz, és gyarapíthatjuk elismertségét egy-egy győztes csatával. Újfajta játékmód a „C-bill Game", ahol a játékosoknak a saját- és csapattársaik győzelmeivel szerzett pénzből kell gazdálkodniuk, javítaniuk, fegyverkezniük.

MESTER, ERRE A MOTORRA RÁFÉRNE EGY CSERE!

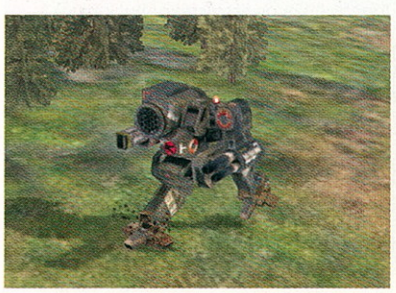
Ami 2000-ben jónak számított, az ma már igencsak elavult látvány, főleg látva a most készülő játékokat (ugye nem kell említenem az unalomig ismert példát ☺?). Sikító frászt lehet kapni az „érintésre" porrá hulló fáktól, a nagy plexilapok módjára szétdűlő házfalaktól, no és az emberektől. Ez utóbbiak összevissza rohangálnak a maguk 2 pixeles felbontásával, és még csak eltaposni sem lehet őket... A terep textúrái is kicsit unalmasak, de azért nem akarom leírni a Mercenariest grafikai szempontból. Az engine arra tökéletesen megfelel, hogy egyszerre jelenítsen meg több tucat egymást gyepáló mechet, akiket alulról tankok, a levegőből pedig csatahelikopterek támadnak. Sajnos az MI vezérelte csapattársaim néha ez utóbbi miatt megkavarodtak, és nem nagyon tudták, mit támadjanak – majd persze a legkisebb veszélyt jelentő ellent kezdték el gyepálni... A gépek mozgására nem lehet panasz, ez még ma is jól néz ki, csakúgy, mint a lézerfegyverek, röntgenágyúk és rakétavetők halálos „ajándékai".

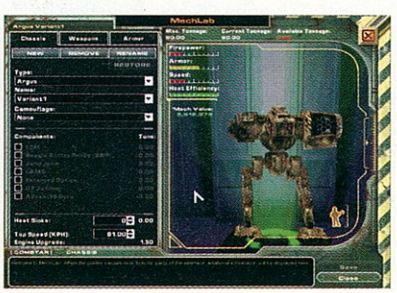
HANGZATOSNAK ÉPPEN NEM NEVEZNÉM...

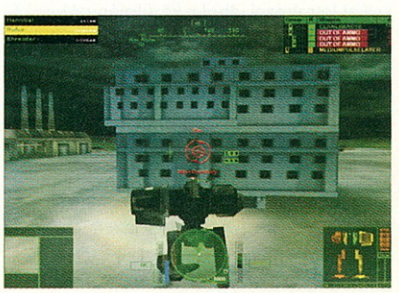
A hangok jónak mondhatók, de találkoztam már izgalmasabb audiohatásokkal is... (a gépi, illetve fegyverhangokat iszonyú jól el lehet találni, ezt a ziccert kihagyta a Cyberlore). A zene viszont szuper, észrevétlenül tornázza fel a pulzusodat a csúcspontig – amikor is egy hegyvonulat mögül 3 szakasz mech ront rád ☺.

ÉRTÉKELŐ

A pénzre alapozott rendszernek köszönhetően a játék új szemszögből tárja elénk az acélóriások menedzselését és a velük folytatott harcot. A küldetések közötti választási szabadság többféle játékmenetet ígér, ami a 19 multipályával és a zone-on való játékkal kiegészülve hosszú ideig a gép elé szegezi az embert. Bár grafikailag nem a top, megszállottaknak kötelező darab, amelyel kihúzhatják az időt az újabb részig. Kezdőknek is nyugodt szívvel ajánlom a könnyű kezelhetőség és a közepes játéknehézség miatt.
Samu







CHART

- **Mechwarrior 4: Mercenaries** 78%
- **Mechwarrior 4: Vengeance** 75%

HARDVER

- **Minimumkonfig.** P III 700 MHz, 128 MB RAM, 3D kártya, 1 GB HDD
- **Tesztkonfiguráció** AMD 1 GHz, 512 MB RAM, GeForce3
- **Tapasztalatunk** „Ultra high grafikán néha akadt a fenti konfigon, kicsit levéve, minden simán futott."

ÉRTÉKELÉS

- pénzgazdálkodás rula
- öreg motor
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

78 százalék

BEMUTATÓ

SZIGET FESZTIVÁL – KICSIT MÁSKÉPP

PROJECT NOMADS

■ **KATEGÓRIA:** RTS-TPS-arcade ■ **KÖRNYEZET:** saját univerzum ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen

A tavalyi ECTS-en a Project Nomads a legjobb PC-s játéknak járó díjat vihette el. Immár kezünkben a végleges program, és meglátjuk, volt-e olyan jó ez a projekt, mint reméltük.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Radon Labs

■ **KIADÓ**
CDV

■ **WEBOLDAL**
www.project-nomads.de

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

WEB

Történt, még az ősidőkben, hogy Aeres csodaszép világát a bölcs Építőmesterek uralták. Minden szép és jó volt, ám egy nap kitört a háború, és ez totális kataklizmához vezetett. Mára csak a semmi közepén úszó kis szigetek jelzik az egykori szárazföldet, és a túlélők ezeken próbálnak megtelepedni. A legnagyobb kincset azok a kéknyomatok („artifact") jelentik, melyeket az Építőmesterek hagytak hátra: ezek a mágikus tervrajzok különféle épületeket rejtenek magukban. A túlélők ezek segítségével voltak képesek településeiket létrehozni, ahol a körülményekhez képest vígan tengetik napjaikat. Az egyedüli gondot csupán a „Sentinel"-ek – avagy „Őrszemek" – támadásai jelentik, ezek a galád légi kalózok ugyanis böcsületes munka helyett a szerencsétlen telepesek fosztogatásával szerzik a zsebpénzt.

HÁRMAN A SLAMASZTIKÁBAN

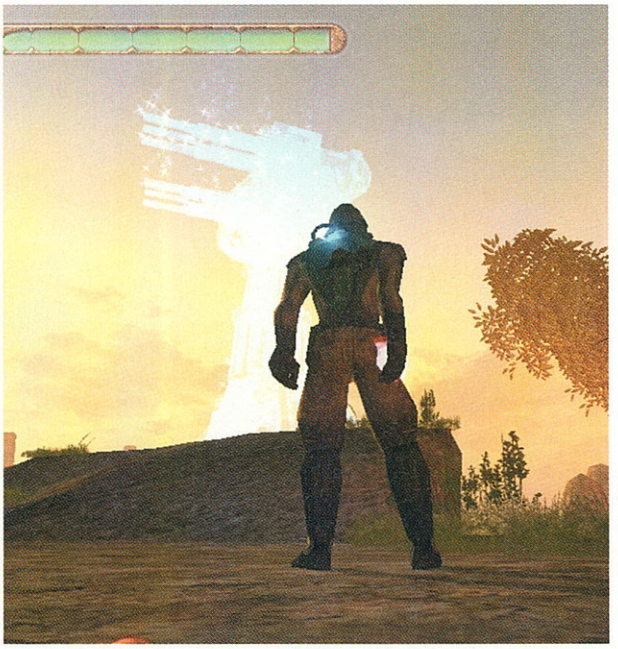
Egy nap három jóbarát – Goliath, John és Susie – igen veszélyes, ám annál jövedelmezőbbnek ígérkező küldetésre indult. Megpróbáltak behatolni a régi Építőmesterek területére, mely a ritka artifactek valóságos kincsesbányája. A gond csupán az, hogy az Őrszemek sem nézték ezt tétlenül: „Nemaddiga!" – kiáltották (vagy ezt, vagy valami hasonlót), és a három cimbora közül egyet jól lelőttek, csak úgy, miheztartás végett, a másik kettőt pedig foglyul ejtették. Szerencsére a kissé döcögős földet érés után (ha a becsapódást lehet annak nevezni) a gép roncsai közül kikecmereg a lelőtt peon, és körülkémlelve a lebegő szigeten, az orosz Télapóba ütközik. Ez persze nem egészen igaz, de letagadhatatlan a hasonlóság a hosszú évek után ébredő Építőmester és a Gyed Maróz között. Aki látott már igazi Építőmestert – és a Gyed Marózt! –, csak az merjen ellenkezni.

VÉGY EGY SZIGETET, SZERELJ RÁ HAJTÓMŰVET...

Rövid, de hatásos eligazítás következik, és az Építőmester megajándékoz bennünket két artifacttel. Az egyik a világítótorony, mely szigetünk „lelke" lesz. Ha ezt sikerül lerombolni az ellenséges egységeknek, úgy szigetünknek is meszeltek, és hüppögve nézhetjük a „Loading..." képernyőt. A másik artifactben az „őrtorony" névre hallgató épület rejlik. Ennek segítségével választhatunk navigációs pontokat, és jelölhetjük ki, hogy merre haladjon tovább lebegő szigetünk. A játék innen nagyjából arról szól, hogy minél jobb és hatásosabb épületekkel pakoljuk tele szigetünket, míg tulajdonképpen egy gyilkos hadihajóvá változtatjuk. Igen változatos artifactekre bukkanunk majd a játék során, melyek ráadásul még kombinálhatók is egymással: majdnem minden épület kéknyomatán látható, hogy hányas szintű. Az „artifact press" névre hallgató elmés szerkezettel két megegyező szintű artifactből eggyel magasabb szintűt tudunk gyártani. Ez azért nagyon fontos, mert például a kettes szintű erőmű ugyanolyan hatékony, mint két egyes szintű – csak így kevesebb helyet foglal el, a ma-

AZ ÉPÜLETEK

Lighthouse: Szigetünk stratégiai központja. Rendszeresen kell egy pillantást vetni rá, és szükség esetén javítani, mivel ha az ellenfél elpusztítja, vége a szigetfesztiválnak.
Watchtower: Ez a kapitányi híd, itt választhatunk navigációs pontokat.
Gun Tower: Légvédelmi gépágyúk, melyekkel finoman utalhatunk arra, hogy nem örülünk a hívatlan látogatásoknak szigetünk légterében. Magasabb szinteken automatikusan működnek.
Hangar: Mint a neve is utal rá, itt gyárthatunk vadászgépeket, melyek vész esetén maguktól is felszállnak, de mi is átvehetjük felettük az irányítást. Hármas szinten már lassú és nehezen irányítható, ám annál gyilkosabb bombázókat gyárt.
Artifact Press: Két azonos szintű artifactből eggyel magasabb szintűt gyárthatunk (1+1=2, 2+2=3).
Artifact Safe: Ha éppen nem fér el nálunk több artifact, a széfben tárolhatjuk a fölösleget.
Powerplant: Ez termeli a gyártáshoz és az ágyúk működtetéséhez szükséges energiát.
Collector: Működése hasonló a Powerplanthez, sokkal hatásosabb, viszont csak akkor működik, ha van a közelben egy bányászható földterület.
Silo: Magasabb lesz szigetünk maximális energiamennyisége.
Battle Spell: TPS módban ez a közelharci fegyver, limitált!
Bomb: TPS módban egész épületeket rombolhatunk le vele. Aktiválás után néhány másodpercünk marad elpucolni. Limitált!
Backpack: Minden pályán először ezt az artifactet kell begyűjtenünk, hogy korlátlanul repkedhessünk akár szigetünkön, akár az ellenséges egységek között.



radék helyre pedig majd építhetünk mást. A különféle ágyúk és lövegek gondoskodnak szigetünk védelméről. Itt a magasabb szint talán még fontosabb, mivel ebben az esetben nemcsak a tűzerő növekszik, hanem a kettes szintű löveg már automatikusan működik. Az egyes szintű ágyúk csak szomorúan lógatják csövüket, arra várva, hogy mi magunk pattanjunk mögéjük, ám nem kell aggódni: a játék legnagyobb részét mindenképpen ágyúk mögött fogjuk tölteni. Incoming rulez! (?)

nünket: a „Battle Spell" és a „Bomb". Jól jön az is, ha minél hamarabb rábukkanunk a „Backpack"-re, mivel ezzel hatalmas területeket repkedhetünk körbe, kicselezvén a minket desszertként számon tartó hatalmas bogarakat, és így gyakran bukkanhatunk elérhetetlen helyekre rejtett artifactekre is. A TPS mód után pedig hab a tortán, hogy amikor már hangárt is építettünk, az I. világháború hangulatát idéző rozoga repülőgépünk fedélzetén is küzdhetünk egy szebb világért. Itt sem kell persze komoly szimulátorra gondolni, ez is inkább csak arcade – de jól van ez így, ahogy van.

> „Sajnos a kiváló stratégiai részeket a legprimkóbb, Incoming-féle arcade céllövölde egészíti ki."

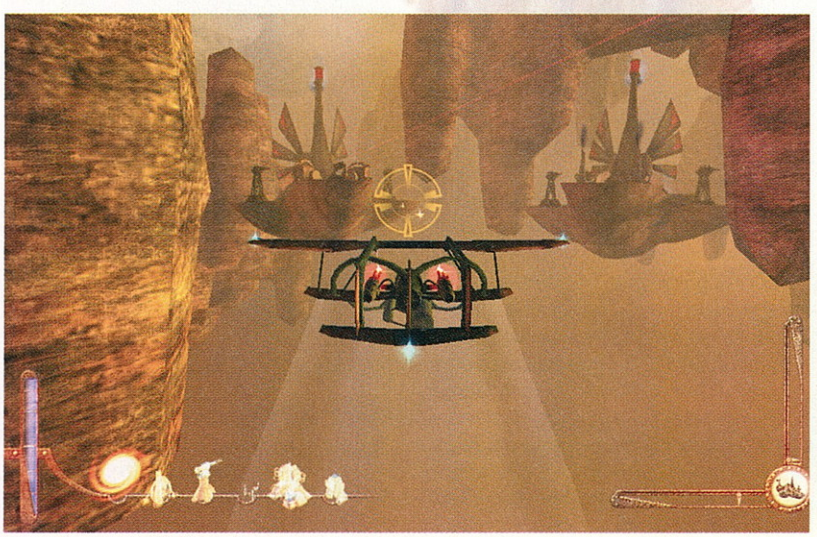
SOK JÓ ARTIFACT, KISTEHÉN IS ELFÉR!

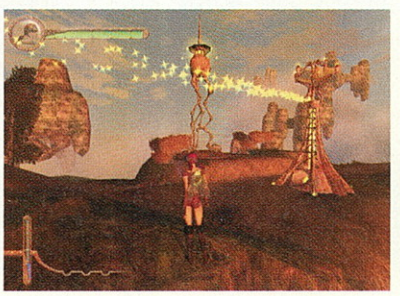
Már ebből is látható, hogy a stratégiai („szigetmenedzser"... LOL) elemeket a legprimkóbb, Incoming-féle arcade céllövölde egészíti ki, de azért vannak még TPS részek is, amikor szigetünket elhagyva egy idegen földterületen kell portyáznunk, gonosz rovarok és egyéb csapdák között. Ilyenkor két közelharci artifact segít ben-

SZÉP IS, JÓ IS, CSAK...

Ötletek tehát bőven voltak. A koncepció és a történet is egészen eredeti, a készítők fel tudtak építeni egy egészen sajátos univerzumot, kivételes atmoszférával. A hangulatot csak fokozza a kiváló grafika, mely egy fészerben fejlesztett engine esetében a lehető legnagyobb dicséret. Láttunk már ennél szebbet is, de mégis, ami kell, az a helyén van. Igazán csak multiban van értelme a három választható karakternek, mivel – bár az összes épületük másképp néz ki (Goliath a nagy és brutális high-tech, John a Verne-feeling és Susie tán a modern keleti organikus építészet híve...) – a történet mindhármuk esetében ugyanaz. Valahogy az az ember érzése, hogy a Project Nomads sokkal jobb is lehetett volna. Az ígért 25 küldetésbe sajnos beleszámoltak néhány átvezető animációt is (!), így a játék kicsit rövidnek tűnik. Egy idő után lelógunk a szigetről – csak 11 hely van a különböző épületek számára, és ez a későbbiekben már nagyon kevés lesz – és annyi artifactet nem találunk, hogy mindent magasabb szintre fejleszthessünk, így spórolva az értékes hellyel. Sok időt vesz el egy nagyobb csata közben, hogy az épületek között is rohangáljunk (mivel folyamatosan javítgatnunk kell őket), a lövegeket is kezeljük, és szükség esetén repülőnkbe is pattanjunk: néha nem is tudja az ember, hogy hirtelen merre szaladjon. A kék artifactekből felhúzott épületek elpusztításuk után ugyan újraépíthetők, de sajnos gyakran csak piros artifacteket találunk, ezek pedig egyszer használatosak. Mindez azonban akár még élvezhető is – frusztráló ugyan, de legalább pereg az akció. Lélekölő viszont a folyamatos ágyúzás, van olyan küldetés, ahol ki sem mozdulhatunk valamelyik löveg mögül – ez durva kapufa, mivel sokkal értelmesebben is ki lehetne tölteni a játékidőt. De ezekkel együtt még mindig kivételes program a Project Nomads, az eredeti ötletek és a hangulat miatt érdemes kipróbálni.

Mazur





CHART

- **Sacrifice** 91%
- **Project Nomads** 77%
- **Incoming Forces** 72%

HARDVER

- **Minimumkonfig.** P III 450 MHz, 64 MB RAM, 32 MB-os 3D-s videokártya, 850 MB HDD
- **Tesztkonfiguráció** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 MX 440
- **Tapasztalatunk** „800x600-ban nem volt nagy gond vele, de 1024x768-ban már szaggatott."

ÉRTÉKELÉS

- eredeti ötletek
- kiváló grafika
- néha túl arcade-os, monotonná váló játékmenet
- designer hibák
- rövidke

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

77 százalék

A NEGYEDIK CIKLUSBAN

SIM CITY 4

KATEGÓRIA: gazdasági menedzser **KÖRNYEZET:** XX. század **NEHÉZSÉG:** nem túl nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** biztos

Polgármesternek lenni jó. Egy város életét irányítjuk. Utakat adunk át, múzeumot avatunk, halom pénz sorsáról döntünk egyetlen tollvonással. Polgármesternek lenni rossz. Mindenért minket szidnak, dugóban rekedt emberek rázzák felénk az öklüket, a környezetvédők a fejünket követelik. Kell ez nekünk? Hát persze!

ADATOK

- **FEJLESZTŐ** Maxis
- **KIADÓ** EA Games
- **WEBOLDAL** www.simcity.ea.com
- **FORGALMAZÓ** Ecobit Kft.
- **MEGJELENÉS** 2003. január 17.

WEB

1989 nemcsak a világ és azon belül Magyarország helyzetét változtatta meg gyökeresen, hanem nulladik évnek bizonyult a menedzserjátékok családjában is. Bizonyára akadtak „időszámítás előtti" próbálkozások, ám a kategória ősét tagadhatatlanul SimCity-nek hívják. Lassan 14 éve történt mindez. Gyanítom, páran közületek még világra sem jöttek, amikor ama bizonyos világ tetemes része már városépítő lázban égett. Mai szemmel jogosan titulálhatjuk rondának a másfél évtizede írt programot, de elgondolásaival, ötleteivel még a mostani felhozatal átlagos darabjaival is képes lenne versenyre kelni. A siker természetszerűleg követelte az újabb és újabb részeket. Ezek – érdekes módon – a választási ciklusokkal kísértetiesen egyező időközönként léptek színre, ébren tartva a már-már lankadni látszó érdeklődést. A fejlődés meneteről egy mininapló formájában olvashattok a túloldalon.

LEHET 3 NULLÁVAL KEVESEBB?

A főcsapás azonban a SimCity 4 bemutatására irányul, szóval egy időre könnyes búcsút veszünk a csodás múlttól. Egyvalamit azért még érdemes megjegyezni: a számozást. A második és a harmadik epizód ugyanis 2000-es és 3000-es rajtszámot kapott. Matematikában alapfokon járatos rajongók nyilván nagy összegekben mertek volna fogadni a negyedik rész címére. Amely összegeket aztán úgy bukták volna el, mint a ZTE a második zágrábi kirándulását tavaly. Ki tudja miért, a Maxis ezúttal megelégedett egy szimpla 4-essel. Mondjuk, nekem semmi kifogásom sincs az ellen, ha néhány nullával lesz kevesebb a játék az elődöknél. Még akkor sem, ha rögtön hárommal ☺...

Az előző felvonás óta öt kerek esztendő telt el, tehát elvárható, hogy nemhogy kevesebb ne legyen az új SimCity, de sokkal többet is tudjon. Ami a vizuális megvalósítást illeti, ott hiba nincsen. A már a 3000-re megígért valódi háromdimenziós környezet végre valósággá vált. RTS programokhoz szokott szemeknek is megkapó a terep kidolgozottsága. A házak, az autók, de még a járókelők is szépen rajzoltak. A beközelített nézetben kristálytisztán kivehető a gangon száradó ruhák sorfala. Kicsi morgásra maximum a kamera merevsége ad okot. Még mindig csak 90 fokonként fordítható.

ESTE LETT ÉS REGGEL. MÁSODIK NAP.

Örömmel jelentem, SimVárosban – szakítva az évtizedes hagyományokkal – immár álomra is hajthatják fejüket a nyolc óra munkában és nyolc óra pihenésben meg-

CITY 4

FEJEZETEK EGY VÁROS TÖRTÉNETÉBŐL

1989 (SIMCITY):

Megmenekültünk! Tehetséges, új polgármesterünk sosem látott lendülettel vetette magát a városfejlesztésbe. Ami évekkel ezelőtt elképzelhetetlennek tűnt, most itt zajlik a szemünk előtt. Lakóházak, gyárak, üzletsorok emelkednek a sík pusztából. Vasúti sín, úthálózat gondoskodik arról, hogy mindenki ideében érjen oda, ahová szeretne. A bűnözők sietve csomagolnak. Tervszerűen kiépített rendőrőrseink lehetetlenné tették „munkájukat". Úgy hírlik, hamarosan épül a városi csapat új stadionja is. A polgármester népszerűsége csak Elvis-éhez mérhető. ***(Polgármesterünk időközben időutazásokban is részt vett: a csak Amigára megjelent '90-es Sim City 2-ben kedvünkre váltogathattuk a történelmi korokat: középkori európai, japán, indiai, 1800-as évekbeli western és „hagyományos" külsőbe öltöztethettük kedvenc városkánkat, egyetlen gombnyomásra. – Bad Sector)***

fáradt alattval... izé... polgártársaink. A 24 órás ciklus kellemes változatosságot kölcsönöz a játéknak, ráadásul igen jól néz ki, amint egy metropoliszban beindul az éjszakai élet. Na azért az sem utolsó látvány, amint egy rendőrautó cirkál a kihalt külvárosi negyedben!

Egy dolog a látvány, és más meg a használhatóság. Amennyire megkapó egy éjszakai sugárút, annyira nem lehet semmilyen fejlesztésbe kezdeni a töksötétbe burkolózott peremterületeken. Ezért én – hangulat ide, vizuális gyönyör oda – rögtön azzal kezdtem második városom felépítését, hogy kikapcsoltam a napszakváltást. Napszak helyett inkább váltsunk témát.

A korongra mindössze néhány híresebb metropolisz domborzati térképe került fel, és ezek közül is csak elvétve találunk olyat, ahol némi városkezdemény már létezik. Ráadásul London vagy Berlin domborzata inkább hasonlít egy ementálira, mint valóságos városéra. Ezt elbuktuk, kár keseregni tovább. Főleg, hogy a netről hamarosan ömleni fognak a rajongói verziók. Köztük biztosan lesz egy-két professzionális darab. (*Már várom a „Budapest: építsük meg a négyes metrót!" küldetést... Ugyanis a XI. kerületben lakom... ☺ – Bad Sector*)

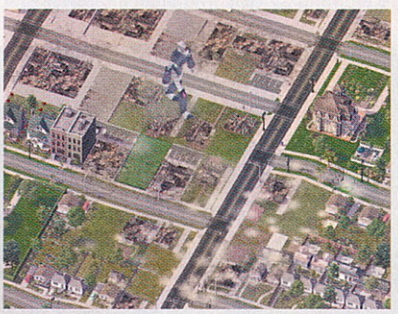
> „Kedves simjeink néha a város költségvetésére nézve kifejezetten katasztrofális beruházásokra akarnak rávenni minket."

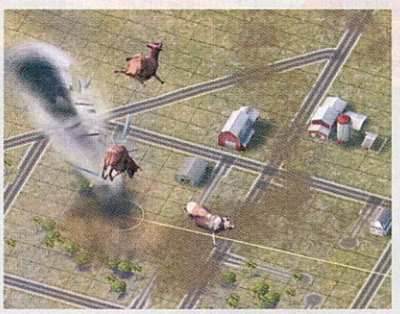
Legnagyobb sajnálatomra a számomra oly kedves előre generált szituációk ezúttal kimaradtak. Nem menthetjük meg valamelyik nyakig eladósodott amerikai kisvárost. Nem oldhatjuk fel ésszerű áttervezéssel/szervezéssel a chicagói belváros kriminális közlekedési állapotát.

TEREPVISZONYOK, VISZONYLAGOS TEREPEK

Ami másoknak megy, az nekünk is sikerülhet. Ezért érdemes kísérletezni a tereprendezés eszközeivel. A hagyományos „megemelem vagy lesüllyesztem a területet" című akción kívül néhány csemegére is bukkanhatunk. Itt van például a völgykészítő gomb. Erről többet nem vagyok hajlandó elárulni, mert fontosságára való tekintettel 30 évre titkosították a vonatkozó anyagokat. Az erodálófunkcióról ellenben mesélek egy kicsit. Miután nekiestünk a szerencsétlen földterületnek, és addig nyújtottuk, döngöltük, csűrtük, csavartuk, hogy a jó édes mamája (őt hívják anyaföldnek...) sem ismerne rá, nos, ekkor jön jól az eróziót szimuláló menüpont. Használatával a vad, természetellenesen torz vonalak hamar lekopnak. Így aztán végül egy egészen valóságosnak ható domborzatot kapunk.

Ha elkészült ideális játszóterünk, rá is szabadíthatjuk a buldózereket. Elvégre is, né-





1998 (SIMCITY 3000):

Újabb választáson vagyunk túl. Polgármesterünk ugyan átadta helyét, de a családnevet nem kell lekaparni az ajtóról, hiszen immár fia irányítja településünket. Választási kampányában soha nem tapasztalt pompát, látványosságot ígért a fiatalember, de amint szembesült a realitás korlátjaival, kénytelen volt visszakozni. Azért így sem panaszkodhatunk. Érezhetően sokszínűbb, vonzóbb lett a belváros. Új vezetőnk jócskán kiterjesztette a közigazgatási határokat, ezért már nem jelent problémát a terjeszkedés. Tisztességes munkáját, időről időre, közadakozásból felállított építményekkel honoráljuk. Azt pletykálják, legközelebb már fiát küldi versenybe a székért. Reméljük, nem bizonyul túl fiatalnak ehhez a felelősségteljes poszthoz.

A LEGLÉNYEGESEBB VÁLTOZÁS: GONDOLKODJ RÉGIÓBAN!

SimCityn felnőtt egyedeknek nem jelent újdonságot, ha közlöm: a térképen túl is van élet. Példának okáért már évekkel ezelőtt volt lehetőségünk arra, hogy felgyülemlett kommunális hulladékunkat (egy bőröndnyi bankjegy társaságában) elszállíttassuk szomszédainkhoz. A negyedik részben ennél azonban sokkal fontosabb szerepet játszik a környezet.

A SimCity 4 egyszerre lett kisebb és nagyobb. Hogy is van ez? Kisebb, mert az egyszerre látható, beépíthető terület összezsugorodott. Nagyobb, mert amint befejeztünk egy földdarabot, továbbállhatunk valamelyik irányba, hogy vezetői ámokfutásunkat ott folytassuk. A hátrahagyott város „nem hal meg". Ha utakkal, elektromos vezetékekkel kapcsolatot teremtünk, zavartalanul folyik a munkaerő, a szolgáltatások, áruk cseréje. Kicsit úgy kell az egészet elképzelni, mint egy nagyváros és agglomerációja viszonyát. Simán kiépíthetünk egy kertvárost, ahonnan aztán szorgalmasan ingáznak polgártársaink a belvárosi munkahelyek felé, majd vissza. De alkothatunk acélvárost is, ahol több a gyárkémény, mint az ablak. Így a környezetszennyezés nem zavarja a kilométerekre lakó dolgozókat.

És mi van, ha megtelik a teljes régió? Installáljuk a SimCountryt ☺!

zelődésből nem élünk meg! A hagyományos SC-koncepció most sem csorbult egy milliméternyit sem. Alapvetően három zónával dolgozunk: lakóövezet, ipari park és kereskedelmi negyed. Ezek mindegyike három sűrűségi fokozattal telepíthető. Értelemszerűen a legkisebb sűrűségű kereskedelmi részen fodrászüzletek, éttermek nyílnak; míg az ellentétes verziónál bevásárlóközpontokra meg gigantikus irodaházakra számíthatunk. Az ipari körzeteknél van némi specialitás. Kis gyár ugyebár nem gyár, tehát az ilyesmihez legalább közepes sűrűségű terület szükségeltetik.

A hiányt pótlandó, a legkisebb királyfi szerepét itt a mezőgazdaság veszi át. Remek, mindig is új-dél-wales-i narancsszedő szerettem volna lenni ☺!

Kasztrendszer

Ha én mint polgármester nem is, de virtuális emberkéink közül bizony sokan kénytelenek lesznek kemény fizikai munkával megkeresni kenyerüket. Miért érdekes ez a játék szempontjából? Azért, mert nemcsak a zónák, de a bennük lakó, ténykedő emberek, cégek is három csoportra bonthatók. Vannak a legszegényebb városlakók, akik csak a képzetlen munkaerőt alkalmazó mezőgazdasági telepekre számíthatnak, esetleg egy betanított segédmunkási állás a helyi öntödében jelenti az egyetlen lehetőséget a számukra. Őket követi a középosztály: irodai alkalmazott, autószerelő stb. Végezetül, ha szerencsénk van, találunk néhány nagy kaliberű helyi erőt, akiket a hi-tech kutatólabor főmunkatársaként vagy a regionális bank elnökeként lehet alkalmazni. Kitalálhatjátok, zömében a legelső rétegből verbuválódik majd városaink lakossága, de amint színvonalas(abb) lakókörnyezetet tudunk teremteni, feltűnnek majd a jobban kvalifikált emberek, akik aztán lényegesen magasabb összegeket utalnak át az önkormányzat számlájára.

Ez így szépen hangzik, de az igazság az, hogy a játék még mindig pokolian nehéz. Nagyon könnyű túlköltekezni, vagy például olyan kötelezettségeket vállalni, amelyekre a forrást képtelenek leszünk időben előteremteni. Ezért kezdetben az óvatos duhajkodást ajánlom. Amíg tart az induláskor kapott komoly tőke, addig kell tyúklépésekkel haladva felépíteni egy magát eltartani képes városmagot.

Ez nem SIMtelenség

Akik nem fogadják meg a figyelmeztetést, azok sem úsznak meg fejmosás nélkül. A különböző szakterületekért felelős virtuális segédjeink néha meglepő agresszivitással figyelmeztetnek minket: nem jó úton járunk. Külön figyelmet érdemel, hogy terjedelmes tirádáik között a lényeg hyperlink formátumban kiemelésre kerül.

CHART

- Sim City 3000 Unlimited 88%
- Sim City 4 84%
- Paraoh 83%
- Zeus 81%

Ennek egyfelől az a nagy haszna, hogy a sok maszlagból villámgyorsan kihámozható, mivel van probléma. Másrészt meg, ha kedvünk tartja, rákattintva a szövegrészre azonnal megtehetjük az ellenintézkedést. Sims rajongóknak egyébiránt sok arc ismerős lehet, hiszen többségük valamelyik régi epizódból „szerződött át" a tanácsadói posztra.

A SIMultán partinak ezzel nincs vége! Minden városba beköltöztethetünk öt darab külön bejáratú polgártársat, akiknek életét fokozott figyelemmel követhetjük nyomon. Látjuk, hol laknak, mi a foglalkozásuk, miként jutnak egyről a kettőre. Szerencsésebbje ötről a hatra... Kiemelt figyelmünkért cserébe, megosztják velünk véleményüket a városról, az életkörülményeikről. Ezeket az információkat felhasználva olyan döntéseket hozhatunk, amelyek népszerűségünket pozitív irányba befolyásolhatják. Azért a körültekintés itt is kifizetődik. Kedves simjeink néha a város költségvetésére nézve kifejezetten katasztrofális beruházásokra akarnak rávenni minket.

ÚTTALAN UTAKON

Pedig az ő kétes ötleteik nélkül is ömleni fog a pénz. Kifelé. Főleg akkor, ha nem figyelünk minden idegszálunkkal az építkezésnél. Undo, azaz a legutóbbi ténykedésünket törlő gomb ugyanis – minő fájdalom – nem fért rá a kezelőfelületre. A baj nem jár egyedül, hozza a haverját is. Ő az útépítésnél fog egy méreteset belesercinteni a levesünkbe. Hálózat bővítésekor a program néha képtelen felfogni, hogyha két útszakaszt közvetlen egymás mellé raktunk le, akkor mi ezt azért csináltuk, hogy a kettőből egy összefüggő vonalat kapjunk. Nem, ez SC4-logikával nem olyan triviális, ezért a legbiztosabb, ha a már meglévő szakasz utolsó elemét is kijelöljük. Ezzel csak annyi a gond, hogy ilyenkor ezért duplán fizetünk. Ja, és a kanyarok miatt ezt többször ismételni kell. És sok kicsi, ugyebár, baromi sokra elég.

Ez a kényelmetlenség szinte minden részletben tetten érhető. A tereprendezésnél például különösen vigyázzunk, mert ha pár másodpercig rajtafelejtjük az egér gombján az ujjacskánkat, akkor (a pénzhiány miatt) akár el is felejthetjük, mit szerettünk volna a sima talajra felhúzni. Igen kérem, a buldózereknek itt nem teljesítményre, hanem órára megy a bérezés. Az építőiparban uralkodó munkamorált ismerve, mi biztosan nem járunk jobban ☺!

> „Tűzvész esetén könnyen előállhat az a helyzet, amikor egy családi ház és az erőmű egyszerre készül porrá égni."

BECSÖNGETTEK

Az önkormányzati szolgáltatások terén már sokkal vidámabb a kép. Minden fontosabb intézménynek állítható a támogatási szintje. Egynémely esetben ez több paramétert jelent. Mondjuk egy iskolánál a tanárok bérezésével növelhető a kapacitás, míg az iskolai buszjáratok pénzügyi keretének bővítése a vonzáskörzetre lesz jótékony hatással. Ha folyamatosan nyomon követjük ezeket az adatokat, akkor elkerülhető az olyan malőr, amikor több tanár jár suliba, mint diák.

A rendőri szervekkel és a tűzoltósággal sincs ez másként. Minél több a zsé, annál nagyobb területet képesek lefedni egyenruhásaink. Kritikus helyzetekben viszont nem automatikusan szállnak ki a helyszínre, hanem nekünk kell kiosztani, ki hova menjen. Tűzvész esetén könnyen előállhat az a helyzet, amikor egy családi ház és az erőmű egyszerre készül porrá égni. Ugye nem kell mondanom, melyik címre érdemes először benézni? *(Kivéve, ha a saját lakodról van szó, ugye... – Bad Sector)*

Ha jól végezzük munkánkat, akkor nemcsak a lakosság és a tanácsadóink biccentenek helyeslően. Nem ritka, hogy megyei, országos toplisták élén végzünk. A legtisztább település, bűnmentes város stb. Jól hangzanak, amellett pedig lehet, hogy hosszú távon még tényleges hasznot is produkálnak a, dolog reklámértékénél fogva.

A ROBOT, AKI ÁTUGROTT JAPÁNBÓL

Ha jól tévedek, már az ős SimCity-ben is rászabadíthattunk sorscsapásokat a békés polgárokra. Akkor Godzilla, a japán King Kong volt a menő. Mára a derék gyík elavult. Helyét egy gyaníthatóan szintén távol-keleti összeszerelőüzemből kikerült robot veszi át. Ő (Ez) az égből száll alá, hogy kicsit felpezsdítse városunk eltunyult lakóit. A szörnyűségeket legjobb kombinálni! Ilyen irányú kísérleteim folyományaként rájöttem: a robot nem pusztul el a vulkán közepén. Még villámcsapásokkal súlyosbítva sem...

Kérdés: elpusztítható-e a SimCity sorozat? A választ nem tudom, maximum sejtem. Úgy érzem, a második rész még tudott annyi újdonsággal szolgálni, hogy lendületet adjon a kezdeti kiváló ötletnek. A harmadik epizód inkább volt cicomázás, mint önálló entitás. A negyedik? Hm... van benne néhány jó gondolat, de ezek mellé rendre odaállítható egy-egy bosszantó negatívum.

Az osztályzásnál kicsit úgy érzem magam, mint amikor a tanár olyasvalakit feleltet, akinek – a mellékesen zseni – bátyját is tanította anno. Nem rossz az öcsike, de hol van ő a testvéréhez képest...

-csonti-

1993 (SIMCITY 2000):
Legendás vezetőnk ugyan visszavonult, de öccse munkájának hála, városunk tovább virágzik. Átléptünk egy lélektani határt, megkezdtük a domboldal benépesítését. Csatornahálózatunk a legjobb a megyében. A frissen átadott egyetemnek köszönhetően megnőtt az érdeklődés a településünk iránt. Hitelekre támaszkodva megkezdtük a várost elkerülő gyorsforgalmi út kiépítését. A belvárosi dugókat enyhítendő készül a terv egy metróvonal létesítésére. Nem hittük, hogy lehetséges, de mostani polgármesterünk elismertsége vetekszik elődjével.

HARDVER

- **Minimumkonfig.** CPU: PIII 500 128 MB RAM 16 MB-os videokártya
- **Tesztkonfiguráció** Celeron 850 (kb. 1150-re húzva) 256 MB RAM GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk** „Ajánlott konfiguráción is sűrűn előfordult, hogy másodpercekig rajzolgatta újra a tájat egy kameraváltás után."

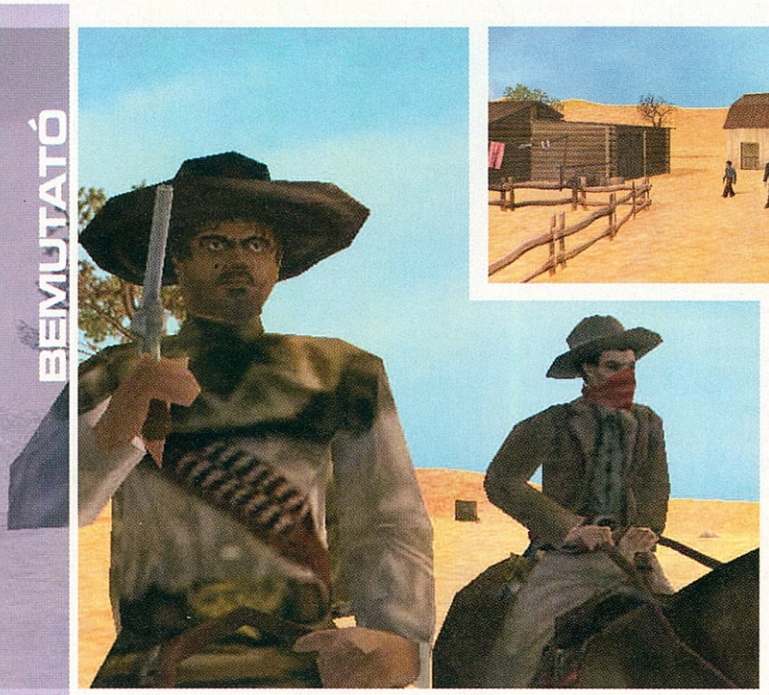
ÉRTÉKELÉS

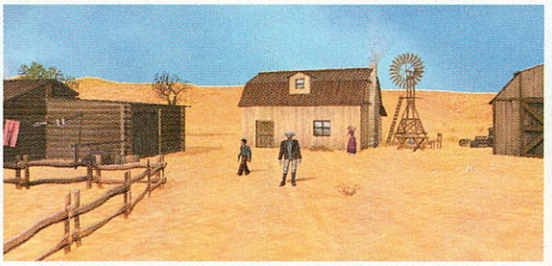
- + régiók
- + néhány apró ötlet
- – egy-két tekintetben még vissza is fejlődött a 3. részhez képest
- – már csupaszra rágtuk ezt a csontot...

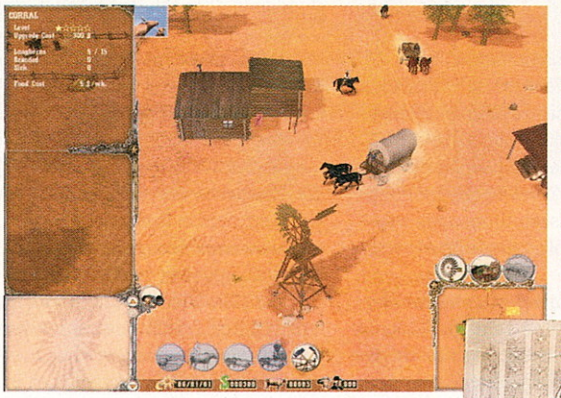
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játszhatóság

84 százalék

BEMUTATÓ







NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN

FAR WEST

■ **KATEGÓRIA:** tehenészeti menedzser ■ **KÖRNYEZET:** vadnyugat ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Ki tudja miért, a fejlesztők nem látnak a vadnyugati világban annyi lehetőséget, mint a jó öreg Karl May annak idején. Azért néha-néha részesülünk egy kis revolverezésben (pl. Desperados), de ettől függetlenül úgy gondolom, Ti is örültök annak, hogy közölhetem: elkészült a Far West.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Greenwood Entertainment

■ **KIADÓ**
JoWood

■ **WEBOLDAL**
www.farwest.de

■ **FORGALMAZÓ**
Dynamic Systems

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya

ÉRTÉKELÉS

➕ nyomokban meglevő hangulat...

➖ ... amit tönkrevág a vontatott játékmenet

■ **Grafika**

■ **Zene**

■ **Hangok**

■ **Játszhatóság**

64 százalék

Én speciel majdnem kiugrottam a bőrömből, amikor először hallottam a készülő vadnyugati „Gazdálkodj okosan!"-ról. A kiadó személye tovább srófolta a várakozás izgalmi szintjét. A JoWood az utóbbi hónapokban hihetetlen offenzívába kezdett. Sorra jelenteti meg egyre jobb minőségű programjait, köztük olyan „gyengus" képviselőket, mint mondjuk a *Guild*. (*Vagy az előző szá-munkban tesztelt Arx Fatalis... – Bad Sector*) Egyszóval látatlanban olyan magasra állítottam a játéktól elvárt szintet, hogy az átugratáshoz a vadnyugat legjobb lovasa is kevésnek tűnt, nem beszélve a Far Westről...

> „A muzsika és a hanghatások szintén elmennek, ha nem is szódával, de egy üveg whiskyvel mindenképpen ☺."

KÁVÉBAB, BABKÁVÉ ÉS SOK-SOK WHISKY

Pedig egész jól indult az ismerkedés. A gyorstalpalóban kiderült, célunk (szerencsére) nem az indián populáció 0-ra redukálása lesz, hanem békés tehénlegeltetés. Ehhez „kóbojokat" (vagy elipszilonnal írjuk ☺?) bérlünk, akik aztán mindent elvégeznek a farm körül. Feltéve, hogy rendesen fizetjük őket, és a három létszükségleti cikkből (bab, kávé, whisky) nem szenvednek hiányt. Van kampány, egyedi küldetés, még többjátékos üzemmód is. Minden rendben is lenne, ha... de erről egy kicsit később.

Mielőtt siránkozásba fognék, hordozzuk végig tekintetünket a vörös homokkal fedett tájon! Gazdasági programhoz képest szép, bár beközelítve kicsit darabossá váló tereptárgyakat, remekül animált, háromdimenziós lovasokat, békésen kérődző szarvasmarhákat figyelhetünk meg. A legnagyobb gond a változatossággal van. Azaz hogy annak teljes hiányával. Csupán por, homok, valamint sárgásvörös területek, amerre csak szemünket a program engedi ellátni. Jó, jó, tudom, ez a divat arrafelé, de néhány óra múlva már kezd behülyülni az ember a homoktengertől. A muzsika és a hanghatások szintén elmennek, ha nem is szódával, de egy üveg whiskyvel mindenképpen ☺.

A játék kezelése tulajdonképpen könnyen elsajátítható, egyszerű, bár némi idegeskedésre azért okot ad néhány részlet. Például meglehetősen körülményes legelőinket megfelelő mennyiségű és ideális összetételű utánpótlással ellátni. Ha meg hazajönnek a fiúk a mezőről, akkor cipelik vissza a kihordott babot is. De akkor odafele miért nem tudják magukkal vinni az ellátmányt, he?

FARKASOKKAL TÁNCOLÓ

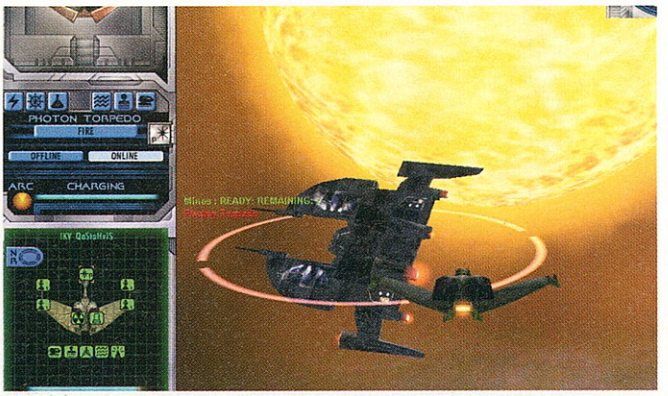
Ez még csak bocsánatos bűn lenne, hiszen a küldetések számos érdekes dolgot rejtegetnek. Hol aszállyal, hol betegséggel, hol a helyi ordas szakszervezettel gyűlik meg a bajunk. Később tengelyt akaszthatunk a westernfilmek alapvető építőkövének számító rosszarcú banditákkal is. Egyszóval minden adott a remek, chilis szószban áztatott hangulathoz.

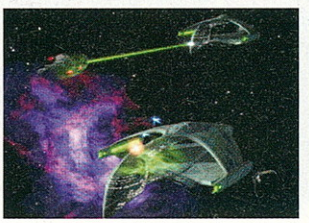
A Far West azonban egyetlen banánhéjon (hogy kerül ez a vadnyugatra?) úgy elcsúszik, hogy azt már tanítani kéne. A játékmenetet sikerült annyira lefékezni, hogy előbb alszunk el a képernyő előtt, minthogy megbillogozott marháink első csoportja eljutna a kereskedőhöz. Ráadásul a pályák minden változatossága ellenére sehol nincs másról szó, mint arról, hogy legeltessünk teheneket. *(Sebaj, a sok infarktusokozóan izgalmas játék mellé végre itt van egy ilyen legelészős-kérődzős stuff idegnyugtatónak ☺! – Bad Sector)*

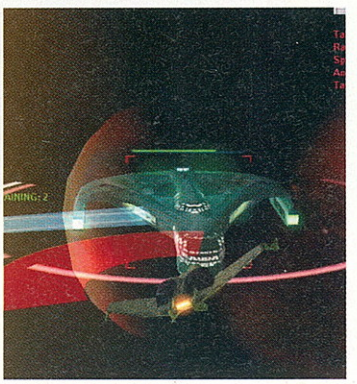
A szaporulatot eladhatjuk a kupecnek, az árból meg vehetünk újabb földet, ahol még több szarvasmarhát állíthatunk fűnyíró üzemmódba.

Akinek ennyi elég, annak lelke rajta, pattanjon nyeregbe, és lovagoljon be a városba egy Far West-példányért!

-csonti-







A HARMADIK CSILLAGHARCOS

STAR TREK – STARFLEET COMMAND 3

■ **KATEGÓRIA:** valós idejű akció-stratégia ■ **KÖRNYEZET:** Star Trek ■ **NEHÉZSÉG:** átlagos ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

A Star Trek-rajongók ismét el vannak kényeztetve: hamarosan megjelenik a „ST: Nemesis" című film, illetve a kezükben tarthatják a Starfleet sorozat harmadik részét is, mely szintén a film történéseit dolgozza fel.

A galaxisban jelenleg béke honol: a Klingon Birodalom és a Föderáció lezárta a háború korszakát, és szövetséget kötött. A barátság megerősítésére fölépítettek közösen egy hatalmas űrbázist is, amely több kvadránst tud egyszerre szkennelni, és még a rejtve közlekedő hajókat is észre tudja venni. Az emberek és a klingonok nagy reményt fűznek hozzá, de természetesen

„A borgoknak is van egy-két szavuk a dolgokhoz..."

a Romulán Birodalom nem nyugszik bele a kialakult helyzetbe, és új terveket szövöget. És természetesen a borgoknak is van egy-két szavuk a dologhoz... A SC 3-ban e négy hatalom élén szállhatunk be a küzdelmekbe, sorban végigjátszva a kampányokat. A történet mindenképpen a program erőssége: a változatos küldetések folyamatosan viszik előre az önjelölt űrhajóparancsnokokat, míg a mellékküldetések további kihívásokat tartalmaznak. Sikeres szereplésünk esetén presztízspontokat kapunk, amiből fejleszteni tudjuk a hajónkat, és tapasztaltabb legénységet toborozhatunk. Ez utóbbi, azaz hajónk kezelőszemélyzetének irányítása szintén élvezetes pontja a játéknak – sokkal inkább szívünkön viseljük hajónk sorsát, illetve jobban odafigyelünk a csatákban, ha tudjuk, embereink élete a mi döntéseinken múlik. A küldetések alatt nem kizárólag a csatákon van a hangsúly, hanem beszélgetéseket folytatunk szövetségeseinkkel, de az ellenségeinkkel is. Itt lehetőségünk van többféle válasz adására is, amelyek szintén befolyásolják a történet alakulását.

KEDÉLYESEN KEVÉS

A játék mindig is híres volt az aprólékos kidolgozottságáról: 1300 hajó található a programban, amiből 600-zal repülhetünk is! Mivel az események a Star Trek: Next Generation idején játszódnak, számos új géppel fogunk találkozni. Ha minden nagyon szép, minden nagyon jó, miért vagyok elégedetlen (*mert nem te vagy Ferenc Jóska... ☺ – Bad Sector*), és adok csak 78%-ot? Azért, mert apróbb újításokon kívül semmit sem változtattak a játék legfontosabb részén, az űrcsatákon.
A grafikán picit csiszoltak, a hajók csöppet kidolgozottabbak. A kameranézet azonban továbbra sem az igazi, de ez hagyján – ahhoz képest, hogy ma, amikor a játékok 90%-a 3D-s, még akkor is, ha erre nem lenne szükség, a SC 3 megengedi magának azt a luxust, hogy az űrt két dimenzióban modellezze. Azaz a hajók 3D-sek, de nem tudnak föl-le, csak jobbra-balra mozogni, emiatt a csaták meglehetősen komikusan néznek ki. Szintén nem változtattak a játékmeneten: továbbra is valós időben kell beosztottainknak ötmillió parancsot kiadnunk, miközben egerünk klikkelgetésével követjük az ellenséget, holott egy játékmegállító opció tökéletes megoldást hozna... Mindent összevetve, a sorozat kedvelőinek hoz kellemes újításokat, de rajtuk kívül nem sok embert fog lekötni a SC 3.

Uhu

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Taldren

■ **KIADÓ**
Activision

■ **WEBOLDAL**
www.taldren.com

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
2003. február

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PIII 450 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os
videokártya

ÉRTÉKELÉS

- apróbb újítások
- kidolgozott küldetések és kampányok
- kevés valódi változtatás
- az űrharc továbbra is nagyon zsenge

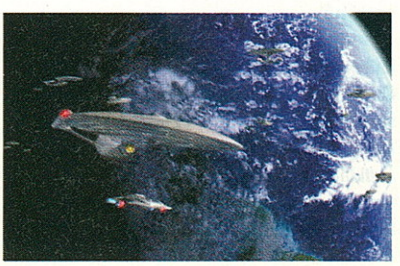
■ **Grafika**

■ **Zene**

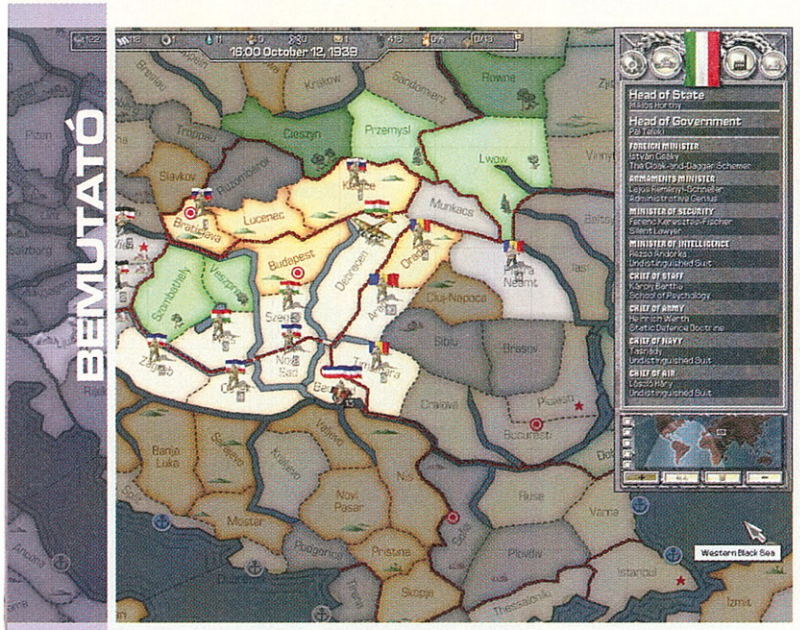
■ **Hangok**

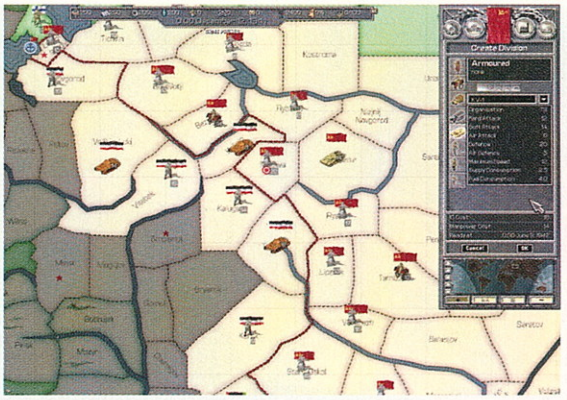
■ **Játszhatóság**

78 százalék



BEMUTATÓ





DIPLOMÁCIAI KUDARC

HEARTS OF IRON

KATEGÓRIA: II. vh-s stratégia **KÖRNYEZET:** az egész világ '36–'48-ban **NEHÉZSÉG:** könnyű **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Nem vártam így programot, kábé... nagyon rég óta. Úgy tűnt, az EU sorozatot fejlesztő svéd Paradox csapat új játéka képes betölteni egy másfél évtizedes űrt, amely a legendás Storm Across Europe után maradt a grandiózus távlatú második világháborús stratégiák piacán. Talán ezért is csalódtam ekkorát az egyébként nem is annyira rossz Hearts of Ironban.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ** Paradox Entertainment
- **KIADÓ** Strategy First
- **WEBOLDAL** hearts-of-iron.wargamer.com
- **FORGALMAZÓ** N/A
- **MEGJELENÉS** N/A

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PII 300 MHz, 64 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- a legjobb fejlesztési rendszer, amit valaha láttam
- dícséretes alaposság...
- ...ami katasztrofális káoszba kergeti az AI-t
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

73 százalék

Való igaz, a második világháború a fülünkön jön ki. Stratégiai progik, szimulátorok, FPS-ek egész serege igyekszik hasznot húzni a világ egyik legszomorúbb hat évéből. Mégis, amint megpróbáltam számba venni, hány olyan játékkal hozott össze a sors, amely az egész háborút elénk tárja – tehát olyannal, ahol a New York-i partoktól Madagaszkár szigetén át egészen Vlagyivosztokig minden terület potenciális célpontnak vagy megvédendő szektornak minősül – nos, ilyenből bizony nem termett sok. Erre vállalkozott a Hearts of Iron (HoI), ráadásul azzal a figyelemre méltó kiegészítéssel, hogy nemcsak a nagymenők (pl. Németország, Anglia, Szovjetunió, hogy a jenki vezérkart ne is említsem), de a Föld összes nemzete játszható státust kapott: akár nyomorúságos állapotban lévő kishazánkat is kihúzhatjuk a jelentéktelenség mocsarából.

> „Interkontinentális rakéta? Nem álom! Ha sokáig kihúzod, bevetheted!"

EGY ÓRAMŰ PONTOSSÁGÁVAL

De még mielőtt támadást indítunk az összes szomszédos állam ellen, nézzük át, mit kínál a HoI. A valós idejű játékmenet csak amolyan divatos díszítőelem, a fontos pillanatokban úgyis megállítjuk az idő kerekét, és szépen, nyugodtan adjuk ki utasításainkat. Amikor azonban halad az óra, akkor tényleg óráról, és nem naptárról van szó. A HoI rendszere órákban számol, 1936-tól 1948-ig. Azt hiszem, ezzel érzékeltettem is a játék mélységét.

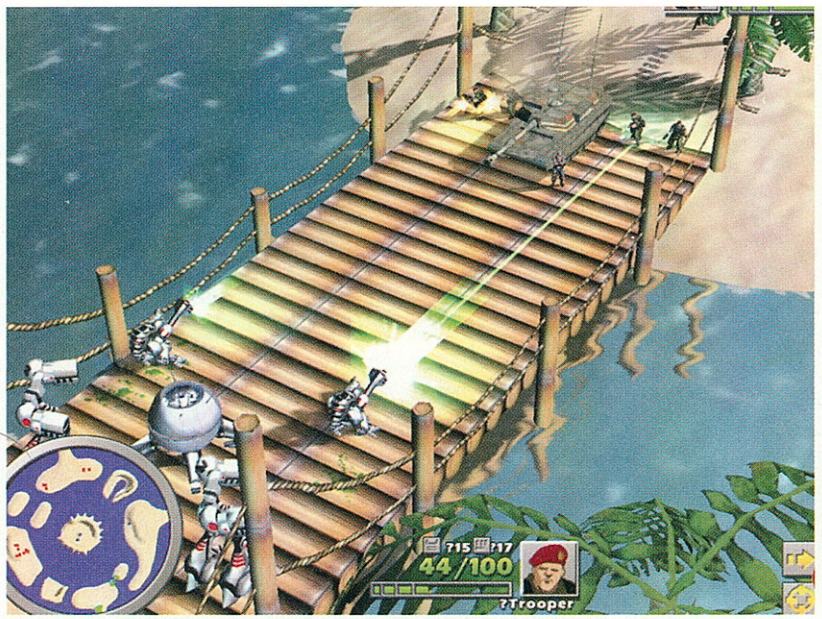
A gazdasági oldal meglepően egyszerű. Mindössze négy nyersanyag beszerzéséről kell gondoskodnunk, hogy aztán a gyárak onthassák magukból a páncélosokat. Mégis, talán ez a játék legügyetlenebbül kivitelezett része. A nyersanyagok házon belül általában nem állnak korlátlanul rendelkezésre. Ezért vagy tengeri úton szállítjuk be a gyarmatokon kitermelt ásványkincseket, vagy akinek nem jutott ebből a luxuscikkből (mármint gyarmatból), az a világpiacon vásárol. Na, ez a rész sikerült kicsit nyakatekertre, túlbonyolítottra, egyúttal érthetetlenül primitívre. Például csak cserélni lehet, azt sem direktben, hanem egy felsőbb hatalom közvetítésével.

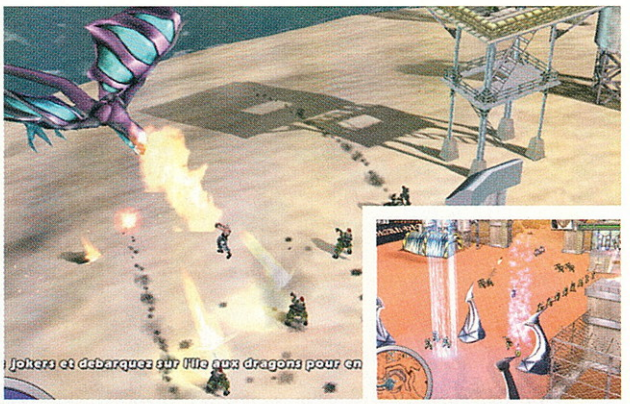
KOORDINÁLT CSAPÁS

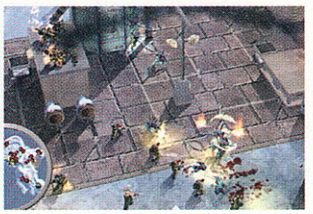
A fegyveres konfliktusok már sokkal életképesebbek. Nem is a számtalanféle és fajta hadosztályra gondolok, hanem arra az egyedi ötletre, hogy csapataink támadását precízen összehangolhatjuk. Indíthatunk például néhány köteléknyi bombázóval 07:00-kor, kilenckor beküldhetjük a darálóba a gyalogságot, hogy aztán déltájban feltűnjenek a páncélosok, és vígan áttörjenek az ellenfél frontján ütött résen. Mindezek mellett a rendszer figyelembe vesz kismillió tényezőt: milyen rangú és képességű a parancsnok, milyen terepen támadunk, nappal van-e, avagy éjszaka és a többi és a többi...

A pozitívumok csúcsát a kutatási rendszer adja. Tizennégy különböző területen, tíznél több fejlettségi fokozatra osztva találunk meg mindent, ami a történelem során bevetésre került. No meg olyasmiket is, amelyek a tervezőasztalon maradtak. Atommeghajtású hadihajók? Helikopteres parancsnoki rendszer? Interkontinentális rakéta? Nem álom! Ha sokáig kihúzod, bevetheted! Kérdés, hogy kihúzod-e? Ugyanis a diplomáciai rendszer (és a számtalan bug) úgy vágja tönkre a játékélményt, hogy annál jobbat már rajzolni sem lehet. A számítógép néha teljesen zavaros manőverekbe kezd, de ez csak a kisebbik baj. A nagyobb az, hogy semmi történelmi alapja nincs a diplomáciai történéseknek. Kíváncsiságból az 1941-ben kezdődő kampány elején végigkérdeztem a világot, ugyan akarnának-e részt venni ebben a jó kis mulatságban a tengelyhatalmak oldalán. A német diplomáciai attak eredménye: Spanyolország, Svédország, Törökország, Petain franciái, Kuba, Honduras, Nicaragua, majdnem egész Dél-Amerika, Perzsia, Szaúd-Arábia, Afganisztán, Nepál és végül Tibet is igent mondott a Führer szívélyes meghívójára. Nevetséges? Az. De leginkább szomorú. Talán egy sokadik patch játszhatóvá teszi a HoI-t. Talán...

-csonti-







INTERGALAKTIKUS BUKTA

GLADIATORS: THE GALACTIC CIRCUS GAMES

■**KATEGÓRIA:** RTS ■**KÖRNYEZET:** sci-fi ■**NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■**ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha!

Először is azt kell tisztáznunk, hogy ez a játék miért nem került a citrom rovatba. A válasz egyszerű, kellemes az árfekvése, valamint multiban jól el lehet vele ökörködni. Ha viszont valami tartalmasabbra vágysz ez itt nem a te programod.

A sztorira kár vesztegetni a szót, mert siralmas. A lényege tömören, hogy a galaxis összes arénájában kénytelenek leszünk megmérkőzni a csúnyábbnál-csúnyább szörnyekkel és gépekkel, bízva abba, hogy elnyerjük hőn áhított szabadságunk. E kifinomult rejtélyekkel teli sztorit egészen egyszerű mangás stílusban prezentálják nekünk a készítők, amivel semmi baj

„Maradjunk a C64-nél"

sincs, csak éppen az átütő hangulat hiányzik. Na mindegy, legalább át lehet ugrani egy jól irányzott Esc billentyűnyomással.

A program grafikája hála az égnek teljesen rendben van. Az egész kellemesen megreszelt 3D-s motor vígan elfutott, még az én régi gépemen is, így bevéstem egy piros pontot a Gladiators ellenőrzőjébe (nem az egyetlen, de azért érdemes megjegyezni).

Tehát ha van sztori (még ha rossz is), jó a grafika és még egész király zene is van, akkor mi a hiba? Hát ezt kérdeztem magamban én is a tizedik pályánál, amikor többszöri unszolásra is csak a becsületes teszter mivoltomnak köszönhetően voltam képes tovább nyomulni a játékkal. A hiba egészen triviális, a játék kihívási szintje közelít a nullához. Ez egyrészt abból adódik, hogy semmi taktikázási lehetőségünk nincs. Másrészt pedig, ha kellően óvatosan bandukolunk előre, akkor mindig időben lelőhetünk mindent. Szóval valami olyasmi érzése van az embernek, mint a Diablóban, csak itt nem lehet tápolni és fejlődni.

ERŐLTETETT VÁLTOZATOSSÁG

Igaz, a készítők próbáltak valami kis extrát csempészni a programba, de ez egy-két powerupban ki is merült, amelyek segítségével egységeinket gyógyíthatjuk és erősebbeket lőhetünk. A pályák között az egységek nem átvihetők, nem Xp-ződnek és nincs semmi, csak egy kétes értékű videó, amiben elmondják, hogy most aztán hú de nagy szörnyeteg jön majd ellenünk. Miután jól össze meg vissza izguljuk magunkat, kapunk egypár csókát vagy tankot (ez az egy tényleg jó poén), és indulhatunk is gyakni. Szépen ellavírozunk a dombok között, fölmászunk minden kilátóba, beülünk minden bunkerbe és csak lövünk és lövünk, mindenki meghal, és vége.

Azért én ilyenkor egy kicsit elcsodálkozom, hogy a készítőknek nem tűnt fel, hogy a program szőröstül-bőröstül leírható három sorban. Na jó, inkább most hagyom a fúj-fúj marketingesek, meg pénzsóvárok dumát, mert legalább olcsó a program, de el tudjátok képzelni, hogy mit gondolok az ilyen hozzáállásról.

Csak hogy néhány pozitív dolgot is írjak, a saját és az ellenség egységeinek is egész korrekt az útkeresése, és a MI is tisztességesen dolgozik. Igaz, az agyatlan zergszerű lények csak jönnek és jönnek ☺, de ez így is van rendjén. Az egyes pályák is kellően változatosak és kidolgozottak, így alapjában egy jó iparosmunkának tudható be a Gladiators, csak egy kreatívot keríthettek volna!

Így a végére tartogattam azt, ami miatt azonban talán érdemes ősi C64-es megszállottaknak és munkafeszültségüket levezetni vágyóknak beruházni a játékba. A multiplayer rész szerintem zseniális, hiszen ember ellen játszva a féktelen mészárlás is rögtön más értelmet nyer, és akarva akaratlanul elkezdtem taktikázni, és bizony a nehéz pillanatokban még az arcomon is végiggördült egy verejtékcsepp. Mivel a menetek kellemesen gyorsak, így munka után, csak úgy stresszlevezetésnek jó néhány órácskát nyomtam a programmal, és mindig jó volt győzni ☺.

Szóval, aki önfeledt szórakozásra vágyik és ki akarja kapcsolni a szürke és egyéb állományait, annak itt az új bámulandó izé, amely annyival jobb, mint egy valóságshow, hogy lehet vele játszani, ebből kifolyólag lehet nyerni is!

Azért remélem, folytatás nem lesz...

Szittyó

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Arxel Tribe

■ **KIADÓ**
Arxel Tribe

■ **WEBOLDAL**
www.arxeltribe.com

■ **FORGALMAZÓ**
N/A

■ **MEGJELENÉS**
N/A

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PII 300 MHz,
128 MB RAM,
16 MB-os 3D-s videokártya

ÉRTÉKELÉS

- Multi rész
- jó iparos munka
- nincs kihívás
- nincs játék élmény az egyjátékos módban

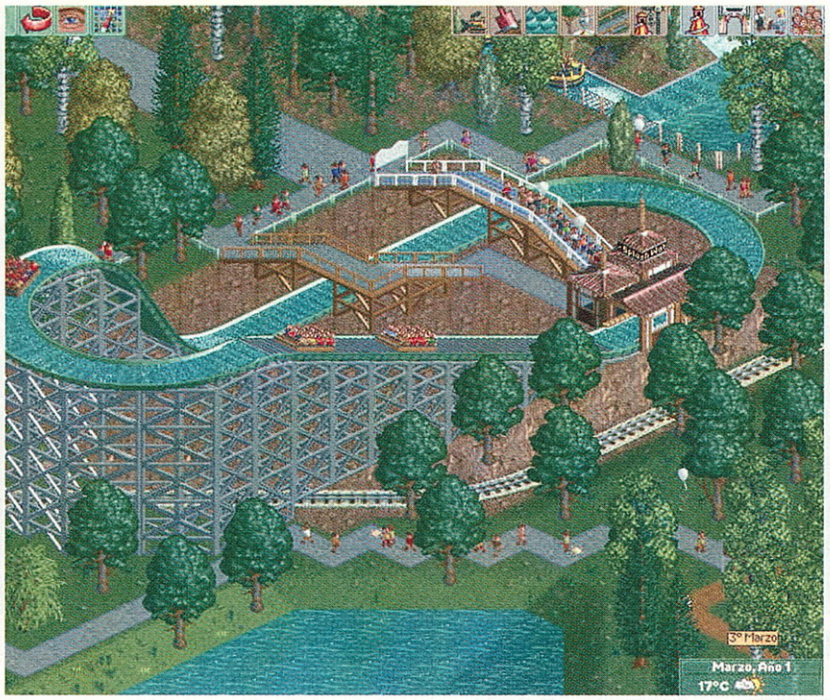
■ **Grafika**

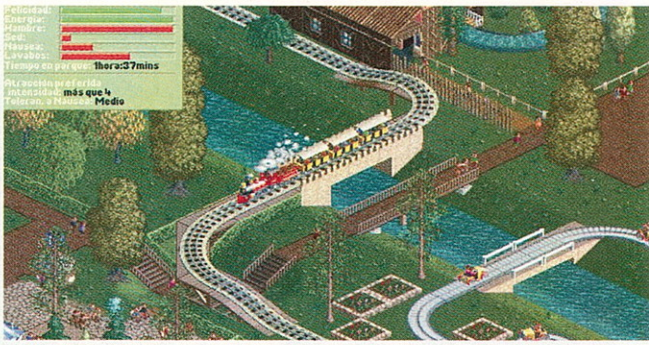
■ **Zene**

■ **Hangok**

■ **Játszhatóság**

53 százalék





EGYSZER FENT, MÁSSZOR LENT...

ROLLER COASTER TYCOON 2

■ **KATEGÓRIA:** vidámparkmenedzser ■ **KÖRNYEZET:** vidám, parkos ■ **NEHÉZSÉG:** állítható ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha!

Annak idején nem sokan jósoltak szép jövőt Chris Sawyer eredetinek már akkor sem nevezhető ötletének. Igaz, az úttörő szerepét betöltő Theme Parkban annyira nem dolgozták ki a hullámvasutak gyártását, de azt hittük, pusztán ennyi többlet nem elég a sikerhez. Tévedtünk.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Cris Sawyer

■ **KIADÓ**
Infogrames

■ **WEBOLDAL**
www.rollercoastertycoon2.com

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PII 300 MHz, 64 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- külön hullámvasút-tervező rész
- spanyol nyelvvizsgához jól jön ☺
- minősíthetetlenül igénytelen grafika
- kevés forradalmi újítás

■ **Grafika**

■ **Zene**

■ **Hangok**

■ **Játszhatóság**

58 százalék

A Roller Coaster Tycoont hónapokig (!) atomgránáttal sem lehetett kirobbantani az amerikai eladási lista élmezőnyéből. Habár a program grafikai megoldásai már akkor sem jelentették a szakma csúcsát, a mérnöki hajlammal megáldott egyedek örömmel bíbelődtek órákat egy-egy pofásabb hullámvasút kivitelezésével. A többi összetevő: kiszolgálóépületek vásárlása, tereprendezés, látogatói igények felmérése, majd minél telmenten a klaviatúrára ürítem aznapi ebédem. Magamat a GameStar-stáb egyik legelnézőbb tagjának tartom, már ami a stratégiai programokkal szemben támasztott látványvilág alsó küszöbét illeti. Toleranciám már-már veszélyesen nagyvonalú, de ami az RCT2-ben fogadja az embert, az nekem is sok(k) volt.
A minimalista művészet barokkos cifrázásnak hat a képernyőn látható „színorgiához" képest. Már azt sem nagyon értem, hogy

> „Toleranciám már-már veszélyesen nagyvonalú, de ami az RCT2-ben fogadja az embert, az nekem is sok(k) volt."

jesebb körű kielégítése; már inkább a szürke átlag felé húzták a progit. A színesítőnek szánt kiegészítők sora után most, majd négy évvel az első rész megjelenése után szánta rá magát a nagynevű fejlesztő, hogy egy kettest biggyesszen legsikeresebb játéka mögé. Pillanatokon belül kiderül: halogathatta volna akcióját még legalább ugyanennyi ideig.

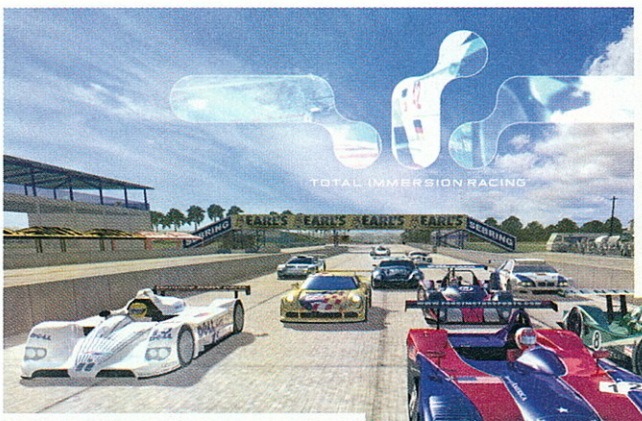
ELŐ A ZACSKÓKKAL!

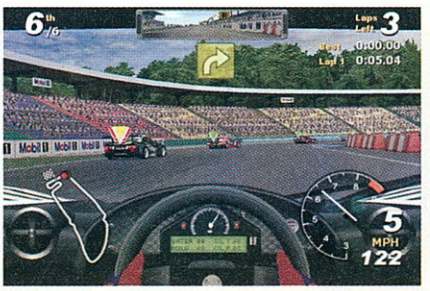
Az eltelt évek hajlamosak megszépíteni a fakuló emlékeket. Ennek is köszönhető az a kapitális méretű sokk, amely a program betöltése után ért. Majdnem tárcsázni kezdtem a 104-et, mert félő volt, hogy miként lehet – 2003 felé közeledve – pénzért árulni egy 256 színt használó játékot, de a készítők ráadásul jó érzéssel válogatták össze a legugusztalanabb árnyalatok szédületesen rusnya kombinációit. Ehhez rakjuk hozzá a mütyürnyi, három pixelből megalkotott emberkéket, a szögletes, minden ötletet nélkülöző épületeket, járműveket, és nagyjából képben leszünk. De még milyenben...
Ellenőriztem, az 1999-ben gyártott első rész megjelenítése gyakorlatilag egy lehelettel nem marad el a mostani produkció mögött. Mindössze annyira futotta a grafikusoktól, hogy a kezelőfelületen hangoltak egy kicsit.

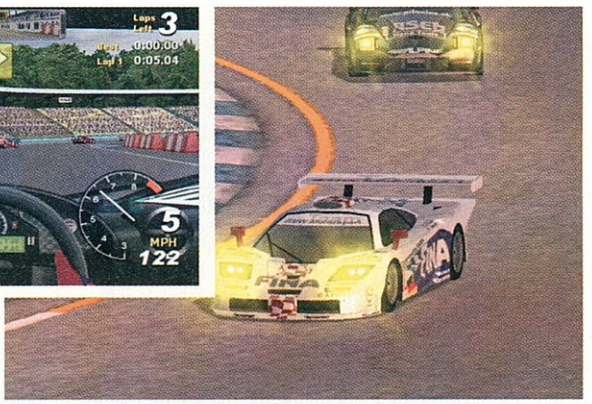
ÚJ, AMI A KÖNYÖKÜNKÖN JÖN KI

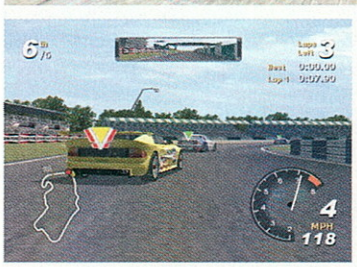
Az újító szándék kimerül néhány olyan ötletben, mint a külön betölthető tervező rész. Itt az idő és a gazdasági kényszer szorításából szabadulhat ki a jobb sorsra érdemes játékos, és nyugodtan szöszmötölhet, míg sikerül megalkotni a világ legdögösebb hánytatóját. Vannak természetesen új pályák, eddig nem látott épületek. Ennek ellenére nem hiszem, hogy hazánkban sokan vannak, akik értékelni tudnák például azt, hogy több, a valóságban is létező híres szórakoztatóközpont kicsinyített másával találkozhatunk. Éppen ezért, e néhány ötletecske édeskevés akár a közepes osztályzathoz is.
Egyetlen hasznos része azért van a játék európai verziójának. Ez pedig a nyelvválasztás lehetősége. Nekem speciel – nyelvvizsgára készülvén – jól jött, hogy spanyolul is hajlandó kommunikálni a kis drága, de félek, Titeket ez csak mérsékelten tölt el megelégedettséggel ☺.
Akinek bejött az egy, annak felesleges újra költségbe vernie magát, el lesz az őskövülettel is. Azok meg, akiket anno sem nyűgözött le a vidámpark vendégeinek élvezettel teli sikítozása, jobban teszik, ha a Budapesti Vidámpark öreg hullámvasútjára váltanak jegyet. Ennél még az is izgalmasabb szórakozásnak ígérkezik...

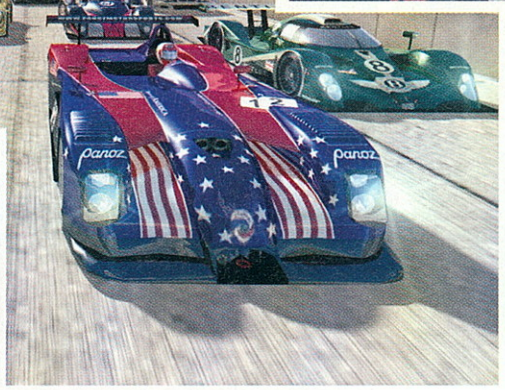
-csonti-











SUHANJUNK AZ UTAKON

TOTAL IMMERSION RACING

■ **KATEGÓRIA:** autóverseny ■ **KÖRNYEZET:** valós ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán

Nemrég még a Need for Speed csodajárgányaival suhantunk, és jövőre már a Colin McRae Rally 3-mal dagaszthatunk sárban-hóban – ilyen nevek mellett nehéz bármit is letenni az asztalra, de az Immersion Racing készítői legalább megpróbálták. Az időzítés kétségtelenül jó volt...

Az Empire Interactive gondozásában nemrégiben megjelent Total Immersion Racing egy érdekes válfaját mutatja az autós játéktörténelemnek... Miközben a fejlesztők ezen alkotásukon dolgoztak, biztosra veszem, hogy több konzol is csücsült a főhadiszállásukon. Ezt egészen egyszerűen azért tudom megállapítani, mert fellelhetők a játékban a főleg konzolos játékokra jellemző apró jelenségek. Ilyen többek között a program betöltésekor elénk táruló főmenü is. Akárcsak a legutóbbi Need for Speed felvonásban, ebben is annyira leegyszerűsítették a menüt, amennyire csak lehetett. Ez persze anynyiban jó, hogy mindent meg lehet találni egy pillanat alatt, nekem azonban még mindig hiányzik a régi autós sikerekben megszokott bőség. Első játékra természetesen egy gyors menetet próbáltam ki, semmilyen beállítást nem kutattam, csupán nyomulni akartam. Az rögtön látszott, hogy az autók részletessége kiemelkedő. Sok játékban csak szeretnénk, hogy ennyire jól nézzenek ki a járgányok. Az már más kérdés, hogy a terep, illetve a fizika kivitelezésére több időt is fordíthattak volna.

> „Ha igazán élvezetes autós játékot kerestél, sajnos ezúttal nem értél célba..."

ITT KEZDŐDIK A „NEHEZE"

Miután az ember kigyönyörködte magát a grafikában, előjönnek a hiányosságok és az idegesítő hibák. Ilyennek tartom a számomra nagyon fontos fizikát. Talán ma már elvárható lenne, hogy egy korábban ígéretesnek tűnő autós játékhoz egy hozzá illő fizikai motort is készítsenek. Jelen esetben ez nem igazán sikerült a drágalátos fejlesztőgárdának. Igazán meglepődtem az első játék után, hiszen nem gondoltam volna, hogy az efféle csodajárgányok ennyire csúszkálnak az utakon. Attól persze nem kell tartanunk, hogy kicsúszunk, vagy felborulunk. Ahhoz, hogy ezen „varázslatokat" előcsaljuk, nagyon meg kell ám szenvednünk. További zavaró tényező, hogy az ütközési modell szinte botrányosnak mondható. Ha teljes erőből nekirohansz az ellenfelednek, az nemhogy nem csúszik ki a pályáról, de még csak meg se kottyan neki... Azonban egy érdekes momentumot is sikerült beletuszkolni a játékba. Ez pedig a különleges mesterséges intelligencia, melynek köszönhetően a gépi ellenfelek hangulata megváltozhat. Ha mondjuk nekimegyünk az egyik megszállott versenytársunknak, kezdetben elég jól tűri. Ám, ha folyamatosan ismételgetjük ezen akciónkat, előbb utóbb „berág" ránk, és akkor már csak a mi versenyünket nehezíti (elénk áll, nekünk jön, szóval elég morcos tud lenni). Az éppen aktuális idegállapotot az autó felett megjelenő kis csúszka jelzi. Minél pirosabb, annál jobban kell tartanunk a sofőrtől. Érdekesség, hogy amennyiben egy versenytársunk elég jól halad a versenyeken, és mondjuk a pontszáma csak alig haladja meg a miénket, automatikusan agresszívabb lesz. Természetesen innentől kezdve igyekszik a saját érdekeit szem előtt tartani, szerencsére némileg szabályosan. Vagyis nem fékez ránk ezerrel, illetőleg nem tolat a hátsónkba minden egyes pillanatban.

JÓ LESZ EZ TÉLIRE...

Összességében nem egy elviselhetetlen játék a TIM, ám, ha igazán élvezetes autós játékot kerestél, sajnos ezúttal nem értél célba... Jelen korunk autós játékait alacsonyabb elvárások, rövidebb fejlesztési idő jellemzi, ami hosszú távon nem tesz túl jót ennek a remek stílusnak. Mindazonáltal van okunk reménykedni, hiszen a jövő év elején megjelenő Colin McRae Rally 3, a szintén hamarosan megérkező Mercedes-Benz World Racing, valamint a hivatalosan még be sem jelentett hetedik Need for Speed tartogathat számunkra meglepetéseket. Addig azonban nyugodtan ki lehet próbálni ezt a játékot is.

ZeroCool

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Razorworks Studio

■ **KIADÓ**
Empire Interactive

■ **WEBOLDAL**
www.totalimmersionracing.com

■ **FORGALMAZÓ**
Cenega

■ **MEGJELENÉS**
2003. január

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PII 600 MHz, 128 MB RAM, GeForce3

ÉRTÉKELÉS

- autók kidolgozása
- bizonyos grafikai elemek
- borzalmas ütközés modell
- autók mozgása

■ **Grafika**

■ **Zene**

■ **Hangok**

■ **Játszhatóság**

72 százalék

BEMUTATÓ

MORROWIND NEM ELÉG

MORROWIND: TRIBUNAL

■ **KATEGÓRIA:** FPRPG ■ **KÖRNYEZET:** Morrowind, Mournhold ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** biztosan

Pedig már azt hittük, életünk visszatér a megszokott kerékvágásba! Befejezve a Morrowindet, óvatosan felállunk a gép elől, kibékülünk az eddig mellőzött családtagokkal, barátokkal, háziállatokkal... Erre megérkezik a kiegészítő.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Bethesda Softworks

■ **KIADÓ**
ZeniMax Media

■ **WEBOLDAL**
www.morrowind.com

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

WEB TIPP

Izgatott telepítés, első töltés... Ugyan mondták, hogy el fog tartani egy darabig, de a közel harmincperces töltésidőre (!) mégsem számítottam. A naplórendszer felújítása a ludas: a program kénytelen végignyálazni az egészet. Az én naplóm az 52. szint környékén már több mint 400 oldalra rúgott, így nem csoda, hogy leértem alfába, mire végre-valahára felbukkant Vivec – ahol néhány hónapja félretettem a nagy kalandot.

EGY NEHÉZ NAP ÉJSZAKÁJA

Látszólag semmi sem változik. Némi tengés-lengés után viszont, ahogy ledőlnénk végre nyugosztani törődött testünket, arra riadunk, hogy valaki – eléggé el nem ítélhető módon – megpróbál bennünket alvó pozitúrában fixálni. Megölni. Hidegre tenni. Ez persze nem újdonság, hiszen az eredeti játékban is volt néhány nyugtalan éjszakánk, a Dagoth Ur által küldött Ash Zombie-k miatt. Mostani támadónk azonban meglepően komoly ellenfélnek bizonyul, és ezen a ponton már jól be lehet lőni, hogy okoz-e majd nehézséget a kiegészítő, mivel a Bethesda álltása szerint egy frissen indított karakter (szegény... csupa kalandvágy és lelkesedés...) szinte biztosan elvérzik majd. Persze ekkor sincs veszve semmi, mivel a menüben már állítható a nehézség. Ha átvészeltük a váratlan hajnali tornát, átkutatva támadónkat egy furcsa dartot találunk nála, melyről később kiderül, hogy a Dark Brotherhood kedvelt célszerszáma. Róluk annyit illik tudni, hogy a Morag Tonghoz hasonlóan ők is bérgyilkosok, ám munkájukat „feketén" végzik (végülis „dark", haha) – míg a Morag Tong tagjait félelemmel vegyes tisztelet övezi egész Vvardenfellben, rituális gyilkosságaik felett a törvény is szemet huny. Jobban tesszük, ha az esetet azonnal jelentjük egy őrnek, aki kaffkai módon reagál az eseményekre: barátságosan közli velünk, hogy bizony nem szívesen lenne a helyünkben, és Apelles Matiushoz irányít, Ebonheartba. Őt a déli falnál találjuk, és megtudjuk tőle, hogy a Dark Brotherhood bázisa valahol Mournholdban, Morrowind fővárosában található. Asciene Rane lesz a mi emberünk, aki ha szépen kérjük, el is teleportál minket oda. Mivel azt már nem mondja, hogy pontosan hol találjuk meg, most csupa jóindulatból elárulom: Asciene Rane a Grand Council Chambersben álldogál, rögtön a bejáratnál jobbra – csak kérni kell, és irány Mournhold!

UTAZUNK A NAGYVÁROSBA

Persze nem kell rögtön Mournholdba utazni, előtte még intézhetjük ügyes-bajos dolgainkat, befejezhetünk néhány küldetést, kicsit feljebb tápolhatjuk hősünket és a többi (útlevél, biztosítás...), de később is visszatérhetünk Vvardenfellbe, ha kedvünk szottyan. A lényeg, hogy a Tribunal végigjátszható anélkül, hogy kitennénk lábunkat Mournhold területéről. Ennek azért biztosan sokan fognak örülni: nemigen lesznek nagy távolságok, és végre nem kell majd órákat gyalogolni. Mindenesetre Mournhold csodaszép, talán szebb, mint bármilyen más terület Vvardenfellben. Ez nem is meglepő, hiszen ez a főváros, itt van a királyi palota, de még Almalexia (Vivec és Sotha Sil mellett a Tribunal harmadik tagja) temploma is. Rögtön megismerkedhetünk a királyi testőrséggel, akik azért egyáltalán nem esnek hasra attól, hogy mi vagyunk a Nerevarine. Rajtunk áll, hogy folytatjuk-e a nyomozást a Dark Brotherhood után, vagy elkezdjük felfedezni Mournholdot, és bevállalunk egy rakás mellékküldetést. A történet itt kicsit lineárisabban halad egy bizonyos irányba, és a sztori tekintetében csupán annyi a választási lehetőségünk, hogy inkább a királyt

CHART

- Diablo 2: LoD 92%
- OF: Red Hammer 92%
- Morrowind: Tribunal 91%

vagy a templomot (és így Almalexiát) részesítsük-e előnyben. Jó tudni, hogy akárhogy döntünk is, mindenképpen elesünk majd a másik oldal néhány küldetésétől.

„ÁROKÁSÁS" MOURNHOLDBAN

Az alapszituáció ugyanis az, hogy Mournholdban lassan, de biztosan növekszik a politikai feszültség a teljhatalomra törő új uralkodó (aki kissé gyanús körülmények között vette át a hirtelen elhunyt császár trónját) és Almalexia között, aki ugyan Vivechez hasonlóan (fél)isteni erejét a nép szolgálatába állította, mégsem csupán a puszta jóindulat vezérli minden cselekedetét. Mindkettőnek megvan a maga terve velünk, mindkettő hasznot húzhat a velünk kötött szövetségből, de hatalmukat is félthetik: a pogány próféciákat beteljesítő Nerevarine veszélyt jelenthet mind az állami, mind az egyházi tekintélyre. Így érthető, hogy előrehaladva a történetben, furcsa és félelmetes összefüggésekre bukkanunk majd.

MIT KAPUNK A PÉNZÜNKÉRT?

Többet nem is árulok el a történetről, inkább lássuk, milyen újdonságokat rejt a kiegészítő. Elsőként ugye magát Mournholdot, amely ugyan első blikkre nem túl nagy (igazából négy közepes méretű terület: a palota, a templomtér, a főtér és a bazár), de az egész város alatt végighúzódó gigantikus csatornarendszerrel és a később megnyíló egyéb új helyekkel együtt (még Sotha Sil óramű-városába is eljuthatunk) már igen tekintélyes. Persze az ember telhetetlen az eredeti játék hatalmas területei után... Nagyon ötletesen vannak kidolgozva az új területek, teljesen más a hangulat, mint Vvardenfellben. Itt is találunk majd dwemer romokat, de még azok is eltérnek egy kicsit. A grafika nem sokat változott, de erre eddig sem volt panasz. A készítők már a Morrowind megjelenésekor állították, hogy a programban több olyangrafikai paraméter (és egyéb fícsör) rejlik, mely még nem is került aktiválásra – egyszerűen nincs az a vas még senki asztalán, hogy azt elbírja. (Emlékezzünk csak, mennyi siránkozás volt így is a gépigény miatt!) Ezt most megerősítették a fejlesztők, de azokat a titokzatos paramétereket még a kiegészítő sem aktiválja. Majd tán a következő. (*Vagy három év múlva boldog mosollyal közlik a fejlesztők, hogy: „Na, most eljött az ideje..."* – *Bad Sector*) Az eddigi modellek nem változtak, de kaptak néhány új textúrát, ám kaptunk egy rakás újfajta NPC-t (királyi testőrség, High Ordinatorok stb.) és monsztát is. Felújították a hangrendszert is, most már nem ugyanazokat a köszönéseket kántálja mindenki, továbbá jó néhány üdvözlés küldetésspecifikus lett: ezzel is konkrétabban tükrözve az adott karakter velünk kapcsolatos státusát. Ha már a küldetésekről esett szó, ezek meglepően ötletesek: pl. egyszer egy hiányzó színész helyére kell beugranunk egy színdarabban, miután két percet kaptunk arra, hogy végigfussuk a szövegkönyvet... Van persze idétlen is, kicsit rangon alulinak éreztem, amikor a nagy Nerevarine-ként kidobófiúnak kértek fel a helyi kocsmában.

A küldetések közötti keresgélés végre kicsit ésszerűbb lett, a kibővített napló miatt. Sajna még most sem tökéletes, de legalább már a küldetések neve alapján böngészhetünk, és látható az is, hogy melyeket nem oldottuk még meg. Mournholdban nincs világtérkép (végig Ebonheart látszik), a helyi térkép azonban jól működik, tehetünk saját megjegyzéseket is bizonyos helyekhez, ezeket pedig akár a képernyőre is kiírja a program, ha az adott területre érkezünk. Bérelhetünk fuvarpatkányt, ha esetleg túlpakoltuk volna magunkat, sőt zsoldost is – de előre szólok, hogy a játék leggyengébb része az ő MI-juk. Rettenetesen bénák, eltévednek, lemaradnak, elvesznek, meghalnak. Inkább csak idegesítők, nem éri meg a stresszt.

Mint általában minden kiegészítő, ez is elsősorban a fanatikusok számára készült. Nehéz elfogulatlannak lennem, mert a Morrowind a világ legjobb játéka, és punktum. Mondom, punktum ☺! Nem kell telhetetlennek lenni, mert bár a Tribunal lehetett volna kicsit nagyobb, hosszabb (és vágatlan) – de így is ad annyit az eredeti játékélmény mellé, hogy bátran javasoljam mindenkinek.

Mazur

> „Mournhold csodaszép, talán a szebb, mint bármely más terület Vvardenfellben."

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- **Tesztkonfiguráció** PIII 1GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 MX 440
- **Tapasztalatunk** „A kiegészítő tartalmazza az 1.3-as patch-et is – így már stabil, egyszer sem fagyott. NT alatt továbbra sem fut."

ÉRTÉKELÉS

- erősebb karaktereknek is kihívás
- nagyon jó történet
- új szörnyek, NPC-k
- új napló, bővített kezelőfelület
- nincsenek új varázslatok
- nincs új zene
- néhol nagyon buta MI

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játszhatóság

91 százalék

A KALANDJÁTÉKOK JELENE ÉS JÖVŐJE

„CSAK TUDNÁM, HOVA, HOVA, DE HOVA MEGYEK...“

Makacs egy műfaj ez a kalandjáték. Tucatszor eltemették és elsiratták, de valahogy mégsem akaródzik magára húznia a koporsófedelet. Mi több: úgy tűnik, újév táján felébredt tetszhalott állapotából, hogy meglepő erejű ellentámadást indítson az őt kriptába kívánó cinikus forgalmazók ellen. Vajon ez lenne a kalandjátékok utolsó hattyúdala? Vagy épp ellenkezőleg, végre magára talált volna a műfaj, és afféle főnixként újjá fog éledni hamvaiból?

Amikor pár évvel ezelőtt cikket írtam a GameStarba a kalandjátékok aktuális helyzetéről, én is nagyon borúlátó voltam. A műfaj szó szerint agonizált: alig jelent meg pár kalandjáték évente, s kevés kivételtől eltekintve ezek is nagyon harmatosra sikeredtek. Az egykori nagy kalandjáték-készítő cégek csődbe mentek, vagy jövedelmezőbb műfajokra tértek át. A piacot kalandjátéknak álcázott szánalmas Myst-klónok meg a gyönyörű grafikát végletekig egyszerűsített interface-szel ötvöző kiherélt Cryo-játékok uralták. Az olyan kultikus figurák, mint Ron Gilbert (Monkey Island 1–2), Tim Schaeffer (Grim Fandango), Roberta Williams (Kings Quest sorozat), Jane Jensen (Gabriel Knight sorozat) a kudarcoktól kiábrándulva elefántcsonttoronyba zárkóztak. A forgalmazók bizalma megrendült a kalandjátékokban, az újságírók a műfaj haláláról cikkeztek, és ezzel tovább erősítették a cégek elbátortalanodását eredményező öngerjesztő folyamatot.
A vizuális élményekre éhes új játékosgeneráció eközben egyre zavarosabb képzeteket alakított ki a kalandjátékokról: különösen a konzolpiacon volt nagy a zűr, ahol ez az elnevezés gyakorlatilag az akció-kaland, illetve az RPG szinonimája lett.
A műfajt, amely képtelen volt megbirkózni a 3D kínálta új lehetőségekkel, és ahelyett hogy „robbantott” volna, egyre görcsösebben ragaszkodott az értelmüket vesztett régi sikerreceptekhez, a teljes asszimiláció fenyegette: az a veszély, hogy feloldódik más játékstílusokban.

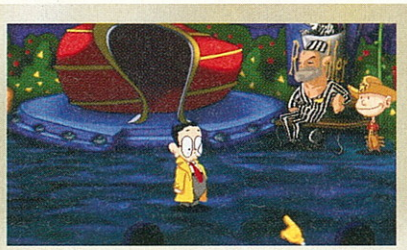
EGY ÚJ KORSZAK HAJNALA?

Az első biztató jel a 2000-es *The Longest Journey* volt. A játék (relatív) sikere bebizonyította, hogy a „point n' click” műfaj megújítható, és hogy a jövő letéteményesei nem feltétlenül a nagy nevek, hanem esetleg a merész, kísérletező kedvű kis európai cégek. A program megjelenését azonban hosszú csend követte: a külső nézetes kalandjátékok piacára csak néhány szerényebb, ám meglepően színvonalas program *(Stupid Invaders, Gilbert Goodmate)*, és pár félresikerült folytatás (*Monkey Island 4*) szivárgott be. A szubjektív nézetű kalandjátékok hagyományát az Index, a Microids és az Arxel Tribe ápolgatta, ugyancsak mérsékelt sikerrel: a neves grafikusok, zenészek bevonása, valamint az átvezető mozik bámulatos színvonala sem volt elég itt a megújuláshoz.
Aztán, mint derült égből a villámcsapás, úgy érkezett hirtelen a piacra a *Syberia*. A játékon erősen érződik a *The Longest Journey* hatása (lásd: grafika, interface, illetve hősnő alakja tekintetében), ám a program jóval kiforrottabb, sokkal érettebb, továbbgondoltabb, mint April Ryan, valljuk be, plagizálásoktól cseppet sem mentes története.
A Syberia sikere újabb bizonyíték volt arra, hogy az ügyesen tálalt, eredeti kalandjáték-történet olyan fegyvertény, amellyel képtelen versengeni a többi játékműfaj. Engedtessék meg egy elsőre talán merésznek tűnő párhuzam: a *Syberia* sikerét had vessem össze a Harry Potter-jelenséggel. Ez utóbbi azt bizonyította be, milyen elképesztő ereje lehet egy történetnek: a könyv addig sosem látott olvasási hullámot indított el, amely megdönteni látszott a „Gutenberg-galaxis halála” elméletet. Úgy tűnik, a kilencvenes évek felszínes képi forradalma ismét éhséget alakított ki a hagyományos történetmesélési technikák iránt, ez pedig nagyon kapóra jöhet most a kalandjátékoknak is.

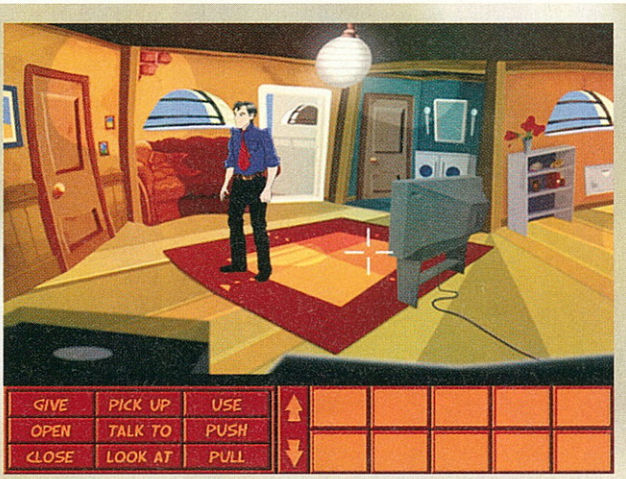
BARKÁCSOLJ OKOSAN!

Az egyik legszembetűnőbb változás kalandjátékfronton az, hogy a műfaj központja átkerült Amerikából Európába: az óceán túloldalán ma már gyakorlatilag csak a LucasArts ápolja a stílus hagyományait. A leglelkesebbek és legfanatikusabbak kétségtelenül az amatőr, illetve félprofi, független játékkészítők: látván, hogyan gyalázzák meg a „profik” egymás után kedvenc sorozataikat, sokan elkezdték saját szakállukra folytatni a klasszikus játékokat. A függetlenek közül a legnagyobb elismerés a Tierra Entertainment céget illeti: a nagyszerű *Kings Quest 1*

Time Guard: időutazás szovjet módra



Tony Tough, az olasz gnóm nyomozó egy nagyszerű 2D-s kalandban



ZakMcKracken2, az egyik legígéretesebb home-made kaland

Black Mirror: úgy tűnik, a csehek igencsak bekeményítettek...

Eye of the Kracken: házi készítésű 3D-s kaland

VGA-átirat mellett most elkészült az új *KQ2*, amelynek különlegessége, hogy az eredeti játékhoz képest új fejtörőket is tartalmaz. Ugyancsak a Tierra műhelyében készül a gyönyörű *Quest for the Glory 2* átirat.

Hála az olyan internetről letölthető „kalandjáték-barkácskészleteknek", mint pl. az *Adventure Game Architect,* rengeteg free- vagy shareware kalandjáték készül. Sajnos ezek többsége nevetségesen primitív. Jó példa erre a *Passage*, amely a fejtörők és a sztori szempontjából méltán felvehetné a versenyt bármelyik klaszszikussal, az óvodai napközis zsírkrétarajzokat idéző grafika, valamint a hihetetlenül primitív irányítás azonban élvezhetetlenné teszi a programot.

A professzionális francia kalandjátékcentrumok mellett négy fontos új „központ" látszik körvonalazódni Európában: Skandinávia, Németország, Kelet- és Dél-Európa. A dán „származású" April Ryan hazájától kissé északra, Norvégiában született *Gilbert Goodmate*, ugyancsak a „skandinév semmiből" termett elő a svéd Moloto, melynek *Zelenhgorm*-ja merész kísérlet az interaktív mozi újjáélesztésére, valamint a bájos norvég *Gast*, melynek egyetlen „hibája" az, hogy a fiatalabb korosztályt célozta meg.

A fejlesztés alatt álló német kalandjátékok közül ki kell emelni két, erősen Blade Runner-ös hangulatú játékot: a *Vandell- Knight of the Tortured Souls*-t és a *The Moments of Silence*-t. A régió legígéretesebb kalandjátéka a cseh *Black Mirror*, amely az *Alone in the Dark*-ot idéző gyönyörű grafikával és real-time időjáráseffektekkel fog tündökölni – ha valaha is elkészül.

A mediterráneum legszínvonalasabb 2D-s kalandjátéka azonban a spanyol *Runaway – The Road Adventure*, amelyet hamarosan mi is tesztelni fogunk.

HÁROM AZ IGAZSÁG?

A műfaj továbbfejlődésének egyik kulcskérdése a grafika és az interface sikeres megújítása. Bár a *Runaway* példátlan módon minden elképzelhető díjat besöpört Németországban, és hetekig vezette az eladási listákat, az is biztos, hogy a jövő záloga a 3D-hez való sikeres alkalmazkodás. E téren sajnos eddig elég szomorú a tapasztalat: az amúgy gyönyörű grafikájú *Monkey Island 4* színvonalát pl. nagyon lerontotta az elsőre egyszerűbbnek tűnő, valójában azonban sokkal bonyolultabb, billentyűzettel történő irányítás. A *Simon the Sorcerer 3D* esete még elrettentőbben bizonyítja, mi történik egy eredeti stílusú, gyönyörű, hangulatos 2D-s kalandjátékkal, ha – tegyük hozzá, a fejlesztők akarata ellenére – ráerőltetnek egy nem eléggé kiforrott 3D-s engine-t.

A 3D-s kalandjátékok fejlődésének kulcsa most kétségtelenül az angol Revolution cég programozóinak kezében van. A *Broken Sword 3* a fejlesztők ígérete szerint az első olyan kalandjáték lesz, amely tényleg profitálni fog a 3D kínálta lehetőségekből, ugyanis itt a puzzle elemek szervesen összekapcsolódnak majd az újfajta térélménnyel. George és Nico, a két főhős rengeteg, a 3D-s környezetből eredő feladvánnyal fog szembesülni, a mászás, lopakodás a játék fontos részét képezi majd, és olyan „apróságokra" is ügyelni kell pl., hogy suttogva beszélgessünk az ellenség közelében.

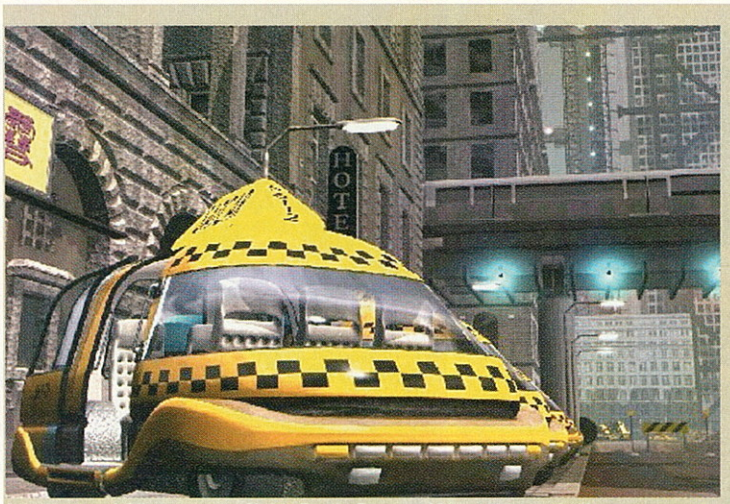
NEM A „POINT AND CLICK" TESZI A JÁTÉKOT?

Sokan gondolták úgy, hogy az online kalandjáték kiutat jelenthet a válságból, különös módon azonban itt teljes az állóvíz. Született ugyan néhány remek kis internetes kalandjáték, pl. az 2001–2002-ben Golden Web Design díjjal kitüntetett *The Mystery of Time and Space* vagy

> „A kalandorok paranoid monológokban adták elő: létük értelmét veszti, ha meghal kedvenc műfajuk."

a hazai fejlesztésű *kalandjáték.hu*, ám ezek színvonala messze elmarad más online játékokétól. A legígéretesebb vállalkozásnak a kalandjáték és RPG előnyeit egyesítő *The Gryhpon Tapestry* tűnt, de sajnos ebből a projektből sem lett semmi. Pedig elképzelni is nehéz, milyen végtelen lehetőségeket kínálna egy online kalandjáték! (Igaz, a tárgyak utáni hajsza és a feladványokért való versengés valószínűleg előbb-utóbb igazi vérfürdőhöz vezetne.)

Ha már az internetnél tartunk, érdemes szót ejteni az internetes kalandjátékfórumokról is. A *Justadventure* és az *Adventuregamers* honlap topikjain nemcsak a nosztalgikus múltidézgetés, a nagy klasszikusok ihlette poénkodás dívik (pl. sértegetési verseny á la Monkey Island), hanem rengeteg nagyszerű ötlet és parázsló vita születik itt. Az egyik legbrutálisabb csatározás nemrégiben zajlott le Charles Cecil hírhedt kijelentése kapcsán, miszerint „a point n' click műfaj halott". A békésnek indult vita odáig fajult,



Moments of Silence: egy újabb Blade Runner klón a németektől

The Real Neverending Story: egy szomorú csődsztori...

AMIK A JÖVŐ ZÁLOGAI LEHETNEK:

www.brokensword3.net
Broken Sword 3 – sikeres alkalmazkodás a 3D-hez

www.fahrenheitgame.com
Fahrenheit – nonlineáris játékmenet

www.lucasarts.com
Sam'n Max 2, Full Throttle 2, Monkey Island 5 (?!): a klasszikus sorozatok visszatérése

www.futuregames.cz/poselsmrti
Black Mirror – valós idejű játékkörnyezet

www.runaway-game.de
Runaway – a 2D-s műfaj feléledése?

www.revistronic.com
The Westerner – a 3 Skulls of Toltec fejlesztőinek új játéka: sikerül-e vajon az, ami a Monkey Island 4-nek nem sikerült?

KALANDJÁTÉK HÍREK, FÓRUMOK, LETÖLTHETŐ FREEWARE JÁTÉKOK:

www.justadventure.com
www.adventuregamers.com
www.adventure-archiv.com

hogy a kalandorok egymást kezdték ócsárolni, majd néhányan külön topikokat nyitottak, ahol pszichiátriai esettanulmányokat idéző paranoid monológokban adták elő hányatott élettörténetüket s azt, hogy létük értelmét veszti, ha meghal kedvenc point n' click műfajuk. Mindez nevetségesen hangzik talán, azt azonban nagyszerűen bizonyítja, milyen végletesen azonosulnak a kalandjátékosok kedvenc karaktereikkel, játékaikkal, mi több, „interface"-eikkel.
A Justadventure fórumon amúgy nemrégiben a műfaj nagy öregjei, azaz Roberta Williams, Jane Jensen, Al Lowe is megszólaltak. Szívesen idéznék tőlük, ha kijelentéseik nem rekednének meg a nyálas, semmitmondó "Gratulálok, srácok, csak így tovább!" „Veletek vagyunk!" szózatok, és a még semmitmondóbb ígéretek szintjén. Néha azonban fontos üzenetek érkeznek a profiktól is: Charles C. Cecil pl. közzétett egy „megnyugtató" levelet azzal kapcsolatban, hogy a BS3-at nem fenyegeti az „elakciósodás" veszélye), nemrégiben pedig a Dreamcatcher igazgatója érdeklődött, milyen játékot látnának szívesen a kalandorok a jövőben. Úgy tűnik, a kalandjátékok fórumai a műfaj jövőjének fontos forrásaivá válhatnak.

LINEÁRIS VS. NONLINEÁRIS ELBESZÉLÉSMÓD

A sikeres jövő titka a 3D-hez való alkalmazkodás mellett az újfajta történetmesélési technikákban rejlik. Furcsa, hogy míg más műfajok rengeteget fejlődtek az elmúlt évtizedben (részben a kalandjátékok erényeit – pl. történetmesélés „ellopva"), addig a kalandjátékok narrációs technikái gyakorlatilag megrekedtek a tíz évvel ezelőtti szinten. Lehet, hogy a történetek kidolgozottabbak, hosszabbak, profibbak, azonban szinte kivétel nélkül lineárisak. A műfajnak most leginkább újfajta, elágazásokkal teli és dinamikus narrációs technikákra lenne szüksége. A mintegy hét évig fejlesztett német *The Real Neverending Story* az elmúlt évek legérdekesebb kísérlete volt egy ilyen újfajta történetvezetés megteremtésére, sajnos azonban a cég csődje miatt semmi sem lett a tervből. Rendkívül ígéretes az „Omikron-Nomad Soul" fejlesztőinek új játéka, a *Fahrenheit*. A többepizódosra tervezett programban sorozatgyilkosokat vagy rendőröket alakíthatunk, és a történet állítólag teljesen szabadon fejlődik döntéseink függvényében.
Ugyancsak mutatkoznak jelek a hagyományos párbeszédtechnikák megújítására: erre a *Post Mortem* a legjobb példa. A fejlesztő Microids olyan, ún. „érzelmi alapú" párbeszédrendszert próbált kifejleszteni, ahol válaszaink-kérdéseink tényleg eltérő reakciókat váltanak ki a szereplőkből, és ennek függvényében újfajta cselekményszálakhoz vezethetnek.
A kalandjátékok egyik rákfenéje az, hogy a feladványokat mindig csak egyetlen lehetséges módon oldhatjuk meg. A *Gast* remek példa arra, hogy lehet a tárgyakat többfajta módon használni, és a puzzle-ket eltérő módon megoldani, sajnos azonban ez az egy kísérlet távolról sem elég. A játékkörnyezet interaktívabbá tételére nagyszerű példával szolgálhatna a *Fool Moon of San Francisco* című nyomozós sci-fi kalandjáték: a virtuális városban játszódó programban mintegy 300 szereplővel találkozhatunk, randevúkat beszélhetünk meg, mozielőadásokra ülhetünk be, sőt akár gondosan előkészített öngyilkosságokat is elkövethetünk: a független fejlesztésű játék egyetlen hibája az amatőr grafika.

EVOLÚCIÓ VAGY REVOLÚCIÓ?

Kérdés, hogy a műfaj megújulásához mi a legbiztosabb út: a kis lépésekből álló evolúció (most látszólag ez történik) vagy egy mindent elsöprő forradalmi sikerjáték.
A lassú lépések útja bölcsebbnek tűnik, ugyanakkor félő, hogy ezek a gyakran kispénzű függetlenektől származó apró reformok nem fogják meggyőzni a forgalmazókat. Ez ugyanis a jövő záloga: megértetni a forgalmazó cégekkel, hogy igenis lehet piaca a műfajnak. Ez ismét bizalmat eredményezne, ami pedig merészebb kísérletekre ösztönözné a profikat is, és újból elindulna egy láncreakció – csak most éppen fordított előjellel, mint fél évtizeddel ezelőtt.
Az első fontos lépés megtörtént nemrégiben, amikor a CNN beszámolt a *Syberia* váratlan sikere kapcsán a kalandjátékok újjáéledéséről: a neves tévétársaság a jövő *Myst*-jének nevezte a programot. Még pár ilyen híradás, sok optimista hangvételű cikk, és talán már nem kell tovább aggódni...
Akárhogy alakul is, a következő pár év sorsdöntő lesz.

Berrr

Januári akciónkat a jól ismert szlogenre alapoztuk:

Kettőt fizet, hármat vihet!

E nagyszerű ajánlat részletesebb kifejtését tartalmazza három ábra, melyek alant láthatóak. Kérjük, figyelmesen olvassák el útmutatónkat.

Előfizetési akció

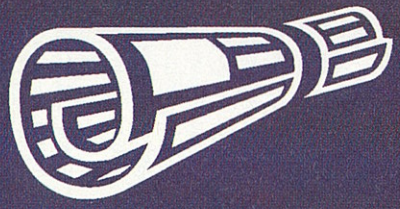
Január

FIGYELEM

Az akció csak azon új előfizetőinkre vonatkozik, akik az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.-nél fizetnek elő!

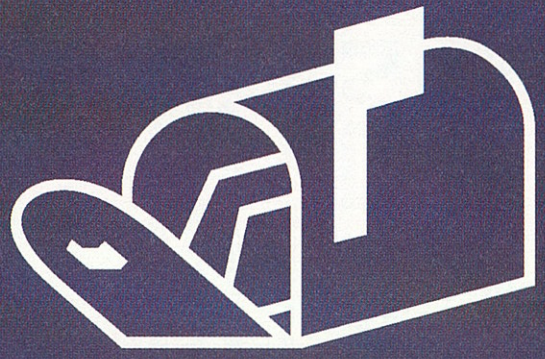
Cím:
Terjesztés
1065 Bp. Révay u. 10.

1 Újságárus



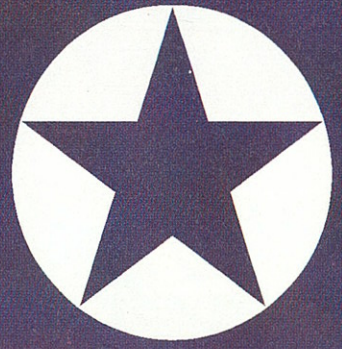
1 GameStar = 1596 Ft
3 GameStar = 4788 Ft

2 Előfizetés



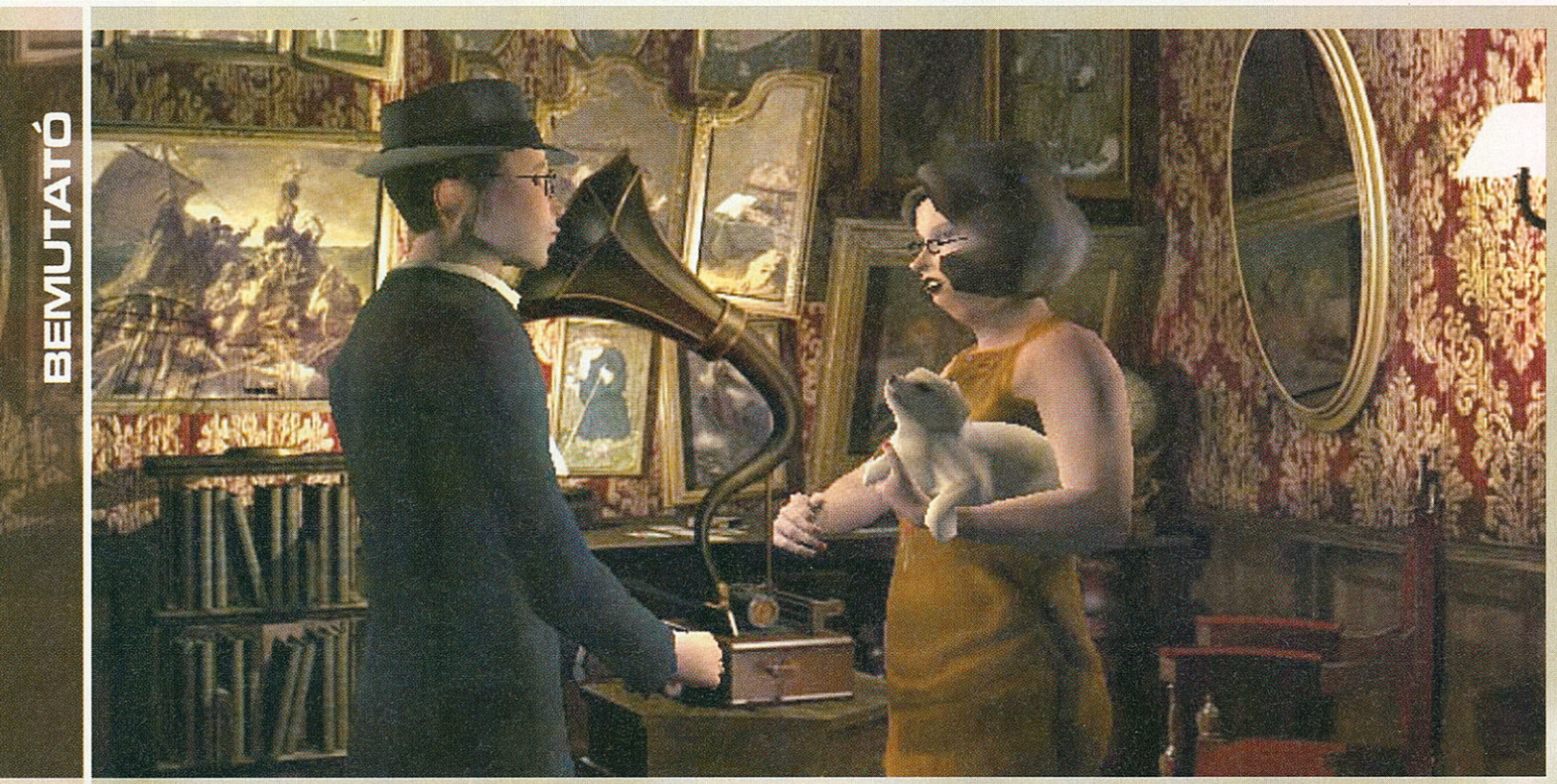
1 GameStar = 1245 Ft
3 GameStar = 3735 Ft

3 Januári Akció



1 GameStar = 1245 Ft
3 GameStar =

2490 Ft



PÁRIZSBA TEGNAP BEKÖSZÖNTÖTT EGY SOROZATGYILKOS

POST MORTEM

■ **KATEGÓRIA:** hagyományos logikai ■ **KÖRNYEZET:** 1920, Párizs ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Egy párizsi vakáció alatt az ember könnyen elveszíti a fejét, pláne ha amerikaiból van, és ráadásul egy csinos barátnővel hancúrozhat egy húszas évekbeli előkelő francia szállodában. Gáz csak akkor van, ha a fővesztést szó szerint kell érteni...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Microids

■ **KIADÓ**
Microids

■ **WEBOLDAL**
www.microids.com

■ **FORGALMAZÓ**
Cenega

■ **MEGJELENÉS**
2003. február

DVD

WEB

TIPP

Bizony, szegény White-ék így jártak: amikor épp a legszenvedélyesebben szeretkeztek, az ajtóban furcsa maszkos alak jelent meg, és szó nélkül lemészárolta a párocskát, levágott fejüket a kezükbe helyezve. A francia rendőrség persze olyan, mint amilyennek már a *Broken Sword*-ben is megszokhattuk: meglehetősen értetlenül és ostobán áll az események előtt, ezért a halott lány nővére egy Gus McPherson nevű amerikai exmagándetektívet bíz meg az ügy felgöngyölítésével. Hősünk természetesen vonakodik, mert már rég feladta szakmáját, és azért jött Párizsba, hogy festőként élje le életét, amelyhez az ihletetmédium képességeiből meríti. (Jelen esetben a „médium" szó a „látnokságot" jelöli, tehát hősünk nem egy sajtótermék, hanem víziói vannak megtörtént vagy jövőbeli eseményekről.)

A „HETEDIK" TE MAGAD LÉGY?

Gondolom, a fenti sorokból kiderült számotokra, hogy elég sötét hangulatú krimi – kalanddal van dolgunk, és a húszas évekbeli Párizs ezúttal nem a bohém, hanem a baljós arcát mutatja. A francia készítők persze otthonosak a témában, és egy igazi „film noir" hangulatú játékkal leptek meg minket. A főszereplő is igazán eredeti figura: mintha ügyes keveréke lenne a Humphrey Bogart-féle magándetektíveknek és a *Kilencedik kapu* Dean Corsójának. A sztori fordulatai között is találunk olyanokat, amelyek a *Máltai sólyomra* vagy az említett *Kilencedik kapura* emlékeztetnek, de a véres gyilkosságok hangulata olyan filmeket is idéz, mint a klasszikus *Hetedik*. Gyakran az ember csak hümmög, és nem igazán tudja eldönteni, hogy ötletlopásról vagy hommage-ról van szó (hiszen elég vékony a választóvonal...), de ezúttal a fősztori önmagában is elég eredeti és izgalmas, ahhoz hogy egyértelműen a másodikra szavazzunk.

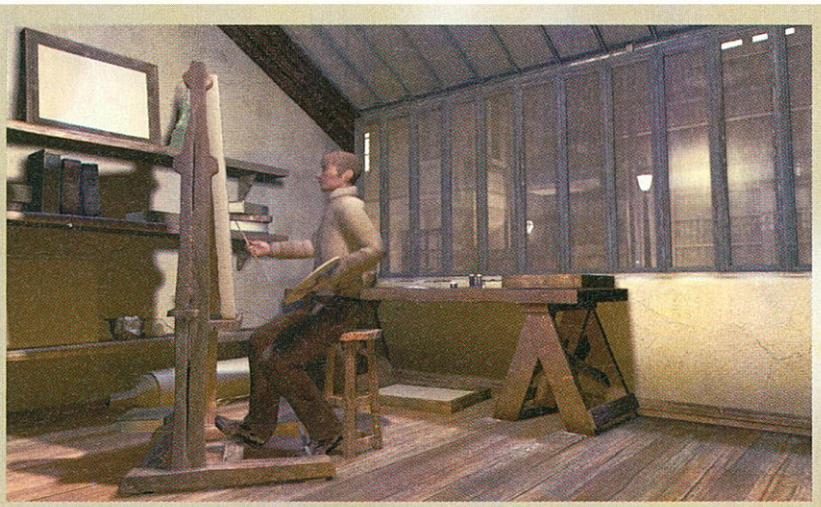
No de „elkalandoztam"; a lényeg, hogy a játék hangulata nagyon rendben van: a húszas évek Párizsa szinte megszólal, hála a grafikusoknak (hozzájuk azért még lesz egy-két szavam), valamint a sztori kiagyalóinak.

FEKETÉN, CUKOR NÉLKÜL

A játék film noir-beállítottságát egyébként nagyon is komolyan vették a készítők (a „noir" feketét jelent franciául), ugyanis szinte állandóan a sötét színek dominálnak, egyrészt abból az egyszerű okból, hogy hősünk valamiért este szeret nyomozni, másrészt a legtöbb helyszín egyébként sem túlságosan kivilágított. Igazából ez egy kicsit bosszantott is, mert előfordult, hogy emiatt nem találtam meg valamilyen tárgyat – a programban sajnos pixelvadásznunk is kell.

A különféle épületek belseje rendkívül korhűen és hangulatosan megrajzolt: a szállodákban, gazdag vendéglőkben a tulajok márványkővel, vörös bársonnyal és (sz)aranyozott lépcsőkorláttal rázzák a rongyot, a kis kocsmákban már sokkal lepattantabb környezetben, piszkos asztalokra hozzák ki a pincérek az abszintot, a bérházakban pedig amolyan „nyóc'keresen" hullik a vakolat.

Szóval a hamisítatlan húszas évekbeli párizsi hangulatot vissza tudták adni a francia készítők, de a Post Mortem sajnos kisebb banánhéjakon azért időnként el-elcsúszott. A fontosabb karakterek például általában véve rendben vannak, de egy-kettő kissé androidra sikerült – ha ezen a téren a másik Microids-kalanddal, a kiváló *Syberia*-val hasonlítjuk össze a játékot, akkor a Post Mortem kétségkívül alulmarad. Sokkal jobban felháborított azonban, hogy a grafikusoknak „nem vettek" fel normális „statisztákat": például a kocsmában üldögé-



MAZUR MÁS VÉLEMÉNYE

Amikor megláttam a Post Mortem intróját, tudtam, hogy ez egy olyan típusú kalandjáték, amilyenre már régóta vártam. Az alaphangulat kb. annyira „dark" mint a *Hetedik* c. film és három Marilyn Manson nekifutásból. A para végig megmarad, nem is gondoltam, hogy a sokat szidott turn 'n clickből ilyet is ki lehet hozni... Ehhez persze hozzájárulnak a gyönyörűen renderelt animációk – lehetett volna több – és az engine-nel készített átvezetők is: utóbbi teljesen meglepett, hiszen van olyan jó a motor, hogy a női főszereplő... nos, nagyon szexis legyen 3D-ben is. Bárcsak az egész játék 3D-ben lett volna... <sóhaj>
Tetszettek a fejtörők és a sztori is, egyedül a párbeszédek megoldása idegesített: későn jöttem rá, hogy számít a kérdések sorrendje is, így menet közben elestem egy csomó információtól. Talán ezért nem értem egészen a befejezést sem?
Mazur

lő vendégeket egyszerűen odakenték a háttérre, ahogy éppen felemelik a poharukat, hogy egy soha ki nem apadó üvegből italt töltsenek bele, vagy esetleg örökké magasba tartott kézzel magyaráznak valakinek. Mazur javaslata volt, hogy legalább az asztalra dőlt részeg fickókat rajzolták volna oda, azok legalább tényleg nem mozognak ☺. Van benne valami – mindenesetre „ezt így, ebben a formában" nagyon nem kellett volna, mert iszonyúan igénytelen.
Az amúgy remek hangulatot egy kicsit lerontották a sablonos helyszínbemutató animációk is: fújja a szél a faleveleket, elmegy egy autó, megérkeztünk – ez tízféle változatban. Ezek nem kötődnek szorosan a sztorihoz, hanem csak kanyarították oda valamit, hogy ne csak megérkezzünk valahova, azt' kész. Szerencsére láthatunk izgalmasabb filmbetéteket is, de azért nem ártott volna, ha mindegyik ilyen.
A grafika mellett nagyon fontos még egy ilyen játéknál, hogy magával ragadó legyen a zene: nos a Post Mortem muzsikájára a „hallgatható, de uncsi" jelzőket tudnánk csak aggatni: túl sok az ismétlődő, mindenáron a kor stílusának megfelelni akaró melódia. A párbeszédek során hallható szinkronszínészek viszont általában megfelelő beleéléssel, túljátszás nélkül szövegelnek – bárcsak a magyar szinkronizált játékok is hasonló színvonalat érnének már el: lásd a *Platoon*-t mint elrettentő ellenpéldát...

AMITŐL NÉHA MAIGRET IS MIGRÉNT KAP

Egy kalandjátéknál elsődleges szempont, hogy a nehézségi szint megfelelő legyen: senki sem szereti a fejét a falba verni (fájdalmas, és a szomszédok is panaszkodnak), de az sem felemelő, ha lámának nézik, mert túl könnyűre sikerül. A Post Mortem sajnos ebből a szempontból nem olyan kiegyensúlyozott, mint a Syberia: gyakran egy kicsit túl gyorsan is haladunk előre, viszont találunk egy-két bosszantóan idióta és bonyolult puzzle-t is. Az egyik ilyen egy rajzolós feladat: néhány hanyagul megfogalmazott információ alapján kell egy gyanúsított arcképét különféle elemekből összerakni. Ez önmagában jó ötlet lenne, viszont a különféle részletek annyira hasonlítanak időnként egymásra (például a fülek vagy a szájak), hogy tényleg csak a Teremtő és maguk a fejlesztők (no meg egy végigjátszás) tudnák megmondani, melyik a helyes. Ami pedig végképp felidegesített, az az erőltetett „rácsajtós-kapcsolós puzzle", amellyel az ideggyógyintézetben találkozunk.
Nem beszéltem még a játék legnagyobb büszkeségéről, a Berrr kalandjátékokról szóló cikkében már említett választható párbeszédrendszerről, amelynek végre tényleg van jelentősége a játékmenetre nézve, és egyébként is a Post Mortem zömét alkotják, ugyanis itt magának a nyomozásnak jóval nagyobb szerepe van, mint a puzzle jellegű feladatoknak. Ez kétségtelenül nagy előrelépés a kalandjátékok szempontjából, és kidolgozása irgalmatlanul nehéz feladat is lehetett – úgy tűnik, túlságosan megerőltethette a készítőket, mert a választható párbeszédekből gyakran nem derül ki, hogy melyiket érdemes hősünk szájába adni, így aztán végül az ember tanácstalanul leteszi valamelyik mellett a voksát, de halvány lilája sincs, hogy ennek most milyen kimenetele lesz. Még zavaróbb, hogy a rendszer bugos is: előfordult, hogy Gus egy olyan karakterre kérdezett rá, akivel még nem is találkozott. (OK, látnok a fickó, de azért ennyire nem...)
Sajnos vaskos hibái miatt a Post Mortem hiába korrektül kivitelezett, hangulatos sztorijú és még forradalmi ötleteket is tartalmazó kalandjáték: nem ez fogja feléleszteni a kalandjátékokat tetszhalálukból. Még szerencse, hogy a Syberia már megtette helyette...
Bad Sector

> „A kocsmában üldögélő vendégeket egyszerűen odakenték a háttérre, ahogy éppen felemelik a poharukat, hogy egy soha ki nem apadó üvegből italt töltsenek bele."

A RÓZSAKERESZTESEK

A játékban szereplő rózsakeresztesek története igen rejtélyes, különböző formában bukkantak fel Európa-szerte, egészen a középkor óta. Ma is több társaságuk működik – Magyarországon is – melyek között kérdéses a kapcsolat, de mindannyian a rózsakeresztes tanítás folytatóinak vallják magukat.
Az egyik legnagyobb ilyen szervezet, amely Magyarországon is megtalálható, a *Lectorium Rosicrucianum.* Mélyen a múltban gyökerezik, és az ősi rejtélyiskolák hagyományát folytatja, mégis mint modern szervezetre tekint magára.
Ahogy ők mondják, „a szellemi ébredésen" munkálkodnak, új lendületet adva a gnosztikusok, az albigensek, a katarok és a XVII. századi klasszikus rózsakeresztesek törekvésének.
A másik nálunk is megtalálható rózsakeresztes rend az A.M.O.R.C. (Antiquus Mysticusque Ordo Rosae Crucis, avagy „A Rózsa és a Kereszt Ősi Misztikus Rendje.") A Rózsakeresztesek Ősi Testvériségének képviselőinek tekintik magukat, a rózsakeresztes mozgalmak igaz tradícióit őrizve a régmúlttól egészen napjainkig.
Mazur

CHART

- **Syberia** 96%
- **Largo Winch** 81%
- **Post Mortem** 80%
- **The Secret of the Nautilus** 71%

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PII 300 MHz, 64 MB RAM
- **Tesztkonfiguráció** AMD 1800+, 512 MB RAM, ATi Radeon 8500
- **Tapasztalatunk** „Teljesen hagyományos 2D-s kalandjáték: no problemo"

ÉRTÉKELÉS

- kitűnő húszas évekbeli hangulat
- remek sztori
- forradalmi választható párbeszédrendszer...
- ...ami sajnos bugos és rosszul kidolgozott
- kevés puzzle, túl sok duma

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

80 százalék

IDŐFICAM

SHADOW OF DESTINY

■ **KATEGÓRIA:** sima kaland ■ **KÖRNYEZET:** többféle tér- és idősík ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Az időutazás remek élmény lehet... Kivéve, ha a szóban forgó „time-trip" előtt hősünket meggyilkolják, és a különböző idősíkokban utazva ki kell derítenie, ki a tettes... Ez a sztorija a Konami PS2-esen már másfél éves kalandjának, amelynek sajnos kicsit elkapkodva készítette el PC-s átiratát.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Konami

■ **KIADÓ**
Konami

■ **WEBOLDAL**
www.konami.com

■ **FORGALMAZÓ**
még nincs

■ **MEGJELENÉS**
N/A

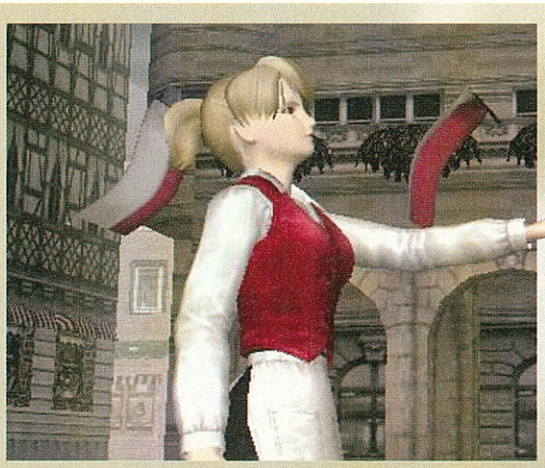
Az időutazás nem csak a sci-fi filmekben, hanem a kalandjátékokban is igen népszerű téma. Ha visszaidézem az Infocom zseniális *A Mind Forever Voyaging* című szöveges kalandjátékát, a Psygnosis *Chrono Questjét*, a Delphine első játékát, a nagyszerű *Future Wars*-t vagy az egyik utolsót, a gyönyörű *Time Commando*-t, ha visszagondolok a *Day of the Tentacle* remekbe szabott időutas poénjaira, az ismeretlenség homályába süllyedt bájos kis *Time*-ra, szinte kivétel nélkül nagyszerű progik jutnak az eszembe. A Shadow of Destiny konzolos kritikáit olvasva úgy tűnt, az időutazás téma itt nemcsak látványos, felszínes elem, hanem a narráció szerves része és a feladványok fontos eleme.

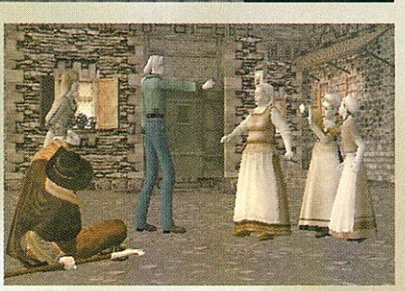
A MÚLT MÁR A JÖVŐÉ

A játék főhőse egy Eike Kuch nevű fiatalember, aki egy német városkában éldegél. „Euro-mangás" megjelenésű szőke hősünk épp szokásos békés reggeli sétáját teszi a város egyik csendes utcáján, amikor minden magyarázat nélkül hátba döfi őt valaki. Eike holtan esik össze, legnagyobb meglepetésére azonban nem a mangamennyországban, és még csak nem is a mangapokolban találja magát, hanem egy sötét semmiben lebegő, meglehetősen szürreális hangulatú helyen, afféle virtuális purgatóriumban, ahol a meglehetősen színpadias eklekticizmussal összeválogatott berendezési tárgyak (szekrények, szoborfejek, esernyők és egy nagy kapu) veszik körbe őt. Egy különös hang szólítja meg Eikét, és felkínálja neki a lehetőséget, hogy visszatérhet a valóságba, amennyiben vállalja, hogy némi időutazgatás keretében módosít Fortuna istennőszony kerekének forgási sebességén, azaz megváltoztatja a jelent, a jövőt és a múltat. Hősünk vonakodva ugyan, de elfogadja a magát Homonculusnak nevező rejtélyes lény segítségét, mire egy Digipad nevű furcsa tárgyat kap: ez lesz a továbbiakban az időutazósdi fő navigációs műszere, Eike kalandjainak kulcsa. Miközben főhősünk bőszen száguldozik a különböző történelmi korok között, ki kell derítenie, ki és miért akarja eltenni őt láb alól.

VERSENYFUTÁS A HALÁLLAL

A játék a gyilkosság előtti percekben indul. Eike első feladata a város feltérképezése, és az egyik eldugott mellékutcácskában lakó jósnő megkeresése. Az elfüggönyözött arcú orákulum a játék egyik kulcsfigurájává válik, akihez rendszeresen vissza kell térni, hogy új és új tanácsokat, illetve küldetéseket kapjunk tőle. A jósnő azt mondja először, hogy próbáljunk minél több embert összecsődíteni a leendő meggyilkolásunk helyszínére: a tömegtől megrettent gyilkos így valószínűleg nem tud majd a közelünkbe férkőzni.
Ha sikerül rávenni a városban kószáló néhány járókelőt, hogy gyűljenek össze a kritikus pillanatban a feltételezett bűntény helyszínén, a gyilkost valóban sikerül elijeszteni – csak egy gyorsan tovahessenő hideg szellő, és némi borzongás emlékezteti arra Eikét, miféle veszélynek volt kitéve. Ez az apró siker azonban távolról sem elég az üdvösséghez, ugyanis főhősünk innentől kezdve állandóan újabb és újabb gyilkossági kísérleteknek van kitéve: fák lombjai közül alávetődő orgyilkosok, égő házak mennyezetéről lehulló gerendák, Newton törvényeinek lelkesen engedelmeskedő önállósodott csillárok fenyegetik az életét. Az állandóan készenlétben álló halál kicselezése miatt Eikének egyre gyakrabban kell utazgatnia a múltba, hogy megpróbálja idő előtt kibogozni a szövevényes történet szálait. Néha csak pár órás





CHART

- Syberia 96%
- The Longest Journey 93%
- Gabriel Knight 3 92%
- Shadow of Destiny 73%
- Final Cut 62%

„időszökellésekre" lesz szükség, máskor azonban a középkorba vagy épp a 20. század fordulójára kell ellátogatnia. A *12 majom* poénjait idéző időutazások a „változtasd meg a múltat, hogy megváltozzék a jövő" elvre épülnek. Néha egészen egyszerű küldetéseket kapunk, pl. meg kell akadályozni, hogy tűz üssön ki egy épületben, máskor azonban sokkal agyafúrtabb cselekhez kell folyamodnunk. Egy alkalommal pl. a főtéren álló több száz éves fa lombjai között rejtőzik el gyilkosunk: ha azonban egy időutazás keretében meg tudjuk akadályozni a leendő fává terebélyesedő magonc elültetését, és rá tudjuk venni a kertészt, hogy inkább szobrot emeltessen ezen a helyen, nem lesz hova elrejtőznie az orgyilkosnak. (Bár nem teljesen értem, hogy miért ne tudott volna elbújni a gyilkos a szobor mögött.)
A játék időutazás-logikája az utóbbi években ismét nagyon népszerűvé vált „párhuzamos idő" elméletre épül, mely szerint az idő nem lineáris, hanem egymással párhuzamosan léteznek a különböző idősíkok. Ez azonban azt is jelenti, hogy egyazon személy nem létezhet egyszerre két különböző idősíkban, ezért gyakran csak pár óra vagy perc áll a rendelkezésünkre a játékban, mielőtt visszatérnénk a valóságba: a kritikus időpont (vagyis a két idősík metsződésének) közeledését a Digipad ideges villogása jelzi. Ugyancsak ügyelni kell az olyan „apróságokra", hogy pl. kerüljük el a múltbéli önmagunkkal való mindenféle testi kontaktust, ez ugyanis azonnali megsemmisülésünkhöz vezet. *(Hiába, no, nagy sláger az Időzsaru Japánban is... – Bad Sector)*

A Shadow of Destiny tíz fejezetre van felosztva: ezek egy része nyúlfarknyi rövidségű, máshol hosszabb, összetettebb feladatokat kapunk. Az egyes fejezeteknek ugyanakkor szinte kivétel nélkül többfajta befejezésül lehet.

MOZI, NÉMI ÁTVEZETŐ JÁTÉKKAL

Mivel a játék konzolátirat, ezért az irányítás igen egyszerű, és főleg a billentyűzettel történik. A 3D-s városban való navigálást térképek segítik, valamint egy iránytű; az inventoryt a mouse gombbal aktiválhatjuk, az „univerzális" akcióra (szereplőkkel való beszélgetés, tárgyhasználat) pedig az [Enter] szolgál. Annak ellenére, hogy a játékkörnyezet 3D-s, elég minimálisak az interakciós lehetőségek: csupán pár tárgyat használhatunk, és a szereplőkkel való kommunikáció is csak pár mondatra szorítkozik. Bár a Shadow of Destiny kizárólag a német városkában játszódik, a helyszín sosem válik unalmassá, mert a különféle korszakokban más-más városrészeket térképezhetünk fel: a középkorban pl. a városi alkimista, az örök élet titkát kutató dr. Wagner otthona az egyik legfontosabb helyszín, a jelenben pedig a családját tragikus körülmények között elvesztett, csupán macskáinak élő Mr. Eckart Blum városi múzeuma, ahol az egyetlen kiállított festő egy monomániás sorozatokat készítő bizonyos Karl Franssen.
Bár a Shadow of Destiny története tele van rengeteg eredeti ötlettel, ugyanez sajnos nem mondható el a fejtörőkről, amelyek legnagyobb része a „beszélj a megfelelő emberrel" és a „vidd el az adott tárgyat a meghatározott helyre" logikára épül: a legnagyobb feladvány talán az volt a játékban, amikor rá kellett jönnöm, mi lehet a logikai összefüggés egy magasban lévő tárgy és a létra között, valamint egy szomorú kislány és egy tábla csokoládé között. Bár a játéknak hat fajta befejezése van, a Konami nem bízott sokat a véletlenre, és gyakorlatilag mindent az ember szájába rág: az alacsony szintű interaktivitás és a rengeteg igen hosszú, amúgy nagyon hangulatos átvezető mozi miatt előbb-utóbb olyan érzésünk lesz, mintha egy interaktív movie-t néznénk, melybe itt-ott beavatkozhatunk.

> „A legnagyobb feladvány talán az volt a játékban, amikor rá kellett jönnöm, mi lehet a logikai összefüggés egy szomorú kislány és egy tábla csokoládé között..."

ÉLETTELEN

A Shadow of Destiny leggyengébb aspektusa talán a grafika. Bár a konzolos változatok elég szépek voltak, a PC-s átirat meglehetősen igénytelenre sikeredett: a környezet kidolgozása nem elég részletes, van valami nyomasztó sterilitás a város megjelenítésében. A figurák arcmimikája és mozgása ugyanakkor nagyon jól árulkodik a professzionális konzolos fejlesztésről, és külön pozitívum, hogy a karakterek – nem lehet tudni, hogy szándékosan-e, vagy csak véletlenül – különös, nyomasztó élettelenséget árasztanak magukból, nagyban erősítvén ezáltal a játék nyomasztó, „suspect" hangulatát.
Mindent egybevetve, a Shadow of Destiny tökéletes példája az afféle „se nem túl jó, se nem túl rossz" típusú, nehezen értékelhető játékoknak. A nonlinearitás, vagyis a többfajta befejezés, az elágazásokkal és meglepetésekkel teli remek sztori meg a különös hangulat miatt mindenképp érdemes végigjátszani, azonban senki se számítson maradandó élményre. A kalandjáték hiányban szenvedő PS2-piacon üde színfolt volt a játék annak idején, ám PC-n, ahol nagy tradíciói vannak a műfajnak, egy ilyen, kissé összecsapott, végiggondolatlan átirat távolról sem elég.

Berrr

HARDVER

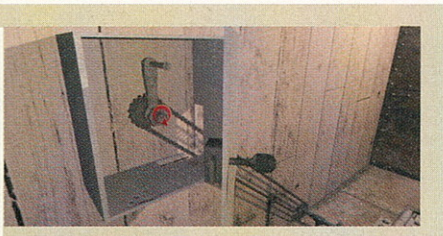
- **Minimumkonfig.** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya
- **Tesztkonfiguráció** P III 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 GTS
- **Tapasztalatunk** „Nem volt gond a sebességgel."

ÉRTÉKELÉS

- \+ remek nonlineáris történet
- \+ 6-féle befejezés
- – elég rövid
- – túl egyszerű feladványok
- – kissé összecsapott átirat

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

73 százalék



LOCH NESS UTÁN EGYIPTOMBAN

THE CAMERON FILES 2: PHARAOH'S CURSE

KATEGÓRIA: Myst-klón **KÖRNYEZET:** Egyiptom **NEHÉZSÉG:** gyakran könnyű **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Alan Parker Cameron, a misztikus ügyekben járatos magándetektív visszatért! A Loch Ness-i rejtély megoldása után most melegebb éghajlatra küldik: Egyiptom, 1936. Hip. Hip. Hurrá...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ** The Adventure Company
- **KIADÓ** Dreamcatcher
- **WEBOLDAL** www.theadventurecompanygames.com
- **FORGALMAZÓ** N/A
- **MEGJELENÉS** N/A

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PII 300 MHz, 64 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- \+ hangulatos helyszínek
- \+ néhány elmés fejtörő
- – még mindig ez az engine...
- – néha túl könnyű

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

75 százalék

Cameron az előző részben egy régi barát, Lord Alistair MacFarley felkérésére érkezett Skóciába. Most a lord leánya, Moira kér segítséget. Moira ugyanis archeológus, és egy ásatás körül zajló furcsa események miatt kénytelen Cameron szolgálatait igénybe venni.

Hősünk már rögtön megérkezése után a kaland kellős közepébe csöppen: Moira eltűnt, az újságok pedig csupa furcsa esetről számolnak be – sírrablásról és egy holdkórosról, aki egy ősi egyiptomi szekta igéit kántálva, a rémülettől félőrülten, ámokfutóként rohangált a város utcáin. Megindul tehát a nyomozás Moira és a sírrablók után, és lassan beigazolódnak Cameron legrosszabb gyanúi. Az ásatás iránt szintén erősen érdeklődő német régészeket nemcsak tudományos vágy hajtja, hanem bizony sötét erőkkel cimborálnak. Már csak az a kérdés, hogy végül kit sújt majd a fáraó átka?

> „A jó öreg Jones professzor mintha mindvégig figyelne bennünket..."

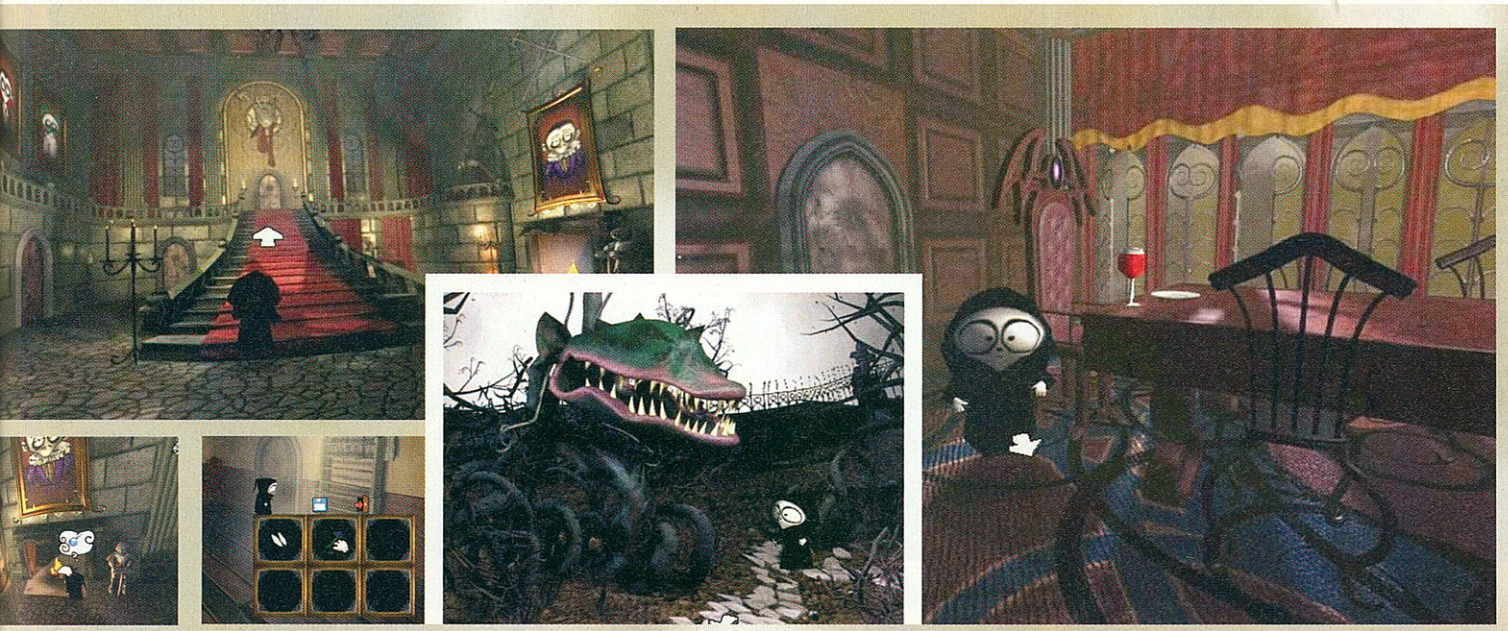
INDIANA CAMERON, AVAGY A C-AKTÁK

Egy kicsit olyan tehát a történet, mintha egy kimaradt Indiana Jones-eposz lenne – a Múmia című film kézenfekvő hasonlóságairól nem is beszélve. Szellemes egyébként, hogy a jó öreg Jones professzor mintha mindvégig figyelne bennünket: hol kalapjára és ostorára bukkanunk, hol pedig – mint az utaslistából kiderül – ugyanazon a gőzhajón utazunk végig a Níluson. Én még be is kopogtam a kabinjába, de valamiért nem jött ki... Nem baj, itt van nekünk Cameron. Ő egyébként érdekes karakter, még véletlenül sem a tipikus „szívtipró magándetektív" kategóriába tartozik. Enyhén túlsúlyos, kopaszodó, égővörös hajú középkorú fickó, akit a végére valahogy mégis megkedvel az ember, visszafogott humora és epés megjegyzései miatt. Kár hogy a készítők nem használták ki ezt jobban: az ilyen *Myst*-klónoknál („lépek egyet, körbeforgok") a főhős általában arctalan, és itt sokat dobtak a hangulaton Cameron kommentárjai – lehetett volna belőlük több. Annak pedig nem örültem, hogy szinte minden megjegyzéssel „súgott" egy kicsit, így sok helyen túl könnyű is lett a játék. Néha inkább utólag jött volna jól a komment, mert virultam, hogy de jó, ezt itt kellett használni, csak nem tudtam hogy miért. A fejtörők viszonylag egyszerűek, de elmések. Van köztük széfnyitás sztetoszkóppal („mackó a doki bácsinál"), katonai kódfejtés, és a többi. Esetenként frusztráló a pixel-hunting, mert néha a nagyítóra váltó ikonon kívül semmi látható nem jelzi, hogy például *egy bizonyos* doboz mögött (tíz másik között) találhatunk valami érdekeset, és én az időzített feladatokért sem rajongok. Nem nagy baj, kis kattogtatással, néhány Game Over-es képernyő és szomorú zene után azért minden megoldódik. Van ugyan inventory, de tárgyakat ritkán kell kombinálni... szóval az egész egy kicsit túl könnyű.

EGYIPTOM, SHOTGUN NÉLKÜL

A grafikáról nincs mit mondani, olyan, mint a többi turn 'n click: szép, de totál élettelen. Elfelejthetnék már, tényleg. *(Akkor hova veszne az a „mystikus" feeling, ha nem lenne élettelen, nem igaz...? Nem igaz. – Bad Sector)* A zene viszont meglepően jól sikerült, kellemes, egyiptomi hangulatú muzsika. Nem szól végig, de a drámai pillanatokban néha egészen dermesztővé teszi az atmoszférát. Összességében tényleg nem rossz játék ez, csak viszonylag szűk réteg számára lesz érdekes. Nem túl rövid, nem túl hosszú, nem túl nehéz... A keményvonalas kalandjátékosok számára biztosan túl könnyű lesz, inkább azok fogják élvezni, akik még nemigen láttak ilyesmit, esetleg szeretik a nyomozósdit vagy Egyiptomot. Vagy a fáraókat. Sőt, kicsit talán a Serious Sam-rajongók is belepillanthatnak, hogy milyen Egyiptomban császkálni dupla csövű nélkül...

Mazur



SZELLEM A HÁZBAN

GAST: THE GREATEST LITTLE GHOST

■**KATEGÓRIA:** 3D-s kaland ■**KÖRNYEZET:** kísértetház ■**NEHÉZSÉG:** könnyű ■**ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** mindenképp

Szomorú tény, de a játékok sorsát néha az határozza meg, sikerül-e a forgalmazóknak jól belőni a megfelelő közönséget. Ha nem, a legjobb progik is elsikkadhatnak: attól tartok, erre a sorsra fog jutni a Gast, pedig kár lenne érte...

A skandinávok egyre lelkesebben nyomulnak a kalandjátékok terén: a jeges észak puritánul berendezett szoftverműhelyeiben születő programok erőssége a különös hangulatú történetek mellett az egyéni stílusú grafika és a merész kísérletezőkedv. A *Longest Journey* és a *Zelenhgorm* után itt egy újabb északi gyöngyszem. A játék a gyermeklelkű felnőtteket és a felnőttlelkű gyermekeket célozta meg, s mivel én az előbbi kategóriába tartozom, lelkesen haraptam rá az elém tálalt CD-re.

A KÁOSZBAN IS KELL LENNIE NÉMI RENDNEK?

A játék helyszíne egy hegytetőn álló, vidámparkként funkcionáló elvarázsolt kastély, amelyet egy Beleseblob nevű gigászi, gonosz bohóc kerített hatalmába: az idióta, frusztrált bohócnak köszönhetően megállt a vidámpark „szíve", a nagy toronyóra, és teljes káosz telepedett az amúgy is zaklatott hangulatú vidékre. Gast, a közelben lakó kis szellem kapja a megtisztelő feladatot, hogy tegyen rendet a káoszban: hősünk persze nem túl nagy lelkesedéssel vág neki küldetésének...

A 3D-s környezetben megjelenített játék grafikája leginkább a Tim Burton-filmek képi világát idézi: a göcsörtös fák, elhagyatott játszótéri alkalmatosságok, romos sírkövek, denevérek lakta erdők remek hangulata pillanatok alatt magával ragadja a játékost. Rengeteg tehetetlenül téblábóló mulatságos-félelmetes torzszülöttel találkozunk, s ezek persze mind szerencsétlen Gasttól várják testi-lelki problémáik orvoslását: a tündér elveszett szárnyait akarja pótolni, a pók némi kajára vágyik, a megláncolt rabok világosságért könyörögnek. Ha sikeresen teljesítjük az egyes feladványokat, csillagokat kapunk, melyeket a játék végén használhatunk fel, amikor is egy szellemvasúton száguldozva kell legyőzni Beleseblobot és szolgálóit.

> „A játék a gyermeklelkű felnőtteket és a felnőttlelkű gyermekeket célozta meg."

MELYIK UTAT VÁLASSZAM?

Mindez így elmondva talán kissé infantilisan hangzik, de megnyugtatok mindenkit: a játék hangulata és rengeteg, ötletes feladványa mindenért kárpótol minket.

A Gast legnagyobb erénye az, hogy a legtöbb feladványt többféleképen is megoldhatjuk: a faág pl. remek segédeszköz egy elrejtett csillag kihalászására, ugyanakkor (egy másik játék során) fáklyát is készíthetünk belőle. A szereplők többsége nem hagy békén minket, amíg nem segítünk nekik, ám ha elég ravaszok vagyunk, tőrbe csalhatjuk, vagy kijátszhatjuk egymás ellen őket: ez azért nagyon fontos, mert a szellemvasút pályánál mindazok az utunkat állják, akiket nem likvidáltunk, vagy „koptattunk le" időben. Mivel egy játék során lehetetlen minden tárgyat az összes lehetséges módon felhasználni, és valamennyi puzzle-t megoldani, ezért az újabb játékok mindig új kihívások elé állítanak minket, ezzel egyedülálló élettartalmat kínálnak az amúgy elég gyorsan teljesíthető proginak.

Lebegve közlekedő szellemkénk irányítása pofonegyszerű. Az útirányokat nyilak jelzik, az inventoryt az egérrel aktiválhatjuk. A fontos tárgyak mindig megcsillannak, közelükbe érve kis scroll ad tanácsot, milyen módon érdemes használni őket. Ez utóbbi sajnos eléggé szájbarágóssá teszi a feladványokat, nagy hülyeség, hogy nem kapcsolhatjuk ki a felesleges „help" funkciót. A képernyő jobb felső sarkában hősünk kis portréja látható: bár Gast, szellem lévén, nem hallhat meg sosem, a kudarcok egyre félénkebbé teszik őt, és a rémület jelentősen megnehezíti a játék végén található ügyességi részt; az apró sikerélmények ellenben sokkal magabiztosabbá teszik hősünket.

Mindent egybevetve a Gast rendkívül jópofa, eredeti kis kalandjáték, amely néhány legendás C64-es „mászkálós" kísértetjátékot juttatott az eszembe. Melegen ajánlom ifjú és felnőtt kísértetvadászoknak és kísértetimádóknak egyaránt.

Berrr

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ** Idol
■ **KIADÓ** Mindscape
■ **WEBOLDAL** www.idolfx.se
■ **FORGALMAZÓ** N/A
■ **MEGJELENÉS** N/A

HARDVER

■ **Minimumkonfig.** PII 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB videokártya

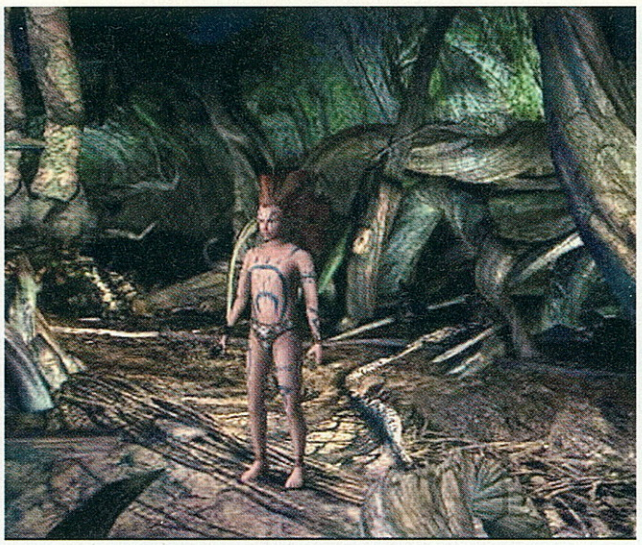
ÉRTÉKELÉS

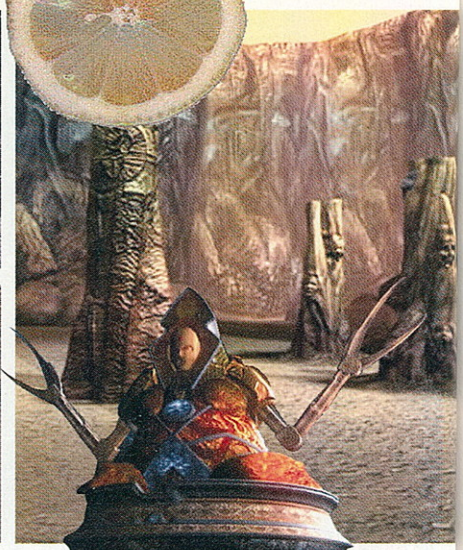
+ Tim Burton-féle hangulat
+ rengeteg fajta végigjátszási lehetőség
− túl rövid és könnyű
− néhol kicsit gyerekes

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

82 százalék

CITROM-DÍJ





EGY GYŰRŰ MIND ALATT

RING 2: TWILIGHT OF THE GODS

KATEGÓRIA: 3D kaland **KÖRNYEZET:** fantasy **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Arxel Tribe: Halló, Wágner Richárd úr? Szeretnénk egy újabb kalandjátékot készíteni a „Niebelungok gyűrűje" című halhatatlan operájából. Mit szól az ötlethez?
Wágner Richárd: Ohh, gut, gut! De mit is jelenteni az pontosan, hogy kalandos jatek?

ADATOK

- **FEJLESZTŐ** Arxel Tribe
- **KIADÓ** Dreamcatcher
- **WEBOLDAL** http://ring2.arxeltribe.com
- **FORGALMAZÓ** N/A
- **MEGJELENÉS** N/A

HARDVER

- **Minimumkonfig.** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB-os 3D-s videokártya

ÉRTÉKELÉS

- ha zenét akarsz hallgatni
- ha játszani akarsz
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

23 százalék

***Arxel Tribe**: Khmmm... Öööö... Izé... Hát ez valami olyasmi, ahol van némi kamu történet, pár karakter, meg néhány tárgy meg ilyesmi. Ne törődjön az ilyen apróságokkal, Wágner úr! A lényeg: sok szép kép lesz a játékban! És persze az Ön zenéje!*
***Wágner Richárd**: Ja, ja, gut, gut! Ha az én zeném is lenni benne, ez lenni nagyon gut! Ich adni áldásom a kalandos jatekra!*

AHOGY AZT A FRANCIÁK ELKÉPZELTÉK

Az Arxel Tribe *Ring* című játéka, melyet Wagner monumentális operája ihletett, kb. egy éve jelent meg a Cryo gondozásában. A játék képi világát a neves francia illusztrátor, Philippe Druillet tervezte, aki szürreális „space-age" környezetbe helyezte a germán mondát. Szinte minden kritika egyetértett abban, hogy a Ring mint audio-vizuális alkotás *teljesen* egyedülálló, ugyanakkor mint játék *gyakorlatilag* használhatatlan. Az első rész és a folytatás közti különbség igen könnyen összefoglalható: egyszerűen csak fel kell cserélni egymással az előző mondatomban szereplő két dőlt betűs szót.

A TÖRTÉNETMESÉLÉS ALKONYA

A kalandjáték-ismertetőket általában a történet felvázolásával szokás kezdeni, és esküszöm, ezt szívesen megtenném, ha lenne logikus történet a Ring 2-ben. Csakhogy fogalmam sincs arról, hogy mikor, mit és miért csináltam ebben a játékban, mindössze annyit sikerült megértenem, hogy az általam irányított legendás hős, Siegfried, mindenféle patetikus küldetéseket kap az intergalaktikus űrhajókon repkedő istenektől, valamint a germán mitológia teljesen random módon kiválasztott, áttechnicizált és áterotizált szereplőitől.
Főhősünk a játék elején egy kovácsműhelyben találja magát, ahol különféle ostoba feladatokat kell teljesítenie.

> **„Wágner Richárd** *(sírjában forogva):* Ich hallani, hogy Ring 2 lenni nem jó kalandos-jatek, Ich hallani..."

Mindezek után gyanútlan ifjoncot felkapja két holló, és egy istenek háta mögötti erdőbe viszi őt.
De mit is szaporítom itt a szavakat! Az Arxel Tribe site-on található remek történetismertető magáért beszél!
Arxel Tribe *(drámai hangon):* A világegyetem sarkában lévő sötét erdő mélyéből egy félelmet nem ismerő gyermek legendája érkezik hozzánk...
Arxel Tribe *(még drámaibb hangon):* ...és egy törött kardé, melyet össze kell forrasztani...
Arxel Tribe *(kiáltva):* Eljött a bátorság és az árulás, a szenvedély és a bosszú kora!
Arxel Tribe *(Diadalittasan harsogva):* Eljött az istenek alkonya!

A FÉSZERBE AZ INTERFACE-SZEL!

A kalandjáték-ismertetőket általában az interface, vagyis a kezelőfelület leírásával szokás folytatni, és én ezt is szívesen megtenném, csakhogy a Ring 2 esetében nem beszélhetünk interface-ről... hacsak nem nevezzük interface-nek azt, hogy a kurzorral irányított főhős néha, úgy félóránként felvesz, lerak, vagy használ valamilyen tárgyat. Hogy még sajátosabb legyen a „játékélmény", a készítők az inventoryt is a lomtárba hajították, így egyszerre csak egyetlen tárgy lehet nálunk, ami azt eredményezi, hogy a játék egy ponton túl a szerteszéjjel dobált tárgyak közti rohangászássá fajul. Bár egészen elvétve akad néhány ötletes puzzle a programban, ezek többsége is afféle zenei-ügyességi feladvány. A szép, ugyanakkor teljesen élettelen grafika mellett a drámai erejű muzsika a játék egyetlen erénye – de hát, mint tudjuk, ez sem az Arxel Trible, hanem Richard Wagner érdeme.
A Ring 2 véleményem szerint az Arxel pályafutásának eddigi mélypontja. A Cryo sikeresen meggyalázta már az Arthur királymondakört és az Odüsszeiát is, most tehát további mítoszokon volt a sor. A Ring 2 tökéletes, elrettentő példája annak, hová vezet a végzetes egyszerűsítési vágy, a játékmenet audio-vizuális élménynek való teljes alárendelése.
Wágner Richárd *(sírjában forogva):* Ich hallani, hogy Ring 2 lenni nem jó kalandos jatek, Ich hallani...
Arxel Tribe *(legyintve):* Ugyan, ne törődjön a pletykákkal, Mester! A lényeg, hogy sok szép kép van a játékban, és hogy gyönyörű a zenéje!
Berrr

Tel.: 438 5380, SMS: 06 20 348 3333, E-MAIL: GAMEOVER@FIX.TV

Minden vasárnap 19 órától

fix.tv

GAME OVER

Mûsorvezetõk:
Hadnagy András, Lázár Bence

Szerkesztõ:
Németh Lajos

Antennával *(UHF 26)* fogható, valamint
kábelen és az interneten *(www.fix.tv)*

Egy jó állás

hirlevel@jobuniverse.hu

High-Tech állások
a világhálón

JOB UNIVERSE

www.jobuniverse.hu

házhoz jön.

BEMUTATÓ

COLIN MCRAE RALLY 2

KATEGÓRIA: raliverseny **KÖRNYEZET:** valós ralipályák
MINIMÁLIS HARDVER: Pentium II 333 MHz, 32 MB RAM, 3D-s kártya

ADATOK
- **FEJLESZTŐ** Codemasters
- **KIADÓ** Codemasters
- **WEBOLDAL** www.codemasters.com
- **FORGALMAZÓ** Automex Kft.
- **ÁR** 2 990 Ft

Bizony, bizony, ez a skót pilóta nem akármilyen személyiség: ahol édesapja ötszörös angol bajnok autóversenyző volt. S amikor ő maga először ült egy Talbot Sunbeam volánja mögé 1986-ban (18 évesen), már akkor sejteni lehetett, hogy azok a gének bizony adtak neki egy kevés zsenialitást. Ez igazán 1995-ben csúcsosodott ki, amikor világbajnok is lett.
A rövid bevezető után térjünk át magára a játékra .
Ez egy olyan autóverseny, amelyet igazi ralifanatikusok készítettek. Minden egyes pálya hihetetlen gondosan kidolgozott: minden valószínűség szerint a helyszíneken mérték fel a pontos terepviszonyokat, és több pilótával is konzultálhattak. Sajnos ebben a részben nincs benne az első rész két fantasztikus pályája, Monte Carlo és Indonézia, azonban a többiek kárpótolhatnak mindenkit. Összesen 10 ország 10 szakaszán vitézkedhetünk. S ahogy azt kell, az elején még aránylag „könnyű" a pálya: széles, kevés problémával megoldható;

ám ahogy előrehaladunk, egyre keskenyebbek lesznek a szakaszok, sőt sokszor a rossz idő is erősen befolyásolhat, így mindenütt meg kell tanulni a trükköket, hogy jó helyen végezzünk, és továbbjussunk. Látványvilágában igen jó a játék: nagyon szépek az autók, mi több, még osztott képernyős módban sem lassul be.
A táj sem csúnya, sőt! Viszont egy dologra figyeljünk: a navigátor itt a Colin McRae által a valós életben használt módin diktálja az utat: magyarán nem a kanyar nehézségét, hanem azt diktálja, hányas sebességi fokozatban kell az adott kanyart bevenni. Ez egyszerűbbé teszi a játékot.
A játék irányítása fantasztikus: az embernek igazi autó-fílingje van (bárcsak minden autósjátéknál így lenne). Egyedül csupán a visszajátszásokba lehetne belekötni: bár látványosak, de olyan jó lenne egyet-egyet lementeni, vagy visszatekerni. Sajnos az út melletti 2D-s fák sem túl szépek már. Már ha a nagy rohanásban egyáltalán van időnk figyelni ezeket ☺.

ÉRTÉKELÉS
- \+ nagyon jó pályák
- \+ kiváló irányíthatóság
- − 2D-s fák az út mellett

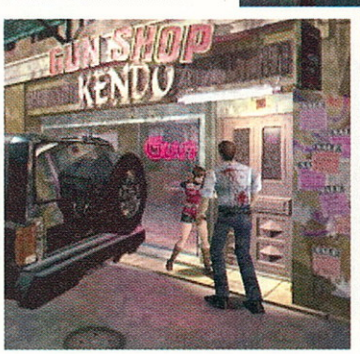
89 százalék

RESIDENT EVIL 2

KATEGÓRIA: akció-kaland **KÖRNYEZET:** Racoon city
MINIMÁLIS HARDVER: Pentium 166 MHz, 24 MB RAM

ADATOK
- **FEJLESZTŐ** Capcom
- **KIADÓ** Capcom
- **WEBOLDAL** www.capcom.com
- **FORGALMAZÓ** Automex Kft.
- **ÁR** 1 990 Ft

Nos, a helyzet a következő: ez a játék eredetileg PlayStationre készült. Ez önmagában nem is lenne baj, azonban a konvertálás során az ég egy adta világon semmit sem tettek hozzá a PC-k képességeiből. Kezdjük a hosszú sort magával a játék menüjével, amely nem egérkompatibilis! Magyarán a szokásos konzolos kezelhetetlenség jellemzi. Ez eleve már az elején elveszi az ember kedvét az egésztől, pedig a hab a tortán csak ezután következik. Egyrészt a grafikai világa rémes: ordít róla a konzolos örökség. Másrészt az irányítás: eleve csak joypaddel lehet vele nyomulni, és akinek van is ilyenje, hamar szembetalálja magát azzal a gonddal, hogy a fegyver nem marad a kézben. Ha lőni akarunk valamivel, elő kell vennünk minden egyes alkalommal, egy gombot nyomva tartva, miközben egy másik gombbal lövünk. Polipoknak és hatkezűeknek igencsak ajánlott. Vagyis magyarán ezt jól elszúrták. A játékmenet nagyon repetitív: s mindamellett, hogy ez a program elvileg egy akció-kalandjáték, ámde a kalandelemek javarészt a „találd meg a kulcsot" feladatban ki is merülnek. S hogy szegényt tovább szidjam: grafikailag egyszerűen rémes (hiszen rémekkel kell harcolni ugye ☺). Egy mai atomerőmű PC-n sem lehet állítani a felbontást. Görcsösen ragaszkodik a 640x480-hoz, amely mellett hihetetlen bumszlisnak tűnik az egyébként sem túl gondosan elkészített grafika. Ráadásul a hangok unalmasak egy idő után: a zombik nyögése tönkreteszi az ember fülét. Menteni persze nem lehet akárhol: ez is konzolos örökség.
De hogy azért dicsérjem is picit: elődjéhez képest jobbak a hangok, itt legalább két karakter közül lehet választani: aki nagyon ügyes, és időben teljesíti a pályákat, két extra karaktert és fegyvereket talál, illetve új játékmódok nyílnak meg előtte (kevés élő ember van, akinek ez sikerült, én is csak a sajtóanyagból tudom ☺).
A citromdíjtól csak az menti meg, hogy valóban hangulatos a horrortéma, s minden hibája ellenére is csak megy tovább vele az ember szobáról szobára...



ÉRTÉKELÉS
- \+ jó horrorhangulat
- − rémes irányíthatóság
- − rossz konverzió

51 százalék

HOMM III

KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia **KÖRNYEZET:** fantasy
MINIMÁLIS HARDVER: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM

Minden játékstílusnak léteznek etalonjai, sőt örökzöldjei is. A körökre osztott stratégiák világában ez kétségtelenül a HoMM, amely az első részével máris olyan stílust teremtett, amelyet azóta sem tudott felülmúlni senki.
Mi is változott a II. rész óta? Például a taktikai csata képernyője és menete. Egyrészt jóval nagyobb lett a térkép, így bizonyos lassú csapatok sokszor harcba sem tudnak kerülni, mire a csata már el is dőlt. Másrészt a repülő egységek nem feltétlenül képesek azonnal a térkép másik felén teremni: eddig az volt a divat, hogy az ellenfél íjászaira ráküldtük a repülőinket, és kész. Most azonban a térkép nagysága miatt a repülő egységeknek is néha 2-3 körre van szükségük, hogy odaérjenek a másik oldalra. Ugyanígy az egységek képességei és a harci bónuszok is változatosak, szerencsére jól kiegyensúlyozott maradt a rendszer így is.

Sokkal komplexebb lett a kastélyépítés is, nem mindegy ugyanis, mire és hogyan költjük nehezen megszerzett pénzünket. Ugyanis, ahogy az ilyen játékokban ez lenni szokott, itt sincs túl sok erőforrásunk.
A gépi intelligencia kicsit továbbfejlődött. Nem követ el egyes hibákat, amelyeket elkövetett a II. részben, ennek ellenére azért marad még pont elég butaság, amit végrehajt. Szerencsére a taktikai képernyőn szignifikánsabb a mesterséges intelligencia fejlődése. A gép jobban felméri, melyik egységeket érdemes először kiütni, s nem csak a távolra ható csapatokat nyírja ki először, miközben az én oldalamon sokkal jobb egységek is vannak ☺.
A hat kampány az elején még könnyű, később egyre nehezebbé válik, azonban hardcore HoMM-fanatikusoknak még így is rövidnek tűnhet. Azoknak pedig, akik ne adj'isten! minden térképet végigpróbáltak, itt a beépített és egyébként igen könnyen kezelhető térképszerkesztés. Véletlentérkép-generátor nincs, de nem is hiányzik, kivételesen.

ADATOK
- **FEJLESZTŐ** New World Computing
- **KIADÓ** 3DO
- **WEBOLDAL** www.3do.com
- **FORGALMAZÓ** Dynamic Systems
- **ÁR** 1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS
- nem lehet abbahagyni
- elég sokat fejlődött...
- ...az MI viszont szinte semmit

90 százalék

INSANE

KATEGÓRIA: autós **KÖRNYEZET:** Off Road
MINIMÁLIS HARDVER: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

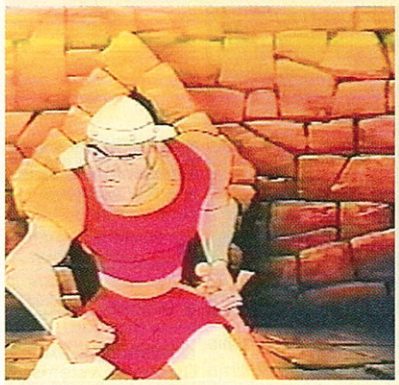
Léteznek olyan dolgok, amelyekkel kis hazánk büszkélkedhet. A puszta, a Rubik-kocka és a gulyás mellett természetesen a magyar fejlesztőkkel sem kell szégyenkeznünk. Ilyen magyar fejlesztés volt az Insane, amelyet azóta is szívesen emlegetünk. Ez a játék nem más, mint egy off-road autós őrület: mindenféle terepjárókkal kell egymást és a zászlókat kergetnünk kint a terepen.
S ha már a terepről esett szó: természetesen nem mindegy, melyik autót hogyan állítjuk be: egy terep-, vagy egy versenybeállítás között hihetetlen különbségek lehetnek, arról nem is beszélve, hogy egyes modelleket szinte szó szerint újra kell tanulni: megszoktunk már valamit, erre kapunk egy teherautót, amely teljesen másképp viselkedik.
Több játékmód közül is válogathatunk: a Capture the flag már ismerős az FPS-ek rajongóinak. Itt, ha az ellenfél megszerezte a zászlót, akkor utol kell érni, ilyenkor van még esélyünk. A Destruction Zone-ban pedig mindenkit szerte és szanaszét kell törnünk. Izgi, nem?
Grafikai szempontból az Insane megfelelően szép, bár az autók modellezése lehetett volna kicsit részletesebb, illetve akkurátusabb, s néhány 2D-s növény (lásd Colin McRae Rally) eléggé csúnyácska. A játék hangjai viszont isteniek, fantasztikus hangulatot adnak, amikor fémesen dübörögve küszködik a motor a terepakadályokkal. Ezért dicséret illeti a készítőket.
Játszani igencsak könnyű vele, billentyűzetről könnyedén irányítható, nem kell hozzá mindenféle puccos és drága kormány, még a kezdők is pillanatok alatt beletanulhatnak.

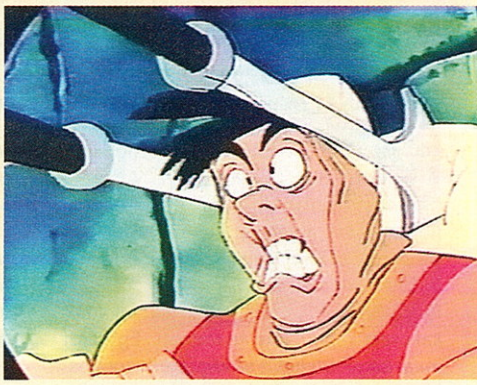
Mindezek mellett nagyon jó móka a multiplayer is, haverokkal nyomathatunk egy jó partit gyorsan. Talán ez egyetlen gond az Insane-nel az az, hogy az ember hamar kiaknázza a benne rejlő lehetőségeket, s így a játék egy idő után arra lesz csak jó, hogy ha van szabad 5 percem, autókázzak egy jót valahol kint a terepen. Bár elfoglalt embereknek ez a jó ☺.

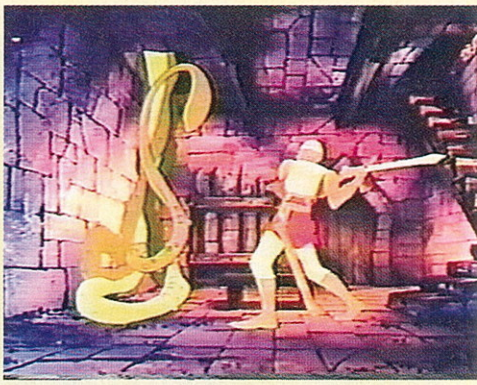
ADATOK
- **FEJLESZTŐ** Invictus
- **KIADÓ** Codemasters
- **WEBOLDAL** www.codemasters.com
- **FORGALMAZÓ** Automex Kft.
- **ÁR** 2 990 Ft

ÉRTÉKELÉS
- jó a multi része
- jókat lehet nyomulni vele
- a grafika lehetne fejlettebb

79 százalék







AMIKOR MÉG A VIDEOAUTOMATÁKBAN IS LÉZERLEMEZ PÖRGÖTT

DRAGON'S LAIR

Majd húsz évvel az eredeti coin-up megjelenése után visszatért Dirk lovag, az ősi amigás Dragon's Lair ügyefogyott főhőse, hogy idétlen üvöltéssel előrántott kardját a magasba lendítve ismét támadást intézzen reflexeink, nevetőizmaink és agyunk vizuális érzékelőközpontjai ellen. A Dragon's Lair 3D kapcsán idézzük most fel a nagy ős emlékét!

Emlékszem, 1987-ben, a mára jobblétre szenderült Csokonai Művelődési ház számítógépes játékklubjában egy alkalommal hatalmas csődületre lettem figyelmes. Akkoriban nem ment ritkaságszámba az ilyen látvány, mert egy-egy új játék mindig nyálcsorgató emberek tucatjait tapasztotta a Junoszty tévék elé, ám ekkora tömeget talán még sosem láttam a Csokonaiban. Az emberek megbabonázva meredtek egy képernyőre, csak néhány elfojtott kiáltás vagy felröppenő bánatos sóhaj jelezte, hogy nem holmiféle élettelen panoptikumban vagyok. Amikor átkukkantottam a fejek között, először nem értettem, mit bámulnak ennyire a srácok egy rajzfilmen. Aztán hamarosan észrevettem, hogy amit néznek az emberek, az nem rajzfilm, hanem egy Amiga mélyéről elővarázsolódó számítógépes játék: a gép előtt ülő dülledt szemű kölök egyre kétségbeesettebben rángatta a joystickot, így próbálta végigvezetni páncéljában csörömpölve botladozó főhősét egy hatalmas elvarázsolt kastély omló padlózatán. Ma már nehéz megfogalmazni, mekkora szenzációt keltett akkor a Disney-filmek képminőségével vetekedő játék, mert hozzászoktunk a szemeinket hétről hétre elárasztó képözönhöz, akkoriban azonban valóságos csodának számított a program, és rengeteg embert késztetett arra, hogy régi C64-esét Amigára cserélje fel.

LÉZERLEMEZ ÉS LEMEZPÁNCÉL

A *Dragon's Lair* ötlete még a nyolcvanas évek elején pattant ki néhány zseniális programozó és animátor agyából. A házi számítógépek előretörése miatt a videotermi játékokat ekkoriban a teljes csőd fenyegette, és mindenki kétségbeesve kereste a receptet, hogyan lehetne feléleszteni az egykor hatalmas bevételeket jelentő iparágat. Az olyan mamutcégek, mint az Atari vagy a Bally több százmillió dolláros veszteségeket produkáltak, és a piackutatások szerint 1983-ra a játéktermek mintegy felét be kellett volna zárni, ha nem történik valami csoda.

A csoda pedig *Rick Dyer* és *Don Bluth* nevéhez köthető. Dyler, a nem mindennapi kreatív elmével megáldott számítógép-programozó már gyerekkora óta boldogította környezetét eszelős találmányaival: édesanyját pl. egy olyan éneklő-beszélő kakukkos órával üldözte a sírba, amely kakukkolás helyett híres filozófiai aforizmákat szavalt-dalolt minden órában. Dyler később programozó lett, és ebben a minőségében alkotta meg az egyik első lóversenyszimulátort, illetve a világ első hologramtechnikát alkalmazó játékát.

A nyolcvanas évek elején felvirágzó, az adatrögzítést forradalmasító lézerlemez adta végül az ötletet Dylernek: olyan programot kéne írni, amely ötvözi a rajzfilm és a játék erényeit, vagyis komplex sztorit, gyönyörű képi világot varázsol a képernyőre, ugyanakkor különféle, teljesíthetetlen feladatokkal a legvégsőkig kiszipolyozza a játékosok pénzét. Dyler a sztori megírására és az animációs munkára Don Bluthot, az ismert Disney-animátort kérte fel, akinek a nevéhez olyan klasszikusok fűződnek, mint a *Robin Hood* és a *Micimackó* rajzfilm változata vagy a későbbi *Anasztázia*. A profi animátorok, programozók, zeneszerzők bevonásával készített játék majd másfélmillió dollárt emésztett fel, ami akkoriban rekordpénznek számított. Az animátorok olyan alapossággal keltették életre Bluth világát, mintha igazi Disney-rajzfilmen dolgoznának: gyönyörű vízfestményeket készítettek hátttereknek, a szereplők mozdulatait hihetetlen aprólékossággal dolgozták ki kockáról kockára. A já-

ték zenéjét „haveri alapon" írta meg Chris Stone, a neves zeneszerző, és további spórolás végett a szereplők hangjait maguk az animátorok-programozók szolgáltatták.
A nagy mű az 1983-as chicagói kiállításon debütált, és hamarosan olyan, egész Amerikára kiterjedő tömeghisztériát indított el, amilyenhez hasonlót nem látott az ország a *Csillagok Háborúja* bemutatója óta. A játéktermek dugig teltek, az utcákon kígyózó sorok hatalmas forgalmi dugókat okoztak. A Newsweek tízéves, könnybe lábadt szemű kölköket interjúvolt havi rendszerességgel. Egy kaliforniai játékterem tulajdonosa odáig ragadtatta magát, hogy az automata alá egy pódiumot ácsolt, melyhez bársonyszőnyeg vezetett, s mindezt lovagi tornákat idéző lelátó vette körül! A népszerűbb játéktermekben felállított Dragon's Lair coin-upok akár heti 1400 dollár bevételt is hoztak, ami tízszerese volt az átlagos hozamnak. Hamarosan tv-sorozat készült a programból, majd megszülettek a C64-, Amiga-, Atari-átiratok, Bluth-ék pedig olyan új játékok írásába fogtak, mint pl. a 14 millió dollár bevételt hozó *Space Ace*. Közben a Dragon's Lairből egész estés rajzfilm terve is született, ebből azonban sajnos semmi sem lett.

> „Egy-egy új játék mindig nyálcsorgató emberek tucatjait tapasztotta a Junoszty tévék elé, ám ekkora tömeget talán még sosem láttam a Csokonaiban."

BELÉPÉS CSAK GYORS REFLEXEKKEL!

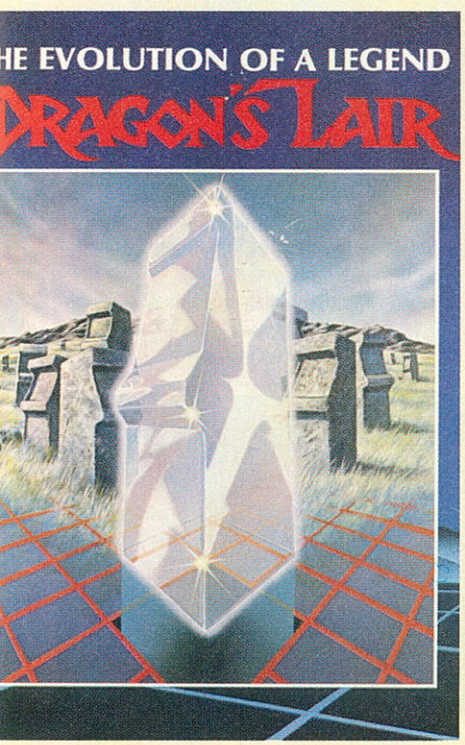
A Dragon's Lair-őrületre a játék bugyuta története nem sok magyarázatot ad. Dirknek, a jólelkű, mégis ügyefogyott lovagnak kedvesét, Daphne hercegnőt kellett megmentenie a gonosz Mordoc mágus és Singe sárkány karmaiból különféle szörnyek legyőzése, egy varázskard, egy amulett és egy kulcs megtalálása után. Ami kiemelte a játékot a korszak sok ezer hasonló „mentsd meg a királylányt" típusú programja közül az a nagyszerű képi gegek áradata, a Don Bluth-féle utánozhatatlan cinizmus és fekete humor volt. Maga a játékmenet ugyanakkor mai szemmel nézve eléggé „bénácskára" sikerült: a játékosnak huszonhét statikus helyszínen kellett átvergődnie magát, és mindenhol pár másodperc állt a rendelkezésére, hogy reflexeire vagy ráérzéseire hagyatkozva kikerülje a rá leselkedő veszélyeket. A korszakban rendkívül népszerű „lapozgatós" RPG könyvekhez hasonlóan az egyes helyszíneken többféle választási lehetőség kínálkozott a főhős számára: Dirk eldönthette, melyik ajtón hagyja el a termet, megpróbálhatott a szobában lévő tárgyakkal kezdeni valamit (pl. felvenni egy mágikus italt tartalmazó fiolát, tűzbe mártani kardját, felmászni egy létrán), vagy várakozhatott, igaz, a hezitálás rendszerint végzetesnek bizonyult. A nonlinearitás és a kiszámíthatatlanság nagyon izgalmassá tette a játékot, az egyes ügyességi részek azonban hihetetlenül primitívek voltak, a „nyomd meg a gombot a megfelelő pillanatban" vagy „rántsd el a joysticket a megfelelő irányba" típusú feladványokra szorítkoztak. Felénk nyúló hatalmas csontvázkezek elől kellett elugranunk, rá kellett „éreznünk", milyen mozdulattal metszhetjük el a ránk tekeredő polipkarokat, hogyan húzódhatunk félre a fejünkre potyogó kövek elől, hogyan juthatunk át a különféle ritmusban lengő tüzes indákon a szakadék túloldalára anélkül, hogy szénné égnénk. Döntéseinket rövid filmbejátszás követte, amely bemutatta, hogyan jutott tovább hősünk, illetve hogyan és mekkorát szívott. A pompázatos animációért tehát a szabad mozgás, az interaktivitás szinte teljes feladásával kellett fizetni, a játék gyakorlatilag megmaradt egy interaktív rajzfilm szintjén, és a sok sikertelen próbálkozás, újrakezdés olyan frusztrálóvá vált egy idő múlva, hogy nem egy játéktermi gép végezte bezúzott monitorral, a kukákat pedig elborították a szétszaggatott, meggyalázott Amiga és C64-es lemezek.

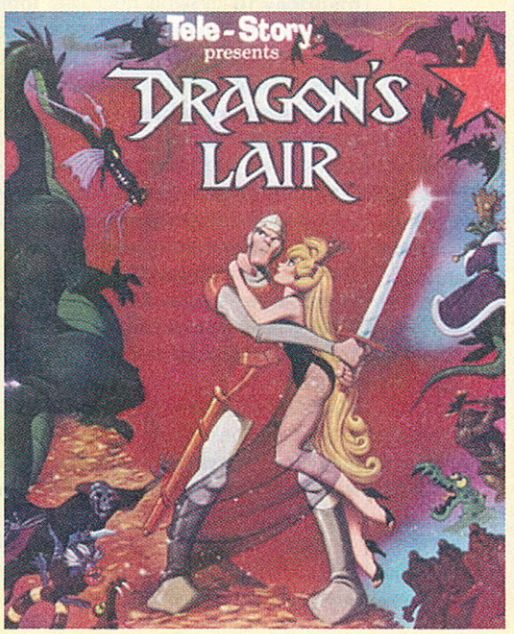
EGY ARANYKOR ALKONYA

A Dragon's Lair óriási sikere további munkára ösztökélte Bluth-ékat. A játékból egyrészt tv-show készült, másrészt megszületett a *Dragon's Lair – the Legend* című egész estés mozifilm terve is. A film, mely Dirk és Daphne kapcsolatának „háttértörténetét" dolgozta volna fel, sokkal darkosabb hangulatú lett volna, mint a játék, ám a nagy mű sajnos sosem készült el. Nem úgy a játék folytatása, a sokkal mérsékeltebb sikert hozó *Dragon's Lair II – Time Warp*, valamint a sci-fi témájú *Space Ace*. Ez utóbbi program azonban már a játéktermi lézerlemez-technika rövid aranykorának alkonyát jelzi: a fejlesztők képtelenek voltak megbirkózni a hatalmas költségvetésekkel, és Dirk lovagnak hátat fordítva visszatértek a rajzfilmek, illetve a hagyományosabb játékok világába...

Berrr

■ Egy link azoknak, akiket behatóbban éredekel az eredeti Dragon's Lair: *http://www.dragons-lair-project.com/games/pages/lair.asp*





TIPPEK & TRÜKKÖK

O.R.B. - Off-World Resource Base

Cheatek

Tipp: Játék közben nyomjuk meg az [ENTER]-t, gépeljük be a kívánt csalás kódját, majd üssük le ismét az [ENTER]-t.

Cheat	Hatás
$WIN	Pálya megnyerése
$RU x	x db „Resource Unit"-ot kapunk
$SU x	x db „Support Unit"-ot kapunk
$GET TECH	Az aktuális fejlesztések elkészülnek
$GET ALL TECHS	Minden fejlesztést megkapunk
$FOGOWAR ON	„Fog of War" bekapcsolása
$FOGOWAR OFF	„Fog of War" kikapcsolása
$GOD ON	Sérthetetlenség bekapcsolása
$GOD OFF	Sérthetetlenség kikapcsolása
$REPAIR ALL	Minden egységet megjavít
$WEAKEN ENEMY	Az ellenség páncélzata csökken

FIFA 2003

Cheatek

Tipp: Miután készítettünk egy biztonsági másolatot, nyissuk meg a SOCCER.INI-t egy szövegszerkesztővel. Írjuk be a következő sorokat, majd mentsük el. A következő indításkor már működniük kell a csalásoknak.

Cheat	Hatás
AUTO_TACKLING=1	Automatikus támadás
ONE_ON_ONE=1	One On One játékmód
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1	A kapus kiválóan teljesít
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1	A csapatok statisztikái kiegyenlítődnek
AGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1	Agresszív cselezés
PRACTICE_MODE=1	Gyakorló mód
WINDOWED=1	A játék ablakban indul

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Olcsóbb autók

1. tipp: Keressük meg a játék mappájában található „cars.ini" fájlt, nyissuk meg egy text editorral (pl. Notepad), és szerkesszük át a következő sorokat:

price=10
nfsprice=10

Ennek eredményeképpen az autókat igen olcsón (10 dollárért) megvehetjük. Ezt a trükköt a pályákkal is eljátszhatjuk, csak akkor a fájlban turkáljunk, és szerkesszük át az összes olyan sort, amely úgy kezdődik, hogy „m_price". Például:

m_price[0]=10

Összes autó és pálya megnyitása

2. tipp: Ha dühít minket, hogy alapból nem tudunk az összes autóval és az összes pályán zúzni, akkor tudunk tenni ennek a helyzetnek a megváltoztatásáért. Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a \Cars könyvtárban a CARS.INI-t. Írjuk át a „price" és az „nfsprice" értékét 0-ra. Hasonló módon nyissuk meg a \Tracks könyvtárban a TRACKS.INI fájlt, és írjuk át az „m_price" értékét is 0-ra. Ezután minden pálya és autó szabaddá válik.

Haegemonia

Fejlesszünk rugalmasan

1. tipp: Legyünk mindig rugalmasak a kutatásban! Ha váratlanul kitör egy járvány, ne sajnáljuk átállítani tudósainkat egy ellenszérum kifejlesztésére. A fegyverfejlesztést később tovább folytathatjuk.

A termelés-kutatás arányai

2. tipp: Normál esetben a lakosság fele termeléssel, a másik fele pedig kutatással foglalkozik. Ha azonban kritikus helyzetek alakulnak ki, a bolygó menübe lépve ([F3]) tetszésünk szerint változtathatjuk meg az arányokat, például ráállíthatjuk embereinket egy védelmi rendszer sürgős összeszerelésére.

Küldetés alapján kutassunk

3. tipp: Mindig célorientáltan kutassunk: az olyan küldetéseknél, ahol a harc áll a középpontban, kevés értelme van új adózási törvény kidolgozásának. Ilyenkor koncentráljunk a hajtóművek, pajzsok, fegyverek továbbfejlesztésére.

A harci kedv szabályozása

4. tipp: Amennyiben jelentős túlerőben vagyunk, és az ellenfél veszélyességi foka alacsony, állítsuk pilótáink harci kedvét „aggressiv"-re – így hamarabb vége lesz az ütközetnek. A nagyobb ellenfeleknél, űrbázisoknál azonban váltsunk vissza „normal"-ra, ilyenkor harcosaink óvatosabbak a csatában.

Nagy ellenfélnél a fegyverzetet célozzuk

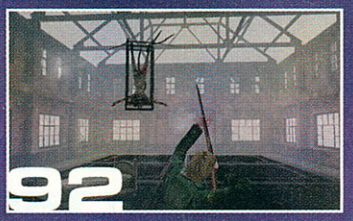
5. tipp: Nagyobb méretű ellenséges gépnél a fegyvereinkkel ne a törzsét vagy a hajtóművét lőjük, hanem a fegyvereit. Mikor már minden kellemetlenkedő alkatrészétől megfosztottuk, kényelmesen végezhetünk vele.

The Sims: Unleashed

Cheatek

Játék közben nyomjuk meg a [CTRL] + [SHIFT] + C kombinációt, majd pötyögjük be a kívánt csalást.

Cheat	Hatás
Pippybowwow	A háziállatok „paraméterei" maximumra kerülnek
Klapaucius	1000 pénzt kapunk
Rosebud	1000 pénzt kapunk (1.1-es változatnál)
route_balloons on/off	Oktatómód be/ki
edit_char	Karakterszerkesztés
water_tool	Házunkat víz fogja körülvenni
set_hour #	Óra beállítása (1–24)
sim_speed #	Játék sebességének beállítása (-1000 to +1000)
interests	Láthatjuk a lakosok személyiségét és érdeklődési körét
autonomy #	Meghatározhatjuk a lakosok önállóságát (1–100)
grow_grass #	Megnöveszti a füvet (1–150)
map_edit on/off	a térkép szerkesztése
draw_routes on/off	Megjeleníti a kiválasztott személy útját
move_object	Bármilyen tárgyat mozgathatunk
rotation (0-3)	Kamera forgatása
house #	Betölti a megadott számú házat
visitor_control	A látogatókat irányíthatjuk billentyűzetről
!	Megismétli az előző csalást
;	Ezzel a jellel több kódot választhatunk el egymástól



Silent Hill 2
Csendes éj, szentséges éj

Post Mortem
Ne veszítsük el a fejünket!

Elder Scrolls III
Visszatérés Morrowindbe

Monkey Island 3

Tengeri összecsapások kihagyása

1. tipp: Ha ki akarjuk hagyni a tengeri csatákat, összecsapásokat úgy, hogy megnyerjük őket, nyomjuk meg a [SHIFT] és a [V] billentyűt, majd mondjunk rá igent az X-szel.

Apró poén

2. tipp: Egy kellemes kis tréfára bukkanhatunk, ha Blood Islanden kimegyünk a strandra. „Használjuk" újra meg újra a tengert. Úgy kb. harminc próbálkozás után Guybrush feladja, és engedelmesen belegyalogol a tengerbe. Ott pedig talál egy kicsit pixeles, de igen megható házassági fotót a Monkey Island első részéből.

Iron Storm

Cheatek

Játék közben nyomjuk meg az [ESC]-et, majd a menüben gépeljük be a kívánt csalást.

Cheat	Hatás
LATOUNGA	Maximális egészség
BLINDAX	Maximális lőszer
SUPPLIES	Felszerelést kapunk

Rallisport Challenge

Készüljünk fel a karrier módra

1. tipp: Teszteljünk le minél több autót, és válasszunk ki egy kedvencet, amivel elindulunk a karrier játékmódban, illetve a következő teljesítménykategóriát igyekszünk meghódítani. Tanuljuk meg pontosan a pályák veszélyes pontjait, hol kell időben fékezni, hol vannak mindenféle akadályok a pálya szélén.

Körversenyeken csak finoman!

2. tipp: A körversenyeken mindig nagy a tumultus. Ezt elkerülendő, fogjuk egy kicsit vissza magunkat induláskor, és igyekezzünk a kanyarokban leelőzni a konkurenciát. Ezzel egyfelől ideális esetben megspórolunk egy csomó nehézséget, másfelől ha elég ügyesek vagyunk, még le is lökhetjük ellenfeleinket az útról, amivel jelentős előnyt szerezhetünk.

Hearts of Iron

Cheatek

Játék közben csaljuk elő a konzolt az [F12]-vel majd gépeljük be a kívánt csalást.

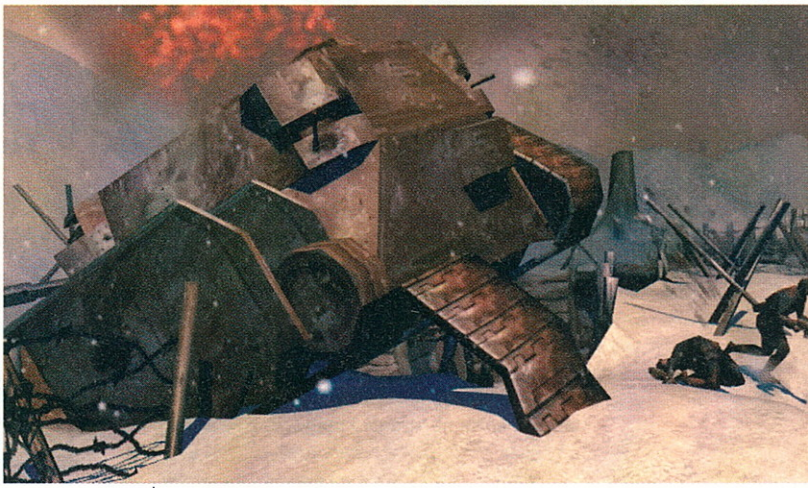
Cheat	Hatás
Coal	Szenet kapunk
Steel	Vasat kapunk
Rubber	Gumit kapunk
Oil	Olajat kapunk
Manpower	Munkaerőt kapunk

James Bond 007: Nightfire

Cheatek

A csalások bekapcsolásához először is a játék mappájában (pl. C:\Program Files\EA Games\Nightfire\Bond) hozzunk létre egy AUTOEXEC.CFG fájlt a következő tartalommal:
sv_cheats 1
console 1
Ezután indítsuk el a játékot, a „~" gombbal hívjuk elő a konzolt, és gépeljük be a csalásokat.

Cheat	Hatás
God	Sérthetetlenség
Noclip	Átjárás a falakon
Notarget	Láthatatlanság
Fly	Repülés
map [pálya neve]	Ugrás egy megadott pályára (lásd jobb oldalt)
give [tárgy neve]	A megadott nevű tárgyat megkapjuk (lásd jobb oldalt)



Pályanevek:
m1_austria01, m1_austria02, m1_austria03, m1_austria04, m2_airfield01, m2_airfield02, m2_airfield03, m2_airfield04, m3_japan01, m3_japan02, m3_japan03, m3_japan04, m4_infiltrate01, m4_infiltrate02, m4_infiltrate03, m4_infiltrate04, m4_infiltrate05, m4_infiltrate06, m4_infiltrate07, m5_power01, m5_power02, m5_power03, m5_power04, m6_escape01, m6_escape02, m6_escape03, m6_escape04, m6_escape05, m6_escape06, m6_escape07, m7_island01, m7_island02, m7_island03, m7_island04, m7_island05, m7_island06, m8_missile01, m8_missile02, m8_missile03, m8_missile04, m9_space01

Tárgyak nevei:
weapon_taser, weapon_flashgrenade, weapon_pda, weapon_lighter, weapon_smokegrenade, weapon_qworm, weapon_fraggrenade, weapon_minigun, weapon_rocketlauncher, weapon_grenadelauncher, weapon_l96a1, weapon_l96a1_winter, weapon_frine, weapon_up11, weapon_pdw90, weapon_commando, weapon_raptor, weapon_kowloon, weapon_mp9, weapon_mp9_silenced, weapon_laserrifle, weapon_pp9, weapon_ronin, weapon_pen, weapon_watch, item_armor_plate, item_armor_vest, item_breakable, item_ctfaccelerator, item_ctfbackpack, item_ctfbase, item_ctfflag, item_ctfportablebattery, item_ctfregeneration, item_ctfspeed, item_drivetarget, item_explosive, item_explosive_planted, item_generic, item_genericfalling, item_grappletarget, item_key, item_lasertarget, item_locktarget, item_longjump, item_model_follow, item_padlock, item_scubasuit, item_security, item_sodacan, item_space_suit, ammo_bondmine, ammo_commando, ammo_darts, ammo_flashgrenade, ammo_fraggrenade, ammo_grenadelauncher, ammo_kowloon, ammo_mini, ammo_mp9, ammo_p99, ammo_pdw90, ammo_pp9, ammo_raptor, ammo_rocketlauncher, ammo_shotgun, ammo_smokegrenade, ammo_sniper, ammo_up11, gadget_nightvision

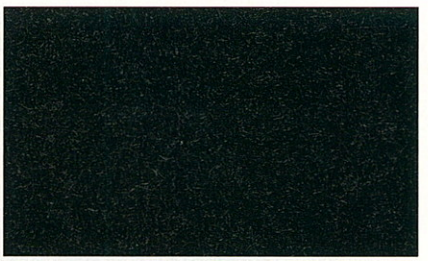
Ha azt szeretnénk, hogy minden pálya választható legyen a menüből, akkor adjuk a következő sort az AUTOEXEC.CFG fájlba:
sv_iamdone 1

Uhu és Caris

SILENT HILL 2-BEFEJEZÉSEK ÉS -TIPPEK

„MÍG A HALÁL EL NEM VÁLASZT...“

Ha a Silent Hill 2 végén igazi happy endre vágysz, azt felejtsd el, de legalább megtudhatod tőlünk, hogy a játék sajátos befejezéseit hogyan érheted el. (Magukat a végső történéseket viszont nem áruljuk el.) A The Endeket még egy-két egyéb tippel is nyakon öntöttük.



„Maria“ befejezés

1. tipp: Maradj Mariaval, amennyit csak tudsz, és a társaságában ne rohanj túlságosan előre. Időnként látogasd meg azután, hogy a kórházban, az egyik szobában lefekszik az ágyra, mert rosszul érzi magát. A nálad lévő tárgyak közül ne vizsgáld meg a következő tárgyakat: Mary levele, Mary fényképe, Angela kése, és semmiképpen se nézd meg a kórház tetején lévő naplót. A legfontosabb azonban, hogy még véletlenül se sebesítsd meg, ne lökd fel, és védd meg a szörnyektől is. Végül az utolsó fontos tipp: ne hallgasd végig a szállodában a Mary és James közötti párbeszédet, amikor a hosszú folyosón futsz a főellenség felé!

„Vízben“ befejezés

2. tipp: Ehhez a befejezéshez viselkedj úgy, mintha nem érdekelne a főszereplő élete vagy halála, tehát mindig hagyd az „egészségügyi“ szintjét alacsonyan. Ne tölts túl sok időt Mariával, ne látogasd meg a kórházi szobában. Olvasd el a kórház tetején lévő naplót, és vizsgáld meg az Angelától kapott kést többször is.

„Távozás“ befejezés

3. tipp: Ennek a befejezésnek az a lényege, hogy nem akarsz érzelmileg kötődni Mariához, de a „Vízben“-féle változat szerint sem akarod végezni... Tehát ne törődj Mariával, ne látogasd meg a kórházban, és ha a szörnyek nem sebesítik meg, akkor nyugodtan adhatsz neki te magad egy-két pofont. A „Vízben“ befejezéssel szemben azonban nagyon vigyázz magadra, és ne vizsgáld meg se a kést, se a kórházas naplót.

„Újjászületés“ befejezés

4. tipp: Ehhez a befejezéshez csak akkor juthatsz el, ha már egyszer máshogy (akárhogyan) végeztél a játékkal. Itt teljesen mindegy, hogyan viselkedsz, a lényeg, hogy meg kell szerezned négy rituális tárgyat a játék során, és ne vedd fel a „kutyakulcsot“! A következő dolgokra lesz szükséged: Book of Lost Memories (a Texxon Gas Station mellett található), White Chrism (a Blue Creek Appartment 105-ös szobájában van a konyhaasztalon), Obsidian Chalice (a Silent Hill Historical Society egyik kiállított tárgya) és a Red Death (a Dark Hotelben a Reading Roomban). Nem kell semmi különöset csinálni a tárgyakkal, csak fejezd be a játékot, és más vége lesz. Megéri küzdeni vele, mert ez a legdarkosabb, Stephen King stílusú vég.

„Kutya“ befejezés

5. tipp: Ez a vég a készítők részéről egyfajta humoros „easter egg“, úgyhogy kár kihagyni... ☺. Végig kell vinni a „Maria“-t, a „Vízben“-t és a „Távozás“-t, vagy az „Újjászületés“-t bármelyik másikkal. Meg kell szerezned a „kutyakulcsot“. A benzinkút és a tekepálya között van egy vaskerítés, amelyen találsz egy lyukat. Ezen kell keresztüljutnod, hogy a másik oldalon egy kutyaházhoz juss, ennek környékén lelsz a kulcsra. Amikor a szállodában megnézted a videokazettát, és egy ideig Maryt hallgattad, akkor menj a 312-es szobától jobbra lévő „megfigyelőszobába“. Itt használd a „kutyakulcsot“, és nézd meg ezt a véget...

„UFO“ befejezés

6. tipp: Ehhez a véghez le kell egyszer nyomnod a teljes játékot és a Born from a Wish aljátékot is Mariával, mert csak ekkor kapod meg a kék gyémántot. Az ékszert a legelején lévő WC-ben találod meg. Jóval később tudod csak használni, amikor a kis patkány Laura bezár a „lógószörnyes“ kórházi szobába, majd az átvezető után egy „kertben“ találod magad. Itt használd a kék gyémántot: Mulder büszke lenne rád, ha itt lenne, mert jönnek az UFO-k ☺! Aztán amikor kiértél a börtönből és a mólón vagy, akkor használd a csónak közelében lévő barna részen megint a követ, és megint feltűnnek az idegenek. Végül, amikor a Lakeview szállodában az ominózus 312-es szoba előtt használod a követ, akkor egy teljesen új befejezéssel leszel gazdagabb!

Térképek

7. tipp: A játékban iszonyúan fontosak a tájékozódáshoz a térképek: a legelején James kék kocsijában lesz az első, a többi a házak faliújságain, az egyik folyosón, a börtönben pedig a káplár asztalán. Ha fontos célpontot kaptál, azt körrel jelöli a térképen a program, ha valamivel végeztél, akkor kipipálja.

Harc

8. tipp: Az elején (normal és hard szinten) takarékoskodj a lőszerrel és főleg a kézifegyvereket használd: szöges deszka, vasrúd (a benzinkút közelébe egy kocsiba lesz szúrva), motoros fűrész. A piramisfejű által kultivált hatalmas karddal nem érdemes szenvedni, mert nagyot üt ugyan, viszont túl lassú, és te is kapsz egy-két zombicsókot, mielőtt lesújtanál vele. Később (a főszörnyeknél mindenképpen!) már érdemesebb a pisztolyt, puskát, vadászmordályt bevetni, mert találsz elég lőszert. (Hard szinten azért csak vigyázni!) Még egy fontos tipp: ha összeesik egy szörny, akkor gyorsan rohanj hozzá, és taposd el (akciógomb), mert így nem kel többet fel!

Bad Sector

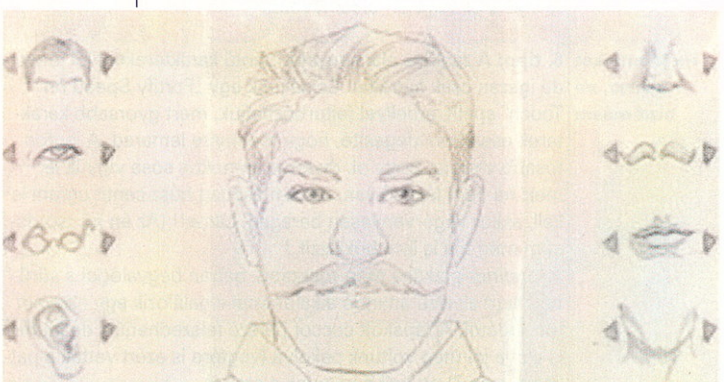
HOGY MAIGRET NE KAPJON MIGRÉNT

POST MORTEM

Teljes végigjátszást ugyan helyhiány miatt nem közlünk erről a játékról, de néhány nehezebb résznél segítünk. Aki ezek után is elakadna, az írjon a KV-szünetbe, mert azt is meg kell tölteni valamivel ☺...

Arckép

1. tipp: Az első nehéz és csöppet (?) idegesítő puzzle az arckép összerakása lesz. A személyleírást három szereplő, a szállodaportás, Mrs. Loiseau, a médium és a rendőrőrsön posztoló zsaru elmondása, illetve segítség alapján szerzed meg. A gyanúsított arcberendezését nyolc különböző részből kell összeraknod: haj, szem, szemüveg (vagy annak hiánya), fül, orr, bajusz (vagy annak hiánya), száj, állforma. Ha minden infót megszereztél, elvileg tudod, milyen az embered: nincs szemüvege, kis, sötét szeme van, vastag ajki, de apró száj, lapos, tömpe orr, egyenes áll, rövid, egyenes haj, egyenes, középméretű füle, vastag, fekete bajusza. Ha így sem megy, akkor pislants az itt látható képre. A „másolásnál" ügyelj a kis szájra: ezt alig látni a bajusz alatt. A kész képet mutasd meg mindenkinek: az idegbeteg portás mindenképpen hisztizni fog, a zsaru elfogadja, ha megfelelő a rajz, Mrs. Loiseau szerint pedig hasonlít, de nincs gonosz ebben a figurában...

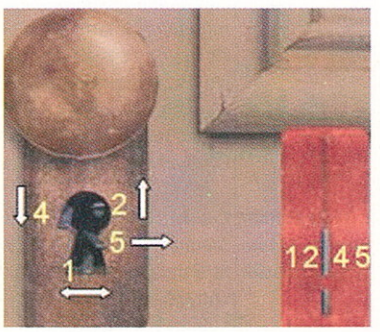


Festményhamisító

2. tipp: Az Alambic bisztró barmanje segít nekünk, de csak akkor, ha összehasonlítunk két festményt, és kiszúrjuk a különbségeket. Ahogy lapozunk a két kép között, bizonyos részletek hiányoznak az egyikről, amelyek a másikon szerepelnek. A hiányos képen a megfelelő helyeken kell klikkelned, vagyis kék karikákat elhelyezned – öt különböző helyen *(lásd a képet)*. Ha kész vagy, nyújtsd át a cuccot a barmennek, cserébe ad egy tolvajkulcskészletet.

Zár-szurkapiszka

3. tipp: Miután kiderült, hogy a gyanúsított egy hozzánk hasonló magánszimat, Hellouin, látogassunk el hozzá egy kis baráti csevelyre. Egyelőre nincs otthon, úgyhogy fel kell fedeznünk az irodáját, ehhez azonban ki kell cselezni a zárat. A tolvajkulcs használata sajnos nem olyan ász, mint a Splinter Cellben (majd meglátjátok ☺!). Az öt darab piszkából csak négyet fogunk használni, a középsőt hagyjuk a helyén! Dugjuk be őket a képnek megfelelő helyekre, majd mozgassuk mindegyiket egy kicsit. (Ejnye, a fantáziátokat a Patyolat sem vállalná ☺!) Forgassuk el az ajtókilincset: amelyik rossz helyen van, az őrülten rázkódni fog, amelyiket jó helyre, de rossz pozícióban helyeztük, az csak egy kicsit mozog, amelyik pedig nyugton marad, az teljesen passzent.



Labdázzunk a takarítónő idegein

4. tipp: Miután beszéltünk Hellouinnal, az ő szerepébe kerülünk, és eljutunk Paul és Gracie Eaton lakásához. (Őket fejezték le a játék elején, csak álnevet használtak.) A házinénivel eldiskurálva megtudunk egyet s mást, ám a földet sikáló nyanya nem akar beengedni a lakásba. Hogy bejussunk, ahhoz először az udvaron meg kell találni a vörös labdát, majd leverni vele az egyik ablakon figyelő vázát.

Hogy ne legyünk mi is ápoltak...

5. tipp: Engem speciel ez a rész idegesített fel a legjobban... Gus szerepében az ideggyógyintézetben járunk, és el kell jutnunk doktor Kaufner irodájába. Utunkat azonban rácsos ajtók zárják el, ezeket pedig a félreeső folyosórészekben található kapcsolókkal nyithatjuk ki. Pontos leírást lehetetlen adni, a lényeg, hogy a középső ajtót kell valahogy kinyitnunk, ehhez pedig körbe kell járnunk/nyitogatnunk az egész kócerájt...

Festmény

6. tipp: A játék során találunk egy freskót, amely előtt lassan el kell vezetni egy gyertyát, így bizonyos jelek és betűk feltűnnek. A lényeg, hogy addig mozgassuk a gyertyát (hőforrás), míg egy jellegzetes ábra ki nem rajzolódik. Ekkor előtűnik Gus rajzkönyvének ábrája, ami azt jelöli, hogy hősünk lerajzolta a figurát. Ha nem tűnik el a rajzkönyvábra, akkor próbálkozunk még egyszer, még lassabban. A képen látható sárga jelek azt mutatják, hogy arra kell mozgatni a gyertyát.

Bad Sector

„BOCS, CSAK EGY VIDÉKI NEVERAVINE VAGYOK.“

ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

Aki már kellőképpen elmélyedt Morrowind világában, annak nem okozhat különösebb nehézséget a kiegészítő. Mégis álljon itt néhány tanács, melyeknek talán a gyakorlottabbak is hasznát vehetik.

Ha nyakunkon a Dark Brotherhood

1. tipp: A Tribunal első húzása az életünkre törő Dark Brotherhood-bérgyilkos felbukkanása *(látom, a készítők szeretik a Feist könyveket... - Bad Sector)*. Jobban tesszük, ha azonnal jelentjük az esetet, majd el is megyünk Mournholdba (legalább ezt a küldetést abszolválni) mert ha nem oldjuk meg a problémát, szinte minden éjjel számolhatunk egy merénylővel, amíg Vvardenfell területén tartózkodunk. Átmeneti megoldás az, ha csak nappal alszunk néhány órát, de a legbiztosabb, ha minél előbb letudjuk a Dark Brotherhoodot – utána még nyugodtan visszatérhetünk, ha nem elég erős a karakterünk, vagy egyéb dolgunk van. A Dark Brotherhood rejtekhelye Mournholdban a bazárok (Great Bazaar) alatti csatornából érhető el: keressük meg az átjárót a Manor Districtbe, ennek északi részén található a Moril Manor, ott figyel a „Big Brother” ☺, alias Dandras Vules.

Ami nem megy, azt ne erőltessük

2. tipp: Az első merényletnél már mindenki látni fogja, hogy mennyire izzasztja le a harc. Húszas szint alatti karaktereknél érdemes tán az „options” menüben a nehézségi szintet 0-ra vagy még lejjebb állítani. Keményebb arcok nyomják csak fel 100-ra, úgy szép az élet.

„A császárnak, ami a császáré...”

3. tipp: A Tribunal főküldetéseinek egyik részét a templomban kapjuk (először Fedris Hlertől, majd Almalexiától) a másikat pedig a palotában Tienius Delitiantól, majd magától Helsethtől. Döntenünk kell, hogy kinek a csapatát erősítjük: érdemes először a palotában kezdeni, és addig folytatni, míg a király (Helseth) fel nem bukkan. Akkor jön csak a fő döntés (bár még azután is ügyeskedhetünk Helseth és Almalexia között), és így esünk el a legkevesebb küldetéstől.

Mutasd a páncélod, megmondom, ki vagy

4. tipp: Eddig igazságtalan hátrányban voltak azok, akik esetleg közepes páncélzatra gyúrtak, mert ebben a kategóriában nemigen lehetett találni extra cuccokat. Most (illetve egy hivatalos plugin révén már korábban is) megjelent az „adamantium armor”. Nehézsúlyban a „daedric”, az „ebony” és a „royal armor” a legjobb, de a legmagasabb AC-t továbbra is a könnyű „glass armor” adja. A kézművesek házában (Craftsmen's Hall, Godsreach) az egyik kovács hozott alapanyagból – plusz nem kevés pénzmagért – gyárt nekünk ebony, adamantium vagy glass armort. Talán csak az adamantium éri meg, mert teljes glass armor szettet találhatunk Ghostgate-nél (Tower of Dusk), ebonyt pedig „könnyen” szerezhetünk, ha magunkra haragítjuk a kis mitugrászt Almalexia temploma előtt. (Bár az egy kemény meccs lesz... én szóltam!)

Muzeális értékek

5. tipp: Godsreachben találhatjuk a helyi múzeumot (Museum of Artifacts), mely viszonylag szép pénzért (a teljes ár fele, de maximum 30 k) felvásárol néhány „legendásabb” szerszámot. A legfontosabb, hogy ha van is nálunk valami, amit megvennének, ne adjuk el! Legalábbis ne mindet, egy-két „tamrielic artifact” mindenképpen maradjon nálunk, ez később lesz fontos. Néhány tárgy, amit keresnek: Lord's Mail, Umbra Sword, Staff of Magnus, Bow of Shadows, Warlock's Ring, Ring of Surroundings, Mace of Molag Bal, Cuirass of the Savior's Hide, Spear of Bitter Mercy, Daedric Crescent Blade (ez utóbbit nem hinném, hogy eladná valaki, lévén a legjobb fegyver az egész játékban). A teljes lista megtalálható a „Famed Artifacts of Tamriel” c. könyvben.

Ha jó munkát akarsz, ne bízd másra

6. tipp: A zsoldos alacsonyabb szintű karaktereknél jól jöhet, de igazán csak hátráltat. Csináljunk egy „Fortify Speed on Touch” spellt, amellyel felturbózhatjuk, mert gyorsabb karakterek esetében idegesítő, hogy mennyire lemarad. A legfontosabb viszont, hogy pl. dwemer romokba sose vigyük le, mert ha nem lépcső van, hanem esetleg húsz centit ugrani is kell, akkor végérvényesen beragad. Láma!! (Az én hű zsoldosom még ma is lent bóklászik.)
A londíner-patkány még rosszabb, bátran begyalogol a sűrűbe, majd az első adandó alkalommal elhalálozik egy eltévedt tűzlabdától. A rápakolt cuccot persze felszedhetjük, de ha mi is eleve jól meg voltunk pakolva (végtére is ezért vettük a patkányt, nem?) ott kell hagynunk a szajrét.

„Hogy elképzelj, mint szimpatikusat ...”

7. tipp: A legtöbb küldetés (legalábbis a mellékküldetések) vérontás nélkül is megoldható, és a Tribunal feltűnően jobban is honorálja ezeket. Ehhez viszont az kell, hogy lehetőleg minden kérdéses karakternél maximális szintre nyomjuk a szimpátiát jelző kék csíkot: előtte jól fel kell tornázni a „personality” és a „speechcraft” értéket. Végszükség esetén marad a „charm”, „fortify personality” vagy „fortify speechcraft” spell – esetleg a vesztegetés. (Bár a király valamiért megsértődött rám, amikor barátilag odacsúsztattam neki 10 aranyat... ☺)

Konzervlelket minden pajzsba!

8. tipp: Aki eddig még nem talált/gyártott volna magának olyan mágikus tárgyat, amely folyamatosan regenerálja a HP-t és a kimerültséget, az hamar tegye meg. (Ha valaki nem tudná, a Golden Saint lelkével gyárthatunk „constant effect”-et produkáló cuccokat.) Sőt, a Craftsmen's Hall-ban (Godsreach) van egy mágus arc, akinél végre „fortify skill”-t is rakhatunk tárgyainkra, ha valamelyik skillünk nem lenne elég magas.

Ne üsd, ne vágd, lehet hogy az apád!

9. tipp: Tanács az ultraagresszív játékosoknak: bizonyos kulcsfigurákat (pl. Vivec) nem szabad lezúzni csak a hecc kedvéért, mert bár folytatódik a játék, a program számon tartja ezeket, és figyelmeztet is, hogy tán érdemes lenne nem meghülyülni és szépen visszatölteni egy korábbi mentést... Lesz ugyanis még hivatalos kiegészítő, és a kiemelt karakterekre a későbbiekben fontos szerep vár.

Mazur

2002/01.

Ára: 1396 Ft.

JÁTÉK

HONLAP

250 teljes játék!

2 CD!

Keresd a nagyobb újságárusoknál!

GERICOM
mobile world

MASTERPIECE

MASTERPIECE a vezető notebook!

Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home és Samsonite hordtáska ajándékba!

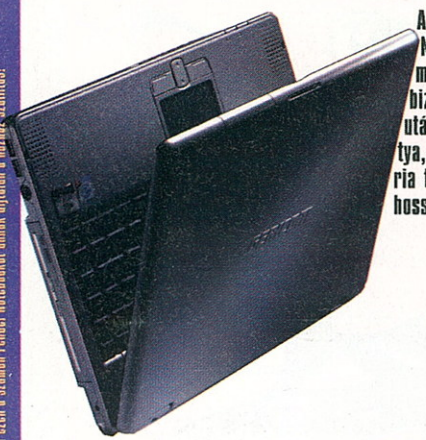
- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

399.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

439.900 Ft

X5



VILÁGÚJDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Windows XP Home ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!

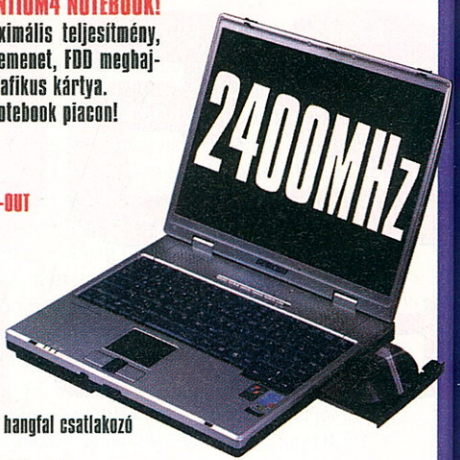
- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

399.900 Ft

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!



- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben
- Ajándék Samsonite hordtáska!

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez

399.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

419.900 Ft

SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- GERICOM hordtáska

369.900 Ft

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

SILVER SERAPH a felső kategóriás mobil processzoros notebook. A MOBIL Pentium4 processzornak köszönhetően lényegesen nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A 16x sebességu Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja! A gép Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

WEBGINE

GERICOM WEBGINE szenzációs áron kínálja a 15.1" nagyfelbontású kijelző méretét és a GeForce4 grafikus kártya gyorsaságát. A gépben mindent jelen van ami a mindennapos munkához szükséges, így megtalható a CD-író+DVD Combo meghajtó és a Floppy meghajtó is. Két különböző felszereltségü tipus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően.

- SiS645DX chipset
- 8x sebességü CD-író + DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce4 GO grafikus kártya 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Monitor, párhuzamos csatlakozó
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg
- Ajándék Samsonite hordtáska!

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

379.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

419.900 Ft

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhozszállítás!

GERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. — 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.gericom.hu

JANUÁRI ÁRCSÖKKENÉS

WEBSHOX PLUS

GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereltséggel!

Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Ajándék Samsonite hordtáska!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

299.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

369.900 Ft

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- 256MB DDR RAM
- 16x SONY DVD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Ethernet 10/100Mb hálózati kártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 48x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 60GB merevlemez

139.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 48x SONY CD író

179.900 Ft

XPLORER

- GeForce4 MX440 64MB grafikus kártya
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Ethernet 10/100Mb LAN
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 256MB SDRAM

89.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 48x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

109.900 Ft

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- Ethernet 10/100Mb hálózati kártya
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet

BOMBA ÁR!

ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

69.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Design by Laza

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paramétereit beszerzésük időpontjában változtatjuk!

MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet

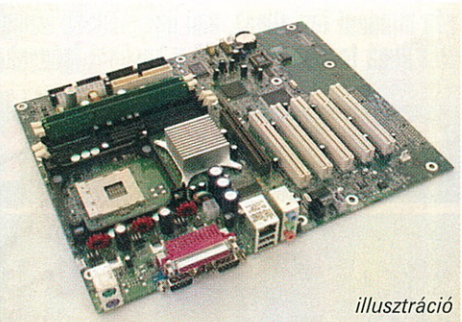
Boldog Új Évet mindenkinek! Egy igencsak eredményes évet tudhatunk magunk mögött. Hatalmas fejlődés zajlott le 2002-ben is, hiszen Intelék elérték a 3GHz-et, az ATI kihozta jelenleg verhetetlen grafikuskártyáját, és már 200GB tárolókapacitással gazdálkodhatunk. Ezen érdekességek nagy részére még sokaknak várniuk kell, de amilyen gyorsan fejlődik kis hazánk is, egyre hamarabb férhetünk hozzá a technika legújabb vívmányaihoz.

A 2003-as esztendő sem ígérkezik kevésbé izgalmasnak, hiszen már most tudjuk, hogy a hatalmas csaták vannak kialakulóban... Töltsétek hát velünk ezt az esztendőt is!

Zerocool

HÚZHATÓ INTEL-ALAPLAPOK?

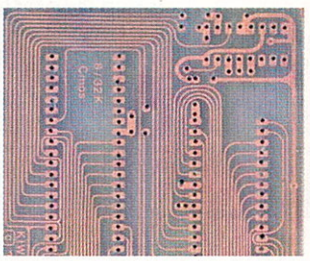
A világ legnagyobb chipgyártója eddig kategorikusan elzárkózott attól, hogy saját gyártmányú alaplapjai húzhatóak legyenek. Azonban ez a korszak végetérni látszik. A közeljövőben megjelenő Canterwood és Springdale lapkakészletekre épülő, Intel gyártmányú alaplapokon a felhasználók maguk is állíthatják a feszültséget, illetve a memória sebességét. Ennek a bejelentésnek két oka lehet: egyrészt az, hogy az Intel alaplapjaival versenybe szeretne szállni a „klón"-gyártók tuningolható lapjaival; másrészt pedig az, hogy talán rájött: az AMD alapú rendszerek egyre népszerűbbek erős tuningolhatóságuk miatt. A Canterwooddal és Springdale-lel szerelt alaplapok 2003 második negyedévében jelennek majd meg.

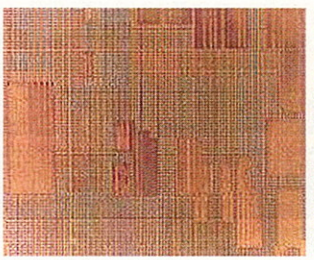


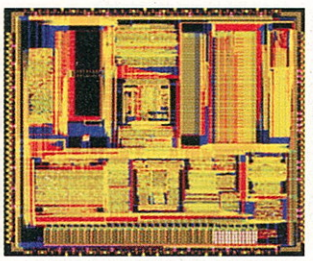
illusztráció

65 NM-ES CMOS TECHNOLÓGIA

A manapság is forgalomban levő processzorok általában 130 vagy 150 nanométeres technológiával készülnek (ezt sokszor nevezik .13 vagy .15 mikronnak is). Azonban a közeli jövőben tovább csökkenhet a processzormagok mérete, ami csökkenti az árukat és növeli a teljesítményüket. A Sony és a Toshiba egyelőre processzorokban nem használja a most bejelentett technológiát, ehelyett beágyazott DRAM és SRAM memóriákban alkalmazza ezt. A két cég még 2001 májusában kezdte fejleszteni a 90 nm-es és 65 nm-es technológiát, amely várhatóan más típusú chipek gyártásánál is hamarosan megjelenik majd.







A SONY STAROFFICE-T AD PC-IHEZ

A Sony az első olyan cég a világon, amely a StarOffice 6.0-s változatát csomagolja legújabb PC-i mellé. Ezeket a gépeket az Egyesült Királyságban, Franciaországban, Spanyolországban, Németországban és Svájcban forgalmazzák majd. Hogy miért érdekes ez? Mert a világ egyik legnagyobb elektronikai cége rángatja a világ legnagyobb szoftvercégének „bajszát", hiszen eleddig az ilyen kategóriájú Sony PC-khez a Microsoft Works nevű irodai terméket adták. Egyébként is, ebben a kategóriában a PC-gyártók szinte mind Worksöt vagy Microsoft Office-t csomagoltak új gépeikhez, így a Sun, amely a Microsoft versenytársa szeretne lenni, igazi győzelemként könyvelheti el ezt az eseményt. (Megjegyzés: Néhány HP-modellhez a Corel Word Perfect Suite nevű konkurens programját adják év eleje óta.)

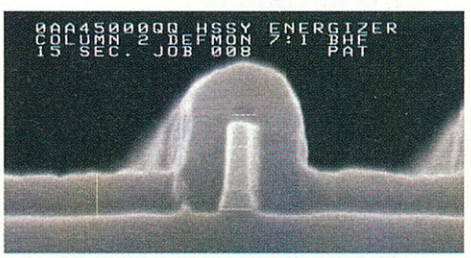
1 GB-OS MEMORY STICK

Biztos láttatok már olyan Sony terméket, amely saját fejlesztésű flash memóriakártyát, azaz memory sticket használt. A jelenlegi legnagyobb kapacitású modell 128 MB-os, ami valljuk be, egy igazi MP3-őrültnek még kevés. A hírek szerint az új kártyák teljesen új architektúrára épülnek majd, emiatt sajnos néhány régebbi modellel nem lesznek kompatibilisek. Várhatóan 256 MB, 512 MB és 1 GB méretűek lesznek a nemsokára bejelentésre kerülő memory stickek. Áruk minden bizonnyal elég borsos lesz.

illusztráció

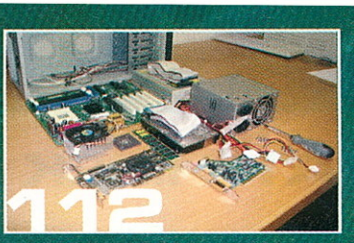
A VILÁG LEGKISEBB SZILÍCIUMTRANZISZTORA

Ahogy ezt már megszokhattuk, a tranzisztor miniatürizálásban jeleskedő IBM ismét „aprót" alkotott: a jól ismert és széles körben használt szilícium segítségével olyan kicsi tranzisztort állított elő, amelyre eddig még nem volt példa. 6 nanométeres hosszúságával ez a tranzisztor legalább 10-szer kisebb, mint manapság gyártott nagyobb testvérei. Külön érdekesség, hogy a Consortium of International Semiconductor Companies (a Félvezetőgyártó Cégek Nemzetközi Konzorciuma) tavaly még 2016-ra (!!!) jósolta, hogy egy tranzisztor mérete 9 nm alá esik. Természetesen az új tranzisztorok tömeggyártása még jó darabig nem várható, de az bizonyos, hogy jócskán 2016 előtt a boltokba kerülnek majd azok a chipek, amelyek ezeket a kapukat használják.



Nem kell a GeForce?
Új kihívók a láthatáron

A DVD forradalma
A VHS-nek befellegzett?



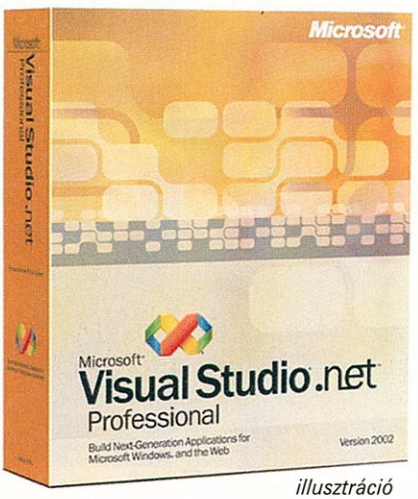
Erre figyelj...
...ha gépet szerelsz

SNAILS NOKIA 7650-ESEN

Az eredetileg Pocket PC-re fejlesztett őrült csigás játék már letölthető a szerencsés Nokia 7650-felhasználóknak. Ez az akció-stratégia amolyan platformjáték+worms+akció dolog, amelyet háromféleképpen lehet játszani: végrehajthatunk küldetéseket, ezenkívül Deathmatch és kétjátékos mód is beépítésre került. Nagyon aranyos és bájos kis játék, s a béta-változata ingyen letölthető innen: http:/www.snailsgame.com

ÚTLEVÉL AZ INTERNETEN

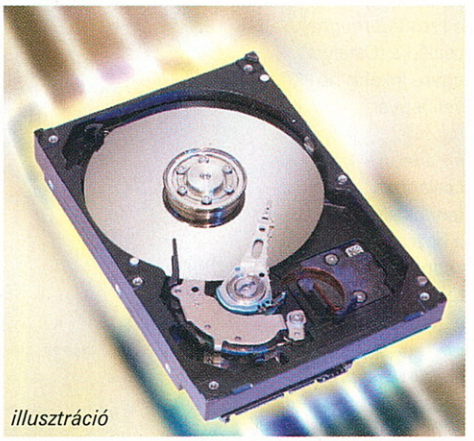
Az okmányirodákban sokszor előforduló tumultust szeretné megelőzni a Belügyminisztérium egy érdekes kezdeményezéssel. A tervek szerint 2003 március 1-jétől minden okmányirodában kérelmezést lebonyolító terminálrendszert építenek ki (ez már ma is működik), ami jelentősen gyorsítja majd az útlevélkiadást. Ezt jelenleg még nem kötelező igénybe venni, de a kormányrendelet módosításával jövő év márciusától csak ezzel a módszerrel lehet majd az útlevéligényt beadni a személyesen megjelenő ügyfeleknek. Bár nem informatikai hír, de fontos: 2003. január 1-jétől, ha sürgősséggel kérünk úti okmányt, akkor dupla illetéket kell majd fizetnünk érte.



illusztráció

2. GENERÁCIÓS S-ATA A SEAGATE-TŐL

„Tengerkapuék" a közelmúltban jelentették be második generációs Serial ATA merevlemez családjukat, amelynek tagjai a Seagate 7200.7 és Seagate 7200.7 Plus nevet viselik.
Az alap 7200.7 40 GB-tól 160 GB-os méretig kapható (így végre az otthoni felhasználókra is gondoltak!), a cache mérete 2 megabájt; a Plus modell 8 megabájtos cache-sel érkezik. Ez utóbbi csak 120 és 160 GB-os kiszerelésben lesz elérhető. Mindkét család tagjai maximálisan 150 MB/mp sebességgel tudnak adatot behozni a merevlemezről. Megjelenésük a jövő év elején várható kis hazánkban is, az árukról egyelőre nincs pontos adat.



illusztráció

ÚJ IRODAI ESZKÖZÖK

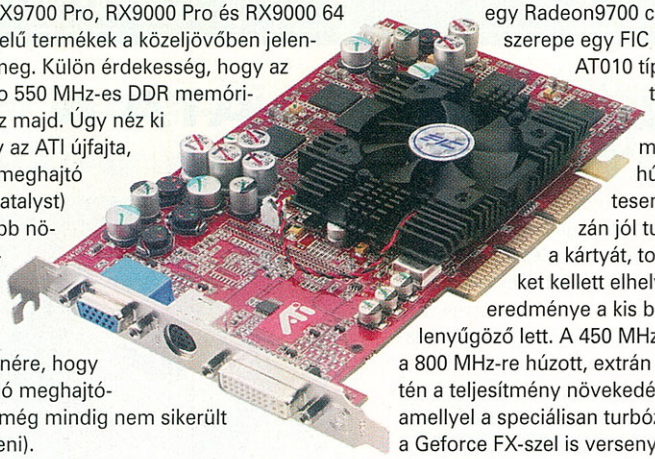
Új fejlesztői eszközöket jelentett be a Microsoft, amelyek segítségével a Microsoft Word és Excel alatt futó alkalmazások hozhatók létre. A fejlesztők Visual Basic .net és Visual C++ segítségével készíthetik el alkalmazásaikat, amelyek kihasználják majd az Office 11 XML-támogatását. A fejlesztőeszköz neve: Visual Studio Tools for Office. A jelenlegi Office-fejlesztőeszköz, a Visual Basic for Applications támogatása sem szűnik meg, azonban ebben még nincsenek benne a .net hálózat biztonsági tulajdonságai. A termék megjelenése 2003 közepén várható, az Office 11-gyével együtt. A bejelentésben arról nem volt szó, mennyibe is fog majd ez a termék kerülni.

A LEGESLEGNAGYOBB TFT MONITOR

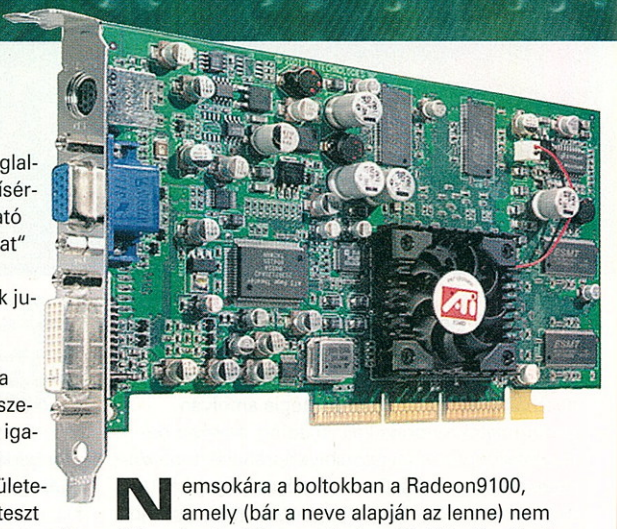
December 5-én jelentette be az LG.Philips az új S-IPS (Super in-plane-switching) technológiával készült képernyőjét, amely 52 hüvelykes (132 centiméter) átmérőjű. Ez a képernyő elsősorban HDTV-k részére készül, 1920x1080-as maximális felbontásra képes, 176 fokos szögben látható, és a 16:9-es arányokat követi. Arra azonban, hogy bárki azonnal a boltba rohanjon (néhány millával a zsebében) megvenni az új készülékeket, a jövő év végéig biztosan várnia kell. Arról egyelőre nincs hír, hogy ezt a technológiát PC-khez használni fogják-e (bár elég nehéz elképzelni egy 132 centis monitort az asztalon ☺, mindamellett biztosan hatalmas móka).

ATI HÍREK

A Creative is a Radeon családot választotta, otthagyva az NVIDIA-t. A Creative Blaster 5-ös széria videokártyái ATI chipeket tartalmaznak majd. Az RX9700 Pro, RX9000 Pro és RX9000 64 MB márkajelű termékek a közeljövőben jelennek majd meg. Külön érdekesség, hogy az RX9000 Pro 550 MHz-es DDR memóriát tartalmaz majd. Úgy néz ki tehát, hogy az ATI újfajta, egyesített meghajtó családja (Catalyst) egyre inkább növeli a gyártók hitét a Radeon családban (annak ellenére, hogy a hozzá való meghajtócsomagot még mindig nem sikerült tökéletesíteni).



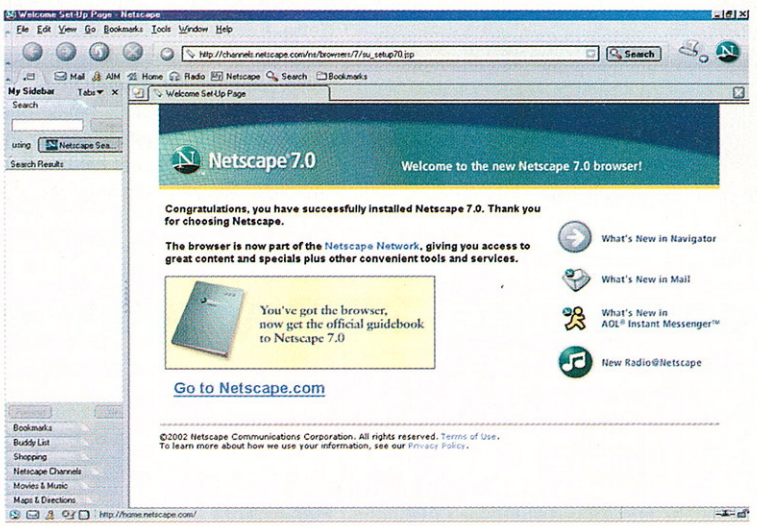
Nemrégiben a neves, tuninggal is foglalkozó honlap, az Xbitlabs érdekes kísérletet végzett: megvizsgálta, meddig húzható egy Radeon9700 chip. Az „áldozat" szerepe egy FIC 1stGraphics AT010 típusú kártyának jutott, amelyen mind a GPU, mind a memória húzható. Természetesen ahhoz, hogy igazán jól tuningolhassák a kártyát, további hűtőfelületeket kellett elhelyezni rajta. A teszt eredménye a kis barkácsolás után igazán lenyűgöző lett. A 450 MHz-re húzott mag és a 800 MHz-re húzott, extrán hűtött memória esetén a teljesítmény növekedése 30-35% volt, amellyel a speciálisan turbózott Radeon9700 még a Geforce FX-szel is versenyre kelhet.



Nemsokára a boltokban a Radeon9100, amely (bár a neve alapján az lenne) nem újdonság. Az ATI ugyanis úgy döntött, újra kiadja a Radeon 8500-as lapkát, azonban az új elnevezéssel pozícionálja is a 9xxx család tagjai közé (erősebb, mint a 9000-es, de gyengébb, mint a 9500-as). Tehát aki a jövőben Radeon 9100-ast vesz, az voltaképpen Radeon 8500-ast fog vásárolni.

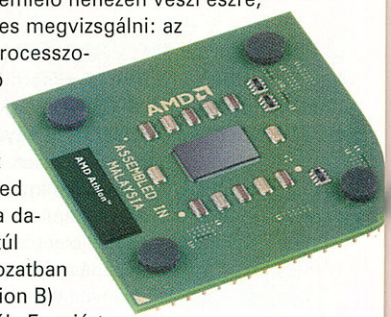
NETSCAPE 7.01 KÉRETLEN REKLÁM NÉLKÜL

Úgy gondoljuk, nincs ember a Földön, akit ne zavarnának az internetezés közben váratlanul és hívatlanul előugró reklámablakok vagy a rengeteg újonnan kinyíló oldal. Nagyon népszerűek azok az alkalmazások, amelyekkel az ilyen reklámot el lehet hárítani. Mostantól azonban a Netscape-felhasználóknak nem kell törődniük ilyesmivel. A legújabb változat több apró javítást is tartalmaz, ám az AOL kimondottan azért készítette el, hogy blokkolhassa vele a felugró hirdetéseket, hiszen egyre több felhasználó jelezte, hogy irritálónak találja a kéretlen ablakokat. Az ellenérzések hevességére jellemző, hogy maga az AOL sem értékesít felugró reklámfelületeket külső megrendelőknek, ami várhatóan 30 millió dolláros veszteséget okoz majd a vállalatnak. S a folyamat még csak most indul be: a jövőben minden valószínűség szerint tömegek fogják még ellenszenvesebbnek érezni ezt a reklámformát, ez viszont a többi szolgáltatót is lépéskényszerbe hozhatja. Mindezek mellett a Netscape 7.01-ben a pop-up szűrő alapértelmezve kikapcsolt állapotban van. A program ingyenesen letölthető az America Online weboldaláról.



ATHLON XP B VÁLTOZAT

Bár külső szemlélő nehezen veszi észre, azért érdemes megvizsgálni: az Athlon XP processzorok legújabb generációjának, az úgynevezett Thoroughbred sorozatnak a darabjait ezentúl B változatban (Revision B) gyártják. Ez miért fontos? Azért, mert a B változat darabjai nagyobb FSB-t és magsebességet támogatnak, mint A verziójú testvéreik. Miért is jó ez? Mert ezek a procik sokkal jobban tuningolhatóak majd, mint az elődeik! Eredetileg csak a 2000+ és ennél gyorsabb prociknál tervezték ezt a lépést, azonban a piaci igények megkövetelték az 1700+ és 1800+ modellek újragyártását is.



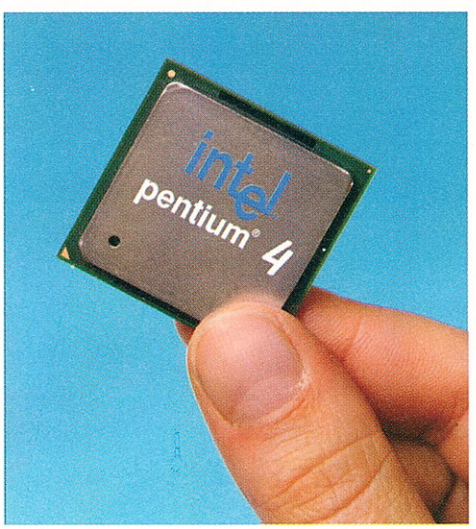
További Athlon-hír, hogy megjelent az Athlon 2400 MP (ez az a proci, amely többprocesszoros rendszerekben működik, magyarán ha olyan alaplapot venne valaki, amelyben két Athlon megy, ezt kell beletennie, nem Athlon XP-t). Ennek a processzornak a 2600-as változata januárban várható.

INTEL MEGJELENÉSEK

Az alábbi hírek és dátumok nem hivatalosak, mégis megéri egy pillantást vetni rájuk, hiszen többeket is érdekelhet. Eszerint a következő Pentium 4-ek várhatóak az elkövetkezendő időkben:

Pentium 4 3.06 GHz (533 MHz QPB) – már a piacon
Pentium 4 3.20 GHz (800 MHz QPB) – 2003 II. negyedév
Pentium 4 3.40 GHz (800 MHz QPB) – 2003 III. negyedév
Pentium 4 3.40 GHz „Prescott" – 2003 IV. negyedév
Pentium 4 3.60 GHz „Prescott" – 2004 I. negyedév

Amint ebből a felsorolásból is látszik, 200 MHz-enként fog nőni az órajel (magyarán nem várhatóak köztes modellek).



NEM SZŰNIK MEG AZ OS/2?

A közelmúltban olyan hírek láttak napvilágot, hogy az IBM megszünteti jó képességű, ámde nem túl sikeres operációs rendszerének, az OS/2-nek a forgalmazását. A december 10-i bejelentés ugyanis azt tartalmazta, hogy a cég felhagy egyes termékeinek a forgalmazásával, azonban ez egy kicsit félreérthető volt (ezért az IBM korrigálta azt). Tehát nem szünteti meg ugyan az operációs rendszert, azonban néhány „kiszerelésének" az árusítását befejezi.

A megszüntetett termékek az előre csomagolt változatok. Ezeknél ugyanis a dokumentációt és magát a terméket is egybecsomagolták. A jövőben viszont majd letölthetővé teszik a dokumentációkat, ezzel papírt és költséget kímélve.

Az OS/2 továbbra is kapható az IBM licencprogramjai között, és a cég terveiben ezen operációs rendszer folyamatos támogatása is szerepel!

Éld át velünk Te is az ADSL nyújtotta élményt!

Csak azokon a területeken, ahol az ADSL szolgáltatás kiépíthető. A feltüntetett árak az áfát nem tartalmazzák.

Kedvedre netezhetsz megállás nélkül és
még **percdíjat sem kell fizetned!**
Az Egyéni és Családi ADSL csomagoknál
már **belépési díj nélkül** száguldhatsz a neten
a hagyományos Internet eléréshez képest
akár **7-szer gyorsabban**.

mert netezni kell ;-)

enternet
INTERNET MINDENHOL

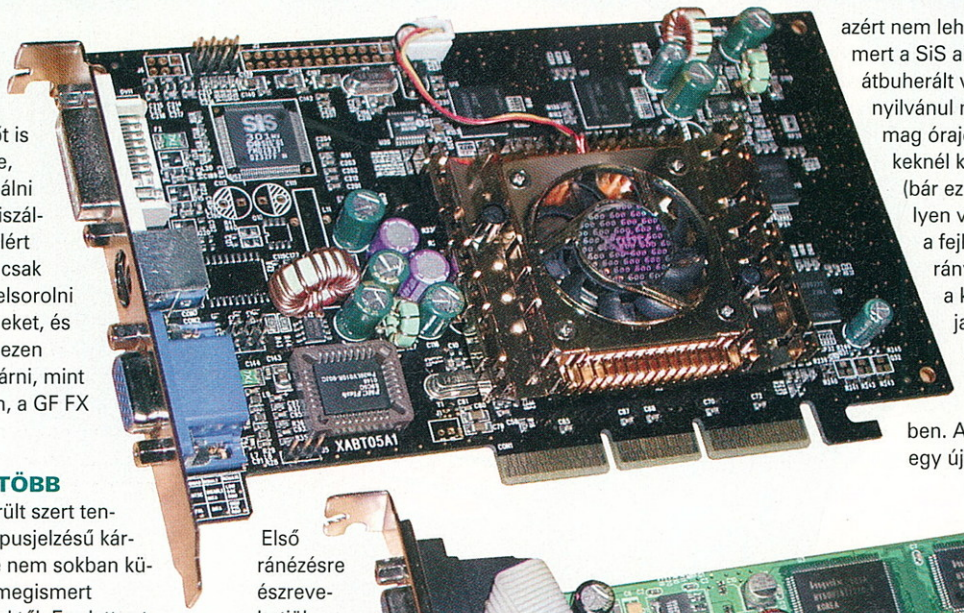
[1 412 20 01 www.enternet.hu]

ÚJ FELVETÉSEK ÉS TÉNYÁLLÁSOK

NEM KELL A GEFORCE?

Előző számunkban olvashattatok egy összetett cikket az NVIDIA legutóbb bemutatott, elég izgalmasnak tűnő megvalósításáról, a GeForce FX-ről. Ez egyelőre csak igen nehezen hozzáférhető, hiszen még nem került kereskedelmi forgalomba. Ezúttal úgy gondoltuk, hogy a már megjelent termékek között is szétnézünk kicsikét...

Ez azonban csak részben igaz, hiszen amellett hogy több, már valóban megjelent grafikus vezérlőt is belevettünk ebbe a tesztbe, nem voltunk restek kipróbálni az egyenesen a SiS főhadiszállásáról elsőként hozzánk elért Xabre 600-at sem. Ezúttal csak nagy vonalakban fogom felsorolni a technológiai érdekességeket, és igyekszem nem olyan nehezen emészthető témát elétek tárni, mint amilyet az előző hónapban, a GF FX bemutatójánál tettem.



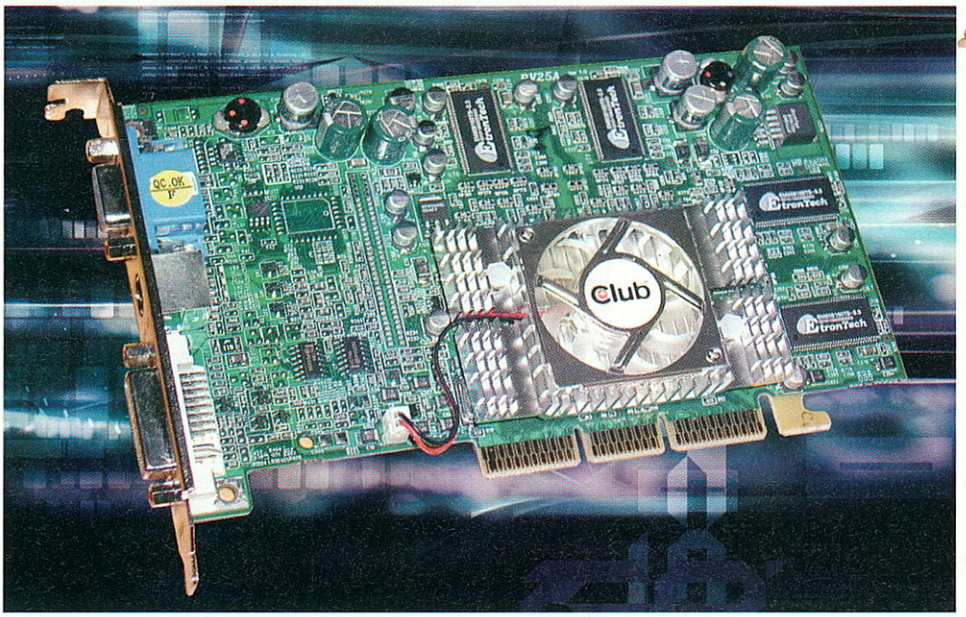
ÚJ ÍGÉRET, SEMMI TÖBB

Mint már említettem, sikerült szert tennünk egy SiS Xabre 600 típusjelzésű kártyára, mely első ránézésre nem sokban különbözik a már korábban megismert GeForce és egyéb termékektől. Ez alatt azt értem, hogy a már több helyen is megszokott tv- és DVI kimeneteket is megtalálhatjuk a normál CRT csatlakozó mellett. A tv-kimenet képe viszonylag szép, főleg a hasonló árú versenytársakhoz képest. Ha egy kicsit mélyebbre ásunk a technikai adatokban, akkor már érdekességek is előbukkannak. Ilyen például, hogy ez a kártya már 0,13 mikronos technológiával készült, akárcsak a még kézben nem tartott GeForce FX (korábbi Xabre kártyák – a 80, 200, valamint a 400-as típusjelzésűek – egyaránt a 0,15-ös technológiát használták). Azt is fontos megemlíteni, hogy ez a kártya már a 8-szoros AGP csatolót is támogatja, amelyből csupán minimális sebességnövekedést sikerült előcsalni.

Első ránézésre észrevehetjük, hogy csupáncsak a chipre került hűtőborda (illetve ventilátor), a memóriák teljesen szabadon vannak. Ebből azt a következtetést vonhatjuk le, hogy bizonyára nem nagyon húzható a kártya. Mint kiderült, a mi tesztkártyánkat azért nem lehetett egyáltalán tuningolni, mert a SiS alapból egy némileg átbuherált változatot küldött. Ez abban nyilvánul meg, hogy a memória és mag órajele a végleges, bolti termékeknél kicsikét alacsonyabb lehet (bár ez majd attól függ, hogy milyen visszajelzéseket kapnak a fejlesztők). Legnagyobb hátránynak azt tartom, hogy ez a kártya nem igazán használja ki a vertex- és pixelárnyalók adta lehetőségeket, ami bizony komoly sebet ejthet a játékosok körében. A SiS tervei között szerepel egy újabb fejlesztés, mely egyelőre a Xabre II nevet viseli. Ez elvileg már támogatja a vertex és pixel shaderek 2.0-s változatát (akárcsak a Radeon 9700), ám erre még nyár végéig várnunk kell. Pozitívumként említendő az Xmart AGP (a sebesebb textúratovábbítás érdekében), az XmartDrive (ez az ASUS-féle SmartDoctorhoz hasonlítható, ami arra jó, hogy ha éppen nem fut 3D-s alkalmazás, némileg visszaveszi a teljesítményt, hogy kevésbé melegedjen a chip) és végül az XmartVision. Ez utóbbi a legérdekesebb képesség, melynek segítségével remekül állíthatjuk a színeket akár valós időben is. Még egy rosszabb minőségű filmből is szépséges változásokat csalhatunk elő. Már említettem, hogy ez a kártya nem igazán támogatja a vertex shadereket. Ezt a feladatot a Vertexlizer fantázianévvel ellátott meghajtó végzi. Mivel azonban ez nem hardveres megoldás, nem mondható éppenséggel tökéletesnek. Végül még megjegyeznék pár dolgot. A kártya a már említett csatlakozókon kívül 64 MB DDR SDRAM memóriával lett felszerelve. Lévén, hogy ez egy referenciakártya, dobozában csak a meghajtó CD volt. Utánakérdeztünk, mire azt a választ kapták a SiS-nél, hogy a későbbi gyártók kábele-

MEGÚJÚL AZ S3

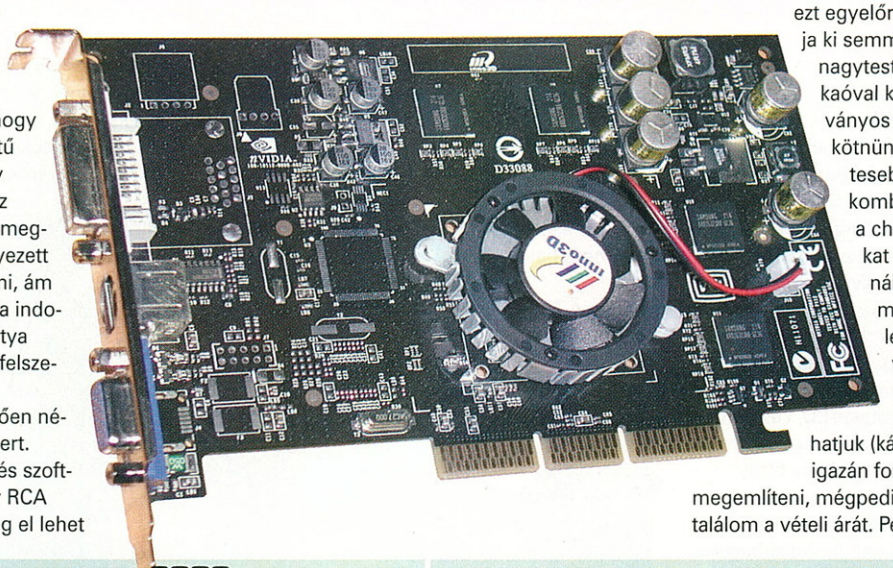
Alig néhány órával a Mélyvíz hírek leadása után egy újabb, ezen témába vágó érdekesség is napvilágot látott. Ez pedig nevezetesen a sokáig eltűntnek hitt S3 feltámadását jelző újabb grafikus chip. Megalkotói a Delta Chrome fantázianevet ragasztották rá, és néhány adatot is elárultak róla. Az már biztos, hogy teljesen DirectX 9-kompatibilis lesz, azt, hogy a többi érdekes nevű megvalósítás (pl. Chromotion, PicturePerfect, Advanced Deferred Rendering stb.) pontosan mit is jelent, egyelőre nem tudjuk megmondani. Természetesen, amint több infó is kiszivárog, azonnal beszámolunk a legújabb „felfedezésről" részletesen is...

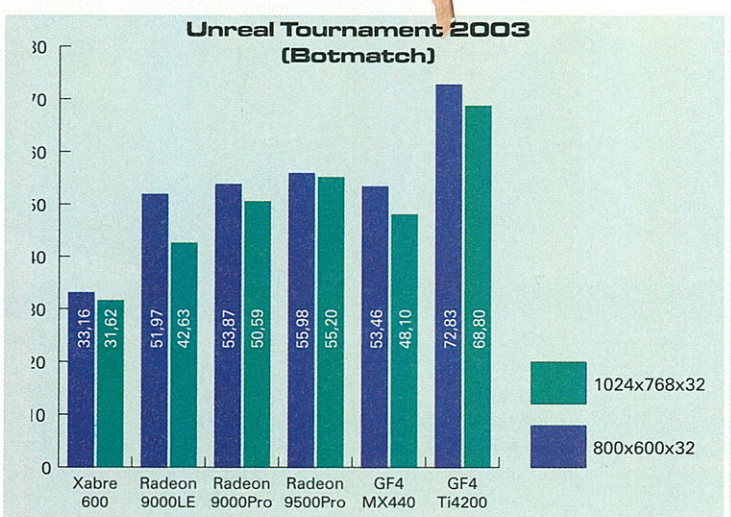


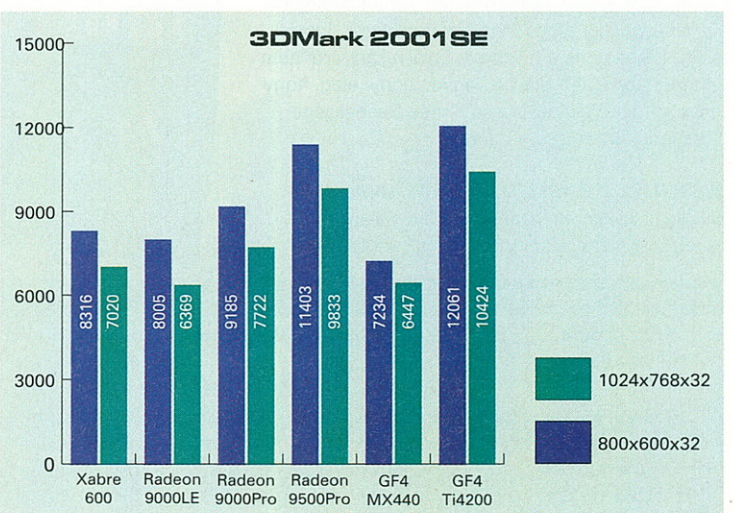
ket és bizonyos esetekben teljes játékokat is adnak majd hozzá.

A Radeonok jelene

Nos, ezúttal néhány, általunk még nem nagyon tesztelt Radeon kártyát is górcső alá vettünk. Ezek leggyengébb képviselője a Club által megalkotott 9000 LE, amely amolyan elfogadható középkategóriás megvalósításnak mondható. A nevében az LE jelzés azt jelenti, hogy némileg csökkentették memóriájának és magjának órajelét, ez az oka hát, hogy valamelyest elmaradt a versenytársaktól.
A kimenetek között megtalálhatjuk a szokványos CRT, DVI, valamint videocsatlakozókat.
A *képen* látható szalagkábeles megvalósítás arról tanúskodik, hogy nem szokványos NYÁKszerkezetű a kártyatest kialakítása (így, nagy mennyiségben sokkal olcsóbb az előállítás, azonban nem annyira megbízható a képminőség). A rá helyezett 64 MB memóriát nem hűti semmi, ám jelen esetben ez nem is lett volna indokolt, hiszen alig melegszik. A kártya egyébiránt, némi extra hűtéssel felszerelve, kategóriájához képest jól tuningolható, aminek köszönhetően némi extra sebességre tehetünk szert.
A dobozában egy leírást, driver és szoftver CD-t (WinDVD), továbbá egy RCA hosszabbítót találhatunk. Ma még el lehet vele játszogatni, de hosszú távon nem igazán ajánljuk.
Szintén a Club háza tájáról érkezett hozzánk a komolyabb, Radeon 9000 Pro típusjelzésű termék. Ennek két kiszerelését is sikerült tesztelnünk. Egyik 64, másik pedig 128 MB memóriával lett felszerelve, ám mivel érdemi különbséget nem nagyon tudtunk kimutatni, csak az előbbit vettük bele a cikkbe. Amint az a grafikonokból is jól kivehető, ez a termék már elég szépen teljesített, mind 3DMark, mind pedig UT2003 alatt. Jelen esetben is a szokásos szériacsatlakozásokról számolhatok be. A Club elgondolása szerint még e termék esetében sem indokolt a memóriahűtés, ám ezt a hiányosságot orvosolnunk kell, amennyiben kicsikét is fel szeretnénk húzni a kártyát. Dobozában az LE-nél tapasztalható felhozatalt bővítették ki egy DVI–CRT átalakítóval, valamint egy S-Video hosszabbítóval. Szerény véleményem szerint kicsit drága. Ennyiért már gyorsabb kártyát is lehet kapni. Mindazonáltal gyönyörű a képe, és minden tesztelt játékkal remekül együttműködött, így akit az ATI felé húz a szíve, annak jó vétel lehet.
Végül, de nem utolsósorban még egy Club-termékhez sikerült hozzájutnunk. Ez pedig nem más, mint a jelenlegi teszt egyik legelőkelőbb képviselője, a Radeon 9500 Pro! Ahogy azt a teszt elején gondoltuk, valóban elég jó helyet szerzett magának a tesztben. Képminősége a megszokott, vagy úgy is mondhatnám, hogy tökéletes. Miután feltelepítettük meghajtóprogramját az ATI Control Panel kíséretében, azonnal beállíthatunk mindent. Ez, a korábban már említett két Radeonnal ellentétben már támogatja a DirectX 9 adta lehetőségeket, ám ezt egyelőre még nem nagyon használja ki semmi. Akárcsak a 9700-as nagytestvért, ezt is némi többletkakoával kell táplálni, vagyis egy szabványos tápcsatlakozót még rá kell kötnünk (ezt adják hozzá). A méretesebb hűtőborda-ventilátor kombináció remekül hűti a chipet, még finomabb húzásokat is sikeresen lehet vele csinálni. Ezt a változatot 64 MB memóriával szerelték fel, ám létezik pontosan dupla ennyivel ellátott verzió is. Dobozában a Club nem túl bőkezű, szokásos felhozatalát találhatjuk (kábelek és két CD). Egyetlen igazán fontos negatívumát tudnám megemlíteni, mégpedig azt, hogy kicsit magasnak találom a vételi árát. Persze, mire ezen sorokat ol-







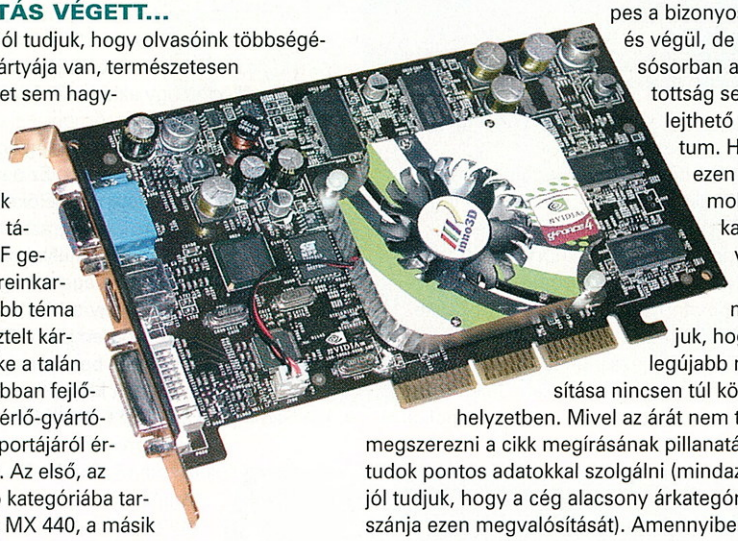
NÉMI „CSALÁS", ATI MÓDRA

Mikor a GeForce termékcsaládnak folyamatosan jelentek meg az egyes képviselői, szóvá tettem, hogy szerintem elég nagy hibát követett el az NVIDIA. Olyan bőséges felhozatalt engedett útjára, amelyről már senki sem tudta, hogy melyik kártya pontosan mit is tud. Úgy tűnik, hogy az ATI is hasonló hibába keveri magát, hiszen immár hasonló mennyiségű terméke van a piacon. Ám egy igen érdekes kis lépésre is elszánta magát: kiadta a Radeon 9100-at. Az ember azt hinné, hogy ez egy teljesen új termék, mindazonáltal nem más, mint a „régi" 8500-as, új köntösben. Szinte semmit sem változtattak rajta, csupán a nevét. Az igaz, hogy gyorsabb, mint a 9000-es, ám nem támogat olyan lehetőségeket, mint a legújabb termékek. Vagyis, ha látsz egy 9100-at, ne dőlj be neki teljesen. Ezt a kártyát egyébként, úgy tűnik, elég kevés hardvergyártó adja majd ki, hiszen belegondoltak, hogy ez nem éppen szép lépés a vásárlók szemszögéből nézve.

vassátok, valószínűleg néhány forintot esett is. Ha egy, még megfizethető kategóriába tartozó, eléggé időtálló terméket akarsz magadnak, nyugodtan beszerezhetsz egy ilyet a gépedbe.

MIHEZTARTÁS VÉGETT...

Mivel nagyon jól tudjuk, hogy olvasóink többségének GeForce kártyája van, természetesen ezen termékeket sem hagyhattam ki a tesztből. Ám csupáncsak röviden szólnék ezekről, hiszen távolról sem a GF generáció újabb reinkarnációja a legfőbb téma jelenleg. A tesztelt kártyák mindegyike a talán legdinamikusabban fejlődő grafikusvezérlő-gyártótól, az Inno3D portájáról érkezett hozzánk. Az első, az igencsak olcsó kategóriába tartozó GeForce4 MX 440, a másik pedig a jóval izmosabb Ti 4200-as. Előbbi 8-szoros AGP-vel és 64 MB memóriával lett felszerelve. Már korábbi tesztjeinkben is jeleztem, hogy a GF4 MX 440 az a bizonyos típus, amellyel ma még remekül el lehet lenni (leszámítva a legújabb alkotásokat), hosszú távon azonban semmiképp sem lehet vele tervezni. Mivel alapjában véve a GF2 architektúrára épül, nem várhatunk tőle túl sokat (bár, az igazat megvallva, 3DMarkban nem ez volt a legelveszettebb termék). Némileg ugyan húzható, de nem érdemes küzdeni vele. Dobozában több elosztó, meghajtó- és szoftver-CD, valamint egy meglepetés egérpad is található ráadásként. Amikor elkezdtem a tesztet, gondoltam, hogy a Ti4200-as GeForce 4 lesz majd a csúcson, de manapság egyre többen veszitek ezt a típust, ezért mindenképpen be akartam tenni. Amint láthatjátok a *grafikonokból*, nagyon jól választottatok, hiszen elég erősen verte a mezőnyt. Erről a kártyáról nem is zengenek újabb ódákat, legyen annyi elég, hogy mivel elfogadható az ára és remek a sebessége, feltétlenül érdemes beszerezni!



MONDD, TE MIT VÁLASZTANÁL?

Sokan kérdeztétek már, hogy milyen alapon jelentjük ki azt egy kártyáról, hogy népszerű-e vagy sem. Nos, hát először is az árát kell figyelembe venni, hiszen amennyiben elfogadható az ára, a jónép könnyedén lecsaphat rá. További fontos dolog, hogy milyen sebességre képes a bizonyos eszköz, és végül, de nem utolsósorban a támogatottság sem elfelejthető momentum. Ha mindezen kritériumokat egy kalap alá vesszük, akkor azt mondhatjuk, hogy a SiS legújabb megvalósítása nincsen túl könnyű helyzetben. Mivel az árát nem tudtuk megszerezni a cikk megírásának pillanatáig, nem tudok pontos adatokkal szolgálni (mindazonáltal jól tudjuk, hogy a cég alacsony árkategóriába szánja ezen megvalósítását). Amennyiben a sebesség és támogatottság viszonyát is figyelembe vesszük, elérkeztünk a nehezebb ponthoz. Mint láthatjátok *a grafikonokból*, nem mondható éppen GeForce4 Ti-verőnek ez a termék, azonban nem is ez volt a fejlesztők célja. Olyan kártyát alkottak meg, mely elég sok érdekes képességgel lett megáldva, és a mai világban még egy jó darabig elfogadható sebességgel bír (bár a komolyabb feldolgozásoknál – például Unreal Tournament 2003 – már eléggé meg kellett küzdenie). A termék készítőinek az volt a céljuk, hogy kártyájuk harcba tudjon szállni a GeForce4 MX családdal, illetve a Radeon 9000 Próval. Ez részben sikerült is, ám a sebesség nem minden. Mindaddig, amíg a mai játékok nagy részét főként GeForce, valamint Radeon vezérlőkre optimalizálják, a Xabre nem nagyon jöhet szóba. Mint említettem, a helyetekben én nem nagyon fektetnék egy GF4 MX 440-be, hiába a jól csengő név, valamint a 8-szoros AGP. Amennyiben hasonló árkategóriában keresgéltek hosszabb távra is megfelelő kártyát, akkor inkább ajánlom a Radeon 9000 Prót, vagy néhány ezer forinttal drágábban a GeForce 4 Ti 4200-at. A Radeon 9500 Pro sem rossz, de kicsikét drágának tűnik nekem.

Ha figyelembe vesszük, hogy már 2003 elején megjelennek az első GeForce FX-ek, biztosra mondhatom, hogy a jelen tesztben tárgyalt kártyák ára tovább csökken majd valamicskét. Ezt az időt esetleg még érdemes kivárni, ám akkor aztán indulhat a grafikus kártyák felvásárlása...

ZeroCool

Teszteredmények

Termék	Forgalmazó	Telefonszám	Ár	Pró	Kontra	Értékelés
Xabre 600	-	-	Bevezetés alatt	Képfinomítási effektek	Korszerűtlen technikát alkalmaz	**75%**
Radeon 9000 LE	Pulsar Hungary Kft.	219-0395	19 790 Ft+áfa	Alig melegszik	Nem elég időtálló	**79%**
Radeon 9000 Pro	Pulsar Hungary Kft.	219-0395	27 170 Ft+áfa	Az olcsó kategória legjobbja	Nem támogatja a DX9-et	**81%**
Radeon 9500	Pulsar Hungary Kft.	219-0395	44 990 Ft+áfa	Viszonylag gyors	Drága	**85%**
GF4 MX 440	Expert Computer Kft.	350-3357	18 000 Ft+áfa	Megbízható	Lassú	**79%**
GF4 Ti4200	Expert Computer Kft.	350-3357	34 000 Ft+áfa	Elég gyors, olcsó	Alig húzható	**87%**

STUDIO21 TRAINING CENTER

DIGITAL MEDIA SCHOOL BUDAPEST

ANIMATION • FILM • POST • NEW MEDIA • DESIGN

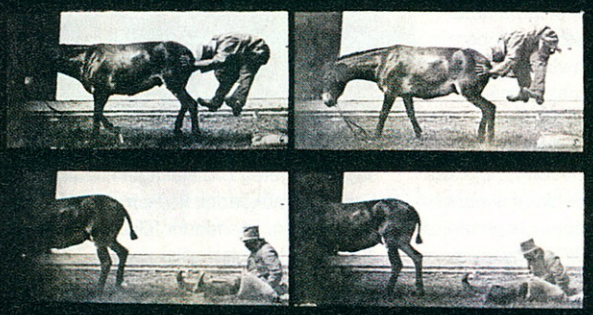


Plate 663. "Denver," refractory. Copyright, 1886, by Eadweard Muybridge.

Februárban mesterkurzus, 3d animációs,
filmes és játékfejlesztő szakirány indul!

Új character studio 4 tananyag.
Új 3ds max 5 középhaladó tananyag.

Várjuk Autodesk VIZ, Photoshop, Virtools, Realviz,
Toon Boom és lakberendező képzéseinkre.

BUDAPEST, H-1132 NYUGATI TÉR 4. I/14.
TELEFON: 1 359 6410 WWW.3DTRAINING.HU

Discreet Training Center Autodesk Training Center.

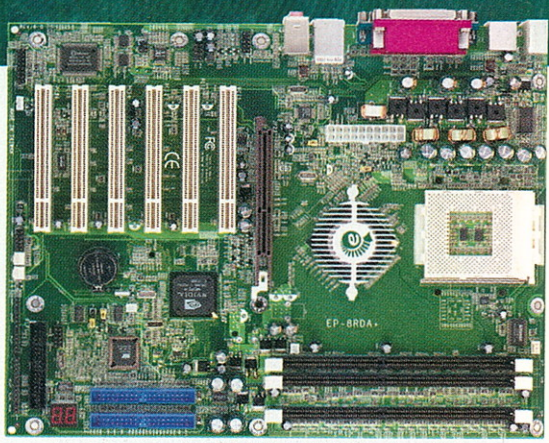
3D • animáció • film • vfx • rajzfilm • grafika • web • design • multimédia • technológia

design21

Megjelent!
Fizessen elő vagy keresse az újságárusoknál a Design21 magazint!

Megrendelés
Telefon: 359 6410
06 30 436 0246
www.design21.hu

EPOX–8RDA+



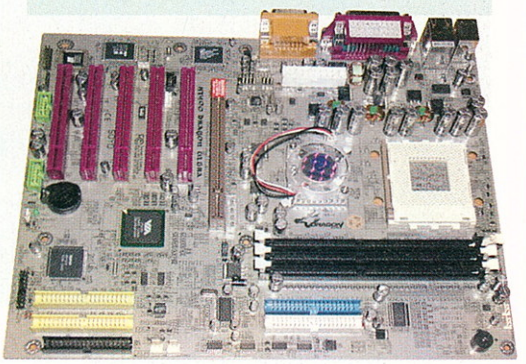
■**CÉG:** HERTA Számítástechnika ■**TELEFON:** 322-2232 ■**ÁRA:** Bevezetés alatt
■**WEBSITE:** http://www.epox.nl/

Az EPoX is belépett azon gyártók körébe, amelyek nForce2-es lapkakészlettel szerelt alaplapot készítenek. Első látásra igényesen felszerelt a 8RDA. A dobozában külső FireWire és USB 2.0 csatoló, MIDI-port kivezetés és egy utilitykkel is felszerelt CD található. Ebből is látszik, hogy az EPoX lapja már az igényes felhasználóknak is megfelelő lesz, hiszen összességében 6 USB (1.1 és 2.0), illetve 2 FireWire csatolójával szinte minden manapság divatos külső perifériát képes fogadni. Természetesen beépített hálózati csatlakozót is „adnak hozzá", ezt a Realtek's RTL8201BL chipje vezérli.
A 3 hangkimeneten természetesen Dolby 5.1 is elérhető a Realtek ALC650 kontrollere segítségével (s persze az nForce2 APU-ján keresztül). Sajnos a RAID vezérlő lemaradt, pedig egy ilyen teljesítményű alaplapon nem ártott volna. További probléma, hogy a memóriabővítőhelyekre rálóg a VGA kártya, így ahhoz, hogy memóriát cseréljünk, a VGA kártyát is ki kell vennünk (főleg ha hosszabb kártyáról van szó). Sajnálatos továbbá, hogy nem függőlegesen, hanem vízszintesen helyezték el a két IDE kontrollert, ezzel még lehetnek gondjaink a gépszerelések közepette.
A legnagyobb probléma mégiscsak az, hogy az alaplapi lapkakészleten nincs aktív hűtés: így előfordulhat az az eset, hogy az egyébként is nagy hőt leadó procihűtő, a meleg chipborda és mondjuk a lakást fűteni tudó Radeon 9700 egy kupacban túlmelegedést okozhat. Az EPoX ígérete szerint a következő sorozatban már lesz aktív hűtés a lapkakészleten, addig is érdemes a gépházban egy-két ventillátort elhelyezni. Az alaplap egyébként megvédte az Athlon processzort, amikor nem indult el a procihűtő ventilátora. Ez piros pont ☺. Szerencsére az alaplap ezt a néhány kellemetlenséget rengeteg BIOS-állítgatási funkcióval (ezek korrektül működnek is) és meglepő sebességgel hálálja meg, így mindenféleképpen az ajánlott alaplapok közé tartozik.

EPoX–8RDA+ 90

- ✚ kiváló felszereltség
- ✚ remek teljesítmény és tuningolhatóság
- ✚ Athlon-védő funkciók
- ➖ hűtési gondok
- ➖ nincs RAID

SOYO SY-KT400 DRAGON ULTRA PLATINUM EDITION



■**CÉG:** Elbatex-Hun Kft. ■**TELEFON:** 329-0842 ■**ÁRA:** 40 900 Ft+áfa
■**WEBSITE:** http://www.soyo.com.tw/

Egy alaplap, melynek neve ennél szimpatikusabb nem is lehetne *(mondá Dragon György – Gyu* ☺, s amely támogatja az AGP 8x-et, a DDR400-at, a 6 csatornás hangot, a RAID-et, a LAN-t és az USB-t. Magyarán ez egy igencsak jól felszerelt termék. S még inkább megszeretjük majd, ha kibontjuk az igen igényes dobozolást, ugyanis a belsejében több érdekességet is találunk. Az alaplapot kiemelve egy SB-K7VXPB egység bukkan elő (ez egy 5,25-ös slotba vezet ki 2 USB portot, és két Flash memória-írót és olvasót), ennek segítségével gyorsan tudjuk frissíteni digitális kameránk vagy MP3-lejátszónk adatait. Nagyon praktikus, ha PC-nk házában van elég hely. Emellett a hangkártyához tartozó kivezetés is előkerül, amelyen át digitális ki- és bemeneteink is lesznek egy csapásra. A 3 db IDE kábelről inkább már nem is beszélünk ☺ (hiszen RAID-es a kicsike, tehát 8 db IDE eszközt köthetünk az alaplapra). Sajnos a Serial ATA szabványt nem támogatja az alaplap, azonban egy remek kis konverterrel megoldható a kérdés. Pozitívum, hogy a memóriabővítőhelyek nem lógnak rá az AGP portra, ami az alaplap szerelgetésénél igen hasznos lehet (memóriacsere esetén). A tápkábel-csatlakozó elhelyezése kicsit szerencsétlen (a chipset-ventilátor és a párhuzamos port között), egyébként minden csatlakozó könnyen elérhető helyen van. A BIOS-ban egy Soyo Combo Setup segítségével vagyunk képesek húzni Dragonunkat, tapasztalt buherátorok akár 25%-os teljesítménynövekedést is kihozhatnak belőle.

Meglehet a teljesítménynövelés jót is tesz neki, ugyanis más, hasonló KT400-as alaplapokkal szemben nem száguldozott, sőt enyhén bár, de alulmaradt (természetesen a mérések alapállapotban, húzás nélkül történtek). Mindazonáltal kiváló húzhatósága, valamint fantasztikus felszereltsége a legvérmesebb athlonos sebességőrülteket is kárpótolja majd ☺.

Soyo SY-KT400 UPE 88

- ✚ rengeteg extra
- ✚ jól húzható
- ➖ alapban nem túl gyors
- ➖ kicsit drága

HP PHOTOSMART 7550

■**CÉG:** HP Magyarország ■**TELEFON:** 329-0842 ■**ÁRA:** 96 240 Ft+áfa
■**WEBSITE:** http://www.hp.hu/

PhotoRET IV-es nyomtatótechnológiájának maximumát nyújtja a HP jelenleg kapható legkomplexebb fotónyomtató-megoldása, amely magában, PC nélkül is képes dolgozni. Köszönhető ez többek között a számos memóriakártya-foglalatnak: Compact Flash, Smart Media, Secure Digital, Sony Memory Stick és MultiMedia kártyákat képes fogadni a nyomtató. Teljeskörűen kezelhetjük a nyomtatási és előkészítési feladatokat a komplett kezelőpanellel, hogy tudjuk is, éppen mit csinálunk: kisméretű színes, TFT kijelzőn jelennek meg a menük és a kiválasztott képek. Nemcsak böngészhetünk közöttük, hanem szerkeszthetjük is a fotókat, közvetlenül a nyomtatóval. HP PhotoSmart kamera birtokában közvetlenül USB kábelen is áttölthetjük a képeket, nincs szükség a memóriakártya mozgatására. A speciálisan erre a célra szolgáló USB csatlakozó a gép homlokzati oldalán található. Összetett, nagy felbontású anyagoknál jöhet jól a HP-termékekben már általánosan használt USB 2.0 csatolófelület, amely lényegesen lerövidíti a letöltés időtartamát (párhuzamos portot már nem találunk a készüléken).
Maximálisan 4800x1200 dpi felbontással dolgozik a nyomtatómű, névlegesen 13 színes vagy 17 fekete oldalt vet papírra percenként. Nem kevesebb mint három tintakazetta jár a készülékhez: külön pigment alapú fekete a szövegnyomtatáshoz, három normál alapszín az általános színes dokumentumokhoz (irodai papírra) és külön fotókazetta speciális hordozókra való nyomtatáshoz. Egyazon oldalon tehát akár hétféle tinta is szerepelhet, így nagyon élethű, természetes színek keverhetők ki nehéz, árnyaltabb képek esetében is. Jelenleg a legjobb minőséget nyújtja a leggazdagabb PhotoSmart, csak éppen ára is kiugró. Lehet, hogy sokan üdvözölnének egy hárompatronos, de kijelzővel és olvasóval nem terhelt árú változatot.

HP PhotoSmart 7550 93

- ✚ élenjáró minőség
- ✚ sosem kell festéktankot cserélni
- ➖ drága

NOKIA 6610

■**CÉG:** Nokia Magyarország ■**TELEFON:** - ■**ÁRA:** Szolgáltatótól függ
■**WEBSITE:** http://www.nokia.hu/

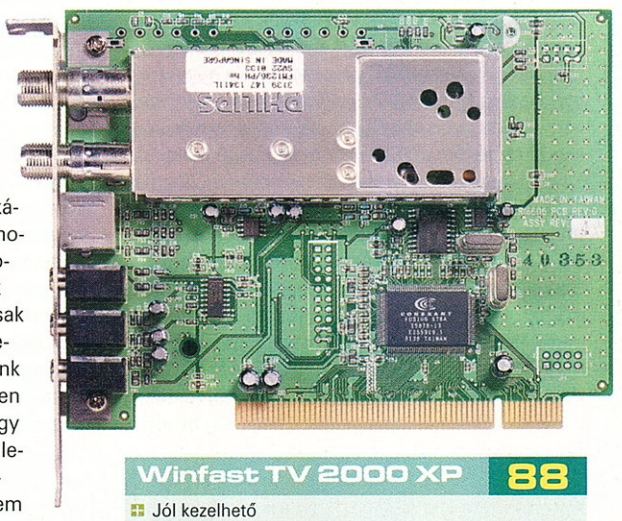
Még karácsony előtt sikerült megkaparintani a Nokia aktuális felhozatalának talán legelegánsabb képviselőjét. A Nokia 6610-esről van szó, amely első ránézésre egy teljesen új készüléknek tűnik, ám jobban megvizsgálva kiderül, hogy tudása szinte száz százalékig megegyezik az előző hónapban tesztelt 7210-essel. Ezt persze nem rosszindulatból mondom, hiszen senki sem várhatja el a Nokia fejlesztőmérnökeitől, hogy minden hónapban ezer és ezer érdekességgel álljanak elő. Mindössze 84 grammos súlyával és 106x45x17,5 mm-es befoglaló méreteivel igencsak remek kialakítású mobilnak mondható. A készülék többféle színben is kapható, így mindenki megtalálhatja a számára legmegfelelőbbet. A szokásos 4096 színt képes megjeleníteni egy 128x128-as felbontású kijelzőn. Sajnálattal tapasztaltuk, hogy némileg gyengébb a minősége, mint a korábban tesztelt 7650-esnek (amelybe fényképezőt is szereltek). A szokásos alapfunkciókon kívül (számológép, naptár, telefonregiszter, egyebek), néhány igazi különlegességet is tartalmaz. Ilyen a 7210-esben szintén megtalálható FM-rádió, melyet a mellékelt headset segítségével tökéletesen tudunk hallgatni. Talán a legfontosabb spéci szolgáltatása, hogy a rádió, illetve a telefonos beszélgetések is kihangosíthatóak! Ily módon még élvezetesebb a rádiózás, és még kényelmesebb a beszélgetés. Igaz, nem túl jó a minősége, de kezdetnek nem rossz. A háromnormás készülékben megtalálhatóak a ma már szintén alapfunkciónak számító Java és WAP szolgáltatások, sőt még a GPRS-t és a HSCSD-t is beleépítették. Mindent összevetve remek telefonnak tartjuk a 6610-est: minden olyan korosztálynak ajánljuk, amely meg tudja fizetni (figyeljétek az akciókat, és ha találtok egy számotokra megfelelőt, feltétlenül csapjatok le erre a gyöngyszemre).

Nokia 6610 **92**

- ✚ Remek külső
- ✚ Kihangosító
- ➖ Kevés újdonság
- ➖ A kijelző lehetne szebb

LEADTEK WINFAST TV 2000 XP

■**CÉG:** Kelly-Tech Kft. ■**TELEFON:** 350-1246 ■**ÁRA:** 12 500 Ft+áfa
■**WEBSITE:** http://www.leadtek.com/



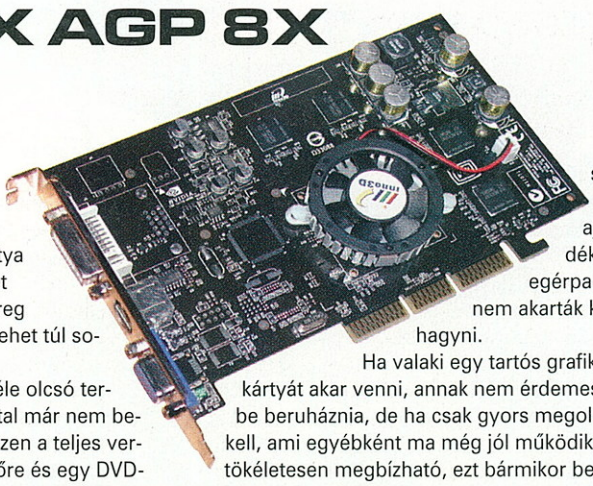
Már többen kérdeztétek, hogy amennyiben beszereztek egy tv-kimenettel ellátott GeForce vagy bármely más grafikus vezérlőt, akkor nézhetitek-e a számítógépen a tévét. Nos, sajnálattal közlöm, de nem igazán. Az erre a célra szánt megoldások az úgynevezett TV Tuner nevet kapták, amelynek most egy jeles, kiemelkedő képviselőjét be is mutatnám nektek. A Leadtek-féle Winfast TV 2000 XP-ről van szó, mely már első ránézésre is elég összetettnek tűnik. Dobozában a kártyán kívül találhatunk egy CD-t (meghajtóprogrammal és tv-szoftverrel), átalakítókábelt távirányító elemekkel, a távirányító szenzorját, valamint egy FM-rádióhoz való antennakábelt. Bizony, ez utóbbi segítségével még rádiót is hallgathatunk. Ügyesebbek akár kedvenc zeneszámaikat is digitalizálhatják az egyes csatornákról (az már más kérdés, hogy legtöbbször belekotyognak a tisztelt műsorvezetők...). A TV 2000 XP kártya telepítése viszonylag egyszerű, bár előfordult, hogy a rendsze csupán a driver második futtatására hitte el, hogy valóban ilyen kártya van a gépben. Miután feltelepítettük és rákötöttük a tv-kábelt, rögtön betölthetjük a programját, ahova automatikus vagy manuális programozás segítségével rögzíthetjük a csatornák kavalkádját. A kártya segítségével nemcsak szemlélhetjük a tévé-ben zajló eseményeket, hanem akár könnyedén fel is vehetünk mindent. Arra figyeljünk csak, hogy legyen elég merevlemez-kapacitásunk, hiszen egy jobb minőségű videó mérete több GB is lehet! Egyetlen aprócska negatívumát tudnánk megemlíteni, nevezetesen, hogy nem sikerült benne előcsalni a teletextet. Ez azonban, úgy érezzük, teljesen elnézhető.

Winfast TV 2000 XP **88**

- ✚ Jól kezelhető
- ✚ Telepítése egyszerű

INNO3D GEFORCE4 MX AGP 8X

■**CÉG:** Expert Computer Kft. ■**TELEFON:** 350-3357 ■**ÁRA:** 22 000 Ft+áfa
■**WEBSITE:** http://www.inno3d.com/



Aktuális grafikuskártya-tesztünkben megvizsgáltunk néhány Radeon, egy Xabre, és említésképpen két GeForce kártyát. Az Inno3D-től ezúttal még egy megoldás érkezett hozzánk, amely nem más, mint egy különleges GeForce4 MX 440. Egyrészt támogatja már a manapság futótűzként terjedő 8-szoros AGP csatolót, amelynek segítségével némi sebességnövekedésre tehetünk szert a korábbi típusokhoz képest. Ennél sokkal fontosabb azonban megemlíteni, hogy a CRT és DVI (előbbi a szimpla monitorkimenet, a másik pedig egy digitális kimenet, amelyre különféle megjelenítőket, illetve átalakítóval másik monitort is rá lehet kötni) kimenetek mellett egy különleges tv-csatlakozó is található rajta. Lényegében ez nemcsak adni, hanem venni is képes a jelet, aminek köszönhetően fel is vehetünk vele videókat. Ez a megoldás egyre népszerűbb, főleg az Inno3D köreiben. A nagyobb gyártók azért nem alkalmazzák, mert nem tökéletes a minősége, illetve némileg elrontanák vele saját digitalizálókártyáik piacát. A kártya sebességéről sajnos már nem lehet örömódákat zengeni, hiszen a jó öreg GeForce2-es architektúrából nem lehet túl sokat előcsalni.
Az Inno 3D mindeddig (még az efféle olcsó termékeinél is) elég bőkezű volt. Ezúttal már nem beszélhetünk gazdag mellékletről, hiszen a teljes verziós szoftverek egy videoszerkesztőre és egy DVD-lejátszóra csökkentek. A teljes játékok ezúttal kimaradtak a felhozatalból... Mindazonáltal találhatunk a dobozában néhány fontos dolgot, úgymint: egy S-Video–RCA átalakítót, egy RCA hosszabbítót, valamint egy S-Video elosztókábelt. Természetesen a teljes játékok hiánya után a már jól megszokott ajándék egérpadot nem akarták kihagyni.
Ha valaki egy tartós grafikus kártyát akar venni, annak nem érdemes ebbe beruháznia, de ha csak gyors megoldás kell, ami egyébként ma még jól működik, és tökéletesen megbízható, ezt bármikor be lehet tenni a gépünkbe!

Inno3D GF4 MX 440 8x **79**

- ✚ Megbízható
- ✚ Videobemenet!
- ➖ Lassú
- ➖ Nem elég időtálló

MIÉRT KELL EZ NEKÜNK?

A DVD FORRADALMA

Az utóbbi fél évben bekövetkezett az, amit a szakértők már jó ideje megjósoltak: a DVD-ROM-ok kiskereskedelmi ára elérte a CD-meghajtókét. Így annak, aki mostanság adja gépfejlesztésre a fejét már semmi nem indokolja, hogy ne az új technológia mellett tegye le a voksát.

Ennek tükrében nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy megmondjuk: egy-két éven belül nem nagyon lesz már olyan számítógép hazánkban sem, amelyben ne DVD-meghajtóval olvasnánk a korongokat, legyen szó akár CD, akár DVD lemezekről. Tudjuk-e azonban azt, hogy mi az, amit a gépünkbe teszünk, milyen lehetőségek nyílnak meg ezáltal előttünk, s miért is jó mindez számunkra?

MI IS AZ A DVD?

A DVD (Digital Versatile Disc – digitális sokoldalú lemez) nem más, mint az optikai lemezes tárolási technológia „következő" generációja. Ha nagyon tágan értelmezzük, a DVD tulajdonképpen egy olyan nagyobb és gyorsabb CD, amely képes moziminőségű mozgókép, a CD-nél jobb minőségű hang, és jóval nagyobb mennyiségű adat tárolására. Ma már az egyre népszerűbb DVD-lejátszók mellett mind több DVD-meghajtó található a számítógépekben is, és az összes új generációs konzol (PS2, Xbox, GameCube, az utóbbi egy speciális Mini-DVD formátumot) is ezt használja. A DVD mint formátum pedig rövid időn belül teljesen átveszi az audio-CD, a videokazetta, a lézerlemez, a CD-ROM és a videojátékokat tartalmazó cartridge-ok szerepét. A szabványt kialakításától fogva minden nagy elektronikai cég, hardvergyártó, film- és zenestúdió, valamint -kiadó támogatja és használja, így nem csoda, hogy 1996-os bevezetése után három évvel már minden idők legsikeresebb fogyasztói elektronikai termékeként tartották számon, melynek népszerűségéhez eddig semmi nem fogható a szórakoztatóelektronika történetében.

Abból, ahogy a DVD megváltoztatta a számítógép- és a szórakoztatóipart, úgy gondolhatnánk, hogy kifejlesztését mindenki kitörő örömmel fogadta, bevezetése pedig a világ legzökkenőmentesebb procedúrája volt. Ez azonban nagyon messze esik attól, ami valójában történt. A legmeglepőbb az, hogy a „nagy ötlet" megvalósítása egyáltalán nem csak technikai akadályokba ütközött…

EGYSZER VOLT, MAJDNEM NEM VOLT…

A történet a nyolcvanas évek közepén kezdődik, amikor a mágneses adathordozókat kiszorító optikai megoldások tömeges elterjedése világviszonylatban is jelentőssé válik, megteremtve ezzel az elvi és gyakorlati alapjait a technológia kiteljesítésének, azaz a DVD szabvány megjelenésének. 1992-ben alakul meg a DVD Consortium, mely magába foglalja szinte az összes jelentős szórakoztatóelektronikai és informatikai világcéget. A pénz azonban nagy úr, a névleges szövetség nem gátolja meg a vállalatokat abban, hogy alkalmi érdekszövetségeket kötve, egymástól függetlenül több szálon próbálkozva essenek neki a szabvány gyakorlati megvalósításának. A két legnagyobb érdekcsoport a Warner Bros. filmstúdió és a Toshiba, illetve a Sony és a Philips vezérletével jött létre. Aki a leggyorsabb, nagyot kaszál, ez nem vitás. A civakodás azonban nem vezetett sok eredményre…

Az első működő prototípust a Toshiba tette le az asztalra 1994-ben, de nem sokat késett a Sony–Philips megoldása sem. A két csoport azonban nem tudott

NYEREMÉNYJÁTÉK!

A kérdésekre adott válaszodat nyílt levelezőlapon küldd el nekünk az 1374 Budapest, 5. Pf.: 578 címre, és nyerd meg az egyik speciális Gyűrűk Ura DVD-t, mely a Trilógia első részéből készült rajzfilmklasszikust tartalmazza, a Warner Home Video felajánlásában!

- Mikor alakult meg a DVD Consortium?
- Melyik cég „békítette" ki a marakodó feleket?
- Melyik jelenleg a legnagyobb kapacitású DVD?

Sok szerencsét a játékhoz!

közös nevezőre jutni, amelynek hátterében a pletykák szerint a gyorsasági versenyt elvesztő cégóriások jogdíjjal kapcsolatos aggályai álltak. A Sony és a Philips ugyanis a CD-technológia jogtulajdonosaiként úgy próbálta menteni a menthetőt, hogy megpróbálta CD-nek neveztetni az új technológiát is, ezáltal tartva nyitva azokat a csapokat, melyen keresztül a szerzői jogdíjakból folynak be számukra dollármilliók minden évben. Ha úgy vesszük, ehhez minden alapjuk meg is volt, hiszen a DVD-technológia tulajdonképpen a CD-technológiára építkezik.

A küzdelem 1995 közepéig tartott, amikor új szereplő lépett színre: a számítógépes ipar, amely a CD-t leváltó új adattárolási formát keresett. A legnagyobb fantáziát a Kék Óriás, az IBM látta a DVD-technológiában (mely a szórakoztatóelektronikai ipar számára éppúgy megfelelt mozifilmek és hanganyagok tárolására, mint a számítógépes ipar adattárolási céljaira). Ez azért sem volt baj, mert az IBM az összes marakodó céggel olyan erős üzleti kapcsolatban állt, hogy képes volt a kompromisszumos megoldás kikényszerítésére. Az IBM-nek hála tehát a két tábor 1995 végén egyesítette erőit, és megalkották a mindenki számára elfogadható, végleges szabványt.

Amikor azonban 1996-ban az USA-ban bejelentették, hogy elkészültek a végleges, sorozatgyártásra kész DVD-lejátszók, illetve a nagy filmstúdiók a Warnerrel az élen legyártották a piacra szánt filmjeiknek a DVD változatát, egy héttel a debütálás előtt beütött még egy – immáron az utolsó – crach: egy vezető számítástechnikai cég bejelentette, hogy sikerült feltörnie a DVD-filmek védelmét! A Disney, a Paramount és a Fox kalózkodástól való félelmükben azonnal elzárkóztak minden további DVD-vel kapcsolatos ténykedéstől, a piaci debütálást elhalasztották, az összes legyártott lemezt visszahívták, és megsemmisítették. Ezután azonban a „4C" (Intel, IBM, Matsushita és Toshiba) kifejlesztett egy többlépcsős másolásvédelmi rendszert, így miután a DVD-lejátszókat „hozzáalakították" az új szabványhoz, és a lemezeket újranyomták, elindulhatott végre a nagyüzem!

AZ ELADÁSOK AZ EGEKBE SZÖKNEK

Bár közvetlenül a debütálás után a DVD fogadtatása nem volt annyira sikeres, mint azt némely elemzők jósolták, a piac a kezdeti óvatossága után hihetetlen mód „rákattant" az új technológiára, és végül bármilyen más, korábbi technológiánál gyorsabban elterjedt (illetve terjed ma is). 1997-ben, az első „teljes" évben világviszonylatban mintegy 800 ezer asztali DVD-lejátszót és 300 ezer DVD-meghajtót értékesítettek. Két év múlva az asztali lejátszók száma megtizennégyszereződik, a számítástechnikai eszközökben található DVD-meghajtók száma pedig 300 ezerről 26 millióra nő. Tavaly pedig már csak az USA-ban volt ugyanennyi asztali lejátszó, a DVD-meghajtók száma pedig világviszonylatban már elérte a 90 milliót.

Csak összehasonlításképpen: 1997-ben, amikor már minden egyes számítógépben legalább egy CD-meghajtó volt, világviszonylatban 160 millió ilyen eszközt jegyeztek. A DVD-meghajtók alig négy év alatt meghaladták ennek a mennyiségnek az 50%-át, pedig abban az időszakban még jelentős árkülönbség volt a két technológia között. Ma már erről sem beszélhetünk: DVD-t nagyságrendileg ugyanannyiért vásárolhatunk gépünkbe, mint CD-t (magyar forintban kifejezve nettó 10 000 környékén tanyáznak az árak).

MIÉRT E NAGY SIKER?

A DVD formátum számtalan előnnyel rendelkezik minden őt megelőző technológiához képest. Nekünk, PC-seknek természetesen a megnövekedett adatmennyiség a szívünk csücske.

A DVD lemez mérete milliméterre megegyezik a CD lemezével, azaz 8 vagy 12 cm az átmérője, és 1,2 mm vastag (mindkét lemez két 0,6 mm-es összeragasztott hordozóból áll). Mindkét technológia a műanyag felületbe „mélyesztett" kicsiny „gödröcskék" (pit) segítségével tárolja az adatot, azonban a DVD lézere jóval kisebb hullámhosszon működik, így a pitek jóval kisebbek, és közelebb lehetnek egymáshoz, mint a CD-technológia esetében *(lásd a mellékelt képet)*. Csak magában ez a két faktor több mint négyszeres mennyiségű adat rögzítését teszi lehetővé egy ugyanolyan nagyságú műanyag lemezre, ehhez azonban még hozzá kell vennünk néhány egyéb tényezőt, amely a DVD-technológia sajátja (hatékonyabb csatornamoduláció, valamelyest nagyobb hasznos adatterület, hatékonyabb hibajavítás és kevesebb kihasználatlan szektor). Így összességében alapesetben (egyoldalú, egyrétegű DVD) nagyjából hétszer annyi adat fér el egy DVD lemezre (4,67 GB), mint egy CD lemezre (0,65 GB). Azért alapesetben, mert a technológia lehetővé teszi, hogy a lemez mindkét oldalára, akár dupla rétegben rögzíthessünk adatokat! *(A pontos méretleírást lásd a mellékelt táblázatban!)*

Ha azonban nem pusztán a méreteket nézzük, hanem azt, hogy ezt mire lehet felhasználni, még vonzóbbá válik a téma. A lemezen DVD-Video formátumban tárolt filmek ugyanis hihetetlen előnnyel rendelkeznek bármely régebbi adattárolási formához (VHS, VDC, SVCD) képest. Egy DVD–5-ös lemezre több mint két óra kiváló, már-már moziminőségű, tűéles, színhelyes videó kerülhet (DVD–18 esetében ez a hossz 8 óra), szélesvásznú mód támogatásával, digitális hang kíséretében (8 sávon, sávonként 8 csatornával). A filmek történetében a korhatár függvényében láthatatlan elágazások definiálhatók, sőt – ha a film forgalmazója fordított rá energiát – ugyanazt a jelenetet akár 9 különböző kameraállásból is megszemlélhetjük – akár menet közben is váltogatva őket!

Ám a DVD pusztán audiohordozóként is többet nyújt, mint a CD – mind mennyiségben, mind minőségben: a hangot nagyobb bitmélységben, magasabb KHz-cel, erőteljesebb dinamikával rögzíti ugyanis a DVD-Audio szabvány. Ráadásul mind a DVD-filmeket, mind az Audio DVD-ket élvezhetjük PC-nk mezei DVD-olvasójának segítségével is (miért ne tehetnénk, lényegében az asztali lejátszók is „csak" egyszerűsített számítógépek, melyekben a DVD-lejátszáshoz szükséges szoftvert egy chipben – firmware – tárolják).

ÖSSZEGEZVE

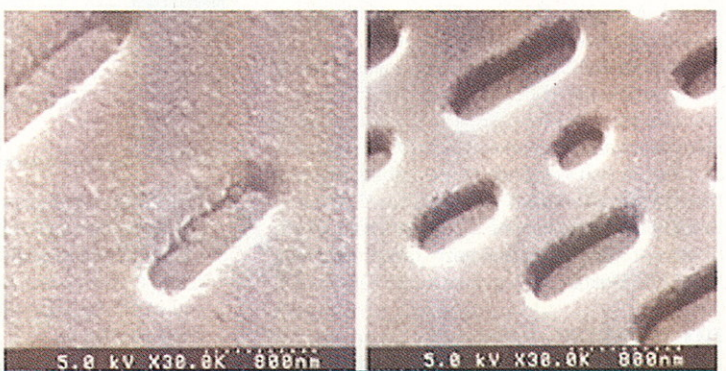
Miután a DVD-technológia lefelé teljesen kompatibilis, tehát a meghajtó képes olvasni gyakorlatilag bármilyen CD alapú médiát, így nem jelent gondot régi CD-ink használata frissen vásárolt DVD-meghajtónkkal. Egy dologra szeretnénk felhívni a figyelmeteket: ha gépetek nem teszi lehetővé a Windows 98 (illetve Win95 OSR2), vagy annál újabb operációs rendszerek futtatását, akkor először a konfigurációt fejlesszétek, és álljatok át Win98-ra, majd csak utána jöjjön a DVD, mert a korábbi Windows-verziók által használt FAT16 négy GB-os kötetméret korlátja gondot okozhat a DVD olvasásánál.

Boe

A lemezek kapacitásai

DVD-5	egyoldalú, egyrétegű,	4,67 GB	(kb. 4 700 MB)
DVD-9	egyoldalú, kétrétegű,	7,95 GB	(kb. 8 540 MB)
DVD-10	kétoldalú, egyrétegű,	8,74 GB	(kb. 9 400 MB)
DVD-14	kétoldalú, kevertrétegű,	12,32 GB	(kb. 13 240 MB)
DVD-18	kétoldalú, kétrétegű,	15,90 GB	(kb. 17 080 MB)

MEGJEGYZÉS: A kétrétegű lemezek tárolókapacitása azért kevesebb valamelyest két egyrétegű lemez kapacitásánál, mert a lézernek a belső réteg olvasása közben „át kell látnia" a külső rétegen, s hogy ez zökkenőmentes legyen, csökkenteni kellett a pitek sűrűségét, amely kevesebb rögzíthető adatot jelent.

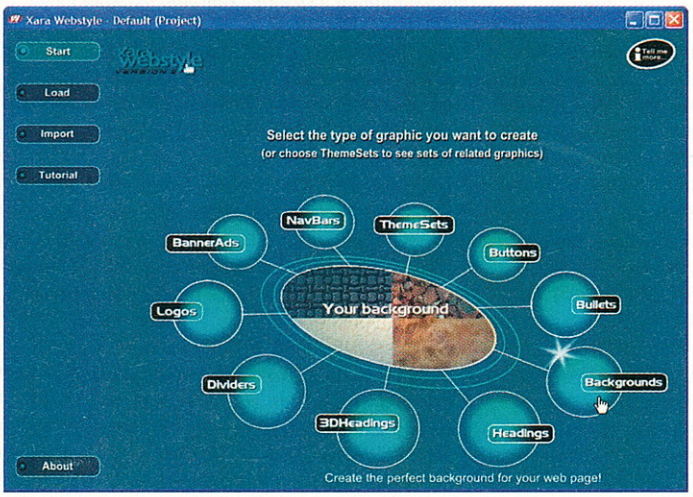


Pitek a CD felületén — Pitek a DVD felületén

EXKLUZÍV TELJES VERZIÓ

XARA WEBSTYLE 2.0

E hónapban az egyik legjobb webtervező program teljes verzióját nyújtjuk át ajándékként az olvasóknak. A Webstyle a HTML oldalak grafikai munkálatainak terhét szinte teljesen leveszi a felhasználó válláról.



A Xara cég egyik legérdekesebb programja a Webstyle, amely egy teljes körű webgrafika-készítő alkalmazás. Grafikaielem-gyűjteménye a gomboktól a különböző feliratokon, háttereken, hirdetéseken át a komplett menürendszerekig terjed, tulajdonképpen mindent egybefoglal, amire szükség lehet egy weboldalon. Számtalan előre elkészített, de teljesen testreszabható sablon áll rendelkezésünkre, így saját elképzeléseinket professzionális alapanyagok felhasználásával valósíthatjuk meg. Az így kialakult végeredményt a kívánt formátumban, a hozzá tartozó HTML kóddal együtt menthetjük el, amelyet már csak be kell szúrni weboldalunk forrásába. A most közreadott 2-es verziót tavaly nyár végén követte a 3-as, amelyet októberi számunkban részletesen bemutattunk.

TELEPÍTÉS ÉS INDÍTÁS

A telepítő a CD-felületből indítható. A megszokott képernyőkön kell végigszaladnunk: licencmegállapodás elfogadása, felhasználó- és cégnév megadása, kívánt telepítési és a Start menü mappa kiválasztása. Ezt követően a program a Start → Minden program → Xara WebStyle 2 menüből a Xara WebStyle 2 ikonra kattintással indítható.
A megjelenő indító képernyőn felül négy gomb látható. A Register this copy feliratra kattintva a Xara regisztrációs weboldalára jutunk, az Upgrade to WebStyle 3 a kedvezményes frissítési akció weboldalát nyitja meg. Azonban mindenki számára kényelmesebb frissítési lehetőség vehető igénybe a hazai forgalmazónál *(lásd keretes részünket)*. A Run WebStyle now gombbal léphetünk be a programba. A panel alján levő Show WebStyle 3 demo movies a CD-n található HTML oldalt nyit meg, amely a lemezre feltett négy WebStyle 3-oktatófilm egyfajta indító képernyője.

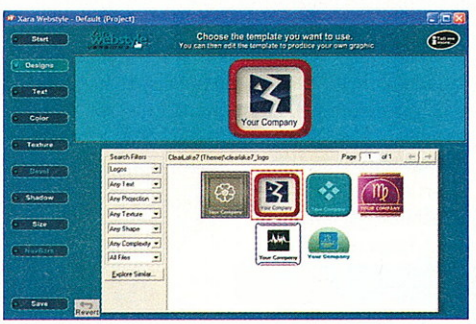
ÍGY MŰKÖDIK

A Webstyle kezdő képernyőjének nagy részét a 10 gömbből álló elemválasztó felület teszi ki. Ez összesen kilenc különböző grafikai elemet jelent; a tizedik gömb a ThemeSets, amely olyan előre gyártott témákat tartalmaz, amelyek egyben tartalmazzák a másik kilencet. Amennyiben bármelyikre rákattintunk, az ahhoz tartozó szerkesztőfelület jelenik meg a gömbök helyén. Ilyenkor alul a sablongyűjtemény, felül pedig az előnézeti kép látható. A kiválasztott elemhez tartozó paramétereket a bal szélen látható menüsáv mutatja. A különböző adatokat a sablonok helyén megjelenő paneleken állíthatjuk be, az előnézeti képen pedig folyamatosan nyomon követhetjük a változásokat. A Webstyle csak vektoros grafikákkal dolgozik — még a felhasználói felület is erre épül —, így bármelyik része minőségromlás nélkül átméretezhető.

KÉSZÍTSÜNK LOGÓT

Most lássunk egy példát a sokoldalú Xara WebStyle képességei közül.
A cég logójának elkészítése általában nem webszerkesztési feladat, de a Xara gondolt azokra is, akik tényleg nulláról szeretnének internetes jelenlétet kialakítani, ehhez pedig szükség lesz logóra.

1. Kattintsunk tehát a Logos gombra. Felül az előnézeti kép, alul a szerkesztőpanel látható, balra a menü, amelyben két gomb kivételével az összes elérhető. Jelenleg a Designs pontban vagyunk, azaz a sablonok közül válogathatunk. Válasszuk ki a legszimpatikusabbat.



2. Menjünk át a méretszerkesztőbe (Size), és a Graphic Size csúszkát állítsuk be úgy, hogy a logó mérete megfelelő legyen. A Component Width Control a kép szélességét változtatná, de egyrészt jó az alapértelmezett, másrészt erre ráérünk később is.
3. Kattintsunk a Text gombra. Az általunk választott sablonnak két független szöveges része van: a krix-krax a tetején (igen, ez is szöveg!) és a cég neve. Találjunk ki egy jól csengő cégnevet, és írjuk be a Your Company felirat helyére. Válasszunk hozzá betűtípust és -méretet is. Nyissuk le a Text Block listát, majd válasszuk ki a második listaelemként árválkodó betűt. Találgatásos módszerrel vagy a Karaktertábla (Start → Minden program → Kellékek → Rendszereszközök) segítségével felderíthetjük a teljes készletet, így könnyebb lesz választani.

4. Eljött a színezés ideje (Color). Az alul levő listából választhatjuk ki a rendelkezésre álló képi elemeket. Az Advanced gombra kattintva a paletta helyett a teljes színskálával dolgozhatunk.
5. A Texture menüpontban logók esetében a háttér színére állíthatnánk be valamilyen textúrát, azonban ez jelenleg lényegtelen. A Shadow gombra kattintva viszont az árnyékolás beállításaihoz jutunk. Alapértelmezés szerint logónknak nincs árnyéka. Választhatunk a sablonok közül, vagy az Advanced panelen mi állíthatjuk be az árnyék paramétereit.
6. Ha minden stimmel, mentsünk! A Browser Preview élesben, a böngészőt beghíva mutatja meg, mit alkottunk.

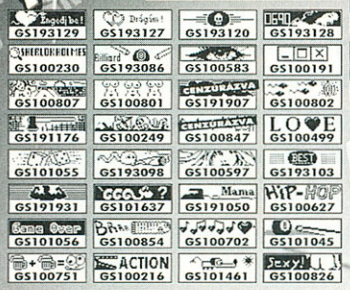
TRf

SMS VILÁG
TELEFONLOGO.HU

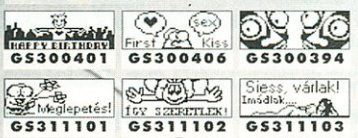
ÚJ!

AZONNAL IGAZI CSENGŐHANGOK
Billentyűkombináció nélkül!
NOKIÁRA, MOTOROLÁRA, SIEMENSRE ÉS ALCATELRE!

LOGÓK



Képüzenetek



Polifonikus CSENGŐHANGOK

CSAK SMS-ben RENDELHETSZ!

Nokia: 3510, 7650 Siemens: C55, S55	NOKIA	SIEMENS
B.Bounce: Club Bizzare	GS760013	GS860013
Gorillaz: Clint Eastwood	GS760012	GS860012
Elvis vs JXL: A little less	GS760039	GS860039
JLo: Gonna be allright	GS760021	GS860021
Backstreet B.: The call	GS760057	GS860057
Holly Valance: Kiss Kiss	GS760031	GS860031
Robbie W.: Millenium	GS760045	GS860045
Alizée: Moi Lolita	GS760047	GS860047
Mission Impossible	GS760046	GS860046
Linkin Park: Crawlin	GS760014	GS860014
Bon Jovi: It's my life	GS760028	GS860028
Sash!: Encore une fois	GS760017	GS860017
Darude: Sandstorm	GS760051	GS860051

ILYEN EGYSZERŰ!
1. Küld el a kiválasztott csengőhang kódját, 2. mentsd el a válaszban megérkezett könyvjelzőt v. wap címet, 3. a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre 4. mentsd le a csengőhangot a telefonodba

Nokia TOP15

Scooter posse	GS210926
Eminem loose yourself	GS210927
L.Ketchup Ketchup song	GS200840
Sugababes: Round round	GS200797
Scooter: Nessaja	GS200175
Sarah Connor: From Sarah With Love	GS200126
Scooter: Ramp (The Logical Song)	GS210744
Gigi D'Agostino: L'Amour Toujours	GS201840
Sash: Ganbareh	GS200682
Jlo: I'm gonna be	GS200684
Garbage: Shut your muth	GS200868
E. Iglesias: Love to see	GS200780
G.Michael: Shoot t.dog	GS200781
L. Rimes: Can't Fight The	GS201510
R. Keating: Lovin' Each	GS201623

MOTOROLA

Gigi D'Agostino: The Riddle	GS200307
Def leppard: now	GS200811
Gigi D'Agostino: La passion	GS200306

SIEMENS

Eminem: loose yourself	GS210970
Atomic Kitten: the last	GS210975
Britney Spears: boys	GS210976
Enrique Iglesias: maybe	GS210980
Scooter: posse	GS210969

ALCATEL

L. Kravitz: Fly Away	GS203051
E. Bunton: What took	GS203018
Afroman: I Got High	GS203001
Backstreetb.: Drowing	GS203005

SMS-BEN ÍGY RENDELJ!
1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódszámot például: GS201234 a következő számra:
PANNON VAGY WESTEL TELEFONRÓL:
06-90-635-655
2. Azonnal megérkezik
3. Mentsd el a telefonodba!
4. Ha másnak szeretnél ajándékba küldeni, akkor írd be a kódszámot, hagyj egy szóközt, majd add meg a 06-tal kezdődő mobilszámot például:
GS201234 06301234567

VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ!
1. Hívd a megadott számot
2. Add meg a betűk nélküli 6 számjegyű kódot
3. Add meg a mobil számot
4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
5. Mentsd el a telefonodba

Vezetékes telefonról hívd:
06-90-515-566

Csengőhangok csak az arra alkalmas NOKIA, ALCATEL 511, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45, C55, M50, MT50 és a következő MOTOROLA készülékekre rendelhetők! (V2288, T2288, Timeport 250, Timeport 260, P7389, V50)

A hívás díja: 360Ft+Áfa/perc+kd Az SMS küldés díja: 400Ft+Áfa/SMS Ügyfélszolgálat: A.H. Kft. Tel.: 06-1-266-5756

Logók és képüzenetek csak megfelelő NOKIA készülékekre rendelhetők!

SONY ERICSSON T300
+digitális kamera
NYERŐJÁTÉK
MMS- E-mail - Digitális kamera

Kérdés: Melyik TV-sorozatban játszott George Clooney orvost?
GSJobaratok
GSVeszhelyzet
GSSzomszedok

Ilyen egyszerű!
1. Küldd el a helyes kódot SMS-ben.
Például: GSSZOMSZEDOK
2. SMS-ed alapján megszületünk a játékban.
3. A játékban való részvétel határideje: 2003 január 31. Eredményhirdetés: 2003 február 4.

KÜLDD BE A HELYES VÁLASZHOZ TARTOZÓ KÓDOT MOST!

SMS-SZÁM: 06-90-635-645
PANNON VAGY WESTEL TELEFONRÓL

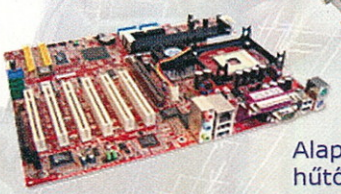
A nyereményt készpénzre nem váltható. A játékban munkatársaink kivételével bárki részt vehet. Jogorvoslat kizárva. Kérdezhető: www.telefonlogo.hu/Ügyfélszolgálat: A.H. Kft. Tel.: (06-1)-266-5756
Az SMS küldés díja: 400 .- Ft + áfa/SMS

WWW.GAMESTAR.HU

Neuro2000
Számítástechnika felsőfokon

személyre szabott konfigurációk

nVidia, ATI, 3DLabs VGA vezérlők csúcs minőségben



Alaplapok, processzorok, hűtők nagy választékban

> 2 és 3 év garancia
> házhozszállítás
> online áruház

www.neuro2000.com

Szaküzlet: 1085. Bp. József Krt. 22.- Tel.: 210-3712 - e-mail: bolt@neuro2000.com

MÉLYVÍZ

19 TIPP A GÉPÖSSZERAKÁSHOZ

ERRE FIGYELJ, HA PC-T SZERELSZ!

A múlt havi számunkban bemutatott „képes riport" az Athlon-tuningról meglehetős sikert aratott – ennek jó sok e-mail formájában hangot is adtatok – ezért döntöttünk úgy, hogy folytatjuk a sorozatot. Ám mivel az előző téma főként a haladóknak szólt, ezúttal a számítástechnikában még kevésbé jártas olvasóinknak próbálunk kicsit segíteni.

FIGYELMEZTETÉS!

Bár próbáltunk a legközérthetőbb formában fogalmazni, ha mégsem teljesen világos valamely lépés számodra, ne kezdj egyedül géped összeszereléséhez. Inkább kérdezz!

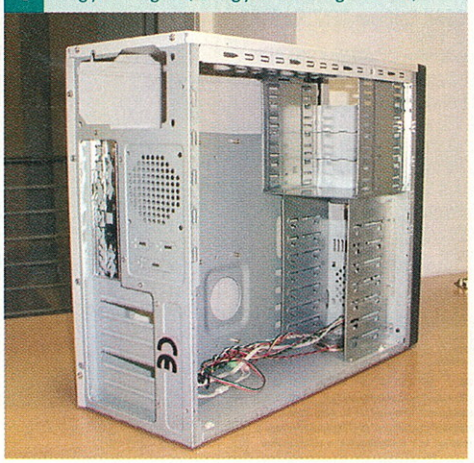
A kezdők számára mindig is misztikus területnek számított a számítógép „belseje". Valójában azonban semmi földöntúli nincs benne. A PC is ugyanolyan alkatrészekből épül fel, mint mondjuk a bicikli, s ezeket a megfelelő sorrendben és módon csatlakoztatnunk kell egymáshoz, hogy működjenek. Persze néhány ezer forintért bármely szerviz összerakja számunkra frissen vásárolt alkatrészeinket, de minek nélkülözni akár csak néhány napra is kedvenc masinánkat, ha alig fél óra alatt mi magunk is el tudunk végezni otthon akár egy alaplapcserét is? (Meg aztán azt a néhány ezrest mondjuk egy erősebb procira is költhetjük!) Lássuk hát, mire kell odafigyelnünk! A teljesség kedvéért azt az esetet vesszük alapul, amikor minden alkatrészünket lecseréljük, és teljesen a „nulláról" rakjuk össze gépünket.

0 Kiindulási állapot

ALAP(LAP)OZÁS

Ház vásárlásánál elsődleges szempontunk a méret legyen. Óvakodjunk a ránézésre is kicsiktől, mert ha a magasságon és szélességen egyszerre spórolt a gyártó, akkor a CD-meghajtónk nem fér majd a helyére az alaplaptól (félig kilóg, ami egyrészt ronda, másrészt nem túl praktikus), ha pedig a ház hosszúságát szabta rövidre, akkor a zsúfoltság lesz elviselhetetlen (kábelek, egymásra „lógó" eszközök, nem megfelelő szellőzés és túlmelegedés!). Ügyeljünk arra, hogy a ház dobozában benne legyenek az alaplap rögzítésére szolgáló csavaros fém-, illetve műanyag bakok, ugyanis ezek NEM szabványosak, azaz a régi házunk bakjait nem biztos, hogy használni tudjuk majd!

1 Nagy és tágas (és egyelőre még üres is)

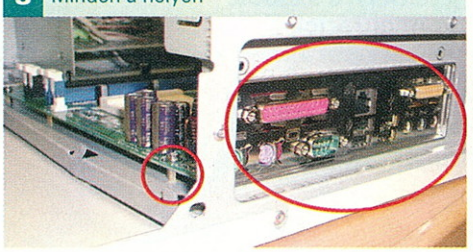


Ezek a menettel ellátott bakok azért olyan fontosak, mert a házak oldalában található vájatokba becsavarva őket ezekhez rögzíthetjük majdan az alaplapot. A ház oldalában azonban jóval több vájatot találunk majd, mint amennyi furatot az alaplapunkon, magyarán nem mindegy, hogy melyik vájatba csavarjuk be ezeket. (Ennek oka egyébként a kompatibilitásban rejlik: így az egyes házak többféle lapot tudnak fogadni). A megoldás: bányásszuk elő alaplapunkat a dobozából, illesszük a házba, majd fogjunk egy ceruzát, és az alaplap furatain keresztül jelöljük meg azokat a vájatokat, amelyekbe csavaroznunk kell.

2 A bakok becsavarása a vájatokba

Ha mindent jól csináltunk, a 3. képen látható állapottal kell találkoznunk: az alaplap a helyére került, a bakok pont a furatok alatt helyezkednek el, és a csatlakozók pontosan passzolnak a ház hátulján található, nekik szánt nyílásokba.

3 Minden a helyén



Ha ez a helyzet, húzzuk meg a csavarokat – a nehezén túl vagyunk ☺!

KÖZPONTI ELEMEK

Figyelmünket ezután a processzorra fordítsuk! Akár Intel, akár AMD (az ábrán utóbbival példálózunk), a CPU-t ma már csak egyféleképpen helyezhetjük a foglalatba (persze erőltetve akárhogy belemegy ☺): ha alulról szemléljük őkelmét, láthatjuk, hogy egy láb hiányzik az egyik – esetleg egyszerre két – sarkából. Ugyanígy a foglalaton is találunk olyan sarko(ka)t, ahol nincs lyuk a legszélső láb számára.

4 Rögzítsük az alaplapot

Miután felnyitottuk a foglalat rögzítőlábát (általában egy határozott lefele – és a foglalattól „elfelé" – irányuló mozdulattal tudjuk kiakasztani), passzintsuk össze a CPU-t a foglalattal, helyezzük be, majd hajtsuk le, és akasszuk vissza a rögzítőlábat.

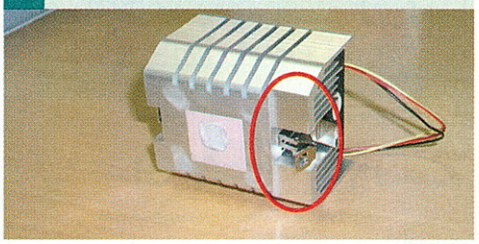
5 A processzorfoglalat rögzítőlába kinyitva

Trükkösebb rész a hűtő felszerelése, legalábbis az AMD-k esetében. Mechanikájuk nagyon egyszerű, használatuk kevésbé. A hűtő testén át van vezetve egy hajlított fémlapocska, amelynek két végén egy-egy akasztó található. A hűtőt a processzorra helyezve az elsőt még könnyű a foglalat oldalán található bütyökbe akasztani, a másik esetében

6 Processzorhűtő rögzítése AMD-knél

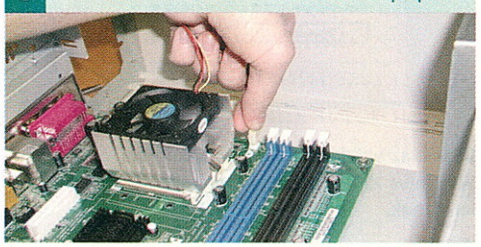
azonban már komoly erőfeszítések is elkelhetnek, hogy a helyére pattanjon (6. kép).
A Pentium 4 processzorokhoz kitalált rendszer jóval szimpatikusabb: ott a hűtőt egyszerűen csak behelyezzük az alaplapon kialakított műanyag ketrecbe, és be kell akasztanunk a kellőképp nagyméretű, jól használható nyelveket a helyükre. Utóbbi megoldások esetében a hűtőt kétféleképp is berakhatjuk a ketrecbe (mindegy, hogyan csináljuk) az AMD-sek azonban csak egyféleképpen használhatóak: a foglalat egyik oldala ugyanis lépcsőszerűen kiemelkedik, a hűtők alja pedig ezt követi (lásd a 7. képet). A processzorhűtő rögzítése után

7 Lépcsőszerű perem egy AMD-s hűtőn



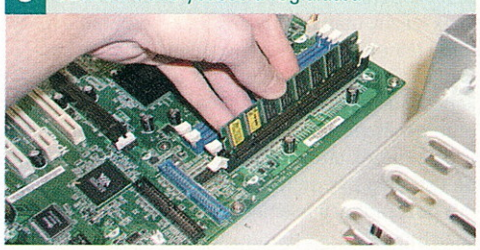
soha (!) ne feledkezzünk meg a ventilátor kábelét rádugni a foglalat közelében elhelyezett háromtűs csatlakozóra: általában CPU FAN néven emlegeti az alaplap, ha nincs meg elsőre, helyét a kézikönyvben megtalálhatod (8. kép).

8 A ventilátorkábel csatlakoztatása az alaplaphoz



A következő lépés a memóriák elhelyezése a foglalatokban. A RAM-ok is csak egyféleképp kerülhetnek a helyükre, legyen szó bármilyen fajtáról, így beillesztés előtt érdemes megszemlélni a modulunkat (9. kép). A memóriákon árkokat, a foglalatban bütyköket kell keresnünk, majd úgy forgatni a modult, hogy ezek egybeessenek (amennyiben az árkokat sehogy sem tudjuk „szinkronba hozni" a bütykökkel, akkor nem jó típusú memóriát vásároltunk alaplapunkhoz: az SDRAM-ok például két árokkal, foglalataik pedig ugyanennyi bütyökkel rendelkeznek, míg a DDR modulok és foglalatok csak egy árokkal, illetve bütyökkel bírnak). Ha sikerült a pozicionálás, ki kell nyitnunk a foglalat két végén található rögzítőbütyköket, behelyezni a RAM-ot, majd egy határozott mozdulattal a helyére pattintani.

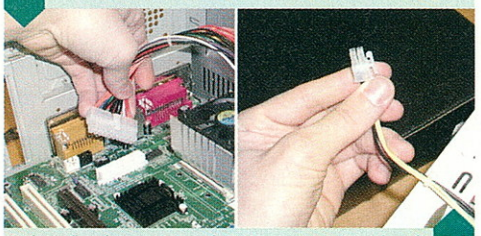
9 SDRAM behelyezése a foglalatba



ENERGIA

A PC áramellátását végző táp esetében több dologra kell figyelnünk: ilyen például, hogy a P4-es alaplapok a megszokott széles, húsztűs csatlakozón (10. kép) kívül egy négytűset (11. kép) is igényelnek a működéshez (régebbi tápoknál problémát jelenthet ennek hiánya). A másik a teljesítmény: manapság már nem érdemes (!) 300 W-osnál kisebb tápot venni, főleg akkor, ha több merevlemezt, illetve egyéb IDE eszközt (CD-olvasó, CD-író, DVD-olvasó stb.) tervezünk használni. Extrém esetekben a 400 W-os is elfér. Ha megvan az alany, illesszük a helyére, és rögzítsük csavarokkal (12. kép). Nem lehet eltéveszteni: a ház hátulján

10 Általános húsztűs tápcsatlakozó

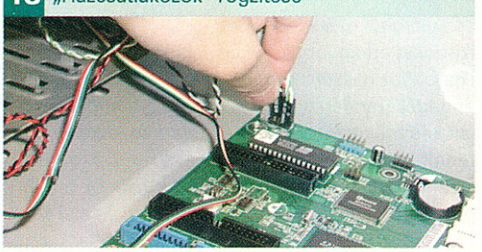


Négytűs tápcsatlakozó P4-kompatibilis tápnál **11**

12 A táp rögzítése

tátongó legnagyobb lyuk környékén kell megtalálnunk a furatokat, melyekhez – kitaláltátok – csak egyféleképpen fog passzolni a kicsike.
Most – amíg még viszonylagos rend uralkodik – érdemes megejteni a ház különböző „kiegészítőinek" (LED-ek, kapcsolók, speaker, elülső USB kivezetések) alaplapra való csatlakoztatását is: a kis, kétsoros tűcsoportok mindig a beszerelt alaplap elülső-alsó részében helyezkednek el, mellettük megtalálható az elnevezésük, melyek a ház elejéből „eredő" vezetékek végén trónoló kis, műanyag foglalatokon is ott díszelegnek. A feladat itt sem túl bonyolult: a megfelelő foglalat rádugása a megfelelő tűre (13. kép).

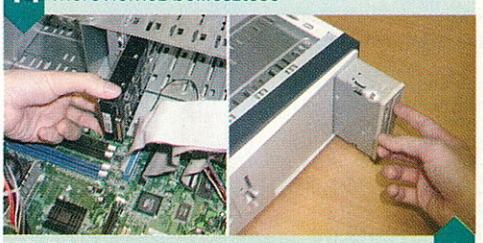
13 „Házcsatlakozók" rögzítése



IDE ESZKÖZÖK ÉS BŐVÍTŐKÁRTYÁK

Ezután a 14-15. képnek megfelelően csavarozzuk a helyükre az optikai meghajtókat (a felső, nagyobb helyek egyikére), a merevlemezt (az alsó, kisebb helyek közül válasszunk), illetve a kislemezmeghajtót (szintén).

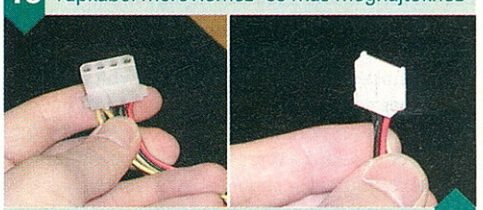
14 Merevlemez beillesztése



CD-ROM beillesztése **15**

Ezt követően fogjunk neki az IDE (széles, lapos műanyag) kábelek csatlakozókba illesztéséhez! Általában két ilyet mellékelnek a gyártók az alaplapunkhoz. Keressük meg a 19. képen megjelölt foglalatokat! A „sűrűbb csíkozású" (80 eres, nagyobb adatforgalmat biztosító) IDE kábelt dugjuk az elsődleges (primary) foglalatba (az alaplapon vagy a kézikönyvben mindenképp jelölik, hogy melyik az), másik végét pedig a merevlemezbe. Erre a kábelre ha tehetjük, optikai meghajtót (pl. CD-t), ne csatlakoztassunk, maximum másik merevlemezt, mert azok általában nem képesek olyan adatátviteli sebességre, mint az újabb HDD-k. Az IDE busznak ugyanis megvan az a sajátossága, hogy az összes rá csatlakoztatott eszköz a kábelen lévő leglassabb egység sebességével kommunikál. Ezért kell az optikai meghajtó(kat) a másik (secondary) IDE csatlakozóba dugott, „ritkább csíkozású" 40 eres IDE kábelre felfűzni (bár ha van még egy 80-asunk, használhatjuk azt is). A kislemezmeghajtó kábele és csatlakozófelületei hasonló formájúak, de jóval keskenyebbek az előbbieknél, ezért nem lehet összetéveszteni velük. Ezután már csak a tápból érkező négytűs „áramkábelt" (16. kép) kell a merevlemezhez és az optikai meghajtókhoz csatlakoztatni, illetve a 17. képen látható kisebb változatot a kislemezmeghajtóhoz.

16 Tápkábel merevlemez- és más meghajtókhoz

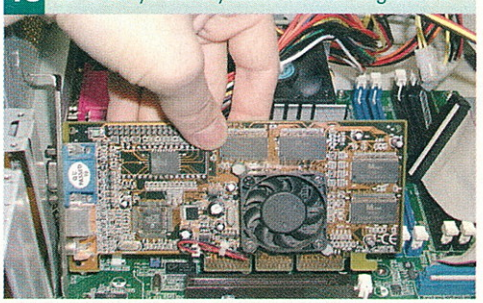


Tápkábel a kislemezmeghajtók számára **17**

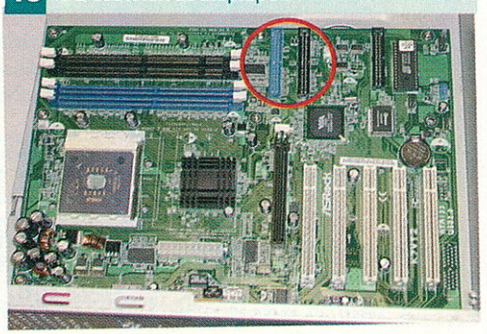
Végül már csak a bővítőkártyák (grafikus kártya az AGP-be, minden más a PCI foglalatokba – 18. kép – előbbi legtöbbször barna, utóbbi pedig fehér színű foglalat), illetve a külső perifériák (monitor, billentyűzet és egér, illetve a tápkábel) csatlakoztatása van hátra, hogy egy teljesen üzemkész és működő PC-vel rendelkezzünk!
Jöhet is a Windows-telepítés, ami bizonyos esetekben ennél sokkal összetettebb küldetés ☺!

Boe

18 3D-s kártya behelyezése az AGP foglalatba



19 IDE csatolók az alaplapon



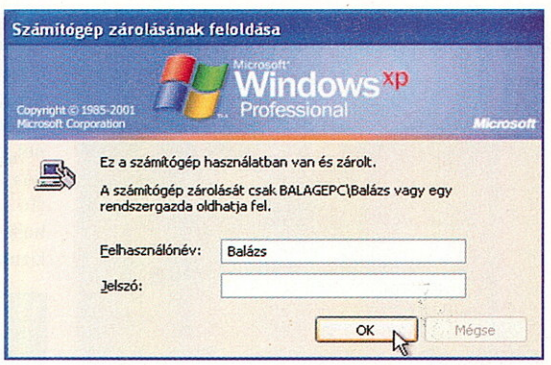
MÉLYVÍZ

TUNING ÉSSZEL

WINDOWS XP FINOMHANGOLÁS - III

Immáron egy éve velünk van a Windows XP, mégis sokan vannak, akik ilyen vagy olyan okok miatt eddig vártak az átállással, és csak most szánják rá magukat. Szeretnénk ebben egy kis segítséget nyújtani, hiszen az XP új felülete első pillantásra meglepően más, mint a régiek.

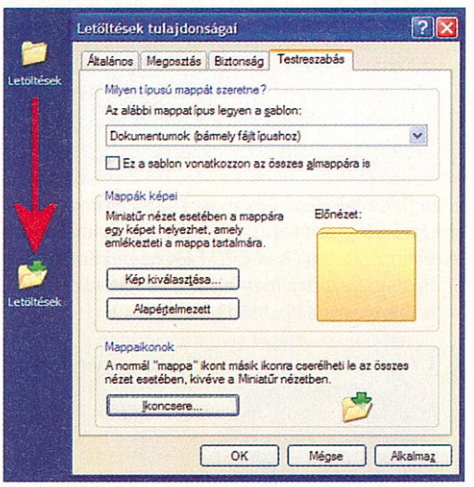
Lássuk először is, mit értünk a gép zárolásán. Ez alatt a a jelszó megadását kérő bejelentkező képernyő megjelenítését értjük, így ha elmegyünk a gép elől, jelszavunk ismerete nélkül illetéktelenek nem tudnak hozzáférni. Mondjuk ez otthon kevésbé veszélyes probléma, de azért nem árt, ha tudjuk, hogyan kell, elvégre jár EarthQuake-re is az ember ☺. Persze az egésznek semmi értelme, ha egyáltalán nem használunk jelszót a bejelentkezéshez. Szóval a Windows 2000-ben ez úgy ment, hogy a [Ctrl]+[Alt]+[Del] megnyomására megjelent a Windows Rendszerbiztonság ablak, ahol egy kattintással zárolható volt a gép. Az XP-ben ezt egy kicsit megbolondították, mivel a fenti kombinációra a Feladatkezelő jelenik meg. A múlt hónapban már szóba került a Vezérlőpult egyik eldugott része, amely a felhasználók bejelentkezési módjáról rendelkezik. Nos, a megoldás ezúttal is itt keresendő (Start → Vezérlőpult → Felhasználói fiókok → A felhasználók be- és kijelentkezési módjának megváltoztatása), illetve utolsó adalékként még azt a billentyűzetkombinációt kell megjegyeznünk, hogy [Win]+[L], és összeáll



a kép. Alapértelmezés szerint a két gomb lenyomása után az üdvözlő képernyőre jutunk, mert az XP azt hiszi, hogy gyorsan felhasználót akarunk váltani. Ez végül is nem rossz, mert innen csak a jelszó begépelésével juthatunk be a gépbe. Ha kikapcsoljuk a gyors felhasználóváltást, a két billentyű hatására a Windows 2000-ben megszokott bejelentkezőpanel jelenik meg, ahonnan nevünk és jelszavunk begépelésével juthatunk tovább. Félsiker. A teljes megoldáshoz le kell mondanunk az üdvözlő képernyőről, amely a fentieken kívül azzal az előnnyel is jár, hogy a [Ctrl]+[Alt]+[Del] megnyomására visszakapjuk a Rendszerbiztonság ablakot. A kör bezárult, a tettes előkerült, ám az e mögött levő logikát mi sem értjük.

MAPPÁK ÉS IKONOK

Ikonokat eddig jobbára csak fájlokhoz és parancsikonokhoz használhattunk, de az XP már nagyon engedékeny: lehetővé teszi, hogy a mappák ikonjait kedvünkre lecseréljük. Ehhez a következőt kell tenni: kattintsunk jobb gombbal a megváltoztatni kívánt mappán, válasszuk a Tulajdonságok menüpontot. Ugorjunk a Testreszabás fülre, és alul kattintsunk az Ikon lecserélése gombra. Választhatunk a megjelenő listából, de szétnézhetünk a merevlemezeken újabb ikonok után. Az internetről komplett ikonkészletek is letölthetők, különösen

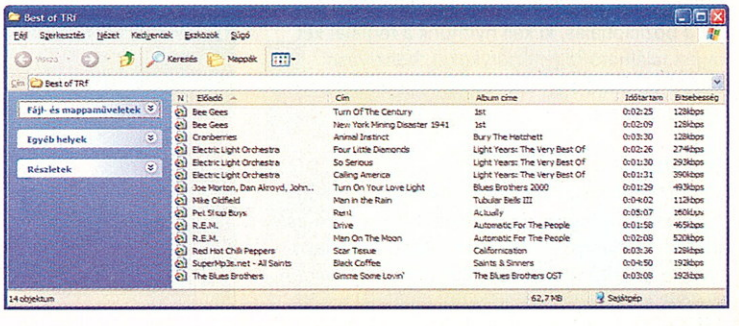


azokat az oldalakat érdemes felkeresni, ahol a Windows XP felületének megváltoztatásával foglalkoznak.

MAPPÁK ÉS MP3-AK

Az Intéző egyik újdonsága, hogy képes kiolvasni az MP3 állományok fontosabb adatait. Igaz, ezeket nem jeleníti meg magától, hagy nekünk egy kis munkát. Nincs más teendőd, mint megnyitni egy MP3-akat tartalmazó mappát, majd a Nézet menüben ellenőrizni, hogy az aktuális beállítás a „Részletek". Ezek után kattintsunk jobb gombbal a fájlok fölött látható fejlécre. A megjelenő listában kapcsoljuk ki a méretet, a típust és a dátumot, illetve kapcsoljuk be a számot, az előadót, a címet, az album címét, az időtartamot és a bitsebességet. Ezek a mezők tartalmazzák az MP3-ak alapadatait, de van még pár, amit mindenki saját tetszése szerint hozzáadhat a jelenlegi nézethez. Ezután már csak megfelelő sorrendbe kell rakni a mezőket, mégpedig úgy, hogy bal gombbal rákattintunk a fejlécre, elhúzzuk a kívánt helyre. Ha *A mappa beállításai* panelen bekapcsoltuk, hogy a Windows minden mappa beállítására külön emlékezzen, akkor akárhányszor visszatérünk ide, ezt a nézetet látjuk majd.

TRf



PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

Az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft. – mint a CW-Számítástechnika, a PC WORLD és a GameStar lapok kiadója – **pályázatot hirdet** a következő témában:

SZÁMÍTÓGÉPEK ÚJRAHASZNOSÍTÁSA – KÖRNYEZETVÉDELEM

Az újrahasznosítással elméletben és gyakorlatban foglalkozók három részre osztják a területet:

- A régi számítógépek felhasználása együtt vagy alkatrészként, számítástechnikai vagy elektronikai területen.
- Az alkatrészek felhasználása, bemutatása bármilyen egyéb, esztétikai, művészi díszítési stb. célokra
- Megsemmisítés környezetbarát módon, a szükséges anyagok elkülönítésével. (Értékes anyagok visszanyerése, újrahasznosítása, az ártalmas anyagok megsemmisítése a megfelelő módon.)

A pályázaton eséllyel indul bármilyen cikk, tanulmány, ötlet, rajz, kép, programlista stb., ami az újrahasznosítás fenti három témaköréhez tartozik, vagy ami információval, népszerűsítéssel vagy ötlettel segíthet az újrahasznosítás és a környezetvédelem ügyének előrevitelében.

A pályázat minimális terjedelme 9000 karakert (kb. két A/4 oldalnyi szöveg) és (ha szükséges) kísérő rajz, kapcsolási rajz, kép vagy fénykép.

A BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: 2003. ÁPRILIS 30.

A PÁLYÁZAT TÁMOGATÓI:

Az Informatikai és Távközlési Minisztérium
az IBM,
az Elender és
az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
A pályázat bírálóbizottságában részt vesznek a minisztériumok képviselői, valamint a támogató cégek szakemberei.

A PÁLYÁZAT POSTACÍME:
„Számítógépek újrahasznosítása – környezetvédelem" pályázat
IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Budapest
Révay u. 10.
1065

DÍJAZÁS:

- 2003-ban csúcsszínvonalú számítógép
- notebook
- nyaralási utalvány
- Suse Linux szoftvercsomag
- könyvajándékok

EREDMÉNYHIRDETÉS ÉS DÍJKIOSZTÁS:

2003. MÁJUS

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Ebben a hónapban a GameStar tesztlabor az olcsó videokártyákkal foglalkozott, így összesítőnk ezen szekciójában történtek a legszembetűnőbb változások az előző hónapokhoz képest. A hangkártyák ártippjénél is új befutót üdvözölhetünk a Sound Blaster Live 5.1 PCI OEM személyében. Az árakat szokás szerint a budapesti kiskereskedések árlistáinak felhasználásával állítottuk össze, számtani átlagot vonva az egyes értékek között.

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissülés	1. Abit Siluro GF4 Ti4200 64 MB	88%	32 500 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	A kategória leggyorsabbja
Új	2. Inno3D GeForce 4 Ti4200	87%	33 900 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Gyors, Video-In
Új	3. Club 3D Radeon 9500 64 MB	85%	44 900 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Viszonylag gyors
Új	4. Club 3D Radeon 9000Pro 64 MB	81%	27 100 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Jó sebesség
Új	5. Club 3D Radeon 9000 LE 64 MB	79%	19 900 Ft	2003. 01.	www.ati.com	Új technológia, jó áron
Ártipp	Inno3D GeForce 4 MX440 8X AGP	79%	18 100 Ft	2003. 01.	www.inno3d.com	Olcsó, kielégítő sebesség

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Club Radeon 9700	97%	94 990 Ft	2002. 10.	www.ati.com	Ma ez a legjobb kártya a piacon
2.	ASUS V8460 (GeForce4 Ti4600)	95%	68 400 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Tekintélyt parancsoló teljesítmény
3.	Leadtek Winfast GeForce4 TiA250 Ultra TD (Ti4600)	94%	72 900 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	Remek, egyedi hűtés, jól tuningolható
4.	Chaintech GeForce4 Ti4600 A-GT61	92%	73 800 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
5.	Inno3D Tornado GeForce4 Ti4600	90%	65 500 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Jó ára van
Ártipp	ASUS V8440 (GeForce4 Ti4400)	90%	53 200 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Terratec DMX6 Fire 24/96	94%	59 400 Ft	2002. 05.	www.terratec.de	Drága, de ez a top
2.	Terratec DMX 6 Fire LT	93%	30 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Minden szabványt ismer
3.	Terratec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
4.	InnoAX Pro Audio DV 5.1	91%	14 400 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	Gazdag felszereltség, nagyon jó ár
Frissülés	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	14 900 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	Sound Blaster Live 5.1 PCI OEM	85%	7 400 Ft	Belső teszt	www.creative.com	5.1 hangzás olcsón

Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	ASUS P4T533-C	95%	34 980 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
Frissülés	2. GigaByte GA-8IHXP	94%	40 400 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Felszereltsége egyedülálló
Frissülés	3. Abit TH7-2	91%	31 900 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Mindenre felkészített RD-s lap
4.	EPoX 4BDA	88%	23 700 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	DDR-es P4-megoldások alapja
5.	ASUS P4B266	87%	27 200 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Jó képességek, DDR, USB 2.0
Ártipp	ASUS P4S333	84%	17 600 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Olcsó, de minőségi

Socket A-s alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	ASUS A7N8X	97%	Bevezetés alatt	2002. 12.	www.asus.com.tw	Teljesítménykirály
Frissülés	2. ASUS A7V8X	96%	26 900 Ft	2002. 11.	www.asus.com.tw	Gyors, stabil, sokat tud
Frissülés	3. MSI KT4 Ultra	94%	28 100 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Bámulatos felszereltség
4.	ASUS A7V333	93%	23 400 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
5.	Aopen AK77-33	92%	22 700 Ft	2002. 05.	www.aopen.com.tw	Rengeteg egyedülálló extra
Ártipp	ECS K7S5A	81%	14 100 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/teljesítmény viszony

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissülés	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	11 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő", gyors, 512 KB cache
Frissülés	2. Pioneer DVD A06s	91%	13 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Frissülés	3. ASUS DVD E616	89%	11 500 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megbízható minőség
4.	Samsung SD-616F	73%	9 800 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
5.	Creative DVD1610E	71%	9 900 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	11 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő", gyors, 512 KB cache

CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissülés 1.	Yamaha CRW-F1	94%	29 100 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
2.	Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	24 900 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
Frissülés 3.	Teac CD-W5404E	91%	16 900 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
4.	TDK 161040X	90%	23 800 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
Frissülés 5.	ASUS CRW2410S	90%	17 900 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürge és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	11 900 Ft	-	www.lge.com	Szolidabb megoldás, de olcsó

17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Philips 107T	97%	43 990 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
2.	iiyama HM704UTC	95%	65 150 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
3.	Samsung SyncMaster 757DFX	93%	53 990 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissülés 4.	LG Flatron F700B	91%	44 600 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
5.	Miro A17NF96	90%	61 990 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	34 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Eizo Flaxscan T765	96%	128 900 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
2.	iiyama Vision Master Pro 452	95%	83 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
3.	Sony CPD-430	94%	94 800 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
4.	LG Flatron 915FT Plus	91%	96 600 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissülés 5.	Samsung Syncmaster 957p	90%	73 900 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	ViewSonic E95	88%	66 800 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Logitech MX700	95%	Bevezetés alatt	2002. 11.	www.logitech.com	Az új etalon
2.	Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
3.	Microsoft Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
4.	Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
5.	Logitech iFeel Mouse Man Optical	88%	13 800 Ft	-	www.logitech.com	Kitűnő forma, Force Feedback
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megbízható minőség olcsón

Belépőszint – AMD

Alaplap:	ECS K7S5A	14 100 Ft
Processzor:	AMD Duron 1200 MHz	8 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	13 400 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	19 900 Ft
Hangkártya:	SB Live Value	7 400 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	34 600 Ft

Összesen: 139 520 Ft+áfa

Megjegyzés: Belépő szinten, AMD-s rendszer esetében még mindig az ECS K7S5A alaplap a leginkább költségkímélő megoldás. Kellőképp gyors, DDR RAM-mal megbízható is. Az 1200-as Duron majd' akkora teljesítményt ad le, mint egy 1,7-es Celeron – néhány ezressel olcsóbban. Mindez megtámogatva egy 9000 LE-s Radeonnal; és 256 MB RAM-mal elég kell, hogy legyen a mai játékok futtatásához. Ezeknél gyengébb alkatrészeket azért nem érdemes választani, mert az árkülönbség már minimális, a teljesítményben viszont hatalmasat zuhanhatunk!

Belépőszint – Intel

Alaplap:	ASUS P4S333	17 600 Ft
Processzor:	Intel P4 Cel. 1700 MHz	12 800 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	256 MB DDR 266 MHz	13 400 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	19 100 Ft
Hangkártya:	SB Live Value	7 400 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 60 GB 7200 RPM	19 300 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	34 600 Ft

Összesen: 147 500 Ft+áfa

Megjegyzés: Amint azt láthatjátok, belépő szinten egy inteles konfigurációért némileg többet kell fizetni, ha ugyanazt a teljesítményt szeretnénk megkapni, mint az AMD-s rendszer esetében, ám vannak olyanok, akiket nem lehet eltántorítani az Intel-érzéstől. Nekik állítottuk össze ezt a gépet, mely az alaplap-proci-hűtő kombón kívül nem különbözik sokban AMD-s rokonától. A teljesítményszint közel azonos, a kicsit magasabb árért jobb bővíthetőséget kapunk cserébe. A gép perifériái az alapszínvonalat képviselik, kiemelendő azonban, hogy 17"-es monitort ajánlunk hozzá!

Optimális szint

Alaplap:	ASUS A7V333	23 400 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2000+	19 600 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	256 MB DDR 333 MHz	13 700 Ft
Videokártya:	Abit GF4 Ti4200 64 MB	32 500 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	14 900 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	11 900 Ft
Merevlemez:	Maxtor 80 GB 7200 RPM	25 400 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház:	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	43 990 Ft

Összesen: 206 910 Ft+áfa

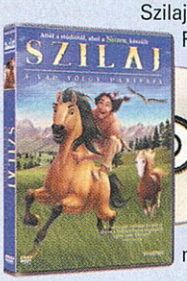
Megjegyzés: Ez az a gép ma a piacon, amivel semmilyen körülmények között nem kell félve betöltenünk a játékokat, mert biztos, hogy találunk olyan felbontást, ahol szélsebesen, de mégis látványosan élvezhetjük majd a gameplayt, és mégis a megfizethető kategóriában maradtunk. Ezen a szinten az AMD tűnik jobb választásnak. A konfigurációba komolyabb hangkártya, DVD-ROM és egy játékra kifejezetten alkalmas egér is került. Az „Optimum szint" alkatrészeinek ára az elmúlt hónaphoz képest jelentősen csökkent, így már majdnem nettó kétszázezer alatt juthatunk hozzá.

STARDVD

Szilaj
Silver

Attól a stúdiótól, amely a Shreket készítette, itt egy kalandfilm, amit „látni kell," és amit a kritikusok úgy éltetnek, hogy „a legjobb rajzfilm az Oroszlánkirály óta" (Reel Source News), és „igényes családi szórakozás" (News of the World). Csatlakozz Szilajhoz, a fiatal, vad musztánghoz, amint látványos, akciódús kalandba vág, hogy legyőzze a lehetetlent, megmentse szülőföldjét és visszanyerje szabadságát. Az amerikai határvidék fenséges vadonjain át vezető vakmerő és izgalmas hazaútján Szilaj rendkívüli barátságot köt egy bátor lakota ifjúval, túljár egy könyörtelen lovasszázad eszén, és beleszeret egy gyönyörű, Eső nevű kancába. A Szilaj: A vad völgy paripája feledhetetlen, lélegzetelállító története arról, hogyan fedezd fel magadban az igazi hőst. „Akciódús utazás... Szilaj a lovak Jackie Chanje, elképesztő mutatványokat, ugratásokat és vakmerő mentőakciókat hajt végre" (Empire).

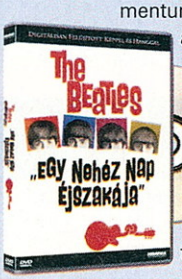
Extrák: Jó szokás szerint elkészítheted saját Szilaj filmedet, ha PC-s DVD-ROM-ba helyezed a korongot. 14 interaktív játék található a korongon, a rendezők kommentárja és a nemzetközi szinkronokról készült kisfilm, illetve Szilaj animációjának bemutatása mellett.



Egy nehéz nap éjszakája
A Hard Day's Night

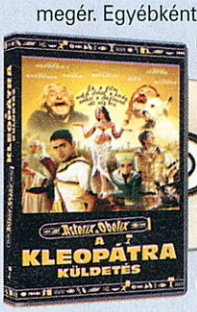
Ifjabb olvasóink talán hiába kutatnak az emlékezetükben a film címét hallgatva és az utóbbi évek filmbemutatóit követve. Ugyanis ezt az alkotást 1964-ben készítették, ami ugyebár nem tegnap volt. Egy olyan zenekar egy napját követte, amely már létezése során is legenda volt, azóta pedig a rock és a pop igazi forradalma okozójának tartják őket: ez a csapat nem más, mint a feledhetetlen Beatles. Nemcsak a zenéjük, hanem a polgárpukkasztó gombafejek is igencsak egyéniek voltak abban az időszakban: bolondozásaikat és jópofa mondásaikat mind a mai napig sokfelé idézik, arról nem is beszélve, hogy dalaikat is rengeteg helyen játsszák (no persze nem a tücc-tücc rádiók). Ez a film (és az azonos című lemez) a zenekar egy nehéz napját mutatja be kacagtatóan, telis-tele jobbnál jobb zenékkel. Ha nektek nem is jönne be annyira, a szüleiteknek tuti ☺.

Extrák: Előzetesek, A Freeman könyv – dokumentumfilm a híres fotóalbumról, a szerző kommentárjával, Klaus Voorman művész-zenész visszaemlékezése a kezdetekről, a forgatásról, a Beatlemániáról, „Things We Said Today" – Dokumentumfilm a kulisszák mögül.



A Kleopátra-küldetés
Asterix & Obelix: Mission Cleopatre

A kicsi és a tömzsi, azaz a két gall ezúttal Egyiptomba nyargal druidájuk oldalán. S ha már arra járnak, régi barátaikat, a kalózokat ismét elsülylyesztik néhányszor útközben. Szegényekre nagyon rájár a rúd. Hogy miért mennek, nem talány: a fitos orrú Kleopátra azt tette fel fogadásra, hogy röpke három hónap alatt felhúzat egy csomó falat, rá a tetőt, s ebből végül gyönyörű palota épül. Így a babéros figura, rómaiak dölyfös ura kisebbre veszi a képét, és Egyiptom dicső népét legnagyobbnak elismeri. Csakhogy a terv telis-teli ármányokkal, buktatókkal, víziókkal, légiókkal. Krokodilok foga csattog, hajcsárok ostora pattog, és a Szfinxnek orra esik. Korai az aggodalom, hisz itt van a csodafőzet, ami látszik a két gallon, mert kövön nem marad kőzet! Szóval összefoglalva: egy őrület az egész, ha szét akarod röhögni az agyadat, akkor ezt ki ne hagyd, ha más nem, Monica Bellucci látványa mindent megér. Egyébként az első rész is épp elég mókás volt, de a második jócskán felülmúlja elődjét! Kihagyni hiba volna... Extraként sajnos nincs túl sok dolog, csak a „hogyan készült..." Ez viszont igencsak kacagtató önmagában is.



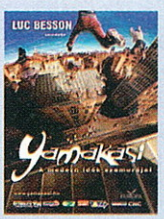
Queen: Greatest Video Hits I

Erről a legendás angol zenekarról túl sok újdonságot manapság nehéz elárulni, életület és munkásságukat sokan és sokféleképpen feldolgozták. Azonban számtalan videoklipjük együtt még nem került a nyilvánosság elé. Ezen a két DVD-s gyűjteményen olyan hatalmas sikerek találhatóak, mint a mindörökké minden idők egyik legjobb dalaként számon tartott *Bohemian Rhapsody*, a speciális BBC felvételen látható *Good Old Fashioned Loverboy*, az engem mindig megkönnyeztető *Save Me*, a két egymáshoz „ragadó" örökzöld, a *We Will Rock You* és a *We Are The Champions*, a szerelmesdalok egyik legszebbike, a *Love of My Life*, vagy a legjobb barátaiknak ajándékul küldhető *You're My Best Friend* (no és persze sokan mások). A második DVD legnagyobb extrája az a dokumentumfilm, amelyben Brian May beszél egy stúdióban arról, hogyan készült a Bohemian Rhapsody: úgy gondolom, igazi Queen-hívőnek feltétlenül látnia kell ezt, hiszen olyan titkok, olyan trükkök derülnek ki a dalról, amit nem tudhattunk, illetve olyan részletek és úgy hangoznak el belőle, ahogy azok eddig még sosem. 22 videoklip 22 fantasztikus Queen-dallal. Végre itt van, csak hol a Video Hits II ☺?

Belphegor – a Louvre fantomja

Az új évezred hajnalán egy gonosz hatalmú múmia életre kelti Belphegort, a fantomot, aki éjszakánként a Louvre-ban kísért. A múzeumban meghibásodnak a biztonsági kamerák, kikapcsol a riasztórendszer, tárlók törnek szét és egyiptomi leletek tűnnek el. A fantomról, aki néha ijesztő, néha szinte emberi, hamar kiderül, hogy nem ismer félelmet és legyőzhetetlen. Belphegort követve végigjárjuk a Louvre-t a föld alatti alagutaktól a kiállítótermekig, a raktáraktól a kutatólaboratóriumokig, bepillantunk a világ leghíresebb múzeumának kulisszái mögé. Jean-Paul Salomé alkotása az első olyan játékfilm, amelyet a világ legnagyobb és leghíresebb múzeumában forgattak. Ezt a filmet készítői ijesztőnek szánták: aki viszont attól fél, hogy szívrohamot kap majd miközben nézi, ne ijedjen meg: kétségtelenül misztikus a történet, azonban ahogy az operaház fantomja, úgy ez a fantom sem annyira ijesztő: a készítők nem horrorfilmet akartak forgalmi, inkább morális drámát. S akkor még nem is beszéltem arról, hogy a csodaszép Sophie Marceau a női főszereplő, már miatta is érdemes megnézni. Emellett nem elhanyagolható tényező, hogy a film francia, így a franciául tanulók eredeti nyelven is élvezhetik.

Yamakasi



Megalkották egy új utcai sport szabályait, és lassan meghódítják a várost – pontosabban a falakat, a tetőket, a hidakat. Macskaügyességgel ugrálnak egyik házról a másikra, villámgyorsan kúsznak-másznak a falakon, és könnyű szívvel néznek szembe a veszéllyel.

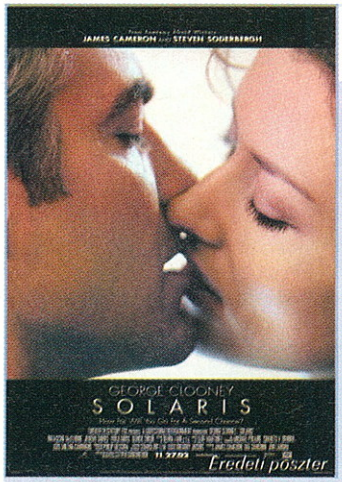
Hajnalban gyakorolnak, hogy ne zavarják a környék lakóinak életét. Így is akad azonban, aki tolvajnak nézi őket és rémületében rendőrt hív. Ám a zsaruk hiába jelennek meg a színen, csak bottal üthetik a nyomukat. A fiatalok csodálattal adóznak nekik és megpróbálják utánozni őket.

S egy nap beüt a katasztrófa: a 9 éves szívbeteg Djamel megpróbálja utánozni társait, felmászik egy fára, de lezuhan. Sürgős szívátültetésre van szüksége, ehhez pedig pénzre, de azonnal! Djamel családjának nincs egy vasa sem, de másnap délig 400 000 frankot (58 000 dollárt) kell szerezniük, ennyiért tud Svájcból egy beültetésre alkalmas szervet hozatni a Heart Transplant Corp.

A yamakasik átérzik felelősségüket és mindenáron segíteni akarnak. Kockára teszik az életüket és megszegik a törvényt – most először. Nyomozó barátjuk, Vincent, megpróbálja figyelmeztetni őket, de elengedik a fülük mellett. Igen látványos és rendhagyó Luc Besson-akciófilm.

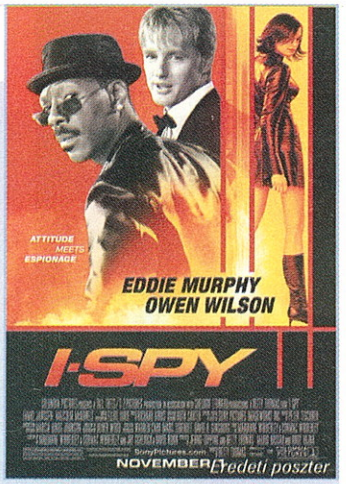
Gyu

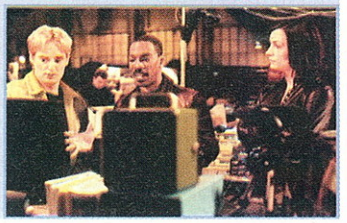
Solaris



Üzenet érkezik egy távoli űrállomásról, mely egy újonnan felfedezett világ, a Solaris bolygó körül kering. A kapitány kér segítséget benne régi barátjától, Chris Kelvintől (George Clooney), aki pszichológus. Egy segítségükre induló mentőcsapatnak már nyoma veszett, így Kelvin egymaga vág neki a hosszú útnak: ám későn érkezik. Az űrközpontban sem a legénységet, sem a mentőexpedíció tagjait nem találja. Csupán két túlélő vár rá. És még valami, amit talán a Solaris küld neki. Az első éjszakán régen halott felesége (Natascha McElhoe) ébred mellette. Kelvin érzi, hogy az őrület kerülgeti: azt már sejti, hogy mi végzett a többiekkel, de nem tudja, ő átvészeli-e ép ésszel a kalandot. És azt még kevésbé, hogy akarja-e… Stanislaw Lem, a világ egyik legnevesebb, legtöbbet megfilmesített sci-fi írója történetéből 1972-ben Andrej Tarkovszkij készített legendássá váló filmet. Ezúttal egy világsztár, George Clooney működik közre a modern mozi fenegyereke, Steven Soderbergh érzelmes-kalandos űrtörténetében. S ha már megtekintettük a filmet, akkor hadd ajánljam minden olvasónknak Stanislaw Lem munkásságát is egyben, sok szeretettel.

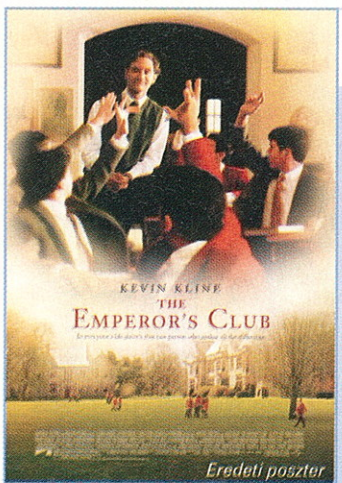
Én, a kém
I-Spy

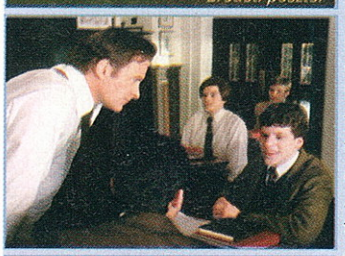




Ha egy szuperkém bevetésre indul, számtalan veszély leselkedik rá. De melyik a legnagyobb? A mindenre elszánt ellenfél? A veszélyes csapdák sora? A távoli, egzotikus vidék, ahol a végső összecsapás zajlik? A bombák, szexbombák, mérgek és férgek? Van, ami mindennél rosszabb: a társa. Alex Scott (Owen Wilson) a titkos ügynökök legjobbja, újabb bevetésre indul. Feladat: visszaszerezni azt a szuperfegyvert, melyet egy gátlástalan fegyvercsempész, Arnold Gunars (Malcolm McDowell) lopott el az amerikai kormánytól. Helyszín: egy titokzatos és pompás kelet-európai város, Budapest. A baj: a nagypofájú, kisagyú bokszbajnok, Kelly Robinson (Eddie Murphy), aki civil létére az ügynök társa lesz. Sőt: Scott ügynök kénytelen-kelletlen Robinson asszisztensének álcázza magát, amikor az épp Pestre érkezik, legújabb címvédő meccsére. Az újdonsült harcostársak azonban egyelőre nem vetnek vállt a vállnak: mielőtt a szabad világ jövőjéről gondoskodnának, még egymást szeretnék megfojtani egy kis kanál vízben... A látványos akció-vígjátéknak a két világhírű főszereplő mellett egy harmadik sztárja is van: a csodálatos helyszín, Budapest!

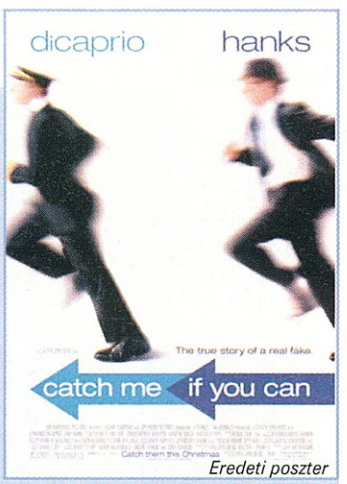
Császárok klubja
The Emperor's Club





William Hundert (Kevin Kline), a St. Benedict középiskola igazgatóhelyettese ókori görög és római történelmet tanít, s ez számára többet jelent a múltról szóló anyag átadásánál. Az a fajta szenvedélyes tanár, aki meg is éli a maga tantárgyát, és komolyan hiszi, hogy szerepe nem merül ki a tanításban, hanem az is feladata, hogy diákjai jellemét formálja és arra ösztönözze őket, hogy helyesen éljenek.
1972 őszén azonban Hundert tradíciókba zárkózott világát mindenestől felforgatja egy új diák, Sedgewick Bell (Emile Hirsch), a nyugat-virginiai szenátor fia. Nyíltan tagadja a kollégium elavult szabályait, megkérdőjelezi Hundert tekintélyét, és kihívó magatartásával, magabiztosságával és karizmatikus személyiségével rögtön hatása alá vonja társait.
A tanár találkozik a fiú erős akaratú, elfoglalt apjával, és ettől kezdve szilárdan hiszi, hogy problémás diákjában és benne van valami közös, ezért lehetetlen, hogy lemondjon róla. Elhatározza, hogy utat tör a fiú felé, fegyverszünetet ajánl neki, s ezzel eleinte alaposan össze is zavarja. Ahogy a fiú viselkedése megváltozik, úgy kezdi Hundert is módosítani saját szabályait...

Kapj el, ha tudsz
Catch me if you can



Frank W. Abagnale (Leonardo DiCaprio) orvos, ügyvéd és egy nagy légitársaság pilótája volt egyszerre – alig 21 évesen. Legalábbis ezt hitette el magáról a csalás nagymestere, aki olyan tehetséges és ügyes volt, hogy több millió dolláros hasznot zsebelhetett be a hamisított csekkek segítségével. Carl Hanratty (Tom Hanks), az FBI ügynöke a fiatal szélhámos nyomába szegődött, és legfőbb feladatának tekintette, hogy elkapja és bíróság elé állítsa. Frank azonban mindig egy lépéssel előtte járt, mintha csalogatná, hogy folytassa a hajszát…
A sztori még hollywoodi mércével is túlzónak tűnhet – ám az a meglepő igazság, hogy a film megtörtént eseményeket dolgoz fel, méghozzá az egykori elkövető önéletrajzi írása alapján. Frank W. Abagnale, Jr. hasonló címen jelentette meg könyvét, mely arról szól, hogy tinédzserként hogyan adta ki magát pilótának, ügyvédnek, orvosnak és tanárnak, és álszemélyiségei, de főleg az ügyesen hamisított csekkek révén hogyan jutott több millió dollárhoz. Abagnale könyve bestseller lett, mely olvasók millióit nyűgözte le, köztük Steven Spielberget is. Így készülhetett el ez az igen rendhagyó, ámde kiváló új Spielberg-film.

STARMUSIC

Pagan's Mind
Celestial Entrance

Norvég bandák eleddig nem kényeztették el a világot túlzottan (kivéve talán az A-Ha nevű formációt, amely azért elég sikeres volt a maga idejében, rockkörökben pedig a TNT-t, illetve a Conceptiont), azonban a rockzenei világot igen kellemes meglepetésként érte a Pagan's Mind második lemezének megjelenése. Nagyon precízen feljátszott, kreatív, invenciózus, kiváló stúdiómunkával készült album ez, amelyen ugyan néhány Dream Theater-áthallás hallható, de ezt tudjuk be annak, hogy a banda tagjai maguk is nagy DT-fanatikusok. Mentse őket az a tény, hogy a Celestial Entrance színvonala még egynémely DT albumét is megüti, sőt némelyiket talán kicsivel meg is haladja. Fantasztikus énekes (Nils K. Rue) és virtuóz zenészek alkotják a csapatot, amelynek ez a lemeze mindenféleképpen az év egyik legkellemesebb meglepetése. A progresszív rock és metál rajongói, a Dream Theater és a Symphony X hívői ki ne hagyják!

Total Eclipse
Ashes of Eden

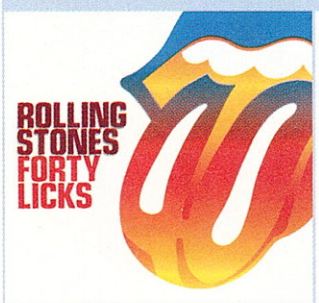
Mostanában igencsak nagy divat a kemény zenét művelő zenekarok körében power metalt játszani (ez nagyon dallamos, kórusokra építő kemény zene). Jól szétválaszthatóak az erővonalak, másképp szól egy német, svéd vagy egy amcsi banda ebben a stílusban. A Total Eclipse ez utóbbi országból került ki, s istenigazában, rengeteg újdonságot nem hoz a stílusba, mindamellett, hogy érződik a lemezen a zenei tudás, a komponálási tehetség. Talán az énekes hangfekvése, amely eltérő az Európában megszokottól, talán a túlzottan puffogó dobhang a zavaró, nem tudom, egy mindenesetre tény: ez az album nem forradalmasította a power metalt. Ennek ellenére a stílus minden kedvelőjének ajánlom, a csodaszép City of Angels, a lendületes (és kelta motívumos) Frozen in Time, valoamint a Jesus Christ Superstarból ismert Heaven on their Minds-feldolgozás miatt is.

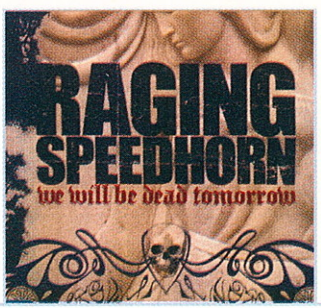
Iron Maiden
Edward The Great

Sajnos meg kell, hogy cáfoljam azt a futó gondolatot, hogy a „vasmenyasszonyék" új albummal jelentkeztek. Edward (Alias Eddy) nem más ugyanis, mint az Iron Maiden „kedves" csontvázemberkéje, aki önmagában is igazi rockszimbólummá vált, mint ahogy a zenekar maga is. 2002 karácsonyára viszont meglepték rajongóikat egy jó kis válogatáslemezzel. Ennek talán a legnagyobb érdekessége az, hogy – szemben más válogatásokkal, amelyekkel nem mindig értek egyet – ez a lemez azokat a nótákat tartalmazza, amelyeket én is összeraktam volna. Említés szintjén a legeslegnagyobb Iron Maiden-dalok: Run to the Hills, The Number of the Beast, Flight of The Icarus, The Trooper, 2 Minutes to Midnight, Can I play with Madness. S ezekkel a nótákkal kezdődik a lemez, ebben a sorrendben, s még hol a vége! Az Iron Maiden rockzenei alapzenekar, ez a lemeze rockzenei enciklopédia. Ajánlott!

Rolling Stones
Forty Licks

A kiöltött nyelv maga a polgárpukkasztás volt a 60-as, 70-es években, s mindezt egy olyan zenekar használta szimbólumként, amely alakulása után nem sokkal máris a Beatles legnagyobb ellenlábasa lett. Azt mondjátok, az már bizony rég volt? Nem tagadom, nem tegnap. S mi lett a Beatlesszel? Halott legendává vált az évek során. S a Stones? Maradt élő legenda, azóta is nyomulnak töretlen lelkesedéssel, pedig a zenészek már eléggé nagypapakorúak. Mindenesetre ideje volt, hogy a Stonest kedvelő mai és régi fiatalokat is megörvendeztessék valami extra kiadvánnyal. Ez a dupla lemez pedig nem kevesebb, mint 40 (!) dalt tartalmaz, amelyek közül 36 újramaszterelt régi sláger, 4 pedig új szerzemény. Olyan örökzöldek, mint a Miss You, (I can't get no) Satisfaction, Angie vagy a Honky Tonk Women örökre az általános zenei műveltség részeivé váltak.





Raging Speedhorn
We will be dead tomorrow

Hmm, ezek a srácok nem túl viccesek. Ez a lemez kezdő dalából is látszik. A „The Hate Song", reszelős, durva hardcore-rock, hörgős énekkel, rengeteg punk elemmel; könnyen megtalálja majd az utat a modern metálzenékért rajongók szívébe. Ez az a zene, amellyel manapság olyan filmekben találkozunk, ahol kellemesen kigyúrt fiúk üldözik egymást, vagy ahol egy amerikai nagyváros utcáin hatalmas és illegális autóversenyeket rendeznek. Egyébként a dalok címei is (Welcome to Shitville – Üdvözlet Sz*rvárosban? Ride with the devil – Az ördöggel hajtok) is azt jelzi, hogy nem gyengéd, rózsaszín mezes leánykák csapatáról van szó. Jelentsük ki tehát bátran, hogy ez egy ultrabrutál, mega-agresszív album, agymosásra tökéletes, illetve nyitott ablakkal száguldva is igen hasznos lehet.

Tracy Chapman
Let It Rain

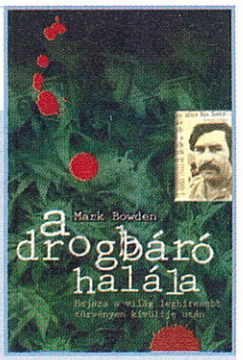
Bár imádom a rockzenét, és igencsak odavagyok azért, ha jól megszólal és dübörög ezerrel, azért néha jólesik pihenni egyet. Jólesik valami csöndesebbet, nyugodtabbat, érettebbet, cizelláltabbat hallgatni. Így került be a lejátszómba ez a lemez ebben a hónapban. Érdekes zene ez: körülbelül olyan, mint amikor az ember vadul, adrenalint pumpálva, izgulva rohan, hogy aztán egy csöndes patak mellett, mindenkitől távol pihenhesse ki a megrázkódtatásokat. Ez a zene a csöndes, pihentető patak. Néha talán egy picit unalmasnak is hangzik, pedig csak lassú és barátságos. S mindehhez még Tracy Chapman egyedi hangja is hozzájárul. Mit mondjak, egy dögös rocklemez meghallgatása után kissé furcsa, de egy kellemes őszi, téli napon, behúzott függönyökkel és gyertyákkal telitalálat. Tiszta, érzékeny és baráti album.

STARBOOK

Ördögh Ottó
Tisztelet Ezópusnak
Móra, 2002

Ezópus tudott valamit. Valamit, ami mostanában nem „divat". Vagy éppen mostanában lesz „divat"? Amikor – bár gondolat- és szólásszabadság van – nem egyszerű semmi nyíltan bíráló, kritizáló, kioktató kijelentést tenni, főleg nem nagy nyilvánosság előtt. Mert ugyebár elég egyetlen rossz szó, és túl nyilvánvaló célzás...
Nos, az állatmesékkel nincs ilyen gond. Mert ugyebár ki vehetné név szerint magára azt, ami például a hollóval és a rókával, a hattyúval és a szürke verébbel, a hörcsöggel, a hőscincérrel és a szarvasbogárral, az elefánttal és a hangyabollyal, az oroszlánnal és a kisegérrel, a farkassal és a báránnyal, a sirállyal és a portréfestő rákkal, a pávával és a szajkóval, valamint a capitoliumi lúddal történt?
Ördögh Ottó követte nagy „elődje" hagyományait, csak éppen az egészet megfűszerezte egy kis modernséggel. Fenomenális.

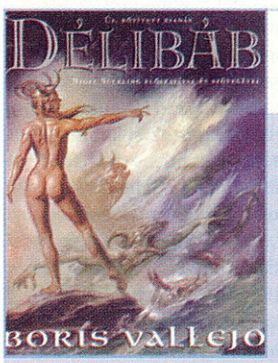
- Cromwel -



Mark Bowden
A drogbáró halála
Athenaeum, 2002

Afrika után (Black Hawk Down, magyarul: A Mogadisu-ügy) a szerző egy másik ellentmondásos és izgalmas esetet ismertet meg velünk, ezúttal Dél-Amerikából.
Vajon mi késztethette az USA titkosszolgálatait, hogy – szabadon értelmezve az idevonatkozó törvényeket és elnöki utasításokat – évekig részt vegyenek egy drogbáró üldözésében, majd végül ugyanolyan erőszakos eszközöket vegyenek igénybe, mint célpontjuk?
Miféle ember volt Pablo Escobar, akitől évekig rettegett egy egész ország, aki bérgyilkosaival és bombamerényleteivel képes volt rákényszeríteni akaratát Kolumbia elnökére? Akinek a gazdagsága világszerte ismert volt (saját állatkert, börtön, hadseregnyi fegyveres, dollármilliárdok, gyűjtemények és ingatlanok minden kontinensen), s akit még a Kongresszusba is beválasztottak? Az állásfoglalás nélküli választ mindenki megtalálhatja a könyvben.

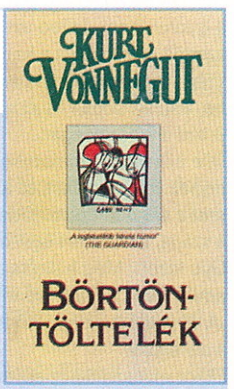
- Cromwel -



Boris Vallejo
Délibáb
Totem Plusz, 2002

Hát... ebbe az albumba sokkal inkább erotikus, mint fantasy képek kerültek. Az egészre talán az erotikus fantasy művészet kifejezés illik a legjobban. Az album lapozgatása közben szinte érezni, hogy ezek a képek elsősorban nem megrendelésre, hanem Boris saját örömére készültek.
A modellek (mint ahogy azt a többi képénél megszokhattuk) általában testépítők, akik szívesen mutogatják verejtékes munkájuk gyümölcsét. Boris pedig remek művész, aki számára az emberi test minden egyes porcikája csodálatos. Legfőbb közös vonásuk, hogy mindannyian a tökéletesre formált emberi testet favorizálják.
A Délibáb egyszer már megünnepelte az emberi test szépségét és a tiltott csábítás kacérságát, ám a XXI. század tiszteletére a művész ezt az új kiadást nyolc új képpel, a festményekhez fűzött megjegyzésekkel és egy vadiúj borítóval bővítette.

- Cromwel -



Kurt Vonnegut
Börtöntöltelék
Maecenas, 2002

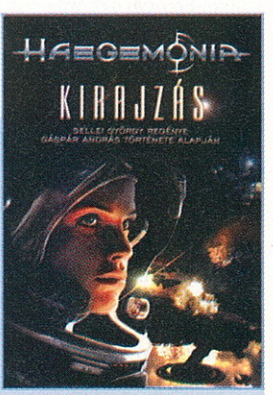
Olvasás közben Forrest Gump alakja és személyisége jutott eszembe. A talán túlságosan is kisember, aki akaratán kívül mindig a mások érdekeinek megfelelő helyen találja magát, s akivel csak úgy megesnek a dolgok.
Vonnegut ismét elemében van: mesél. Lassan, megfontolt tempóban, látszólag csapongva ismerteti velünk Walter F. Starbuck (eredeti nevén Stankiewicz) életútját – egyes szám első személyben. Ha eszébe jut valami érdekes, minden további magyarázkodás nélkül megosztja velünk. Így, miközben időben is kuszán követjük hősünket, megismerjük Sacco és Vanzetti történetét, egy véresre sikeredett sztrájkot, egynémely apróságot Nixon tanácsadóiról.
A börtönt kétszer is megjárt Starbuck a magánéletét is hasonló közvetlenséggel osztja meg velünk. Nők, akiket szeretett, férfiak, akik jóindulattal voltak iránta – jellegzetes tragikomédia az egész.

- Cromwel -

Michael Ende
Varázslóiskola Vágyországban
Európa, 2002

A Végtelen Történet szerzője ismét elvarázsolja olvasóit. Szokásához híven a „kicsiket" és a „nagyokat" egyaránt. Most azonban kalandozásaink célja nem Fantázia, hanem Vágyország, ahová a Mindennapi Világból kizárólag azok léphetnek be, akiket személyesen meghívnak. Mert ugyebár nem akarnak tömegturizmust. Pedig mekkora biznisz lenne...
Nos, a vágyországi Varázslóiskola nem semmi hely. Először is, az osztálylétszám minimum három, maximum kilenc fő. Másodszor, olyan érdekesek a tantárgyak (tárgyak mozgatása, nem látható tárgyak előhívása, tárgyak átalakítása, teleportálás, repülés, láthatatlanná válás, tárgyak és lények teremtése), hogy a gyerekek szívesen járnak iskolába. Csakhogy az élet még Vágyországban sem fenékig tejfel. Ott is történnek kellemetlenségek. Sőt, ha valaki nem vigyáz... a történet rosszul is végződhet.

- Cromwel -



Sellei György
Kirajzás
Digital Reality, 2002

Ez a kisregény voltaképpen nem más, mint az első (s reméljük, nem az utolsó) Haegemonia regény, s mindemellett a Haegemonia: Az Univerzum légiói című játék történetét is végigkísérő izgalmas mű. Úttörő kezdeményezés mindenféle szinten: a játék díszdobozos változatát megvevők automatikusan megkapják, míg a normál változat tulajdonosai könyvesboltokban juthatnak hozzá A regény Gáspár András, a neves sci-fi és fantasy regényíró története alapján készült, s igencsak érdekes és izgalmas: a Föld és a Mars között tomboló háború végül is interplanetáris konfliktussá mélyül lesz, hiszen újabb fajok csatlakoznak hozzá. Emellett igen fontos, hogy amikor egy nagyobb és erősebb ellenfél jelentkezik, a „kisebbek" szerencsére összefognak, hogy egyesült erővel legyőzhessék az új fenyegetést. S közben az egykori ellenségek szerelme is kibontakozik...

Gyu

KÖZÖSSÉG

Amikor ezt írom, a karácsony épp ezerrel próbál kitörni, az emberek megőrültek, és mindenféle dolgokra szórják a pénzüket, odakint hatalmas a köd, a hó, fagyottak az utak, a közlekedés haldoklik: igazi tél van, minden komorságával és szépségével. Remélem, mire olvassátok, túl vagytok egy szép karácsonyon és egy bolondos szilveszteri bulin (ugyanígy én is várom a pihenést a két ünnep között). Viszont az Aréna télen sem szünetel, így túrjunk bele a sűrűn hulló levelekbe (jaj de szép képzavar volt ☺). Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

Dile
WC&BF

-Micsoda??? - Tört ki Dile, a Lich - Hogy mersz egy Lichet egy Ghoullal összehasonlítani? Megmutassam mit jelent az, hogy Ghoul?
Azzal Dile megfogta Máluccsi grabancát, és jól belenyomta Gyu képébe.
-Érzed ezt a bűzt? - Gyu valami mocorgást érzett a gyomrában - Látod ezt a csúfságot? - Gyu már szédült - Hallod ezt a hangot? - Gyu nem bírta tovább, és diszkréten belerókázott Máluccsi szájába, ami láthatóan ízlett a ghoulnak - És, hogy érezd a különbséget...
Dile odasétált Osmiumhoz, és 50 ft-ért vett tőle egy doboz xciteot (kéket, az a jó), feltépte, és az egészet a szájába dobta. Odament Gyuhoz, kinyitotta a száját, és rálehelt egy kis üde hegyi levegőt.
Gyu fázott. Még hallotta a 20 centis jégrétegen át, amint Dile Lich azt mondja:
-A tárgyalást elnapoljuk holnapig. Addig is vigyék a cellájába.
Ekkor elvesztette az eszméletét... Egy kis szobában ébredt fel. Kenyér, víz, rácsok...bizony, a valóság szörnyű: egy börtönben kuksolt.
Időtöltésként aláírta a vendégkönyvet, előkapta a belsőzsebéből a naplóját, és ezt írta bele:...

Kedves Naplóm!
A mai nap is megrázó volt, hiszen reggel úgy éreztem, én vagyok a Lenin atomjégtörő, utána pedig valami kínai gyümölcs (licsi) szórakozott velem. Én nem ezt érdemeltem. Én, aki nem nézem a valóságsókat, aki nem hallgatom Lagzi Lajcsit, én, aki nem dohányzom, nem iszom, nem kábszerezek, sőt még az Arénát is én írom, ennél sokkal többet érdemelnék. Valahogy a kalitkában kuksolni nincs sok kedvem. De lehet, hogy voltaképp én egy madár vagyok? Pont ezt gondoltam, amikor belépett a szobába Michael Knight és KITT, hűséges ölebe. Kértem őket, hogy szabadítsanak ki, de nem tudtak, viszont szóltak MacGywer-nek, aki egy füstszűrőből, két százas szegből és némi apróból bombát fabrikált. Felrobbantotta a kalitkát, én kiszabadultam. De nem jutottam messze, mert Commander Data észrevett, és mindenáron warpolni akart velem. Egy ROBOT warpolni VELEM! Na ezt nem hagyhattam annyiban, s hangosan töprengeni kezdtem, KIT kéne hogy hívjak, KIT kéne keressek. Erre ott termett egy fekete autó, és azt mondta: helló Máj kell?
Nekem nem kellett máj, de az autó kitartóan üldözött. A szerencse mégis megmentett, mert Kvákk kapitány pont felettem repült, és amikor integetni akart nekem, rázuhant az engem üldözőkre, én pedig pont elértem a kikötőből induló Titanicot! Meg vagyok mentve!!!!

atryl
Meglepő és műlatságos

Hi Gyu.
Péntek 13. péntek.
Gondolom, szerencsés napom lesz, főleg hogy ma jön a GS. Kikullogok a postaládához szeretett újságomért, kinyitom a fedelet, semmi gyanúgy. Valahogy kigyűrtem a bedobólukon kulcs híjján. Ránézek az újságra, és mi az? Egy G***R! Eléggé meglepődtem, és nem is a posta a hibás mert nekem címezték. Gondolom felhívom a terjesztést, és közlik hogy biztos jófejek vagytok és csak úgy küldtök minden előfizetőnek egy G***Rt ajándékba.
Szal kicsit meglepő, ez hogyan lehetséges? :) Jön még talán ma a GS-em? Direkt miattam visszajön a postásbácsi? Mert hétvégén nincsen és begolyózok ha még 3 napot kell várnom. Jameg WC2 se elhanyagolható tényező.

an alpha beta
ez nekem magas

Hi Gyu!
Egy rövid kérdés: Felnéztem a gamestar oldalra. Egész pofás. Na, most jön a kérdés: Mi ez a „vigyázat hamisítják" duma. Nem egészen értem. Tudod, én nem vagyok előfizető. Jaj ne légy mérges. A Jézuska fog hozni nekem egy gamestar előfizetést...

***Részletek a Föld történelméből*, XXVII. kötet, 6. fejezet: (Survivor Kiadó, Európa Barlangrendszer, 2065)**
A vég kezdete
„Ma már, amikor minden elsivatagosodott, nehéz kideríteni, mikor és hol kezdődött az egész.
A kutatások egy egykori európai országba teszik a vég kezdetét. A kétezres évek elején egy magyar cég konkurensei vásárlóinak saját termékét küldte el, hogy ezzel a nem túl etikus húzással újabb vásárlókat szerezzen meg. Azonban nem számított arra, hogy ezzel hatalmas lavinát indít el. Az akciót követően világszerte többen követték a ragadós példát. Az Opel gyár 2005-ben például minden újonnan eladott Volkswagen Polo mellé küldött egy Opel Corsát is. Ezt a divatot átvették a japán és főleg a koreai gyártók is. Ha vettél egy új szintetizátort, a konkurens gyártók ingyen küldtek egyet. Egy légitársaság, ha új Boeinget vett, az Airbus küldött neki egy gépet ingyen. A nagy fegyvergyártók is beszálltak a küzdelembe. Minden eladott amerikai tank mellé az oroszok küldtek egyet ingyen. Sőt a szegény országoknak eladott orosz tankok mellé az izraeliek adtak ingyen egyet. S Amerika sem akart lemaradni, minden egyes eladott izraeli tank mellé adott egy amerikait. A magyar légierő 14 Grippene mellé kapott 14 F–16-ost (ingyen) az amerikaiaktól, 14 MiG–29-est az oroszoktól, 14 Eurofightert az európaiaktól. A pusztulás hirtelen tört ki: az árak az égbe szöktek, meg kellett finanszírozni az ingyenes ajándékokat. Az emberiség egy darabig élvezte az egyet fizet, sokat kap elvét, de amikor rájött, hogy mindez mivel jár, kitört a pánik. A Föld erőforrásai hihetetlen gyorsan kifogytak. Elindult a hatalmas felvásárlási láz, a termékek eltűntek, az árak hihetetlen magasságba szöktek, az infláció elszabadult. A végső megoldás csak egy háború lehetett: de a sok ingyenesen felhalmozott fegyver iszonyú pusztítást végzett: a Föld mára néhány föld alatti barlangban élő embercsoportból és radioaktív felszínből áll. S mindez amiatt, mert egy magyar cég ingyenterméket küldött a konkurenseinek. A világ egyensúlyában egy apró dominó feldőlt: s magával rántotta az egész világot. Kár volt érte..."

kifröccsentagyvelő
Minden

Helo emberkék!
1. Elősször is le kell szögeznem,hogy a GAMESTAR A KIRÁLYOK ISTENE!!!
2. Szerintem nem kell teljesjáték, hanem egy CD teli demóval.
3. Én egész fiatal olvasótok vagyok(13 éves), de most ez nem érdekes.
4. Azért a warcraft faxa volt,meg a EU is.
5. Az miért van hogy a Gamestarban és a többi ujságban teljesen eltérő értékelések vannak???
6. tudom hogy azt montad ,hogy aki azt mondja hogy be kell rakni az arénába ,azt nem fogod berakni.De nem valószínü hogy netközelbe leszek ezért tényleg rakjál be.(Ezt nem csak egy piti ürügy ám!!!!
7. Azt A SAAB-ot már szerintem fényezik(remélem ott van mellette az enyém is:-))

Heló Emberke!
1. **Nem inkább az istenek királya? Az jobban hangzik.**
2. **Majd lesz olyan is ☺. Esetleg megnézzem a Föld történelméből enciklopédiában?**

KV-szünet
Játék kérdések-válaszok

KV-szünet
Hardveres problémák

Másik oldal
A Ti oldalatok

Asszem talán a CLXVII. kötetben mintha ez is benne lenne, a „Gamestar felemelkedése és legendává válása" fejezetben.
3. **Mi minden olvasónkat nagyon szeretjük ☺! Nem számít, ki mennyi idős.**
4. **Na ennek szívből örülök.**
5. **Egyszerű. Ugyanis más és más újságírók értékelik a játékokat más és más szempontokból. Sosem fogsz olvasni két egyforma értékelést ugyanarról a játékról. Mivel a játékok értékelése voltaképpen egy szubjektív folyamat, így eltérő vélemények biztos vannak. Ha két cikk ugyanolyan, az gáz: akkor valaki valakitől lopott (ami nem szép dolog, valljuk be).**
6. **Beraktalak, mert volt két jó kérdésed ☺.**
7. **Bárcsak így lenne.**

Reandre
<No Subject>

Hello Gyu!
Ismét ász volt a lap! Te! Mikor lesz FX lapkás videokártya leghamarabb a piacon? Múltkori tanácsodat megfontolva (sokáig fontolgatva, és boncolgatva a kérdést) úgy gondoltam, megajándékozom magam 1 alaplappal karácsonyra.
Az AIDA 32 szerint, a Matsoniccal úgy teljesít a gépem, mint 1 AMD 700MHz-n Asus alárakással! Úgyhogy most ráhajtok 1 ASUS, ABIT, EPOX alaplapra. Sztán tavasszal jöhet az nVidia GeForce-es videokártya, majd még 256 MB DDR. Sztán csak teljesít? Akkor viszont(min is kell ide írni látásra? hallásra???) Na akkor szerbusz jövőre! Ezúton szeretnék Kellemes karácsonyt és Boldog új évet kívánni az egész stábnak!

Helló Reandre!
Tanulság 1: nem kell Matsonicot venni. Ez nem vásárlási tanácsadó rovat, de a Matsonic, bár olcsó, legalább lassú és gyenge is. Igaz a mondás: olcsó húsnak híg a leve.
Tanulság 2: a több memória előzze meg a videokártyát: nagyon sok idegeskedést spórolhatsz meg, ha a Windowsnak nem kell folyton szuttyogtatnia a merevlemezedet.
Tanulság 3: az az NVIDIA GeForce kártya is legyen márkás, ha igazán jót akarsz ☺.
Köszönjük, viszontkívánjuk Neked is.

Ákos
Nem kell betenni

Hallo Gyu testvér
Az Newság nagyon sirály. te is sirály vagy(nem az a állat ami röpköd és leszar).Lenne egy qwesztem 1.megy a Combat Fight Simulator 3 Egy Microsoft joystikkal??? Ez irto fontos válaszolj légyszi. Le tudod irni hogy milyen karit makeeltél a Morrowinben. meglesz, és kipróbálom a tiédet. Nem jut eszembe de szerintem te tesztelted.

Halló Ákos Testvér!
Nem is tudtam, hogy van még egy tesóm. Na mindegy, velkám in the család ☺! Egyébként dont izguling, brádör! A Combat Flight Simulator 3 Microsoft-termék: Ándersztendeled a szityuésönt? Microsoft-termék, Microsoft-joystick? Na ☺?
Nem én teszteltem a Morrowindet, az én kopimat valami nagy madár lekakilta ☹. Ez van...

Tua
A CD-olvasóm megette...

Hi Gyu!
A napokban a kezembe vettem a WarCraft 2-őt, ami a GS-hez volt, a cd-re ragasztom a Battle.net-hez való kódot (hát igen, értelem :) és behelyeztem a CD olvasómba. Eddig minden ok, aztán elkezd fura hangokat adni. Kiszedem a cd-t és mit látok? Hát nem beszívta a kódot amit ráragasztottam! :)

Hi Tua!
A kis mohó olvasó. Egyrészt tanulságos a történet, másrészt árulj el nekem valamit, kérlek. Ha a CD-n rajta van a sorozatszám, akkor ha a játék kéri, hogy nézed meg? Kiveszed telepítés közben? Majd visszateszed, miközben a Vindóz összeomlik, mert kivetted a CD-t? Nem véletlenül ragasztottuk a tokra...
Remélem, ebből mindenki tanul (vagy csak adtunk egy jó ötletet ☺?

R. Arnold
Na ehhez mit szótok?!

Hi GS!!!
Ezt mindnyájatoknak írom!!!
1;Szerintetek miért nincs a Fifa2003-ban külön cselezés?
2;Es miért nem tettek bele editort?
3;Mikor beirtam a kódokat,(a soccer.ini fileba)akkor minden összezavarodott!!!Ez meg miért?
4;Volna egy ötletem!Gondolom sokan 1-eznének vele!!!A GAMESTAR mindenes cédéjére rátehetnétek a Fifa2003 customizert! Mit szóltok ehhez? Sokaknak kellene,nekem is,és cask kb.30 Mb.Az interneten próbáltam letölteni,de a gépen túl lassú hozzá!Ha sikeült volna,elküldtem volna nektek is!!!Tehát ha lehet én ezt kérném.
A www.fifa2003.ea.com -on van!Gondoltam rátehetnétek a Januárira vagy a Februárira!
5;Nem találtam a Warcraft 2 battle.net-re a kódot!Mi a kód?
6;Melyik a jobb?A Robin Hood-The legend of Sherwood vagy a Desperados?
7;Kellemes Karácsonyi ünnepeket és boldog új évet a GAMESTAR-nak,és minden olvasójának!!
8;Külön üdvözlöm Topolyai barátaimat,Beretka Miklóst,és Medákovics Krisztiánt!(GAMESTAR olvasók)
9;Ja,és melyik a legjobb játék,egyben a legizgalmasabb hálózati kártyával,ha négyen játszunk?
10;Arénába vele!!!

1. **Eddig sem volt túl sok funkciója. S így gördülékenyebb a játék.**
2. **Mert az külön letölthető a FIFA2003 honlapjáról**
3. **Gondolom, valamit nem jól csináltál.**
4. **Persze, s jönnének a reklamáló levelek, hogy a FIFA customizer minden hónapban csak eszi a helyet a CD-n. Inkább nem tesszük fel mindig, maximum csak akkor, ha új változata van.**
5. **Azóta már szerintem megtaláltad ☺. Én magam küldtem el Neked e-mailben! Ha még van közöttetek olyan, akinek hiányzik a kód, nyugodtan írjon nekem.**
6. **Az EGYIK 8,5-öt fogyaszt százon, a MÁSIK 8,3-AT, DE AZ ELSŐ 8,1 mp ALATT GYORSUL SZÁZRA, A MÁSODIK meg 8,4 alatt. Na melyik a jobb? Viccet félretéve: mindkettő jó, nem könnyű összehasonlítani őket.**
7. **Köszönjük!**
8. **Külön üdvözletem a többi GameStar-olvasónak is, név szerint...*(Cenzúrázva: sok tízezer név nem fért el itt – A szerk.)***
9. **A legjobb játék a piros pacsi. A legizgibb hálózati kártya a rózsaszín nyákkal készült SE-X típus, amellyel olyan portsebességet lehet elérni, hogy csak na ☺! Főleg a hálózati csatlakozás a jó benne... Mert a hálózatra csatlakoztatni a hálózati dugót. Hmmmm....**
10. **Úgy legyen, Ámen!**

Chronos
Karácsonyi ajándék

Tiszteletem Gyu!!!
Ezt a szerény kis ajándékot fogadd el tőlem, sok munka volt vele, remélem, tetszeni fog... Így köszöntöttek téged az elmúlt években:

2001: Tisztelt GS!; Üdv!; yTschue Gamestar!; Barátaim!;hi gyu!;Halibali GS!; Szia!; Helló!; Hi GameStar All-Stars!; Nos...; Hello GameStar!!!; Sziasztok!;Hi!; Hi Game(S)tar!; Tisztelt GameStar!; Szasz!; Ave Gyu!; Császti!; hali!; Szia gyu király az...;Azért írok...; CSÁÁÁ GAMESTAR!!; Hali GAMESTAR!; HiGyu!; Hoccsmint?

2002: Nah, újra...; Hello GameStar csapat!!!; Már megint...;A decemberi...; Kedves Gyu!; Testing....; már rég...;Tisztelt Szerkesztőség!; Csövi!; Hello egész...; Heló;Mély tiszteletem!; Tisztelt Gyu, ...; Megint én ...;Kedves, Édes, az Életet...; Aggyon isten; (...) Meg valami...; Király a GS!!!!; haho gyu!; Hellosztok!; Kedves gyu bátyó...; Szia sztok The GameStar Team!; 1. már kb. 10000...; Hát azért írok...; Hi gyu&GS Team!; Szépjónapot!; Hi gémsztár!; Jóreggelt, gyu!; Szervusz, gyu!; Hali; CSÁ ECSÉIM!!!!!!!!!!; Hi megint gyu!; Hello gyu valaszolj...; Hi gyu bocs...; Sziasztok, ...; HELLO!; Jó napot!; Hali gyu(fa); Üdv mindenki!; Hello gyu úgy ...; Kedves gyu brátom!; Külalak rejtéjesen hasonlít...; Bu!; Szeasztok!; Október 12, este...; Az angoltanárunknak...; No hi megint gyu(la:)); Beteszel az Arénába?; Tisztelt gyu, ...; Egy átlagos...; Mélyen tisztelt alig...; A lak...; csá gyu...; szia Gyu!; Tisztelt uram...
Ennyit találtam a nekem meglévő számaitokban... Más. Mi a véleményed a Requiem - Avenging Angel c. játékról. (csak azért nem írtam trágyadombot, ááá, mindegy...) Más2. Ötlet for barkácsrovat: Szereljetek memóriát! Ha jól tudom erről még nem volt szó benne.
Boldog karácsonyt, csövike, Chronos
röf: gyu-t kis vagy nagybetűvel kell-e írni???

Tiszteletem Chronos!
Köszönöm az összeállítást. Mégis a legjobb poénok sosem kerülnek be. Például amikor olyan megszólítású levél jön, hogy: Kedves PC G*! Esetleg a Helló Mocsy (Lily, Sasa stb). Sosem felejtem el, amikor az olvasó legjobb cikkírónkként dicsérte Mocsyt ☺! Tudod, biztos a Háromszög. A Bermuda. Esetleg minden cikkírónk mellé küld a konkurencia egy ingyen cikkírót (ha már a világnak vége lesz ettől, olyan mindegy). Azért ezt nem kéne ☺. Lényeg, ami lényeg: összeolvasva elég érdekes levélözön jött ki belőle. Köszönöm a jó munkát, csak így tovább.**
A Gyu-t nagy Gével kell írni.

abcdefghijkl
2000. szeptemberi GameStar

Nem húzom az időt: A 2000 Szept. Gamestarban amiben Bad Sector tesztelte a BG 2-től a 37. oldalon van egy hírdetés: MAFIA 8990 ! Még csak 2001 előzeteseiben olvastam de 2000-ben már megvolt???
Az első gondolatom hogy ufók manipulalják az agyamat.....a második hogy valami előzmény de arra is rá van írva hogy Lost Heaven....
És végül hadd tudja meg ezt az Aréna Népe...:)
Nagyon tetszik az új design jól eltaláltátok....

Részletek a Föld történelméből. XVI. kötet, 8. fejezet: (Survivor Kiadó, Európa Barlangrendszer, 2065)
Az idősíkok egymásra tolódása
„Ez volt az az időszak, amikor divatba jött a kétéves sajtótermékek olvasása. Az embereknek nem volt kedvük többé a friss lapokat olvasni, a világ egyre dekadensebb lett. Igazán az volt a trendi, aki minimum egy, de lehetőleg két évnél idősebb újságokat olvasott, ugyanis addigra azok már szinte minden aktualitásukat elveszítették. A lottónyereményeket sem vették fel, mert egy év alatt ezek elévültek, miközben az olvasók két év múlva értesültek arról, hogy nyertek. A temetéseket a halál után két évvel tartották, hogy a kétéves újságban megjelenő halálozási híreket mindenki elolvassa. Már ekkor látszott, hogy be fog következni a világ pusztulása (erről bővebben: *Részletek a Föld történelméből,* XXVII. kötet, 6. fejezet)..."

T. Péter
Régebbi számok

Tisztelt Szekesztősség!
Azt szeretném megtudni, hogy a Gamestar régebbi számait meg lehet e vásárolni valahol. (konkrétan a 2002 2, 3, 10 számokat)

Tisztelt Péter!
Imádom ezt a témát. Ugyanis ebből is látszik, hogy senki sem olvassa az Arénát, így azt írhatok, amit akarok! Ugyanis szinte mindegyik arénában leírom, hogy ezzel a kérdéssel a terjesztési osztályhoz kell fordulni. De falra hányt borsó, mintha a falnak beszélnék. Na MINDEGY...

nfsfan
HSIT

Hello Gyu! (ISTEN) :DDD
Arra gondoltam (mert hogy láttam már ilyet, itt.) hogy „meghírdetem". VAn egy úgynevezett HSIT . Jelentése: High Speed Image Team . Ők (vagy én NFSFAN, meg Quikeee) alapítottuk. És itt a GAMESTAR részére !FUNNY! képeket készítünk. Az enyémek általában minden hónapban fennvan a cd/dvd mellékleten. Naszóval: Aki szeretne segíteni/belépni az itt:
nfsfan@freemail.hu
vagy quikeee e-mailcímén. (az övé most nemjut az eszembe.) Amúgy a GS egyre jobb - na nem mintha eddig nem lett volna jó :) - ARENA rovatból többet!

Helló nfsfan!
Közzétettem a felhívásodat, remélem, sokan jelentkeznek a SHIT-be..izé, a HSIT-be (választhattatok volna valami jobb nevet is). Én nektek szurkolok, akik pedig olvassák, azok jelentkezzenek!

J. Attila
<No Subject>

Na sija!!!!!!!
Kezdem a pojénnal, oszt megyek a komoly témákra:...
Ma kaptam két szaktanárit, ——-(káromkodtam), meg egy kaszát meg egy 3-ast.!!!! Nem mondtam meg fateréknak mert ma rendeltem egy 5510-es a neten... Úgyhogy Kellemes karácsonyt... Amúgy tök jó a 5510-es...
Na itt a komoly téma:.... Sorolom...
Hogy lehet Q3-ban (nem a futtatásból) IP címet?
Fenn van már neten a Harry Potter 2???Lotr"????

Szia Attila!
Azóta is azt próbálom kideríteni, mi a poén abban, amit írtál. Próbáltam nevetni is rajta, de nem sikerült. Kaszát, szaktanárit kapni s szülőket becsapni nem szép dolog. Ejnyebejnye. Még akkor sem, ha valaki 5510-est rendel a neten.
Hogy lehet nem futtatásból IP címet? Egyszerű, állásból kell IP címet ☺. Nem tudom, fent van-e a neten bármi is: mi ilyesmivel egyébként sem foglalkozunk.

someone-else
<No Subject>

Hello!
Van nekem Unreal Tornaóra 2003. Az a problémám, hogy Window ikszpé fent, ut2003 setup, aztán anyázás. Már fel sem települ. Kiírja, hogy bad source, meg ilyesmi. Meg hogy tisztítsam meg a CD-t. Ide a rozsdás bökőt (tetanusz rulez), hogy annak semmi baja, nem karcos, és clean. Hallottam valakitől, hogy próbáljam + Ablak 98 alatt. Ott felment és „semmi baj" volt vele. De. Nem akarok 2 oprendszert a gépen. Miért nem? Mert csak az UT miatt nem raknám fel a 98-at, az XP meg egyébként betonstabil. SP1 fent van. Mit tegyek?

Helló!
Gondolom, eredeti, gyári, regisztrált UT2003-ról van szó (hiszem mi más is lehetne, ugyebár). Ebben az esetben a játék kiadójához, illetve eladójához kell fordulni. Ha a csomagoláson szerepel a Windows XP mint lehetséges operációs rendszer, akkor az alatt futnia kell. Egyébként pedig sokkal jobb, ha azt írja ki, hogy Bad Source, mintha azt írná ki, hogy Bad Sector ☺. Tehát mit tegyél: beszélj a játék kiadójával és forgalmazójával, ha a CD hibás, biztos kicserélik.

an alpha beta
subject? ..az mi?

Hi Gyu!
Már régen írtam... Úgy egy hete... Mi? Szóval sebaj. Azé írok. Reszkess Gyu!
1. A címlap nagyon jól néz ki.
2. Jaj, de feledékent vagyok: a Gamestar überkirály.
3. (...)
4. Sting- et ismered? (az egy együttes) Nagyon cool!
5. Ja, semmi...
6. Poszter mikor lesz? Tudom- tudom, mindig valami szponzorról vakerolsz, de mit?
ui.: A nevem egyébként nem arra utal, hogy írástukatlan...izé...írástubadlan vagyok.:)

Hi Ír Ás Kutat LAN!
Érdekes név, ezt ősi indiánok kapták, az Ír Ó KÉZ törzs nagy ellenfelei, akik ásóikkal keresgéltek elveszett hálózatokat. De kár, hogy még a hálózatok megjelenése előtt kihaltak.... Talán ezért nem jegyezte fel a létezésüket senki, csak a *Részletek a Föld történelméből,* IX. kötet, 17. fejezete említi őket egy mondat erejéig.
Sting egyébként nem együttes, hanem egy világhírű basszusgitáros. Poszter akkor lesz, amikor valamelyik kiadó „megtámogatja". (Mintha ezt is már leírtam volna egyszer-kétszer. Látszik, hogy nem olvas senki sem.)

007
Ciao

Beraksz vagy meghalsz!!!

Még élni akarooooook! Bár nem tudom, érdemes-e, hiszen a világnak hamarosan vége lesz (bár ezt már Ti is tudjátok). *(Betojtál, mi ☺? - MS)*

Tomi
Csak úgy. Vagy mégse?

Szia Gyu!!!!!!!!!!
Az király hogy megy a gépemen a játék!!!!!!!!!!!!!!
Az jó, ha nyugi van a szerkiben,mert akkor senki sem szereti az idegeskedést.Nehogy azt gondold,hogy egy szellemi fogyatékos zaklat téged mert NEM!!!!!!!!!!!!!!
NEM VAGYOK FOGYATÉKOS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Ugye te hiszel nekem??????????!!!!!!!!!

Szia Tomi!
Persze, hogy hiszek Neked. A szellemi fogyatékos én vagyok. Legalábbis sokan azt hiszik, mert itt ülök kint a Titanic fedélzetén, kezemben a *Részletek a Föld történelméből,* XXI. kötete (jó vastag, majd 2000 oldal, épp azt írja, hogy a Titanic egy jéghegynek ütközve el fog süllyedni). Este van, hideg, de egy viharlámpa fényénél olvasok lelkesen. Jé, mi az ott jobbra? Egy jéghe...

Ennyi volt az e kissé sci-fi színezetű, enyhén történelmi Aréna, amelyben egy jövőben megjelenő összefoglaló művet lapozgathattunk, utaztam a Titanicon, nem kellett a máj, és rengeteg tanulságos esetet ismerhettünk meg a mohó CD-ROM-tól a Szittyó-jelenségen át az olcsó hús híg levéről. Megtudtuk, hogy senki sem olvas Arénát ☺. Remélem, jól indult az évetek, és még sokszor megkérdezitek azt, amit mindig megkérdeztek.

Maximális tisztelettel,

Gyu

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Hiába a klasszikusok azok klasszikusok: itt az év vége és még sokan a Max Payne-nel, GTA 3-mal, NOLF 2-vel tolják. Mivel most vasárnap este nyolc óra van, itt rohadok a szerkiben és ennél bölcsebb most nem jut eszembe, úgyhogy csapjunk bele az e havi lecsóba (kávéba).

Scheffy
Max Payne

Hello Bad Sector! Én Scheffy vagyok.
Képzeld a Jézuska hoz nekem egy egyéves GameStar előfizetést! Na de most nem ez a lényeg. A max payneben a part1 chapter fourban tartok. mindenkit kinyirtam, már a tetőablakon is leugrottam. merre kell tovább menni?

Szia Scheffy!
Én meg Bad Sector vagyok ☺. Gratula a GameStarhoz!
A megoldás: amikor leugrottál, és mindenkit lekaszáltál, akkor menj a közelbe lévő szobába és nyomd meg az exit gombot. Majd menj vissza a „ládás" szobába és menj ki az ajtón. (Csatoltam képet)

Djgolo
GTA 3

Sziasztok királyok!
1. A gta3 nekem nem akar elindulni az xp-n. Ha meg elindul akkor béna a szöveg.
2. Légy szives ha tudtok hozzá jó programokat vagy Patch-eket akkor írjatok egy- két címet.
3. Rakjatok be azújságba. Légy szíííííííííííííííííííííííí Szinte mindig veszem az újságot. Ha beraksz akkor király vagy ha nem mérges leszek. Ja meg mindig rajtatok lógok djgolo néven.

Hali!
1. **www.take2games.com/support/patches/GTA3patch1.1.zip**
2. **Lásd az 1-es pontot.**
3. **„I am the king." Csak hogy a GTA 3 style-t megőrizzük ☺.**

Péter
Wizardry 8

Ajve Badsector!
Nagyon nem volt elképzelésem, hogy kinek is írjak ebben a dologban, de mivel a legutóbbi GAMESTAR-ban, a te neved mellett is szerepelt az, hogy -RPG-.....
Szóval egy nagy büdös kérdésem lenne:
-HOL-VAN-A-WIZARDRY8??????
Ugyanis sehol ebben a gyűszünyi kis országban nem lehet kapni. Valamelyik számában az újságnak volt egy bemutató a progiról, majd a cikk vége azzal zárult, hogy még lesz folytatás. Az ujságban hirdető CD-Galaxisnál előrendeltema progit, de ebből nem lett semmi, mivel rá kb 1 hónapra telefonon szóltak, hogy ugrott a dolog. Azóta sehol nem tudom megszerezni, mert mindenholazt mondták, hogy Magyarországon nem terjesztik a WIZARDRY8-at.
Szóval, ha esetleg utána tudnál nézni, hálás lennék. Ja, a levelet vagy belerakjátok az ujságba vagy nem....

Hát... passz. Kedves magyar forgalmazó(k), üzlet(ek) tessék jelentkezni! Valaki itt Wizardry 8-at vásárolna...

Gábor
NOLF 2

Hello Gamestar!
Lenne pár kérdésem pár játékkal kapcsolatban.
1. Nem sokára meglesz a NOLF2, csak az a baj, hogy az ATI RADEON 9000-es videókártyámon fagyogatna a játék.Ezért légyszi küldd el annak a honlapnak a címét, ahonnan letölthetem hozzá a javító petchet!!!

www.ati.com ☺. De most komolyan. Most jön ki a Direct X 9 és hozzá a Catalyst 3.0 és ha ezek után is fagyni fog ATi-n a NOLF 2, akkor vissza(el)adom a 8500-ösömet és veszek egy GF 4-et. Ezek után az ATi tönkremegy ☺.

6tilla
Arx Fatalis

Lenne egy kisseb-nagyobb problémám.
Tudnátok valami címet adni az Arx fatalis-hoz a végigjátszás kategóriában. Fullra szeretném vinni a játékot, de félő hogy valami elmarad. Bárminemű cím érdekel ami ezen tervem végrehajtásában a segítségemre lenne. Előre is kösz.

Hali!
A te címed az arx.rpgdot.com. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: végigjátszás, fórum, cheatek és még sok minden egyéb.

Dániel
Arx Fatalis

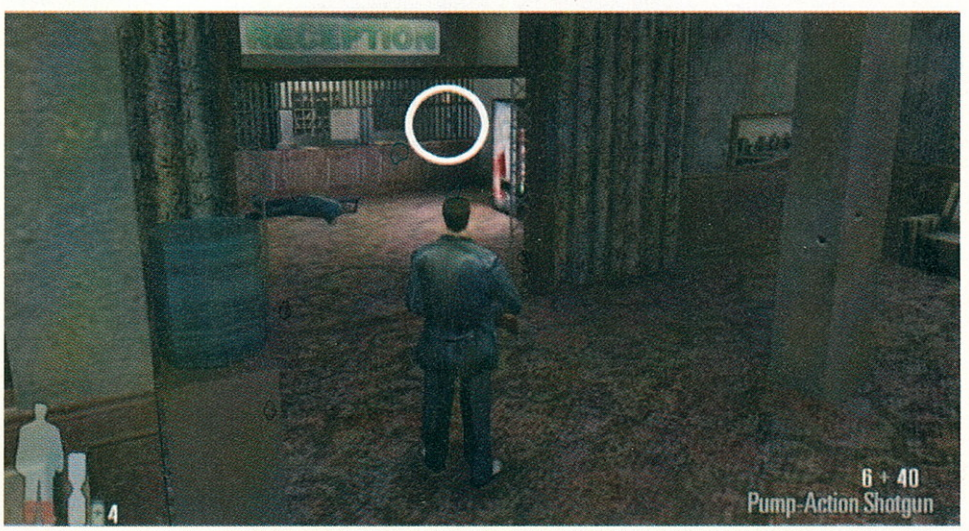
Helloka Gamestar!
Tehát. Az újság cool, csak poszter kéne még!!!!!!!
De hagyjuk a formaságokat!
Elakadtam az Arx Fatalisban, azon a helyen vagyok , hogy a játék elején összetörtem azt a csapóajtót vagy mit, és lenn vagyok a katakombákban, és némi bolyongás után rátaláltam egy úgynevezett „broken elevator mechanism"-ra. Ezt hogy kell használni?????????
Már próbáltam enterrel, duplaklikkel,stb.
Légyszíves küldd vissza erre a címre a választ, vagy jelentesd meg az újságban
!!!!!!!!!PLEASE!!!!!!!!!!!

Hali! Rá kell rakni a kötelet! (Ami valahol ott hever a környéken) Pá, Bad

Ádám
Soldier of Fortune II

Elakadtam a Soldiers of Fortune II-ben. Azon a pályán, mikor a kórházban kell a kommandósok ellen nyomulni. A pálya végén van egy geci helikopter, gondolom ezt kéne kicsinálni. De hogyan? Valahogy sikerült elérnem, hogy kigyulladt az egyik szárnya. De utána az Istennek nem akar lezuhanni. Kérlek, mielőbb írj!
Előre is kösz!

Hali!
Lődd tovább, mint atom.
Üdv: Bad



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Üdvözlök mindenkit az év első KV-szünetében. Bár igaz, hogy rovatunk egyre öregebb lesz, és hogy a magazinunkon ott virít a 2003-as szám, azért megnyugtatásképpen elmondom, hogy egy-két dolog soha sem változik..., gondolok itt a technika fránya kis ördögére, aki e hónapban is azon mesterkedett, hogy megkeserítse a PC-tulajok életét... *(sőt mindenkit megnyugtatok, a jövőben is ezen fog - Gyu)*

Zsolti
Mit vegyek?

Először is az újság egyre királyabb! Van viszont egy nagyon fontos kérdésem, mert nem tudom, mit érdemes mostanság venni VGA vezérlők terén. Ismerősök azt mondják, hogy vegyek egy Abit GF4 MX440-es kártyát, 64 MB-osat. Nekem viszont egy AMD XP2000+-os gépem van és szerintem ehhez már egy komolyabb kártyát kéne vennem. Persze tudom, az igazi egy GF4 Ti4600-as lenne. Szerinted mit vegyek, ATi Radeon 9000Pro-t, vagy esetleg megvegyem egy ismerősöm használt GF3 Ti500-asát?? Esetleg várjak egy kicsit, amíg lemegy az ATi Radeon 9700-as ára? Ja, és ha nem nagy gond, akkor tegyél már be az újságba, mert mailt csak ritkán tudok olvasni!

A meglátásod tényleg jó, mert nem érdemes GF4 MX-et venned egy AMD XP 2000+-ba. Ha teljesen ki szeretnéd használni a processzorodban rejlő erőket, akkor minél gyorsabb VGA kártyára lesz szükséged. Én személy szerint a két kártya közül a GeForce 3-ast választanám. Bár ma már nem számít csúcs kártyának, azért még mindig az élmezőny közelében van! Azt nem írtad, hogy mennyiért tudsz hozzájutni. Én azt mondom, ha olcsó, vedd meg, ha pedig drágább, mint egy GF4 Ti4200-as TURBO, akkor felejtsd el. Az új TURBO jelzésű GF4 Ti4200-asok akár 25 százalékkal is gyorsabban teljesítenek a mezei 4200-as társaiknál, tuningolva pedig a csúcsmodell 4600-as közelében járnak! Az ATi Radeon 9700-ra szerintem nem érdemes várnod, mert mire annak leesik az ára a most kapható GF4 Ti4200-as szintjére, addigra az XP 2000+ már nem számít majd különösebben ütős procinak.

Herczeg Ferenc
Fura eset...

Szeretném a segítségedet kérni, ha lehetséges! A problémám a következő. Az elmúlt hétvégén kicsit kipofoztam a régi gépem és vettem egy alaplapot is. A márkája amúgy lényegtelen. Na jó elárulom, Asusról van szó. Szóval nem egy gagyi márka és az ára sem volt az a hű de alacsony. Az eladó egy AMD XP1800+-ast javasolt bele, ami épp akcióban volt náluk, és ha lesz 2000+, akkor ráfizetéssel majd becserélik. Legalábbis ezt mondta a tag. Meg is vettem, sőt biztos, ami biztos alapon egy Spire Fridge Rock hűtéssel is megleptem a konfigot. Aztán mikor hazavittem, szétkaptam a gépem és beszereltem az alaplapot, beleraktam a procit, rá a hűtés stb. Bekapcsolom és megy minden, rá pár nappal megérkezik a 2000+ proci. Beszerelem nagy nehezen és egyszer csak elég, mint egy meteorit...khmm. Na most mondd meg, mi lehet a baj? Lehet, hogy rossz procit adtak el nekem, vagy csak én vagyok béna? A hűtés nem volt megfelelő, vagy megsérülhetett a proci, amikor rászereltem a hűtőt? Igaz, nem könnyen tudtam felrakni, de nem hiszem, hogy ettől komoly baja lehetett volna a procinak. 2 laposfejű csavarhúzóval sikerült csak végül leműtenem róla. Kérlek, írj valami okosat, mert elég gáz lenne visszaállítani így a boltba. Ha gyári hibás volt, talán visszaveszik.

Nem akarlak elkeseríteni téged, de amit írtál, arra utal, hogy a processzorodat sikerült megbüntetned elég rendesen, mikor rászerkesztetted a hűtést! Nem tudom, hogyan csináltad a hűtő felszerelését, de azt biztosan tudom, hogy két csavarhúzóra nincs szükség hozzá! A boltban nem hiszem, hogy vissza fogják cserélni! A tapasztalat az, hogy ha magad szereled be a megvásárolt terméket és az véletlenül gyári hibás, vagy csak beszerelésnél romlott el, akkor elég kevés az esélyed, hogy ki fogják cserélni neked.

Tomboy
Mafia

Baró az újság, de tényleg! Meg az új GSO is. Küldök mindent, amit csak akartok, piát, nőt. kocsit stb..., de mondjátok már meg, hogy miért fagy le nálam állandóan a Mafia?? A gépem egy Celeron 1200-as, Radeon 7500-as VGA, 512 MB memória. A VGA és a proci is húzva van, de eddig nem csinálta. Esetleg lehet, hogy az új DVD-olvasó vagy az új Seagate vinyóm a hibás benne?? De az hogy lehetséges?? Ja és Gyu-nak üzenem, hogy láttam a minap a Mikulást és egy bazi nagy piros SAAB-bal furikázott... ki érti ezt ☺?!

Ha jól értem, a tuningolt gépedbe beszereltél egy plusz Seagate vinyót és egy DVD-olvasót. Két dolog lehet: az egyik, hogy a tápod teljesítménye lesz kevés a megnövekedett plusz fogyasztás miatt. A másik lehetőség, hogy túl nagy lett a forróság a gépedben és emiatt a processzorod még jobban melegszik, emiatt fagy. Lehet, hogy érdemes lenne egy plusz hűtést beszerelned a házba! Szerintem Gyu-t láttad abban a SAAB-ban, idén ő volt a Mikulás ☺. *(Persze, én voltam, mert elfelejtettem borotválkozni, s már elég molett vagyok télapónak, szóval tuti buli volt – Gyu)*

Szabó Zoli
Notebook-vásárlás

Ugye jó helyre írok? Lenne nekem egy olyan kérdésem, hogy notebook vásárlásra adtam a fejem. És játékra is szeretném használni a gépet, ha megoldható. Szerinted lehetséges ez? Kinéztem egy viszonylag megfizethető árú masinát, de kíváncsi vagyok a véleményedre, mielőtt beleszállnék egy ekkora kiadásba! Ha nem tudsz segíteni, akkor továbbítsd légyszi egy illetékesnek a kérdésemet! A noti az alábbi paramétereket tartalmazza: Celeron 2000 MHz, 256 DDR RAM, 32-64 MB VGA, 30 GB, 14" TFT monitor.

A kiszemelt notebook paramétereit tekintve egy mai korszerű gépnek felel meg. A notebookok esetében viszont a teljesítmény szűk keresztmetszetét a videovezérlő jelenti. Az általad kiszemelt gépbe is egy olyan videokártya van beépítve, ami az alap 256 MB memóriából választ le magának memóriát, attól függően, hogy mennyit engedélyezel neki. Ezek irodai alkalmazásokhoz, DVD-nézéshez remek kis gépek, ám a 3D-s teljesítményük egy régi Voodoo teljesítményével vetekszik. Ha játékra is szeretnéd használni a géped, akkor olyat érdemes választanod, amiben egy mobil ATi Radeon, vagy egy GeForce 4 Go VGA van szerelve. Ezek a gépek már egy 2 GHz-es procival elég szépen teljesítenek. Az új mobil ATi Radeon 9000-es például 3D Mark 2001-ben 6-7e pontot is képes elérni, ami valljuk be, nem rossz teljesítmény még egy asztali géptől sem!

Nagy Imre
60Hz??

Az XP megint szórakozik! Tudom, hogy ezt kezd unalmassá válni és ezerszer hallhatod, de így van.
A gond, hogy a monitorom csak 60 Hz-en képes üzemelni játék alatt! A monitorral nem lehet gond, mert most vettem! A videokártyára gyanakszom és már minden drivert letöltöttem és felraktam, de nem segített. Örülnék, ha tudnál valamit erre a problémára is, mert nagyon fárasztó a szemnek így 60 Hz-en játszani. További jó munkát és persze játékot!

**Na igen, mintha már valahol hallottam volna ezt a mondatod ☺. A problémára visszatérve, nem írtad le a géped paramétereit, ilyenkor pedig elég nehéz behatárolni, hogy mi a gond. Ha jól sejtem, egy GeForce kártyád van. A probléma elég boszszantó, a megoldása viszont elég egyszerű.
A netről csak le kell rántanunk az nVrefresh nevű progit. Ez elviekben rendbe vágja a videovezérlőnket és máris megszűnik a 60 Hz-es képfrissítés!**

Jó szokásomhoz híven el is köszönnék, ennyi volt a kv-rovat e havi biztonságos fejadagja. Akinek bármi kérdése lenne, bátran írjon a kv@gamestar.hu címre. Üdvözlettel:
Mady

A TI OLDALATOK

MÁSIK OLDAL

Ez a hónap igen megterhelő volt számunkra. Ugyanis a karácsony az újság készítését is jócskán befolyásolta (még akkor is, ha ti ezt nem vettétek észre), hiszen sem a nyomda, sem a CD-gyár nem dolgozik az ünnepek között, így mindent előbb le kellett adni. Így nem volt se éjjelünk, se nappalunk, se hétvégénk. De itt a lap, Boldog Új Évet hozzá!

Ritkán látni ilyen vasárnapot, mint ezt, amikor a cikket írom. Mindenki itt ül bent a szerkesztőségben és serényen dolgozik. Szó sem hallik, a szokásos ugratás is szünetel: csak a billentyűzetek kopogása és a fejhallgatók cicergése hallatszik. GameStar szerkesztőség, 2002. dec. 22. S ha valaki majd betéved ide néhány nap múlva, azt hiszi majd, hogy rossz helyen jár: mindnyájan pihenni fogunk. Még én is. Mert aztán jön a szilveszter és nyomni kell a bulit! Ezért elkezdődött a szilveszteri felhalmozás. Boe monitorán két üveg Johnnie Walker Red Label (mikor bontjuk már fel végre????), ZeroCool és Szitytyó tequilát vett közösen, az én asztalomon két üveg pezsgő és egy üveg bor. S akkor még nem beszéltünk a többiekről! Ezt a sikerekben gazdag évet, amely a GameStar hatalmas javulását hozta, nagy bulival búcsúztatjuk majd el!

MÁSOK FERDE SZEME

No persze nem mindenki örült annak, hogy mi sikeresek vagyunk. Ebben a szakmában is, mint mindenütt másutt, hatalmas nagy a konkurenciaharc. Mindegyik magazin nagy erővel küzd azon, hogy versenytársai elé vágjon, több olvasót és reklámot szerezve. Eleddig mi csendes mosolygással és barátsággal éltünk kedves versenytársaink mellett az „élni és élni hagyni" elvet követve. Azonban a közelmúltban történt valami, ami miatt az írott és az elektronikus sajtó is hirtelen a GameStarral kezdett foglalkozni. Ezekből idéznék:

„Túlélési harc folyik az informatikai lapok piacán. Az elmúlt évek során az IDG Hungary és a Vogel Publishing kemény harcot folytatott az informatikai magazinok piacának minél nagyobb szeletének megszerzéséért. Az IDG kiadásában megjelenő PC World–GameStar párossal a Chip–PC Guru kettős harcolt váltakozó sikerrel. Mára viszont az IDG – éppen a konkurenciánál zajló átalakulások miatt – úgy tűnik, döntő fölénybe került. (...)

Túlélési harc folyik az informatikai lapok piacán

Ingyenpéldány a konkurencia előfizetőinek

A rivalizálás a napokban újabb fordulatot hozott. A GameStar előfizetői közül többen a Gamer magazin egy példányát találhatták a postaládájukban, noha a lapot nem kérték és nem is fizettek rá elő. Bíró István, az IDG Hungary ügyvezetője szerint ez egy tragikomikus ügy: „Nem mondhatok mást, mint hogy előfizetni a PC Worldre meg a GameStarra érdemes, mert a konkurencia ingyen adja a lapjait. Mellesleg az akcióról nem tudtunk, és beleegyezésünk nélkül került sor, s megteszünk mindent a GameStar előfizetői listájának jogtalan felhasználása ellen."

Magyar Hírlap – 2002.12.17.

„Lapunk információi szerint a mai napon a GameStar magazin előfizetői közül többen is Gamer magazint találhattak a postaládájukban, noha a lapot nem kérték és nem fizettek rá elő. A GameStar magazint kiadó IDG Magyarországi Lapkiadó Kft. sajtóközleményben hozta nyilvánosságra, hogy az előfizetői adatbázis tudta és beleegyezése nélkül került illetéktelen kezekbe. Az IDG elhatárolódik az eseménytől és minden szükséges lépést megtesz annak érdekében, hogy a GameStar magazin előfizetői címlistájának jogtalan felhasználását megakadályozza. (...)

Lapunk értesülései szerint amióta a lap neve Guru Gamerről Gamerré rövidült, az eladott példányszám jelentősen visszaesett. Kérdés, hogy az előfizetők ilyen módon való „toborzása" mennyire etikus, illetve mennyire kelt visszatetszést a szakmán belül."

www.hwsw.hu – Ingyen Gamer magazin jár a GameStar előfizetőinek? (2002.12.13)

Mi a magunk részéről borzasztóan sajnáljuk a történteket, s az lett volna számunkra a legnagyobb öröm, ha a nyomtatott és az elektronikus sajtó sohasem foglalkozott volna velünk. De valaki ezt másképp akarta...

JAMES BOND VELÜNK VOLT

Fantasztikus hétvégét tudhattunk magunk mögött december 21-22-én. A MOM Pláza mozijainak előterében fergeteges James Bond Nightfire versenyt rendeztünk, amelyet kis közönségtalálkozóval is összekötöttünk. Az első napon Microbi nyerte a fődíjat (Warcraft III, James Bond Nightfire), W lett a második és Mersolo a harmadik. A második napi nyerteseket sajnos nem tudjuk leközölni, mert a versenyek lapleadás után értek véget. Okulásul álljon itt néhány klassz kép azoknak, akik nem jöttek el! Természetesen legközelebb is találkozunk, s ha elmúltak az ünnepek s a konkurensek partizán-akciói, akkor újra tudunk majd foglalkozni Gamestaros versekkel, montázsokkal és a fórumokkal is: addig is fórumozzatok, alkossatok jó dolgokat és küldjétek be ezerrel!

Boldog Új Évet Mindenkinek!

Gyu

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

A jövő év első legnagyobb durranása ez a Metal Gear Solidra emlékeztető (PC-n talán a Thiefhez lehetne hasonlítani) lopakodós akciójáték, amelyben Sam Fishert, egy nagyon különleges NSA ügynököt alakítunk. Fishert bevetései a legforróbb helyszínekre szólnak, azonban fegyvert sokszor csak végső esetben használ: leginkább az árnyékban osonva, hátulról intézi el ellenfeleit. Szerencsére nincs teljesen egyedül, ugyanis társai a távolból mikrofonon keresztül segítik és fontos információkat küldenek neki. Hősünk emellett különféle extrákra is képes: a legsirályabb, ahogy terpeszben felugrik két szűk fal közé, hogy az alatta mászkáló katona nyakába ugorjon. A Splinter Cellt egész karácsonyi szünet során nyomtam Xboxon, és már most 90% fölötti a stuff, annyira üt!

WHITEOUT

2001-ben jelent meg utoljára snowmobile verseny, úgyhogy itt volt már az ideje, hogy megint szánkózzunk virtuálisan is egy kicsit. A PC-re szerencsére nagyon nyomuló Konami legújabb téli sportos játéka egész ütősen néz ki, úgyhogy a következő számban eláruljuk, hogy inkább Normafára menjünk szánkózni, vagy megteszi a Whiteout is...

WAR AND PEACE

A „Háború és Béke" minden idők egyik legvastagabb regénye, úgyhogy itt volt az idő, hogy minden idők legvastagabb RTS-e elkészüljön belőle ☺... A francia Microids-nek a nemrég megjelent remek (bár messze nem tökéletes) Warrior Kings után ez a második RTS-e, amely első blikkre a Cossackra hasonlít. Hogy a párhuzam mennyire állja meg a helyét, azt a következő számból megtudhatjátok...

TEST DRIVE

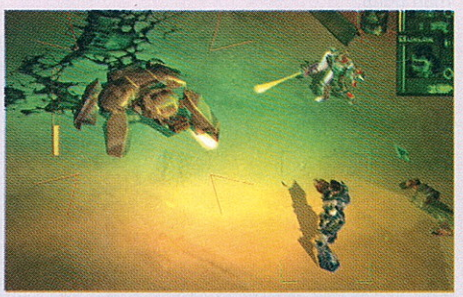
Konzolra már rég kijött a klasszikus autóverseny legújabb verziója (melyet az Infogrames úgy látszik, már nem számozott tovább, hanem spártai egyszerűséggel csak „Test Drive"-nak nevezte el és kész...) A játékban több mint húsz sportkocsival zúzhatunk négyféle városban. A grafika egész látványosnak tűnik, reméljük, a meseautók irányítása is ott lesz azon a bizonyos sokat emlegetett szeren...

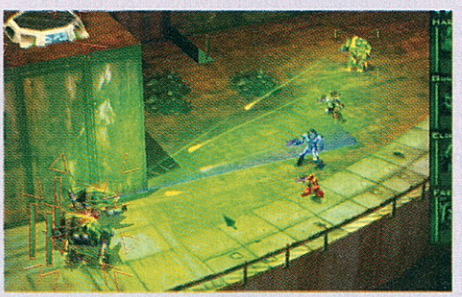
ÉS A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA...

Nagyon hosszú ideje kéritek már, s most minden feltétel együtt áll, hogy teljesíthessük kívánságotokat: megszavazhatjátok, mi legyen a GameStar következő havi teljes játéka!
A három jelölt:

- Gunlok
- Caesar III
- Disciples I

Szavazataitokat 2003. január végéig adhatjátok le nyílt levelezőlapon (1374 Bp., 5. Pf.:578), vagy e-mailben a szavazas@gamestar.hu címre (levelet nem kell írnotok, csak a subject részbe írjátok be az általatok legjobban várt teljes játékot)!





MEGJELENÉS
kék GameStar: február 14.
ezüst GameStar: február 14.

Megújult

kínálatunkkal várjuk minden kedves régi és leendő ügyfelünket.

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

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

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

IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

Ajándéktárgyak, előfizetések	Ára
CW-Számítástechnika előfizetés 1 évre	12 960
CW-Számítástechnika előfizetés 1/2 évre	6 480
CW-Számítástechnika előfizetés 1/4 évre	3 240
CW-Számítástechnika magazin	295
CW-Számítástechnika póló	1 290
GameStar baseballsapka	1 390
GameStar bögre	800
GameStar CD-tartó	850
GameStar CD-tartó (hordozható)	1 300
GameStar előfizetés 1 évre	14 364
GameStar előfizetés 1/2 évre	7 380
GameStar előfizetés 1/4 évre	3 735
GameStar kulcstartó (hátizsák, egeres)	380
GameStar napellenző	740
GameStar póló	1200
GameStar övtáska	890
IDG-s kulcstartó	1 390
IDG-s póló (XXL)	2 290
Linux póló	990
PC World billentyűkefe	380
PC World bögre	800
PC World CD-tartó	850
PC World CD-tartó hordozható	1 300
PC World előfizetés 1 évre	11 664
PC World előfizetés 1/2 évre	5 988
PC World előfizetés 1/4 évre	3 030
PC World Tipp füzetek tartója	780

Könyvek	
A Macintosh (CD-vel)	4 800
Adobe Premiere	2 464
Új AutoCAD tankönyv	1 680
ECDL START oktatóanyag	6 990
Elektronikus kereskedelem	11 990
Excel 2000 (CD-vel)	2 990
Excel függvények A-tól Z-ig	3 779
Hangkártya programozása (átdolgozott kiadás)	2 900
HP Hivatalos CD-író kézikönyv	4 990
Informatika alapjai	3 999
Informatika világa	4 990
Internetről mindenkinek	1 999
Magyar Office	6 990
Mit kell tudni a PC-ről?	1 497
NetWare 5	8 990
Office 2000	2 990
PC súgó	2 590
PC mester	11 990
PC Tuning	2 900
Pintér Zsolt: Hogyan csináljunk karriert?	2 290
Programozzunk Turbo Pascal nyelven (lemezzel)	1 990
Tömörítés 2000	2 600
Vállalati irányítási rendszer II	3 490
Vállalatirányítási rendszerek Magyarországon	3 700
Világháló lehetőségei	2 990
Visual Basic + Excel programozás	1 900
World 2000 II kötet	3 499
World 2000 kezdőknek és haladóknak	2 600

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

GameStar ZAX: The Alien Hunter 2003/01.

IMPRESSZUM

A GameStar készítői (elkövetők)

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, hardver) – zerocool@gamestar.hu
Ender (hírek, előzetesek) – 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) – hkriszta@idg.hu
Kecske (Multi) – kozma@printscreen.hu
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.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 – darabont@printscreen.hu

Reklámreferens:
Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

Kiadó

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

Terjesztés

terjesztési osztály: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-8858
e-mail: terjesztes@idg.hu
Terjesztik: A Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.
a kék GS ára: 1596 Ft
előfizetés: negyedéves 3450 Ft
féléves 6600 Ft
egyéves 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

Nyomás: Révai Nyomda
Ügyvezető igazgató: Lázár László
HU ISSN: 15853187

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. Mindezeket a 2F 2000 Kft., a szoftverek magyarországi képviselője biztosítja számunkra.

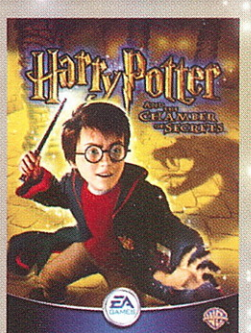
Az információ védelmében

2F 2000 Számítástechnikai és Szolgáltató Kft.
Cím: 1016 Bp., Hegyalja út 5. **Tel.:** 488 7700 **Fax:** 488 7709
Web: http://www.2f.hu **E-mail:** sales@2f.hu

www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER KÖZEPE
MEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJÁNÁL, AZ
ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.-NÉL:
1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 25 | TEL: (1) 478 0910 | FAX: (1) 478 0914 | WWW.ECOBIT.INFO | SALES@ECOBIT.HU

Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter™ szerepében?



PC CD-ROM | PlayStation | XBOX | PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | GAME BOY COLOR

EA GAMES
Challenge Everything

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.
(s02)

All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and the Seal of Quality icons are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. "PlayStation", PlayStation logos and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

HEROES™ IV of MIGHT AND MAGIC®

THE GATHERING STORM™

A méltán sikeres Heroes of Might and Magic® sorozat legújabb tagja, a Heroes™ IV:The Gathering Storm™ kiegészítő* kibővíti a már ismert Heroes of Might and Magic IV® varázslatos világát: 20-nál is több új térkép és hadjárat, újabb hősök és ellenséges teremtmények. Fogj kardot, gyűjts sereget és készülj a csatára az újabb Heroes történetben!

TÖRTÉNET

A kiegészítő hadjáratai öt különleges hős kalandjait mesélik el, akik elveszett mágikus tárgyak keresésére indulnak, mielőtt közös erővel szembeszállnának az ördögien gonosz őrült varázslóval, Hexissel.

A JÁTÉK JELLEMZŐI:

- 6 új kemény Heroes™ hadjárat, több, mint 20 új térképpel
- 4 új fantasztikus lény
- 16 értékes új varázstárgy
- Új harcedzett hősök
- Újabb zenék
- Benne a Heroes™ of Might and Magic® IV többjátékos módú frissítése

KERESD A BOLTOKBAN, DECEMBERTŐL MAGYAR NYELVEN IS!

* Az eredeti Heroes™ IV telepítése szükséges a játékhoz

NEW WORLD COMPUTING®

3DO™
www.3DO.com

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

© 2002 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.