

BEVEZETŐ

Megszokhattátok már, hogy az igazán nagy, világraszóló bejelentéseket nálunk olvashatjátok először kis hazánkban (lásd Doom 3, Rome: Total War), ebben a hónapban azonban szvsz minden eddigi lapszámunkat übereljük: a május nyolcadikai világpremierrel szinte egy időben vehetitek kézbe ugyanis a nagy és hatalmas Half-Life 2 exkluzív bemutatóját! A játék kitolja a határokat, új standardokat állít fel, a 30. oldalra lapozva megláthatjátok Ti is!

Másik fontos dolog: a magyar nyelven csacsogó World War III: Black Gold című teljes játékunk serial száma: GXRD-CSVG-YJE5-AK4G. A többi teljes verziónk, mint az AirStrike 3D című repülős shooter vagy a Quest for Glory nem kér serialt, mint ahogy a Panda Antivirus Titanium 30 napig ingyenesen frissíthető, de azután is totálisan funkcionáló, exkluzív teljes verziója sem! (Még leírni is sok egyszerre, mennyi cuccot kaptok ajándékba a CD-ken, bele sem gondolok, mi lesz a jövő hónapban, amikor 4 CD-vel jelenik majd meg a kék GameStar ☺!)

Harmadrészt, most rohant be hozzám Sam, hogy be kellene tenni ebbe a számba a logiteches SMS-játék boldog nyerteseit. Mivel fél lábbal már a nyomdában vagyunk, így itt ragadnám meg az alkalmat (Tararaaaamm), hogy kihirdessem a neveket: MX 700 Cordless Opticalt nyert *Manyaszek Áron* Siklósról, Cordless Freedom Joystickot kap *Gábor Zoltán* budapesti olvasónk, Wingman Rumble pad újdonsült tulajdonosa *Czaltik Mihály* Ösküről, *Simon István* gyulai és *Dr. Kővári Kálmán* budapesti olvasónk pedig ajándécsomagot nyert.

Negyedrésztt pedig jó olvasást, játékot, vírusirtást, napozást, csajozást, játékot és olvasást mindenkinek!

Baráti üdvözlettel,
Boe



TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játékok: WW3: BG, AirStrike 3D, QfG4	8

ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
-------	----

ELŐZETESÉK

The Great Escape	16
Men of Valor: Vietnam	18
WCG 2003	20
Jedi Knight: Jedi Academy	22
Homeworld 2	26
Rubies of Eventide	28
WC3: Frozen Throne – új infók	29
Half-Life 2	30

FÓKUSZ

Metal Gear Solid 2: Substance	38
Szomorú samurájok gamepaddal a kezükben	44

JÁTÉKBEMUTATÓK

Red Faction 2	46
Postal 2	50
Devastation	52
Nina: Agent Chronicles	54
Aquanox 2: Revelation	56
X2: Wolverine's Revenge	60
Big Mutha Truckers	62
Ghost Master	64
Tropico 2: Pirate Cove	68
Galactic Civilization	72
Knights & Merchants 2	74
Warrior Kings: Battles	76
MVP Baseball 2003	77
Jurassic Park: Operation Genesis	78
Budget	80
Játékmúzeum: Lopakodós játékok	82

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek	84
Metal Gear Solid 2: Substance	86
Aquanox 2: Revelation	88
Enclave	90
Tropico 2: Pirate Cove	91
Big Mutha Truckers	92

MÉLYVÍZ

Mélyvízhírek	96
Piac tér	100
P4-es alaplapteszt – A NYÁK Napja	102
GeForce FX-teszt	106
Szoftveres 3D-s kártyák tuningja	110
Operatív táruk	112
Windows XP-tippek VII. rész	114
Hardverteszt-összesítő	116

MÁSVILÁG

StarMusic	118
StarMovie	119
Ákos-interjú	120

KÖZÖSSÉG

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

30. OLDAL HALF-LIFE 2

30

„A pontos sztorit egyelőre hétszempontú titokként kezeli a Valve, annyit lehet csak tudni, hogy egy alapvetően új alien faj garázdálkodik a játékban – némely példánya kifejezetten hasonlít a Starship Troopers arachnidjaira – ám a jó öreg Xenről származó idegenek is feltűnnek majd, ráadásul némelyikük a mi oldalunkon!”



38. OLDAL METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

FÓKUSZ

„Kicsit furcsa érzés a Metal Gear Solid 2-vel játszani, és kielemezgetni, hiszen az eredeti verzió jóval a Splinter Cell előtt jelent meg, és tagadhatatlan, hogy a Ubi Soft akció-kommandós stuffja sok szempontból lekörözte a Konamiét. Mégis a kiváló sztori és főleg a rendkívül élvezetes játékmenet fel tudja venni a versenyt a Splinter Cell-lel.”



56. OLDAL AQUANOX 2: REVELATION

„Az AN2 fejlesztői láthatólag tanultak az előző rész hibáiból, így a történet érdekesebb, a karakterek színesebbek és sokkal kidolgozottabbak lettek, eltűntek a bosszantó és komolytalan karikatúraelemek, a látvány pedig – amellett, hogy szebb – egyben hitelesebb is.”



CD-TARTALOM

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

TELJES JÁTÉK!

World War III: Black Gold

Az utóbbi időkben a Közel-Kelet sajnos több okból is a figyelem középpontjába került. Ha már elegendő van az ott zajló szörnyűségekből, töltsd be a havi teljes játékunkat, és foglalkozz a kérdéskörrel egy jóval békésebb környezetben: a számítógéped által generált virtuális világban. **Teljesen magyar nyelvű** valós idejű stratégiánkban Te választhatod ki, hogy melyik oldalon állva vívód meg a Föld maradék kőolajkészleteiért folytatott harcot.

SERIAL SZÁMA: GXRD-CSVG-YJE5-AK4G

További teljes programok:

Airstrike 3D, Quest for Glory 4 1/2, Panda Antivirus Titanium



ANIMÁCIÓK (9 DB)



BlowOut



Planetside



Renegade II



The Hobbit

JÁTÉKDEMÓK



Airport Tycoon 2 (65,97 MB)

Alig néhány hete került a boltokba az egykori Airport Tycoon folytatása. Ebben a játékos egy teljes repteret irányíthat. Te döntöd el, hogy mennyi fizetést adsz, és egyáltalán mi mindennel szereled fel reptered. Az első rész után néhány olyan változtatást hajtottak végre rajta, mely sokkal élvezhetőbbé tette a játékmenetet. Most te is belekóstolhatsz egy nehéz foglalkozásba...



Postal 2 (128,99 MB)

A Postal 2 talán minden idők egyik leg... hogy is lehetne megfogalmazni... talán legfelkavaróbb FPS játéka. Nemcsak hogy elég élethűre sikeredett, rengeteg, nem éppen játékba való dolgot is megtehetünk benne. Miután elolvastad kétoldalas bemutatónkat, akár Te is kipróbálhatod, és eldöntheted, hogy Te mit gondolsz róla... Csak és kizárólag 18 éven felülieknek, és nekik sem feltétlenül ajánlott!

MÉLYVÍZ

Ogg Encoder Decoder v1.2.8b

Az OGG egyre népszerűbb (bár már elég régen megjelent) zeneformátum. A jelenlegi király MP3-mal ellentétben teljesen ingyenes, így bárki szabadon tömörítheti, kénye-kedve szerint. Ezzel a kis progival könnyedén átkonvertálható MP3, WMA avagy WAV kiterjesztésű zenédet OGG-ba. Egyre több játék használja ezt, így érdemes rá odafigyelni! Bizonyos programokba (pl. Unreal Tournament 2003) egyszerűen be kell másolni, és máris bármilyen zenét hallgathatunk játék közben. A program kezelése egyébként nem nehézkes, könnyen ki lehet ismerni.



EXTRA

Berkenye volt olyan jó, és összeállított Nektek egy kis szösszenetet a Mátrix-univerzumból! Mindjárt át is adnánk neki a szót...

„Gondolom, sokan tudjátok, hogy ez az év a Mátrix éve! Hát persze, hisz május 22-től a magyar mozikban is játszani fogják a *Mátrix: Újrátöltve* c. filmet.



A trilógia harmadik darabja pedig egészen pontosan november 20-án érkezik meg kis hazánkba. Tehát, ha minden igaz, van még néhány nap, amíg megnézheted a filmet. Hogy még pergősebb legyen a várakozással eltelt idő, feltétlenül nézd meg Te is a második rész utolsó bemutatóját.



ROVATOK (10 DB)

Jelen korunk egyik legnagyobb nagygyűjűjának tartott FPS alkotása, az orosz GSC Game World fejlesztése. Bizony, a *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*-ről van szó, amelyet a pletykák szerint bizonyos területeken jobban várnak, mint a *Doom III*-at. Hogy mégis mi az a valami, ami ennyire megragadt az emberekben, amitől ez a sikervárományos máris ekkora visszhangnak örvend? Megtudhatjátok most induló rovatunkból...

Még mindig **rovatalkotókat keresünk!** A fennállítás ugyanaz, mint az előző hónapban. Vagyis amennyiben szerinted is használható ötlettel rendelkezel, esetleg ezt szívesen látnád viszont CD és DVD mellékleteinken, jelentkezz Madynál (mady@gamestar.hu).



DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

EXKLUZÍV ANYAGOK

Milia 2003

Előző számunkban beszámolót olvashattatok a GameStar dél-franciaországi kiruccanásáról, most pedig – ígéretünkhöz híven – megnézhetitek a klipet is az utazásról! A középpontban Boe, Bad Sector, Ender és Platypus kalandjai állnak, a 2003-as Milia ugyanis (ahogy azt az előző hónapban olvashattátok) hatalmas nagy bukás volt a játékok szempontjából. FIGYELEM! A műsor nyomokban erotikus jellegű jeleneteket tartalmaz, ezért a kérdéses részeket „18 éven felülieknek” jelöléssel láttuk el ☺!

NVIDIA Tech Demók

Kéréseteknek engedve ebben a hónapban feltettük DVD mellékletünkre az NVIDIA által kiadott technológiai demókat, melyek a nemrégiben boltokba került GeForce FX-ek erejét hivatottak fitogtatni. Ezeknek egyetlen sajnálatos tulajdonságuk van, mégpedig az, hogy csak és kizárólag FX kártyákon futnak le. Ha esetleg még nincs ilyened, ne csüggedj, előbb utóbb úgyis lesz, és akkor már fantasztikus lesz gyönyörködni ezekben a demókban.



ARENA.db.a CPL Frags

A nagy sikerre való tekintettel (mivel elég sokan jelezték, hogy mennyire jó videók vannak), tovább keresgélünk a zsákszám születő profi videók között. Ezúttal az ARENA.db.a CPL alatti tevékenységéről láthatok lélegzetelállító képsorokat. Nem csak kezdők tanulhatnak belőle!



The Matrix

A CD-n kínált felhozatal mintegy kiegészítve a DVD-n is található egy Mátrix-összeállítás. A film legutolsó bemutató animációja 4 különféle méretben is felkerült a korongra, így biztosan mindenki meg tudja szemlélni. Ráadásul még Animatrix-bemutatókat is megcsodálhattok! Mindkettő lejátzásához QuickTime-ra lesz szükséged, amelyet természetesen szintén feltettünk a lemezre.

Exkluzív játékanimációk:

E hónapban 26 animációnk közül 6 exkluzívat láthatok DVD mellékletünkön. Utóbbiakat sehol máshol nem találhatjátok meg, még az interneten sem! Ezúttal a Delta Force: Black Hawk Down, Breed, F1 Challenge '99-'02, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Spellforce, Tropic 2 játékokat sikerült felvennünk.

ANIMÁCIÓK



AO: Shadowlands



Ryzom

+ a továbbiak:

Aquamark 3, Chaser, Cold War, Enter the Matrix, Korea: Forgotten Conflict, Lineage 2, Lionheart, One Must Fall: Battlegrounds, Quake 4 Fan Movie, Rise of Nations, Silent Storm, Spyhunter, The Great Escape, Yager

EXTRA

Kiegészítések 9 játékhoz!

Miután egyre többen igénylik a kényeztetést (©), gondoltuk, még több-jobb játékkiegészítéssel kedveskedünk Nektek. Ebben a hónapban sem lustultunk el, hiszen (bár darabszámra kevesebb), minőségileg sokkal ütősebb felhozatal vár Titeket. Lássuk, ebben a hónapban mely játékok szerelmesei fognak örülni: Battlefield 1942, Duke Nukem 3D, Half-Life, Max Payne, Morrowind, Quake 3, Rainbow Six, Soldier of Fortune 2. Érdemes mindet kipróbálni!



DEMÓK

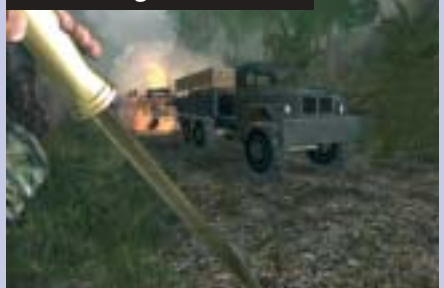
Big Mutha Truckers



IJ and the Emperor's Tomb



Line of Sight: Vietnam



Mistmare



+ a továbbiak:

Chicken Shoot, Devastation Multiplayer, Red Shark

TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

Most pedig lássunk egy kis összefoglalót a DVD-n található érdekességekből!

Játékterem: 49 csalás/trainer 44 játékhoz, 125 screenshot 12 játékról, 17 háttérkép 8 játékról

Rovatink: Elasto Mania, Grand Theft Auto 3, Heroes of Might and Magic, Hungarian Sim World, HTML programozás, Humor, Medal of Honor: Allied Assault, Játékhoznosítások, Ti küldtétek!, Órultek u[T]cája, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Extra: 35 játékhiba, 35 vicces Windows-kép, 6 általalok küldött érdekesség

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

Driver (7 db), Audió (7 db), CD-író (2 db), Egyéb (7 db), File Manager (2 db), Grafika (5 db), Internet (9 db), Lejátszó (4 db), Tömörítő (2 db), Videó (3 db), Víruskereső-frissítés (4 db). Ezek között található 30 korlátozott ideig használható, valamint 11 ingyenes program (a drivereket és a vírus adatbázisokat nem számolva).

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

MAGYAR NYELVEN

TELJES JÁT



STRATÉGIAILAG FONTOS KŐOLAJKÉSZLETEK

WORLD WAR III: BLACK GOLD

■KATEGÓRIA: RTS ■KÖRNYEZET: alternatív jövő, Közel-Kelet ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban

Furcsa iróniája a sorsnak, hogy az USA majdnem pont akkorra időzítette a legutóbbi iraki háborúját, amikor a GameStar a hasonló témájú WW3:BG-t hozza – egyik – teljes játékaként. Persze jobb lett volna, ha nincs ilyen apropója a dolognak, de az „ember” már csak egy ilyen állatfajta.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Zuxxes
Entertainment
■ KIADÓ
GameStar
■ WEBOLDAL
<http://worldwar3.jwood.de>

A WW3:BG hovatartozását tekintve valós idejű stratégia, alapsztorija pedig egy olyan alternatív jövőképet fest, melyben szépen lassan elfogynak Földünk kőolajkészletei. A közel-keleti országok (persze a „gonosz”

FINOM, NEMZETI SPECIALITÁSOK

A megfelelően részletes tutorial rész átnyálazása után mindhárom oldalon beszálhatunk a küzdelembe. Az irakiak nagy, fanatikus hadsereggel rendelkeznek, ismerik a terepet, akár a tenyerüket (ez az alapja egységeik

megfelelő mennyiségű javító egységgel a nyomukban csatába küldeni seregeinket). Harceszközök tekintetében persze az amerikai oldal a legászbabb: fegyvereik erősek is, tartósak is, viszont ebből adódóan sokba kerülnek, és lassan készülnek el.

HARCRENDSZEREK

A World War III: Black Gold termelésének alapját – a szokott RTS-sémáktól eltérően – az olajkutak adják, ezekből nyerhetünk pénzt. A pénzen különböző épületeket húzhatunk fel, ám minden olyan egység, amely mozgásra hajlamos, légi úton érkezik bázisunkra (a kisebbeket helik hozzák, a nagyobbakat repcsik, de ezeknek építenünk kell repertet is). Ezen a ponton újabb tér nyílik a taktikázásra, ugyanis a szállító légi járművek megsemmisíthetőek, mielőtt elérik céljukat. Persze a mieink is, de mivel a berepülés irányát mi adhatjuk meg, így ennek gyakori változtatásával elég, ha csak a reptér közvetlen közelét védjük be extra erősen. Szintén stratégiázásra készíthet bennünket, hogy a magasabb technológiai szint elérésével általában nem kulcsrakész járműveket kapunk, hanem újfajta fegyvereket és karosszériákat, melyek szabadon kombinálhatóak egymással, tovább növelve a harceszközök terén egyébként is széles lehetőségeinket.

„Az irakiak előszeretettel egyenlítik ki technológiai elmaradottságukat kémiai fegyverekkel.”

Irak vezetésével) úgy döntenek, hogy a maradékot megtartják maguknak, ami persze sem a NATO-nak, sem az oroszoknak nincs igényre – és már kész is a konfliktus!

„rejtőzködés” képességének), és előszeretettel egyenlítik ki viszonylagos technológiai elmaradottságukat kémiai-biológiai fegyverek és kamikaze egységek alkalmazásával. A „nagy orosz medve” jobban áll technikai fejlettség dolgában, ám fegyvereik korántsem képviselnek high-end szintet. Ennek következtében azonban olcsóak és gyorsan kifejleszthetőek, azaz nagy tömegben használhatók (a tartósság már más kérdés, ajánlott

WWIII SERIAL SZÁMA:
GXRD-CSVG-YJE5-AK4G

További meglepetéseink

QUEST FOR GLORY 4 1/2

A Quest for Glory sorozatot nem kell bemutatni a kalandjátékok rajongóinak: részben szerepjátékelemekkel dúsított adventure-ökről van szó, amelyekben egy általunk választott „híró” kell vezetgetnünk egzotikusabbnál egzotikusabb helyszíneken. Ez a rész azonban nem egy hivatalos epizód, hanem a *King's Quest VGA 1–2*-höz hasonló, fanatikus és tehetséges rajongók által készített stuff. A „Négy és fél” érdekessége még, hogy nemcsak követte az eredeti sorozat stílusát, hanem egyben parodizálta is.



További meglepetéseink

AIRSTRIKE 3D

Hogy a nagy stratégiai csatározásokat ne csak a magyar nyelvű híradóbetétek szakítsák meg, ebben a hónapban egy könnyed lövöldözésre is meginvitálunk benneteket. Az AirStrike 3D egy egyszerű shooter, bónuszokkal, millióféle ellenséggel és szétlőhető tereptárggyal, na meg eszement látványos grafikával – kellemes kapcsolódás mindenkinek.



FÖL-FÖL, VITÉÉZEK!

A WWIII Black Gold 2001. végi megjelenésekor sem számított csúnyának, hanghátasai, zenéi is rendben vannak, kellő kihívást nyújt kicsiknek és nagyoknak, sőt ha végigtöltük a renderelt mozikkal összekötött küldetéseket, multizhatunk, illetve pályát is szerkeszthetünk kedvünkre – így bátran ajánlom minden Kedves Olvasónknak. Anál is inkább, mert magyarul beszél!

Boe

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Először is, a legfontosabb: tessék GameStar-táborba jönni! Köszö. Ebben a hónapban ki sem látunk az exkluzív anyagokból. Itt van mindjárt a Half-Life 2, amit van szerencsén az európai premierrel egy időben bemutatni Nektek. A cikk egyébként röpké két oldalról duzzadt fel hatra, ugyanis sok érdekességet, újdonságot implementáltak a készítő a játékba, és egyszerűen nem volt szívünk kihagyni egyet sem. Sajnos a gonosz, csúnya HL2-nek köszönhető az is, hogy ebben a hónapban kimaradt a multi hírek, bocsi érte, de csak így tudtuk megoldani...

Ugyan szerényen megbújik az oldalak között, éppen ezért szeretném felhívni a figyelmet a Jedi Knight legújabb részére, a Jedi Academyre. Az, gondolom, természetes, hogy Magyarországon nálunk olvashattok róla először, ráadásul kisebb ökölharc árán sikerült a kiadóból pár exkluzív screenshotot is kiütni...

Egyébként ezeken a cuccokon kívül is jó pár falrengető újdonsággal tudunk Nektek szolgálni, sajna a címük most per pillanat nem jut eszembe, de ha lapoztok, biztosan megtaláljátok őket.

Játékbejelentés-fronton a hónap egyébként már az E3 jegyében telt, elég sok újdonságról adhatunk hírt, no meg aztán nem volt olyan kiadó, amelyik ne említette volna meg a honlapján, hogy az E3-on természetesen bemutatják a játékot. Úgyhogy lehet várni a következő lapszámot, mivel jó szokásunkhoz híven az E3-ról is mi tudósítunk majd először árvalányhajas kis hazánkban, ezt megígérhetem...

ender



GameStar a király!

A legendás GameStar legendás teljes játéka volt valamikor a Gorky 17. Leghottabb infóink szerint készül a folytatás, amely a mostani trendeknek megfelelően inkább előzmény lesz. Már a cím is erre utal: **Gorky Zero**. Az előző rész főhősét, Cole Sullivant fogjuk irányítani itt is, most már természetesen 3D-s nézetben, és karrierének kezdeti állomásait izgulhatjuk majd végig. Ősszel.



Adakozzanak pár fillért!

Az alábbi bejelentés, azt hiszem, játéktörténelmi jelentőségű: a Microsoft nagy sikerű RTS-éhez, az Age of Mythologyhoz kiegészítő lemez készül! A címe **The Titans** lesz, és egy új „faj” is megjelenik benne, méghozzá az atlantisziak. Emellett új pályák, új egységek és új isteni varázslatok is szerepet kapnak a játékban. Én már alig győzöm kívánni!

ÜZLETI HÍREK

Eidos – Sold Out megállapodás

A magyar EVM-hez hasonló kiadás az angol Sold Out, szintén hatalmas sikerrel. Most az Eidos kötött velük egy „kisebb” együttműködési szerződést, amelynek keretében elég sok régebbi nagy nevű kerül ki a boltokba a határozottan elfogadhatónak mondott

2000 forint körüli árért. A lista nem kisebb nevekre terjed ki, mint a Tomb Raider: Chronicles, Gangsters 2, Frontline Attack: War over Europe és a Three Kingdoms: Fate of the Dragon. Reméljük, nemsokára Magyarországon is kaphatóak lesznek.

Egyesül a Square és az Enix

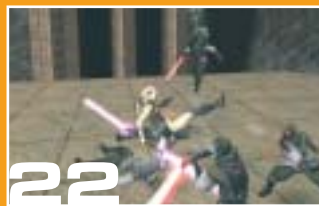
Gondolom, sokaknak ismerős a japán

Squaresoft neve. Hozzájuk köthető a hatalmas sikerű Final Fantasy sorozat, illetve a bevételben hatalmas bukta Final Fantasy mozifilm. Nos, egyik korábbi legnagyobb riválisukkal, az Enixszel (pl. Dragon Quest) egyesülnek. Így abba a kényelmes helyzetbe kerülnek, hogy saját konkurenciájukat adják ki, ezáltal bármelyik termék lesz is sikeres a jövőben, a cég mindenképpen jól



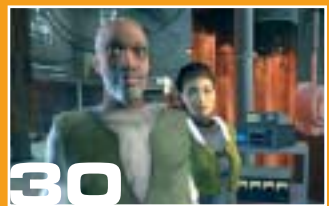
18

Men of Valor: Vietnam
Ezek nem fogynak el soha?



22

Jedi Academy
Büntet.



30

Half-Life 2
SZIGOR!!!

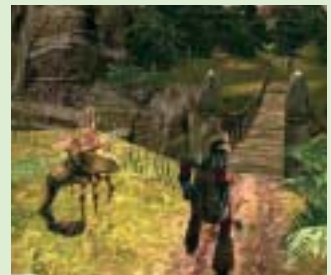
Még egy játék...

A CDV készítget egy RTS-t (**Heaven and Hell**), amelynek egyetlen érdekes tulajdonsága az lesz, hogy Menny és Pokol uraiként küzdhetünk egymás ellen. A képeket elnézve csak annyit mondok: tuti sikervárományos!



Régészeti szenzáció

Rossz volt nézni azt a szerencsétlenkedést, ami a **Gothic 2** angol nyelvű kiadását kísérte. Németül már 7000 évvel ezelőtt megjelent, már a holt-tengeri tekercek is említést tettek róla, de angol nyelven csak nem és nem... Hála istennek az Infogrames megsajnálta a készítőket, így szárnyai alá vette ezt az amúgy nagyon korrekt kis játékot. Hát akkor, várjuk szeretettel...



A Boney M és C.C. Catch egy játékban

Ugyan már egyszer (vagy többször) írogattunk róla, hogy megjelenik egy olyan kiegészítő lemezféle a GTA 3-ból, amely nem is kiegészítő lemez valójában, inkább egy új résznek fogható fel. Természetesen a **Vice City**-ről van szó, és a szokásos autórablás mellett a legnagyobb előnye a szuper hetvenes-nyolcvanas évekre jellemző feeling lesz. Imhol pár kép, skubizzátok!



jár. Az új Square Enix vezetője egyébként a korábbi két elnök, Yoichi Wada és Keiji Honda lesz.

Két kézben a Két Torony, de a király viszatér

A Gyűrűk Ura játék adaptációival kapcsolatban az az érdekes felállás alakult ki, hogy a film portolásának jogai az Electronic Arts-

nál, míg a könyvéi a Vivendinél vannak. Sajnos az ebből kialakult „kényelmetlen” helyzet már tavaly is fennállt, de úgy tűnik, idén sikerül kulturáltabban elintézni a dolgokat. Egy egyszerű, tömeghez szóló ügyességi játékot készített az EA (mint azt megszokhattuk), gyakorlatilag a film cselekményét vihetjük végig, mindig más karakter bőrébe bújva. A Vivendi viszont egy kicsit kreatívabban állt

hozza a dolgokhoz, egyből két játék fejlesztésébe fogtak bele. Az egyik a The Treason of Isengard című amely, és egy third person akció-kaland lesz, a Diablo 2-höz hasonló játékmenettel és komplexitással, természetesen teljesen 3D-ben. A másik üdvöske a War of the Ring, amit a Liquid Entertainment fog készíteni, és egy RTS lesz, természetesen Tolkien apó világában.

A legenda – már megint – újraéled!

Amikor a 8 MHz-es 286-os csúcskategóriás PC-nek számított, na akkor volt egy igazi sikerprogram a Prince of Persia. Pár évvel ezelőtt elkészítették a hajdani klasszikus 3D-s változatát, azonban az a játék hihetetlen nagy bukta lett. Most újra próbálkoznak a fejlesztő bácsik, a képeket elnézve várhatóan nagyobb sikerrel. Ja igen, a cucc egyébként platform-ugrálós-ügyességi, a címe pedig **Prince of Persia: The Sands of Time**. Állítólag év végén már meg is jelenik.



A kicsi kocsi újra száguld

Egy újabb háborús játékról adhatunk hírt. A **Humvee Assault**-ban egy terepjárószérűséggel kell demokráciára tanítanunk azokat a mocskokat, akik nem kívánják azt eléggé. Valódi fegyverek, valódi konfliktusok (Bosznia, Kambodzsa, Afganisztán) jellemzik majd a játékot, amelyben némi FPS mód is helyet kap.



Uhu három napja részeg

Ugyanis Csontival azóta ünnepelnek, mivel a csontstratégiák két elkötelezett megszállottja hírül vette, hogy készül a **Combat Mission** legújabb része, melynek címe: **Afrika Korps**. Saját meglátásuk szerint a grafika nagyszerűségében páratlan – ez nagyjából azt jelenti, hogy odaver a Quake első részének, és egy VooDoo 2-n röccenes nélkül elfut. Na mindegy, egy körökre osztott második világháborús stratégiai (helyesebben: taktikai) játék esetében ez nem is olyan fontos. Mindenesetre Észak-Afrikában, Olaszországban és Krétán irthatjuk majd a szemét nációkat – vagy angolokat, izlés szerint, ugyebár. Ősszel.



KIS HÍREK

Új Tribes-epizód

A Vivendi istállójába tartozó Irrational Games oly sok sikeres játék után (mint például a Freedom Force) egy korábbi nagynevű programjának folytatását tervezi. Esetünkben a multiplayer körökben népszerű Tribes-multiverzumról van szó, ugyanis ké-

szül a Tribes: Vengeance. Az eddigi – saját fejlesztésű – motort lecserélték, úgy döntöttek, hogy inkább az Unreal Warfare-t licencelik. Újabb jó hír a hálózatban játszóknak, hogy a Team Rabbit 2 fejlesztői, a KineticPoet készíti a többjátékos részt.

Ingyenes Impossible Creatures-kiegészítő lemez

Magazinunkban elég magas százalékot kapott az Impossible Creatures, természetesen nem véletlenül. Mint oly sok sikerjátékot, ezt is utolérte a végzete, ugyanis kiegészítő lemez készül hozzá. A legjobb azonban az a dologban, hogy jelenlegi tervei szerint a kiadó ingyenesen, neten keresztül szeretné terjeszteni azt. Egyébként a játékban elsősorban a rovarokra fognak koncentrálni,

Intergalaktikus Gladiátor VI

Van itt ez a **Vultures** című cucc, amolyan ütőm-vágom-amputálom jellegű, Dolph Lundgren és Steven Seagal főszereplésével (jajelnézést, Vin Dieselt kifelejtettem). A sztori az, hogy egy intergalaktikus gladiátorjátékban kell győzelmet aratnunk. Többet, azt hiszem, nem is szabadna elárulnom a fordulatos cselekményből, mert még esetleg lelőném a poént. Képek vannak.



És ez a hála!

Fél centivel rövidebbre koptattam már az ujjaimat, annyi hírt írtam az új RtcW-kiegészítőről, az **Enemy Territory**-ről. Erre leál-lítják a fejlesztést. Ennek folyományaképpen szeretném üzenni innen a távolból: 'nyátok!

Már megint bejelentették a Commandos 3-at

Bizony. De most legalább az alcíme is kiderült: **Destination Berlin**. Királyság, már üthetik is egymást az ügyvédek, mivel a Sniper Elite-nek teljesen hasonló alcíme van. Na mindegy, ez legyen az ő gondjuk, mi pedig önfelcéd szívvél örvendezünk az újabb második világháborús környezetben játszódó játéknak. Lesznek új helyszínek, új típusú kűldik, sőt a grafikán is fejlesztenek majd, de a lényeg: végre lesz benne deathmatch mód! Ó, köszönöm, Pyro, nagy vagy és hatalmas!



„Nézzék ezt az arcot! Nem tudok rá haragudni...”

Mondotta Dr. Genya Minimeről a fergeteges amerikai vgljátékban, és igaza volt.

A **ThinkTank**-ben olyan embereket alakítunk, akiket elraboltak a földönkívüliek, testüket eldobták, és agyukat páncélosok vezérlésére használják. Váratlan fordulat, hogy a játék nem horror, hanem „aranyos-mókás” stílusú lesz. Merthogy ugye néhány ilyen kis tankkal kell majd egymást és a gépi ellenfelet csépelni (azért azt majd megnézem, amikor a bér-számfejtők sz*rrá lövik a műbútorasztalosokat). És ezek a szemek...



Sugározz fel, Scotty!

A Nemezis film hatalmas bukta után (sajnos én még nem láttam) a Star Trek média gépezet még mindig képes egy újabb támadásra. Ez esetünkben azt jelenti, hogy las-



san végső szakaszába érkezik az **Elite Force II** nevű FPS készítése, amelyben fézerrel irhatjuk a gonosz borgokat. Sajnos a játékban nem lesz Seven of Nine, ami nekem nem gond, de személyes kedvencem, Belana Torres sem fog szerepelni. Jaj de kár!

a hírek szerint legalább tizenöt új rovarfajjal ismerkedhetünk meg behatóbban.

Everquest-stratégia

Gondolom, mindenki számára ismerős az Everquest trademark. Kiadója, a Sony, még jobban nyitni szeretne a tömegek felé, így egy nem online verzióval is bővíteni szeretne a sagát. A nagy mű címe Lords of

Everquest lesz, és egy real time stratégia képében jön el közénk a drága, mely természetesen a jól ismert világban játszódik majd. Egyelőre annyit lehet tudni a dologról, hogy tizenöt hadúr egyikéből kell kiválasztanunk a nekünk kedveset, vele kell majd mőresre tanítani a renitenseket. Természetesen, mivel szerepjáték-konverzióról van szó, nagy szerepet fognak kapni benne

különbéle varázstárgyak, varázslatok, illetve – a mostani trendeknek megfelelően – tapasztalati pontokat is szerezhethetünk. Állítólag harminchat küldetés folyamán kell megcsillogtatnunk tudásunkat, s ezeket a missziókat remekül fogják ki egészíteni a multiplayer térképek. Előre látható megjelenési időpontnak az idei esztendő ősze tűnik.

Régi adósságunkat törlesztjük

ÚJDONSAGOK

A múltkor elsütöttünk egy nagyon dizájnos kis előzetest a **Worms 3**-ról. Sajnos azonban a grafikai koncepciónak áldozatul estek a képek, ugyanis mindössze egyetlen screenshotot sikerült benyomorgatni az oldalra. Ezért most szeretném megragadni az alkalmat, hogy bepótoljam a hiányosságot. (Ami már csak azért is fontos, mivel a progi meglehetősen szép lesz. Szerintem.)



Gruppen, avagy partyba vágjuk magunkat

Tovább dübörögnek az online szerepjátékok a Nihilbe vezető úton. Ezúttal az NCSOFT jelentette be legújabb fejlesztését, a **Guild Wars**-t. A játék nagyon csapatközpontú lesz, míg eddig akár egyedül is kalandozgathattunk különböző világokban, addig a Guild Warsban, nevéből adódóan, így nem sok esélyünk lesz. Természetesen központi szerepet kapnak majd a játékos-játékos (közismertebb nevén PvP) vagy inkább csapat-csapat harcok is. Na, majd 2004-ben meglátjuk...



Retrohullám söpör végig a városban

Az a drága jó Lucasarts, áldassék a neve, ismét kezd nyomulni kalandjátékfronton (annyit jegyeznék meg: hála istennek). Most éppen a **Full Throttle** második részét jelentették be. Ha valakinek nem rémlene: az első részben egy motoros vagánnyal kellett különféle feladatokat megoldanunk. Hogy mit, arra már nem emlékszem, meg egyébként is, a bűdös életben nem játszottam a játékkal, de mesélték, hogy jó. Szóval így történt, tisztelt bíróság.



Megint odacsapunk

Ha esetleg van még valaki, aki érdeklődik a második világháborús játékok iránt, annak ajánlanám figyelmébe a Battlefield 1942 legújabb kiegészítő lemezét, a **Secret Weapons**-t. Természetesen tele lesz a program egy rakat új fegyverrel és járművel, illetve originális 1944-45-ös németországi-európai pályákkal. Nagy újdonságként jelentették be, hogy ezentúl nem csak egymást kell irtani, mint a répát, hanem az egyes pályákon feladat is lesz, meg küldetés, bizony! Hihetetlen, hogy hol tart már a tudomány... Ősszel lehet csekkelni.



Második világháborús FPS

Egy újabb második világháborús FPS kerül a boltokba, ezúttal az Activision gondozásában. A címe Call of Duty lesz, és reménykedésre ad okot, hogy a készítő (Infinity Ward) nagy része korábban a Medal of Honor fejlesztésében is részt vett. Az Activision tervei szerint egyébként jó pár, ebben a környezetben játszódó játékot fog-

nak kiadni, a Call of Duty ennek a sorozatnak csupán első darabja.

Késik a Kreed

Már nagyon-nagyon régóta készítetteti az orosz Russobit-M kiadó a Kreedet. Amikor megláttuk belőle az első működő verziót, leesett az állunk, hogy milyen szép lesz, de ez már olyan régen volt, hogy az-

óta bizonyos kételyeink támadtak. Féltő ugyanis, hogy mire befejezik a programot, már teljesen elavult lesz. Ezért sem túl jó hír, hogy megint elhalasztották a megjelenés időpontját, méghozzá 2003 harmadik negyedévére. Ráadásul az indok mindössze annyit, hogy több időt szeretnének szánni a tesztelésre, ami azért elég tág definíció...

Frissített megjelenési lista

America 2	Data Becker	nyár
Call of Cthulhu	Headfirst	július
Colin 3	Codemasters	május
CS: Cond. Zero	Gearbox	nyár
Ground Control 2	Massive	június
Hidden & Dangerous 2	Illusion	ősz
Halo	Gearbox	szeptember
Loose Cannon	Ubi Soft	ősz
Project BG&E	Ubi Soft	ősz
Rome: Total War	Creative	nyár
Sabotage	Powderware	nyár
Sacred	Ascaron	nyár
Tron 2.0	Monolith	június
Warhammer Online	Games Workshop	ősz

Köszönöm, Uram!

Egyszer már írtunk előzetest a **Thief 3**-ról, azonban azóta elég sok viszontagságon ment keresztül ez a várva várt program. Kiadváltások, fejlesztőcsapat-megszűnések szegélyezték útját, de úgy tűnik, most már révbe ér a kis hajó. Az Ion Storm Austin lassan befejezi a cuccot, ennek legmarkánsabb jele, hogy egész előrehaladott állapotú screenshotokat is kinyomnak belőle.



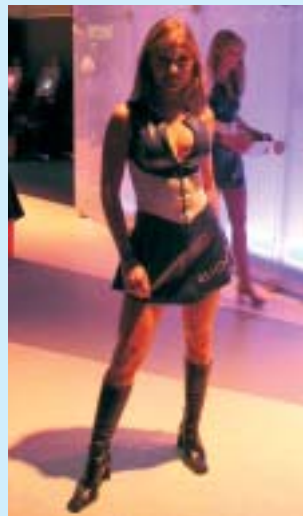
USA-TOPlista

Nagyon érdekes tendenciák figyelhetők meg a legújabb amerikai toplistán. A legelső érdekesség mindjárt az, hogy amint véget ért az iraki háború, a Black Hawk Down pünkösdi királyságának is vége szakadt. A Simsek megint a csúcsokat ostromolják, a Battlefield is elég jól tartja pozícióját, egyedül csak azt nem értem, hogy a Generals mit keres az első helyen...

1. **Command & Conquer: Generals** – Electronic Arts
2. **The Sims Deluxe** – Electronic Arts
3. **Delta Force Black Hawk Down** – NovaLogic
4. Freelancer – Microsoft
5. Shadowbane – Ubi Soft
6. Rainbow Six 3: Raven Shield – UbiSoft
7. Battlefield 1942 – Electronic Arts
8. The Sims: Unleashed – Electronic Arts
9. Zoo Tycoon – Microsoft
10. Tom Clancy's Splinter Cell – UbiSoft
11. Sim City 4 – Electronic Arts
12. Battlefield 1942: Road to Rome – Electronic Arts
13. Master of Orion 3 – Infogrames Entertainment
14. Roller Coaster Tycoon 2 – Infogrames Entertainment
15. Medal of Honor: AA Spearhead – Electronic Arts
16. Warcraft III: Reign of Chaos – Vivendi
17. Age of Empires 2: Age of Kings – Microsoft
18. Mall Tycoon – Take 2 Interactive
19. Age of Mythology – Microsoft
20. Zoo Tycoon: Marine Mania – Microsoft

Jobb, szebb, nagyobb, E3-abb!

Szinte hihetetlen, de hatalmas fejlődésen ment keresztül a játékipar egyik legnagyobb kiállítására. Az idei E3 a tavalyinál sokkal nagyobb, a 2000-es év rekordjához mérhető területen terpeszkedik majd el, Los Angelesben. Természetesen mi is jelentős számban képviseltetjük magunkat ott, ezért abban biztosak lehetünk, hogy a következő számban egy 2-3, akarom mondani 23 oldalas kis összefoglalót rittyentünk a legfrissebb újdonságokról (vagy a legújabb frissességekből). Na!



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

RPG a Microsofttól

A Microsoft játékkészítő szekciója bejelentette, hogy jó úton halad a megjelenés felé legújabb üdvöskéjük, a Mythica. Ebben a szerepjátékban viking hősökkel kell majd megmentenünk a világot. A program egyik legnagyobb előnyeként tüntetik fel, hogy legalább akkora játéktéren legalább akkora

szabadsággal fogunk rendelkezni, mintha egy MMORPG-t játszanánk, csak éppen itt egyjátékos módról lesz szó. A megjelenés 2004 közepén várható.

Új fejlesztőcsapat első játéka

Eddig még nem hallottunk sokat a DarkmonthStudios nevű angol fejlesztő-

csapatról, mivel most alakult, de máris bejelentette első játékát, a Damn Dirty Apest (kicsit olyan Butt Ugly Martians-utánérzésnek tűnik, de sebjaj). Ebben az RTS-ben az Ape hadseregének egyik elit szakaszát irányíthatjuk, egy kicsit az Army Men: RTS-re és a Cannon Fodderre hajazó környezetben.



MENEKÜLJÖN, KI MERRE LÁT!

THE GREAT ESCAPE

A második világháborúval foglalkozó játékoknak se szeri, se száma, azonban a stratégiai és FPS stílusok mellett ritka a másfajta szaktudást igénylő program. Néha azért akadnak kivételek: a hamarosan megjelenő The Great Escape mindenképpen közéjük tartozik.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Pivotal Games

■ **KIADÓ**
SCI

■ **WEBOLDAL**
www.sci.co.uk

■ **MEGJELENÉS**
2003. június

WEB

Első hallásra valóban nem tűnik valami motiválónak egy háború közepén fegyvertelenül, egy fogolytábor lakójaként arról álmodozni, hogyan szabadulhatnánk ki. Ha azonban tervünket megpróbáljuk valóra váltani, és a végén sikerül megszöknünk, legalább annyira büszkék leszünk magunkra, mintha minimum egy nehézharckocsi-századot semmisítettünk volna meg, vagy megmentettük volna a világot egy náci által életre keltett szörnytől. Az, hogy az ötlet nem veszett fejsze nyele, már 1987-ben kiderült, amikor az Ocean kiadó megjelentette Spectrumra az azonos nevű játékot, amely a filmhez hasonlóan (lásd a keretes részt) hatalmas sikert hozott. Stílusát tekintve „megszökős stratégia”, de megtalálhatóak benne arcade elemek is. A játék meglehetősen összetettre sikeredett: a tábor fokozatos fölfedezésén kívül be kellett tartanunk a mindennapi szabályokat is, megjelenni az étkezéseken, létszámmellenőrzésen, közben pedig törni a fejünket, milyen módon jussunk ki a táborból.

A gondolkodás és az akció mellett a humor is komoly szerepet kapott. A folytatásra sokáig kellett várnunk (az Escape from Colditz amígás stoffot kivéve), de a tavaly ősszel megjelent *Prisoners of War* ismét előtérbe hozta a témát. A PoW ugyanazokkal az elemekkel dolgozott, mint elődje, és egy jól sikerült programnak mondható.

FILMSZTÁROK AKCIÓBAN

A The Great Escape ugyanezt a vonalat kívánja folytatni, bár néhány dologban más megvalósítást követ. A fejlesztők rögtön a menekülők létszámában eszközölnek változást: míg a korábbi játékokban egyedül igyekeztünk kijutni, addig itt egy kis csoportot vezetve kíséreljük meg ugyanezt. A film négy főszereplőjét irányítjuk: Hiltset, a menekülőművészt, aki bármely zárat meg tud piszkálni, hogy az kinyíljon, MacDonaldöt, aki remek német nyelvtudásával eltereli az őrk figyelmét, vagy összezavarja őket. Sedgewick bármilyen elromlott gépbe életet tud lehelni, míg Hendley fürge ujjai szín-

te minden, a szabaduláshoz szükséges tárgyat megszereznek. Stílusát tekintve a TGE csapatorientált 3D-s akció-kaland, ami kicsit kacifántos hangzik, azonban remekül megvalósítható, ha ügyes dizájnerek kezébe kerül a kivitelezés. (Jó példa erre a *Project Eden* vagy a *Conflict: Desert Storm*.) A játék több részből épül majd fel: az első epizódban a fő hangsúly a csendes lopakodáson és a megfontolt döntéseken van. Ekkor kell összeismerkednünk társainkkal, és összeszedni a szökéshez szükséges eszközöket, mint pl. a drótvágót vagy az igazoló papírt. A harc szóba sem kerül: az őrköt vagy kikerüljük, vagy végső esetben leütjük. (Bár a későbbi részeken emlégetnek fegyvereket is, remélhetőleg itt még véletlenül sem kapunk gyilokeszközt a kezünkbe, mert nagyon hiteltelenné válna tőle a játék. A valóságban ugyanis, ha egy rab lelőtt egy őrt, akkor nemcsak őt, de a társait is kivégezték, amit egyetlen fogoly sem kockáztatott meg. A PoW-ban ezt a problémát remekül megoldották: semmilyen



fegyvert nem használhattunk, így elkerültük az őrk megölését is.)

EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI A SZÖKÉSÉRT

Feladatunkat nehezíti, hogy speciális német egységek is cirkálnak a táborban: a „Ferret” névre keresztelt egyedek német tisztok, akik egyetlen feladattal rendelkeznek – hogy földerítsék és megelőzzék a szökéseket. A „Goon”-ok különösen kiképzett felvigyázók, átlag feletti értelemmel. Szerencsére azonban a mi kezünkben is vannak aduk, embereink szakértelmén kívül. A „kulcslyuk-kameranézet”-ről, azt hiszem, felesleges hosszan értekezni, annál érdekesebb viszont a „figyelemelterelés mód”: ilyenkor a többi

gunkat. A második szakasz magáról a táborból való kijutásról szól: meg kell találnunk a legjobb megoldást, átjutunk az akadályokon, közben pedig még a tábor őreinek a figyelmét is el kell kerülnünk.

ALTERNATÍV HÁBORÚ

A harmadik részben már kijutottunk a táborból, de még közel sem vagyunk biztonságban, sőt most már minden hatósági közeget ránc vadászik. Itt már felfegyverkezhetünk, és, ha szükséges – már hogyan lenne az ☺! – heves tűzpárbajt is vívhatunk a ránc támadó németekkel. A korabeli fegyverek többsége rendelkezésünkre fog állni, úgy mint: különböző pisztolyok, géppisztolyok és mesterlövész puszkák. Többféle irányt vá-

A program nem határozza meg mit tegyünk, mi magunk dönthetjük el, melyik a szánk íze szerint való – illetve melyik kevésbé veszélyes! Mindenesetre, ha nem a vonatot választjuk, akkor sem kell gyalogosan mászkálnunk: gépkocsikat, teherautókat, motorbicikliket, de még páncélozott csapatszállítókat is meglovasíthatunk, amennyiben szükségünk van rájuk. (Ha valamelyik masina elromlik, akkor sincs baj, hiszen ott van Sedgewick, a szerelők gyöngye.)

JÓBÓL IS MEGÁRT A SOK?

A külsőn ilyen típusú játékoknál nem elsőrendű szempont, de a screenshotok alapján szerencsére nem kell szégyenkeznie a TGE-nek. Bár nem mutat semmi extrát, a foglyotábor-hangulatot kellemesen átadja. Kicsit félek, vajon a fejlesztők nem vágták-e túl nagy fába a fejszájukat, hiszen többféle stílus – lopakodás, kalandjáték, lövöldözés, járművezetés – keveredik a játékukban. Reménykedjünk abban is, hogy a fejlesztők kihasználják PC-nk előnyeit, és nem egy konzolos alkotással kell megelégednünk. (A TGE PC-n kívül Xboxra és PS2-re is megjelenik.) Ha azonban sikerül leküzdeni az akadályokat, egy remek hangulatú, változatos és akciódús második világháborús programot vehetünk a kezünkbe – ha minden igaz, még az idén.

Uhu

ÉRTÉKELÉS

- változatos küldetések
- átadja a film hangulatát
- túl sokat akar a szarka... (az egyes részek kidolgozottsága gyenge lesz)

„A fő hangsúly a csendes lopakodáson és a megfontolt döntéseken van”

fogoly eltereli az őrk figyelmét, amíg mi a szökés részletein dolgozunk – számos látványos eseménynek lehetünk ilyenkor szemtanúi. Arról egyelőre nem tudni, vajon lesznek-e a foglyok között besúgók is, pedig nagyon életszerűvé tenné a dolgot, ráadásul jó adag parázást is csempészne a játékba, hiszen nem tudnánk, ki az, akiben meg lehet bízni, és ki az, akivel beszélve másnap már a szigorított magánzárkában találhatjuk ma-

laszthatunk, remélve, hogy sikerül elkerülni üldözőinket: lehetőségünk lesz észak felé haladva eljutni Svédországba, vagy másik megoldásként elvonatozhatunk Párizsig – a fejlesztők hatalmas lövöldözést ígérnek a vonat tetején –, majd onnan átkelve a Pireneusokon, Spanyolországba lopakodhatunk. Harmadik út, hogy ellopunk néhány motorbiciklit, és dél felé, Ausztrián átrögbölv, Svájcba tesszük át székhelyünket.

A NAGY SZÖKÉS (THE GREAT ESCAPE)

Az 1963-ban mozivásznonra került alkotás, John Sturges rendezésében, Steve McQueen, James Garner, Richard Attenborough főszereplésével hatalmas sikert aratott, és bekerült a klasszikus háborús filmek csapatába. A történet a német fogságba került szövetséges katonákról szól, akik úgy gondolták, hogy vannak kellemesebb helyek is a világon, mint a német hadifoglyotáborok. Sokan próbáltak megszökni, volt, akiknek sikerült is, de többségüket újra elkapták, és visszavitték kiindulási helyükre. A különösen veszélyes, gyakran megszökődős foglyok számára Stalag Luft III néven egy speciális tábor hoztak létre, különleges biztonsági előírásokkal



és nagyszámú őrrrel. (Létszámra többen voltak, mint a hadifoglyok!) Ugyanakkor az ide szállított foglyok mindegyike szinte szakértőnek számított a szabadulás „művészetében”, ezért összefogva nagyobb esélyük volt Colditzból kerekedni. Bartlett repülőőrnagy, aki korábban már három hónapig a Gestapo vendégszeretét élvezte, elhatározza, hogy új dimenzióba helyezi a szökési kísérleteket: nem néhány társával menekül el, hanem több száz embert juttat ki a táborból, akik szét szóródva nagyobb esélyekkel csúsznak ki üldözőik kezéből. A filmből megtudhatjuk, vajon mit sikerült elérni a gigantikus tervből, illetve mit szóltak mindehhez a németek.





DZSUNGELMOHA

MEN OF VALOR: VIETNAM

A kissé asszociatív alcímmel a világért sem herbalisztikai jártasságomat akarom csillogtatni, pusztán arra próbálok rávilágítani, hogy a Medal of Honor: Allied Assault fejlesztőcsapata, a 2015, vietnami témájú FPS-t kotyvaszt boszorkánykonyhájában. Aminek mi fölöttébb örülünk! Ugye, Vincent?

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
2015

■ KIADÓ
Sierra

■ WEBOLDAL
www.sierra.com

■ MEGJELENÉS
2004 eleje

WEB

Örülünk bizony, hiszen a 2002 elején megjelent, azóta már klasszikussá avanszált játékkal egy-szer s mindenkorra letették névjegyüket a játékfejlesztés asztalára, és meggyőzték a játékosokat arról, hogy a szkriptvezérelt, instant akcióra kihegyezett, történelmi témájú FPS-ek készítéséhez náluk jobban kevesen értenek mostanság. Elég csak a nagyszerű *MoHAA* halovány kiegészítőjére, a *Spearhead*-re gondolnunk, amelyen – hiába az azonos téma, motor, lehetőségek stb. – egyértelműen érezhető a „hozzaértó kéz” hiánya. A *Men of Valor: Vietnam* azonban a csapat „teljes jogú” következő projektje, melyet közvetlenül a *MoHAA* befejezése után kezdtek el fejleszteni, felhasználva minden tapasztalatot, melyet a nagy sikerű játék megalkotása során szereztek.

KOMORABB KÉP EGY KOMORABB HÁBORÚRÓL

John Whitmore vezető designer szerint ettől függetlenül nagy hiba lenne azt képzeli,

hogy a *MoVV* a *MoHAA* egyszerű átültetése egy délkelet-ázsiai esőerdős környezetbe. Ez már csak a két téma teljesen eltérő jellegéből fakadóan sem kivitelezhető, hiszen a II. világháború tiszta és egyértelmű felállása után (ahol világos volt, hogy ki a rossz, és ki a jó fiú) a sokak által megkérdőjelezett, ellentmondásos vietnami konfliktus hiteles megformálása teljesen új, sokkal komplexebb feladat elé állította a fejlesztőket. Ebben a háborúban ugyanis senki sem győzött, az USA megszégyenítve, Vietnam pedig kimerülve és lerombolva zárta le a közvetlen szárazföldi harcok embert próbáló éveit. Egy játék azonban – jellegéből fakadóan – nemhogy morálisan, de semmilyen szempontból nem hozhatja kényelmetlen helyzetbe a játékost. Whitmore szerint a *MoVV* ezért – amellett, hogy maximális hitelességgel ábrázolja ugyan a háború sötétebb hangvételű, rezignált atmoszféráját –, a kényes kérdésekben nem foglal állást. Ehelyett egy teljesen más, az emberi oldaláról fog-

ja meg a dolgokat: „A játékosnak nemes léleknek, hősnek kell éreznie magát – mondja Whitmore – amit mi meg is adunk neki: a *MoVV* mindenekelőtt a bátorságra, az önfeláldozásra, a bajtársiaságra helyezi a hangsúlyt.” Ezek után már csak reménykedhetünk abban, hogy a 2015 nem degradálja le a játékot a brazil szappanoperák nyálcsorgatós érzelmi szintjére, ám ha az ilyen szempontból zseniálisan kiegyensúlyozott *MoHAA*-t veszünk alapul, akkor beláthatjuk, hogy erre vajmi kevés az esély.

BRÁJEN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE

Karakterünk az amerikai tengerészgyalogság közlegénye, aki a játék során több alkalattal is megfordul majd, ám bárhol legyen is, folyamatosan tanúbizonyságot kell tennie bátorságáról, helyt kell állnia a legnehezebb körülmények között is, és el kell végeznie a rá osztott feladatokat, bármi áron. Mindezek ellenére emberünk nem szuperhős, nem fogja dicsfényt kerberagogni, és

Élet a bombázás előtt és után

LEPUSZTULT PUSZTASÁGOK



Az igazi művészet talán nem is a dzsungel buja alnövényzetének megformálása, hanem a tűzérségi- vagy napalmtámadásokat követő lepusztult környezet hiteles ábrázolása. Amint láthatjuk, a MoVV esetében erre nem lesz panasz!

nem lobog majd folyamatosan amerikai zászló mögötte: egyetlen igazi célja, hogy élve megússza a körülötte tomboló káoszt. Gondolatai, érzései az otthoniakkal folytatott levelezés képében formálódnak majd a játékos előtt (a hasonló témájú filmekben gyakori ez a megközelítés, gondoljunk csak a Szakasza vagy az Őrület határán című eposzra). A fejlesztők azonban, kiaknázva a kínáló alkalmat, nemcsak erre „használgák” majd a levelezést, hanem az otthoni propagandagépezet által elferdített hírek és a saját bőrünkön érezhető kőkemény valóság ütköztetésére is, hogy így hangsúlyozzák ki még jobban a háború elmentmondásosságát, értelmetlenségét. Hasonló szerepet szánnak a veteránokkal és zöldfülűekkel folytatott folyamatos és párhuzamos interakciónak is, mely a személyes kötődés kialakításán túl, a bennük feszülő ellentétek kidomborításával alkalmas lesz a háború poklának minden szempontból körbejárta, kimerítő ábrázolására is. A fent említett személyes kötődés kialakítására egyébként a fejlesztők a szokásosnál is nagyobb hangsúlyt fektetnek, hiszen a MoVV-ban a körülményekből fakadóan a MoHAA-ban megszokottnál jóval többet harcolunk majd vállvetve bajtársainkkal. Ennek eredménye az is, hogy egy egyszerű kezelőfelület segítségével a MoVV-ban akár már közvetlenül is irányíthatjuk őket. A fentieknek megfelelően az MI jóval kritikusabb tényezővé válik a játékban: megalkotására ennek tükrében sokkal nagyobb erőforrásokat fordítanak a fejlesztők, ám két dologot mindvégig szem előtt tartanak. Az egyik,



épp bekatannak. Ezáltal válnak majd oly mértékben emberivé, hogy a küldetések közben valóban odafigyeljünk rájuk, és ne pótolható fogyóeszközként, hanem bajtársként kezeljük őket, törődve azzal, hogy túlélje az egészet, vagy nem.

HITELESSÉG FELSŐFOKON – TOVÁBBRA IS

Maximálisan életszerű reakciókat persze csak maximálisan életszerű helyzetek válthatnak ki, de a Men of Valorban ez is biztosítottnak látszik. A fejlesztőcsapat elképesztő mélységű történelmi kutatásokat végzett a háborúval kapcsolatban, melynek eredményeként a küldetések egytől egyig valós háttérrel rendelkeznek majd, attól a ponttól

„...a cél minden esetben a ‘hirtelen elszabaduló pokol’ érzetének lehető leghitelesebb megformálása”

hogy a katonáknak a lehető legemberszerűbben kell harcolniuk, eléggé okosan ahhoz, hogy ne igényeljék a játékostól a folyamatos istápolást, ám ezzel párhuzamosan mindenkor magukban hordozzák a lehetőséget, hogy megfelelően taktikus és körültekintő kommandírozással nagyban megkönnyíthessék a játékos dolgát az egyes feladatok teljesítésében. A másik nagyon fontos aspektusa a mesterséges intelligenciának az egyes szituációk totálisan emberszerű leeregalása: kilátástalannak vélt helyzetben társaink nem masíroznak tovább terminátorként, hanem saját bőrüket féltő, gyarló emberek módjára viselkednek: fedezék után kutatnak, szűkölnék, kétségbeesnek, kiborulnak, vagy

kezdve, hogy amerikai katona lába először érintette a vietnami esőerdők burjánzó alnövényzettől borított talaját, egészen a háborút lezáró 1968-as Tet offenzíváig. A cél minden esetben a „hirtelen elszabaduló pokol” érzetének lehető leghitelesebb megformálása: a játékos végig tudatában lesz annak, mennyire bizonytalan és esetleges körülötte minden, milyen játszi könnyedséggel zúzza szét a legaprólékosabban felépített tervet is egy be nem kalkulált őrrjárat vagy egy észre nem vett drótakadály. Whitmore szerint határozott előrelépést tapasztalhatunk majd a harci helyzetek megformálásában a MoHAA-hoz képest – ami, mint tudjuk, nem kis szó.



A briliáns játékmenet megfelelően ékes foglalatáról az Unreal Warfare motorja gondoskodik. A MoHAA-val a korosodó Quake3-as engine elérte határait, ideje volt a továbblépésnek, ráadásul a váltás gond nélkül zajlott le: a csapat a licenccel motorral kapcsolatos fejlesztési tapasztalatait maximálisan kamatoztatni tudta az új szerzemény esetében is. Szükség is van a megfelelő rutinra, hiszen a páras, sűrű dzsungel ábrázolása igencsak embert próbáló feladat: rengeteg mozgó objektum, még több poligon, folyamatosan változó fényviszonyok, hihetetlenül komplex árnyékezelés – a képeket elnézve azonban semmi okunk aggodalomra: ha kilenczavi fejlesztés után itt tart a környezetábrázolás, jobb nem is belegondolni, hogy fog kinézni az esőerdő a Men of Valor végleges verziójában ☺. A sűrű esőerdőn kívül persze sok más te-reptípussal találkozunk a játékban: rizsföldeken, kicsiny kunyhókból álló helyi falvakban vagy homokos tengerparton éppúgy harcolnunk kell, mint embermagas fűvel benőtt tisztásokon, sőt a városi ütközetek is felbukkannak majd a játék vége felé.

VÉGSZÓ

A Pterodom nagyon magasra helyezte a mércét az elmúlt hónapban tesztelt és Hónap játékává választott Vietcong-gal, amely a bugokat leszámítva bizony egy hajszálnyival felülkerekedett még a MoHAA-n is. Jőmagam azonban nem kételkedem abban, hogy maguk a 2015-ös srácok is kivesézték a játékot, és az ott látottak tükrében fejezik be a Men of Valor: Vietnam fejlesztését. Jövőre tehát minden bizonnyal trónfosztás lesz, csak győzzük kívánni!

Boe

ÉRTÉKELÉS

- magával ragadó Vietnam-hangulat
- kitűnő grafika
- emberi MI
- ha túlbonyolítja társaink irányítását
- ha társaink buták lesznek

A JÁTÉKON IS TÚL

WORLD CYBER GAMES 2003

A WCG történéseiben mi, magyarok (mit magyarok – a GameStar ☺) ott vagyunk a kezdetektől, s ezt a szépen ívelő karriert 2003-ban is folytatni fogjuk. Lássuk, hogy milyen jó és kevésbé jó változtatást eszközöltek koreai főszervező kollégáink az idei évre.

A legnagyobb várakozás természetesen a hivatalos versenyszámok kihirdetését előzte meg. Sokak öröme, de még többek bánatára idén a PC-s játékok közül *Counter Strike*-ban, *Starcraft: Brood War*-ban, *Warcraft III*-ban, *Age of Mythology*-ban és *Unreal 2003*-ban mérkőzhetnek meg azok a fanatikusok, akik hajlandóak napi minimum 8 órát edzeni az adott játékkal ☺. A válasz-

„Erősen reménykedem, hogy a mostanság a Távol-Keleten dúló betegség nem vágja keresztbe az elképzeléseket”

tás miértjeibe nem érdemes túlságosan belemenni, rövid boncolgatás a *keretes írásban* olvasható. Újításképpen idén bevezettek egy xboxos játékot is (a Microsoft igen nagy mellszélességgel támogatja a rendezvényt), ami mi más is lehetne, mint a Halo.

IDÉN HOL TOLJUK: CHEONGJUBAN VAGY GWANGJUBAN?

Mint bennfentesnek ☺, nekem is csak halovány elképzeléseim lehetnek arról, hogy a főváros Szöul mennyi sok-sok százezer dolláros támogatással szerezte vissza a megrendezés helyszínének jogát... (biztos többel, mint a GS tízévi költségvetése ☺...). Az október 12. és 18. között megrendezésre kerülő Grand Final az impozáns olimpiai parkban kerül majd lebonyolításra. Erősen reménykedem, hogy a mostanság a Távol-Keleten dúló betegség nem húzza keresztül az elképzeléseket (mint tudjuk, Kínában már több sportvilágeseményt visszamondtak), továbbá hogy az 50 ország 600 versenyzője ismét nivós LAN csatákon apríthatja majd egymást.

MIZUJS ITTHON?

A hazai kvalifikációs rendszer egyelőre igen képlékeny még: a szponzorokkal és a játékosársadalommal jól ismerőkkel egyeztetve próbálunk kialakítani egy olyan rendszert, ahol a tavalyinál is több lelkes játékosnak adatik meg a lehetőség a Döntőn való részvételre. Biztosan állíthatom, hogy a következő számban már komplett tervet tárhatok elétek, és akinek kedve és mersze

lesz a megmértetésre, az nem fog kimaradni a 2003-as selejtezőből.

A TEAM UN1TY BEMUTATÁSA

A GameStar magazin természetesen támogató szárnyai alá vesz 2003-ban is egy klánt, amely remélhetőleg számos LAN partyn és a következő EarthQuake-en is öregbíti a magazin jó hírét ☺. Következzen most a Team Un1ty klán Counter-Strike squadjának bemutatása!

A klán 2002 szeptemberében jött létre, és ez év januárjára alakult ki a végleges felállítás (DoZeR, GuB4, hobs, JaY, unstar), amirehhez márciusban csatlakozott sPL, alias dexi. A csapat jelenlegi legnagyobb eredménye az osztrák Dagor LAN bajnokságon elért második helyezés, melynek köszönhetően a csapat részt vehet a júliusban Franciaországban megrendezésre kerülő ES World Cupon, ahol a világ legjobb klánjaival mérheti majd össze erejét.

DoZeR: a sztárjátékos. Pályafutását az e_klánban kezdte, ahonnan hobs unstarhoz való átvándorlására az ESS-be került, majd cealum és FoP után



a TU következett. Mint a neve is mutatja, bulldózer módjára képes átmenni akár 5 emberen is, és soha semmi pénzért nem engedné el a tűzgombot.

Gub4: a Sándor. Az SCS-, uG- és SuM-beli tevékenységét követően érkezett a TU-ba. Fedőnév: Her0, amelyet onnan kapott,

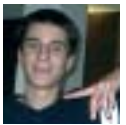
hogy eszméletlen szituációkban is képes megnyerni a köröket, minden külső hatást kizárva tudatából, csak a feladatra koncentrálván.

hobs: a kiképzőtiszt. Karrierjét a nagy múltú ESS-ben kezdte, majd a cealum után a TU-ba került. Ő a csapat keménykezü irányítója, „agya”.

JaY: a PACMAN! JaY Magyarország egyik legnagyobb PacMan-játékosa, naponta 23 és fél órát tölt gyakorlással...CS-ben a mesterlövészfegyverek szakértője, a JaY-féle AWP rush (hobs utasítása alapján), egyenesen kuriózum a CS világában.

sPL: a zöldfülű. sPL, alias dexi három hete tette fel először a Counter-Strike-ot, és percek alatt tökéletesre fejlesztette CS-tudását. TU-ba kerülésének körülményei ismeretlenek, állítólag unstar szedte össze az utcán, azóta elválaszthatatlan társa a többieknek.

unstar: a piro...már életében legendává vált mint a TU fővezíre és mint Magyarország legrafináltabb játékosa – esztétikusan csak célzási képességei múlják felül. **Sam**



HOVÁ TÚNT A QUAKE 3?!

Biztosan feltűnt az éles szemű olvasónak, hogy a WCG idei hivatalos repertoárjából egyszerűen hiányzik a Quake 3! Ez sok más embernek is feltűnt, s kezdődött is a nagy sírás-rívás, hogy mi is történt. A WCG-t szervező ICM Co. nyilatkozata szerint a hivatalos versenyszámok kiválasztásánál döntő szempont a népszerűség mellett a játékkészítő cégek, illetve kiadók együttműködési és támogatási hajlandósága... Ez utóbbit írhattam volna idézőjelben is, azt hiszem, mindenki tudja, mire gondolok. Hiába kezdtek a Q3-fanok aláírásgyűjtésbe világszerte – ha egyszer az id és az Activision nem akar pénzt fektetni egy 4 éves játékba, hogy az a legnagyobb cyberversenyen szerepeljen, nem lesz az egészből semmi... Vigasztalásul várhatjuk a Quake 4-et, amelyet frissiben biztosan fognak tolni: csak kérdéses, hogy nem járnak-e vele is úgy, mint az UT2K3-mal, amellyel pl. idehaza a bődületes gépigény miatt alig játszik valaki.



MÁR
KAPHATÓ!

EMPIRE EARTH™

THE ART OF CONQUEST
EXPANSION



Teljesen magyar nyelvű játék!

Három új hadjárat és egy egész
Univerzum a hódításhoz

3 új epikus hadjárat
18 küldetéssel!



© 2002 Sierra Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva. A Sierra, a Sierra logó és az Empire Earth a Sierra Entertainment, Inc. védjegyei. A Mod Doc™ a Mod Doc Software, LLC. védjegye. Minden jog fenntartva.

IL-2 STURMOVIK™

FORGOTTEN BATTLES

Az IL-2 Sturmovik
hivatalos folytatása

MÁR
KAPHATÓ!



© 2002 Developed by 1C. MacSoft Games. Minden jog fenntartva © 2002 Ubi Soft Entertainment.

Magyarországon forgalmazza: **N-TEC** Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.
Tel.: 06-1-261-1219 www.ntec.hu

EXKLUZÍV



TANULJ, PADAWAN, SKYWALKER LESZ BELŐLED!

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

A Jedi Knight 2 hatalmas PC-s és xboxos sikere után Kyle Katarn visszatér! Backspace, backspace, backspace... Szóval épp az a poén, hogy a nagy Kyle ezúttal nem tér vissza, ellenben a jedik akadémiájában egy általunk indított, fiatal tanítvány rögzös útját fogjuk egyengetni, aki Luke és Kyle oktatásában vesz részt a Yavin 4 bolygón. Öreg Jedik, nyugdíjba mehettek: eljött a padawanok ideje...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Ravensoft
- KIADÓ
LucasArts
- WEBOLDAL
www.jediknight.com
- MEGJELENÉS
2003 ősz

Persze rendkívül bosszantó lenne, ha ez az ifjú tanítvány egy Roger Spacerider nevű málészajú híró lenne, ám a kellemes újdonságok közé tartozik az is, hogy ezúttal maga a nyájas játékos fogja a saját jedi lovagját kialakítani. Különbő fajok között választhatunk, és jedink ezúttal – végre – nemcsak az erősebbik, hanem a gyengébb nem jeles képviselője is lehet. Derék hősnünk vagy hősnőnk fizimiskáját is mi magunk formálhatjuk, és akik valamilyen übermacho vagy éppenséggel szexi ruhát szeretnének férfi vagy női karakterüknek, azok is nyugodtan kiélhetik fantáziájukat.

Multiplayerben amúgy a Jedi Knight 2-ben is alakíthattuk így karakterünket, emellett pedig rengeteg Yoda, Darth Maul, Darth Vader és Bobba Fett mod is készült, ám a fórumok szerint a játékosok ezt a single-re is ki akarták terjeszteni, és

a harmadik részben végre ez a lehetőség is megadatik...

Azt még a LucasArts hétepcsétes titokként őrzi, hogy pontosan milyen fajok lesznek majd a játékban: az ember mellett egyedül a fejükről hosszú nyúlványokat lógató Twi'lekek szerepeltetése biztos. A készítők egyébként ragaszkodnak a „hivatalos” Star Wars-lényekhez, tehát nem fognak saját kreatúrákat szerepeltetni a játékban, mert azt szeretnék, ha mindenki számára felismerhetőek lennének, és filmbéli élményeket idéznének, mint például a Jedi Knight II-ben a Negyedik részhez (Egy új reménység) hasonlító kocsmajelenet.

LUKE SKYWALKER ÉS KYLE KATARN: TÖREKVŐ TANÁROK

A játék sztorija szerint Kyle Katarn és Luke Skywalker nyugdíjba vonultak, és tapasztalataikat jedi oktatóként kamatoztatják. Az

általunk irányított ifjú padawan a két veterán tanítását fogja követni, de időnként azért ők is kénytelenek lesznek felkapni a lézerkardot, mert a hatodik rész után frissen kialakult demokráciát rettenetes veszély fenyegeti! (Nahát! Gondoltátok volna @?!) Ilyenkor válllvetve fogunk küzdeni Luke és/vagy Kyle oldalán. (Ez is ropantmód eredeti @...)

No de gyorsan abba hagyom a cikizést, mert már látom lelki szemeimmel Boe megrovó tekintetét @... Itt az ideje, hogy fellebbentsem a fátylat a Jedi Academy legnagyobb ötletéről, amellyel tényleg kiemelkedik a szabvány FPS-ek és TPS-ek közül... (Hatásszünet, dobpergés...) Nos, RTS-ekben már lerágott csont, hogy a jó oldal mellett a rossz oldalt is választhatjuk, illetve a TPS-ben először az Enclave-ben találkoztunk ezzel. A Jedi Academy azonban ezt is übereli, ugyanis hősnünk játék



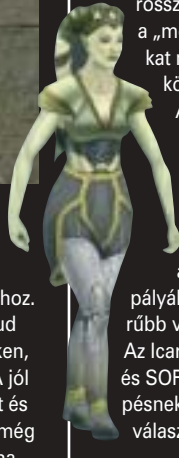
közben is átállhat a sötét oldalra, ha a Sötét Oldal küldetéseit választjuk (igen, választhatóak a missziók!), vagy ha netán a Rossz irányítását követve cselekszünk. A játék sikere szerintem nagyon sokban múlik majd azon, hogy ezt az alpból tényleg zseniális ötletet mennyire ügyesen dolgozza ki a Ravensoft, mert ez a fajta szabadság nagyon csábítóan hangzik, de a nonlineáris küldetések gyakran vezethetnek fejtelenséghez... A JK Jedi Academy sztorijának amúgy oldalválasztásunk alapján kétféle befejezése is lehet, de hogy a különféle mellékszálak hogyan kapcsolódnak

a harmadik epizódban dupla akkorára nőtt a bejárható pályák mérete, viszont kevésbé lesznek kacifántosak, és több utat is választhatunk a célba jutáshoz. A pályák mérete egyébként remekül tud érvényesülni az olyan ismerős terepeken, mint a Hoth vagy a Tatooine bolygó. A jól ismert helyszíneken a filmbéli állatokat és járműveket is megtaláljuk. Egyesekre még rá is ülhetünk: a játék egyik részében hatalmas sandcrawlereket meglovagolva kell elvesztett droidok után kutatnunk (ismét egy Star Wars-klisé...), egy másik küldetésben pedig a Luke-féle homoksíklókkal

Öreg engine nem vén engine...

AZ ERŐ MÉG MINDIG A QUAKE 3-MAL VAN?

A Ravensoftra mindig is jellemző volt, hogy a relatíve régi, jól bejáratott grafikus motorokat sem „vetik meg”, hanem azt hozzák ki belőlük, amit csak lehet. Talán még emlékeztek az első *Soldier of Fortune*-ra, amely 2000-ben jelent meg, és utóljára használta az akkor már igencsak öregecske *Quake 2*-es engine-t. Most hasonló történik a Jedi Academyvel és a *Quake 3*-mal: a Ravensoft arra hivatkozik, hogy már „kívülről-belülről” ismerik a motort, emellett pedig „az új hardvereknek köszönhetően végre alaposan ki tudják használni a benne rejlő lehetőségeket”. Hát, szerintem legalább annyira fáj ez a duma, mint egy rossz ismerkedési szöveg: a fejemet teszem rá, hogy a „motorban rejlő lehetőségek kihasználása” mellett sokat nyomott a latban, hogy nem kellett egy új engine-re költeni, és túl sokat dolgozni sem vele...



A *Quake 3* azért leginkább csak az alapot képezi: a külső terepekhez a Ravensoft a saját Arioche elnevezésű motorját használja, amelyet már a *Soldier of Fortune II*-ben is megcsodálhattunk. Ennek köszönhetően sokkal jobban tudják használni a „curved surface” és „specular mapping” effektusokat, és a textúrák is magasabb felbontásúak lesznek a kinti pályákon. A fejlesztők büszkén kiemelték, hogy jóval sűrűbb vegetációt is létre tudnak így hozni. Az Icarus mellett alaposan feljavították a Jedi Knight II-ből és SOF II-ből ismerős GHOUL II-t is – ennek a technikai lépésnek köszönhetően különböző skíneket és végtagokat választhatunk single player karakterünknek a single-ben.

pályánként változtak, ezúttal minden egyes misszióban új helyen leszünk.

„EGY JEDI NEM GONDOLKOZIK...” (CSAK KASZABOL ATOMMÓD...)

A Jedi Knight II legbosszantóbb része talán az volt, amikor elakadtunk egyes helyszíneken, mert a kijáráshoz nem tudtuk melyik, a pálya legnyakatekertebb részén található kapcsolót vagy egyéb „logikai” feladványt kell megoldanunk. Nos, a Ravensoft „hallgatott” az elkeseredett játékosokra, és úgy oldotta meg a túl nehéz (és tegyük hozzá: rosszul kidolgozott) logikai feladványok kérdését, hogy... egyáltalán nem lesznek logikai feladványok. Magyarán a Jedi Academy ízig-vérig „gyakós” TPS lesz, aminek lehet örülni, vagy lehet rajta szomorkodni – én speciel jobban örvendeztem volna, ha tisztességesen kidolgozott rejtvenyekkel találkozunk, de nem vetik el őket teljesen ☹... Másik különbség a JKII-vel szemben, hogy sok JKII-játékos panaszáának hatására fő-

A frissen kialakult demokráciát ismét rettenetes veszély fenyegeti! (Nahát! Gondoltatok volna ☺?!)

össze (illetve, hogy összekapcsolódnak-e egyáltalán), azt még nem lehet tudni... A főküldetések mellett elvállalhatunk mellékmissziókat is, amelyek nem kötődnek szorosan a játékhoz, hanem csak arra szolgálnak, hogy hősünk tulajdonságait fejlesszék.

HOME, SWEET TATOOINE

A második rész híres volt a hatalmas, rendkívül hangulatos külső tereiről, bár egy idő után azért kegyetlenül idegesítőnek találtatt, amikor órákig mászkáltunk, mert sikerült alaposan eltévednünk. Nos,

száguldhatunk, de a Hoth-féle tauntan-tudjátok, az a kétlábú jószág, amelynek a hátán Luke Skywalker ült a film elején) lovaglás sem hiányzik majd a képből. A „háziállatokon” túl más, a filmekből ismerős rémségekkel is lesz dolgunk: az egyik misszióban például A jedi visszatérből ismerős vérszomjas Rancoortól kell megmentenünk ártatlan civileket. Végül a helyszínek változatosságával kapcsolatban még kell említeni, hogy míg ezek a második részben csak három-négy



INTERJÚ A RAVEN-FŐNÖK STEVE RAFFELLEL, A JEDI KNIGHT 3 PROJEKTVEZETŐJÉVEL

GameStar: Melyek azok az okok, amelyek a Quake 3-technológia mellett szólnak?

Steve Raffel: A fejlesztések során kívülről-belülről megismertük a Quake 3-motort, így most már olyan dolgokat is ki tudunk hozni belőle, amelyek korábban lehetetlennek látszottak, és a játékosok még sohasem találkoztak velük. A hardverek fejlődése további lehetőségeket ad a kezünkbe: pl. sokkal több Curved Surfaces kerülhet a játékba.

GameStar: Miért küldtél Kyle Katarn nyugdíjba?

S.R.: Nem akartuk ismételni magunkat, inkább valami újat akartunk alkotni. Emellett ez a lépés megkönnyíti a játék történetének alakítását is: a második rész végén Kyle egy nagy hatalmú jedi lovaggá vált, így nem lenne nagy kihívás továbbra is vele küzdeni.

Mindez nem jelenti azt, hogy ne találkoznánk vele – fontos szerepet fog játszani az események során.

GameStar: Miért nem lineáris kampányt csináltok?

S.R.: Az egész játék a döntéseitek körül forog: választani kell a sötét és a jó oldal között, el kell dönteni, mely képességeiteket milyen irányba fejlesztitek. Ezek után logikus volt, hogy a küldetések kiválasztásánál is szabad kezet adjunk a játékosoknak. Ugyanakkor a történet legalább annyira drámai lesz, mint a Jedi Knight 2-ben.

GameStar: A Ti ötletek voltak, vagy a rajongók a lézerekard-párbajok középpontba helyezése?

S.R.: Mindkettőnké. Az igazat megvallva, a második rész fejlesztésének kezdetekor igencsak

szkeptikusak voltunk, vajon működni fognak-e a harcok a lézerekarddal. Nem sokkal a befejezés előtt rájöttünk, hogy nagyon élvezetes lett a dolog, és ebben, a kiadás után, a sajtó és a rajongók is egyetértettek velünk. Ezután már egyértelmű volt, hogy a harmadik részben tovább finomítunk a lézerekardküzdelmeken.

GameStar: Hogyan fogjátok tudni fenntartani az izgalmat 30 órás játékidő mellett?

S.R.: Hatalmas mennyiségű, változatos pályával. Míg az elődnél csak minden harmadik, negyedik küldetésnél változott a helyszín, a Jedi Knight 3-nál minden egyes feladatnál máshová utazunk, ami azt jelenti, hogy a játékosok mindig új dolgokkal kerülnek szembe – látvány és játékmenet szempontjából is.

ÉRTÉKELÉS

- saját karaktered lehet
- a játék közben választhatsz a Jó és a Rossz oldal között
- több varázslat, és lézerekard attrakció
- a Quake 3 motor nem mai gyerek
- kicsit túl soknak tűnik a könnyítés...
- sablonos sztori

szereplő karakterünk mindjárt az elején egy lézerekard boldog birtokosa lesz, és nem kell az ötödik szintig várni rá. Emellett a lézerekardpárbajok sokkal kiemelt szerepet kapnak: a Jedi Academy 70%-ban lesz külső nézetes, és csak 30%-ban FPS. A készítőik egyébként ezt a lépést részben a játékosok kérésével indokolták, részben személyes tapasztalataikkal: saját bevallásuk szerint is a második részben jöttek rá, hogy milyen „móka” a pengeváltás. Ennek ellenére azért a jedik hagyományos harceszköze mellett jócskán lesznek egyéb (és újabb) fegyverek is: lézerpisztolyok különféle változatai, wookie nyílpuska

günk. Emellett megnőtt a jedi varázslatok száma is: állítólag kétszer annyit tanulhatunk meg, mint az előző részben. Ez a sok újdonság elvileg nehezítené az irányítást – jó hír, hogy ez ugyanolyan könnyű marad, mint a JK II-ben.

Megmarad a jedi trükkök között Kyle Katarn automatikus „lézerpisztolysugar-visszaverő” attrakciója is – akik ezt szerették, azok most sem fognak csalódni benne. (Őszintén szólva én egy kicsit LOL-nak tartottam, hogy kellően magas szinten egyszerűen beálltam egy terembe, ami tele volt birodalmi gárdistával, és nem is kellett semmit csinálnom, mert Kyle bácsi mindent magá-

minden mozdulatot megcsinál helyettem... Cool? Hmm...)

Akik pedig megirigyelték Darth Maul két-kardos vívását, azok saját maguk is kipróbálhatják, milyen lehet ilyen mutatványt végrehajtani. A „Luke-móddal” (elég LOL elnevezés, de még nem biztos, hogy ez a végleges...) pedig egyik kezükben a lézerekardunkkal vívhatunk, a másikkal pedig elhajítjuk az ellenséget.

SZTÁRT VÁRSZ?

Szóval eléggé ígéretesnek tűnik a Jedi Academy: a régi motor ellenére nagyon vonzó, hogy saját karaktert indíthatunk, akinek a jellemét cselekedeteink alapján formáljuk. A nagy kérdés már csak az maradt, hogy a fejlesztők a beígért 30 órás játékidőbe elég érdekességet tudnak-e belepasszírozni, hogy ne érezzük lerágott csontnak ezt a sokadik folytatást.

Mindenesetre jó hír, hogy a Ravensoft már a munka 60%-ával (a szkriptekkel és a pályákkal) elkészült: miközben ezeket a sorokat olvassátok, a fiúk éppen a sztorit, a küldetéseket és a mesterséges intelligenciát hegesztik.

Ha minden jól megy, a Jedi Academy őszszel landol a gépünkön: addig is az Erő legyen velünk, hogy ki tudjuk várni! ☺

Bad Sector

Ha mögöttünk az ellenség, akkor hősünk egyetlen gombnyomásra beletolja a sugarat a gyomorszájába...

stb. Az igazi megkötés a lőszer mennyiségében lesz: jóval kevesebbet találunk majd, mint a második részben.

DARTH MAUL, KEVÉS VAGY...

A készítőik repertoárjába tartozik a különféle mozdulatok feltuningolása is. A filmekben láthattunk már egy-két hátraszaltót, de ezt még nem volt alkalmunk játékban kipróbálni – itt végre erre is lesz lehetőség-

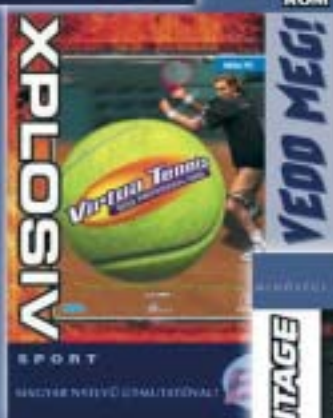
től kivédett, a visszacsapódó lövésekkel pedig lekaszálta a katonákat...)

Hogy még jobban megkönnyítsék az irányítást, a ravenes arcok még annak terhét is levették a vállunkról, hogy a lézerekardpárbajok során hátra kelljen fordulni: ha mögöttünk az ellenség, akkor hősünk egy elegáns mozdulattal beletolja a sugarat az ellenség gyomorszájába... (Cool: lenyomok egyetlen gombot, és az emberem



LEGÚJABB JÁTÉKAINK

EVM



1999,-

WWW.EVM.HU

A JÁTÉKOKAT KERESD AZ ALÁBBI HELYEKEN

576

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

576

Árkád Üzletközpont
Őrs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

576

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

CD GALAXIS

TESCO

Libri

Office DEPOT

SKÁLA ÁRNYÁZAK

MEDIA MARKET

ELECTRO WORLD

OTTHON, ÉDES OTTHON...

HOMEWORLD 2

A rég elfeledett ☺ **XX. század végnapjai még tartogattak egy meglepetést az űrstratégiák megszállottjainak: 1999-ben debütált a Homeworld, mely egy csapásra óriási kultuszt növesztett maga köré. Azóta is sokan próbálták meg kopírozni, de közben az eredeti készítő is elvetették ötletmagvaikat a végtelen számítógépmezőkre. A gyümölcs pedig kezd beérni...**

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Relic Entertainment

■ **KIADÓ**
Sierra

■ **WEBOLDAL**
www.relic.com

■ **MEGJELENÉS**
2003. harmadik negyedév

WEB

Miután a Relic Entertainment átadta legújabb játékát, az *Impossible Creatures*-t a mohó CD-gyárosok ölelő karjaiba, teljes gőzzel ráálltak a nagy klasszikus folytatásának elkészítésére. A Homeworld 2 ott veszi fel a sztori fonalát, ahol az első rész véget ért, mindössze röpké 100 év telt el a hiigarianok – egyszerűsítő képpel élve – nagy eredetkutatása óta. A második részben hőseinknek szembesülniük kell azzal, hogy származásukat még mélyebb homály fedi, mikor egy ősi, de mindazonáltal igen veszélyes technológiát képviselő faj bukkan fel a galaxisban. Mondanom sem kell, hogy a magukat vaygr-oknak nevező népség nem a béke ígéretével érkezik.... Nincs mit tenni, Karan S'jet fővezír újra felfűti a gigantikus Anyahajó nukleáris máglyáit, és a betolakodók körmére néz.

ANYAHAJÓRA FEL!

A fentiek alapján is látszik, hogy az alapkonceptió nem sokat változott: az űrben száguldó óriási hajóra támaszkodva kell flottánkat kiépíteni, és legyűrni az esetlegesen feltáruló akadályokat. A játék a kategóriájában alapvetően megszokott normával ellentétben nem az „ülők az apró vadászokban, és konvojokat védek/wing-maneket kommandírozok”, hanem a „kilométer hosszú rombolókat irányítva mindenki meghúzhatja magát” elvet vallja magáénak. Azért ezt a világképet ne értsük szó szerint, mert könnyen ez lehet a végzetünk. Nem véletlenül terveztek ötféle fő hajótípust a támadó vadásztól az anyahajóig, hogy ne használhassuk ki az ebből fakadó stratégiai előnyöket. A fejlesztők szerint mindenképpen az egységek kombinált használata vezet sikerre, hiszen akár egy csapat vadász is könnyen szétkapja a legnagyobb nehézfegyverzetű monstrot (Halálcsillag effektus ☺...)

ALRENDSZEREKET ÉLESÍTENI!

A kutatás/termelés hagyományosan az Anyahajón zajlik, bár újtásképpen alkalmunk nyílik hajókat gyártani a Carrier és Shipyard egységeken is. Ezek a kifejleszthető és felhúzó alrendszer kicsit növelik a bázisépítés érzetét, ami igencsak hiányzott az első részből. Mindez ráadásul új célpontot is nyújt támadásainknak: pl. ik-tassuk ki a vadászgyártó részt, és máris kevesebb gondunk lesz a vadászkísérettel...

ÉLET A HIDEG VILÁGÚRBEN...

Az alcímet átvitt értelemben kell persze érteni: nem csak úgy simán fogunk bolyongani a kietlen térben ellenséges hajókra vadászva. A galaxis legrégebbi és legmélyebb vidékeit járva rengeteg érdekes képződménnyel találkozhatunk: a csillagködöktől kezdve az aszteroidamezőkig. Ezek jelentős kihatással bírnak egységeink érzékelőképességére, életerejére és még sok minden egyébire. Az igazi és halálos életet a vaygr nép jelenti, melynek egységei kinetben, technológiában és taktikában is igen különbözőek. Játsszani velük nem lehet

tősegeit. Pixel-shader alkalmazásával élet költözik a hajókba, egymás fényes felületein visszatükröződnek a mord lövegtoronyok, sőt sérülési zónák lévén láthatjuk az egyes részek amortizálódásának fokát is. A 3D-s motor alapját az a vertex program alkotja, mely a számolás egy részét átadja a videokártya procijának, így a CPU nagyobb kapacitása használható a fizika, a repülés és az MI további modellezésére. A vancouveri srácok rengeteget tanultak a most megjelent *Impossible Creatures* készítése közben is, így az arra költött R&D egy részét sikeresen tudják alkalmazni a H2-ben is. Nick Carota, az IC különleges effektusainak megalkotója istápolja a látványvilágot a továbbiakban, ez legfőképpen a sérülésmodellezésben és a robbanási effektusokban fog megmutatkozni. Természetesen messzemenőkéig pozitív értelemben ☺.

KEZESBÁRÁNY

Az irányítás könnyen megszokhatóan ígérkezik, akik pedig az előző résszel játszottak, hasonlóan láthatják majd viszont

„Karan S'jet fővezír újra felfűti a gigantikus Anyahajó nukleáris máglyáit, és a betolakodók körmére néz”

majd, ezt a lehetőséget a készítő okosan a kiegészítő lemezre tartogatják.

MÉG TÖBB LÁTVÁNY

A Homeworld anno, '99-ben az első űrstratégia volt, mely a harc lehetőségét komplett 3D-ben kínálta, addig nem látott látványvilággal. A második részben a különösen természetesen rengeteget szeretnék javítani, olyan technikák alkalmazásával, melyek maximálisan kihasználják mind az ATI, mind az NVIDIA kártyák lehe-

a kezelést, persze finomabbra csiszolva. Nem kell belebonyolódunk 8 fokozat mély menürendszerbe sem (*Master of Orion 3*-rémálom), minden fontos funkció látható lesz játék közben a képernyőn, és még a játékelményt sem fogja zavarni azzal, hogy kitarja annak háromnegyedét ☺. Ez annál is fontosabb, mert a járművek mérete a 48 méteres „ladiktól” a nyolc kilométeres (!) Anyahajóig terjed, s mindez egy helyen egyszerre megjelenítve – nem semmi!



Nagy nevek a háttérben

TISZTA STAR WARS?

A Sierra nem fukarkodott pénzzel és idővel, mikor a nagy követelményeket támasztó első rész után belevágott a folytatás fejlesztésébe. Nagy hangsúlyt fektettek az előkészítő művészeti tervezésre, a játék gerincét alkotó úrhajók megalkotásába. A Homeworld 2 vizuális megalkotásában olyan nevek vettek részt, amelyek már első hallásra is igen sokat ígérnek: Nilo Rodis Jamero, aki művészeti rendezőként a Birodalom visszavág, Az elveszett frigyláda fosztogatói vagy Star Trek mozifilmeket jegyezte, vagy Syd Mead, aki részt vett többek között a Bolygó neve: Halál, a Tron, a Szárnyas fejvadász vagy a Johnny Mnemonic látványtervnek elkészítésében.



MULTI VAGY SINGLE? TUTI LESZ MINDKETTŐ!

A Homeworld 2 a multiplayer szerelmeinek is elég kihívást tartogat, összesen hatan nyomhatják majd hálóban (csak bírja szusszal a videokártyánk a flották megjelenítését ☺). A kiegyensúlyozott technikai fának köszönhetően nem az fog győzedelmeskedni, aki hamarabb ér a fejlődés magasabb fokára: mindennek megvan az ellenszere, minden taktikának az ellentaktikája. Az sem fog unatkozni, aki csak a single player módot szereti: a történet az eddig megszokott módon lebilincselő lesz, s az összesen 15 küldetés alatt az MI rendesen megkeseríti majd az életünket. Ez utóbbira is igen nagy hang-

súlyt fektetnek (bár ezzel próbálkozik minden fejlesztőcsapat, ugye ☺): számos különböző szokással (azaz fejlesztési irányít, stratégiát, hajót előnyben részesítő) rendelkező gépi ellenféltípus van. Az egyszemélyes kampány indításakor véletlenszerűen sorsolják be valamelyiket ellenünk, érdemes tehát többször végignyomni a játékot, mert garantáltan más élményben lesz részünk. A hiba is bele van építve ellenfelünkbe, persze minél magasabb szintet választunk, értelemszerűen annál kevesebb lesz a hiba.

„CSINÁLD MAGAD” MOZGALOM

Mindig érdekesség, ha a készítőik nyitva hagyják a rajongótábor előtt a szabad bar-

kácsolás, fejlesztés lehetőségét. Nincs ez most sem másképpen, magunk is alkothattunk majd mindenféle jót, kiegészítést az alapjátékhoz. Tervezik, hogy kiadják a szerkesztőmodult, amelyet aztán szabadon használhatunk, ha rendelkezünk megfelelő tehetséggel és tudással, no meg mondjuk egy Maya 3.0 programmal. Reméljük, ezzel a lehetőséggel jócskán kitolódik a játék életrésze, nagy-nagy örömünkre.

Aki nem bírja ki a várhatóan harmadik negyedévben realizálódó megjelenést, annak tudom javasolni a béta-teszternek való jelentkezést a www.homeworld2.com honlapon, vagy hogy tolja végig újra az első Homeworldöt.

Sam

ÉRTÉKELÉS

- gigászi hajók
- gigászi csatája
- szép lesz
- taktikás MI
- bonyolult irányítás
- nagy gépigény



MINDÖRÖKKÉ RUBINTOK

RUBIES OF EVENTIDE

Napról napra egyre többen és többen játszanak MMORPG-kkel. Ehhez persze az is hozzájárul, hogy szinte nap mint nap jelentenek be egy újabbat. Mi pedig minden világban ott vagyunk 😊.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Cyber Warrior
- **KIADÓ**
Cyber Warrior
- **WEBOLDAL**
www.rubiesofeventide.com
- **MEGJELENÉS**
2003 ősz

ÉRTÉKELÉS

- rengeteg foglalkozás
- mindenki megtanulhat, amit csak akar
- harcrendszer
- ha nem lesz elég „esemény”

WEB

A PC-s játékok világában szinte lehetetlen újat kitalálni. Az MMORPG-k frissnek tűnő koncepciója is egyre öregebb (a stílus legősibb képviselői már hosszú évek óta a piácon vannak), s az újoncok egyre inkább szorongatják a nagy öregeket. Ez vajon mire lesz elég a jövőben?

VOLT EGYSZER EGY DAOC

Bármennyire is sajátjának hirdeti a Cyber Warrior a RoE-t, azért annak, aki két lépésnél többet tesz Kaj Bloodban, máris erőteljes Dark Age of Camelot-filingje lesz. Mind grafikai, mind játékménemben igencsak hasonlónak tűnik a két játék (ami önmagában persze nem baj, sőt, DAoC-hívőknek kimondottan előnyös). Talán oka lehet en-

természetesen ez azt is jelenti, hogy a tervezett tárgyak, események és helyszínek java része csak fokozatosan kerül be. Viszont jó hír, hogy vannak test dummyk: ezeken lehet a harcot megtanulni (és még lootolni is lehet őket!). Elvileg az összes NPC-vel cseveghetünk, csak van, aki nem akar velünk ☹. A kis pimaszok...

LÉGY, AMI AKARSZ

Itt viszont örülünk, mert a játék egy érdekes újdonsággal szolgál. Alapban több, mint 100-féle foglalkozást választhatunk (ezek között persze akkora különbség nincs, java részük az alapban adott 1500 skill pont előre elosztásából jött létre, viszont mindegyikük leírásába érdemes beolvasni). Nem kezdem el a felsorolást,

megtegyen. A nekromanta pedig ne harcoljon baltával, ha van zombija... Viszont mindenki szabadon választhat, ki tudja, melyik kombináció lesz az igazán nyerő. Szerintem ez az „újdonság” lesz a RoE legnagyobb sikere. S persze nem mindegy, milyen fajt választunk vikingnek, és milyen nekromantának...

HARCOLJ, HA TUDSZ

Eddig minden szép és jó volt, de a játék jelenlegi állapotában a harcrendszer bizony elég gyengécske. Elmondom: jobb gombbal rá kell kattintani a megtámadni vágyott lényre. Ott ki kell választani az Attack pontot. Majd ezután eltűnik mindenki a képről, csak az ellenfél marad. Bal gombbal a harci menüből lehet választani, de csak akkor lehet, ha megfelelő rangban van. Majd jobb gombbal ütni kell. Hmm, eléggé komplikált, én nem nagyon szeretem, legfőbb hibája az, hogy csak külső nézetben lehet gyógyítani (van belső nézet is a játékban), és nem lehet menekülni, ha gond van (ez biza gáz). Elég sok kritikát kapnak a fejlesztők a rendszer miatt, remélem, ez változni fog idővel, és mire a játék megjelenik, már harcolni sem lesz nehéz. S aki nem akar harcolni, majd megélhet trade-skillekből is. Magyarázok feliratkozni az open betára, és kipróbálni a játékot magatoknak (most még ingyenes, viszont néha kitörlik a karaktereket, szóval óvatosan).

Gyu

„A nekromanta pedig ne harcoljon baltával, ha van zombija... „

nek a környezet is, hiszen a RoE egy fantasy MMORPG, s bár elrugaskodott a szokásos törpék-elfek-orkok-emberek koncepciótól, azért túl messzire mégsem ment. Itt azonban, legalábbis az open beta idején még nincs meg az a komplexitás, amely a DAoC-ban megvan: nincsenek még frakciók, országok, csak egy nagy playfield, egy város, egy erőd és egynémely föld alatti labirintus. Természetesen ez a játék megjelenésekor nem így lesz, de hát addig még legalább fél év hátra van.

a lényeg az, hogy szinte mindentféle foglalkozást választhatunk a nekromantától a bárdon át a viking harcosig. Érdemes próbálkozni, van mivel. Mindezen foglalkozások hatalmas előnye, hogy nincs megkötve, ki milyen fegyvert, páncélt vagy varázslatot használjon. Magyarán a viking harcos is idézhet zombit, ha megtanulja a nekromanciát, s a nekromanta is harcolhat baltával, ha megfelelő az ereje. No persze a viking igazán baltával a jó, de megvan a szabadsága arra, hogy bármit



... BLOOD MAGE LESZEL, VAGY BATRIDER, BELEKET KIONTÓ HADÚR...

WC III: THE FROZEN THRONE LEGÚJABB INFÓMORZSÁK

„Kaissha lichó! Nari lichó – ZHE! Kaissha lichó! Ikari lichó – ZHO!”
Ősi lich-űző rigmus az Iga Tartományból. Hatástalan.
(Az előző rész tartalmából)

Bár Archimonde Lánglégiójának lóttak, a fizikai testétől megfosztott Ner'zhul fonnyadt lelke szabad utat talál az Icecrown jégbarlang sötétjébe – ez elég jó reinkarnációs kör. A lich király diabolikus elméleteket, Arthas és Illidan versenyttervet gyárt. Vajon melyikük talál a királyra, szert teendő a legendás Fagyott Trón hatalmára, melyikük lesz a lich megfékezésének dicsősége? Nos, a kérdés költői volt – valójában fogalmunk sincs róla. A Blizzard okkal hagyta nyitva e három jellegzetes karakter sorsát, két hadjárat nyomán 25 küldetést kínáló bővítményében adván válaszokat. A változtatókönyv szerint élőholtak, elf(e)(kvó)k, valamint a csatározásokba keveredett humánok újult erővel kezdenek Azeroth átszínezésébe az „Ultimáté” Erekléért. A Fagyott Trón különben elég „titokos”, még screenshotot sem látott senki róla – létezik, avagy átverés áldozatai vagyunk mi is, és az egymás torkát marcangoló frakciók is? Reméljük, nem lóttuk le a Blizzard poénját – pedig poén lenne – annál is inkább, mert a Fagyott Trónban állításuk szerint Ner'zhul effektív ereje lakozik. Na persze, honnan tudhatják ☹?!

ORKLES SZERKESZTŐ

Az orkok itt lesznek, még ha a Fagyott Trónért folytatott csatározások helyett a klánszerkezet újrászervezése jut is rájuk. Rob Pardo vezető tervező már a fortyogó vállalkozókonduktó pusztá látványától is hajlandó volt dalra fakadni. Eljárvesszékelte: az orkok hadjáratában minden eddiginél komolyabb hangsúlyosságot élveznek a szerepjátékelemek. A kezdetekkor kapott térképekről rendszerint továbbterjeszkedhetünk egy újabbra – ez nem csupán a játékvilágot jellemző tér-

korlátokat dönti le, ám új perspektívákat biztosít a bővítmény mellé járó szerkesztőeszköz dedikált kreatórainak is. Filmbetétek, tiszteletes kampányok létrehozására nyílik mód, a jelek szerint roppant hatékony eszköz kerül a játékosközösség kezébe.

POFAVIZIT

Minden faj mellé két új egység, s egy új hős dukál. Lesznek továbbá független „zsoldoshősök” is, ez elég jó. Egységek kapcsán az „egy, aki üt”, illetve „egy, aki véd” irányvonal dominál – védekezés alatt jellemző módon a varázslatok elleni hatékonyabb fellépés lehetősége értendő. A humán

ám ez idő alatt a térkép bármely pontjára elteleportálhatjuk, hogy ott, szövetséges egységnek álcázván magát, lecsapjon a mérő halandókra – az álca még akkor sem szűnik meg, mikor fizikai kontaktusba lép a célponttal. A humán Blood Mage-ről ez idő szerint annyit kell tudnunk, hogy veszett kemény szemöldöke és szerkója van, képességeit homály fedi. Az élőholt, megtermett rovar alakjában is mutatkozni kész Crypt Lord a közelharc és a mágia művészetében egyaránt otthonosan mozog – opponenseit rovarra változtathatja, ízlés szerint sáskahadat bocsát a vidékre. Az elfek Warden nevű hőse szintén teleportálásban, majd az ellenfél

„Az ork sámán kántál, és marha ronda.
A humán Dragon Hawk vakító felhőt bocsát a tájra, míg az ork Batrider tűzesővel szankcionál...”

Spellbreaker hasonlatos az elfek Faerie Dragonjához – varázslatokat vernek vissza, míg az élőholt Black Sphinx az ártó bűvige elnyelésében számít nagymesternek. Az ork sámán kántál, és marha ronda. A humán Dragon Hawk vakító felhőt bocsát a tájra, míg az ork Batrider tűzesővel szankcionál – az elfek földi hadereje nagy, zöld bácsi képeben erősödik, a Mountain Giantet feldűhíteni csak annyira javasolt, mint ráspollal fogat mosni. A független hősök nem morálizálnak – bárkit szolgálnak, ki megfizeti őket. Nézzünk pár hőst – figyelem, az egyik, mint mindig, kakuktozás, s nem szerepel a kiegészítőben. Semmi kétség, a zsoldos Dunpeal egyike lesz az RTS-történelem legmegálatkodottabbjainak – a vámpírfajzat mindössze pár percig hajlandó a szolgálatunkba állni,

azonnali, kard által történő megregulázásban jeleskedik – Maximus Lezusius. Egyetlen egéruvad rajta keresztül vezet.

BROOD WAR UTÁN

Nincs könnyű helyzetben a Blizzard, amelynek az általa támasztott elvárásoknak kell megfelelnie, lehetőség szerint túl is mutatnia azokon – a Starcraft-féle *Brood War* nem pusztán egyszerű rutinkiegészítővé, sokkal inkább az alapjáték nélkülözhetetlen toldalékává nőtte ki magát, a Warcraft III-rajongói így a Frozen Throne kapcsán sem elégedhetnek meg ennél kevesebbel. Az előjelek biztatóak, nyár elejétől már retteghetted Ner'zhul borzalmas lehetőségét. Oáááá...

by GyZ

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Blizzard
- KIADÓ
Vivendi
- WEBOLDAL
www.blizzard.com
- MEGJELENÉS
2003. harmadik
negyedév

ÉRTÉKELÉS

- hivatalos Blizzard-cucc
- mondom:
hivatalos Blizzard-cucc

WEB

EXKLUZÍV



H A L F -

GORDON FREEMAN MÁSIK FELE

Tudtuk, hogy be fog következni, tudtuk, hogy minden idők legjobb FPS-ének folytatódnia kell, tudtuk, hogy nem szakadhat félbe a sorozat, a hír hallatán mégis olyan erővel tört ki mindenkiből a megkönnyebbült sóhaj, mintha a Föld további sorsáról lett volna szó: érkezik a Half-Life 2!!!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Valve
- KIADÓ
N/A
- WEBOLDAL
www.half-life2.com
- MEGJELENÉS
2003. szept. 20.

WEB

Mégpedig nem 2004-ben vagy 2005-ben, hanem már ez év őszén, egészen pontosan szeptember 20-án! Tudjuk, tudjuk, hogy ez „kissé” irreálisan hangzik, tisztában vagyunk azzal, hogy a játékiparban általában fabatkát sem érnek a kiadott megjelenési időpontok, arra meg különösen nem érdemes egy húszasnál nagyobb összegben fogadni, ha valaki májusban mondja azt, hogy „szeptember”, ám a Valve biztos a dolgában! Gabe Newell, a cég alapítója és ügyvezetője szerint ugyanis 1998 októberétől – az első rész boltba kerülésének napjától – ezen a projekten dolgozik a csapat. Felvértve minden tapasztalattal, melyet az előd készítése során magukba szívtak, illetve azzal a hatalmas tudásbázissal és „tanácstengerrel”, mellyel a rajongók halmozták el őket, akik világszerte majd 8 millió példányban vásárolták meg a *Half-Life*-ot, a valaha volt egyik legsikeresebb játékszoftverré téve azt. (Sőt, Gabe

szerint – írd és mondd – a teljes bevételt visszaforgatták a második rész fejlesztésébe, de ezt az infót mi meglehetősen fenntartásokkal kezeljük, sőt Bad Sector szerint ez tutira csak duma, el... khm... nőzték, és elpiálták az egészet, max néhány dollárt hagyhattak lakbérre ☺.)

Akárhogy is volt, szimpatikus a Valve hozzáállása. Gabe-ünk szerint tisztában voltak

áttörésnek kell lennie, mint amilyen a *Half-Life* volt anno” – mondta emberünk, azt pedig már csak mi tesszük hozzá halkán, hogy a „rókabőrözést” egyébként is nagy-szerűen elvégezték a *Blue Shift* és az *Opposing Force* című kiegészítővel ☺. Egyedül a négy és fél éves, kétségek közt eltöltött várakozás miatt feddhetjük meg a csapatot, hiszen a leghalványabb re-

„Ajánlom minden jóérezsű férfitársam figyelmébe Alyx formás kebleit, melyek megemelkednek, ha felemeli a karjait”

azzal, hogy üzletileg semmi reális oka nincs egy ötvenes „kivárasnak”, megtehették volna, hogy fél évvel az eredeti után kihoznák egy második részként aposztrofált játékot, amely sem szebb, sem jobb nem lett volna, mégis megveszi mindenki. „Az igazi második résznek azonban valódi

ménysugárként szolgáló infomorzskákat sem hintették oda a játékosok elé a fejlesztés ideje alatt. Gabe Newell szerint azonban erre is van reális magyarázat: „Nem akartuk eljátszani a szokásos 'When it's done' (gyk. amikor kész van – Boe) játékot a rajongókkal. Úgy gondoltuk, hogy csak akkor



HALF-LIFE

2

osztunk meg bármilyen információt a nagyérdeművel, amikor már a kezünkben tudhatunk egy olyan verziót a játékból, amellyel a háttér mögött bizton vállalhatjuk, hogy a kitűzött időpontban valóban megjelenik, mégpedig tökéletes minőségben." Ez a verzió 2002 szeptemberében készült el, s mivel azóta minden „nem 100%-osan kész” elemet kiműtöttek belőle, a programozók pedig a nap 24 órájában a bennmaradt feature-ök tökéletesítésén dolgoznak, egészen bizakodóak lehetünk a szeptember 20-ai megjelenési dátummal kapcsolatban. (Akkik a „kiműtött” elemek miatt aggodnak, ne tegyék, Gabe szerint előlegegített helyük van a Half-Life 3-ban ☺.) De lássuk, mit kapunk majd idén ősszel!

FÉLTVE ŐRZÖTT TITKOK

A Half-Life 2-ben természetesen újra a néhai Black Mesa kutatókomplexum munkatársának, a sokat megélt Gordon Freemannek a bőrébe bújhatunk majd. Az események nem sokkal az első rész történései után játszódnak, tehát a Valve hál'istennek nem követi a mostanság begyűrűző „meséljük el, mi történt azelőtt” divatot (annál is inkább, mert Gordon Freeman napjai az ominózus félresikerült dimenziókápu-kísérlet előtt nem bővelkedhettek túlságosan kalandokban). Karakterünk anno elfogadta az emlékezetes „aktatás ember” ajánlatát, így most tulajdonképpen azoknak a kormányerőknek dolgozik, amelyek ellen az első részben küzdött. Nem túl felemelő helyzet, ám a fejlesztők kénytelenek voltak ezt a felállást használva elindítani a történetet, hiszen az első rész alternatív befejezését alapul véve – Freeman visszateleportál a Xenre meghalni az idegenek közé, mintsem hogy „oldalt váltson” – a HL2 egy kissé talán rövidebb lett volna a kelletténél ☺.

A pontos sztorit egyelőre hétpécsetes titokként kezeli a Valve, annyit lehet csak tudni, hogy egy alapvetően új alien faj garázdálkodik a játékban – némely példányaik kifejezetten hasonlítanak a Starship Troopers arachnidjaira – ám a jó öreg Xenről származó idegenek is feltűnnek



majd, ráadásul némelyikük a mi oldalunkon! A helyszín egy City 17-re keresztelt város, mely első ránézésre kifejezetten kelet-európai hangulatot áraszt – meg másodikra is. Ez azonban még nem jelent semmit, egyes teóriák szerint ugyanis még csak nem is a Földön fog bonyolódni a sztori ©. A black mesa-i tudóscsoport maradéka, továbbá a munkások és a katonák is feltűnnek majd a környezetünkben, de szerepüket még szintén jótékony homály fedi. Ami biztos velük kapcsolatban, hogy nem ugyanúgy néznek majd ki mind (mert ugye ez a HL-ben elég szembetűnő volt, még akkor is, ha a fejlesztők szerint felesleges lett volna mindenkit külön lemodellezni, hiszen előbb-utóbb úgyis zombivá váltak).

A játékmenet folyamatosságát most sem török meg átvezetőkkel vagy „mission

briefing”-ekkel, a történet minden vitális eleme a szemünk előtt fog zajlani, ahogy ezt az első részben megszokhattuk. Legnagyobb erénye ennek az elbeszélési rendszernek az, hogy egy pillanatra sem szakítja ki a játékost a virtuális térből, semmi sem akasztja meg az események sodró lendületét, így válik a játékelmény abszolút magával ragadóvá. Az, hogy a Half-Life ezt a szisztémát alkalmazta, Mark Laidlaw designer szerint (aki mind az első, mind a második rész sztorijának megírásában nagy szerepet vállalt) tulajdonképpen csupán a véletlen műve, ugyanis az átvezető engine-mozik eredetileg már ott is be voltak tervezve, csak épp nem volt elég idejük lemodellezni Freeman a speckó ruhája nélkül (elég „furcsa” érv, szerintünk nem kizárt, hogy csak a „legenda” miatt találták ki, bár ki tudja ☺...).

A Half-Life 2 története 12 fejezetre bomlik majd, melyek a töltési időt minimalizálása érdekében további kisebb egységekre lesznek felosztva (á la HL), közöttük pedig jó néhány olyan feelingfokozó „epizódra” számíthatunk, melyek megalapozzák, továbbviszik, vagy épp megtekerik a sztorit és a játékmenetet. (Gondoljunk arra, hogy mekkora flash volt a HL elején egyáltalán csak „bevonatozni” a Black Mesa telepre! Na, ilyen és ehhez hasonló részeket elvárhatunk most is.) A fejezetek egyenként 3-4 óra játékidőt garantálnak, ami azt jelenti, hogy a teljes játék végigvitele az első résznél is tovább fog tartani!

Elmerülve a HL2 történetében, a főszereplőn kívül még jó néhány ismerős arc fog felbukkanni: az akataskás emberen kívül találkozunk majd a kissé rezignált biztonsági őrrrel, Barney-val, továbbá Elivel is,

Arcom-arcom, keskeny vállam...

KENDŐZETLEN ÉRZELMEK

Alyxnek a fenti képsorozaton sajnos csak az érzelmei kendőzetlenek, egyéb testrészeinek valóságghú megjelenítéséről csak ósszel győződhetünk meg (természetesen itt a forradalmian új izommodellezésre gondolok). Addig itt van nekünk az arca. Végül is az sem csúnya, na.



a black mesa-i tudós ismerősünkkel. Sőt! Freeman a második részben nőt is kap maga mellé (Tararaaaam), mégpedig egy Alyx nevűt, aki tulajdonképpen Eli fölöttébb csinoska leánya. (Hiába no, a nő az jó, a nő az kell, a végén muszáj valakinek a nyakunkba borulnia). Örvendetes tény, hogy a karakterek szinkronhangjai változatlanok, ám még örvendetesebb az, hogy ezenkívül szinte mindent kicséréltek rajtuk!

AZ EMBERI TEST REJTELMEI

Egy ideje minden új fejlesztésű programnál az a legelső bejegyzés a feature-listán, hogy hány-sokszáz-ezermillió poligonból állnak a karakterek. Ezért ez már annyira kifacsart és erejét vesztett mutatószám, hogy a Half-Life 2 esetében sem a fejlesztők, sem mi magunk nem kívánunk vele túlzott mértékben foglalkozni (a techbarbárok azért leírjuk: itt 5000+ a karakterek poligonszáma), de ugyanez a helyzet a rettentően extra nagy felbontású textúrákkal vagy a lobogó haj és szőreffekekkel. Egy HL2-ben ez nem feature, hanem egy pipa. Mint ahogy szintén egy pipa csupán a csontváz alapú karaktermodellezés és az ehhez dukáló ragdoll (gyk. „rongybaba”) fizika, melyek lehetővé teszik, hogy a szereplők testrészei találat esetén, vagy netán összeesve reálisan mozduljanak el egymáshoz, illetve a környezetükhöz képest (ne lóggjanak kezek-lábak a falba stb.). Viszont! Nem annyira szokványos a következő pont: a HL2-ben a csontvázhhoz tapadó *izomzatot* is modellezik: az izmok mozgás közben megfeszülnek, elernyednek, elfordulnak, viszsaállnak stb., Ezáltal a játék szereplői sokkal inkább tűnnek hús-vér embereknek, mintsem kötött poligonszámú 3D-s modelleknek. (Ajánlom majd minden jó érzésű férfítársam figyelmébe Alyx formás kleblit, melyek ugyanúgy megemelkednek, ha felemeli a karjait, mint ahogy azt saját barátnőnk esetében megszokhattuk ☺.) Az életteli karakterek megalkotása érdeké-

valami hasonló módon felhívjuk magunkra a figyelmet. Minden egyéb esetben elkalandoznak, nézelődnek, megpihentetik tekintetüket valamin, amit a legérdekesebbnek vélnek környezetükben. Ha nem mi vagyunk azok – így jártunk!

Nem törődtek kevesebbet a Valve-nál az arc rezdüléseinek hiteles visszaadásával sem. Az érzelmek többé nem előre leprogramozott „torzulások” egy textúrán: a fejlesztők tudományos kutatásokat felhasználva modellezték le az emberi arc mind a hús mozgatóizmát, hogy ezek különböző kombinációjú „összehúzásával” varázsolják karaktereik arcára a különböző érzelmeket. Ez az alapja a maximálisan hiteles és pontos szájmozgásnak is beszéd közben – mint egy Disney-rajzfilmben, csak éppen valós időben számolva. A tejetjébe mindezt úgy érték el, hogy – Ken Birdwell programozó szerint – az egész rendszer alig emészt fel processzoridőt. Az eredmény lenyűgöző: a Half-Life 2 karakterei olyan fokú részletességet és életszerűséget sugároznak magukból, mint amilyet monitoron megjelenő – valós időben számolt, természetesen hozzá gyorsan – virtuális térben még soha ezelőtt.

HASZNÁLT MOTOR – NEM JÓ MOTOR?

Persze mindezek realizálásához szükség van először is egy motorra, amely képes megbirkózni a feladattal! Az előző résszel ellentétben, ahol még a Quake 2 engine-jét használták, a Valve-nál most saját motor fejlesztésére adták a fejüket. A Source névre keresztelt „erőforrás” – Értitek! Erőforrás! Hehh ☺! – szóval ez a bizonyos motor mindent tud, amit egy új generációs, DirecX 9.0-t támogató és kihasználó engine-nek tudnia kell, a pixel és vertex shaderektől kezdve a bump mappinon át a dinamikus fény-árnyék megjelenítésig, mindent. Sőt! Kifinomult részecskekezelő rendszerének köszönhetően akár még olyan élményben is részünk lehet, mint

„Egy fémajtón soha nem jutunk át kulcs nélkül, ám egy faajtót pozdorjává is lőhetünk shotgunnal, ha kedvünk és időnk engedi”

ben azonban más eszközöket is bevetett a Valve. Különös figyelmet fordítottak például a szemekre. Az eddig megszokott pingponglabda stílusú, merev tekintetű szemgolyók helyett nedves, valóság-hű térbeli kiterjedéssel rendelkező látószerveket kreáltak, korrektil modellezett szaruhártyával, melyben tükröződnek és megcsillannak a karaktert körülvevő objektumok. A pupillák nem előremerednek, tengelyükkel valamiféle merev párhuzamosokat felállítva, hanem rendelkeznek egy bizonyos 4 fokos összetartással, mint a való életben. Így a szereplők valóban *ránk* néznek, nem pedig *rajtuk keresztül* el, valahová a semmibe, agyatlan zombik módjára. Ez az egész azonban korántsem jelenti azt, hogy a karakterek egyfolytában minket stírolnak, sőt! Csak akkor foglalkoznak majd velünk, amikor valóban „megérdemeljük” azt: beszélgetünk velük, megmozdulunk, vagy

a lassan szálldogáló por megcsodálása az ablakon bevilágító napsugár fényében! Mindezek ellenére azonban a Source pusztán a grafikai megjelenítést tekintve elismerten nem annyira radikális és előremutató, mint a Doom 3 motorja, ám ne feledjétek: az ördög a részletekben (részecskékben ☺?) lakozik! Arról nem is beszélve, hogy a HL2-ben tekintélyes méretű nyílt teretek is „mozogni fognak” – a Doom 3-mal ellentétben. Van azonban még egy ok, amely miatt a Valve még csak meg sem próbálta überelni említett vetélytársát: a mai napig counter-strike-ozó tömegek révén olyan piaci ismeretekkel rendelkeznek, mint rajtuk kívül talán egyik fejlesztőcsapat sem, és mivel felméréseik szerint a játékosoknak még mindig elég nagy hányada rendelkezik TNT2 kategóriájú grafikus kártyával, így a nagybetűs vizuális orgazmus megteremtése mellett még egy cél lebe-

Ötvenyi törzsfejlődés

SEMI-FINAL FANTASY

A HL2 forradalmasítja a karaktermegjelenítést. Eli fejlődése egész szembeötlő az első rész óta, ám szinte már akkor sem kell szégyenkeznie, ha a Final Fantasy doktorához hasonlítjuk! Figyeljétek szemében a külső fényforrás visszatükröződését!



1998: Legenda születik

A HALF-LIFE

A Half-Life-ot sokszor, sok helyen méltattuk már. A szakma szerint egyszerűen „csak” minden idők legjobb FPS-e, de talán legjobb PC-s játék is egyben. Amikor megjelent, minden PC-s ismerősöm napokra eltűnt, velem egyetemben. Néha gyűltünk csak össze, amikor túlfutott lelkesedéssel beszélgettünk meg, hogy ki hol jár, és hogy „te voltál-e már ott, ahol a katonák kiugranak a helikopterből?”. Azt a játékelményt nagyon kevés progi adta vissza azóta is...



Módszeres módosítók

CS-CSUMI-CSÁ!

A HL motorja véletlenül sikerült úgy, hogy könnyen lehetett modifikálni, aminek következtében olyan játékok láttak napvilágot, mint a Day of Defeat, a Team Fortress vagy maga a nagy CS. A HL2 motorját viszont már *szándékosan* írták olyanra, hogy a moddereknek a lehető legkönnyebb dolga legyen! A szerkesztőket ott lesz a játék dobozában!





gett a szemük előtt: nevezetesen, hogy a játéknak el kell indulnia egy 700 MHz-es processzorral és egy DirectX 6.0-s korszakból származó 3D-s kártyával is (persze ez nem azt jelenti, hogy 2 GHz-es P4-en GF4-gyel nem fog tízszer jobban kinézni). A motor fizikáért felelős része is megér egy misét. A ragdoll effektusról már beszéltünk, arról azonban még nem, hogy a Half-Life 2-ben minden felület külön érdekességi, vas-tagsági és sűrűségi mutatókkal rendelkezik, melyek befolyásolják reakcióit és viselkedését a különböző körülmények között. Ennek köszönhetően például elfelejthetjük az egyszerű „golyónyomtextúrákat” a falakon,

minthogy teljesen más fog bekövetkezni, ha fém felületet lövünk meg (a töltény nagyot csattanva gellert kap, és tovább száguld), ha fát (a golyó tompa puffanással egy viszonylag kis lyukat üt), vagy ha téglafalat találunk el (viszonylag nagyobb darab fordul ki belőle, a megfelelő pormennyiséggel kísérve). Sőt, valós következményekkel kell számolnunk akkor is, ha élőlényt lövünk meg: az óriásrovarok kitinpáncéljából például ugyanúgy kiszakad egy darab minden egyes golyó nyomán, mint a téglafalból! Ráadásul az egész fizikai modell nemcsak dísz, hanem a játékmenetet is befolyásolja. Egy fémajtón például soha nem jutunk át kulcs nélkül, ám egy faajtót felgyújthatunk, vagy akár szép lassan pozdorjává is löhetünk shotgunnal, ha kedvünk és időnk engedi (óriásrovarokat darabokra szedni shotival pedig – ohmájjád! – mily gyönyörű is lesz).

A különálló objektumok a fenti felületjellemzőkön túl még tömeggel is bírnak, így azokat a tárgyakat, melyeket egy ember a való életben elbír, a HL2-ben is felvehetjük, és minden további nélkül fegyvernek vagy pajzsnak használhatjuk. Mondanom sem kell, ez is ki lesz használva a játékmenetben: ha pl. egy automata gépfegyver állja utunkat, nekünk pedig beugrik, hogy két sarokkal odébb láttunk egy félretolt csatornafedelelet, minden további nélkül visszamehetünk érte, hogy aztán pajzsként magunk előtt tartva a „turret” közelébe férközzünk, és rádobjuk, ezáltal téve harcképtelenné a drágát (de legalábbis elfordítva csövét a talaj felé). Nem csalás, nem ármítás, a játék jelenlegi verziójával Ken Birdwell pontról pontra lejátszotta a fenti jelenetet! Mindazonáltal hozzá kell tennünk, hogy az ilyen és ehhez hasonló esetekben *nem* lesz „odakészítve”



semmilyen csatornafedő a problémás környékre, és nem is csak egy, a fejlesztők által kiagyalt módon lehet megoldani a helyzetet! Minden a játékosra lesz bízva: hogy ötleteljen, hogy kipróbálja ötleteit, és hogy visszatöltse az állást, ha azok valamiért nem működtek (teszem azt, a széket hamarabb darabokra lőtte az automata ágyú, mint hogy mi a közelébe érhattünk volna).

FÉLESZÜEK BALRA, FOGJATOK EGY KERESZTET...

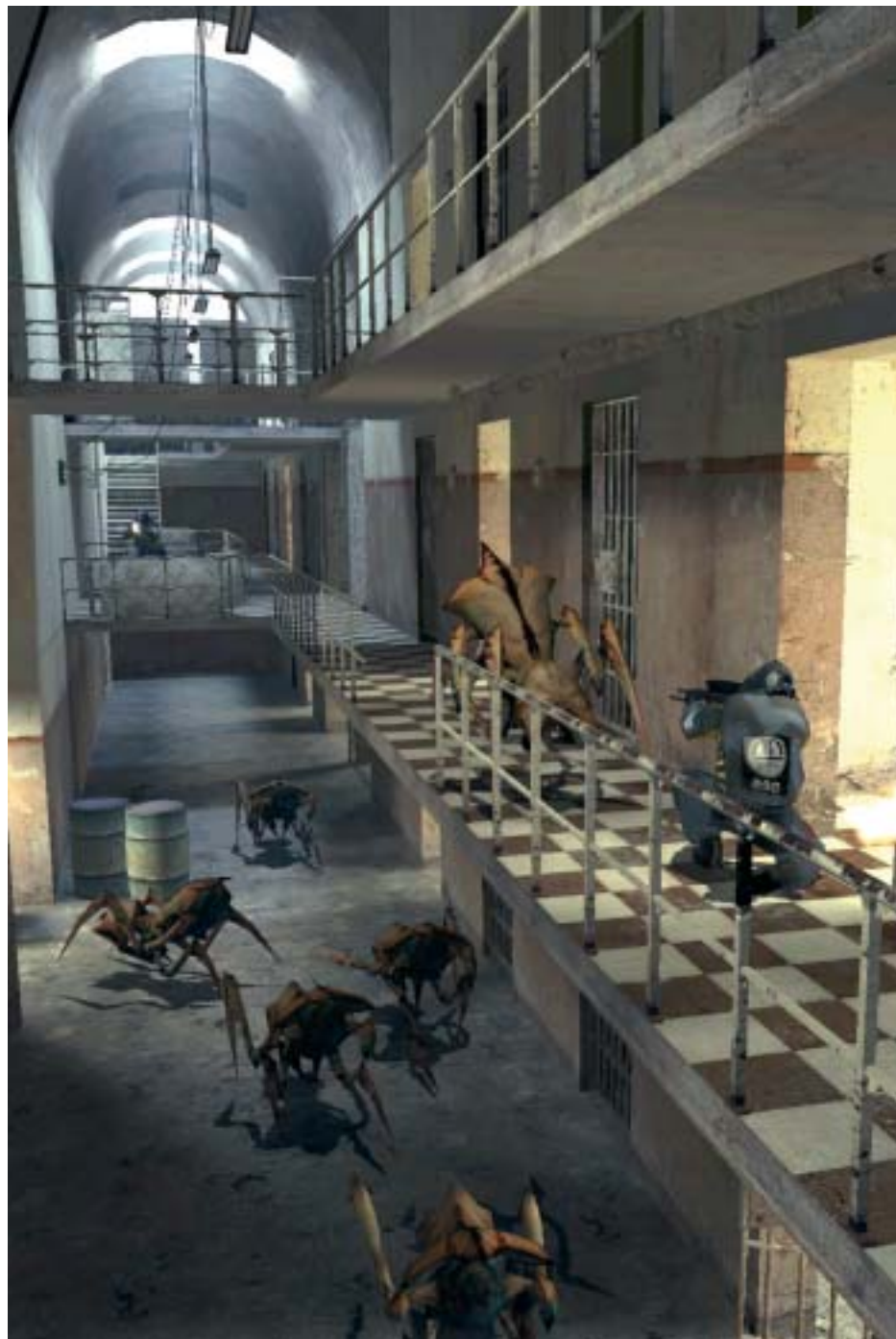
Olyan játékokban, ahol nemcsak ellenségek, hanem szövetségesek is körbeveszik az embert, sarkalatos kérdéssé nővi ki magát a mesterséges intelligencia. Bár túl sokat egyelőre még nem tudni a témával kapcsolatban, annyi már most is bizonyos, hogy a HL2-ben az NPC-k felismerik majd a környezet érdekes, esetleg megváltozott dolgait, és az adott helyzetnek megfelelő dialógusokat folytatnak. A katonák fedezik

Az ítélet fél év múlva várható

VAJON TÉNYLEG A DOOM 3 LESZ A KIRÁLY?

Eddig egyértelmű volt a válasz, most már nem annyira. A Doom 3 grafikailag kenterbe veri ugyan a HL2-t, de ez még nem garancia arra, hogy a játékelmény tekintetében is ez lesz a helyzet. Mondjuk ilyen szempontból az id-t sem kell féltetni...





egymást, és elterelő manővereket hajtanak végre, az idegenek pedig elképesztő rugalmassággal alkalmazkodnak környezetükhöz – tanulják, használják, sőt kihasználják annak jellemzőit (a rovarok pl. átugranak árkokat, akadályokat, vagy épp elosonnak közöttük úgy, ahogy a legcélravezetőbbnek

az MI kölcsönhatására bízzák azok bekövetkeztét, hogyanjaikat és mikéntjeiket. A helyzetek, környezeti változók stb., ugyanis mind úgy vannak tervezve, hogy kvázi utasítsák az MI-t egy adott cselekvés elvégzésére, így azok eredőjeként fog a gép dönteni és cselekedni. Szintén megtörtént

Az egyszeri játékos pedig csak nézi, és elönti az a jól ismert, bizsergető Half-Life-érzés: „Bakker, ez a nem semmi!” (Maximum kicsit elgondolkodik, hogy amit az imént látott, egy hatásosan megírt szkriptelt jelenet volt-e, vagy az MI zsenialitásának újabb megnyilvánulása?)

ÉRTÉKELÉS

- Half-Life-feeling
- Half-Life-sztóri
- grafika, fizika, MI
- Gordon Freeman és a pajszer
- Alyx mellei
- ez a játék nagy valószínűséggel közel lesz a tökéleteshez, úgyhogy nem kukacoskodnánk

„Az idegenek pedig elképesztő rugalmassággal alkalmazkodnak környezetükhöz – tanulják, használják, sőt kihasználják azt”

találják; a zombik pedig akár hordókat is a fejükhöz vághatnak, ha épp a kezük ügyébe akad néhány). A Valve-nál olyannyira megbíznak MI-jük kvalitásaiban, hogy – állításuk szerint – az első részre oly jellemző szkriptelt (gyk. előre leprogramozott) történések jó részét a HL2-ben nem is kódolják le előre, hanem az adott helyzet és

eset a játék jelenlegi verziójában: Freeman felé egy több emelet magas, háromlábú alien közeledik a városban, ám egy híd az útját állja. A lény megpróbálja azt összezsúzni (logikus, mert elég nagy hozzá), de a beton nem enged. Mit tesz ekkor? „Lehajol”, és megnézi, átfér-e alatta – majd próbálkozik, végül sikerül átcsusszannia!

RIVALIZÁLÁS, FÉLTÉKENYSÉG, ÁRMÁNY

Az Unreal 2 „kísüléseivel” a Doom 3 kihívó nélkül maradt, minden FPS-őrült csendben várta érkezését – egészen mostanáig. A Half-Life 2 azonban újra felkorbácsolta az indulatokat, és megosztotta a játékostársadalom: újfent megindult a heves vita, hogy vajon melyik lesz a befutó, ki foglalja el a trónt. A választ még nem tudjuk, a lényeg azonban az, hogy bármi is történjen év végén, mi mindenképp csak nyerünk rajta!

Boe

BEMUTATÓK

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Creator küldte be, és a következő: „Mi volt az eddigi legdurvább következménye annak, hogy nem bírtatok elszakadni egy játéktól?” Természetesen mindenkiben felsejlettek a régi emlékek: elszalasztott randik álmaink nőivel, kiömlött kádvíz, odakozmált, szénné égett kaja stb. stb. Vallomások alatt ☺...

SZERKESZTŐI JEGYZET



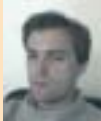
„DVD-s játék PC-re? Hő? Haggyá' má!” Nagyjából ilyen lehetett a reakciója az átlag PC-s játékosnak – egészen ideig! Eddig ugyanis minden programot a kiadók csakis CD-re jelentettek meg, hiszen úgy gondolkoznak, hogy sokaknak még mindig nincs DVD-meghajtója, és semmiképpen sem szeretnék elveszíteni ezt a piacot sem... Hogy ez a dolog egyelőre drasztikusan megváltozna, azt erősen kétem, ám mostani fókuszcikkünk játéka, a Metal Gear Solid 2 ezt a technológiát alkalmazta. Ha nem is az első ilyen esetről van szó (a Baldur's Gate 1-nek volt először egy külön DVD-s verziója is, illetve néhány ismeretlenebb, filmmel tarkított, digitális kalandjátéknak) az MGS2 popularitása miatt mindenképpen példaértékű... Szóval, akinek még nincs DVD-je, annak még egy ok, hogy beszerezzen egyet: no és így a DVD-s GameStarunk előnyeit is élvezheti ☺! Amúgy, ahogy visszanézem ebben a számunkban a játékok arányait, némi önfényezésre ad okot, hogy sikerült nagyszerűen megtalálni a megfelelő arányt az akció és reflexió között: egyaránt találtok nagynevű és véres öldöklős stuffokat, valamint remekül kidolgozott, zseniális stratégiai programokat. Előbbiek közül a brutális és botrányos Postal 2-t emelném ki, amelyre a szerkesztőségből többen is rákattantak: végül is ZeroCool lelkesedését látva neki osztottam ki a stuffot ☺... Egyébként, ha nem töltem volna inkább az MGS2-t, a Ghost Mastert, és „házi feladatként” a Wolverine's Revenge-et, talán én is Postaloztam volna egy kicsit, de aztán inkább csak néztem Malachitot és Zerót, ahogy nyomják...

Mindent összevéve egész kellemes hónapot zárhatunk: a hónap játéka az AquaNox 2 lett, amely másodsorra végre megmutatta, hogy készítői többre is képesek egy látványos, de egyszerű lövöldözős stuffnál. Aki nem hiszi, lapozzon Del cikkéhez az 56. oldalra!

Bad Sector

Bad Sector

Tíz évvel ezelőtt, egy műházban Amiga-partin ücsörögtem, és a barátnőmet várva marhára untam már magam, úgyhogy betöltöttem egy erotikus, „pucérnós” puzzle játékot ☺... Kb. kétórás játék után eszméltem, és amikor hátrafordultam, a fél műház ott állt a hátam mögött, és csorgó nyállal biztattak, a fekete-fehér Junoszt televízió felsejlő meztelen testeket bámulva ☺...



Boe

Az örök drog a Quake 3... Túl nagy negatívumok nem értek miatta, de arra emlékszem, hogy még a diplomavédésem előtti napokban sem bírtam le-mászni a szerverekről. Ezért lettem csak 4-es az államvizsgán. Viszont EQ-n benn voltam a legjobb 32-ben ☺!



Csonti

Engem egyetlen játék se tudott/tudna soha lekötni annyira, hogy akár a legjelentékenyebb kötelezettségemről is elfelejtkeznék miatta. A barátokkal, barátnővel megbeszéltem eseményekről már nem is beszélve... Igaz, kedvesem? ... Kicsim? ... Merre vagy?



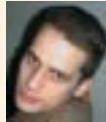
ender

Egyszer egy LAN partin tétmeccset játszottunk, és Quake 3 Arena-znom kellett, miközben mellettem Quake 1-et toltak. Nagyon mérges voltam, hogy a meccs miatt nem tudtam Quake 1-ezni...



GyZ

Sennheiser HD580? Esélyed sincs a külvilág lereagálására! Volt, hogy csak a kutya és én voltunk otthon, így a rop-pant fülhallival fejemen nem volt nehéz zuhogó esőben ház előtt hagyni a duettet csengető pizzafutárt, s az akkor befutó postást. A load game nevű spell mentett meg, nem úgy költőpénzemet. A fickók életükben nem láttak akkora borralalót.



Sam

Nekem a Panzer General két vizsgaidőszakomat (két különböző évben!) is tönkretette anno; a durva következmény az ösztöndíj drasztikus megcsappanása és fél évi pénztelenség volt ☺...



Del

Ó igen, az Ultima Underworld 2 és a statisztikavizsga – valahogy nem voltak kompatibilisek egymással... Persze ez már a múlt, azóta minden megváltozott – nem is értem, a Kedvesem miért hívja úgy a PC-t, hogy „A Másik Nő... a kockafejű ☺...”



Gyu

A 80-as évek végén történt, amikor egy haverommal ki akartunk menni a Pecsába egy koncertre. Én egy amigás játék előtt ragadtam, így észre sem vettem a dolgot. Másnap a cimbi barátom hívott, hogy milyen volt a koncert, mondtam neki, hogy én ki sem mentem. Erre ők szakítottak, mert hát a barátom sem ment ki, de azt mondta a kedvesének, hogy majd én igazolom, hogy ott volt...



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. A GameStar csak és kizárólag abban az esetben értékeli egy játékot százalékkal, ha a 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 kóritése, 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 rókáik, és mindig ügyelünk, hogy a megfelelő ember végezze el az értékelés kényes feladatát. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogyan ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
5. A játék minimális hardverigényét a kiadó adatai alapján mindenhol feltüntetjük, de a tesztelő a saját gépén látott *valós* tapasztalatokat is megosztja veletek, természetesen gépének jellemzőivel együtt.
6. Ha valamely értékelésünkkel nem értesz egyet, haladéktalanul küldd el számunkra saját százalékos véleményed, egy legalább 1000 karakteres indoklással körítve!

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 mellékelten.

WEB

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

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket találsz a tipprovatban.



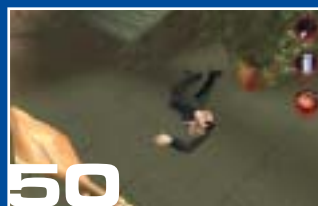
38

Metal Gear Solid 2
Metál, csak szolidan!



46

Red Faction 2
Vörös hadsereg



50

Postal 2
Addig üsd, míg mozog...

Mazur

A felismerhetlenné deformálódott, fekete melegszendvicsek és szétolvadt kávéfőzők nálam mindennaposak, mert eleve feledékeny vagyok. Viszont a Starcraft megjelenésének estjén sikerült a saját szülinapi bulimról is teljesen megfeledkezni, melyet drága barátaim szerveztek nekem. (Gondoltam, belekukkantok indulás előtt...)



Mady

Elég régen történt az eset, ha jól emlékszem, '96-ban. Akkoriban jelent meg a szexi régész nő, Lara Croft legelső kalandozása PC-re. A játék annyira megtetszett, hogy vagy három napig elfelejtettem suliba menni. Ezzel be is loptam magam a tanárok szívébe, de legalább sikerült végigvinni a Tomb Raidert ☺!



Berrr

17 éves koromban (ez még a nyolcvanas években volt) azért szakítottam legelső barátnőmmel egy hónap intenzív szerelem után, mert az nem volt képes rájönni arra, hogyan kell a kedvenc kalandjátékomban (The Pawn) kinyitni egy cipőfűző segítségével egy lelakolt kastélykaput.



Kecske

A Counter-Strike miatt egyszer lemaradtam egy kiadós baráti sörözésről, s még abban az évben egy Szentestéről is. Később a Day of Defeat miatt egy Counter-Strike sörözést hagytam ki, majd egy EarthQuake-es „csé” miatt (nem, most nem sörözés ☺...) majdnem a feleségemről csúsztam le. Vigyázat, a Half-Life modok fokozottan ön- és közveszélyesek!



Szittyó

A legdurvább következménye, azt hiszem, egy Diablo2-partytak volt, amikor az akkori barátnőm ült mellettem egy két órácskát. Aztán ő megunt az ücsörgést, én meg észre se vettem, hogy nagy durcin elrohant, és hazautazott. Másnap, a party végzetével, álmos szemekkel kutattam utána a lakásban, de nem találtam meg ☺!



Malachit (tördelőszerkesztő)

Emlékeztek, amikor kb. egy évvel ezelőtt csúszott két hetet a GameStar megjelenése? No, akkor egy picit elakadtam a Harry Potter első részének az első pályáján.



Uhu

A következmények nem voltak annyira tragikusak: súlyos lelkiismeret-furdalás, régebben háború a szülővel, elvégzetlen feladatok...és általában még egy elvesztetett nap, mikor alszom ☺!
A legdurvább gépezésemet viszont érdemes megemlíteni: a Civ 3 nevű kórsággal pontosan 24 órán keresztül foglalkoztam, mielőtt a fáradtságtól kidőltém volna.



ZeroCool

2001 elején történt, amikor egy jobbik fajta LAN partyba már igencsak belemelegedtünk... Egyszerűen nem vettük észre, hogy felkelt a nap, és a vizsgánk előtti egy szem éjszakát, úgy ahogy van, átjártszottuk. Mire odaértünk a „tett színhelyére”, alig láttunk ki a fejünkéből. Azért, ha szünetesek árán is, átmenünk ☺.



MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!

90% (99%-90%)

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

80% (89%-80%)

Ezek a játékok szuperek, de „lemaradtak” valamiért a dobogóról: technikai problémák vagy irreális gépigény rontottak egy picit a játékményen; esetleg nem 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 játékménet, sok-sok bosszúság: ezek a jelzők jellemzik az ilyen játékokat.

40% (49%-40%)

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

39% alatt

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

ADATHALMAZ – MI MIT JELENT AZ OLDALAKON?

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

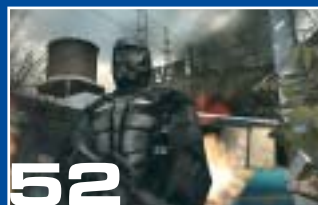
Környezet: ez alapján rögtön el tudod helyezni a játékot térben és időben

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

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

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

Megjelenés: mindig a hazai polcra kerülés dátumát adjuk meg



52

Devastation
Pusztuló agysejtek



56

Aquanox 2
Vizesnyócas...



60

X-Men 2: WR
Szívünk mint a torkosborz



62

Big Mutha Truckers
A tied!



64

Ghost Master
Szellemi vezető

EGY „KÍGYÓ”, AKI NAGYON KÖZEL ÁLL ÖNHÖZ...

FÓKUSZ

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Lopakodik... Kúszik... Mászik... A legtöbbször úgy csap le rád, hogy észre sem veszed, és már a torkodat fojtoztatja, vagy a fejedbe ereszt egy golyót, esetleg lehajít egy ház tetejéről. Bár gyakran menti meg a világot, mégsem

kerül soha az újságok címlapjára.

Nem, ezúttal nem Sam Fisherről, a Splinter Cell akcióstárjáról, hanem „kollégájáról”, Solid Snake-ről mesélünk, aki anno az egész műfaj emblematisz figurájává vált a PS1-re és PC-re is megjelent legelső Metal Gear Solidban. Bár a folytatás is döbbenetes sikert aratott konzolon, a PC-s verzió megjelenésére csaknem három évet kellett várni...



Ha létezik olyan cég, amelyre a „furcsa” jelző a legjobban illik, akkor az a japán illetőségű, nagy múltú Konami... A Felkelő Nap Országában a legnépszerűbbek közé tartozik: a leginkább PS2-re és GameBoy Advance-re (Castlevania sorozat) megjelent játékaikat veszik, mint a cukrot, és az USA-ban, valamint Európában az xboxos programjaikkal is tekintélyes sikert könyvelhetnek el. Sokáig kutyába sem vették a PC-s piacot: bár néhány játékuk megjelent PC-re (például jelen tesztünk tárgyának első része, a Metal Gear Solid is) de ezek csak száználmas átíratok voltak, a közelébe sem értek az eredeti konzolos verzióknak. Aztán a tavalyi ECTS-en megjelent szórólapjukon tájékoztatták a kedves érdeklődőket, hogy ők most aztán mennyire meg fognak jelenni PC-re... Nos, számomra is meglepő módon ez többször meg is történt, méghozzá nem is kis címekekről van szó: a Silent Hill 2 – konzolos öröksége ellenére – a PC-s túlélőhorrorok egyik legjobb darabja, és a mostani Metal Gear Solid 2 is be fog majd vonulni a lopakodós akciójátékok klaszrikusai közé. Mégis, a Konami valami elképesztő hanyagsággal kezeli az összes PC-s játékának marketingjét: a Silent Hill 2 után ez a második nagyon nagy nevű játék számítógépes verziója, amelyet a legnagyobb

csendben, minimális reklámmal dob piacra a kiadó. Pedig az MGS2 nem véletlenül került a fókuszunkba...

KORMÁNYÜGYNÖKBŐL ANARCHISTA

A konzoltulajok már biztosan ismerik, vagy legalábbis hallottak a sorozat háttérsztorijáról, de gondolom, a többieknek nem árt némi infó. Az MGS2 első felében Solid Snake-et, egy exkormányügynököt alakítunk, aki megelégtelve régi főnökeit, több – hozzá hasonló gondolkodású – társával karöltve megalapította a Philanthropy nevű szervezetet. Snake

ben), de miután rájött, hogy főnökei igazi célja, egy nukleáris fegyver létrehozása, otthagyta a „céget”.

Az összes Metal Gear játékban az a feladatunk, hogy megállítsuk egy újabb ilyen mech robot építését, és a különböző részek sztorijai általában össze is függenek, akik azonban csak most, PC-n kapcsolódnak be, azok is tökéletesen fognak érteni mindent – még akkor is, ha a történet, amolyan jó anime/manga stílusban alapsan meg fog kavarni időnként.

A Metal Gear játékok másik jellemzője, hogy a rengeteg látványos és bő lére eresztett át-

„A szekrényben hagyott testek eltűnnek, amikor visszatérünk a régi helyszínekhez – Japánban, úgy látszik, elég éheselek lehetnek a molyok ☺...”

legfontosabb célja, hogy felkeltse a nagyközönség érdeklődését a „metal gear” elnevezésű, hatalmas, pusztító mech robotok iránt, annak reményében, hogy az általános felháborodás miatt leállítják fejlesztésüket. A másik alapító tag Hal „Otacon” Emmerich, aki egykor a Metal Gear REX mérnöke volt (még az MGS1-

vezető mozinak köszönhetően olyan érzésünk lesz, mintha egy egész estés anime (japán rajzfilm) főszereplőjévé váltunk volna. A PC-s verzió érdekessége, hogy (szerencsére) a Substance elnevezésű verziót adaptálták, amely jóval komplexebb, mint az eredeti Sons of Liberty. Az annak idején megjelent Sons of Libertyben ugyanis

MGS2S

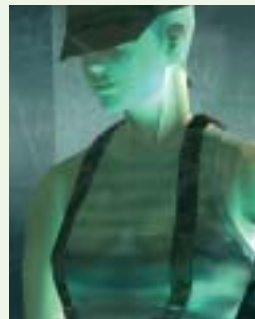
- **KATEGÓRIA**
Lopakodós akció
- **KÖRNYEZET**
USA, manga megvalósításban
- **NEHÉZSÉG**
Közepesen nehéz
- **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
Talán

ADATOK

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

WEB

TIPP



a macho, szakállas Solid Snake mellett túl sokat kellett irányítanunk a Raiden fedőnevű, kissé nyálas képű, zöldfülű kezdő kommandóst, Jake-et. Bár a nem túl szimpatikus második főszereplő és a játék relatív rövidsége ellenére ez a verzió is sikert aratott, a készítő hallgattak az elégedetlenkedő közönségre és egy másik verziót, a Substance-ét is kiadták, amelyben újabb küldetéseket kaptunk Snake-vel.

meg, és tagadhatatlan, hogy a Ubi Soft akció-kommandós stuffja sok szempontból lekörözte a Konamiét. Mégis a kiváló (bár időnként kicsit mangásan LOL) sztori és főleg a rendkívül élvezetes játékmenet fel tudja venni a versenyt a Splinter Cell-lel. *(Még ha végül egy picit alul is marad: lásd összehasonlító dobozt!)* Mint az SC-ben, az MGS2-ben is akkor tudjuk a leghatékonyabban teljesíteni küldetésünket, ha

mozdulatok a közelharcnál stb.), akkor van remény, hogy amolyan John Woo stílusban megvívjuk, és élve megússzuk a küzdelmeket. Ezért bizony a Metal Gear Solid 2 egy piros pontot érdemel az SC-vel szemben, még akkor is, ha meglehetősen illúzióromboló, ahogy a túlságosan nagy túlerővel menekülőre fogva a dolgot, egyszerűen kirohanhatunk egy ajtón: az ellenség nem fog követni... Ez azért LOL. Létszükséglet azért itt is a lopakodás: szerencsére egy, a képernyő jobb felső sarkában lévő radaron mindig látni, hogy éppen merre állnak és néznek az ellenséges katonák. (Érdekes nehezítés, hogy a második, Big Shell nevű fejezetben csak akkor láthatjuk a radart, ha már feltöltöttük a szükséges információkat egy, a környéken lévő számítógépről. Ez a Tankerben nincs benne.) Ha meglát az ellenség és rádóztat, akkor a radar azonnal kikapcsol, bár a főmenüben ezt átkapcsolhatjuk állandó radarra, így jóval könnyebb a játékot teljesíteni, de hát hol marad akkor a kihívás? Amúgy aki igazi nehezítést akar, az a realizmus kedvéért ki is kapcsolhatja a radart, hogy még keményebb legyen a játék: ezt nevezi a számítógép-játékos szakzsargon „mazochizmusnak” ☺...

„Snake, vagy Raiden lopakodik, a falnak támaszkodik, megfojtja, nindzsarúgással lelöki a hajókorlátan keresztül az ellenséges katonákat – bizony, helyenként még Sam Fisher mozgását is felülmúlják.”

A játék két fejezetre bomlik, amelyek közül a kissé (?) puritán menüben választhatunk. A Tanker-ben Solid Snake-et, a Big Shell-ben pedig Raident irányíthatjuk. Hogy a készítő ezt sztoriszinten hogyan kötötték össze, az maradjon a meglepetés. (Ez tipikusan olyan játék, amely a fordulatos sztorira épül, ezért igazi emberiség elleni büntetett lenne, ha lelőném a legjobb poénokat.)

„FISHER-SAN? HMM... NEM HALLOTTUNK RÓLA... ISMERI Ő A KUNG-FUT?”

Kicsit furcsa érzés a Metal Gear Solid 2-vel játszani, és kielemezgetni, hiszen az eredeti verzió jóval a *Splinter Cell* előtt jelent

nem nyers, Duke Nukem-es erővel, hanem lopakodással ölnék, vagy hajtjuk végre a feladatokat. Az SC-vel ellentétben viszont, ha meglát az ellenség, akkor itt nemcsak a közelben lévő társait hívja segítségül, hanem erősítést is kér, erre megjelenik egy rendőrpajzsos és géppuskával felszerelt őrző, amely ha meglát, azonnal összetűzést nyit ránk.

Az MGS2-t a tűzharcok terén a Splinter Cell-lel összevetve alapvető különbség, hogy ha csak simán lövöldözünk bele a vakvilágba, akkor még esélytelenebbek vagyunk, mint Fisherrel, viszont ha jól kihasználjuk a különféle irányításbeli trükköket (fedezékből előbújva lövés, kung-fu

CSAK CSENBEN, CSAK HALKAN, HOGY SENKI MEG NE HAL(L)JON...

Az sem a Splinter Cell találmánya, hogy az ellenségnek nemcsak szemei, hanem fülei is vannak. Ha túl sokat zajogsz, akkor el-



indul, hogy utánanézzem a forrásnak. Ha kemény talajon lépkedsz, ha nem hangtompítós pisztolyt használasz, ha vérvnyomokat hagysz, vagy ha tüsszentesz, akkor gyorsan felfedez. Sajnos a futkározást nem hallják meg a katonák, mint a Splinter Cellben, úgyhogy nyugodt lélekkel az ellenség mögé rohanhatsz, hogy hátulról elintézd, ehhez nem kell lassan osonnod, mint Sam Fishernek.

A hulla terítéken hagyása azonban hasonlóan negatív következményekkel jár a Konaminál, mint a Ubi Softnál: az ellenség elkezd idegesen óbégatni, hívja az őrzőket, miközben radarunk kikapcsol, és keresni fognak minket. Ha valahol csendben elbújunk, akkor egy idő után felhagynak a kutatásunkkal, viszont a Splinter Cellhez képest „újdonság” (vagy inkább „régiség” ☺), hogy az elhunyt őr helyett odahívják egy másikat, úgyhogy ilyenkor a gyilkossággal nem sokra mentünk. Arra is figyeljünk, hogy az altatópisztollyal elintézt katonát se hagyjuk a szabadban heverni, mert a társai odalépnek hozzá, nemes egyszerűséggel oldalba rúgják, erre a delikvens

felébred, és folytatja a munkáját. A hullák, alvók elrejtésére remek megoldást találtak a Konaminál: szekrénybe rakhatjuk őket, illetve az első, Tanker küldetésnél a vízbe hajthatjuk őket. Egyedüli zavaró tényező, hogy a szekrényben hagyott testek eltűnnek, amikor visszatérünk a régi helyszínekhez (Japánban, úgy látszik, elég éhesek lehetnek a molyok ☺...) ez pedig azért nem túl reális...

Snake és Raiden egyébként általában véve ismeri azokat a kunsztokat, amelyeket Sam Fisher: a falhoz tud tapadni és kilesni mögüle, anélkül hogy az ellenség meglátná. Bár hőseink Fisherrel ellentétben tárgyakat nem használnak, hogy egy adott helyre hajítsák őket, viszont egy kisebb objektumhoz támaszkodva kopogni tudnak rajtuk: ilyenkor az ellenség odacsámpázik, hogy utánanézzem, mi a nagy helyzet, hőseink pedig odébbállhatnak. Ha rejtőzködni akarunk, akkor még meg tudunk kapaszkodni egy épület szélén: ha megvárjuk, miközben a rosszfiúk fent elhaladnak, akkor észrevétlenül visszakapaszkodhatunk, és odébb surranhatunk.

A kígyó színre lép

METAL GEAR SOLID 1

A lopkodós játékok egyik „ősatyja” 1998-ban jelent meg Playstation 1-re. Bár nem ez volt a sorozat első része (a legelső Metal Gear 1988-ban jelent meg NES-re: lásd: Játékmúzeum), mégis a Metal Gear Solid volt az, amely igazán áttörő sikert aratott. A Playstation 1-re és két évvel később (egy elég százalmas átiratban...) PC-re is megjelent játékban Solid Snake-et, a Fox Hound nevű elit kormányügynököt irányíthatjuk. A játék során leginkább túszoikat kellett kiszabadítanunk, és a korhoz képest elég magas szintű MI-vel megáldott terroristákkal kellett elbánunk, „csak csendben, csak halkán”. Természetesen a túsmentés mellett világmegmentő célunkat is teljesíteni kellett: 24 óránk volt, hogy a rosszfiúkat semlegezzük, mielőtt kitör a harmadik világháború egy nukleáris bomba ledobása után.



E KÍGYÓ MARÁSA HALÁLOS

Persze én a drasztikusabb megoldásokat kedveltem ☺, és inkább a különféle gyilkos mozdulatokat gyakoroltam be. Míg Sam Fisher hátulról inkább leüti az ellenségeit, Snake vagy Raiden nem ilyen „mimózálelek”: karjával átkulcsolja őket a nyakuknál fogva, és ha ütemesen nyomkodjuk a gamepad vagy a billentyű gombját, akkor csendben meg is fojtja a szerencsétlen delikvenst. Én speciel ezt használtam a legtöbbször, de Snake-vel rengeteg egyéb combót – igazi kung-fu mutatványokat – is végre lehet hajtani. Bár bullet time ezúttal nincs (hál’istennek... – épp elég lesz az Enter the Matrix-ben...), hőseinkkel majdnem ugyanolyan akrobatikus módon üthetjük, fejlehetjük, rúghatjuk szét a ránk támadó katonákat, mint Trinity vagy Neo a Matrixban. Persze arra ügyelnünk kell, hogy lehetőleg ne gyártsanak térszagot belőlünk: alaposan be kell gyakorolnunk





CHART

- Splinter Cell
95%
- Hitman 2
90%
- Metal Gear Solid 2
86%
- Hitman 1
72%

minden mozdulatot, hogy csak kicsit sebődjünk a golyóktól. (Valamennyire úgyis fogunk.) Sajnos az MGS2-ben nincs olyan kidolgozott oktató rész, mint a Splinter Cellben, úgyhogy a megfelelő billentyű- (illetve inkább gamepad) kombinációkat és magyarázatokat a menüben egy eldugott helyről kell kilesnünk...

Persze nem csak üthetünk, vágathatunk, hiszen hőseink kommandósok, így különféle fegyverekkel is kaszálhatjuk az ellent. Túl sokfélét nem fogunk kapni, hiszen ez nem egy FPS, és itt sem zsákmányolhatunk a halott ellenségtől, de azért kétféle pisztolyt, mesterlövészpuskát, rakétavetőt, gránátokat, aknákat, sőt még szamurájkardot (!) is bevethetünk a játék során. Ha nem akarjuk (egyből ☹...) kinyírni az ellenséges katonákat, akkor fegyverünkkel sakkban tarthatjuk, amíg el nem ejt valamilyen cuccost. (Aztán golyó a fejébe ☺!)

A felhasználható tárgyak közül a leghasznosabb persze a lőszer és kaja: utóbbit – eléggé konzolos módon – „bekapcsolva” is hagyhatjuk a tárgylistánkon, ilyenkor, ha hősrünk sebzésponája a nullához ér, akkor nem hal meg, hanem nassol egy kicsit, és ettől mindjárt jobban érzi magát. (Ez a megoldás akkora LOL, hogy a készítő ennyi erővel akár el is adhatták volna ezt a feature-t különböző élelmiszer-, vagy csokigyártó nagyvállalatoknak: mondjuk Japánban Micuko instant gyorsrizst kaphatnának be hőseink, Európában pedig Mars csokit ☺)

A kaja és a skuló mellett egyéb hasznos holmik is találhatóak: a papírdobozokat arra használhatjuk, hogy kirakva őket Snake vagy Raiden belebújjon, az elhajított magazinnal elterelhetjük az ellenség figyelmét, miközben hátulról megfojtjuk, de rá fogunk lenni még éjjellátó szemüvegre, gyógyszerekre, sőt lesz nálunk cigareta is, amelyből elszívhatunk egy szálat, ha kedvünk tartja. Valószínűleg azért a japán Egészségügyi Minisztérium árgus szemekkel leshette ezt a játékot (is), mert emberünk sebzésszintje

dohányzásakor drasztikusan elkezdi csökkenni, pozitív hatás viszont nincs...

SNAKE-NEK CHATBOARD SEM KELL...

A „tárgyak” között található még Snake és Raiden implantként beépített „Codec”-je is, amellyel a Splinter Cellhez hasonlóan rádióhullámon keresztül kommunikálhatnak kapcsolataikkal: a főnökkel vagy egyéb fontos szereplőkkel, akikkel a játék során hőseink találkoznak. Mindenkinek van egy adott frekvenciája, amelyet beállítva fel tudjuk venni a kapcsolatot az illetővel, akik ilyenkor különféle – többé-kevésbé – fontos infókkal látják el embereinket. Ezenkívül itt tudunk állást is menteni (ezúttal bárhol, bármikor: na végre!), és ilyenkor hősrünk el is cseverészik a „mentőangyalként” funkcionáló illetővel. Európai füllel ezek a „bájcseverészek” iszonyú időtlenek: Raiden és barátja például szinte majdnem mindig a szerelmi életüket tárgyalják ki, és a dolog annál is bosz-

sek arra is szólnak, hogy begyakoroljuk a különféle speciális mozdulatokat, és kitesztaljuk a fegyvereket, mielőtt éles tesztbe kerülnének. (Tehát ez is tekinthető a főjátékból kimaradt oktató résznek...)

A missziók négy kategóriába sorolhatóak: „lopakodó”, „fegyver”, „FPS” és „változatos” módok. A lopakodásos feladatokat is kétféleképpen oldhatjuk meg: vagy csak az a feladatunk, hogy egyszerűen eljussunk A pontból B pontba, anélkül hogy az ellen észrevenne, vagy pedig az, hogy mindenkinek ki kell irtanunk, de teljes csendben, anélkül hogy a többiek észrevennének.

A fegyver módban gyakorolhatjuk be a különféle mordályok és (csak Raidennél) a kard használatát. Őszintén szólva én ezt roppant unalmasnak találtam, mert különböző kocka vagy gyémánt alakú virtuális tárgyakba kellett csak beletrafálni, ami nem túlságosan felemelő érzés...

Az FPS módban hőseinkkel nem túl megfelelő módon a belső nézet kezelését gyakorolhatjuk be, viszont sokkal izgalmasab-

„A japán Egészségügyi Minisztérium árgus szemekkel leshette ezt a játékot (is), mert emberünk sebzésszintje dohányzásakor drasztikusan elkezdi csökkenni, pozitív hatás viszont nincs...”

szantóbb, mert azért időnként fontos, a történehez kötődő infókat is hallhatunk, úgyhogy rögtön átugrani nem tudjuk az eléggé gejl dumcsizásokat...

VR-SZIMULÁTOR SZIMULÁNSOK-NAK

Akik nem szeretnék rögtön az akció hevébe belekerülni, vagy már végigtolták a főjátékot, és még egy kis „szükséges pluszra” vágyanak, azok kiélhetik igényeiket a VR-szimulátorral. Ezek a fősztorhoz semmilyen szinten sem kötődő rövid küldeté-

bak a „változatos” típusú feladatok, ahol különféle, sokszínű kihívásnak kell megfelelni. Ezek között van néhány elég extrém jellegű is: az egyik ilyenben például az ellenséges katonák hatalmas Godzilla-mérettel büszkélkedhetnek, és úgy kell keresztüljutnunk a szinten, hogy a filmből ismert hullóhöz hasonló viselkedésű virtuális katonák ne tapossanak el minket...

Khmm... szóval egy Splinter Cellhez képest ez kissé időtlennek hangzik, de hát mangáról és japán játékról lévén szó, legyünk egy kicsit toleránsak ☺...

A VR küldetéseket Raidennel vagy Snake-vel hajthatjuk végre: a „Kígyó” szerepében kicsit nehezebb feladatokat kell megoldanunk, és az ellenség is nagyobb számú és változatosabb. Ha sikeresen teljesítjük a missziókat, akkor hőseink újabb ruhákat kapnak és az eredményeket ki is írathatjuk a Konami honlapjára.

A VR típusúakon kívül még kipróbálhatunk „alternatív” küldetéseket, és „Snake meséi”-féléket is: utóbbiaknak történetük is van, de persze a közelébe sem érnek a főjáték átvezetőkkal tarkított sztorijának. Összességében jópofák ezek a járulékos missziók, és derék dolog a készítőktől, hogy ilyesmivel növelik a játék értékét, de szerintem leginkább csak a fanatikusok fogják igazán értékelni, már csak azért is, mert nem tudunk bennük radart használni, ami nem kicsit nehezíti meg őket...

IDŐ VASFOGA VS. LEGÚJABB PC-S TECHNOLÓGIA...

Mivel a Konami nem sokat szőrözött a PC-re való átírással (egyetlen konvertert használnak minden egyes PC-s verziójukhoz, aztán viszonlátás) technikai szinten most is majdnem teljes egészében azt láthatjuk a képernyőnkön, amit három éve egy PS2-n... A legfőbb és azért igen jelentős különbség a felbontásban van, amelyet alaposan felhúzva sokkal részletesebb látványban van részünk, mint konzolon. Ami még ma is határozott erőssége a játéknak, az a karakterek fantasztikusan jó kidolgozottsága és elsősorban animációjuk. Ahogy Snake vagy Raiden lopakodik, a falnak támaszkodik, megfőjtja, nindzsa

rúgással lelőki a hajókoriátan keresztül az ellenséges katonákat, vagy a földön ráncigálja őket, az bizony helyenként még Sam Fisher mozgását is felülmúlja. Sajnos emellett a legújabb videokártyák semmilyen hatásukat sem használja ki a játék, ráadásul a Konami az NVIDIA alapú Xboxról konvertálta le a játékát, úgyhogy tojnak magasról az ATI-tulajdonosok fejére: mondanom sem kell, hogy Radeonokon a lehető legdurvább grafikus hibák kerültek elő, de a Konami ígérete ellenére a füle tojtát sem mozdítja, hogy kijavítsa őket ☹... (A teszt idejére én is elkunyyeráltam ZeroCooltól egy GeForce4-et.) Meglehetősen sivarak a különféle épületek, falak és egyéb elemek textúrái is, bár, mivel anyagajóról és egy óriási platformról van szó, így a nem túl csicsás színek annyira nem zavaróak. Összességében azért az MGS2 grafikája aránylag látványos, de persze egy újabb PC-s játékkal nem ér fel. Ami viszont a grafikánál is bosszantóbb lehet a gamepadban hiányt szenvedők számára, az az irányítás. Billentyűvel és egérrel sajnos túlságosan körülményes hőseinket vezetgetni, úgyhogy aki ezzel a játékkal akar nyomulni, az mindenképpen szerezzen be egy gamepadot, ha még nincs. Aki netán most vesz egy ilyet, annak érdemes egy force feedbackes típusú elgondolkodnia, ugyanis a nagynevű programok közül a *Rayman 3* után az MGS 2 is tökéletesen támogatja ezt a funkciót. Annál pedig nincs nagyobb feeling, mint amikor a gamepad remegésén a kezünkben érezzük, miközben Snake vagy Raiden hullát hurcol, lövöldözik, vagy esetleg eltalálják, emellett pedig

azt is vibrálással jelzi a játék, amikor közelben az ellenség. Szóval ez is azon programok egyre népesebb táborába tartozik, amelyeknél gamepaddal király az irányítás – nélküle viszont egy borzalom.

NECCES VOLT...

Gondolom, a Splinter Cellt végignyomva, nagyon sokatokat érdekel, hogy pontosan hogy áll a Solid Snake – Sam Fisher meccs? Nos, a Splinter Cell végül is megnyerte a mérkőzést, de azért necces volt... Az SC jóval reálisabb, „életszagúbb”, az ellenség okosabb, az irányítás sokkal kényelmesebb billentyűzetről is, a helyszínek változatosabbak, a grafika szebb. Az MGS2 sztorija viszont fényévekkel kidolgozottabb, még ha a kommandós játékoknál – főleg európai szemmel nézve – igen furcsa manga/anime környezetéről van is szó. Sokkal jobb a közelharc és a tűzharc megoldása is: Snake és Raiden nem jönnek zavarba, ha nagyobb számú ellenség veszi körül őket, és olyan kung-fu jellegű mozdulatokra képesek, amelyekről Fisher álmodni sem tud. Summa summarum: azoknak a Splinter Cell-rajongóknak, akiket nem zavar a mangás stílus, mindenképpen csak ajánlani tudom az MGS2-t: előtte viszont szerezzenek be egy DVD-olvasót, mert bizony csak ezen fut a „kicsike”...

Bad Sector



HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1800+,
512 MB RAM,
Radeon 8500
64 MB
- **Tapasztalatunk**
„1024x768-on
nem volt gondom,
de 1600x1200-on
már durván be-
szagattott a játék,
pedig annyira
nem szép a
grafika...”

ÉRTÉKELÉS

- ☑ jól kidolgozott lopakodós játékművelés
- ☑ remek sztori
- ☑ a műfajhoz képest kitűnő akcióelemek
- ☑ gamepaddal jó irányítás
- ☑ a karakterek kiváló kidolgozása
- ☑ ATI-támogatás: nulla!
- ☑ gamepad nélkül gyenge irányítás
- ☑ alacsony felbontású textúrák a környezeten

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

86
százalék

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	METAL GEAR SOLID 2	SPLINTER CELL
SZTORI	9/10	7/10
	Kicsit furcsa kommandós játékhoz ez a manga stílus, de egy idő után nemcsak megszoktam, de teljesen bele is tudtam élni magam. A látványos, hosszú és hangulatos átvezetőkből emelést sztori a legjobb köze tartozik.	
GRAFIKA	8/10	9/10
	Az MGS2 három éve még nagyon szép volt PS2-n, és még most sem csúnya, de az „idő vasfoga” már látszik rajta. A karakterek nagyon szépen ki vannak dolgozva és gyönyörűek az animációik is.	
IRÁNYÍTHATÓSÁG	7/10	10/10
	Sajnos billentyűzetről az irányítás kín-szenvedés: gamepad nélkül bele se kezdj a játékba. Azzal viszont szinte tökéletes Snake és Raiden vezetgetése, talán időnként a „túlmozgások” bosszantóak, de ez gamepadtól is függ.	
HANGULAT	8/10	10/10
	A sztori kiváló, a karakterek jól kidolgozottak, a főellenségek legyőzése is igazi katarzis. Ami zavart: egy kicsit egyhangú, hogy folyton ugyanazon a két helyszínen járunk, talán helyenként egy kicsit túl sok a szöveg és nem elég reális a játék.	
ÖSSZESEN	32/40	36/40



JAPÁN JÁTÉKOK SZOMORÚ SZAMURÁJOK GAMEPADDEL A KEZÜKBEN

A Felkelő Nap Országában hatalmas piacot jelentenek a konzolok: egy-egy PS2-es sikerprogramért akár fél napokat állnak tömött sorokban a fanatikusok.



Nálunk azonban kevésbé ismert, hogy a japán játékipiacnak hatalmas múltja van: tőlük származnak az első kvarcórák, és az olyan döbbenetes sikert aratott programok is, mint a Super Mario, a Final Fantasy vagy a Resident Evil sorozat. Fókuszunkba ezúttal a japán konzolokról, játékokról és az ország kreatív fejlesztelméről mesélünk Nektek...

Hogy mennyire „véresen” komolyan veszik Japánban ezt a piacot, arra nem is találhatnánk jobb példát, mint a konzolpiac egyik legnagyobb szereplőjéről, a Nintendóról szóló kis anekdotát. A Nintendo mai vezetője igazi dinoszaurusz: Hiroshi Yakamauchi már akkor elnök volt, amikor a cég még leginkább csak cartridge-eket gyártott más gépekbe. Ez a „szürke eminenciás” alapította a céget, és mindig is vasakarattal, és nagyon kemény kézzel vezette. Akik szembe merészeltek szállni vele, azok hamar megtanulták, milyen a japán feketeleves... (Sok szusi és kagylódarabkák vannak benne ☺...)

A leghíresebb „árulást” a Squaresoft kö-

vette el, amikor a Final Fantasy sorozatát Nintendóról Playstationre vitte át. Évek teltek el, de a sértett Yamauchi nem felejtett... Amikor később a Squaresoft egyik képviselője sok hajlongás közepette mélységes tisztelettel megkérdezte Yamauchit, hogy az igencsak kelendő Final Fantasy címeiket GameBoy Advance-en és GameCube-ön megjelenethetik-e, Yamauchi állítólag vérben forgó szemekkel csak ennyit válaszolt: „Soha!” (A sztori egyedüli szépséghibája, hogy végül a keményszívű vezérigazgató engedett: GameBoy Advance-re megjelent a Final Fantasy Tactics, de GameCube-on a mai napig nincs FF játék, pedig nem a Squaresofton múlik, és amúgy ráférne a kocka alakú kis konzolra egy ilyen sikeres játéksorozat néhány darabjának megjelentetése...)

Yamauchi egyébként a sajtónak is megkapó durvasággal szokott nyilatkozni: állítólag a konzolmágnás annyira alpárián fejezte ki magát, hogy hatalmas botrányokat szokott kavarni a szigetországban...

DÓL A LÉ: PS2

A Nintendo GameCube-ja egyébként is eléggé küszködik Japánban: a Playstation 2 többszörösen akkora eladásokat produkál, és így röhögve le hagyja egykoron nagy formátumú konkurensét.

Természetesen nem volt ez mindig így: Ken Kutagarinak, a Playstation kitalálójának egyszersmind fő tervezőjének 20 húsz (!) évet kellett várnia, hogy meggyőzze a Sonyt arról, hogy a konzolgépről alkotott elképzelései nem csak hiú ábrándok. A legnagyobb kudarcot 1982-ben élte át, amikor a Sony, a Philips és a Panasonic anyagi támogatását élvezve egy MSX nevű gépet alkottak, amely csúfosan bukott: nem számoltak azzal, hogy pont abban az időszakban volt a legnagyobb videójáték-krízis. Tizenkét évet kellett várni, mire a Sony kihozta a Playstation 1-et, de 80 millió eladott gép után elmondhatják, hogy „végül is megérte”, és a PS2 folytatja a sikerszeriát. Kutagari ma Japán egyik leggazdagabb embere...



CSILLAGOSOK, NANOKATONÁK

RED FACTION II

■KATEGÓRIA: FPS ■KÖRNYEZET: sci-fi ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban

Mi történik akkor, ha mindenkit lezúztunk, de még mindig kitörő pusztító kedvünkben vagyunk? Bántsuk a virágvázát ☺! Ha azt nem is, de a pálya jelentős részét leamortizálhatjuk e játékban. Ha pedig elegünk van a gyalogos ellen-ségmészárlásból, járműbe pattanva szolgáltatathatunk igazságot.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Volition
- KIADÓ
THQ
- WEBOLDAL
www.redfaction2.com
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
2003. május 30.

CD

DVD

WEB

Sokáig gondolkoztam annak idején, mikor az RF első részét teszteltem, vajon hány százalékot is adjak rá. Tulajdonképpen minden együtt volt, amire egy élvezetes FPS-hez szükséges: remek grafika, hangulatos küldetések, megspékelve a „szinte mindent szanaszél-jel robbanthatunk” lehetőséggel. Időnként járműveket is kezünkbe kaparinthattunk, és onnan oszthattuk a halált – talán a legemlékezetesebb pálya az volt, mikor egy hatalmas marsi földfúró gépet vezetve igyekeztünk teljesíteni a küldetést. Ennek ellenére valami hiányzott a programból, mondhatjuk úgy is, hogy nem állt össze a kép. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy abban az időben igen erős konkurenciával kellett megküzdenie: a *Half-Life* (+ kiegészítői) még elevenen éltek a játékosok emlékezetében, de a *Star Trek-es Elite Force* és a *Deus Ex* is aratott. Így, bár sokan tiltakoz-

tak ellene, csak egy erős négyes szintjét érhettem el nálam, nem fenyegetve a nagyokat. S, hogy miért írom le mindezt? Azért, mert a második rész szinte hajszálpontosan követi elődjét: minden nagyon szép, minden nagyon jó, de mindez mégis kevés az üdvösséghez. Na, most, hogy a cikk elején kielemeztem a programot, akkor vágjunk is a közepébe ☺!

NANO? NA, NE! (BOCSIKA ☺)

Az első részben egy marsi felkelés résztvevőjeként kellett kivívunk a szegény, elnyomott, sanyargatott bányászok szabadságát, ami végül sikerült is. (Már, ha végigjártszottuk a játékot ☺!) Azóta öt év telt el, a Mars-ról semmi hír, ellenben a huszonkettedik század Földjén komoly problémák kezdenek kirajzolódni: egy Sopot nevű emberke tizenöt évvel ezelőtti csínytevésének köszönhetően egy pofás kis diktatúra alakult ki – no nem az

egész bolygón, de a jelentős részén. A Nép-szövetség-re elkeresztelt diktatúrát szinte lehetetlen megdönteni, ugyanis Sopot – ellopva egy titkos kísérlet eredményét –, nanotechnológiára épülő hadsereget épített fel, ami ellen a hétköznapi embereknek valami kevés az esélyük. Sopot kancellár persze szeretné tovaerjeszteni az igazságot, ezért háborúba keveredik az Egyesült Kőztársasággal. A harchoz azonban nem ártanának némileg táposabb nanokatonák is, ugyanis a jelenlegiek csöppet híján vannak az észnek. Ekkor indul be egy újabb projekt, ahol már élő embereket ötvöznek a nanotechnológiával. Ezek egyike hősünk is, aki azonban öt társával együtt végül a Red Faction nevű felkelő szervezethez csatlakozik és megpróbálja megdönteni a hatalmat. (Mindig örömteli dolognak tartom, ha kapunk valami magyarázatot, miért is van esélyünk lepuffantani adott esetben több száz

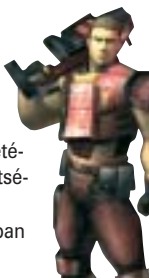
ALIAS

nem: férfi

kor: 24

speciális képzettség:
robbantás

Amellett, hogy a Sopot Különleges Alakulat tagjaként többek között külföldi bevetéseken bizonyította tehetségét, a robbanóanyagok nagy barátja is. A játékban őt fogjuk irányítani.

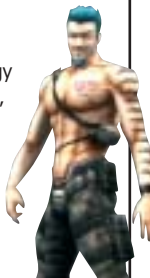
**SHRIKE**

nem: férfi

kor: 27

speciális képzettség:
szállítás, vezetés

Shrike, kinézete alapján, egy rockbandában is helytálna, azonban igen tehetséges a különböző járművek elvezetésében. Számos küldetésben ő lesz a „sofőrünk”, miközben mi szórjuk az áldást az ellenségre.

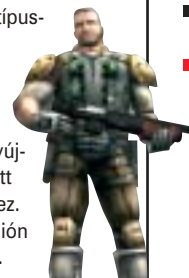
**MOLOV**

nem: férfi

kor: 45

speciális képzettség:
minden fegyveres harctípusban kiváló

A Népszövetség hadseregének tisztjeként komoly teljesítményt nyújtott, elsőként jelentkezett a katonai nanokísérlethez. A háttérből irányítja rádión keresztül a bevetéseket.

**CHART**

- Elite Force
90%
- Red Faction
85%
- Red Faction II
81%

katonát anélkül, hogy közben mi is fűbe harapnánk – a nano-biznisz erre kiváló indok. (Különösen, mert a nanokatonák ellen hétköznapi embereknek esélyük sincs... – enderj) Az alaptörténet nem túl különleges, de legalább nem a világ megváltását sózták ismét a nyakunkba. Ráadásul a küldetések során váratlan meglepetésekkel és komoly csavarokkal is fogunk találkozni, ami mindenképpen feldobja a játékmenetet, és nem hagy minket lankadni.

ESZÖN!

Rögtön az első küldetés egy kakukktojás: mindenféle bevezető nélkül, egy rövid szkript után máris egy csata kellős közepében találjuk magunkat, ránk támadó ellenségek tömegével. Ennek ellenére a pálya viszonylag könnyen abszolválható, de még mindig fogalmunk sincs, mi a fenét csinálunk is mi itt. Végül az ezt követő felvezetőből megtudjuk, hogy a 15 évvel ezelőtti eseményekbe csöppentünk bele – éppen Sopot számára loptuk el a kulcsfontosságú eszközt, amellyel beindíthatja nanokatonákon alapuló uralmát. Innentől viszont már egyenes az utunk: beavatást nyerünk a felkelésbe, illetve megismerjük csapatunk többi tagját is. A találkozás rendkívül látványosan megoldott: embereink

zakóban, nyakkendőben odasomfordálnak egymáshoz, és kezét fognak – na jó, persze ez nem igaz. Viszont, ahogy harc közben leugrik egy nagy darab állat a fölső emeleti folyosóról, közben osztja az áldást fegyveriből, majd megjelenik a neve (miszerint ő Repta, a nehézfegyveres), máris kellemes akcióhangulat teremődik.

„EGYEDÜL NEM MEGY”

Hasonlóan örömteli dolog, hogy végre nem egyedül szállunk szembe a diktatúra összes harcosával, hanem valóban csapatmunkában hatástalanítjuk az ellenséget. A szituációtól függően csatlakozik hozzánk Quill, a mesterlövészlány (lásd *kiemelt rész*), az elektronikus rendszereket babráló Tangier, esetleg egy járműben utazva Shrike lesz a sofőrünk. S ha már itt tartunk, kiemelném a RF II másik kiemelkedően jó részét, mikor különböző gépekből kilöve ritkítjuk az ellent. Nincs is annál jobb, mint amikor a felhőkarcoló között repkedő copterünk bújósckát játszik az ellenséges járművekkel, miközben mi bőszen osztjuk az ész: ripityára lőjük a kiszemelt épület összes szintjét, inkluzíve az ott rohángáló katonákat meg a fel-felbukkanó légi egységeket. Ugyancsak élvezetes később egy tankba bepattanva lezúzni minden ellenál-

lást, miközben Shrike házak sarkait, oszlopokat dönt ki, hogy semmi ne álljon dicsőséges előrenyomulásunk útjába. Csapatársaink egyébként igen intelligensen viselkednek, derekasan részt vesznek a csatában, s bár nekem úgy tűnt, hogy meghalni nem tudnak (fekete pont a dizájnereknek), általában olyan kreatívan voltak megoldva ezek a szituációk, hogy mindez fel sem tűnt – ugyanis, mire ők meghalnának, addigra kb. már mi is az örök vadászmezőkön legelészünk (fekete pont kihúзва). Az ellenség intelligenciája is kiváló; míg az első részben voltak bakijai – morogtam is emiatt – itt nagyon jól teljesít: sebesülés esetén visszavonul, de ha egy pillanatra nyugton hagyjuk, ismét ott van a nyakunkon, rosszabb esetben a társaival együtt. Vannak még zombi jellegű teremtmények is: nekik nincs szükségük IQ-ra, viszont még így is szemtelenül jól lőnek.

LÁTVÁNY, HA LÁTNÁM

Na jó, ez mind nagyon örömteli ugyebár, de akkor most talán lássuk, miért nem egy tízessel magasabb százalékot kapott a játék. A grafika nem egy *Unreal 2*-motor: az első rész feljavított verziójával van dolgunk. Nem mondható csúnyának, ráadásul a szétrobbantható épületek, ripityára



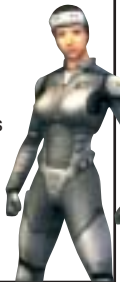
TANGIER

nem: nő

kor: 22

speciális képzettség:
lopakodás, elektronika

Az Ultor elleni lázadás (lásd a Red Faction I. részét ☺!) előtt a Marson dolgozott, és már itt felfigyeltek rá a felletesei. Elektronikai szakértelmén kívül a szinte láthatatlanná tevő lopakodó-technológia is segíti.

**QUILL**

nem: nő

kor: 26

speciális képzettség:
mesterlövész

Quill elől nincs menekvés – a mesterlövészről pontos célzásával és bátorságával vívta ki parancsnokai elismerését. Több küldetésben is szoros támogatást fog nyújtani, védve a hátunkat a ránk özönlő ellenségtől.

**REPTA**

nem: férfi

kor: 32

speciális képzettség:
nehézfegyverek

Magas fokú agresszivitás és az érzelmek nehézkes kontrollálása jellemzi Reptát. A nanoprojektbe is csak Molov javaslatára vették be, aki korábban parancsnoka volt.



tőrő ablakok most is ugyanolyan coolak, mint másfél éve. Az idő azonban könyörtelesen, ezért a textúrák szintelensége és kihalt-sága, a tereptárgyak szűkös kínálata mindenképpen hátrányosan hat az összképre. Mind az ellenfelek, mind csapattársaink viszonylag szépen kidolgozottak, bár van bennük egyfajta mangás elnagyoltság. Mozgásuk viszont majdhogynem botrányosnak mondható: nagyon kevés frame-ből áll, nagyjából ugrálásnak látjuk mindazt, ami elvileg futás címszó alatt menne. Kicsit talán a Mars mint helyszín is izgalmasabb volt, bár itt sem kell panaszkodnunk – változatos kinézetű pályákon mozoghatunk.

HOL A CUCCOS?

Ami viszont a grafikánál jobban zavart, és emiatt többet nyom a latban, az a játékmenet egynémely hiányossága volt. Bár a csapattársainkkal való együttműködést remekül megoldották, de egyéb NPC-vel csak nagyon elvétve találkozunk, ráadásul ők is általában egysoros szerepet játszanak. Hiányoltam a hátizsákot, a bele való tárgyakat

a programot. Kellemes mellékhatás, hogy ebből kifolyólag kulcsokat sem kell vadásznunk, ami máris kedélyesebbé teszi a dolgot ☺. A 'save-load' téma is felmerülhet mint esetleges problémát jelentő tényező, de – bár nem menthetünk bármikor – ez úgyben nem voltak gondok: mivel viszonylag gyakran kerülünk egy újabb epizódrészbe, ahol ment a program, nem igazán hiányoltam ezt a lehetőséget.

NEM KELL DOKTOR BÁCSI

Voltak még apróságok, amelyek zavartak: mikor járművel mentünk, és átjutottunk egy új epizódrészbe, gépünk sérülései hipp-hopp eltűntek. Nem mondom, hogy egy az egyben, a leamortizálódott állapotban kellett volna folytatnunk – akkor igen gyorsan vége lett volna a mókának ☺ –, de egy hihető magyarázattal (pl. leszállunk egy rövid időre javításra, stb.) máris valószínűbb lett volna a dolog. Egy másik dühítő jelenség, hogy bizonyos helyszíneken, amíg túl nem jutunk rajtuk, újratermelőnek az ellenséges egységek, s bár nem

ha elfogy, és van nálunk elsősegélycsomag, automatikusan felhasználjuk, ahelyett hogy elhaláloznánk. Szintén kedves tulajdonsága nanoszervezetünknek, hogy ha megsérültünk, de elbujdokolunk valami nyugodt helyre, akkor szépen meggyógyulunk. (És még a TAJ-kártyánkat sem kell bemutatnunk ☺... – Bad Sector)

TENGER SZÓNAK IS EGY A VÉGE...

Fegyverzenélünk is minden igényt kielégít: a macsók és Mátrix-őrültek használhatják a dupla pisztoly, dupla UZI verziót, ami ugyan kevésbé hatásos, de annál látványosabb. A high-tech shotgun annyira nem jött be, mert annyira nem lő nagyot, és hiányzik belőle a régi lefűrészelt típusok hangulata. A különböző gépkarabélyok viszont nagyon szimpatikusak, különösen az, amellyel minden, a környékünkön ólálkodó ellenfél helyét meg tudjuk állapítani. A robbanóanyagok és gránátok is hasznos segítséget tudnak nyújtani, különösen ha nem az ellenség szórja a nyakunkba. Természetesen az elmaradhatatlan rakétavető és mesterlövészpuska is megtalálható az arzenálunkban, ezeket a szokásos esetekben használhatjuk. A hangokra, zenére semmi rosszat nem lehet mondani, de kiemelkedőt sem nyújtanak, akárcsak a multiplayer rész. Mindez elmondható az egész játékról is: remekül el lehet vele szórakozni, és tényleg semmi komolyabb zavaró tényező nem szól közbe, mégis hiányzik a RF II-ből az a szükséges plusz, amitől egy játék maradandóvá lesz. Az FPS-kedvelőket mindenképpen arra biztatnám, hogy foglalkozzanak a progival, de kizárólag csak azután, ha már megelégtették a Vietcong-ot.

Uhu

HARDVER**Minimumkonfig.**

PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

Tesztkonfiguráció

Athlon 1700+,
512 MB RAM,
GeF4 Ti 4200

Tapasztalatunk

„Mindent maxra állítva, 1024x768-ban jól működött, bár egy picivel lehetett volna folyékonyabb még a mozgás.”

ÉRTÉKELÉS

- remek hangulat
- csapatszellem
- változatos történet
- átlagos grafika
- játékmenetbeli hiányosságok
- viszonylag rövid

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

81
százalék

„Nincs is annál jobb, mint amikor a felhőkarcolók között repkedő copterünk bújócskát játszik az ellenséges járművekkel, miközben mi böszén osztjuk az ész”

és az időnként komolyabb gondolkodást igénylő feladatokat is. Nem, nem kattantam meg, hogy akciójátékban rejtvények garadáját óhajtsam, de az igazán sikeres FPS-ek mindig szembeállítanak feladatokkal, amelyek megoldása után máris összetettebbnek, jobban felépítettnek érezzük

annyira feltűnő és zavaró, mint ahogy az elsőre hallatszik, az ilyen eszközök mindig rontják a játék hangulatát. Tetszett viszont az életerőnk menedzselése: mivel nanokatonák vagyunk, ezért nem úgy működik a dolog, hogyha elfogy az életerőnk, akkor meghalunk. Bár életerőnket jelzi egy csík,



2003/01.

Ára: 1396 Ft.

JÁTÉK

BONÓ

400

2

teljes játék!

2 CD!



A játékok szexuális motívumokat NEM tartalmaznak!

400 teljes játék 2 CD-n 1396 Ft-ért!

Ezek a számok magukért beszélnek, keresd a nagyobb újságárusoknál.



HETI HENTES

POSTAL 2

■KATEGÓRIA: FPS ■KÖRNYEZET: kitalált jelenkori helyszínek ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: feltétlenül

Carmageddon, GTA, Soldier of Fortune. Mi a közös bennük? Túl azon, hogy PC-s alkotások, mindegyik egyedi hangulatot áraszt. Ezt főleg brutalitásukkal érték el, ami miatt sok helyen bizony gondokba is ütköztek. Jelen korunkban azonban egy újabb trónkövetelő tűnt fel, mely talán minden eddigi PC-s játékok közül a „leg”...

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Running With
Scissors

■ KIADÓ
Whiptail Interactive
<http://gopostal.com>

■ FORGALMAZÓ
N/A

■ MEGJELENÉS
N/A

CD

DVD

WEB

Először is le szeretném szögezni, hogy ezt a játékot senkinek sem tudnám tiszta szívvel ajánlani.

Másodszor pedig azt mondom, hogy feltétlenül próbálja ki mindenki. Hogy miért ez az igencsak nagyfokú ellentét? Igazából egyszerű a válasz. Gyakorlatilag képtelen vagyok állást foglalni ez ügyben. Egyszerre vagyok felháborodva és lenyűgözve (persze a szó legnemesebb értelmében). Távolról sem állítom, hogy a Postal 2 minden idők legjobb játéka, sőt... Inkább azt tudnám egyértelműen kijelenteni, hogy fejlesztői a legmerészebb kétlábú élőlények ezen a bolygón... mire is gondolok? Tekintsük kicsit át a Postal világot. Még 1997 nyarának végén megjelent egy játék, mely hatalmas port kavart. Nem éppen minőségével, hanem felháborító megvalósításával tűnt ki az akkoriban igencsak színes tömegből. A Postal 2 elődje még nem 3D-ben pompázott, csupán az egykor legkedveltebb izometrikus perspektívában. Lényegében egyetlen feladatunk volt, az esztelen pusztítás. Nos, azóta közel 6 év telt el. A világ azóta jócskán megváltozott, azonban a játék fejlesztői is ragaszkodtak a gyökerekhez. Nem

akartak elszakadni az alapötlettől, ezért aztán játékok folytatása nagyban hasonlít a „kiindulópont” (csupán feltupírozták a mai, már joggal elvárható szintre). A remek Unreal-grafikus motor támogatásának köszönhetően egy dolgot mindenképpen elértek. Elég élethű lett a cucc, annak ellenére, hogy most tudnék mondani egy csomó olyan alkotást, amely sokkal szebben néz ki. Mindazonáltal a Postal 2-nek olyan hangulata lett, melyet bűn lett volna bármiféle mutánsokkal avagy úrlényekkel telepakolt univerzumba helyezni. A játék alapötlete teljesen egyedi. Egy – hogy is fogalmazzak – „hétköznapi” vagány csávó napjait kell végigkísérnünk, egészen pontosan öt napon keresztül. Hétfővel kezdünk, és péntekre minden egyes küldetést teljesítünk. Mindezen idő alatt rengeteg olyan dologgal találkozunk, melyek akár – sajnos – napjainkban is megtörténhetnek.

EGYEDI ÉS MÉGIS ISMERŐS JELENETEK ☺

Azt kell hogy mondjam, a játék brutalitását leszámítva (☺) legfőképpen a küldeté-

sek egyedisége és a megvalósításuk fogott meg. Mint már említettem, a játékot öt napra bonthatjuk. Mindennap több alküldetést kell végrehajtanunk. Ezen részfeladatok legtöbbje megoldható békésen is, és persze még sok más módon ☺. Vegyünk egy egyszerű példát. Hétfői ébredésünk után kedves feleségünk ráncok formed, hogy mi a fenéért nincsen itthon tej. Nos, máris adott az első küldetés. Szerezzünk „nedűt” az asszonynak. Persze, ha ilyen egyszerű lenne a dolgunk, máris törölném volna a játékot. A vásárlás újabb problémát vet fel. Miből fogjuk kifizetni? Ekkor ugrik be a játék zsenialitása. Ha úgy akarjuk, először elme-gyünk a munkahelyünkre, felfarkoljuk jól megérdemelt aprócska fizunkat. Egészen pontosan a fizetési csekket, amit először pénzzé kell tennünk. Miután megszabadultunk





a munkahely előtti tüntetőktől, irány a bank, ahol egy szerényebb sor fogad minket. Miután mindenki beváltotta a napi beváltanivalóját, mi következünk. Zsebre vágva a maroknyi lóvét, indulhatunk a boltba, és máris a miénk lehet a feleség akaratával egyenértékű tejes doboz. Ezzel elvileg lezárhatjuk az első napot, és indulhatunk a másodikra... de várjunk csak! Most jön az a bizonyos kétségfaktor, mely szerint: „mi lett volna akkor, ha?”. Nos igen. Ez pedig a Postal 2 zsenialitásának csúcsa! Beindul az ember fantáziája, hogy mégis hányféleképpen tudtam volna még megoldani ezt a küldetésorozatot? Lásuk csak. Mondjuk a bankban nem várom



egy jól megtermett puskacsó lógott ki. Azonnal fel is szólította, hogy ha nem engedelmeskedik, tüzelni fog. Adott esetben engedelmeskednek, de vannak olyanok, akik beindítják az utcai háborút ☹.

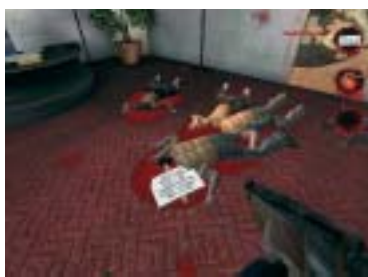
MÁRIS „DRÁMA” VAN... DE MITŐL IS?

Még nem beszéltem azon fontos tényezőkről, amelyek miatt újabb vihar készülődik a virtuális világban. Biztos nagyon jól tudjátok, hogy több játékot még megjelenésük előtt némileg... megrendszabályoztak. Itt van például a *Carmageddon* vagy a *SoF 1-2*. esete. Voltak olyan országok, melyekben e PC-s játékok csak és kizáró-

„Most kéne az a bizonyos piros karikába 18-as szám ☺... Na, nagy levegő: szóval egyszerűen képes vagy a játékban „pipilni” ...”

ki a sort, hanem egyszerűen meggyújtom a jónépet, vagy alájuk aknázok, netán nemes egyszerűséggel letarolom őket egy pofás kis gépfegyverrel. Továbbhaladva, természetesen nem fizetek a boltban a tejért, sőt az ott lavírozókat az egyszerűség kedvéért átküldöm a másvilágra. Ez persze a lehetőségek egész hadának még csupán egy aprócska töredéke. Többien játszottunk a szerkesztőségben a Postal 2-vel, és akár hiszitek, akár nem, könnyedén tudtunk a másoknak új dolgokat mesélni (éppen azért, mert a játékban rengeteg választási lehetőségünk van). Már az is teljesen életszerű, amikor az utcán járkálsz. Amennyiben az emberek meglátják, hogy fegyvered van, jobb esetben sikoltva elrohannak (ha, mondjuk, nem egy nyakendős úrral dolgunk, hanem, természetesen, egy tetovált testvérrel, bizony előfordulhat, hogy egy puskacsóval a torkunkban eszmélünk fel – akkor persze már a másvilágról szemlélve az eseményeket). Többször előfordult az is, hogy az utcán csász-káló rendőr bácsi figyelmes lett egy járókelőre, akinek zsebéből ezúttal nem egy bicska, hanem

lag zöld vér kíséretében jelenhettek meg. Mindez pedig nem azért történt, mert úgy szebben néztek ki, hanem olyannyira brutálisra sikeredtek, hogy más esetben nem is lehetett volna kiadni az adott országban. A Postal 2-nél, úgy vélem, hogy egy ellenőrzési fázison simán átcsusszant valaki. Olyan dolgok maradtak a játékban, melyek nem kicsit felháborítóak (mégis pont ezektől lesz teljesen egyedi). Leszámítva azon tényezőket, hogy a puskával szét lehet lőni az ember fejét, vagy egy ásóval igencsak csúnya sebeket ejtethünk az ellenen, bizony vannak még érdekességek. Az egyik legbizarrabb dolog (és mint ilyen a játékban igencsak gyakran kell használnunk), hogy... háááát... most kéne az a bizonyos piros karikába 18-as szám ☺... na, nagy levegő: szóval egyszerűen képes vagy a játékban „pipilni”... csak azért sem írom le csúnyábban ☺. Akár hiszitek, akár nem, ez az a momentum, amit elég sokszor kell alkalmaznunk. Vegyünk egy alap-



Tudtad-e?

HONNAN IS ERED A POSTAL ELNEVEZÉS...

Az RWS csapatának, mikor megálmodta gyilkos játékát, igen határozott elképzelése volt a címét illetően. A Postal kifejezés még jóval régebről ered. Történt ugyanis, hogy egy postai munkás úriember, egykor igencsak balos lábbal ébredezett egy napos reggelen. Arra eszmélt, hogy gyilkolni van kedve. Engedett is a csábításnak, és kegyetlenül lemészárolt rengeteg embert. Az amerikaiak annyira brutálisnak tartották az esetet, hogy egy külön kifejezést kreáltak miatta. Ez lett a „going postal”, mely szabad fordításban annyit tesz: „megőrülni”. A játék főhőséről sem állíthatjuk, hogy normális gondolkodású, így tökéletesen illett az alkotás-hoz a bizonyos körökben még ma is rémületes emlékeket felidéző elnevezés...



esetet. Mondjuk egy „véletlenül” (☺) meggyulladt figura ront rád, és ennek köszönhetően másodpercek töredéke alatt Te is lángra lobbansz. Mit lehet tenni? Nos, a legkézenfekvőbb az lenne, ha egy vödör vízzel le tudnánk magunkat locsolni, de vödör és víz híján... háááát, szóval szerintem el tudjátok képzelni! Egy másik eset, ha szerencsétlenül járt, elszenesedett, ám még lángoló félholtak fekszenek az ajtóban. Egyik lehetőség, hogy átrontasz rajtuk, meggyulladsz, és jöhet az imént említett oltási ceremónia. De mi van akkor, ha, természetesen, el akarod őket oltani? Szerintem nagyon jól tudjátok – mivel újfent sem víz, sem pediglen vödör nincs a zsebünkben – mi következik ☺.

TALÁN VÉTEK LENNE KIHAGYNI...

Mit is mondhatnék. Mint a cikk elején említettem, ez az a bizonyos játék, melyet ajánlok is, meg nem is. Az erkölcs megköveteli, hogy ne ajánljam (*Jaj Zero, ne légy ennyire álszent*! – *Bad Sector*), mindazonáltal fergeteges játékmenete miatt mégiscsak érdemes kipróbálni. Őszintén megmondom, ilyen még nem fordult elő velem. Bármilyen játékot próbáltam is ki életemben, mindig megvolt róla a véleményem (pozitív avagy negatív, úgy vélem, most teljesen mindegy). A Postal 2 mégis teljesen új élményt ad, amolyan merész színterítőt vitt az FPS-stílusba. Mint ilyen, valószínűleg még nagyon sok gonddal fog szembenézni. Egy már biztos. Tisztes bírák a nagyvilágban máris összefogtak, hogy kicsit megdorgálják a helyi minőségbiztosító szervek felelőseit. Még nem lehet tudni, hogy lesz-e folytatása a játéknak, a fejlesztők ugyanis még nem akartak nyilatkozni ez ügyben. Ám addig is, ha teheted, tégy egy próbát vele. A demója megtalálható aktuális számunk CD és DVD mellékletén egyaránt.

ZeroCool

CHART

- SoF 92%
- SoF 2 88%
- Postal 2 81%
- King Pin 74%



HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz,
128 MB RAM,
GeForce2
- **Tesztkonfiguráció**
AMD 1,2 GHz,
512 MB RAM,
GeForce4
- **Tapasztalatunk**
„A teljes pompa eléréséhez nem árt egy izmosabb vas...”

ÉRTÉKELÉS

- remek játékmenet
- rengeteg lehetőség
- túl rövid a játék
- nincs multiplayer

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészathóság

81
százalék



PUSZTÍTÓ TŰZ

DEVASTATION

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: romos jövő ■ NEHÉZSÉG: társaink nehezé teszik ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: hogyan...

„A katona némán állt a füstölgő roncs felett. Rogyasztott térdekkel, buta arccal. Hallotta ugyan a néhai harci droidból érkező ütemes pittyegést, szeme sarkában vadul kalimpáló társát is észlelte – „Gyere már el onnan faazzzzzeeee, ÁÁÁÁ” – ám mégsem moccant. Így érte a robbanás. Bután, rogyasztott térdekkel.”

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Digitale
- KIADÓ
Arush Entertainment
- WEBOLDAL
www.devastationgame.com
- FORGALMAZÓ
Cenega
- MEGJELENÉS
már kapható

DVD

WEB

Az első benyomásaim bőven kedvezőek voltak a játékról: egy FPS, választható árkád, illetve szimulációs móddal, az alternatív közelejtőben játszódik, hatalmaskodó mamutvállalatokkal (itt Grathius a „gonosz” neve), azok sötét ármánykodásaival, maroknyi, rendszer ellen lázadó szabadcsapatserűséggel, rommá lőtt városokkal... nyam-nyam. Klisészerű, de aki csipázza a „szájbabánkot”, az felpörögve veti magát a dologba.

FOKOZÓDÓ LELKESEDÉS...

Aztán betöltve az első pályát, szembesülünk a grafikával is. Wow! Nem hiába, az új generációs Unreal Warfare engine-ből egészen korrekt dolgokat lehet kifraggni: szuper fények és árnyékok, borotvaéles textúrák, részletes és valóságos tereptárgyak, anatómiai hibátlan, kívül-belül megfelelően kivitelezett patkányok; minden, amit 2003 „Doom 3 előtti” szakaszában egy A kategóriás FPS-től elvárhat az ember.

Szerepel a játékban – a mostanában már szintén alapkövetelmény – Ragdoll effekt

is, amely gondoskodik a hullák „realisztikus” összeeséséről, illetve szépen kiszámolja a halott testek környezetükhöz való viszonyát is, és ahelyett, hogy belelógatná az elhullott tetemek fejét-lábát a falba, szépen nekidönti azokat a kérdéses háttérobjektumnak. Azonban a fizikai modellezés nem áll meg ezen a ponton! A pályákon szinte az összes lényeges tereptárgy mozgatható, felvehető, eldobható, egymással kölcsönhatásba hozható. Ha például egy rossz arcú, gonosz cégalkalmazottat hasba mütünk egy shotgunnal, előfordulhat, hogy rázuhanva a mögötte található dobozokra, őkelme „szétfroccsenti” azokat a szélrózsa minden irányába, és még az sem kizárt, hogy a repkedő tereptárgyak magukkal sodornak egy-két széket vagy benzineskannát. Nagyon impresszív! Szintén pozitívum, hogy maguk a pályák rendkívül hangulatosak, és megfelelően szerkesztették őket. A felhőkarcoló tetején való ugrádozás vagy a sötét kísérletek színhelyeül szolgáló elmeegógyintézet (a maga eszelősen ordító-sikoltozó lakóival) határozottan kellemes élményt nyújtanak, de az összes többi térkép ötletes és

jól kivitelezett; látszik rajtuk, hogy hozzáértő kezek odafigyelő munkája nyomán jöttek létre, és nagyon jól visszaadják a szeméttel teli posztapokaliptikus világ hangulatát.

A kezdeti pozitív hozzáállás tehát adott, ám minél több időt töltünk el a játékkal, sajnos annál jobban kiütözkönek rossz tulajdonságai is...

AZTÁN NEM BÍRTA A SZARKA FARKA...

Ahogy egyre többet tudunk meg a sztoriból, úgy szembesülünk például annak kis-gyermeteg mivoltával. Egy lemez áll a középpontban, melyet egy céghez épített barátunk szeretett volna eljuttatni hozzánk, mielőtt eltették láb alól, és amelyet úgy kódolt le, hogy „sima” számítógéppel ne lehessen olvasni, csak a gonosz Grathius vállalat termináljain. „Vajon mi lehet a lemezen?” – gyakorlatilag ennek kiderítése körül bonyolódik a történet első fele (magyarán egy megfelelő számítógép után kutakodunk), közben lemészárolunk pár száz cégbérenc katonát, átutazzuk a néhai nyugati partot, felszabadítunk



néhány elnyomás alatt sínylő várost, hogy nagyjából a játék felénél egy Tajvanba induló teherhajó fedélzetén (nem viccelek) sikerüljön dekódolni a lemezt egy terminálon. LOL? Az.

Innentől kezdve a hangsúly áttevődik egy „halottfeltámasztó rendszer” elleni hajszára, de ezt inkább hagyjuk.

A városokban haladva hamar feltűnik majd az első blikkre feelinges világ hihetetlen sterilitása: a hatalmas városrészekben rajtunk, és 4-5 segítőkön kívül csak gonosz katonák és cégbérenc építőmunkások (jópofák, léccel támadnak ☺) tenger-

zióromboló, de zavaró is tud lenni ugyanis, amikor egy feladat végeztével egyszer csak – se szó, se beszéd – kapunk egy másikat, hogy pl. robbantsd fel a generátort, és nekünk halvány lila sejtésünk sincs, hogy miről van szó, hol az a generátor, miért kell felrobbantani, és hogy miért kell nekünk ezzel bajlódjunk, amikor még mindig sehol egy terminál, amely olvasná a lemezünket. (Mellesleg ez még egy normális cél; volt olyan is, amikor a csatornán való átjutást egy cápa akadályozta meg, és engem elküldtek szigonypuskát (!!!) szerezni a cápaöléshez, holott ötün-

„Elküldtek szigonypuskát (!!!) szerezni a cápaöléshez, holott ötünkön annyi fegyver lógott, amennyivel a fél városrészt le lehetett volna rombolni”

tik hétköznapjaikat.

A pályák pedig amellett, hogy hangulatosak és részletgazdagok, rém lineárisak. Gondolkodni, tárgyat használni az esetek 95%-ában nem kell, ha *esetleg* valamiért mégsem tudsz tovább jutni, elég, ha körbenézel, és valamilyen „feladvány” formájában biztos megtalálsz a továbbjutás kulcsát (pl. az utca távolabbi végén 3 bevehetetlen géppuskafészek, a közelebbi végén villamos, közöttük sínpár: na mi lehet a megoldás?). Ha elég löszert szedsz fel az elhullott ellenségtől, és megtalálsz a gyógyszeres táskákat, ripsz-ropsz a végére érhetsz minden pályának, csak mened kell előre, és lelőnőd, aki szembe jön (kivéve, ha az MI keresztülhúzza számításcsatornádat, de erről később).

A körítés terén sem jeleskedik a program, a rövid „hangulatteremtő” engine-mozik túl mindenről írásban értesülünk. Ez a dolog küldetések között még nem is annyira zavaró, ám a missziók alatt jobb módszert is kitalálhattak volna a fejlesztők a feladatok közlésére, mint azok egyszerű „kiírását” a bal alsó sarokba. Nemcsak illú-



Érdekes marketinghúzás...

EMINEM, A PUSZTÍTÓ

A főhős (azaz mi) egy elkaffantott Eminem-szimulátor hidrogénezett hajjal, bő pólóban, deszkás cipőben, de társaink is hasonlóképpen morbid arcok: bőrszoknyás-csizmás csinibabák vagy kockás inges-baseballsapkás fávágók (olyan alakok, akiket jóérzésű ember addig ver szeneslapáttal, amíg el nem fárad). Az Eminem-fanok így már *biztos* szeretni fogják a játékot.



tatva. Egy küldetés ugyanis nemcsak akkor sikertelen, ha mi halunk meg, hanem akkor is, ha egy csapatársat veszünk el, és ez bizony jó gyakran be fog következni, lévén a háborúzás nem a legnagyobb erősségük. Előfordul, hogy a tűzharc közepette egyszerűen csak bámulnak *bennünket*, miközben oldalról lövi őket az ellenség (ami csak azért nem túl nagy gond, mert az legalább ennyire hülye – képzelhetitek, milyen látvány, amikor két MI irányította 6-8 fős csoport egymás ellen próbál harcolni...). Embereink képesek továbbá egy szál pisztollyal rárontani a gépgyűval felszerelt harci droidokra (határozott tiltás ellenére is), és ha valami csoda folytán túl is élnek a tűzharcot, akkor is jó esély van arra, hogy a roncs mellett várják meg a beépített önmegsemmisítő aktiválódását. Mi pedig nem tehetünk semmit, azon kívül, hogy erősen kapalózunk, ordibálunk a monitorra, és tépjük a hajunkat.

ÖSSZEGEZVE

Mindent összevetve a Devastation egy nagyon ambiciózus FPS, remek grafikával és fizikai modellel, hangulatos és változatos pályákkal, ám rendelkezik néhány feelingromboló hiányossággal (LOL sztori, bugyuta, rosszul kommunikált feladatok, zéró körítés), és egy-két kifejezetten idegtépő hibával (MI), melyek eléggé lerontják az összképet. Pedig ha ezekkel a részekkel csak fele annyit törődtek volna a fejlesztők, mint mondjuk a pályák aprólékos megtervezésével, akkor már teljesen más lenne a leányzó fekvése, egyedül az MI kijavításával bőven 80% fölé érkezett volna a játék. Így azonban nagy jóindulattal is csak közepesnek mondható a Devastation.

Boe

CHART

- **Postal 2**
81%
- **Devastation**
73%
- **Codename: Outbreak**
70%
- **Iron Storm**
66%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 700 MHz,
256 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon 1400 MHz,
256 MB RAM,
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**
„A grafika minőségéhez képest meglepően jól fut mondjuk egy Unreal 2-höz viszonyítva, de 1024x768-ban nagy tereken már eléggé beszaggattott”

ÉRTÉKELÉS

- szuper grafika
- változatos, élvezetes pályák
- jó fizikai modell
- iszonyatos MI
- bugyuta feladatok
- gyermek sztori

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

73
százalék



„ESZTELEN” LÖVÖLDÖZÉS

NINA: AGENT CHRONICLES

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: kitalált jelenkori helyszínek ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Nina érdekes egy lány: titkos ügynök, a nemzetközi terroristaelhárító szakszervezet oszlopos tagja, nagyon szexi hangja van, és a férfiak egyetlen érintésétől elvesztik az eszüket. Szó szerint.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Detailion
- **KIADÓ**
Lemon Interactive
- **WEBOLDAL**
www.lemon-interactive.com
- **FORGALMAZÓ**
N/A
- **MEGJELENÉS**
N/A

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
8 MB

ÉRTÉKELÉS

- jó grafika
- néhol elgondolkodtató feladatok
- egysíkú, unalmas játékmenet
- gyakorlatilag no sztori
- eszméletlenül kötött lehetőségek
- körítés maximális hiánya

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékozhatóság



65
százalék

Nina speciális képessége ugyanis nem más, mint hogy a legapróbb fizikai kontaktust kihasználva is képes úgymond „leszívni” a kiválasztott emberek khm... tudatát. Ez nagyban segíti munkáját, sőt karrierjét is, hiszen a mai világban már nem lehet csak úgy egyszerűen *titkos ügynök* az ember, minden extra nélkül...

A játék mellőz mindenféle intrót, „new game”-et indítva a fenti helyzetet eseteli számunkra hősnőnk, erotikus hanghordozással, helyenként alig érthetően, a szavak

Ennek megfelelően kevés a kivitelezhető mozgás, guggolni, sarok mögül kinézni, stb. például nem tudunk, csak ugrani és menni. Kevés fegyvert használhatunk, állandó jelleggel csak kettőt tarthatunk magunknál: egy pisztolyt és egy nagyobb „csúzlit”, ami küldetésenként változik. Nincs inventorynk sem, a töltényeket és az elsősegélycsomagokat a pályák meghatározott részein találjuk, addig járva vissza rájuk „tankolni”, amíg el nem fogyunk. Nem beszélünk NPC-kel, leszámítva persze a központot, amellyel hősnőnk

„Már megint gond van az arabokkal, természetesen vegyi fegyvert fejlesztenek”

végét szexisen elnyújtva. Megtudhatjuk, hogy már megint gond van az arabokkal, természetesen vegyi fegyvert fejlesztenek, minket pedig odaküldenek rendet csinálni. „Aláfestésként” az első pályát járja be elegáns könnyedséggel a kamera. Aki mindezek után azt gondolja, hogy a Nina: Agent Chronicles nem egy túlbonyolított játék, az nem jár messze a valóságtól.

EGYSZERŰ, MINT A RAKLAP

A fejlesztést végző Detailion ugyanis több interjúban kijelentette, hogy szándékosan egyszerűsítették le a játékot mindenhol, ahol érték. Az ok egyszerű: a célközönség nem a játékosársadalom kemény magja, hanem azon alkalmi gémekek csoportja, akiknek nincs idejük beletanulni egy „normális” játékba, ellenben munka vagy sulí után szeretnék valamivel elütni az időt az esti filmig.

elég gyakran elcseveg (szerintem a készítő is rájötték, hogy a játék legjobb része tulajdonképpen Nina szinkronhangja, ezért beszélgetik olyan sűrűn a bázissal), az egyedüli interakció, melynek nevén a környezetünkben található tárgyakra, vagy emberekre lehetünk befolyással, az a sokat hype-olt agyleszívás. Ám sajnos ennek kidolgozását sem vitték túlzásba a fejlesztők: csak előre meghatározott áldozatoknak lophatjuk el a tudatát (megváltozik a célkereszt, ha egy ilyen ellen közelébe érkezünk), amennyiben lelőjük, vége a küldetésnek, ha viszont sikeresen megcsapoljuk, megtudhatjuk, melyik kapcsolót kell meghúzni a továbbjutáshoz. Ez a szerepe, nem több. Ennyi erővel azonban papírfecnikre írva is megtalálhatnánk a szükséges információkat, ahhoz is oda kellene menni, és megnyomni a [space]-t, csak épp az nem festene annyira jól a já-

ték dobozán, hogy „Légy te Nina, aki tud olvasni!” Viszont legalább nem várná el az egyszerű gamer, hogy kap valami extrát a játéktól, mert erről sajnos szó sincs. Az egyszerűség jegyében került a játékba az automata mentés is, ám sajnos nem lehetőségként, hanem a normál save opció helyett. Ezzel addig nincs probléma, amíg az első, könnyebb küldetéseket gyűrjük éppen, ám később, amikor már sűrűbben halunk, kissé frusztráló lesz huszadszorra is a legutóbbi autosave-től újrajátszanunk a játékot. Nehézségi fokozatot pedig természetesen nem állíthatunk, mert az már túlbonyolítaná a játékot...

FUTÓ KALAND?

Az alapkonceptió egyébként szimpatikus – készítsünk egy mindenki által fogyasztható FPS-t – ám néhány helyen sajnos nagyon sántít a dolog: egyszerűen több ízben is túlzásokba estek a fejlesztők egyszerűsítés címén. Mindezek ellenére elszakozhatunk Ninával egy ideig, hiszen a Lithtec Talon motorjának köszönhetően egész jól néz ki, az MI sem annyira buta, hogy az idegesítő lenne (tipikusan jó egy kis délutáni kacavadászatra), sőt néhány feladat megoldásán még gondolkodnunk is kell szemernyit (ettől függetlenül mondjuk a készítő által a játékra aggatott „akció-kiadvány” jelző még nem fedi a valóságot). Nem bugzik a program, a kód korrekten működik, a sodrunkból maximum az autosave intézménye hozhat ki, így arra a szerepre, melyre szánták, végül is megfelel a Nina. Egyéjszakás futó kaland, néhány óra laza szórakozás. De semmi több. **Boe**



„A NEDVESEN TARTÓ ÉRZÉS...”

AQUANOX 2 REVELATION

■KATEGÓRIA: akció ■KÖRNYEZET: a tengerek mélye ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Az alig másfél éve megjelent Aquanox felemás sikert aratott: bámulatos 3D-s motorjával és pergő akció részeivel elkápráztatott, a hangulat és játékmenet terén ellenben gyengén teljesített. A gyorsan piacra dobott folytatás célja a csorba kiköszörülése volt...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Massive Development
- KIADÓ
JoWood
- WEBOLDAL
www.aquanox-revelation.com
- FORGALMAZÓ
Dynamic Systems
- MEGJELENÉS
2003. május

TIPP

WEB

Új 3D-s motor, új hős, minden másban maradjunk az *Archimedean Dynasty*-nál – nagyjából ezek lehetettek az irányelvek az Aquanox 2 (AN2) fejlesztési munkálatainak elkezdésekor, mivel a 2001 végén megjelent Aquanoxtól (AN) sokan nem azt kapták, amit szerettek volna. A cél tehát ezúttal egy olyan folytatás elkészítése volt, amely egyaránt megfelel az egykori klaszszikus – az *Archimedean Dynasty* (AD) – támasztotta minőségi követelményeknek és a kor elvárásainak. A hely, az idő és maga a játék lényegében nem változott, a főhős személye azonban igen; történetünk kezdetén Emerald „Deadeye” Flint még javában hajszolja a legkülönfélébb tengeri szörnyeket, mi pedig eközben Aqua másik felén az ifjú William Drake kalandjaiba bonyolódunk bele – szerencsére ezúttal sokkal élvezetesebb módon, mint ahogy azt az Aquanoxban élénk tárták. Idétlen, „karikatúraszerű” szereplők, borzalmas szinkronhangok, felejthető átvezető

animációk és persze bugyuta sztori; „Deadeye” barátunk második történetét így voltunk kénytelenek átélni az Aquanoxban, a folytatásban azonban nyoma sincs az előbbi szörnyűségeknek. A szereplők ismét élet-szerűek, karakterük és személyiségük sokkal jobban kidolgozott (külsőre és belsőre egyaránt) így aztán az is hihetőbbé vált, amit mondanak, vagy képviselnek. Ezúttal a szinkronhangok kiválasztására is nagyobb hangsúlyt fektettek, nem kell hát többet bosszankodnunk a sípoló, vinnyogó, nyekergő, erőltetett hangokat hallgatva (az Aquanox „legdrámaibbnak” szánt pillanatában cincogó hangú barátónkat hűvösre tette a szörnyűsége főgonosz, bosszú helyett viszont csak az járt a fejében, hogy



„na végre valakinek sikerült befognia a száját” (Hát igen, néha mindannyian érünk így a saját barátnővel ©... Bad Sector) – ennyit az akkori hangulatról ©...). Hasonlóképpen az átvezető animációk minősége is sokat javult az elődhez képest, és lényegében ugyanez mondható el a kezelőfelületről is.

Maga a történet egyébként 2666-ban játszódik, és egy, a Jelenések Könyvében felbukkanó misztikus ereklye körül bonyolódik. A „Mélytengeri Csillag” néven emlegetett kincsről ugyan senki sem tudja, hogy pontosan mi is lehet, de ettől persze még minden szerencsevadász feni rá a fogát. Önszántán kívül hősünk is egy ilyen társaságba keveredik, és így akarva-akaratlanul részesévé válik a nem mindennapi kalandnak. Titokzatos átok, ármány és rengeteg átverés vár a korai „luk szájvókeres” jellemvonásokkal bíró fiatalemberre, így aztán a kezdetben még kicsit ügyefogyott – ámde roppant szimpatikus - William a szemünk láttára érik majd megfontolt és tapasztalt férfivá (a játék első harmadában valóban kétségbeejtő volt nézni, ahogy az ifjú lovag egyre-másra pattintotta le magáról a ráindult, csinosabbnál csinosabb hölgyeket – idővel szerencsére ezt a bosszantó tulajdonságát is kinövi ©...)

SZABADSÁG, SZERELEM

Két küldetés között vagy a teherhajónkon, vagy valamilyen nagyobb tenger alatti városban kóborolhatunk, az Aquanox után viszont határozottan felüdülést jelent, hogy tehetjük, mindezt meglehetősen szabadsággal.

A felkeresett bárókban, dokkokban vagy sikátorokban beszélgetőpartnerünk is akad bőven, és nem újdonság, hogy a történet is ezeken a dialektusokon át formálódik – sajnos azonban még mindig csak passzív résztvevői lehetünk a párbeszédeknek. Abban viszont szabadon dönthetünk, hogy kivel állunk le csevegni, és egy ismeretlennel folytatott eszmecsere – akárcsak az AD-ben – mindig magában hordozza egy kis mellékes munka lehetőségét is. Az így fellett küldetések a történettől általában teljesen függetlenek (mindössze némi extra felszerelést vagy pénzmagot nyerhetünk velük), arra viszont tökéletesen alkalmasak, hogy kellemesen megtörjék az egymást követő sztoriküldetések „monotonitását”.

MIRE IS JÓ EGY TOPIC...

Az Aquanox honlapján a fórumot olvasgatva egy érdekes topicra bukkantam, amelyben a játékosok egy-

„A játékban mindaz helyet kapott, ami az Archimedean Dynastyt anno naggyá tette”

más között beszéltek meg, hogy szerintük az Aquanox mely problémáit kellene orvosolni a folytatásban. Az egyik hozzászóló végül összegezte az elhangzottakat, s láss csodát, az AN2-ben szinte pontról pontra megvalósították az ott leírtakat. Sokan kértek például egy időgyorsító funkciót, amellyel a hosszabb küldetések közötti átvezető engine-animokat ugorhatjuk át. Megkaptuk. Problémás volt harc közben nyomon követni a rádió elhangzó utasításokat – az AN2-ben már külön képernyőn olvashatjuk vissza a beszélgetéseket. Gyakran érte kritika a „Mission Failed”



Első rész

A HARVESTER LEGÉNYYSÉGE

William Drake:

Egykoron sikeres neopolisi kereskedőcsalád utolsó leszármazottja, egyben történetünk főhőse. Röviddel édesanyja halála után apja magára hagyta, így az ifjú William a nagymama mellett nevelkedett. Az utolsó rokon halálát követően Drake az egyetlen megmaradt családi szállítóhajóval – a Harvesterrel – indult kalandkeresésre a Tornádó Zónába.



Nat:

Titokzatos figura, nem sokat tudni se a jelenéről, se a múltjáról. Fontos ember benyomását kelti, Amitab is megkülönböztetett figyelemmel viseltetik iránta. Angelinával csatlakozott a legénységéhez, a lányhoz fűződő viszonyát viszont legálább akkora homály lengi körül, mint minden más, ami csak vele kapcsolatos...



Amitab:

A Harvester megszálló szerencsevadászok vezetője, egyben a hajó új kapitánya. Határozott, keménykezü de tisztességes vezető, akinek mindig fontosabbak az emberei, mint a megszereshető zsákmány. Aqua egyik ismert, de nem különösebben elismert személyisége, sok baráttal és még több ellenséggel. Életéből éveket szánt a „Mélytengeri Csillag” felkutatására – mindaddig sikertelenül...



Angelina:

Visszafogott, józan személyiség, akár a megfontoltság mintaképe is lehetne. William szívesen kerülne vele közelebbi kapcsolatba, ő azonban egyelőre nagyon visszafogottan kezeli ezt a kérdést. Viszonya Nattal meghatározhatatlan természetű, de kímélt viselkedése ellenére is egyértelmű, hogy a köztük lévő kapocs erősebb egy szimpla bajtársi köteléknél. Biztos kezű pilóta, mindig megbízható segítőtárs.



„Ez az „Aqua” sokkal hihetőbb és életszerűbb, mint az, amelyet az Aquanoxban láttunk”

CHART

- **Aquanox 2**
90%
- **Starlancer**
89%
- **Aquanox**
88%

felirat különösebb magyarázat nélküli megjelenését is (vagyis hogy a játékosnak fogalma sem volt arról, miért is tolta el az adott küldetést), a most bevezetett helyzetjelentés képernyőből viszont már kiderül, hogy konkrétan mely részfeladatok teljesítése maradt el. A küldetések alatt hallható kemény rockzene sem aratott osztatlan sikert (*pedig szerintem nem volt annyira rossz, illetve a játékhoz – Bad Sector*), így aztán – bár a nagyobb tűzharcokban azért meghagyták – többször találkozhatunk majd a víz alatti világához jobban passzoló, kevésbé harsogó dallamokkal. Hosszan sorolhatnám még ezeket az apró, ámde annál fontosabb újításokat, de összességében talán elég lesz annyi is, hogy megítélésem szerint az Aquanox legtöbb hibás vagy átgondolatlan megoldását sikerült így vagy úgy orvosolni. Játékmenet szempontjából ugyanakkor nem sok meglepetéssel szolgál a program, minthogy a helyszín, a fontosabb szereplők, a hajó- és küldetéstípusok mind-mind ismerősek lesznek az „Aqua” sorozat korábbi epizódjaiból. Az egyetlen

említésre méltó újítás ezen a téren talán csak a „Vendetta Sniper” megjelenése, amely egyfajta távcöves puskaként szolgál, és ennek megfelelően távolról vadászgathatunk vele. Hozzánk hasonlóan persze ellenfeleink is nagy előszeretettel alkalmazkodik, így aztán több olyan küldetéssel is találkozhatunk majd, ahol a nyíltsisakos roham helyett célszerűbb a lopakodást választani. Az elvégzendő, főfeladat mellett mindig akad egy-két bonuszcél is (extra felszerelésért vagy pénzmágnér cserébe), bár roppant furmányos módon erről a program nem tájékoztat, legfeljebb a dokkolás után megjelenő kiértékelő képernyőn láthatjuk, hogy bizony lett volna még mit csinálni odakint...

A sorozat eddigi részeiben ahogy haladtunk előre a történetben, egyre jobb és újabb tengeralattjárókra tehetünk szert. Így van ez most is, azzal az apró különbséggel, hogy a begyűjtött járgányokat ezúttal megtarthatjuk, és a későbbiekben a meglévő arsenálból az adott küldetéshez választhatunk hajót magunknak. A különböző tengeralattjárók nemcsak sebességükben és felszerelésükben, de manőverezési képességükben is különböznek egymástól, így aztán nem biztos, hogy mindig a nagyobb páncél és a több ágyú jelenti a nyerő kombinációt. Mindez persze csak megfelelő irányítási mód választása ese-



tén érvényesül, így érdemes egy kicsit belelátni magunkat, felderítendő, mit is kínál a program ezen a téren.

FIZIKA: ON/OFF

Az AD szimulátorra emlékeztető irányítása után az Aquanox fejlesztői úgy gondolták, hogy a „vízalatti FPS-t” csináltak a folytatásból – a fizika törvényszerűségeinek nem sok szerep jutott, mindössze a néhány alkalommal felbukkanó vízalatti áramlatok mozgásához hívták őket segítségül. A játék kapott is rendesen a kritikusoktól, és bár sokan értékelték az új megoldást, legálább ennyien voltak azok is, akiknek bizony komoly hiányérzetük volt az AD „némielég” eltérő játékélménye után. Az AN2 fejlesztésekor mindkét tábor képviselőire gondoltak, és így lényegében olyan irányítást választhatunk magunknak, amelyet csak szeretnénk. Joy vagy egér, szimulátor vagy FPS mód, legyen sodródás vagy sem, bedőljön a hajó, vagy meg is pördüljön – kinek melyik megoldás a szimpatikusabb. Személy szerint rengeteget kísérleteztem a különböző lehetőségekkel (lényegesen többet, mint a grafika finomhangolásával, pedig ott is akad ám bőven kapcsolhatnivaló), és azt kell hogy mondjam, a joystickkal történő irányítás tökéletesen adja vissza a néhai első rész hangulatát (az egyetlen szépséghiba, hogy joystick-



zsonglórnek kell lenni ahhoz, hogy sniper üzemmódban ki tudjuk lőni egy mozgó tengeralttjáró pilótafülkéjét ☺...). Az egér/FPS irányítást választóknak sokkal könnyebb lesz a dolguk (hiszen így továbbra is mintha légüres térben mozognának a hajók), a programban rejlő lehetőségek teljes tárházát azonban csak joyjjal élhetjük át. Utóbbi megoldást választva visszaköszön az AD mozgásvilága, ez pedig véleményem szerint bőven megér annyit, hogy néhány küldetésnek többször kelljen nekifutnunk.

ALGA VAGY NEM ALGA

Az AN2-t is a Krass™ motor hajtja, így aztán alaposan szemügyre kell venni a tájat, hogy láthatóvá váljanak az apróknak tűnő, ámde mégis jelentős változások. Először is nőtt a látótávolság, ezáltal minden sokkal monumentálisabbnak tűnik. Másodszor az Aquanox kissé túlzó színorgiája helyett egy sokkal visszafogottabb, hitelesebb látványvilágot kaptunk, ergo a szürkés, barnás, sötétvöröses árnyalatoknak sokkal több szerep jutott, mint mondjuk a harsányabb narancssárgának. Az összefüggő, dímbes-dombos tengerfenék mellett megjelentek a különálló sziklák, boltívek és alagutak, megannyi izgalmas tereptárgy, amely alatt át lehet üszni, vagy amely mögé el lehet bújni. Újra látható a pilótafülke (legalábbis a mostanában „divatos” pilótafülke-keret), „szebbek” lettek a fegyverek, és a víz alatti robbanások is életszerűbben festenek (a szétlőtt hajókból kihulló pilóták látványáról viszont le kell mondanunk). A tengerfenék élővilága nem sokat változott, viszont egyes hínárkötegek az áramlatok hatására már tisztelettudóan hajladoznak. A kapcsolók tanúsága szerint a fény-árnyék játékon is fejlesztettek egy adagot – csakúgy, mint a nagy „kedvenc” alagatómogen – bár ez utóbbit nem igazán vettem észre... Mindez persze alaposan próbára teszi a hardvert, és mivel a program az összes fellelhető „csodaszűrőt” és grafikai megoldást támogatja, a tökéletes FPS eléréséhez vezető út megtalálása legalább annyira izgalmas feladat lesz, mint mondjuk Chow Lung kalózvezér levadászása...

Második rész

A HARVESTER LEGÉNYSÉGE

May Ling:

A legénység másik hölgy tagjának ereiben távol-keleti vér csörgedezik; a Sógúnatus egyik gazdátlan szamuráját – vagy ahogy ő hívja magát, Roninját – tisztelhetjük benne. Jó kedélyű, megbízható pilóta remek humorérzékkel és szenvedélyes élet-szeretettel. Az első pillanattól kezdve erős vonzalmat érez William iránt.



Fuzzyhead:

A hajó gépésze és ezermes-tere egy személyben, ő a fellelős az új technikák beüzemeléséért. Amitab maximális bizalmát élvezi, gyakran többet tud a háttérben zajló eseményekről, mint a legénység többi tagja együttvéve.



Stoney:

Kissé öntörvénű és megbízhatatlan, mégis szeretetre méltó pilóta. A hajó szókimondó mókamestere, nagy élettapasztalatról árulkodó remek meglátásokkal. Sokaknak tartozik kisebb-nagyobb összegekkel Aqua-szerte, ezért aztán gyakran kerül bajba, de ő az a típus, aki a legnagyobb slamasztikából is mindig képes ép bórral kimászni – különösen, ha a többiek is ott vannak a közelben, hogy kirángassák a kuli-mászból...



Animal:

A legénység legfurcsább és legellentmondásosabb tagja, egyben a személtlerakó szinte állandó lakója. Az egykoron Crawler színekben „tevékenykedő”, meglehetősen antiszociális Animal Natel együtt csatlakozott Amitabhez. A zord külső és az ellenszenves hang mögött szinte biztosan több rejtőzik, mint amit Animal kezdetben hajlandó Williamnek megmutatni magából.



LETISZULT KONCEPCIÓ, ÁTGONDOLT MEGVALÓSÍTÁS

A másfél éve megjelent Aquanoxszal játszva mindvégig azt éreztem, mintha bizony a fejlesztők nem tudták volna eldönteni, hogy pontosan mit is akarnak kihozni a programból; víz alatti FPS-t multiplayer támogatással, avagy egy harmadrangú „dráma-komédiával” felvértezett színpompás techdemót. Az AN2 fejlesztői ezzel szemben láthatólag tanultak az előző rész hibáiból, így a történet érdekesebb, a karakterek színesebbek és sokkal kidolgozottabbak lettek, eltűntek a bosszantó és komolytalan karikatúraelemek, a látvány pedig – amellett, hogy szebb –, egyben hitelesebb is. A játékban mindaz helyett kapott, ami anno az Archimedean Dynasty-t nagyá tette, így akár azt is mondhatjuk, ez az „Aqua” sokkal hihetőbb és életszerűbb, mint az, amelyet az előző részben láttunk.

A koncepció tehát letisztultabb, a megvalósítás átgondoltabb, ugyanakkor a fejlesztők láthatólag nem akartak kockáztatni; a jól bevált elemeket meghagyták, új területre azonban – a Krass™ motor továbbfejlesztésén kívül – nem merészkedtek. Szinte egyetlen jelentős újítással sem találkozhatunk a programban, vagyis még mindig nagyon kötött és lineáris a játékmenet. A rendszer azonban ettől függetlenül is remekül működik, csak azért szép lassan – halkan jegyzem meg – nem ártana majd egy picit továbblépni...

Most azonban még örülünk az AN2 jelenlegi formájának, hiszen mindent összevetve végre azt kaptuk tőle, amire már oly régóta vártunk: az Archimedean Dynasty méltó folytatását. Pontosan ilyennek kellett volna lennie néhány éve az Aquanoxnak, és akkor most (átgórva a köztes lépéseket) talán már egy igazi, kötöttségek nélküli, víz alatti Elite-klón születésének örülhetnénk (ez a gondolat remélhetőleg a massive-es srácok fejében is megszületett már...). Akárhogy is, a sorozat, úgy tűnik, visszatért a helyes irányba, és ennek a Revelation a legjobb bizonyítéka! Ne hagyjátok ki!

Del

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 750 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
WinXP,
P4 2,4 GHz,
512 MB SDRAM,
GF4 Ti 4200,
SB Live
- **Tapasztalatunk**
„Sokkal, de sokkal izmosabb gép kell hozzá, mint anno az Aquanoxhoz!”

ÉRTÉKELÉS

- tökéletes Archimedean Dynasty-hangulat
- letisztult koncepció
- gyönyörű látványelemek, remek 3D-s motor
- nagyon komoly hardverkövetelmények
- még mindig túlságosan kötött a küldetésrendszer

■ Grafika



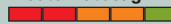
■ Zene



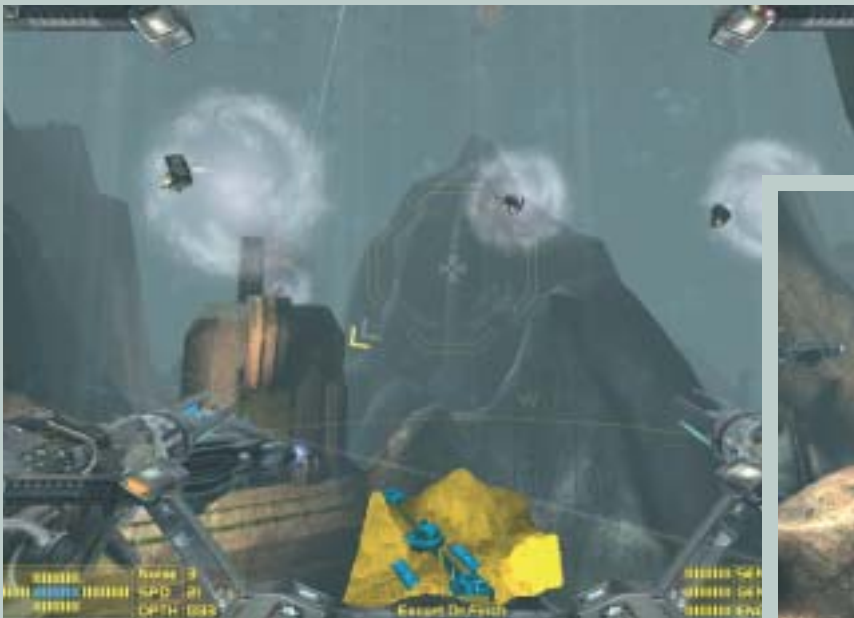
■ Hangok



■ Játékosélmény



90
százalék





XMEN NEM VER BOTTAL...

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE

■KATEGÓRIA: 3D-s gyepa ■KÖRNYEZET: X-men képregények ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

Rengeteg típusú és minőségű konzolátirat készült már... A Konami többször is megmutatta, hogy kell ezt jól csinálni. Az Activisiontól most megtudhattuk, hogyan kell rosszul...

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Genepool Software

■ KIADÓ
Activision

■ WEBOLDAL
www.activision.com

■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS
már kapható

WEB

OK, talán kicsit cinikus vagyok, de valahogy többet vártam az Activisiontól. Bár a szintén Marvel-képregényhős és filmsztár SpiderMan sem volt tökéletes PC-n, de legalább az még a kicsit (billentyűvel nagyon...) gyengus irányítás ellenére is kifejezetten élvezetes tudott maradni. Sajnos ugyanezek a pozitívumok nem mondhatóak el a következő nagyon várt Marvel-film iszonyúan agyonhype-olt akcióstuffjáról...

KAROM, KAROM, NEM AKAROM...

Az X-Men 2: Wolverine's Revenge alapvetően egy 3D-s akció-gyepa, amelyben a filmvászonon Hugh Jackman által játszott „farkasembert” alakítjuk.

A kiadó célja persze alapvetően az volt, hogy a hamarosan a mozikba kerülő film hype-ját kihasználva minél nagyobbat kasszáljon, ennek ellenére (számomra egyébként rejtélyes okokból) nem a film sztoriját használták fel, hanem inkább a képregény világára épülő mesét kapunk.

A Wolverine's Revenge 1968-ban kezdődik, amikor Loganen kísérleteznek, és mutáns Wolverine-né alakul. Hősünk sikeresen kiszabadul a gonosz professzor(ok) karmai közül, de nem lehet maradéktalanul boldog, ugyanis megnőtt testszórzeten és hosszú acélkarmain túl egy Shiva nevű vírust is bekapott.

A játék eseményei húsz évvel később folytatódnak, amikor is megtudjuk, hogy derék hősünknek 48 órája van, mielőtt az x-emberek örök vadászmezejére alulról szagolja az ibolyát. Természetesen az X-Men sorozatból ismerős híres rosszfiúk és rosszlánycok egész bandája vonná meg szívesen Wolverine-től a gyógyító elixírt: többek között Sabretooth-szal, Juggernauttal és a jó öreg Magnetóval kell leszámolnunk, mielőtt patikába mehetnénk. No és a főgonoszok mellett több tucat arctalan ellenséggel is meg kell küzdenünk.

Szerencsére segítségünkre lesz mentorunk, X professzor, akinek Patrick Stewart (lásd márciusi GameStar-interjúnk ☺!) köl-

csönözte hangját, aki a játék során állandóan tippel szolgál, ha netán elakadnánk. (De nem fogunk...)

„BIJENTYŰ?” Á MEG MINEK?”

Gondolom, sokan már sejtették is, hogy ehhez a játékhoz is gamepadre lesz szükség, mert a készítő a mostani trend alapján, a többiekhez hasonló laza hanyagsággal konvertálták a játékot konzolról, a legkisebb irányításbeli odafigyelés nélkül: billentyűről Wolverine vezérgépe valószínűleg rémálom.

Sajnos még azt sem mondhatom, hogy gamepaddal minden problémánk megoldódna, ugyanis a Wolverine's Revenge másik botrányosan rossz része a kamera-kezelés. Futás és főleg harc közben állandóan a kamerát kell igazgatni, ami már csak azért is bosszantó, mert ezúttal a küzdelem frusztrálóan nehéz – no nem az agyhalott, mongolidióta ellenséges MI, hanem a rossz irányíthatóság miatt. A készítő szerintem érezték, hogy ez már padlógáz, úgyhogy megpróbálták egy ki-

csit feltüprozni az egészet egy kis csalással. Amikor ugyanis hősünket többen veszik körbe, akkor megjelenik egy „strike!” felirat – ilyenkor egyetlen gombot lenyomva Wolvie csodálatos harcművészetről tesz tanúbizonyságot. Egyetlen „apró” szépséghibája a dolognak, hogy ez tőlünk teljesen függetlenül történik, úgy-hogy így a sikerélmény sajnos elmarad. Némileg kárpótol, hogy legalább ezek a „szuper combók” (bár nem igazából

SAM FISHER ELNÉZŐ TEKINTETE...

A készítőik amúgy nagyon büszkéek a már említett lopakodásra... Elvileg ilyenkor szörös bajnokuk valamennyire felfedezhetlenné válik, és környezetének színpalettája is megváltozik. A rosszfiúk vörös auralával bírnak, és a fejük felett lévő nyilak mutatják, hogy merre néznek, emellett pedig zöld „illatfelhőt” vonszolnak maguk után. Ebben a módban láthatjuk a különféle lézerezékelőket is, a biztonsági kame-

A játékban ezt úgy tudjuk alkalmazni, ha behúzzuk a karmait, amikor is hősünk automatikusan gyógyulni kezd. Ez elvileg egy remek feature lenne, ám a designerek már megint nem gondolták végig, hogyan kellett volna ezt pontosan alkalmazni a programban, ugyanis a szemfüles játékos ezt kihasználva minden egyes alkalommal megáll pihegni egy félreeső sarokban, és ha ezt túl sokszor kell csinálnia, akkor szemfülesből nagyon hamar unott játékosává válik...

Azonban még ennél is idegesítőbb a drámai szigorral megalkotott save-rendszer, amely csak a szintek végén és közben még egy checkpoint erejéig sem enged menteni, úgyhogy elhalálozás esetén kezdetjük elől az egész szintet. Ráadásul a játék túlságosan gyakran is próbálkozás jellegű, és a feladatok nagyon gyakran túl homályosak. A Wolverine mentési rendszere az eddigi legbunkóbb, amit valaha is láttam – még egy konzol típusú játékhoz mérten is!

GYORSAN JÖTT, GYORSAN MENT

Hogy a sok szapulás után egy kicsit pozitívabb befejezéssel zárjam ezt a cikket: a Wolverine's Revenge egyik határozott előnye aránylag kellemes grafikája. A legjobban a főszereplőt dolgozták ki, és a fontosabb főellenségek is megfelelőek, bár a „közkatona” már unalmasak. Nem tetszett viszont, hogy ordít a játékról, hogy konzolátirat, és ez a különféle megjelenítésbeli bugokban is jelentkezik. Összességében a játék nem csúnyább a többi verzióhoz képest, azonban egy erősebb gépen sem látványosabb a grafika. Némileg javítanak az összképen a nagyszerű szinkronhangok: Patrick Stewart mellett Mark Hamill is részt vett a szinkronmunkákban: ő adta hangját Wolvie-nak, és kiváló munkát végzett. Sajnos ez a két veterán színész sem tudta megmenteni ezt az átlagon aluli gyepás játékot, amely erényei ellenére még arra sem volt képes, hogy legalább a második film megnézéséhez kedvet csináljon...

Bad Sector

„Wolverine legbosszantóbb tulajdonsága, hogy valamilyen megmagyarázhatatlanul perverz vonzalmat érez a falfelületek iránt: valahányszor közel kerül egy ilyenhez, rögtön rá kell tapadnia, és alig lehet levakarni róla.”

nem is nevezhetőek combónak, hiszen csak egyetlen gombot kell lenyomnunk...) a játék során kibővülnek, viszont maga a harc egész végig ugyanaz a buta adok-kapok marad. Kár ☹.

VALAMI VADSÁG

Wolverine-nek emellett van egy „vadság-nak” (rage) nevezett szintje is, amely állandóan növekszik, ha hősünk harcol, vagy egy bizonyos fajta sérülést szenved. Amikor ez a mutató eléri a csúcst, akkor Wolverine „bevadul”, és keményebben üt, gyorsabban fut néhány másodpercig. Mindez szép és jó, a drágalátos fejlesztők csak azt az egyszerű megoldást felejtették el, hogy – mint a *BloodRayne*-ben az ehhez hasonló BloodRage varázslatnál – itt is mi magunk „kapcsolhassuk” be ezt az állapotunkat. Így olyankor is bevadulunk, amikor amúgy tök felesleges, mert éppen egy árva ellenség sincs a környéken, továbbhaladni nem tudunk, mert ilyen állapotban hősünk szellemi képességei olyanira lecsökkennek, hogy lopakodni, vagy még egy nyomorult kapcsolót használni sem tud... Ilyenkor egy helyben kell toporognunk, amíg Wolvie IQ-ja vissza nem tér a normális hetvenre. Gáz ☹.

rákat és az aknák elhelyezését.

A lopakodáshoz kötődő másik ficsör, hogy a gyanútlan őroket hátulról elintézhethetjük. Szemfüles olvasóink talán már ki is találták, hogy ezt ismét úgy tudjuk végrehajtani, ha a szerencsétlen fickóhoz érve kiírodik a „strike!” (üss!), mi pedig engedelmesen megnyomjuk az akciógombot, erre Wolvie üt... Ez még rendben is lenne, ha legalább a leghalványabb változatosság mutatkozna ezekben a mozdulatokban, de minden alkalommal ugyanazt tekinthetjük meg, ami nem kicsit unalmas. Nem mint ha egyébként problémamentes lenne ez a megoldás, ugyanis sohasem látjuk, milyen messze lát az ellen.

Végül Wolverine legbosszantóbb tulajdonsága, hogy valamilyen megmagyarázhatatlanul perverz vonzalmat érez a falfelületek iránt: valahányszor közel kerül egy ilyenhez, rögtön rá kell tapadnia, és alig lehet levakarni róla.

GYÓGYMENTÉS

Idült X-Men-rajongók biztosan jól tudják, hogy Wolverine a kezéből kiálló pengéket leszámítva egyéb mutáns tulajdonságokkal is bír: mivel képes saját magát gyógyítani, ezért rendkívül nehéz elpusztítani.



CHART

- **Batman:**
Vengeance
82%
- **SpiderMan:**
The Movie
81%
- **SpiderMan**
68%
- **X-Men:**
Wolverine's Revenge
62%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 600 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1800+,
512 MB RAM,
ATI Radeon 8500
64 MB
- **Tapasztalatunk**
„Komolyabb problémával nem találkozottam.”

ÉRTÉKELÉS

- aránylag kellemes grafika
- jó hangok
- jó ötletek...
- ... rossz megvalósítással
- pocskék irányítás
- rossz kamera
- iszonyúan idegesítő mentésrendszer

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

62
százalék



A KONVOJ – KISSÉ MÁSKÉPPEN...

BIG MUTHA TRUCKERS

■ KATEGÓRIA: szimulátor ■ KÖRNYEZET: a „másik” Amerika ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Talán emlékszik valaki a Redneck Rampage nevű csodára. Annak a Duke Nukem-klónnak (melyet egyesek szimplán „parasztszimulátorként” definiáltak) a hangulata tér vissza – némi Freelancer-beütéssel.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Eutechnyx
- KIADÓ
Empire Interactive
- WEBOLDAL
www.bigmuthatruckers.com
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

TIPP

DVD

WEB

Miicsoooooaaaa? – szinte halálom. Nos, valóban merész a párosítás, de egyáltalán nem túlzás. A BMT szereplői ugyanis a RR-hez hasonló, igen egyszerű emberek – mondhatni belengi őket némi „szalacsisztikus” báj –, csak most tizennyolc kerék van alattuk, hiszen kamionosok. Innen pedig egyenesen következik, hogy a játékosnak venni és eladni kell, keresztül-kasul beutazva a *megyét* (a *Megyét? Akkor ez ilyen Lord of the Rings-es cucc? – ender*). Lassacskán túlnő majd rajtunk hírnevünk, és annak megfelelően,

„ANYÁM, HA SZERETSZ EGY KICSIT...”

A történet szerint a „Big Mutha Truckers Inc.” alapítója, Ma’ Jackson, vagyis Jackson mama felett eljártak az évek. (Pedig ki hinné, hiszen ránézésre egy egészen fiatalos hegyi trollra emlékeztet...) Ő vitte csúcsra a családi vállalkozást, most viszont átadná már a stafétabotot négy csodás gyermeke közül a leginkább rátermettnek. Nehéz a választás, így inkább küzdjenek csak a kölkök: mindenki kap mamitól keményen 25 000 dollárt, egy felpakolt ka-

LEGYEN ÖN IS KAMIONOS!

Garázdálkodásunk színtere Hick State County, mely öt nagyobb városból áll. Mind az öt helyszínen megtalálhatóak a legfontosabb stratégiai helyek: a bolt, a kocsmá és a garázs. Az első helyszín gazdasági előmenetelünk szempontjából a legfontosabb: a boltban adhatjuk-vehetjük rakományunkat. Idővel bővül is a kínálat, ahogy telnek a napok, egyre költségtesebb (és persze nagyobb haszonnal kecsegtető) árukat cuccolhatunk majd fel. Minden termék neve mellett egy jel mutatja, hogy mennyire érdemes beleölnünk pénzünket. A piros nyilak az alacsony árát jelölik, a sárgák az átlagost, a zöldek pedig a magasat. Minimális marketing-előkészítéssel is kikalkulálható, hogy akkor járunk jól, ha minél olcsóbban vesszük a portékát, majd azt máshol drágán adjuk el. Bizonyos szempontból bosszantó, hogy nem olyan egyszerű átlátni a gazdasági viszonyokat, mint pl. a Freelancerben. Az árak ugyanis itt folyamatosan változnak: néha, egy váratlan esemény következtében akár százszorosára (!) is ugorhat egy termék költsége. Ezek az esetek azonban elég ritkák, és csak egy-két napig tar-

„Volt, amikor úgy nevettem, hogy három autót lapítottam szét, pedig épp nem is akartam.”

hogy a törvény mely oldalára kerülünk, a rendőrök és a motoros bandák felváltva kergetnek bennünket. Előbbiek lecsukhatnak, utóbbiak akár el is lophatják teljes rakományunkat... szóval, megtapasztalhatjuk, hogy nem egyszerű az egyszerű kamionos élete.

mient és egy tippet, hogy szállítmányát melyik városban tudná a legkedvezőbb feltételekkel eladni. Ezután két hónap áll rendelkezésünkre, hogy testvéreinknél több pénzt hajtunk fel, ezzel kápráztatva el jó édes anyánkat. (Mármint *kiét... ☹ – Bad Sector*)



tanak, de ha résen vagyunk, egyetlen fuvarral akár 1-2 milliót is kaszálhatunk!

NÉHA LÁTOGASD MEG SZEGÉNY JÓ ANYÁDAT

Az árak változásairól háromféle módon szerezhetünk információkat. Egyrészt a rádióból – nem kell fülelni, a kamionban ülve a fontosabb híreket a képernyő alján is olvashatjuk –, de ezek inkább csak tippek. Ha például azt halljuk, hogy Salt Sea Cityben katasztrofálisan elszaporodtak az egerék, akkor sejtethető, hogy a sajtó ára magasra szökött. Elmés, nem? A másik lehetőség a mama, aki kicsiny, ám büszke cégünk székhelyén mindig tárt karokkal vár bennünket. Mami egész komoly kimutatásokkal rendelkezik az árak változásairól, még hozzá grafikonos formában, ami arra jó, hogy az emelkedéseket-csökkenéseket látva akár több napra előre is gondolkodhassunk. Maminál megtekinthetjük az aktuális ranglistát is, vagyis hogy a cégért folytatott testvérharcban épp melyik helyen állunk. Érdekes tehát néha hazaugrani, annál is inkább, mivel ugyan egy nap csak egy városba mehetünk (várostól várossig mindig egy nap, akármennyit is kóboroltunk az utakon) az otthon töltött idő ebbe nem számít bele, így aznap még folytathatjuk utunkat.

„NEM TETSIK SEMMI MELÓ...”

A harmadik lehetőség az információk szerzésére a helyi kultúrközpont, vagyis a kocsmá megtekintése. A pultossal elcsevegve gyakran kapunk tippeket, de akár

A MI KIS CSALÁDUNK



még speciális küldetéseket is: ezeket érdemes elfogadni, mivel hatalmas pénzeket kaszálhatunk velük. Akad köztük értékes muzeális tárgyak expressz szállítása – amikor az idő mellett arra is kell ügyelnünk, hogy épségben érkezzen meg a rakomány –, a teljes helyi szeszéskészlet át-csempészése egy másik városba (miközben az összes feldühödött helyi paraszt minket lökdös a kisteherautójával), de akár olyan kamionverseny is, amikor két, egymásnak háttal álló, kötéllal összekötött járgány küzd azon, hogy melyikük tudja elhúzni a másikat. Egyszerű gyerek lévén talán ezt élveztem a legjobban, nem kellett más tenni, csak ezerral püfölni az [Enter]-t. Nagyon jók a küldetések, később újra lejátszhatjuk őket egyesével is a „Mission Mode”-ban: ilyenkor nem pénzt kapunk, hanem teljesítményünk függvényében csillagokat, melyeket később cheatekre válthatunk.

A 18 KERÉK, ÉS AMI FÖLÖTTE VAN

Minden város – még családi farmunk is! – rendelkezik garázzsal, vagy ha tetszik, műhellyel. Itt tankolhatjuk újra járgányunkat, illetve itt javíthatjuk ki az apróbb sérüléseket is, amelyeket pl. az alattunk szétlapuló rendőrautók okoztak. Mindkettő igen költséges mulatság, főleg az utóbbi: ugyan igen csábító keresztülgázolni mindenben, egy-egy látványosabb (brutálisabb) megnyilvánulásért pedig akár még pénzjutalmat is kapunk, ha leamortizáljuk a kasznit, a gatyánk is rámehet egy „nagygenerálra”. Ami viszont még veszélyesebb – és

a legklasszabb – az a kamion fejlesztése. A műhelyben különböző extrákat vásárolhatunk, ám sajnos horribilis összegekről. Mivel a végcél a minél nagyobb összeg felmutatása, nagyon óvatosan szórjuk a pénzt! A játék ebből az egy szempontból nagyon nehéz, mivel testvéreink egyáltalán nem ülnek a babérjaikon. Érdekes inkább azokra a dolgokra költeni, amik hosszabb távon megtérülnek: például a bővített platóval egy körben több árut cipelhetünk. Akadnak olyan extrák, melyek a fogyasztást csökkentik, mások a sérülések mértékét – ezek is megtérülnek, mivel nem mindegy, hogy alkalmanként ötezerért vagy ötvenezerért kell tankolnunk, illetve javíttatnunk. Nagyon fontos, hogy ugyanitt új utánfutót is vehetünk, ha éppen másfajta árut szeretnénk szállítani. Háromféle létezik: a ponyvás, a tanker és a hűtőkocsi. A boltban annak megfelelően vásárolhatunk különféle árukat, hogy épp melyik trélerrel rendelkezünk. A műhely szolgáltatása még, hogy járgányunkat tetszés szerint dekorálhatjuk új logókkal, de akár speckó festést is tervezhetünk magunknak, ha épp ehhez van kedvünk.

YEEE-HAAA!

Nem számítottam arra, hogy ennyire tetszeni fog a BMT. Bár a grafika szép, mégis inkább hangulatos. *(Ne aggódj, olvassunk a sorok között, Mazur ©... – Bad Sector)* Maga a vezetési rész viszont meglepően jól lett találgatva: a tréler ugyanis – ha valaki nem látott volna még kamiont – csak egy helyen van rögzítve, így kanyarokban jobbra-balra csapkod. (Kiválóan fel lehet lökni vele a motorosokat!) Ettől jóval keményebb az irányítás, de valahogy mégsem túl nehéz. Ami viszont a csúcs, az a zene. A GTA3-ban látott módon kapcsolhatunk a rádióállomások között, megkeresve a nekünk legjobban tetsző muzsikát, de a beszélgetős műsorok a legjobbak. Volt, amikor úgy nevettem, hogy három autót lapítottam szét, pedig épp nem is akartam. Hiba a talán kicsit monoton játékmenet, továbbá a néhány bug – pl. van, amikor megőrül a kamion, és muszáj újraindítani a játékot –, de a hangulat mindenért kárpótol.

mazur

CHART

- GTA3
93%
- Freelancer
88%
- Big Mutha Truckers
87%
- Redneck Racing
71%

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 500 MHz,
96 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- Tesztkonfiguráció
AMD 2000+ XP,
512 DDR RAM,
GeF4 MX440
- Tapasztalatunk
„Nem túl gépigényes, gyengébb gépeken is szépen mutat. Stabil, inkább játékbugok miatt kellett néha újraindítani.”

ÉRTÉKELÉS

- frenetikus hangulat
- kiegyensúlyozott játékmenet
- egy idő után kicsit monoton

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékosítás

87
százalék





RESZKESSETEK, SZELLEMI RTŐK!

GHOST MASTER

■ KATEGÓRIA: kísértetház-menedzser ■ KÖRNYEZET: kísértetházak ■ NEHÉZSÉG: közepes ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Frankenstein, Drakula, zombik, szellemek: a klasszikus horrorfilmek jól ismert rémei évtizedeken keresztül riogatták a stílus iránt fogékony mozi látogatókat. Bár jó néhány játékban szembe is szállhattunk velük, a Ghost Masterben megfordult a kocka: ezúttal Te vagy a gazda, és rémeid csak arra várnak, hogy parancsodra a frászt hozzák a szerencsétlen házlakókra!

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Sick Puppies
■ KIADÓ
Empire
■ WEBOLDAL
www.ghostmaster.com
■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.
■ MEGJELENÉS
2003. május 30.

TIPP

WEB

Ismerős szitu? Be kell vallanom, elsőre nekem is egy régi klasszikus, a zseniális *Dungeon Keeper 2* jutott eszembe (az első még nem volt elég kiforrott, a DK a második részre „érte ki magát”), pedig a Ghost Master azért sok szempontból különbözik ettől az etalon stratégiától. Hogy végül is nem sikerült a DK2-t felülmúlni, azt a cikk alján látható értékelésből már gondolom, kilested – pedig csak egy házszálon múltott, és ha továbbolvasod, meg fogod tudni, miért...

HÁZ A KÍSÉRTETHEGYEN

Az alapfelállítás, mint Molyneux játékaiban általában, itt is roppant egyszerű: adott

egy ház, amelyben gyanútlan és ártatlan lakók élnek és virulnak, és nekünk az a feladatunk, hogy a frászt hozzuk rájuk, olyanra, hogy végül csapat-papot otthagya elmeneküljenek. Ezt persze úgy is megpróbálhatnánk, hogy szabályos időközönként ráordítunk a monitorra, ám szerencsére erre nem lesz szükség, hiszen a segítségünkre lesznek különféle rémségek, akik híres(en gagyi) horrorfilmekből jöttek, hogy minden parancsunkat teljesítsék. Az elűzetés kitűzött célja, gondolom, elsőre könnyűnek hangzik, hiszen mi már a filmekben látható rémségeknél jóval hétköznapibb dolgoktól is frászt kaphatunk: egy paras játék közben elég annyi, hogy hirtelen

ránk nyissák az ajtót, hogy ijedten felkiáltjunk. A Ghost Masterben azonban, látni fogjátok, hogy korántsem ilyen egyértelműen könnyű a helyzetünk...

MÁSVILÁG

A házakban lakó jóemberek például korántsem azok a hiszékeny, horrorfilmekben látható paragépek, hanem a legtöbben elég szkeptikusak (minél nehezebb pályára kerülünk, annál nehezebben befolyásolhatóak). Rémeinket például effektíve nem is veszik észre, csak az általuk keltett zajokat vagy természetfeletti jelenségeket tapasztalják, és így kapnak frászt tőlük. Ezek a különféle jó polgárok amúgy feltű-

Oscar Wilde: *Canterville-i kísértet***A KÍSÉRTET, AKI KUDARCOT VALLOTT...**

Aki a játékhoz illő poénos kísértetregényt akar olvasni, annak Oscar Wilde *Canterville-i kísértet* című regényét ajánlom, amelyben a játékhoz hasonlóan egy olyan lélekről olvashatunk, akinek nehézségei akadnak az általa megszállt ódon kastélyba költöző amerikai család riogatásával. Szegény kísértetünk hiába is veti be a legvérmesebb félelemkeltéseket, a túlságosan is praktikus amerikaiaknál többször is kudarcot vall, míg végül kénytelen-kelletlen össze nem barátkozik velük.



nően emlékeztetnek a *The Sims*-éire: ugyanúgy saját életüket élik, fel-alá járkálnak, a többiekkel csacsognak, hanyatt dőlnek a kanapén, újságot olvasnak, tévét néznek, illetve előre szkriptelt viselkedésformákat követnek: például az egyik házban körbeültek egy kis szeánszra (szellem-idézésre). A mi rémeink kérésre meg is jelentek, ők pedig azon imádkoztak, hogy bár ne idézgettek volna soha ☺...

beugranak a zuhany alá, vagy valaki megpróbálja eloltani őket egy tűzoltó készülékkel. Itt tehát nem tényleges realizmusról van szó, hiszen a bekövetkező események tulajdonképpen nem történnek meg.

„TIZEN... HUSZONHÁROM SZELLEM”

Az emberekre összesen négyféle érzettel hozhatjuk rá a frászt: hőmérséklet, hangok, látvány és szagok. Mint a *Dungeon*

CHART

- **Dungeon Keeper 2**
95%
- **Black and White**
92%
- **Ghost Master**
89%
- **The Sims**
88%

„Amikor kárhozott lelkeink kérésre megjelentek, a szeánszolók azon imádkoztak, hogy bár ne idézgettek volna soha szellemet...☺”

Bár a *The Sims*-szel ellentétben parancsokat nem adhatunk ki nekik, viszont reagálni fognak arra, ahogyan a szellemekkel befolyásoljuk őket. Ha például kihűtjük a szobát, akkor elkezdnek vacogni, és alaposan befűtenek. Ha a falból vizet folyatunk, akkor megpróbálják megjavítani a csöveket. Ha pedig szerencsétlenül elhitejtük, hogy meggyulladt a testük, akkor

Keeper-ben, no és persze a már említett *The Sims*-ben, szörnyeinknek itt is viszonylag önálló viselkedésformájuk van: az egy bizonyos pontra elhelyezett rém magától fogja ijesztgetni az arra járókat. Képességeiket alpból véletlenszerűen használják, ám természetesen megadhatjuk nekik azt is, hogy csak bizonyos fajtákat használjanak, és kiválaszthatunk szá-



13 szellem, Szellemhajó

FRISS BORZONGÁSOK

Aki frissebb kísértetes filmet akar látni, annak még ajánlom figyelmébe a *13 szellem* című mozit, amely ugyan közel sem annyira jó, mint a *Ragyogás*, viszont vizuális téren iszonyúan látványos, emellett tényleg félelmetes, ha pedig már ezt is látátok, akkor esetleg még érdemes megnézni a szintén idevágó, a mozikban mostanában vetített *Szellemhajó*.



HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 500 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

■ Tesztkonfiguráció

Athlon XP 1800+,
512 MB RAM,
ATI Radeon 8500
64MB

■ Tapasztalatunk

„Nálam időnként egy picit bezagatott, de komolyabb problémákkal nem találkoztam”

mukra specifikus célpontokat is. Nagy különbség a Keeperrel ellentétben, hogy a szörnyek azért itt annyira nincsenek „szabadon eresztve” – képletesen és konkrétan értve is: mindig egy bizonyos ponthoz köthetjük csak őket (erről majd még később), és nem is mozognak, viselkednek annyira önállóan, mint a Keeperben vagy a *The Sims*-ben. Ebből a szempontból egy kicsit csalódtam a Ghost Masterben: ezekben a klasszikusokban valahogy erősebb volt an-



zunk, és mindegyikük különféle ismert mitológiákhoz vagy horrorfilmekhez kötődik.

„MULDER! MULDER! VALAMI ZÖLDES FÉNY MOZOG A HÁTAD MÖGÖTT!” (SCULLY ÜGYNÖK)

Ahogy leraktuk a szörnyeket, azonnal rosszalkodni kezdenek. A „varázslatok” száma igen tekintélyes: összesen 150-félével riogathatjuk a házlakókat. Alapvetően kétféle módon teszik ezt rémeink: egy-

Alapvető célunk akkora rémületet kelteni, hogy az emberek végül elmeneküljenek, de szerencsére a készítők változatos mellékfeladatokkal ugyancsak nyakon öntötték a küldetéseket. Ezek általában elég érdekesek, de időnként túl nehézre vagy homályosra sikerültek, és órákig kellett szenvednem, mire rájöttem, hogy például hogyan kell az egyik házban a holttesteket felfednem. (Ráadásul egy olyan verziót kaptunk, amelyben még nem lehetett menteni! Argh!)

Összesen húsz küldetéssel találkozunk, és bizonyos feladatok híres filmekre utalnak. Az egyik például a *Gonosz halottra* (*Evil Dead*) emlékeztet (ahol mi vagyunk halottak és nagyon gonoszak ☹...): egy elhagyatott turistaházban három kutatónak kell segítenünk, hogy megtalálják a Halottak könyvét, a pincében pedig egy boszorkány szelleme kísért...

Egy másik ironikus utalást a *Ház a kísértet-hegyen* című bűn rossz filmre találtam (az eredeti verzió azért nem volt olyan rossz... – ender), ahol egy ideggyógyintézetben örült tudósok szellemeken kísérleteznek. A *Deadfellas* (*Godfellas*=Nagymenő) miszsió is jót röhögtem, ahol a maffia jachtján kell kísértetni cementbe bugyolált lábú szellemriporterekkel (akik látták a filmet, azok értik a poént) az Unusual Suspectsben pedig egy kísértetjárta rendőrsőn gonoszokodhatunk.

SZELEM A PALACKBAN

Egyes helyeken ellenséges lelkekkel találkozunk: ezeket el kell hajtánunk, hogy

„Minden bizonytalansággal a gremlinek tehetnek a nyolcvanas évekbeli magyar Color Star televíziók felrobbanásáról is ☺...”

nak az illúziója, hogy önálló, életre kelt lényeket irányítok...

A helyhez fixálás mindig a szörny alaptípusától függ. A gremlint például bonyolultabb elektromos készülékekre lehet csak rakni: ilyenkor félelmetes kisüléseket és egyéb jelenségeket produkál. (Minden bizonytalansággal tehetnek a nyolcvanas években a magyar Color Star televíziók felrobbanásáról is ☺...), a fej nélküli lovas pedig csak az országútra lehet rakni.

Az egyértelmű kötődési pontokon túl homályosabbakkal is találkozunk: a rossz tündér például a levegőhöz kötődő olyan helyekhez kerülhet, mint például a bicikli (?), a homokember a tántorgó házlakók köré, hogy a pszichéjükben vájkáljon, a poltergeistok pedig csak gyerekek „kedves barátai” lehetnek. Összesen 23-féle szellemmel találko-

részt a már említett „lakberendezést” gyakorolják, másrészt saját maguk adnak elő bizonyos parakeltő hangokat, zörejeket vagy szagokat. Kedvenceim közé tartozik a pókiszony – jól megtermett fekete özvegyünk pókhálókat és kis, fel-alá rohagáló ízellárbú rokonokat gyárt – és a „természetfeletti oszlop”, amellyel a szellemek tárgyakat raknak egymásra; de a mindent megremegtető földrengés sem rossz.

Ahogy az emberek egyre jobban beparáznak, annál több „ectoplazmát” kapunk, ami a Ghost Masterben a „nyersanyag”. A durvább varázslatokhoz ehhez az anyagra van szükségünk, úgyhogy bizonyos szempontból a félelemkeltés öngerjesztő folyamat: csak akkor tudjuk a legelementárisabb rettenetet okozni, ha már a házlakók amúgy is eléggé cidriznek.



„örök nyugalomra” leljenek. Mások viszont barátságosak velünk, és szívesen beállnának csapatunkba: őket úgy tudjuk felvenni, hogy megszabadítjuk specifikus láncoktól, így nyugodtan kísérhetnek szegények. A legelső, oktatómisszióban például egy porszívóhoz kötött banya szellemét kell kiszabadítanunk, úgy, hogy a gremlint a közelben lévő másik elektromos készülékre helyezzük, amely mindkettőt hazavágja, így a nyanya eltávozik, és örömeiben be is áll hozzánk.

Később egyre jobban nehezednek a puzzle-feladatok, egyre többet kell agyálnunk a lelécolt lelkek kiszabadításán. Ezekhez gyakran rá kell vinned az embereket, hogy azt csinálják, amit akarsz – akár egy ajtó, egy titkos fal kinyitására, a rendőrség kihívására van szó, vagy egyszerűen csak arról, hogy rohanjanak egy konkrét helyre – és ez sokkal nehezebb, mint amilyennek gondolnánk, mivel konkrétan nem tudjuk irányítani őket. A jutalom azonban nem marad el, mert a szörnyek kiszabadítása nemcsak azt jelenti, hogy ezek után az irányításunk alá vehetjük őket, hanem zsetont is kapunk, amelyből újabb varázslatokkal szerelhetjük fel kis kedvenceinket, így a játék némi RPG-beütéssel is büszkélkedhet.

A PADLÓKAT 3D-S VÉRREL MÓSTÁK FEL...

A kissé morbid tartalom ellenére a játék inkább poénosra veszi magát, mint hogy rémálmokat okozzon. A zene az Adams Familyt idézi, nem pedig a Ragyogást, és a szörnyek is komikusak, nem félelmete-

sek. Szerencsére azért nem is túl gyerekes a program: sikerült megtalálni a humor és horror közötti szerencsés középutat.

A grafika látványos, forgatható 3D-s cucc, és bár összességében nem fogunk elájulni a textúrák részletességétől, vagy a karakterek kidolgozottságától, azért néhány gyönyörű helyszín láttán elégedetten csetinhetünk. Az épületek hatalmasak, és aránylag könnyedén tudunk ki-be zoomolni, a szintek között váltogatni, bár némi gyakorlat azért szükséges hozzá. Az egyik legszebb helyszín a gótikus kórház, amelyben a normál és mentális betegek ápolása is folyik. A lenti szintek tiszta, fehér falakból és gondosan felmosott folyosókból állnak, míg a fentiek piszkosak és háborzongatóak.

SZELLEMEK ÉS KELLEM

Összességében a Ghost Master nagyon bejött a kis roszmájú, Dungeon Keeperen felőtt lelkeknek: rendkívül ötletes játékményt, aránylag változatos küldetések, „szellemes” hangulat, stratégiai játékhoz képest kifejezetten szép, jól kidolgozott 3D-s grafika – mi kell még? Nos, egy kicsivel több „ész” és önállóság nem ártott volna elkárhozott lelkeinknek, mert az ember okvetlenül a Dungeon Keeperrel, vagy a The Simszel hasonlítja össze a játékot, és míg ott vérprofi módon, már-már tamagochiszinten kidolgozott MI-vel volt dolgunk, itt a mesterséges intelligencia nem rossz, de lehetett volna még gyűrni rajta.

Kicsit zavart az is, hogy az olyan helyeken, ahol túl sok házlakót kellett kiebrudalni,

Stephen King: Ragyogás

SZÁLLODA KÁRHOZOTT LELKEKNEK

A „komolyabb” idevágó művek közül, a cikkben már említettek mellett még a Ragyogás című Stephen King-regényt és az ez alapján készült filmet tudom ajánlani. A Ragyogás egy sikertelen íróról (Jack Nicholson játssza zseniálisan a filmben) és családjáról szól: az apa frissen vállalt gondnoki munkája révén egy hó által teljesen elszeparált szállodába, a Panorámába költözik. Hamar kiderül, hogy a szállodát perverz rituálék és véres bűntények következtében meghalt emberek szellemei lakják, ezeket pedig apa és fia egyaránt látják. Az író végül is teljesen beleőrül a helyzetbe, fiának és feleségének pedig menekülnie kell gyilkos őrjöngései elől.



a játék egy idő után vontatottá vált. Vesztetni ugyan a Ghost Masterben nem lehet, viszont ilyenkor nagyon sokáig csak azzal voltam elfoglalva, hogy ide-oda rakosgattam a szellemeket, a különböző, „még nyugis” embereket keresgélve, hogy melléjük tegyem le őket, aztán amikor valamelyik átment egy másik szobába, akkor követni kellett, és így tovább. Ennek ellenére a Ghost Master csak ajánlani tudom annak, aki egy kis eredetiségre vágyik: a Tropico 2 mellett ez a másik nagyon hangulatosan és ötletesen kidolgozott, „poénos” stratégiai/menedzser játék, úgyhogy a rajongók most igazán nem panaszkodhatnak...

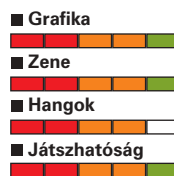
Bad Sector

ÖSSZEHAJONLÍTÁS

	THE SIMS	GHOST MASTER
ÖTLETESSÉG	10/10	9/10
	Amikor megtudtam, hogy a „valós világ” alapján készül, amelybe akár saját magunkat és életünket is belerakhatjuk, iszonyúan fellelkesültem. A The Sims nem hibátlan játék de ennyire eredeti ötletet azóta sem találtak ki.	Kísértetház, amelyben kárhozott lelkeket kell irányítani? Zseniális! Más játékokban nekünk kell Undying-stílusban mindent kipucolni, ám ezúttal mi magunk irányíthatjuk a szellemeket. A Dungeon Keeperre picit azért hajaz a játék...
GRAFIKA	6/10	9/10
	A The Sims izometrikus grafikája mai szemmel is elfogadható, de azért az idő vasfoga rajta is meglátszik. A kiegészítők mindig új grafikus elemekkel dobják fel az alapjátékot, de azért nem tudják kendőzni, hogy a The Sims „régimotoros”.	A játék grafikája ugyan nem Unreal 2-szintű, de hát a stratégiákra ez nem is jellemző és a 3D-sek között még mindig a Ghost Master a legdögösebb. A forgatható motor kitűnő, de pár effekt azért nem ártott volna.
MI	10/10	8/10
	Amit a The Sims MI terén felvonultat, az még ma is példa értékű. Embereknek nemcsak alpból tudnak rengeteg mindent, de meg is taníthatjuk őket rá, így saját viselkedésstruktúrákat alakítanak ki. A The Sims MI-je egyszerűen zseniális.	Bár nagyon okos a Ghost Master MI-je is, ez inkább az emberekre jellemző, akiket pont nem tudunk irányítani. A lakók remekül élik életüket, és rendkívül hihetően reagálnak, a kísértetek viszont nem annyira önállóak.
VÁLTOZATOSSÁG	6/10	8/10
	Ez a rész, ahol a Ghost Master visszavág, Will Wright játéka bármennyire is zseniális, hosszú távon unalmassá válik. Bár újabb és újabb kiegészítőket kaptunk, de ezek sem tudják palástolni, hogy a játékményt nem elég változatos.	A Ghost Master elismerést érdemel, hogy a küldetéseknek nem csak fő, hanem mellékfeladataik is vannak és a pályák is elég változatosak. Ámde egy-egy feladat nagyon elhúzódhat és kissé monotonná is válhat a játék..
ÖSSZESEN	32/40	34/40

ÉRTÉKELÉS

- általában poénos, ötletes játékményt
- kellemes, 3D-s forgatható grafika
- a főküldetések mellett mellékcélok is kapunk
- az MI lehetne egy picit kifinomultabb (lásd pl. Dungeon Keeper 2)
- időnként monotonná váló játékményt



89
százalék



TENGERRE, KALÓZOK!

TROPICO 2: PIRATE COVE

■KATEGÓRIA: kalózbirodalom-építés ■KÖRNYEZET: Karib-tenger ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Az ember azt gondolná, hogy egy kalózkirály élete igazán nem lehet olyan bonyolult; néha egy kis csetepaté rablással és váltságdíj-begyűjtéssel fűszerezve, itt-ott egy kevés rendcsinálás, és hősünk már élvezheti is az élet szebbik oldalát csodás hölgyek és persze egy kancsó rum társaságában. Hát nem egészen...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
JoWood
- KIADÓ
JoWood
- WEBOLDAL
www.jowood.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

TIPP

WEB

Bizony, a kalózkirályok élete ennél bonyolultabb. Sőt, sokkal bonyolultabb – legalábbis ez derül ki az egykori *Tropico* folytatásaként jegyzett *Pirate Cove*-ből; banánköztársaság helyett ezúttal egy igazi kalóztanyát kell felvirágoztatnunk. A helyszín lehetne akár ugyanaz is, néhány száz évet azonban visszamentünk az időben; polgárok helyett rabszolgák és kalózkok lakják a szigetet, szivarexport helyett pedig rablásból és váltságdíjból származik a „nemzeti össztermék” nagy része. A feladat viszont változatlan: a rendelkezésre álló eszközök felhasználásával elégtételt kell adni az alattvalóid (jelen esetben kalózaid) igényeit és szükségleteit – ellenkező esetben jön a lázadás, és ha nem vigyázol, igen gyorsan egy fejtel alacsonyabb leszel. A kérdés tehát adott: mitől is lesz boldog egy kalóz? A válasz egyszerű: nagy

menyiségű alkoholtól, némi szerencsejátéktól, egy helytől, ahol lepihenhet és persze egy mindig tetterre kész „barátnőtől”. *(Miért, kell ennél több @? – Bad Sector)* Ahhoz, hogy mindezt előteremtsük számukra, egy jól működő gazdaságot kell létrehozunk, hiszen többnyire csak abból gazdálkodhatunk, amit embereink így vagy úgy megtermelnek. Gondoskodnunk kell „alattvalóink” élelmézéséről, ki kell elégítenünk a fent említett szórakozási igényeiket, illetve elő kell állítanunk mindazokat az eszközöket, amelyek nélkül aligha beszélhetünk kalózmesterségről (hajók, kardok, ágyúk stb.). Ha jól dolgozunk, a rendszer elméletileg magától is működik majd, és így több időt szentelhetünk a politikának, a környező szigetvilág feltérképezésének, no és persze a gyanútlan kereskedőhajók minél szakszerűbb kifosztásának.

Odahaza eközben szorgalmasan dolgoznak rabszolgáink, végzik mindennapi teendőiket, építik és szépítik birodalmunkat – legalábbis amíg az ő szükségleteiket is sikerül kellőképpen kielégítenünk. Idővel szigetünkön megszorodik a lakosság, és ilyenformán roppant kellemetlen dolog lehet, ha hagyjuk őket elkanászodni (elszőkdöshetnek a szigetről, rosszabb esetben fel is lázadhatnak). Nehéz tehát a kalózkirály élete, hiszen a birodalomépítés mellett az alattvalók lelkiállagával is foglalkoznia kell – és persze az sem árt, ha mindeközben saját zsebeit is igyekszik rendesen megtölteni...

BIRODALOMÉPÍTÉS Á LA TROPICO

Szigetünket a *Tropicó*-ban már megismert módon fejleszthetjük – feladatokat ugyan kijelölhetünk, de embereinket közvetlenül mégsem irányíthatjuk. A játékmenet tehát alapvetően nem változott, bár kétségtelen,



hogy a fejlesztők tanultak az első rész tapasztalataiból, és így a feleslegesnek ítélt részeket kihagyták a folytatásból (eltűnt például a szigetlakók rokoni kapcsolatainak nyomon követése). A kezelőfunkciók használatát is sikerült optimalizálni, így a korábban csak több lépcsőben elérhető színes információs képernyők – mint amilyen például a „hol érdemes bányászni” vagy a „ki mit gondol a közbiztonságról”

mesterembereket is fogságba ejthetünk. Őket ezután munkára is foghatjuk, sőt bizonyos létesítmények üzemeltetéséhez kifejezetten szükségünk lesz a speciális szakemberek segítségére (elvégre szaképzett pék, sebész vagy hajóács nem biztos, hogy akad a rabszolgáink nagyobb részét kitevő, partra sodródott hajótörtek között). Megmaradtak az első részben megismert uralkodói rendeletek is, így ha

„Ha nincs elég rabszolga szigetünkön, a kriptából némi pénzmagért cserébe bármikor verbuválhatunk néhány jóképű csontváz-munkást”

– ezután már sokkal könnyebben elővarázsolhatók. Általában a kiválasztástól függően akár 3-4 infoképernyőt is felkínál a program, így aztán elég csak ráklikkelni mondjuk a kukoricafarmra, és máris láthatjuk, hogy hová is érdemes építkezni. Az egykori turisták szerepét a gazdag foglyok vették át, akiket a portyák során ejtnek fogságba húséges kalózáink. Az így fennhatóságunk alá került nagy méltóságú hölgyek és urak ezután szabadon kószálhatnak a szigeten, igénybe vehetik az ott felkínált szolgáltatásokat, vagy váltságdíj fejében akár azonnal távozhatnak. Jópofa újítás, hogy az előkelő foglyok mellett

minden kötél szakad, megpróbálhatunk helyzetünkön jótékonykodással vagy keménykezű megoldások alkalmazásával javítani. Ingenyrumot utalhatunk ki, veszélyes elemeket likvidálhatunk, tehetséges rabszolgákat kalózzokká tehetünk, kapitányokat bérelhetünk fel, és természetesen a diplomáciai lépéseinket is ily módon koordinálhatjuk.

Örömteli hír, hogy a szabadon választható térképek és a különböző speciális helyzeteket feldolgozó pályák mellett összefüggő hadjáratot is választhatunk. Nem kell persze különösebben összetett kerettörténetre gondolnotok, de arra azért minden-

Az úszó erőd tündöklése és bukása (1550-1610)

A GALLEON

Valamikor a XVI. század közepén jelent meg először az „úszó erődként” számon tartott Galleonok egyik első képviselője. A spanyolok által kifejlesztett hajót kezdetben az arany óhazába szállítására használták, ezért aztán gyakran még a XVIII. században is „Gold Galleon”-ként emlegették. Lassú és nehézkes mozgása mellé igen komoly fegyverzenával társult, így viszonylag gyorsan a többi meghatározó hajós nemzet – az angol, a francia, később pedig a svéd – is hadrendbe állította. Magas fedélzetének és hordós felépítésű törzsének köszönhetően igen nehéz volt feljutni rá, így a frontális kalóztámadásokkal szemben általában védve volt. 1580 körül élte fénykorát, ez idő tájt már minden komolyabb flottában nagy számban megtalálható. 1610 után fokozatosan csökkent a jelentősége, és vezető szerepét más, gyorsabb típusok vették át.



CHART

- Tropico 2
91%
- Tropico 2
89%
- Age of Sail 2
85%

képpen elegendő a 16, egyre nehezedő küldetés, hogy némi motivációt jelentsen az építkezés újratekésítéséhez (annál is inkább, mivel a program csak szép lassan enged hozzáférést a különlegesebb épületekhez). A kezdetben egyszerű feladatokat idővel egyre bonyolultabbak követik, és így fokozatosan azokat a funkciókat is megtanuljuk majd használni, amelyeket egyébként egy saját pályán soha nem alkalmaznánk.

KARIB-TENGERI PORTYA

A Pirate Cove a Karib-tenger térségében játszódik, így itt kell kalózbirodalmat létrehozunk. A kalózkodás persze elképzelhetetlen tengeri ütközetek nélkül, és ezzel el is érkeztünk a Tropico 2 legnagyobb újításához; a térképhez, amelynek segítségével megtervezhetjük portyáinkat. Közép-Amerikát és a környező szigetvilágot kb. 15-20 zónára osztották a fejlesztők, az egyes zónákhoz pedig eltérő jellemzőket és hatalmi viszonyokat rendeltek. A gyakorlatban mindez azt jelenti, hogy minden zónában más az úr; van, ahol komoly spanyol jelenlét mellett alig találkozhatunk francia hajókkal, máshol ellenben angol kereskedelmi útvonalak haladnak keresztül. Mindezek alapján dönthetünk arról, hogy hová induljanak „fiaink” vadászni, és akár azt is meghatározhatjuk, hogy milyen felségjelű hajókat támadjanak meg, illetve





mely nemzet képviselőit hagyják futni. Mivel az 1500-as évek folyamán a térség erőviszonyai többször is átrendeződtek, a diplomácia okos alkalmazásával akár profitálhatunk is a konfliktushelyzetekből (az angolok például mindig értékelik, ha az ellenséges francia hajókat fosztogatjuk).

Néha viszont pontosan az bizonyulhat a legjobb megoldásnak, ha éppen mi szítjuk az ellentéteket – elvégre mindig jobb, ha az angolok, spanyolok és franciák egymást lövik, ahelyett hogy ránk vadásznának ©... Szigetünkön hat különböző méretű hajót építhetünk; a legkisebb az alig néhány fős legénységgel útra kelő Snow, a legnagyobb pedig a valóban hatalmas Galleon. A kisebb típusok előnye elsősorban olcsóbb előállítási költségükben és gyorsaságukban rejlik, míg a nagyobb hajók messzebb képesek hajózni, és persze meggyőző tűzerővel bírnak. A hajóknak indulás előtt feladatot adhatunk; küldhetjük őket felfedező útra egy eleddig ismeretlen zónába, fogathatunk velük mesterembert, megtámadhatunk part menti településeket és kereskedelmi útvonalakat, vagy egyszerűen csak portyáztathatunk. Utóbbi két esetben még azt is megszabhatjuk nekik, hogy milyen támadási stílust alkalmazzanak (a közelharcot erőltessék, vagy inkább ágyúkkal kényyszerítsék megállásra prédájukat), ezenfelül azonban sajnos semmi beleszólásunk sincs egy ütközet kimenetelébe. Siker vagy kudarc a kapitány és a legénység felkészültségén múlik – no meg persze nagy adag szerencsén (a legénységet egyébként az erre rendszeresített kiképzőközpontokban folyamatosan tréningelhetjük). Ha netán elsüllyed a hajó (ami őszintén szólva igen gyakran előfordul), akkor természetesen oda az addig gyűjtött zsákmány, a legénység és persze a felszerelések is (a kapitány idővel többnyire megszökik a fogságból, és visszatér a szigetre). Ha viszont minden terv szerint halad, úgy a portyáról haza-

térve örül a kincstár, és persze alattvalóink is lelkesebben térnek be a helyi kocsmába egy italla. Mindeközben hajóinkat – a lehetőségekhez mérten – feltöltik készletekkel, és ha minden jól megy, nemskára indulhatunk is a következő kalandra.

ÉPÍTSÜNK LUXUSKUPIT?

Elsüllyedt fregattok és ideges franciák ide vagy oda, a legnagyobb problémát mégis kalózaink folyamatosan változó igényeinek kielégítése jelenti majd. Ha ugyanis jól megy a szekér, és nagy a zsákmány, akkor embereink is tehetősebbé válnak, és egyre színvonalasabb szolgáltatásokat szeretnének kipróbálni. Az apró kupleráj már szűknek bizonyul, sör helyett rumra vágnak, szivarozni szeretnének, és patkányfutás helyett inkább kaszinóba mennének. Át kell tehát építenünk a fél szigetet (ellenkező esetben hamar oda az értékes támogatásuk), mire azonban elkészül a luxus-kupi, lehet, hogy már a tenger fenekén pihen az eddig sikeres fregatt teljes legénysége – vagyis minden kezdődik előlről, hiszen az újonc kalózoknak elég az útszéli kocsmá is. Igen ám, de az új létesítmények fenntartása kihasználatlanul nem olcsó mulatság, és csak remélhetjük, hogy idővel megtérül a befektetésünk – na, ki akar még kalózkirály lenni ©?

VÁLTOZOTT IS, MEG NEM IS...

A Tropicó 2 látványvilágát érdekes kettősség jellemzi; egyfelől minden épület teljesen új, „kalózos” külsőt kapott – hasonlóképpen a szigetet benépesítő lakók is máshogy festenek – ugyanakkor viszont a stílus és a kezelőfelület szinte teljes egészében megegyezik a Tropicóban látottakkal (bár természetesen az irányító konzol is „kalózos” jellegűt öltött). Ettől persze még nagyon jól néz ki minden (elvégre a Tropicó is remekül festett anno), csak valahogy az embernek folyamatosan dejavu érzése van játék közben. Újdonság viszont, hogy egyes épülettípusok – tulajdo-

nosuk vagyoni helyzetének változásait követve – külsőre is változhatnak (ilyenek a kalóztanyák és persze saját palotánk is). A legtöbb Tropicó-féle épületnek megtaláljuk majd a kalózos megfelelőjét, leszámítva persze a speciális helyeket, mint amilyen például a kriptá – ha nincs elég rabszolga a szigetünkön, innen némi pénzmagért cserébe csatában elhullott kalózainkból bármikor verbuválhatunk néhány jóképű csontváz-munkást. Hasonlóan módosul a papagájnevelde és a kalapárus is, főleg miután a cicomás kalpagot viselő hős kalózosok vállal megjelennék a csivitelő madárcsodák ©...

HAJRÁ, KÉKSZAKÁLL!

A Pirate Cove tehát sok tekintetben átgondoltabb és kiforrottabb, mint a sorozat első része, az igazán remek ötleteket azonban másfél évvel ezelőtt már elsűtötték a Tropicóban, és így a folytatás – a hajózás bevezetésén kívül – közel sem szolgál olyan újdonsággal, amely képes lenne markánsan megkülönböztetni őt a néhai diktátorszimulátortól. Ez azonban nem jelent feltétlenül problémát, sőt sokan talán kifejezetten örülnek is ennek (elvégre a sikerrecepten – amíg működik – nem érdemes változtatni). Egy biztos: a kalózos körítés igen hálás téma, ráadásul egészen újszerű megvilágításba helyezi a kalózfejedelmek „egyszerűnek” gondolt életét. A játék grafikája változatlanul remek (akárcsak a korhú dallamokat feldolgozó aláfestő zene), a játékmenet továbbra is élvezetes, a kampánynak köszönhetően pedig sokkal tovább jelent kihívást a program, mint egykoron a Tropicó. Mindent összevetve remek kis stratégia a Pirate Cove, egy nagyszerű játék méltó folytatása, így annak aki nem idegenkedik egy kis gazdasági menedzsmenttől és a karib-tengeri kalózos életétől, mindenképpen érdemes belevágnia. Hajrá, Kékszakáll! **Del**

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

■ **Tesztkonfiguráció**
P4 2,4 GHz,
512MB RAM,
GeF4 Ti 4200,
SB Live

■ **Tapasztalatunk**
„Lévén a látvány nem változott lényegesen a Tropicó óta, a gépigény is hasonló”

ÉRTÉKELÉS

- kalóz környezet
- gyönyörű grafika
- remek zene
- Tropicó feeling
- majdnem ugyanazt egyszer már végigéltük a Tropicó-ban
- nem tudjuk a csatákat közvetlenül irányítani

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékozhatóság



89
százalék

576 **KByte**

MINDEN, AMI VIDEÓJÁTÉK!



Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

TELJES KÍNÁLATUNKAT MOST MÁR AZ INTERNETEN IS MEGTALÁLHATOD!

www.576.hu



GAME BOY ADVANCE

PlayStation®2



New Improvements:
-Banking Center

Critics contend that the basic assumptions for this device are too risky. Dr. Phrinck, from the Partners Research Center in New Capital City, believes that Terrans may be unique in having a central brain structure. 'It is arrogant presumption to assume all intelligent creatures store all their "eggs" in one basket,' Dr. Phrinck said. 'For example, they may have their intelligence distributed throughout their body and not just in a certain area. Moreover, we can't assume that these beings are even humanoid. If these races are vastly different from us then this device will be useless.'

DONE

AMIKOR AZ M. I. TANÍT

GALACTIC CIVILIZATION

■KATEGÓRIA: űrstratégia ■KÖRNYEZET: na vajon? ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: feltétlen

Tenyérjósok szerint nem jelent jót, ha közvetlenül a Master of Orion után startolunk egy hasonló stílusú játékkal. A Strategy First sem így tervezte, de a rivális csúfos bukása után talán már nem bányák ezt a kis csúszást. Így a Galactic Civilization kiút lehet a sötétségből, ahová az MoO3 vezette a stratégiákat.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Stardok Corporation
- KIADÓ
Strategy Fist
- WEBOLDAL
www.galciv.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

WEB

Sok újat már nem lehet kitalálni a körökre osztott, űrben játszódó, birodalomépítgetős programok esetében. Kell egy jó nagy térkép, néhány ellenséges (de minimum ellen-szenves) faj, egy rakás űrhajó és egy jól fejlett, kellően szerteágazó kutatási fa. Ez a lényeg, a többi általában csak púder. Mégis, hiába van minden, a témában érdekelt játékokban benne az összes említett elem, az egyikkel szívesen játszunk (megpróbálunk még egy naprendszert az uralmunk alá vonni, ha ez sikerült, akkor meg még egyet ☺), a másikat pedig félóra után töröljük, nemcsak a vicszíról, de az emlékezetünkéből is. Legnagyobb szerencsénkre a Galactic Civilizations az első csoportba sorolható. Hogy miért? Azt próbálom elregegni nektek ezen a két szép oldalon.

KEZDETI POFONOK

Az ismerkedési este (az első találkozás a programmal) nem úgy sikerült, ahogy

azt vártam. Az első mellbevágó élményt a kötött, ám éppen ezért többnyire gondosan kimunkált hadjárat(ok) teljes hiánya jelentette. A más játékoknál csak amolyan „ilyen is van” kategóriába tartozó, véletlenszerűen generált térkép a GC esetében reflektorfénybe kerül. Itt minden új kampány beállítgatással kezdődik. Mekkora térképet akarunk, milyen ellenfelekkel szeretnénk tengelyt akasztani, ritkák vagy gyakoriak legyenek a lakható bolygók; ilyen és ehhez hasonló kérdésekre kell megfelnünk, mielőtt fellőhetnénk az első űrhajót. Ehhez a témához tartozik a meglepő tény: nincs többjátékos üzemmód! Normális körülmények között, egy 2003-ban kiadott programnál ez körülbelül egy harakirivel ér fel. Hogy miért csak apró bosszúság mindez a GC-nél, arról kicsit később lesz szó. Előbb foglalkozunk a látvánnyal! Már csak azért is, mert szeretném a negatívumokat mihamarabb letudni. A grafika

ugyanis, hm... hogy is mondjam... funkcionálisan megfelelő. Nem fordul fel az ember gyomra, de a sok feketeség között lavírozó, „lapos” hajókat irányítva biztosan nem fogunk petíciót fogalmazni a kiadónak, hogy haladéktalanul emeljék grafikaik fizetését a duplájára. A hanghatásokat is belegyömöszölöm ebbe a bekezdésbe, úgysem érdemes rájuk egy mondatnál többet áldozni: vannak hangok a játékban.

MEGÉRI JÓNAK LENNI

Most, hogy sikerült porig alázni a GC-t, eljött az ideje a pozitív hullám-sugárzásnak. A játék ugyanis minimum két területen csillagos ötöst érdemel. Az egyik ilyen maguk a fajok és a köztük zajló kommunikáció jelentik. Minden népcsoportnak jellege van, amely erősen befolyásolja a kialakuló relációkat. Saját népünk, azaz az emberek értékrendjét a játék közben gyakran felbukkanó, döntést igénylő ese-



CHART

- Haegemonia 90%
- Galactic Civilization 86%
- O.R.B. 71%
- MoO3 69%

ményekre adott válaszaink formálják. Ha egy kolonizálható bolygó teljes óslakosságát rabszolgasorba taszítjuk, akkor ez bizonyosan jó hatással lesz a gazdasági produktivitásra, de a többi nép lelketlen vérszívóként fog elkönyvelni minket. Nincs ezzel semmi baj, ha mi vagyunk a legerősebbek, és amúgy is háborúban állunk már mindenkivel. Minden más esetben azonban jól jöhet egy segítőkész szövetség.

A diplomácia kellemesen kimunkált része a GC-nek. Cserélhetünk technológiát űrhajóra, békekötést pénzre, naprendszer befolyásra. Utóbbi talán némi magyarázatra szorul. A játékban nemcsak a pénz érdemes gyűjtögetni, hanem a befolyás nagyságát szimbolizáló pontokat is. Ilyesmire naprendszerek birtoklásával, kutatással, építkezéssel vagy a már említett külügyi tranzakciókkal tehetünk szert.

PUSZTÁN INTELLIGENCIA KÉRDÉSE

Adós vagyok még a második területtel, ahol kitűnőre vizsgáztak a fejlesztők. Külön öröm, hogy egy olyan részletről van szó, amely az átlagprogramok esetében rendszeresen a negatívumok között szerepel. Nem húzom tovább: a mesterséges intelligenciáról van szó. A gép nem csal, azaz ugyanolyan feltételekkel vág neki a küzdelemnek, mint mi magunk. Mégis, minden leleményességünkre szükségünk lesz, ha akár csak partiban akarunk maradni a listavezető pozícióért. Erre én elég keservesen jöttem rá. A pavlovi reflexnek engedelmessé, amint megláttam a beállítások között a gépi intelligencia rovatot, rögtön felnyomtam maximumra; gondoltam, így körülbelül eléri egy hat és fél éves gyermek színvonalát. Miután ronggyá vertek,

sürgős esetben felajánlja az éppen gyártósoron lévő eszköz, épület megvételét, amely így a következő körben üzembe helyezhető. A GC-ben viszont négy variációt kapunk, köztük három részletfizes megoldást. Megvehetjük fillérekért a méregdrága épületet, de utána hosszú évekig törleszhetjük a borsos részleteket. Mint ahogy az életben, itt is akkor járunk a legjobban, ha az ár minél nagyobb hányadát tudjuk kp-ben kifizetni. De ugye a szükség néha belekényszeríthet minket az uzsora jellegű pénzügyi feltételek elfogadásába.

Úgyesen kivitelezett az ellenséges bolygók inváziója is. Hasonlóan ez előzőhöz, ekkor is döntéshelyzetbe kerülünk. Síma csata esetén csak számbeli és/vagy technikai fölényünkben bízhatunk, ám ha ezt kevésnek ítéljük, jó pénzért kaphatunk némi segítséget.

Droidokkal puhíthatjuk meg az ellenállást, meteorokkal bombázzhatjuk a felszínt, szökőárral söpörhetjük el a part menti településeket stb. A módszerek többsége – mint azt láthatjuk – meglehetősen drasztikus, így nemcsak sokba kerülnek, de durván rombolják az éppen elfoglalható bolygó élővilágát, infrastruktúráját. Használatukra fokozottan igaz: csak saját felelősségre! (Szöveg ellentétben a Galactic Civilization használatával, amely garantáltan nem jelent semmilyen veszélyt.) Mindössze kapunk egy esélyt, hogy megkedvelhessük a jelen egyik legjobb űrstratégiai játékát. Nagyon jó ezt leírni azok után, hogy akkorát csalódtunk a Master of Orion nagy csinnadrattával beharangozott harmadik részében. Bár az is igaz: az MoO3-hoz képest nem volt nehéz jobbat alkotni ☺.

-csonti-

„Elszabadult pár csatahajó léptékű lény, és aranyosan felzabálták a fullosra fejlesztett űrbázisomat”

Hasznuk a galaktikus tanácsüléseken válik világhosszú: ez amolyan jövőbeni ENSZ-nek felel meg. A nagyobb fajok képviselői ilyenkor összedugják a kobakjukat (már akinek juttatott ilyesmit a törzsfelődés), és szavazással döntenek el a fontosabb kérdéseket. Nekem például sikerült kiharcolni egy olimpiai rendezési jogot (extra bevétel egy teljes évig), egy terrorcsillagok (magyar hangja: halálcillag) gyártását tiltó egyezményt, valamint egy űrállatkeretet. Igaz, utóbbival jól megjártam: elszabadult pár csatahajó léptékű lény, és aranyosan felzabálták a fullosra fejlesztett űrbázisomat ☺.

kicsit lejjebb vittem a mércét. No nem nagyon, mert hát mégis az első játékom volt, „csak szokni kell a rendszert”. Nem ragozom: végül közepes IQ-szintű ellenfelek ellen sikerült elfogadható eredménnyel felvennem a harcot. Na ezért mondtam, hogy nem tragédia a többjátékos üzemmód hiánya – elleszünk egy ideig a géppel is...

A két ötös után még kiosztanak néhány piros pontot is a kis intelligens delikvensünknek. Ezeket olyan apróságokkal érdemli ki a játék, mint például a különböző vásárlási konstrukciók. Egy szabvány program megelégszik annyival, hogy

HARDVER

- **Minimalkonfig.**
PII 300 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
8 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850 MHz
(kb. 1150-re húzva)
256 MB RAM
GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„A prógi stabilan,
problémamentesen
üzemelt.”

ÉRTÉKELÉS

- nagyon erős MI
- több járható út a győzelemhez
- remekül összerakott játérendszer
- puritán grafika
- nincs multi

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

86
százalék



REMEK REMAKE?

KNIGHTS & MERCHANTS 2 – A PARASZTFELKELÉS

■ KATEGÓRIA: valós idejű stratégia ■ KÖRNYEZET: középkor ■ NEHÉZSÉG: 4/5 ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: újra

Kiegészíték, kiegészítész, kiegészít ő. Mint ahogy a mostanság új tulajdonba vándorolt Knights & Merchants jogok közvetlen érdekeltjei is kiegészítenek, méghozzá a '98-as keltezésű alapvetés lehető legszigorúbb nyomdokain.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Joymania
- **KIADÓ**
Zuxxes Entertainment
- **WEBOLDAL**
www.knights.de
- **FORGALMAZÓ**
Comgame Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- új kampány
- régi játék

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

72
százalék

Ami a termék hátán áll: „A nagy sikerű Knights & Merchants második része megérkezett!

Feladatod hasonlít a korábbi részhez: fel kell építened egy jól működő, gazdag életközösséget, majd újoncokból sereget létrehozva szembe kell szállnod a galád ellenfelekkel a csatamezőn.”

S ami tanulságként levonható: a feladat nemcsak hogy hasonló, de kifejezetten az – mint ahogy a '98-ban piacra dobott, előremutató megoldásokban bővelkedő va-

hető a *Knights & Merchants* potenciális folytatásának, sokkal inkább a '98-as darab tartalom és kínálat szintjén kibővített, önnön jogán is futtatható „újratorgatásának.” Annak viszont nagyon.

JELLEMZŐK

A Parasztfelkelés voltaképpen 99,9%-ban egyezik meg a Knights & Merchants-szal, így a téma iránt komolyabban érdeklődők számára erősen javallott az 1998. októberi 576 tanulmányozása. Nekem megvan, le-

denki döntse el szépen. Technikai perifériák: 1998: húsz egyéni küldetés, tíz csoportos misszió. 2003: harminc egyéni küldetés, tíz csoportos misszió. 1998: huszonöt épülettípus. 2003: több mint huszonöt épülettípus. Ezen új épületek sejtethetően a Parasztfelkelésből kinyerhető játékelmény fokát tolják úgymond ki, míg többjatekos módok keretein belül immár egyszerűen hatan „parasztkodhatunk”, hatfélle. Üdvözítő irányvonal, hogy egy-egy jól sikerült játék bővítése önértékű is futtatható, lásd még: *Kohan – Ahriman's Gift*. S lévén, hogy a Parasztfelkelésben az eredeti Knights & Merchants is benne foglaltatik, a játékról '98-ban/tól lemaradt fogyasztó számára immár a bővítés megvásárlása az egyetlen ésszerű alternatíva. A magyarítás szinkronizálás szintjén határozottan tisztességes munka, nem kisebb nevek emelkednek szólásra, mint Kristóf Tibor.

A nyomtatott kézikönyv eredetijével szövegezés szempontjából egyező PDF azonban csak angolul figyel a korongon. Kellemes zenei aláfestés, kényelmes kezelhetőség. Eredetétől s jellegétől fogva ez a parasztfelkelés egészen baráti rendszerkövetelményekkel is beéri, lett légyen ez kárpótlás az egyértelműen túlhaladott grafikus megvalósításért. Tízéves kortól ajánlott.
by gyz

„Az időközben új kiadóra talált mondanakör ezennel egy, az eredeti játék első részének grafikus motorját hasznosító hivatalos kiegészítővel bővül.”

lós idejű stratégia ezennel folytatásnak minősített toldaléka is nyilvánvaló hasonlóságot mutat az immár öt éves alapdarab eredetijével. A jelenség magyarázata egyszerű: az időközben új kiadóra talált mondanakör ezennel egy, az eredeti játék első részének grafikus motorját hasznosító hivatalos kiegészítővel bővül – a magyar nyelven kommunikáló Parasztfelkelés így azonban nem tekintendő, s nem is tekint-

het lícitálni! „Baromi nehéz, de egyes marhaságaitól eltekintve igen jó kis darab” – ez található benne. S máris vonhatjuk le hasonló végkövetkeztetésünket a Parasztfelkelés kapcsán is. Kimunkáltságában, aprólékoságában pusztán a ma legnagyobbjaihoz mérhető szisztéma, mondhatjuk: valóban középkori szimuláció ez. Az erőteljes *Settlers*-behatás pedig éppúgy fogható fel érénynek, mint kisebb problémának. Min-



CSATÁK MEZEJÉN

WARRIOR KINGS: BATTLES

■ **KATEGÓRIA:** fantasy RTS ■ **KÖRNYEZET:** Orbis világa ■ **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Nem szeretem a kiegészítőket. Még a jó játékok átlagos kiegészítőit sem. Nem tudom megemészteni, hogy legtöbbjük mögött minimális munka és maximális profitéhség lapul. Ebben csak egy örömteli dolog van: nagyon lehet örülni, ha véletlenül rábukkanunk egy kivételre.

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Black Cactus
- **KIADÓ**
Empire Interactive
- **WEBOLDAL**
www.warriorkingsbat-tles.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

ÉRTÉKELÉS

- színes, változatos gépi ellenfelek
- apró finomítások a graffikán és a játékegyensúlyon
- Valhalla parti
- öregedő motor
- monoton fejlesztégetés

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

82
százalék

A francia illetőségű Black Cactus tavaly év elején ütös programmal tette le névjegyét a játékipiac asztalára. A Warrior Kings képes volt megfelelni a valós idejű stratégiák szerelmeseinek, valamint a kicsit nagyobb taktikázásra vágyóknak egyaránt. A hagyományos erőforrás-gyűjtögetős, seregtoborzós, gyakós stílus szépen megfért a trükközős, precíz támadásokkal bíbelődő filozófiával. A brutális monsták szerepeltetése pedig csak megkoronázta az amúgy

nem kifejezetten érné meg befektetni egy Battles korongba. Bár már itt is látszik, valamit azért csináltak a fejlesztők. A hadjárat során mi dönthetjük el, melyik provinciát igázzuk le a következő menetben. Az elhatározás gyakorlatilag stratégiánk részét képezi. Hiszen minden elfoglalt országrész után kapunk egy kis jutalmat: fejlettebb technikát, több irányítható alattvalót stb. A provinciák bevezetőjében szokatlan részletességgel olvashatunk a területen éledgelő ellenlábasainkról. Ezek né-

lét. Úgymint: buta, gyáva, csak zöldfülű katonákat használ, és minden vágya, hogy végre megadhassa magát ☺.

A stílussal rendelkező vezérek mellett egyéb érdekességeket is találhatunk a régi-új játékban. Természetesen vannak eddig nem látott egységek, épületek, de meg kell jegyezni, hogy a Black Cactus ezt nem pusztán kötelező ujjgyakorlatként végezte, hanem egyúttal próbált finomítani a három játszható jellem egyensúlyán is. A legtöbb támogatást a pogány horda kapta, mert a játékosok visszajelzései alapján kiderült: Koppányék nem sűrűn kerültek ki győztesen.

VALHALLA: HALJ MEG SOKSZOR!

Nagyon jó móka a Valhalla opció. Ezt a többjátékos partikon érdemes elővárszolni, ugyanis a játékmódnak megvan az a roppant szórakoztató különlegessége, hogy katonáink újraélednek! Míg közepen folyik a csetepaté a legjobb pozíciókért, addig mi ráncba szedhetjük csúful helybenhagyott gárdánkat, és új stratégiával ismét nekiláthatunk a támadásnak. Ha sikerül, akkor egy ideig mi leszünk a helyi vagány srácok, egészen addig, amíg ellenfeleink nem regenerálódnak, és megindulnak újra a fontos terület visszaszerzéséért. Azt hiszem, ennyi elég is volt a harci kedv felcsigázására, de mielőtt túlzott lelkeseledés törne ki, azért azt szeretném tisztázni, hogy a tavaly sem tökéletes program alapjában nem változott, tehát csodát ne, maximum pár nap felhőtlen szórakozást várjunk a Battlestől.

-csonti-

„A legtöbb támogatást a pogány horda kapta, mert a játékosok visszajelzései alapján kiderült: Koppányék nem sűrűn kerültek ki győztesen.”

is királyi rangban startoló játékot. Így nem volt mit tenni, várhattuk a biztosan bekövetkezőt: a folytatás megjelenését.

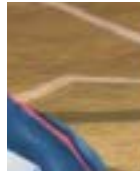
HADJÁRAT? HAGGYÁ' MÁ'!

A kiegészítők nagykönyvének első oldaláról származó első törvény szerint: soha ne adj ki kiegészítőt új hadjárat nélkül. Na itt is így történt. A Battles jó pár évvel a tavaly befejezett sztori utánra penderít minket, ahol a nyugodt, kiszámítható birodalmi életet a sokkal izgalmasabb anarchia váltja fel. Vidám lángnyelvek csapnak fel az épületek falán, izgalmas rajtaütéseken ámulhat a munkától elfásult közember, egyszerűen megint történik valami Orbison, a WK kitalált, fantasy világában ☺. Igen, jól látjátok, önmagában ezért még

ha kifejezetten élvezetes, önmagukban is megálló történetek, így elolvasásukat melegen ajánlom. Már csak azért is, mert a szövegből kiderül, hogy milyen stílusú, kvalitású ellenfélre számíthatunk.

GENERÁLJUNK GENERÁLIST

És ezzel elérkeztünk a Battles egyik legnagyobb erényéhez: a gépi hadvezérekhez. Viselkedésüket nem egyetlen számszerűsített érték határozza meg, hanem tucatnyi jellemvonás. Az egyikük túlnyomórészt lovas egységekkel operál, a másik gyáva, de barátságos, akad olyan, aki a fejlesztés megszállottja, a példákat órákig sorolhatnám. Ha legyőztük már az összes gyárilag kitalált generálist, akkor jön jól az a menüpont, ahol megalkothatjuk álmaink ellenfe-



LEGTUTIBB HAZAFUTÁS

MVP BASEBALL 2003

■ KATEGÓRIA: baseball ■ KÖRNYEZET: MLB-stadionok ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: rengetegszer

Már nagyon vártam. Tudtam és éreztem, hogy a tavasszal együtt eljön ez is. Remegve vettem a kezembe, éreztem, hogy ez valami különleges élmény lesz. S a gombokat nyomogatva elkaptam a baseball-érzés...

A mikor pénteken hazafelé tartottam, Érden, a focipálya mellett nagyobb gyerekhadat láttam, akik baseballoztak. Hódít ez a csodás játék Magyarországon is! Aki nem lakik baseballpálya közelében, az is átélheti ezt az élményt, s erre legjobb az MVP Baseball 2003 használata, sőt még gyógyszerészsünel sem kell konzultálnunk a játék előtt!

MONDHATOK ROSSZAT?

Természetesen nehéz a tesztéréle. Nem azért, mert néha rossz játékokkal is játszania kell, hanem azért, mert néha igen jókkal. Ugyanis ezekről szinte lehetetlen rosszat írni. Készüljétek fel: az MVP BB 2003 ilyen!

Kezdjük például a grafikával: nagyon akurátus a motion capture. Gyönyörűek

néha hegyeseket köpnének, akkor tökéletes lenne az illúzió. (Sőt, ha a köpet végigfolyna a monitoron, vagy ráragasztanák a képernyőre a rágót, az lenne az igazán tuti @... – Bad Sector)

Az arcok felismerhetőek (ahogy ez az EA Sports világában már természetes), sőt egynémely sztárjátékosok egyéni mozdulatait is beépítették (ez persze nekünk, magyaroknak nem sokat mond, azonban az amcsik élnek-halnak ezért a sportért). Újdonság még az úgynevezett bázisnézet: a képernyő felső részén egy apró „gyémántban” (a baseballpálya négyszögét hívják így, eredetileg diamond) láthatjuk, mi történik a bázisokon. Ez főleg azért nagyon hasznos, mert a program a labda röptét követi (így gyorsan kikerülnek a bázisok a kamera látószögéből).

pedig... Hmm, annyit dumálnak, amennyit egy ilyen baseballmeccsen csak kell. Állandóan statisztikákkal bombáznak (no persze a képernyőn is folyamatosan kint van minden, ami szükséges), s ha bémán sikerült egy-egy ütés, csipkelődő megjegyzéseket is kapunk („ezt a gyenge csapat labdát még egy kisiskolás is megütötte volna”). A szemet gyönyörködtető grafika és hangulat mellett a dögös videoklipeket aláfestő rockmuzsika is igencsak jó. Tehát mind a szemnek, mind a fülnek páratlan élmény ez a játék. S mi a helyzet a játszhatósággal?

ÜTNI OLY JÓ

Nos igen. Ebben a kategóriában is hatalmasat alkottak a készítő: aki még soha a kezébe nem vett baseballprogramot, az is simán játszani fog vele 10-15 perc után. Rookie fokozaton még azt is megmutatja a gép, hova jön a dobás, hogy könnyebben reagálhassunk az ütésnél. Csapatunk emberei intelligensen mozognak, így hamarjában megtanulhatjuk, mit és hogyan érdemes. Nem árt egyébként edzéseként a Homerun bajnokságba benevezni, itt az a lényeg, hogy minél hamarabb el kell jutni adott távolsáig úgy, hogy lemérik az ütéseinket. Bár itt minden dobás érvényes felületre jön, mégis jól meg lehet tanulni megütni ezeket. Egy rövid megjegyzés azoknak, akik szeretnék kipróbálni egy baseballcsapat menedzselését: ott a franchise mód. Tuti. A legjobb. Maga a csúcs! **Gyu**

Na jó, írok rosszat is: a nézőtér elég gagyi. Dehát ezt úgyse nagyon látom, csak egy jobb home-run esetén. Akkor meg kit érdekel!

SOUND BABY, SOUND

A hangok. Nos erről is csak a legjobbakat mondhatom. Amikor megütjük a labdát, a hang még attól is függ, az ütő melyik részével találtuk el. A közönség intelligensen morajlik; ők jól látják, mi fog történni, hova repül a labda (ami nekünk az elején nem könnyű feladat), a kommentátorok

„A közönség intelligensen morajlik; ők jól látják, mi fog történni, hova repül a labda,,

a mozdulatok, az ütő az ütés után megfelelő ívben dobja el az ütőt, a védekező csapat mezőnyjátékosai tökéletesen védődnek a labdáért, futásból is úgy dobják a golyót, hogy közben a lendület továbbviszi őket, a bázist elfoglaló támadó pedig előrevetődve zuhan be a pontra, a salak hatalmasat porzik utána. Ugyanígy, ahogy a játékosok helyezkednek, a védők, amint visszadobják a labdát a bázisra, fél lábbal igyekeznek a ponton állni, ha pedig nem tudnak, derék módon iparkodnak vissza. Istenigazából, ha közben rágóznának, és

ADATOK

- FEJLESZTŐ
EA Sport
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.easports.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.
- MEGJELÉNÉS
N/A

HARDVER

- Minimumkonfig.
PIII 600 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

ÉRTÉKELÉS

- szuper grafika
- csúcs hangok
- reális játszhatóság
- gagyi a közönség
- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játszhatóság

92
százalék



DÍNÓMDÁNOM



JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

■KATEGÓRIA: dinókertmenedzser ■KÖRNYEZET: trópusi sziget ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Nem sokkal a Dózsa-féle parasztfelkelés után ámulhatott a világ a technika és a trükkmesterek tudásán, amint derék dinoszauruszok harapták ketté a kiválasztott keveseket. Sajna, a Jurassic park két borzasztó folytatást is megért. Szerencsésebb lett volna, ha azonnal a játékfejlesztés felé fordul a figyelem. Ez ugyanis jobban megy.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Blue Tongue
- KIADÓ
Vivendi Universal
- WEBOLDAL
www.jpthegame.com
- FORGALMAZÓ
N-Tec Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

HARDVER

- Minimumkonfig.
PII 400 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

ÉRTÉKELÉS

- szép őslények
- beépített kisebb játékok
- az újrajátszhatóság kérdéses
- néhány irányításbeli probléma

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játészhatóság



81
százalék

Dinós menedzserprogrammal ki-
rúkolni kábé akkora eredeti-
ségre vall, mint bomba jó nő-
vel sportautót reklámozni. Ez is tetszik, az
is tetszik a népek – együtt meg pláne ga-
rantált a siker. Na szerintem valami ilyesmi
filozófia mentén születhetett a Jurassic
Park: Operation Genesis. Ez a játék azon-
ban jó példa arra, miként lehet lerágott
csontokból ízletes fogást kerekíteni.
A célt tekintve még nem esünk hanyatt

a nagyobbakat pedig messziről meghall-
juk, ahogy közelednek, hiszen a föld is be-
leremeg a lépteikbe.
Hasonlóan színvonalas az őslények grafi-
kai kidolgozottsága. A kameránézet sza-
badságának köszönhetően egészen közel-
ről szemlélhetjük, amint kedvenceink ját-
szanak, pihennek, vagy éppen táplálko-
znak. Utóbbi megér egy kis részletezést,
mert igaz, hogy a növényevő óriás kérő-
dzése (csináltak ezek ilyesmit ☺?) sem

„Egy T-Rex főszereplésével rendezett vacsi bizony mindent lepipál”

a meglepetéstől. Állatkertet kell építenünk
egy trópusi szigeten, ahol „mindössze”
annyi az eltérés, hogy delfinek meg tigri-
sek helyett őslényeket mutogatunk. Építe-
nünk kell a toalettól kezdve a hőlégballon-
állomáson át a biztonsági kamerákig bezá-
rólag mindenféle készséget, hogy a k.
vendégek elégedetten caplassanak fel
s alá. Ha ez sikerül, sok tallér üti a mar-
kunk. Ebből pedig vehetünk új dolgokat,
amelyek még inkább lenyűgözik a látoga-
tóinkat. Ennyi. Azazhoggy...

DINÓM MONDJA: VAAAAAHHHH

...nem teljesen. A JP:OG számtalan tekin-
tetben túllép vetélytársain. Az első ilyen
terület fülkagylónk kényeztetésére szolgál.
A játék hangjai egészen igényesek. Kisebb
gyíkaink vékony hangon nyekeregnek,

utolsó, de egy T-Rex főszereplésével ren-
dezett vacsi bizony mindent lepipál. Nem
gyerekeknek való látvány, amint a több-
tonnás monstrum megragad egy kecskét,
fejét rázva széttépi, majd egyben lenyeli.
Hm... jó étvágyat ☺!
Sajnos más részletek már nem sikerültek
ennyire jól. A növényzet, az égbolt lehet-
ne sokkal kidolgozottabb, valamint a víz
tükröződését is meglehetősen furcsa esz-
közkel kísérelték megjeleníteni a grafi-
kusok.

GÉNKEZELT ÓSKÖVÜLETEK

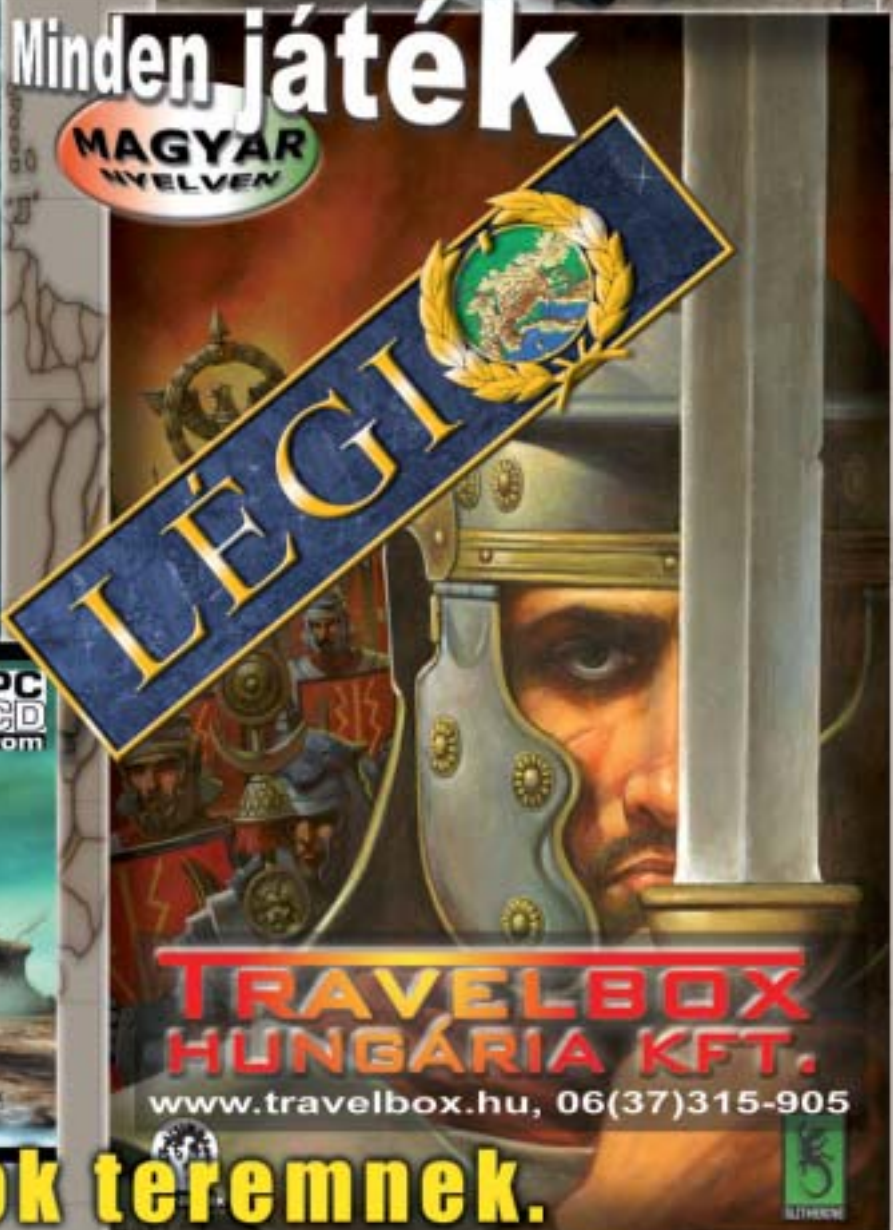
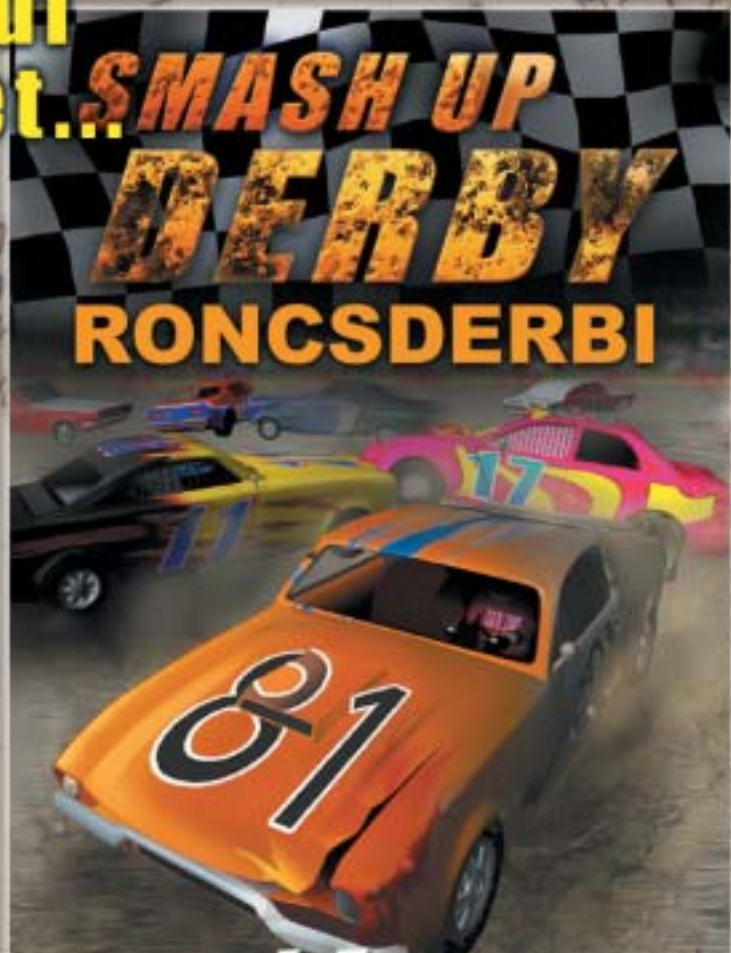
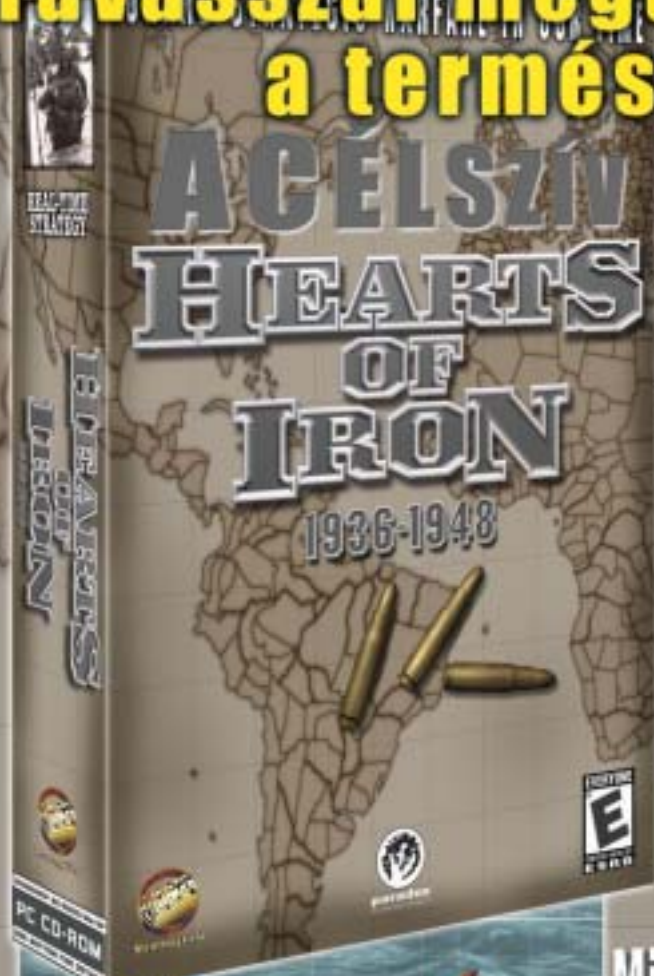
Dicséretes viszont az új lények beszerzé-
sének módja. Nem pusztán arról van szó,
hogy x dollár leszurkolásával kapunk egy
friss hullót, aztán lehet örülni. Nem, nem.
A JP:OG világában meg kell szenvednünk

a sikerért. Kutatócsapatokat kell szétküld-
nünk reményteljes lelőhelyekre, akik idő-
vel küldenek olyan maradványokat, ame-
lyekből valamely faj DNS-állományát
nyerhetjük ki. Pontossabban annak egy ré-
szét. A teljes géntérképhez jó pár mintára
lesz szükség. Igaz, már 50 százalékos
eredmény esetén is nevelhetünk dinosza-
uruszokat, de ezek élettartama nagyon rö-
vid lesz. Ha nem elég jók a felkutatott
anyagok, akkor pénzért is vehetünk mások
által talált részeket. Az a fontos, hogy ha-
ladjon a kutatás.

A játék lényege, hogy vendégeink a lehető
legtöbb lényt a lehető legközelebről ve-
hessenek szemügyre. Ehhez megfigyelő-
állásokat, tornyokat építhetünk, autós
szafarit, hőlégballonos túrát szervezhe-
tünk. Nagy ötlet a fejlesztőktől, hogy a lá-
togatók szemszögéből ellenőrizhetjük
szolgáltatásunk minőségét. Lehet, hogy
mi jó helyre tettük a kilátót, de a sűrű nö-
vényzet miatt nem látszanak az apróbb
termetű lények. Az ilyen problémák általá-
ban csak a személyes szemrevételezőkor
derülnek ki.

Nincs elég hely arra, hogy a játékba épített
kisebb küldetésekről (pl. fotózás, megva-
dult állatok lelővése), a környezet fontos-
ságáról vagy a betegségek leküzdésének
mikéntjéről érdemben szólhassak. Itt és
most legyen elég annyi, hogy a JP:OG egy
átlagosnak tűnő, ám korántsem szürke
program. Megtekintése melegen ajánlott.
-csonti-

Tavasszal megújul
a természet...



DEUS EX

■ **KATEGÓRIA:** FPS ■ **KÖRNYEZET:** cyberpunk jövő

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HDD

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Ion Storm

■ **KIADÓ**
Eidos

■ **WEBOLDAL**
www.deusex.com

■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**
1 990 Ft

Annak idején a Deus Ex megjelenését nem övezte hatalmas hype. Bár a Half-Life lecsengőben volt, még mindig föl sem merült, hogy megjelenik olyan játék, amely csak megközelítené. Mi az oka, hogy ennek ellenére a Deus Ex pillanatok alatt hatalmas népszerűsége tett szert, számos díjat besöpört, és rengeteg újságban az Év Játékává választották? Az okok összetettek, akárcsak maga a játék ☺. A grafikája

miatt semmiképp: az Unreal-motor ugyan szép volt, de semmi különösezt nem nyújtott. A történet viszont a játék első percétől magával ragadta a gyanútlan játékost és amíg az a végére nem jutott a dolgoknak, nem is engedte el. (Csak mellékesen: három befejezése is volt az eseményeknek.) J. C. Denton, egy felturbózott superügynök bőrébe bújva kell kibogoznunk a sötét jövő cyberpunk világában a szálat, ame-



lyek ráadásul többször el is ágaznak. Számos NPC-vel találkozunk, akikkel nem mindegy, hogyan bánunk, mit mondunk nekik, hiszen ettől is függ, miképp alakul tovább a történet. Ha mindez nem lenne elég, a játékos óriási szabadságot kap a feladatok elvégzését illetően: a lövöldözésen kívül felhasználhatja különböző képességeit is arra, hogy elhárítsa az akadályokat. Például egy ajtót fölrobbanthatunk egy gránáttal, megszerezhetjük a kódját egy NPC-től, de mi magunk is feltörhetjük a kódot, vagy elronthatjuk az elektromos zárat. Képességeink fejlődnek, s ha ez még mindig nem lenne elég, különböző hi-tech biokütyüket is magunkba szerelhetünk, amivel még nehezebbé tesszük ellenfeleink dolgát. Egyedüli problémám az időnként kicsit ügyetlenkedő MI-val volt, de ez sem okozott komolyabb gondot. Bár a grafikája ma már elavultnak számít, azok számára akik szeretik az időnként gondolkodtató FPS-eket, és valami rejtélyes okból eddig nem foglalkoztak a Deus Ex-szel, kötelező, hiszen a játék olyan fontos lépcsőfokot jelent az FPS-ek fejlődésében, mint a Half-Life!



ÉRTÉKELÉS

■ összetett, élvezetes történet

■ nagyon részletesen kidolgozott karakterfejlődés és világ

■ az MI néha butaságokat művel

95
százalék

FALLOUT 2

■ **KATEGÓRIA:** RPG ■ **KÖRNYEZET:** Mad Max-szerű világ

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** P 90 MHz, 16 MB RAM, 30 MB HDD

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Black Isle Studios

■ **KIADÓ**
Interplay

■ **WEBOLDAL**
www.interplay.com

■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**
1 990 Ft

A Fallout második része nagyrészt követte elődjét, aminek voltak előnyei és hátrányai is: a Mad Max-filmekből ismert posztapokaliptikus világ, megspékelve egy kis nukleáris katasztrófával, mutánsokkal rögtön motiválóan hat az ember fiára, különösen, ha egy hosszadalmas és megfejténi való talányokkal teli történet övezi. Az RPG-k szerelmesei egészen biztosan bele fognak szeretni a Fallout 2-be, még akkor is, ha nem játszottak az első résszel. Erre biztosíték a részletes karaktergenerálás, a látványos, körökre osztott csaták, a sok NPC, a rengeteg felhasználható tárgy és képesség. Az első rész átkát, az időlimitet szerencsére kivették a programból, így nem kell pillanatok alatt végigrohanni a játékon – a fejlesztők 40 óra játékidőt ígérnek. A történet szerint hősünknek meg kell találni a G.E.C.K.-t, amely az Édenkert-készítő Szerkezet rövidítése, és megmentenie haladékló faluját a nukleáris pusztulástól. Ez ugyan így elsőre nem hangzik túl változatosnak, de aggodalomra semmi ok, ennél sokkal összetettebb és komolyabb lesz a kalandunk. A játék külön pozitívuma, hogy tele van humorral és utalásokkal a valódi élet dolgaira, amelyek igencsak kacagtatóak lehetnek. Meg kell említeni azonban azt is, hogy a Fallout 2 kifejezetten felnőtteknek ajánlott: pornográfia, szerencsejá-

ték, kábítószer-kereskedelem, és -használat, valamint rengeteg káromkodás található benne, úgyhogy jobb, ha nem kerül zsenge korúak közelébe a program. A grafika izometrikus, lehetne részletesebb is, de az RPG-rajongókat ilyen apróság nem tántoríthatja el. Annál inkább a kisebb logikai hibák, csapattársaink időnként ostoba viselkedése és a valódi bugok, amelyek közül

ugyan sok mindent kijavítottak a patchben, de azért maradt így is elég. Ezek a hiányságok azonban nem jelentek akkora problémát, hogy ne foglalkozunk a játékkal.



ÉRTÉKELÉS

■ remek harcend-szer

■ hangulatos történet és világ

■ kisebb-nagyobb logikai és programhibák

87
százalék

VIRTUA TENNIS

■ **KATEGÓRIA:** sport ■ **KÖRNYEZET:** teniszpályák

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

Először is hadd védjem meg ezt a jó kis teniszprogit (nem mintha valaki bántotta volna, csak hát nem lehet azt tudni ugyebár): ez egy konzolos konverzió. S mint az ilyenek általában, magán is viseli a konzolos lét külső jegyeit. Ez nem feltétlen baj persze, de hát láttunk mi már igencsak pocskék átíratokat. Ezek legfőbb hiányossága a grafikai részletesség szokott lenni, hiszen ott jóval kisebb felbontású játékok futnak, mint PC-ken. Ebből a szempontból a Virtua Tennis nem rí ki a sorból, ahogy mondani szokták, lehetne kicsit sebb is, de egy ilyen játékhoz ez a grafika pont jó.

Az irányíthatóság hihetetlen egyszerű: 3 gomb kell, semmi más, s csak rohangászni a pályán, hogy minél közelebb kerüljünk a labdához. Természetesen a helyezkedés és az ütés időzítése is nagyon fontos, de ne feledjük, hogy ez egy arcade tenisz, tehát eleve így is álljunk hozzá. Ebből is látszik, hogy a 3 játékmód (Arcade, Exhibition, World Circuit) sem tükrözi a mai teniszrealitást, hanem inkább az egyszerűsége törekszik. Ugyanez igaz a játékosokra és a pályákra is: egyik sem igazi. Sajnos lányok sincsenek, így amikor a World Circuitben előrehaladunk, újabb és újabb játékosokat és pályákat szerzünk meg, akkor sem találkozunk hölgyekkel. (Pedig Anna Kurnyikova vagy Daniela Hantuchova

igazán meglátogathatna, és adhatna egy kis teniszleckét). A játék hangjai tökéletesen megfelelnek az elvárásoknak, a közönség korrektül morajlik, a bemozdó mondja az eredményt, szóval semmi extra. A multi rész, az viszont nagyon tuti, hiszen egyszerre akár négyen is párosozhatunk egy időben! Ez pedig megafuN! Összefoglalva tehát: ez a játék igencsak könnyen játszható, kellemes élvezetet nyújt minden teniszrajongónak és sportszeretőnek.

Gyu



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
SEGA

■ **KIADÓ**
Empire Interactive

■ **WEBOLDAL**
www.evm.hu

■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**
1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- nagyon könnyen játszható
- tuti a multi rész
- konzolos konverzió

86
százalék

SEGA GT

■ **KATEGÓRIA:** autóverseny ■ **KÖRNYEZET:** versenypályák

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

A Virtua Tennis kapcsán már leírtam rövid esszémet a konzolos konverziókról, így most nem ismétlem magam: ez a játék is az. Azonban azt tegyük hozzá, hogy a Sega GT nagyon sokáig életben tartotta az azóta már eltűnt Dreamcast konzolt, így igencsak érdemes odafigyelni rá.

Versenyautó-őrültek a mennyországban érezhetik magukat: több mint 100 különböző autó közül választhatunk, ezek között van Alfa Romeo, Acura, Dodge, Fiat, Ford, Honda, Mazda, Mercedes, Subaru és még persze sorolhatnám! Akinek mindez nem elég, önmaga is kifejleszthet saját autót (ez

egy igencsak érdekes üzemmódja a játéknak), amelynél egyből kiderül, hogy persze a nagy márkák és a neves versenystállók eléggé értenek a dolgukhoz.

A játék 14 pályája igencsak változatos, van itt esti, havas, sivatagos pálya is jócskán, ez pedig nagyon jó! Főleg azért, mert a Championship módban, ahol természetesen nagyon kevés pénzzel indulsz majd, Neked kell a világsőnek lenni, mindent felfedezhetsz a játék szépségéből. Ha szerencséd van (kelleni fog) néhány spéci autót is megnyerhetsz anélkül, hogy fizetni kéne érte. Külön érdekesség, hogy magasabb szintű és erősebb autókhoz egy vezetési teszten kell átmenni, amíg az nem sikerül, ilyen autótól el sem indulhatsz. Sajnos nagy kár, hogy a Single Race módban nem lehet azokat a szuperspéci autókat vezetni, amelyeket Te a versenyészed közben összeszedtél, sajna itt mindig csak előre beállított kocsik vannak.

Szerencsére az ellenfelek – bár nagyon kemények – nem „csalnak”, ez pedig a mesterséges intelligenciát dicséri. A játék, pedig hangjai ismét csak korrektek, a grafika tökéletes, még akkor is, ha konzolosan alacsony a felbontás (igényesek most húzhatják az orrukat, de azok inkább a kanyarban figyeljenek, be tudják-e venni!)

Gyu



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
SEGA

■ **KIADÓ**
Empire Interactive

■ **WEBOLDAL**
www.evm.hu

■ **FORGALMAZÓ**
Ezt Vedd Meg!

■ **ÁR**
1 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- igen jó mesterséges intelligencia
- rengeteg autó
- realisztikus pályák
- tökéletes hangulat

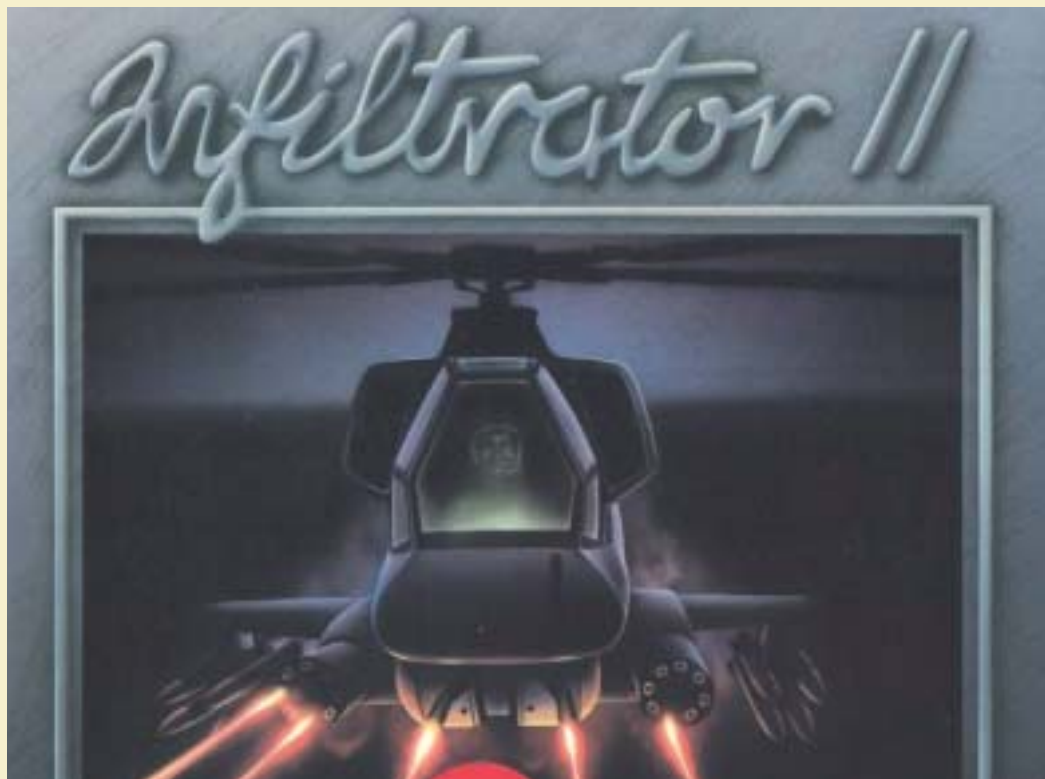
92
százalék



Az Airborne Ranger – korának egyik legkidolgozottabb kommandós-szimulációs játéka



Az Infiltratorban a repülés-szimuláció is fontos szerepet játszott



LOPAKODÓK ÉS KÉMEK A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK HŐSKORÁBÓL

FÜRGE PIXELLÁBAK, SURRANÓ KIS ÁRNYAK...

A Metal Gear Solid igazi forradalmi játéknak számított a maga idejében. Ma-napság egyre több hasonló stílusú program árasztja el a PC-s piacot, ám a játék második része kapcsán érdemes utánanézni, voltak-e előzményei a zseniális taktikai-lopakodó programnak a számítógépes játékok hőskorában.

Talán kevesen tudják, de a Metal Gear Solidnak volt egy előző epizódja is, egy jóval „szolidabb” Metal Gear című játék formájában.

A Konami által 1989-ben piacra dobott programban Solid Snake titkos ügynököt alakítottuk, aki a Rókvadász nevű elit kommandó tagja volt, s ebben a minőségében azt a feladatot kapta, hogy likvidálja a közveszélyes Vermon CaTaffy afrikai tábornokot (a líbiai diktátor, Kadhafi nevével való hasonlóság nem a véletlen műve!!!), és pusztítsa el annak titkos fegyverét, a Metal Gear. A döntően akcióorientált shootert némi taktikázás (lopakodás) is kiegészítette, ügyességünket pedig nem csak az ellenség lemészárlásában kellett kamatoztatni, ugyanis ki kellett dolgozni a börtönökben nyomorgó rabok megszöktesésének bonyolult stratégiáit is, mert csak azok segítségével akadhattunk CaTaffy nyomára.

KOMMANDÓ FELÜLNÉZETBEN

A Metal Gear rendkívül sok hasonlóságot mutatott a két évvel korábban megjelent

Airborne Ranger című kommandós-stratégiai programmal. Ebben a monumentális játékban, melyet a szimulátorairól (pl. Gunship) legendássá vált Microprose adott ki, egy elit kommandós karrierjét építhettük különféle bonyolult küldetések során. A korabeli kommandós játékoktól eltérően a harc mellett inkább a taktikázáson volt a hangsúly. Az egyes bevetések elején ejtőernyős hősünkkel az ellenséges vonalak közelében kellett leugrani egy repülőgépről, arra ügyelve, nehogy elaknásított vidéken landoljunk, illetve, hogy túlélőcsomagjaink is épségben érjenek földet. Nem volt könnyű feladat az ellenséges bázisok szívébe hatolni, ugyanis az aknák mellett különféle természeti és mesterséges akadályok (súlyunk alatt vérszen repedező vékony jégfelszín, megrecs-csenő faágak, jó szimatú kopók, valamint éber őrök) nehezítették a küldetést, ráadásul még az idő is ellenünk dolgozott. Mindennek tetejében a küldetéseket a korabeli C64-es technológia is tovább „aknásította”, a rengeteg fajta miszió és hely-

szín miatt ugyanis a játék többlemezes volt, és sajnos alig létezett olyan változat, ahol ne lett volna egy-egy végzetes lefagyást eredményező hibás állomány.

KI KÉM, KI NEM KÉM?

1988-ban született egy egészen különleges program, egy igazi lopakodójáték-unikum, amely szerény véleményem szerint korának egyik legkomplexebb, legzseniálisabb játéka volt, s amelyről különös módon, korabeli sikere ellenére szinte teljesen megfeledkezett az utókor (*én nem, én nem! – ender*). Az Infiltrator (Behatoló) című játékról van szó, melynek alkotója, Chris Gray a hozzám hasonló, perverz fantáziájú újságírók nagy „csalódására” a könnyen félreértelmezhető cím ellenére mindenféle szexus nélküli, vérbeli kommandós-taktikai-lopakodó-stratégiai-akció-kaland-szimulátort készített. (A játék, a falazós stílus kivételével talán minden akkori műfajt ötvözött...) Az Infiltrator főhőse a szabad idejében zongorázgatással, zeneszerzéssel, mérnöki tervezőmunkával, idegsebészettel,

filmszínészkedéssel foglalkozó Captain Johnny „Jimbo-Baby” McGibbits volt, a jobb körökben csak „Infiltrator”-ként ismert polihisztor-szupertitkosügynök, aki egy nap, kedvenc zongorájánál ülve, kedvenc dalát játszva egy meglehetősen izgató hangvételű üzenetet kapott: ebben főnöke, Brigadier General Bunson „Old Blood -n- Guts” O’Shaughnessy nem keveseb-

zisára, az itt őrködő katonák azonban igen gyanakvó természetűek voltak, és minduntalan papírjaink bemutatására szólítottak fel minket: hiába volt azonban az álgazolvány, ha nem siettünk oda elég gyorsan az őrhöz, a katona riadóztatta az egész tábort. A küldetés fő része a többszintes bázisépületek feltérképezése, és az ott őrzött titkos dokumentumok lefényképezése volt. Itt ismét

– pl. az erdőség – ugyanis taposóaknákkal voltak tele, melyeket csak a speciális műszerrel fedezhettük fel, illetve közömbösíthettünk. Az Infiltratorben összesen három küldetésegyeséget kellett teljesítenünk: a sikeresen végigvitt részek után helikopterünkkel visszarepülhettünk a táborba. Az Infiltrator korának egyik legkomplexebb, legötletdúsabb játéka volt, a számos apró animációs geg pedig különösen viccessé tette a programot.

A Metal Gear és későbbi része, a Solid, úgy vélem, nagyon sokat „köszönhet” az Infiltratornek, sőt gyanúsán sok vele az egyezés. Persze lehet, hogy a rokonságot csak az én történelmi asszociációkat mániákusan kutató agyam véli felfedezni, ám ez semmiképp sem változtat azon a tényen, hogy surranni ma divatosabb a virtuális világban, mint eddig bármikor, az árnyékok pedig ma nemcsak egyre kidolgozottabbak, de egyre veszélyesebbek is.

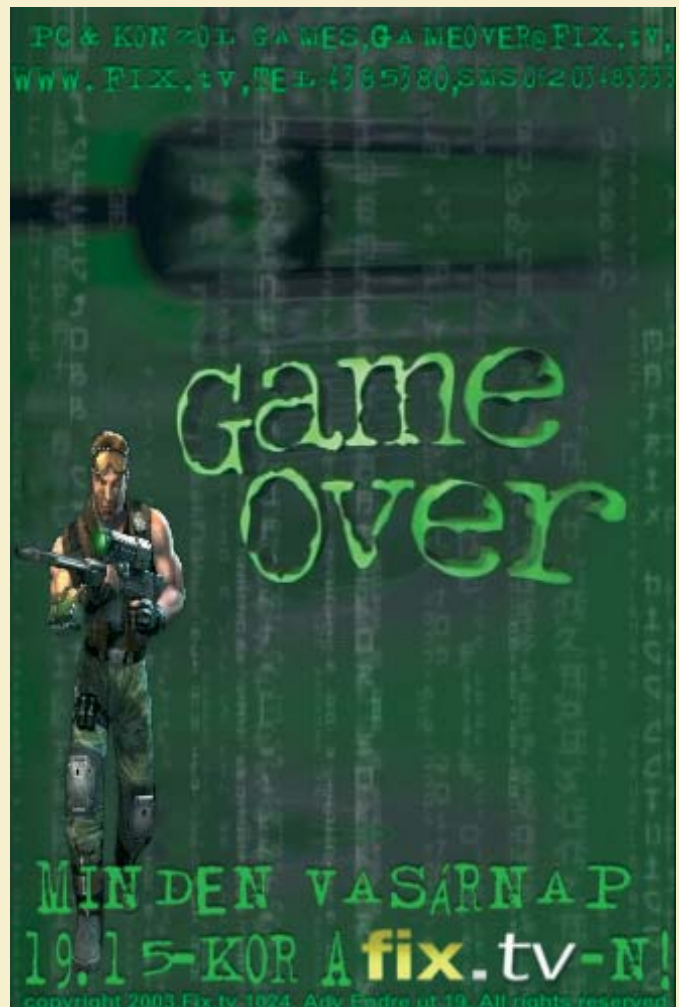
Berr

„Az Infiltrator félreértelmezhető címe ellenére szex nélküli vérbeli kommandós-taktikai-lopakodó-stratégiai-akció-kaland-szimulátor.”

bet kért tőle, mint hogy akadályozza meg a világ elpusztítására törekvő örült Tudóst gonosz tervének megvalósításában. Főhősünk egy unott sóhaj után felállt zongorájától, majd elindult Super Gizmo 8-as márkájú motorbiciklijé felé...

A több „fejzetből” álló, számos James Bond-utalást tartalmazó kémjáték első része egy helikopterszimulátor volt: Whizbang Enterprises Gizmo DHX-1 Attack típusú géppel el kellett jutnunk az örült Tudós bázisára. Ez már önmagában sem volt könnyű feladat, mert az út során számos ellenséges géppel találkoztunk, amelyek arra szólítottak fel minket, hogy azonosítsuk magunkat: ha erre nem voltunk képesek, rövid időn belül látványos tűzharc közepébe cseppentünk. Voltaképpen küldetésünk csak az után vette kezdetét, hogy megtaláltuk a bázist, és sikeresen landoltunk. Hangyányi méretű hősünkkel először is be kellett jutni a tudós bá-

„kameraállást” váltott a játék, most már közelről láthattuk hősünket, valamint a helyszíneket. Hogy elkerüljük az állandóan fel-alá járkáló őrk kérdőzködését, tisztí álruhát ölthetünk – természetesen csak akkor, ha találtunk ilyet az öltözőkabinok valamelyikében. Így is ügyelnünk kellett azonban arra, nehogy észrevegyék a katonák, amint az íróasztalok fiókjában kutakodunk, vagy fényképeket készítünk, ebben az esetben ugyanis azonnal riadót fújnak. Az izgága ellenfelek leszerelésére altatógáz szolgált: ez csak rövid időre kábította el őket, de megvolt az az előnye, hogy az őrk az ébredés után már nem emlékeztek arra, mi történt velük. Számos titkos dokumentum zárt termekben volt elrejtve, fontos feladat volt tehát az egyes helyiségeket nyitó mágneses kártyák megkeresése. A nálunk lévő tárgyak közül az aknadetekornak volt még alapvető szerepe, a tábor körüli részek



TIPPEK & TRÜKKÖK

ANNO 1503

Fejlesztés a kezdetekkor **Tipp:** Rögtön a kezdetek kezdetén, az iroda megnyitása után a következő épületeket húzzuk fel: erdészház, szövőműhely, cserzőműhely. Az élelmiszer ellátás biztosítására pedig építsünk halászkunyhókat, kis burgonyatermelő farmokat és vadászházat. Ne építsünk viszont addig lakóépületeket és piacot, amíg a fa-, alkohol-, élelmiszer-, szövet- és bőrkészletek nincsenek a maximumon. Csak ezt követően húzzunk fel kunyhót, standot, fogadót és egy kápolnát. Ha így teszünk, felfedezőink pillanatok alatt telepesekké válnak, mi pedig megspórolunk egy halom pénzt.

AQUANOX 2

Hajós cheat **1. tipp:** A játék főkönyvtárában a mentett állásokat „AN2” végződéssel találjuk. Egy szövegszerkesztővel bármelyiket könnyedén editálhatjuk. Megnyitva egy fájlt a „Ship = X” és az „AvaibleShip0 = X” résznél, az X helyére beírhatjuk a mindig is vágyott, de eddig elérhetetlen hajó nevét. A hajókat előhívó kódokat az alábbi táblázat tartalmazza:

Kód	Hajó
1	Salty Dog
2	Mighty Maggie
3	Lacewing
4	Deimos

Pénzügyi csalás **2. tipp:** A mentésünket tartalmazó fájlban a „Credits = X” sorban az X helyére tetszés szerinti összeget írhatunk, megszüntetve ezzel a pénzügyi problémákat.

Tárgy cheatek **3. tipp:** További módosításokat eszközölhetünk, ha a mentésünket tartalmazó fájlban a „Key0 = X” nevű sorban az X helyére egy számot írunk, ami a raktárunk első helyére rak be egy tárgyat. A „Count0 = Y” sorban pedig az Y helyére írva, a kívánt tárgy mennyiségét változtathatjuk meg.

Kód	Tárgy
1	Vendetta I
2	Vendetta II
3	Vendetta Galing
4	Plasma Gun
5	Plasma Jet
6	Plasma Gatling
7	Laser Gatling
8	Hitman
9	Empactor
10	Doom Mortar
11	Sizzler
12	Scalar-ágyú
13	Stanley
14	Thresher Shark
15	Bull Shark
16	Tiger Shark
17	Man Eater
18	Hammerhead Shark
19	Flash Shark
20	Big Bang I
21	Bing Bang II
22	Leech
23	Buzzer
24	Small Block
25	Medium Block
26	Big Block
27	Fusion Block
28	Patch Kit
29	Robot Repair Kit

Kód	Tárgy
30	Nano Repair Kit I
31	Nano Repair Kit II
32	Silencer
33	Booster
34	Stingray
35	Hydra
36	Kerámiapáncélzat
37	C60-as páncélzat
38	E-121-es páncélzat
39	Biont-páncélzat
40	EAM-páncélzat
41	Capsula-páncélzat
42	Célzásjavító modul
43	XT Doom Mortar
44	XT EMPactor
45	XT Hitman
46	XT Laser Gatling
47	XT Plasma Gun
48	XT Plasma Jet
49	XT Plasma Gatling
50	XT-Scalarágyú
51	XT Sizzler
52	XT Vendetta Sniper
53	XT Vendetta
54	XT Vendetta Gatling
55	Revolver
56	XT Stingray
57	XT Hydra
58	Lövegállvány
59	Torpedótár 1
60	Torpedótár 2
61	McGregors Torpedó

BATTLEFIELD 1942

Földbe ássott, mozgó dzsip **1. tipp:** Ha egy dzsipre ráteszünk egy aknát, a jármű szép lassan elmerül a földbe és csak a szélvédője áll ki. Ennek ellenére ugyanúgy beleülhetünk, és elhajthatunk vele, ellenségeink legnagyobb bánatára.

Trükközés repülőről **2. tipp:** Mikor a B-17-es bombázóval repülünk, váltsunk át felső lövegtoronyba, és nyomjuk meg az [E] gombot. Ekkor kikerülünk a bombahordozó részbe, ahonnan könnyedén tudunk páncéllököllel, illetve mesterlövészpuskával lövöldözni.

TOCA RACE DRIVER

Előzzünk a szűk kanyarokban **1. tipp:** Az előzést igyekezzünk a szűk kanyarokban megejteni, mert a gépi ellenfelek hajlamosak nagyon hamar bekanyarodni, amivel jelentősen lelassítják magukat.

Verseny előtt gyakoroljunk **2. tipp:** Használjuk ki a próbavezetést, hogy megismerjük az új autót és pályákat. Számos kocsit ugyanis eltérő vezetést kíván, amelyet érdemes még a versenyek előtt megismerni.

Szabálytalan-kodjunk bátran **3. tipp:** A szándékos leszorítást, hátráltatást és lerövidítéseket nem bünteti a program, ezért gátlástalanul használjuk is ki őket, mert ezt teszik a gépi kollégák is.

Rögtön álljunk be a Boxba **4. tipp:** Azoknál a versenyeknél, ahol előírtan be kell állnunk a boxba, tegyük ezt meg már az első körben, még akkor is, ha teljesen ép a járművünk.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

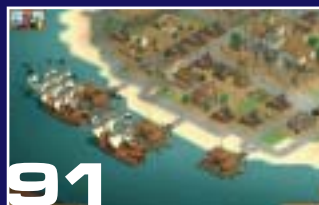
Pályák és kocsik **1. tipp:** A „CARS” és „TRACKS” könyvtárban találjuk a CARS.INI és a TRACKS.INI fájlokat. Változtassuk meg



86
Metal Gear Solid 2
Kígyóharapás szőrével



88
Aquanox 2
Víz a gépezetben



91
Tropico 2: Pirate Cove
Nem elég egy faláb?

a CARS.INI-ben a „price” és az „nfsprice” értékét 0-ra, míg a TRACKS.INI-ben az „m_price[X]=” sornál változtassuk meg az X értékét egy szabadon választott számra. Ezután már az összes pálya és kocsi elérhetővé válik számunkra.

RAVEN SHIELD

Mielőtt saját akciótervet készítenénk...

1. tipp: Mielőtt rászánnánk magunkat arra, hogy egy saját bevetési tervet készítsünk, először inkább tanulmányozzuk át a már meglévő változatokat, és keressünk rá a gyenge pontokra. A legjobb, ha minden egyes csapat akcióját megfigyelő státusban is végignézzük.

Teendő problémák esetén

2. tipp: Ha a csapatunk, a kiérlelt taktika ellenére, állandóan elakad ugyanazon a ponton, parancsoljuk hátrébb őket, és intézzük el magunk az ügyet.

Vigyünk magunkkal szívdobbanás-szenzort

3. tipp: Még akkor is, ha rendelkezünk egy kész bevetési tervvel, figyeljünk arra, hogy emberünknel legyen egy szívdobbanás-szenzor. Ez a kis kutyú igen hasznos tud lenni, mert anélkül hogy kinyitnánk az ajtót, elárulja, hány ellenfél tartózkodik a következő szobában.

Ajtónyitáskor mi is kukkantsunk be

4. tipp: Ha egy ajtó kinyitására adunk parancsot társunknak, helyezkedjünk el úgy, hogy mi is be tudjunk látni és lőni a szobába. Ezen a lépésünkön sokszor csapatunk tagjainak élete múlik.

SIM CITY 4

Zenélgetés városépítés közben

1. tipp: Amennyiben városunk menedzselése közben saját zenéinket akarjuk hallgatni, nincs más dolgunk, mint hogy kedvenc mp3-ainkat bemásoljuk a \RADIO\STATIONS\MAYOR\MUSIC könyvtárba.

Pénzügyi forrás – egy kis trükközéssel

2. tipp: Pénzügyi problémáink enyhítésére bevethetünk egy kisebb trükköt: a játék elindítása után várjunk egy hónapot, anélkül hogy bármit is tennénk. Ezután adjunk ki egy rendelkezést, melyben engedélyezzük a szerencsejátékokat. Így havonta 100 dollár üti a markunkat, viszont semmilyen kiadásunk nem képződik. Most már csak az idő múlását kell a leggyorsabbra tennünk, és várunk, míg a kassza megtelik.

SPLINTER CELL

Cheatek

1. tipp: Sam Fisher bevetései egyáltalán nem mondhatóak könnyűnek, de néhány csalás segítségével változtathatunk ezen az állapotban. Nyomjuk meg játék közben az [F2] gombot, mire legördül a konzol. Itt csak be kell ütnünk a kívánt kódot, majd az [ENTER] lenyomását követően már élvezhetjük is a cheatek áldásait.

Cheat	Hatás
health	makkegészségesek leszünk
invisible 1	láthatatlanság bekapcsolása
invisible 0	láthatatlanság kikapcsolása
invincible	halhatatlanság
ammo	teljes lőszerkészlet
fly	megtanulunk repülni
ghost	át tudunk menni a falakon
walk	normálisan futunk
playersonly	lefagyasztjuk az ellenfeleket
killpawns	az ellenfelek eltűnnek
summon echeloningredient.eXXX	XXX tárgy vagy fegyver jelenik meg

Az utolsó cheatnél az XXX helyére bármely tárgy vagy fegyver nevét beírhatjuk, amire épp szükségünk van.

UNREAL 2

Titkos kapcsolók a hajón

1. tipp: Űrhajónkon két rejtett kapcsolót is megnyomhatunk, majd meglepődhetünk az eredmény láttán ☺. Az egyiket a fegyverszobában, Isaaknál találjuk meg. Rögtön az ajtónál térdeljünk le, majd forduljunk el jobbra, és máris ráelünk a kapcsolóra. A másikkal az eligazító szobában, Aidanál találkozhatunk. Menjünk el a hologram elé, majd forduljunk jobbra, és álljunk a felügyelőmonitor elé. Letérdelve, majd balra fordulva máris megláthatjuk.

Régi ismerős a Tutorialban

2. tipp: A Tutorialban, az ugrás gyakorlásánál át tudunk ugrani a jobbra található kerítésen. Itt az egyik felnyitott ládában egy arcra bukkanunk, amelyet magunkkal is tudunk vinni. Ezután fejezzük be az ugrás gyakorlását, és menjünk át a következő szobába a lőgyakorlatra. Miután mind a három fegyvert kipróbáltuk, megnyílik egy újabb fal, ahol a játék első részéből ismert személyiség lapul.

Apró poén a Severnaya Waterfronton

3. tipp: A Severnaya Waterfront nevű pályán tehetünk először szert mesterlővészpuskára. Nézzünk bele a távcsővébe, és közelítsünk rá a gát tetején lévő antennákra. Jobbra a második fölött Abraham Lincoln portréja néz le ránk. Ha rálövünk, egy helyes kis túzjáték látványában gyönyörködhetünk.

Az óriáspók elintézése a Hellen

4. tipp: Az első durvább főellenség a Hellen található óriáspók. Kis ügyeskedéssel azonban szinte sérülés nélkül megúszhatjuk a vele való találkozást. Miután megjelent a dög, gyorsan másszunk fel az egyik csőre, amennyire csak lehet. Innen nem sok kárt tud tenni bennünk, mi pedig kényelmesen véget vethetünk e világi szereplésének.

Pálya cheat

5. tipp: Bármelyik pályával kezdhetünk, még akkor is, ha épp csak elkezdünk foglalkozni a programmal. A \MAPS alkönyvtárban kattintsunk kétszer az egyik UN2 kiterjesztésű fájlra. A megjelenő Windows-menüben válasszuk a Unreal 2-t mint futtatóprogramot, és máris elindul a játék a kiválasztott pályával.

FREELANCER

Csalások

Tipp: Ha nagyon nem boldogulnánk az új-kalandozások során, nyissuk meg a játék könyvtárban a PERFOPTIONS.INI nevű fájlt és írjuk benne át a „DIFFICULTY_SCALE = 1.00” sort „DIFFICULTY_SCALE = 0.00”-ra. Ezután már senki sem fog tudni ellenállni nekünk.

BLOODRAYNE

Cheatek

Tipp: Ha egy kis kódsegítségre van szükségünk, menjünk az Options menübe, majd a Cheats részlegbe. Írjuk be a kívánt csalást, amelyről, ha jól írtuk be, egy üzenet tájékoztat is.

Cheat	Hatás
ANGRYXXXINSANEHOOKER	feltöltődik a Bloodlustunk
DONTFARTONOSCAR	ellenfeleink lefagynak
TRIASSASSINDONTDIE	sebezhetetlenek leszünk
LAMEYANKEEDONTFEED	életerőnk feltöltődik
SHOWMEMYWEAPONS	láthatjuk a fegyvereinket
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE	időfaktor

Uhu

KÍGYÓFORTÉLYOK KEZDŐKNEK

METAL GEAR SOLID 2

Sam Fisher irányítása kiváló volt, és az oktató résznek köszönhetően könnyedén bele tudtunk merülni a Splinter Cellbe. Ugyanez a „lazaság” nem mondható el a Metal Gear Solid 2-ről: alaposan meg kell szoknunk a játék konzolos stílusát, hogy Snake-vel és Raidennel megmenthessük az USA nagy szemű anime-polgárainak életét...

Egy kígyó mindig pontos, mint a Halál...

1. tipp: Gamepad nélkül bele se kezdjük a játékba, de még ezzel az eszközzel is elsősre kicsit szokatlan lesz az irányítás. A legfontosabb különbség a Splinter Cellhez képest, hogy Snake és Raiden automatikusan a falhoz tapadnak, ha a fal irányába nyomjuk a gamepadet. A másik irányításbeli eltérés az SC-hez képest, hogy hőseink lopakodáskor nem guggolnak, hanem kúsznak, viszont ha valamilyen akadályhoz érnek, akkor feltérdelnek. Elsősre nekem furcsa volt az „irányzék” is, de később megszoktam. Alaposan tapasztaljuk ki minden gomb pontos funkcióját, mert más konzolportokkal ellentétben ez egy komplex és nehéz játék, ahol nagyon sok múlik a pontos irányításon.

Radarok és katonák

2. tipp: A játék során a képernyő jobb sarkát fogjuk a legtöbbet stírolni, ugyanis itt található az egyik legfontosabb eszközünk: a radar. A fel-alá mászkáló, kis aurával rendelkező pontok az ellenség katonái, és mindig arra néznek, amerre az aura tölcser alakban szétnyílik. Ha az aura pirosra vált, akkor baj van, mert vagy észrevettek, vagy meghallottak minket, és mindenképpen odarahannak kivizsgálni az ügyet. Ha idejében el tudunk bújni, akkor megúsztuk, ha nem, akkor azonnal tüzet nyitnak ránk, megszólal a riadó, és nyakunkon az őrző. Még ilyenkor is el tudunk futni, de egy két golyót biztosan fogunk kapni, és a radar is ki fog kapcsolódni. Ha effektíve nem látnak meg, csak meghallottak, vagy megláttak valami gyanúsat a katonák, akkor sárgára vált a radar, és ha nem találunk meg, akkor egy idő után minden rendben lesz.

Nem érdemes Rambót játszani az őrzővel...

3. tipp: Az őrzővel ugyan megpróbálhatjuk felvenni a harcot, de én úgy tapasztaltam, hogy nem érdemes. Bár egy nagyon hosszú verekedés után győzhetünk, ez a játék végül is nem erről szól, és sokkal elegánsabb (és gyorsabb), ha ügyesen, csendben egyenként végzünk a katonákkal, anélkül hogy megszólalna a riasztó. Ha ez mégsem jönne össze, akkor sem érdemes szerintem harcolni: egyszerűen fussunk ki egy közeli ajtón, az ellenség nem fog utánunk rohanni. (Maximum megérkezik a másik irányból az őrző, ha még nem volt ott.) Mindenesetre, amennyi időt elszenvedünk a katonák elintézésével, azt normális játékkal is tölthetjük, úgyhogy komolyabb tűzharc esetén talán érdemesebb visszatölteni egy nyugisabb állást – ha már egyszer van rá lehetőség.

Fullasztó ölézés

4. tipp: A legbiztosabb, legcsendesebb és legolcsóbb (nem kell hozzá golyó) ölési módszer, ha hátulról megfojtjuk az áldozatot. Ezt azonban csak akkor tudjuk kapásból végrehajtani, ha az ellenség áll, mi pedig lassan közeledünk hozzá, mert nekifutásból általában fellökjük az illetőt. (Ami egyébként elég nagy hülyeség...) Ha ilyenkor esés után feltápáskodik a szerencsétlen ellenség katonája, akkor még van esély megfojtani, csak maradjunk nyugodtak, és miénk lesz a győzelem. A fojtogatáshoz nyomkodjuk ütemesen az akciógombot: a delikvens egy idő után holtan esik össze.

Oroszokat a spájzba!

5. tipp: A megfojtott vagy pisztollyal megölt áldozatot mindig távolítsuk el, mert az ellenség érthetően

nagyon ideges lesz, ha meglátja. Ilyenkor megszólal a riadó, sőt még helyettesítik is az áldozatot, úgyhogy hiábavaló volt a gyilkosság. A hullák legjobb tárolóhelye a szekrény, de ha egy félreeső helyen, sötétben hagyjuk, általában akkor sem találják meg. Persze nem mindig haszontalan, ha társa holttestét észreveszi egy katona, mert ilyenkor letérdel mellé, mi pedig, ha elég gyorsan, hátulról érkezünk, akkor őt is megfojtathatjuk. Pisztolylövés esetén vigyázzunk még a vérnyomokkal.

Aludj el szépen, kis lván!

6. tipp: Altatópisztolyt is használhatunk: ez kényelmesebb a fojtogatásnál, viszont nem öli meg a delikvenst, aki egy idő után (szerencsére elég sokára) fel fog ébredni. Ha az alvó katonát fejlődéssel örökre elaltatjuk, akkor viszont a társai meghallják, és akkor kitör a galiba... Én általában azt csináltam, hogy először mindenkit elaltattam a pisztollyal, aztán egy fejlődéssel örök álmot bocsátottam rájuk... Ilyenkor is elő szokott fordulni, hogy a főnökeik kérdezzétek, hogy mi a rákért nem felelnek: egyszerűen el kell takarítani mindenkit, mert ha nem találják meg őket, akkor nem küldenek helyettesítést.

Vérnyomok

7. tipp: Vigyázzunk az ellenség hullái és a saját magunk által hagyott vérnyomokkal is (ha már mi is hullák vagyunk, akkor mindegy ☺), mert a katonák kinyomozhatják, hogy hova vezetnek, és akkor kitör a balhé. Ha vérzünk, akkor guggoljunk le, mert Snake és Raiden ilyenkor „regenerálódnak”, és elmúlik a vérzés.

Figyelem! A hajókortánton kihajolni veszélyes!

8. tipp: Előfordul, hogy egy gyanútlan katona a tengerben gyönyörködik, közel egy korláthoz, és háttal nekünk: ilyenkor nekifutásból egy elegáns rúgással kilökhetjük a szerencsétlent. Ha a tengerbe esik, akkor már nincs is több gondunk vele, megtörténhet viszont, hogy az alsóbb szinten landol, ekkor természetesen el kell takarítani a hulláját.



Az ellenség megfojtása a legcsendesebb és legtakarékosabb módszer...

**Nátha ellen
használjon...
gyógyszert!**

9. tipp: Nehéz elhinni, hogy egy akciójátékban erre is figyelnek, de Snake is ember, így ha túl sokáig van egy hideg szobában, akkor megfázik, és ugyan nem esik ott helyben ágyának, viszont jó nagyot tüszenthet a leghúzósebb pillanatokban. Ezért keressük meg az indulás környékén található gyógyszert, és vegyük be, ha túl sokáig tartózkodunk hideg helyen, nehogy ilyen szánalmasan felsüljünk...

**Olga, a femme
fatale**

10. tipp: Az első főellenség Olga Gurlkovitch, akivel eleinte nehéz dolgunk lesz, hiszen egyelőre csak egy altatópisztolyunk van, ő pedig bőszen lő ránk egy éles golyót kilövellő automatával. Próbáljunk fedezékben maradni, kikerülve a lövéseit, és a megfelelő időközönként felénk hajított gránátokat is. Először lőjük ki az Olga mögött, jobb oldalon található reflektorlámpát. Ha sikerült, akkor lőjük el a pályva köteleit: erre a nagy vászon elrepül. Végül lőjük Olgára többször is: sokadikra elájul. A jutalom (nem, nem az, amire gondoltok... ☺): miénk a lány speciális automata pisztolya!

**„Ohé! Föld
a láthatáron!”**

11. tipp: Ha Olga legyilkolása után felmászunk az árboc legtejtéjére, akkor egy éjjellátó szemüveg lesz a jutalmunk!

Tűzharc

12. tipp: A játék egyik szakaszában egy szűk folyosón, egy átvezető után (akármit csinálunk) parázs tűzpárbajba kerülünk egy szakasznyi katonával. Térdeljünk le a közelben lévő láda fedezéke mögé pisztolyunkkal a kezünkben, és amikor egy vagy több katona védtelenül lövöldözik, akkor gyorsan tüzeljünk, hogy minél többet a másvilágra küldjünk. Vigyázzunk, mert a sunyi disznók gránátokat hajítanak mellénk: ilyenkor pattanjunk fel, és rohanjunk vissza a folyosó innenső sarkába, majd gyorsan vissza, mert az új helyünkre is kapunk egyet. Ha visszaértünk, térdeljünk megint le, és lőjük kifelé, ha van rá lehetőségünk. Ezt a procedúrát még jó néhányszor el kell ismételnünk.: szerencsére hátul időnként megjelenik a semmiből némi kaja és gyógyszer...

**„Metal Gear
robot: mo-
solyt kérek!”**

13. tipp: Snake utolsó küldetése: hét perc alatt fényképet kell készítenie a hatalmas mech robot mindegyik oldaláról, majd elküldenie Otaconnak. Ehhez először át kell jutnunk kúszva-mász-

va a parancsnok beszédét monitoron figyelő egész kis hadsereg mellett, anélkül hogy észrevennének minket. A második seereg már magát a parancsnokot figyeli, amint a hatalmas robot előtt büszkén feszítve magyaráz. A fényképezőgépet kiválasztva fényképezzük le a fémszörnyet előlről, előlről-oldalról és a két oldalon ránagyítva a „marine” feliratra is! Ha mind az öt képpel készen vagyunk, akkor küldjük el Otaconnak. Hamarosan drámai események fognak történni...

**Fedőneve:
Raiden**

14. tipp: Bár elvileg fiatal hősnünket is „Solid Snake”-nek hívják, mint az egykori legendás hőst, ám a játék idejére átnevezik Raidennek. Raiden irányítása szinte semmiben sem különbözik Snake-étől, és vele is leginkább a fojtogatást érdemes alkalmaznunk.

**„Amióta
MGS2 dezo-
dort haszná-
lok, többé
nem izzadnak
a bombáim!”**

15. tipp: Raiden feladata egy idő után átalakul bombavadászattá: egy spray-vel kell hatástalanítani a megtalált pokolgépeket... (Anime ide, vagy oda, ekkora marhaságot rég hallottam...) A bombák hozzátvetőleges lelőhelyét a radaron zöld folt jelzi: ezeken a helyeken kell belső nézetben fel, le – mindenhová – sasolni, amíg meg nem találjuk. Ha megvan, akkor elő a spray-vel, hogy jó szagúak legyenek a bombák. (LOL? Az.)

**Fortuna, de
nem az
istennő...**

16. tipp: A Fortune nevű lelőhetetlen szupernő ellen felesleges harcolni, mert úgysem tudjuk eltalálni, és egy idő után úgyis jön a Vamp elnevezésű vámpírfickó, és „megment” minket.

**Fatman kis
meglepetései**

17. tipp: Fatman lesz az első igazán kemény főellenség... Passzióból mindenhova bombákat helyez el, amelyeket adott (rövid) idő alatt kell hatástalanítanunk, miközben egy automata fegyverrel meg is soroz minket néhányszor. A kövér, görkorsolyázó fickót úgy tudjuk csak elintézni, ha akkor lőjük, amikor éppen nem ketyeg valahol egy pokolgép: ha elég energikusan sorozzuk, akkor eltaknyol, mi pedig a kopasz fejébe eresztethetünk néhány golyót, miközben szédeleg. Sajnos gamepaddal ez kissé körülményes, de ez az egyedüli módszer, hogy komolyan megsebezünk, mert a golyó máshol nem nagyon fog rajta...

Bad Sector

Ha van a közelben szekrény, a hullákat mindig ide rejtjük...



Ennél a jelenetnél a szekrény mögül lődözünk, de időnként rohanjunk hátra a gránátok elől!



Ha a nő képeit szabadon hagyod, akkor a katonák figyelmét eltereli ☺...



Ebben a játékban nyugodtan szétlőhetjük a kamerákat.

„JELENÉS“-TAN

AQUANOX 2: REVELATION

FPS vadászat (avagy hogyan sajtoljunk ki néhány extra pontot szeretett gépünkéből), illetve egyéb hasznos okosságok a régi-új Aqua-kalandhoz.

Torpedógyűjtemény

1. tipp: A fegyverek között könnyen váltogathatsz, az egyes torpedók viszont – az Aquanoxtól eltérően – nem kaptak külön választógombot. A „víz alatti rakéták” aktiválásakor ennek megfelelően mindössze a vetőcső jelenik meg, alapértelmezésben a fellelhető legnagyobb töltettel betárazva. A többi, fedélzeten lévő torpedó kiválasztásához a „secondary fire” gombot használhatod (ennek említése valamiért mindenhol nem maradt).

Grafikai tuning

2. tipp: Mivel az A2R igencsak komoly követelményeket támaszt gépeddel szemben, érdemes itt-ott csiszolni a grafikai beállításokon. Először is töltsd be a tutorial küldetések közül a David against Goliath pályát és anélkül hogy elindulnál, nyomd meg a [Scroll Lock]-ot. A jobb felső sarokban megjelenik az aktuális FPS-érték; ha kisebb mint 40-42, akkor itt az ideje, hogy ellátogass a grafikai beállítások közé (azért 40-42 FPS a limit, mert ilyenkor már valószínűleg nagyobb csatákban sem esik majd kb. 25-28 alá a sebesség). Az ún. *Anisotropic* szűrő csak csúcsmoделlek esetében jöhet szóba (kb. 20-30%-ot, esetenként még többet fog egy közepkategóriás gépen), sőt jelen esetben érdemes *Bilinear filtering*-et választani *Trilinear* helyett (látvány terén nem észrevehető a különbség). A *Terrain Dynamic Light* és *Shadow* beállítások ugyancsak rendesen eszik a géped (mindkettő kb. +/- 3-4 FPS), csakúgy, mint a növényzet (*Plant*) és a planktonok sűrűsége. Utóbbit érdemes majdnem nullára lehúzni (+ 3-5 FPS), a növényeknél ellenben a felénél kevesebbet – hacsak nem feltétlenül szükséges – ne állíts be, mert nagyon kopár lesz a táj. A *Radar Detail*-t High-nál felesleges magasabbra állítani, a *Particle Density* pedig lehet *Many*. Az előbbi tippel jó eséllyel nagyobb sebességnövekedést érhetsz el, mint ha a felbontást vagy a színmélységet vennéd vissza eggyel.

Variációk az irányításra

3. tipp: FPS vagy szimulátor mód választásakor gyökeresen eltérő játékelményre számíthatsz, a beállításokhoz tartozó csúszkával pedig még tovább finomíthatod hajód viselkedését. FPS mód választása esetén például felesleges a *Turning Mode*-hoz a *Velocity*-t (vagyis a sodródást) bejelölnöd, lévén a mozgás ezáltal teljesen követhetlenné válik. Szimulátor üzemmódban hasonlóképpen nehézkessé válik az irányítás, ha a *Horizontal Movement*-hez *Strafe* helyett a *Yaw*-t választod – a *Roll Correction*-t ellenben célszerű minél nagyobbra állítani, hogy ne kelljen sokat fejfel lefelé úszkálnunk. Mindez persze egyéni ízlés alapján változhat, érdemes tehát sokat próbálkozni a különböző mozgásvariációkkal.

Fedezékről fedezékre

4. tipp: Az A2R-ben lényegesen nagyobb szerep jut a bujkálásnak, mint az Aquanoxban. Ne szégyellj kihasználni a terep nyújtotta lehetőségeket, a magányos sziklák, dombok és kanyonok mind remek fedezéket jelenthetnek – főleg azoknál a hajóknál, ahol a sebességért cserébe fel kell áldoznunk a vastag páncél biztonságát. A vertikális mozgásokat mindenestre olyan gombokra konfiguráld, amelyeket könnyen el tudsz érni, mert gyakran a domb mögül pillanatokra kibukkanva kell majd célzodnod és lődnöd.

Ments és beszéljess

5. tipp: Az állomásokon többször is érdemes mentened, mivel előfordulhat, hogy ha nem a megfelelő személlyel beszélgetsz, akkor a későbbiekben egy addig aktív (választható) beszélgetőpartner inaktívvá válik. Természetesen így alternatív szálakról, esetleg kiegészítő küldetésekről maradhatsz le – ami persze roppant bosszantó lehet, ha netán egy olyan fegyver megszerzése a tét, amellyel egyébként csak nagy sokára találkozhatnál a világ másik felén.

Nagy hajó, kis hajó

6. tipp: Nem mindig a legnagyobb, legerősebb tengeralattjáró a legjobb! Cserélgess hajóidat, elvégre minden feladat más és más képességeket kíván meg. Olyan ez, mint a fegyvereknél a *Vendetta Sniper*; esetenként nagyon hasznos, máskor ellenben csak felesleges nehézék.

Del



Csak otthon ülni uncsi lesz, hidd el!

Válassz!

Nyelvtanulás
Számítástechnika
Színésztábor
Lovastábor

4 turnus, 12 nap Tatán
Júliusban és
Augusztusban

Info:
(1)319-00-64



ÖSSZPOLGÁR

TATNY TÁLTOS



LOVÁS KLUB



www.gyerektabor.hu

Médiatámogatónk a

KRÉTA



diákmagazin

FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A KARD

ENCLAVE

Az Enclave bizony okozhat néhány kellemetlen percet. Íme néhány bölcs tanács, hogy gond nélkül vágjunk rendet a Sötétség/Fény (kampánytól függően) galád seregei közt.



A staff másodlagos támadási módja valódi armageddon idéz elő

A páncél a cél **1. tipp:** Próbáljuk meg minél hamarabb összeszórni a pénzt a közepes, majd nehéz armorra. Ha kell, átmenetileg adjuk el fegyverünket, és cseréljük gyengébbre – a lényeg a páncél.

Speckó nyílak mesterlövészeknek **2. tipp:** A sniper arrow és a magic arrow első látásra csupán többet sebez. Azonban ezekkel a nyilvesszőkkel rá is közelíthetünk ellenfelünkre. (Kicsit furcsa ugyan, hogy ehhez a nyilvesszőnek kell speckónak lennie, nem pedig az lőnök...) Zoom módban megjelenik a képernyőn az is, hogy leendő áldozatunk mely testrészét célozzuk épp, valamint hogy adott területet fedi-e páncél.

Az eleméntáris hatás kedvéért **3. tipp:** A különféle varázslatoknak – tűz, jég, villám, halál – és a mérgeknek fontos a megfelelő használata. Érdekes kitapasztaogatni, hogy melyik ellenfélre mi hat jobban. A tűzgólemeket duplán sebzí a jégvarázslat, az embereket az átok, a démonokat/élőhalottakat a mérge, a csontvázakat a tűz. A villám azokat viseli meg leginkább, akik masszív fém páncélt viselnek.

Bónusz-karakterek aktiválása **4. tipp:** Akár a Jó, akár a Rossz oldalon harcolunk, előbb-utóbb lesz olyan szituáció, hogy meg kell mentenünk valakit. Van úgy is, hogy az illetőt csupán el kell oldoznunk, de van, hogy éppen támadják. Utóbbi esetben azonnal siessünk a segítségére, és ha nem járunk sikerrel, inkább kezdjük előről a pályát. Ezek ugyanis minden esetben bónusz-karakterek, melyeket csak akkor használhatunk a későbbiekben, ha kiszabadítottuk/megmentettük őket.

Gyűjtögess, ha ölni nem tudsz **5. tipp:** Ha túl nehéz egy szint, és nem telik új cuccokra, érdemes visszatérni azokra a pályákra, ahol nem szedtünk össze minden aranyat. Ha még így sem tudunk végezni egy szinttel, próbálkozzunk másik karakterrel.

Közelharc taktikák **6. tipp:** A közelharcban használatos fegyverek között csupán a kard, a bárd és a kalapács méltó említésre, a különféle törőket el is felejtethetjük – legalábbis a mágiát használóknál, mert az ő manájuk ugyanis újratermelődik. Az orgyilkos vagy vadász esetében talán érdemes megtartani végszükség esetére, ha kifogy a nyilvessző. A kard kevesebbet sebez, kevés speciális mozdulatot lehet vele végrehajtani, de gyors. A fejsze többet sebez, de lassabb. A kalapács sebez a legtöbbet, de nagyon nehézkes. Tulajdonképpen mindhárom fegyverrel egyformán jól lehet harcolni, csak más technikát igényelnek. A fejszével és a kalapáccsal külön érdemes kísérletezni, mert van néhány igazán gyilkos kombójuk. Mindkettő igen lassú, ezért amíg lendítünk velük, érdemes kicsit visszavonulni. Jól kell tudni időzíteni ahhoz, hogy az ellenfél épp belerohanjon a lezúduló fegyverbe. Viszont a kard lévén a leggyorsabb, ezt tudjuk a leghatékonyabban együtt használni a pajzsral – lendítéskor kevesebb ideig vagyunk védtelenek.

Kortyolni csak gondosan, szépen **7. tipp:** A gyógyító „pósón” itt nem a Diablo működik, vagyis hogy gombnyomásra – hörp! – meg is volnánk. Karakterünk rettentő műgonddal, elégedett kortyokkal engedí magába a gyógylöttyöt: ezért nem javallott csata közben, ellenségetől körülvéve nézni az üveg fenekére. Vonuljunk fedezékbe, vagy legalábbis fussunk el, amíg beadjuk a dózist.

Mini-Armageddon **8. tipp:** A mágusoknak (és mindenkinek, aki különféle varázslatokat használ, pl. a druidának) sajna nincs lehetősége paj-

zsot viselni. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy minden staffnak másodlagos támadási módja is van. Ha a jobb gombot nyomva tartjuk, az adott bot elementárisának megfelelő (tűz, villám, jég, halál) mágikus pajzs vesz körbe minket. Fontos, hogy ez is szívja a manát, és ugyanúgy, mint az átlagos pajzsot használók esetében, ilyenkor igen lassan mozgunk. Ez persze még semmi, mert ha a mágikus pajzs aktív, és még nem ment le a manánk a teljes mennyiség 50%-a alá, a jobb gomb nyomva tartása mellett a bal gombot is lenyomva komoly pusztítást végezhetünk. Ez akkor igazán hatásos, ha körbevettek minket, mert a robbanás, amelyet elszabadítunk, nemcsak, hogy nagyot sebez, de hátra is lök minden körülöttnk settenkedőt. Hiába, a mágusokkal nem érdemes lacafacázni. (Egy apró bökkenő van csupán: ezután szinte biztos, hogy teljesen lemerül a manánk, úgyhogy fel kell készülni egy kis megtévesztő hadműveletre, vagyis riadt körbefutkosásra – amíg újra erőnk teljében nem leszünk.

Bónusz-karakterek **9. tipp:** Ha végignyomjuk bármelyik kampányt, jutalmunk egy bónusz-karakter. Ha viszont minden aranyat összegyűjtünk valamelyik kampány során, egy olyan karaktert kapunk, aki szinte megállíthatatlan. Vele újra végigrombolhatunk azokon a régi pályákon, amelyeket utáltunk, hogy immár gond nélkül mindenkit porig alázzunk.

Titkos pályák **10. tipp:** A végére maradtak a legfontosabbak: a titkos térképek. Bizonyos pályákra csak úgy juthatunk el, ha a hozzájuk vezető térképeket megtaláljuk. Ezek többé-kevésbé furfangosan vannak elrejtve, de íme egy könnyítés. Először a térkép neve, majd hogy melyik pályán található, némi hevenyészett instrukcióval a pontos helyet illetően. **JÓ KAMPÁNY:** 1. Forbidden Atgard (a Deserted Temple-ön, miután végeztünk az orkkal, a lépcső alatti ládában), 2. Naglagard (Ark Amaranban, miután elárultattuk a titkos kincstár helyét a hajóban bebörtönzött goblinnal, a világítótorony földszinti részét a keskeny párkányon megkerülve az ajtó mögött), 3. Hagastrom (The Underworld, miután megöltük az első lichet, a hátunk mögött leomló köveken felugrálva a szikla tetején). **GONOSZ KAMPÁNY:** 1. Tolvfurs (Mansion of Dreams, a fenti szintről az egyik zafir melletti létrán ki a tetőre, még egy létra fel, és ott a miniházikóban, a szekrényben) 2. High Valley (Capture Jasindra, ahol kijutunk a szabadba, egy gnómtól kell elvenni a kulcsot, majd felugrani a bejárat tetejére, ott a zárt ajtó), 3. Lexe (The Great Wall, a ficakban, ahol az első Championnal végzünk, egy ládában).

Mazur



Ezen a pályán először a kék gömböket főjük szét, hogy a burában lebegő mágusokkal végezhesünk.

KÖZGAZDASÁGTAN KALÓZKIRÁLYOKNAK

TROPICO 2: PIRATE COVE

Hogyan kerüljük el szeretett kalózaink haragját, avagy gyakorlati tanácsok uralkodásunk első néhány évének túléléséhez.

Egy kupacba velük

1. tipp: Nagyon fontos, hogy az egy iparághoz tartozó létesítményeket a lehetőségekhez mérten egy kupacba telepítsd. Ha például felhúztál valahová egy bányát, akkor célszerű a közvetlen közelébe telepíteni az ércfeldolgozót, a kovácsot és az ágyúöntőt is. Minderre azért van szükség, mert ha a rakodómunkásoknak (hauler) sokat kell tologatniuk a félkész termékeket egyik helyről a másikra, akkor a termelés hihetetlenül lelassul (gyakran hosszabb időszakokra le is áll), ami óhatatlanul kihatással van szigetünk gazdaságának egészére (jelen esetben nem tudjuk felszerelni hajóinkat, azok nem tudnak kifutni, ergo nem jön a zseton, és embereink is „mörözusabbá” válnak). Ugyanezen irányelvek vonatkoznak a mezőgazdasági létesítményekre is, hiszen kalózaink talán azt viselik a legnehezebben, ha nincs elég pia a szigeten, és ily módon nem tudnak kellőképpen berügni ☺...

Kaját a munkásoknak!

2. tipp: Nagyobb gyártelepek vagy mezőgazdasági központok közelébe célszerű néhány üzemi konyhát is telepíteni, mivel ha erről nem gondoskodunk, előfordulhat, hogy munkásaink a sziget másik sarkába járnak ebédelni (ekkor pedig természetesen újra lelassul a termelés). A menza telepítése ingyen van, ezért ez mindig belefér a költségvetésbe. Az éhhalál egyébként idővel a természetes kiválasztódás egyik eszközévé válik, de ha netán hirtelen hal meg több dolgos kéz, akkor bizony nagy gondba kerülhetünk – amennyire lehet, érdemes ezt elkerülni.

Kőművestanya át mindenhatóvá

3. tipp: A kőművestanya (Construction Tent) is ingyenes beruházás, így célszerű mindig áthelyezni az aktuális építkezés(ek) közvetlen közelébe (a kőművesek rendszeres időközönként „hazajárnak”, így jobb, ha nem kell sokat gyalogniuk). Az áthelyezés trükkös módja egy már meglévő kőművestanya esetén: 1. leraksz egy újabb kőművestanyát az építkezés közelébe, és a fontosságát legmagasabbra állítod (High priority), 2. a távolabb lévő kőművestanya embeireit kirúgod, és a munkavállalást letiltod (kis piros x-ek...), 3. a nem kívánt tanyát ledőzerolod. Ha minden jól megy, akkor a javában dolgozó munkások egy az egyben az új kőműves-

tanyához tartoznak majd. Ezt a mutatót bárkikor megismételheted.

Vigalmi negyed a kikötőhöz

4. tipp: A fosztogatásról hazatérő kalózkodók szórakozásra vágnak, így aztán a vigalmi negyedet mindig a kikötő közvetlen közelébe telepítsd. A kocsmákat, fogadóhelyeket és kuplerájokat így tudod a legjobban kihasználni, arról nem is beszélve, hogy ha újabb kalandra küldöd embereidet, akkor a hívó szóra nem a sziget másik végéről csámborognak vissza a hajójukhoz (néha még így is sokat kell rájuk várni...). Az előkelőbb klubokat, masszázsszalonokat és szórakozóhelyeket rakhatod egy kicsit távolabbra, minthogy ezeket inkább a gazdagabb foglyok veszik igénybe (és remélhetőleg idővel néhány tehetősebb kalóz is...).

Kuplerájból soha nem elég

5. tipp: Bizony így igaz, kuplerájból mindig több kell – egy kocsmá köré általában négy, de itt-ott nyugodtan elszórhatsz még ezenfelül is párat (lévén, hogy egy kupi csak egy vendéget tud fogadni egyszerre). Létezik egy nagyobb, több vendéget kiszolgáló nyilvánosház is, ide viszont csak a vagyonosabbak járhatnak, nem pedig az egyszerű matrózok.

A gazdag fogoly aranyat ér

6. tipp: A gazdag foglyokat – váltságdíj fejében – bárkikor készpénzre válthatod, érdemes azonban minél tovább a szigeten tartanod őket, hiszen idővel egyre többet érnek. Különösen akkor igaz ez, ha építettél már olyan szórakoztató létesítményeket (pl.: kaszinó), ahol bőven költhetik a pénzüket – pontosabban a mi pénzünket, amit aztán szépen be is vasalunk a rokonaikon.

Fűrészmalmából kettőt

7. tipp: Ha gyorsan szeretnéd felhúzni a szigetedet, építs két fűrészmalmot – mindenhez fa kell, így ha az nincs elegendő, akkor a fejlődésnek is annyi (favágótelepet többet is lerakhatsz – ugyancsak ingyen)

Nagy hajó – kis hajó

8. tipp: Végezetül pedig még egy elgondolkodtató tanács: a nagy hajó is ugyanúgy el tud süllyedni, mint a kicsi – viszont sokkal többet kerül pótolni...


Del



KAMION – KOMOLYAN

BIG MUTHA TRUCKERS

Nem könnyű a kamionos élete. Az ember azt hinné, hogy felölti a farmert és egy kockás inget, felcsap egy baseballsapit, és már készen is áll – pedig kell néhány egyéb trükk is, hogy mi legyünk a BMT Inc. új vezére.

<p>Ha nyerni akarunk (miért ne akarnánk?)</p>	<p>1. tipp: A profitért folyó harc hatvan napon át folyamatosan tart. Nagyon fontos, hogy egyik városból a másikba sose menjünk rakomány nélkül, mert testvéreink egy percre sem ülnek a babérjaikon. Csak mihez tartás végett: ha a huszadik nap környékén nincs legalább hét millánk, inkább kezdjük előlről. (Kivéve, ha minden pénzünket a kamionba öltük, akkor még lehet, hogy megtérül.) A legbiztosabb tipp az, ha mindennap anyunál (Mutha) kezdünk, és megtudakoljuk tőle, másnap hol lesz speciális meló. A küldetésekkel ugyanis sokkal több pénzt kereshetünk, mint egyszerű kereskedéssel.</p>	<p>egy költségesebb, ám annál jövedelmezőbb rakományba, melyről tudjuk, hogy még a kamatokkal együtt is megéri majd a vesződséget (pl. gyémántokon néha 1-2 millát is lehet keresni!).</p>
<p>Ez, kérem, nem a Carmageddon</p>	<p>2. tipp: Bár nincs is annál szebb, mint kamionnal száguldozni az utakon, trélerrel felborogatni a kisteherautókat, ráadásul játék egy-egy szebb megmozdulásunkat – értsd: a brutálisabakat – még némi pénzzel is honorálja (a la Carmageddon), addig inkább vigyázzunk, míg nem veszünk erősebb „páncélt”, a javítás költsége ugyanis a tízszerese is lehet a mutatóványokért bezsebelt apró összegeknek.</p>	<p>Hogyan rázunk le a motoros banditákat?</p> <p>7. tipp: Nincs annál idegesítőbb, mint amikor véletlenül (ha véletlenül...) elcsapunk egy motorost, és haverjai máris bepöccennek ránk. Ilyenkor számítsunk arra, hogy a következő néhány kilométeren a környék összes kemény csávója ránk száll, vagyis mellénk slisszannak, és felkapaszkodnak a tréler tetejére. Amikor látjuk, hogy egy-egy ilyen ádáz már a tetőn lépked, gyorsuljunk fel, amennyire csak tudunk, majd kemény fékezés mellett rántsuk el annyira a kormányt, hogy a tréler minél jobban kilendüljön oldalra. Ha nem sikerült, próbáljuk újra, mert csak így lehet lerepíteni a kamion tetejéről az megátalkodottat – ha nem járunk sikerrel, és eljut a vezetőfülkéig, kidob minket, és oda a rakomány, valamint veszünk egy napot.</p>
<p>Hogy ússzuk meg a javítási költséget?</p>	<p>3. tipp: Ha végképp teljesen leamortizáltuk szegény járgányunkat, akkor ne is javíttassuk, hanem – miután eladtuk a boltban a rakományt – egyszerűen vegyünk új tréler. A játék ugyanis valamiért csak a tréleren számolja a sérüléseket, így a frissen vásárolt trélerrel minden sérülés eltűnik. A cserét mindig meg lehet úszni ezer-kétezer dollár körüli összegből, míg a javítási költség akár ötvenezerre is rúghat – vagyis akkor is megéri, ha ugyanolyan tréler szeretnénk (ponyvásat, hűtőt vagy tankert) amilyen korábban volt, ilyenkor kétszer kell ugyan cserélni, de még az is csak négyezer.</p>	<p>Jók legyünk, vagy gonoszok?</p> <p>8. tipp: Ahogy haladunk előre a játékban, hírnevünk lassacskán megelőz minket. Attól függően kerülünk a jófiúk/jólánnyok vagy a rosszfiúk/rosszlányok soraiba, hogy hány és milyen jellegű küldetést teljesítünk, valamint hogy inkább a motorosokat lökdössük fel, vagy a rendőrautókat. Ha a rosszak sorait erősítjük, a motorosok nemigen mernek majd kikezdeni velünk, ha a jó oldalra állunk, a rendőrök olyan apróságokért már nem erednek a nyomunkba, hogy nekik koccanunk, vagy felborítunk néhány autót.</p>
<p>Lassú járgány nem gyorsul</p>	<p>4. tipp: A játék elején ne nagyon menjünk bele gyorsasági futamokba, főleg azokkal ne, akik hetvenezer körül teszik meg a tétet. Szinte biztosan veszítünk, mert amíg nem költünk kemény dollárokat a fejlesztésre, igen lassú az alapjármű – ráadásul a burkolat megerősítése nélkül (ami ugye szintén nem kevés pénzmagba fáj) verseny közben szükségszerűen le is amortizálódik. Bár lehetséges, hogy a kisebb téttel kihívókat még meg is verhetjük, a javítási költségek miatt nem éri meg a hercehurca.</p>	<p>Ami nem megy, ne erőltessük</p> <p>9. tipp: A Mission Mode küldetéseit csakis egyenként, egymás után teljesíthetjük. Vagyis amíg nem végzünk az egyikkel, nem futhatunk neki a következőnek. Érdemes a játék elején hanyagolni a dolgot, mert mindig a főjáték aktuális statisztikái szerint indulunk, legalábbis ami járgányunk fejlettségét illeti: ha az időre teljesítendő küldetésekhez még lassú a szekér, akkor nyomjuk tovább a sztorimódot, amíg nem ruházunk be egy új motorba.</p>
<p>A hatékony piackutatás meghozza gyümölcsét</p>	<p>5. tipp: A legjobb tippeket mindig a rádióból kapjuk. Erre mindig érdemes odafigyelni, és minél hamarabb kihasználni a kínálózó alkalmakat. Ha hazaugrunk anyucihoz, az ő könyvelésébe is érdemes bepillantani, mert a grafikonos elemzés révén az aktuális felfelé-lefelé futó tendenciákat is bemérhetjük. Mutha azért is kedves, mert ha kártóan kattintgatunk rá, elárulja, hogy a következő nap melyik városban lesz speckó munka. Ha ilyen tippet kapunk, mindenképpen fogadjuk el, egyszerre akár másfél millát is megkereshetünk.</p>	<p>A „MaxStore” upgrade-del trélerünk kapacitását növelhetjük</p>  <p>The screenshot shows a game interface for upgrading a trailer. At the top, it says 'MaxStore trailer extensions, make the most of your trailer space.' Below this, there are several upgrade options: 'ARMOR', 'MAXSTORE', and 'SPOILER'. Each option has a corresponding icon and a 'Select' button. The background shows a trailer interior with various equipment.</p>
<p>Ne vegyünk fel kölcsönt, mert ne</p>	<p>6. tipp: A bárokban tanyázó cápaalkú ügyvédekkel ne nagyon foglalkozunk. Csakis akkor kérjünk kölcsönt, ha végképp le vagyunk égve, mert lejáratától függően 100-150-200 %-os kamatot is elkérhetnek. A pénzzel nem lógathatunk meg, mert a határidő után vagy elveszik szó nélkül – és egy napot veszítünk a sitten –, vagy ha nincs meg, elveszik a kamiont is, és vége a dalnak. Kizárólag vészhelyzetben vegyünk fel kölcsönt, vagy ha be akarunk ruházni</p>	

Unod az ezerszer látott háttérképeket?

Szeretnéd, ha a Te kreálmányod szerepelne sok-sok monitoron?

Készíts GameStar háttérképet és nyerd újság előfizetést!

A **wallpapers.hu**
és a

GameStar

közös pályázatát keresd a neten! - www.wallpapers.hu

Ha pedig egyszerűen csak szeretnél egy új háttérképet, akkor is érdemes ellátogatnod hozzánk, hisz több ezer háttérképből válogathatsz, amelyeket a tökéletes áttekinthetőség érdekében 200 kategóriában helyeztünk el! Egyre nagyobb számban találsz saját készítésű és egyedi háttérképeket is!



! KELTSD ÉLETRE A MOBILOD !

Logók • Csengőhangok • Képzózetek • Polifónikus csengőhangok • Nyoreményjáték • CHAT • www.telefonlogo.hu

VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ!

1. Hív a kódszámra: 06-90-515-566
2. Add meg a termék névát, ó számgyűjtő kódát, példán: 100117
3. Add meg a mobil számad
4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
5. Menesd el a telefonosod!

Tárcsázd most!

06-90-515-566



SMS-BEN ÍGY RENDELJ!

1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódoságot példán: 05192018 a kiválasztott számról: 06-90/635-643 • 2. Ázonnal megérkezik • 3. Menesd el a telefonosod!
4. Ha másnak szeretnél ajándékot küldeni, akkor írd be a kódoságot, hogyj egy számbat, majd add meg a 06-tal kezdődő mobiloságot példán: 05192018 06301234567

SMS SZÁM: 06-90/635-643

Csengőhangok csak az ezek alólakos: **NOKIA**, ALICATEL 511, 512, 525 **SIEMENS** 545, 545S, 645, 5442, M45, C55, N110, M50, és a kódszám **MOTOROLA** (V2100, T2100, T2000, 260, 181, 192, P750V, V50, Azongyűjtő kódok: kézzelírták rendelésnél! Logók és képzózetek csak az megjelölt **NOKIA** készülékre rendelhetők! Égélykegyőzőlet. A. K. K. Telefon: (06-1) 264-5756

Bármely Westel vagy Pannon kártyáról rendelhetsz!

NOKIA LOGÓK

05194001	05194002	05194003	05194004	05194005	05194006	05194007	05194008	05194009	05194010	05194011	05194012	05194013	05194014	05194015	05194016	05194017	05194018	05194019	05194020
05194021	05194022	05194023	05194024	05194025	05194026	05194027	05194028	05194029	05194030	05194031	05194032	05194033	05194034	05194035	05194036	05194037	05194038	05194039	05194040

NOKIA KÉPZÓZETEK

05222010	05222011	05222012	05222013	05222014	05222015	05222016	05222017	05222018	05222019
05222020	05222021	05222022	05222023	05222024	05222025	05222026	05222027	05222028	05222029

SIEMENS LOGÓK

05102026	05102027	05102028	05102029	05102030	05102031	05102032	05102033	05102034	05102035
05102036	05102037	05102038	05102039	05102040	05102041	05102042	05102043	05102044	05102045

SIEMENS KÉPZÓZETEK

05222031	05222032	05222033	05222034	05222035	05222036	05222037	05222038	05222039	05222040
05222041	05222042	05222043	05222044	05222045	05222046	05222047	05222048	05222049	05222050

TOP • TOP • TOP • TOP • TOP • TOP

Atomic IGthen: Last Goodbye	NOKIA 05220035	SIEMENS 05221035
Moloko: Familiar Feeling	05220039	05221039
Nelly&Kelly: Dilemma	05220040	05221040
Punjabi MC: Mundian To Back Me	05220041	05221041
Tiziano Ferro: Rosso Relative	05220042	05221042

NOKIA 2003

Blue E.John: Sorry Seems To	05220005
C. Aguilera: Beautiful	>> 05220006
Jia: Jenny From The Block	>> 05220012
Kate Ryan: Desenchante	> 05220014
Las Ketchup: Kucha Las P	> 05220016
T.A.T.A.: All The Things She	05220002
C. Dion: I drove All	>>> 05220007
Delerium: Silence	>>> 05220008
DJ Digress: The Frequency	> 05220009
Ian Van D.: Castles In The	> 05220011
Sterbinszky: Fly away 2.	> 05220034
Nai Trosel: 4 Just 1 Day	> 05220013
Levigne: Complicated	>> 05220017
Pink: Family Portrait	>> 05220027
K.Mingos: C. Into My W.	> 05220037
R. Williams: Feel	>>> 05220028
Scooter: Weekend	>>> 05220029
Simply Red: Sunrise	>>> 05220030
Sleeper: In Metropolis	>>> 05220031
Stay: In alive	>>> 05220032
Sterbinszky: Fly away 1.	> 05220033
Sterbinszky: Fly away 1.	> 05220033
R.Kinoyag: I. Wave Get You.	05220036
N.Mingos: C. Into My W2	> 05220038
4Clubbers: Someday	>>> 05220000

MOTOROLA

L. rimas: life goes on	>>> 05200816
Gigi D'Agostino: La passion	05200806
Kylie M.: Can't Get You	>>> 05200328
G. Michael: shoot the	>>> 05200813
Dirty D.: Time of my Life	>>> 05200272
Def logged: new	>>>> 05200811

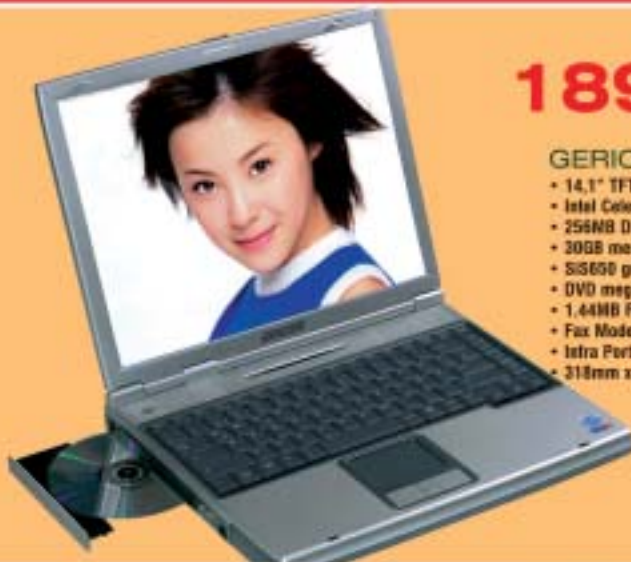
ALCATEL

R. Sparks: I'm a slave	>>>> 05203009
L. Kravitz: Fly Away	>>>> 05203051
G. Hallwell: Go Father	>>>> 05203029
R. Williams: Eternity	>>>> 05203074
Enya: Only Time	>>>> 05203019
Redjo: What i mean	>>>> 05203062

SIEMENS

R. Williams: Feel	>>>> 05221028
Scooter: Weekend	>>>> 05221029
Simply Red: Sunrise	>>>> 05221030
Sleeper: In Metropolis	>>>> 05221031
Stay: In alive	>>>> 05221032
Sterbinszky: Fly away 1.	>>>> 05221033
Jia: Jenny From The Block	>>>> 05221012
Kate Ryan: Desenchante	>>>> 05221014
Las Ketchup: Kucha Las P	>>>> 05221016
4Clubbers: Someday	>>>> 05221000

SZENZÁCIÓS NYÁRI ÁRAK A GERICOMTÓL



189.900 FT

GERICOM
mobile world

GERICOM WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1700MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- SIS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM + TV-OUT
- DVD meghajtó
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mb/s, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 256mm x 38mm, 3kg



MAGYAR PC MAGAZIN
TESZTGÖZDÉS
2003/01

214.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékkal!

249.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékkal!

249.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékkal!

MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook!



329.900 FT

GERICOM X5

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Windows XP Home ajándékkal!
- Samsonite hordtáska ajándékkal!
- Leemak Z25 nyomató ajándékkal!

349.900 FT

GERICOM X5 Pro

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 640MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- Compact flash és microdrive olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Samsonite hordtáska ajándékkal!
- Leemak Z25 nyomató ajándékkal!

15:10 WIDESCREEN



399.900 FT

GERICOM HOLLYWOOD

- 15,2" TFT WXGA (1280x854) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonite hordtáska ajándékkal!



339.900 FT

GERICOM SILVER SERAPH

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Smart kártya olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 320mm x 270mm x 41mm, 3,2kg
- Gericom hordtáska

399.900 FT

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1248x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2530MHz processzor
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80GB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- CD-író + DVD combo meghajtó
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- TV TUNER
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 3x USB port v2.0, 1x PCMCIA
- A4Tech Radiós Multimédias Billentyűzet
- A4Tech Radiós (3 gombos, görgős) egér
- 405mm x 334mm x 48mm, 7,3kg



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, Dómsódi 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, Róberti Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acompu.hu

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

EURÓPA VEZETŐ NOTEBOOK GYÁRTÓJÁTÓL



279.900 FT

GERICOM WEBGINE FORCE

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- CD- író + DVD Combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk meghajtó
- GeForce4 GO 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg
- Samsongé hordtáska ajándékkal



319.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

359.900 FT

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez



299.900 FT

GERICOM BLOCKBUSTER

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- AMD Mobile XP 2000+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 285mm x 39mm, 3.3kg
- Samsongé hordtáska ajándékkal



299.900 FT

GERICOM MASTERPIECE

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 4x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 332 x 275 x 42mm, 3.7kg
- Samsongé hordtáska!



319.900 FT

- AMD Mobile XP 2000+ processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez



339.900 FT

- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

399.900 FT

- Intel Pentium4 2660MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- 2x DVD író + 16x CD- író + DVD Combo Drive

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



ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

129.900 FT

ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2400MHz
- Intel 845 chipset
- 4x USB, 5x PCI, 1x CNR, 400/533MHz FSB, DDR RAM
- 512MB DDR-266 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD-R ó
- 18x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB DDR RAM + TV- OUT
- AC97 On-Board hangkártya
- EtherNet 10/100Mb/s hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Műtranyó
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

179.900 FT

ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2660MHz
- TGG8BA SDR-5002 DVD-RW (DVD-é) író
- GeForce4 Ti4200 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV- OUT

79.900 FT

ACOMP XPLOERER

- Intel Celeron processzor, 2000MHz
- 256MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB + TV-OUT
- EtherNet 10/100Mb/s hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Műtranyó
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

99.900 FT

ACOMP XPLOERER Pro

- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- 60GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD-író
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV- OUT
- Fax/Modem 56 kbps beépítve

59.900 FT

ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD-R ó
- S3 Savage4 grafikus chip alapú (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mb/s hálózati kártya
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Műtranyó
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CF, MDive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

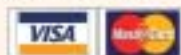


Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9:00-17:00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Árunk az ÁFA-t nem tartalmazza. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu



Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

MÉLYVÍZ

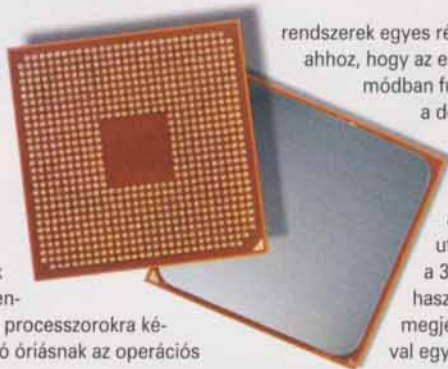
SZERKESZTŐI JEGYZET



Egy hónappal a CeBIT után végre beindultak az események. Rengeteg hardvergyártó kezdte el ontani magából legújabb portékáit, és természetesen, amit csak lehetett, mi is zsákmányoltunk magunknak. Ennek köszönhetően olvashattok egy elég összetett alaplap és grafikuskártya nagytesztet. Az előző hónapban észrevehettétek, hogy némileg megváltozott pontozásunk. Bevezettük a súlyozott rendszert, melynek köszönhetően egyrészt részletesebb információt kaphatunk az adott termékről, másrészt megtudhatjátok, hogyan is jön ki az a bizonyos % a cikk végén. Ezt a vonalat igyekszünk továbbvinni, így némileg megváltozhatnak az eddig szokásosnak tartott értékek. Remélem mindenki hamar megszokja az új rendszert, hiszen sokkal részletesebb, használhatóbb, átláthatóbb. **ZeroCool**

64 BITES WINDOWS ATHLONON

A Microsoft hivatalosan bejelentette, hogy elkészíti a Windows Server 2003, illetve a Windows XP operációs rendszereknek 64 bites változatát. Ezek kifejezetten az AMD nemsokára megjelenő Opteron, illetve Athlon 64 nevű processzorain fognak futni. Mivel a Windows jelenlegi verziói 32 bites x86-os processzorokra készültek, így a szoftvergyártó óriásnak az operációs



rendszerek egyes részeit teljesen át kell írnia ahhoz, hogy az említett procikon 64 bites módban fussanak. Szerencsére a dolog nem olyan nagyon bonyolult, ugyanis az AMD technológiája 64 bites kiterjesztéseket ad a már jól ismert x86-os utasításoknak, amelyeket a 32 bites rendszereknél használtak. Az új változatok megjelenése a processzorokéval egy időben várható.

AUTÓS OPRENDSZER

Eljött az ideje ennek is: manapság már a gépkocsikban is operációs rendszer működik. Szerencsére a Microsoft újonnan bejelentett Connected Car stratégiája nem a gépkocsi működésének egészére vonatkozik, inkább a kevésbé "kritikus" felhasználásokat irányítja a Windows Automotive. Ez magában foglalja a navigációs rendszert, a fedélzeti e-mail küldési fogadási lehetőséget, hang- és képi szórakoztatást és ehhez hasonlókat. Jelenleg hét nagy autógyárral tárgyalnak, illetve több olyan céggel, amelyek eddig is különböző szórakoztatóelektronikai rendszereket készítettek és szállítottak gépkocsikhoz.



NVID-EA - AZ ÁLOMPÁROS?

Érdekes megállapodás hírért kaptuk nemrégiben. A világ legnagyobb független szoftverfejlesztő és kiadóvállalata, az Electronic Arts (EA) megállapodást kötött a videochipgyártó NVIDIA-val játékok közös fejlesztésére, illetve marketingstratégiájuk összehangolására. Ez azzal jár, hogy



az Electronic Arts fejlesztői a jövőben kizárólag NVIDIA chipes videokártyákon fejlesztik majd termékeiket, s persze emiatt az ilyen chipekre optimalizálják a programok futását, speciális effektjeit is. Mindemellett az NVIDIA több EA-játék terjesztési jogát is megszerezte, így a jövőben NVIDIA chipes videokártyák dobozaiban is találkozhatunk majd EA termékekkel. Természetesen az ATI vagy egyéb videokártyák tulajdonosainak sem kell megijedniük: a játékok, kihasználva a különböző szabványokat, az ő kártyáikon is futni fognak.

ERICSSON ÚSZÓMELLÉNY

Amikor már mindnyájan azt hittük, mobiltelefoniórában semmi új nem történhet, az Ericsson egy igencsak egyedül érdekességgel rukkolt elő. Ez az új ketyere megakadályozza, hogy mobiltelefonok vagy egyéb elektronikus eszközök elmerüljenek a vízben. Egy kiegészítő elemet kell elhelyezni a vízhatlan készülék hátán, amely gátolja a készüléket az elsüllyedésben. Szóval, aki bújít, aki nem: még vitorlázás közben sem lehet majd elveszíteni készülékünket.



CSAK CSEENDBEN, CSAK HALKAN

A Hush Technologie a közelmúltban jelentette be csöndes PC-jét, amely a VIA EPIA platformjára épül. Az egész gépet olyan különlegesen alakították ki, hogy roppant kevés mozgó alkatrész van benne, így nagyon kevés hőt termel, hűtéséhez pedig nincs szükség egy szem ventilátorra sem, így roppant csöndes. Ez egyrészt meghosszabbítja a gép életkorát, másrészt igen érdekes felhasználásokat tesz lehetővé: ezt a készüléket például olyan orvosi alkalmazásokra készítették, ahol a kisméretű, halk, megbízható PC akár életet is menthet.





Alaplapeszt
P4, vagy amit akartok



GeForce FX teszt
Első hírmondók a kézben



A PC-k memóriája
Mi? Mit? Hogyan?

NEM ANGOL INTERNETNEVEK

Az ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers – Kijelölt Nevek és Számok Internetes Cége) kijelentette, hogy a közeljövőben megnyílhatnak majd azok a domainek, amelyeknek neve nem az angol ábécé karaktereit tartalmazza. Jelenleg ugyanis az internetes honlapok neve csak 26 betűből, 10 számból és kötőjelből állhat. Ezt követően akár japán, arab, kínai, görög vagy héber nevek is lehetnek, nem beszélve a magyar ékezetes honlapokról. Például ezután elképzelhető lesz a www.küküllő.hu is (s nem www.kukullo.hu lesz helyette).



LELŐTTE SZÁMÍTÓGÉPÉT



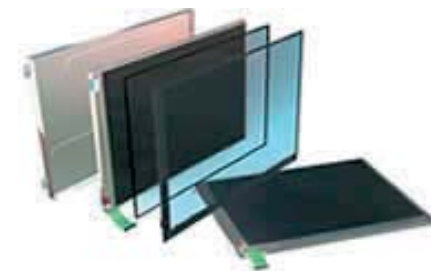
Az egész informatikai világot elképesztette az az eset, amely Coloradóban, az USA-ban történt. Egy vendéglő tulajdonosa, George Doughty négy golyót repített szerencsétlen laptopjába, miután tele lett a hőcspője azzal, hogy a szerencsétlenül járt masi-

na folyton lefagyott. A „gyilkosság” után tróféaként kiakasztotta a lelőtt gépet, majd elbattyogott a rendőrségre, ahol tiltott fegyverhasználatért őrizetbe vették, és egy éjszakára bent is tartották. Egy rendőrhadnagy, aki az esetet vizsgálta, elmondta, hogy sokan fenyegetik gépüket, de ez idáig még senki sem lőtte „agyon” PC-jét. S mi a poén az egészben? Ezután a rendőr gépe is lefagyott

A KÉP, AMELY HANG IS

Egy angliai cég olyan technológiát fejlesztett ki, amelynek segítségével egy lapos képernyős monitor egyben hangszóróként is működik. A SoundVu technológia úgy állítja elő a hangot, hogy a kép

minősége nem romlik. Az NXT állítása szerint a hang még jobb minőségű is lesz, mint a jelenlegi hangrendszerekkel. Ezt a technológiát persze nemcsak monitorokba, hanem tévékbe, esetleg mobiltelefonokba is be lehet építeni, gond nélkül. Hogy mégis mennyibe fog kerülni, és mikor lesz kereskedelmi forgalomban, egyelőre nem tudhatjuk.



SONY KÉK LÉZERE



A közeljövőben jelentették be azt a terméket, amelynek segítségével 23,3 GB adat tárolása lehetséges lemezenként úgy, hogy az átviteli sebesség 9 MB/másodperc. Ez a technológia egyelőre a nagyon gazdag üzleti körök játékszere lesz csupán, hiszen egy olyan meghajtó, amely képes

az ilyen lemezeket kezelni, körülbelül 3000 dollárba (690 000 forint) kerül majd. Tervezői adatintenzív alkalmazásokhoz szánják: grafikai designok, orvosi képek tárolása, multimédiás adatok rögzítése lehet a feladata. Mire is jó a kék fényt kibocsátó gallium-nitrid alapú dióda? Igen rövid hullámhosszú (16 nm), ezáltal sokkal precízebben pozicionálható. Eleddig azért nem jelentek meg termékek ezzel a technikával, mert hűtési problémák léptek fel, néhány éven belül azonban nagyfokú elterjedésük várható. Ha minden igaz, 2005-ben hozza majd ki a Sony az 50 GB-os, 18 MB/másodperc sebességű változatot (érdekesség: ezt a Panasonictól már láttuk a CeBIT-en).

5 ÉV AZ EU-BAN...

Az EU igazságügyi miniszterei azt a javaslatot tették, hogy a hackerek és a vírusírók öt évig terjedő börtönbüntetést kaphassanak. Természetesen a javaslatot még el kell fogadnia az EU parlamentjének, hogy be lehessen építeni a tagállamok jogrendjébe. A kezdeményezés nyomán a cyberbűnözők egységes büntetőkódexszel szembesülnek egész Európában (így majd Magyarországon is). A törvény szerint az számít hackernek, aki jogtalanul hozzáférést hoz létre informatikai rendszerekhez. Ezenkívül a szolgáltatások megzavarása vagy vírusok terjesztése informatikai rendszerek jogtalan módosításának számít. Ha a cselekmény összefüggésbe hozható a szervezett bűnözéssel, akkor 2-től 5 évig terjedő börtönbüntetést lehet majd kiszabni a javaslat szerint.



WINDOWS MEDIA LINUXON?



A Microsoft a közeljövőben elérhetővé szeretné tenni kodekjeit, protokolljait és DRM-támogatását is Linux alatt. No persze nem mindenki. A redmondi cég minél szélesebb körben szeretné elérhetővé tenni a Windows Media lehetőségeit. Sajnos az otthoni felhasználók

nem fogják ennek előnyeit élvezni, hiszen az asztali PC-s Linuxokon nem jelenik majd meg a programcsomag. Linux operációs rendszert futtató audiólejátszókon, digitális videofelvevőkön és hasonló multimédiás eszközökön "láthatjuk" majd viszont a Windows Mediát.



RÖVIDESEN MEGALAKUL A SZGYOE

Érdekes kezdeményezésről kaptunk hírt: nemsokára megalakul a Számítógépgyűjtők Országos Egyesülete, amely régi számítógépek és ezekhez való perifériák, illetve programok gyűjtését tűzi ki céljává. Az alakulási rendezvény ideje alatt kötetlen formában lehet régi számítógépeket, részegységeket, dokumentációkat, folyóiratokat, könyveket cserélni, eladni és venni a helyszínen. A szervezők kérnek mindenkit, aki régi számítógépétől meg szeretne válni, és szeretné, hogy az múzeumba vagy gyűjtőkhöz kerüljön, az szállítsa oda. Az egyesület tagjai régi számítógépeket állíttatnak ki, valamint megtekinthető a Puskás Tivadar Technikum (itt lesz a rendezvény május 17-én) háziszámítógép-múzeuma is.

Az egyesület az oldcomputer@primlista.hu levelezési listán érhető el.

A SIS 800-AT AKAR

A SiS licencelni szeretné az Intel azon szabadalmát, amelynek segítségével a Pentium 4 800 MHz-es FSB-jét kihasználó lapkakészletet tudna gyártani. A bejelentésre érdekes módon egy nappal az Intel vs. VIA vita és pereskedés befejezése után került sor. Eddig ugyanis a VIA-nak komoly gondjai voltak a P4-es alaplapok piacán, így ide be tudott törni a SiS és az ATI is. Most, hogy a VIA ismét erősen nyomul majd, a SiS-re is nagy nyomás nehezedik: meg kell tennie mindent, hogy időközben elért pozícióját megtartsa. Ehhez nagyban hozzájárulna a 800 MHz-es FSB licence is.



ITT A COMMODOREONE

Két év folyamatos fejlesztést követően nemrég megindult a Commodore-One gyártása. Árúsítása Németországban és Hollandiában



május 5-én kezdődik, és úgy tűnik, hogy 249 euróért (kb. 60 ezer forint) kerül forgalomba. Az eredeti koncepciótól, a Commodore 64-kompatibilis számítógéptől közben kicsit eltávolodtak a fejlesztők, mert várhatóan több számítógépet is képes majd „emulálni”, ha elkészül a megfelelő core (mag) hozzá (az emulálni szó azért van idézőjelben, mert tulajdonképpen nem emulálja, hanem arra konfigurálható). Több projekt próbált már újrakonfigurálható gépeket létrehozni, azonban az összes közül talán ez érte el a legjobb eredményt (hiszen a chipset tulajdonságai ennél a gépnél menet közben is megváltoztathatóak. Maga az alaplap egyébként ATX-es házba szerelhető és szabványos PC-s alkatrészekkel bővíthető.

A PLAYSTATION 2 RÁNCFELVARRÁSA

Május közepén jelenik meg majd Japánban a PS2 továbbfejlesztett változata – jelentette be a Sony. Három évvel a megjelenése után ez az első alkalom, hogy nagyobb változtatást eszközölnek a játékkonzolon.

Az SCPH-5000 a játékkélményt nem fogja megváltoztatni, azonban nagyon sokat fejleszt a készülék DVD-lejátszási lehetőségein. A jelenlegi konzol csak DVD-Video lemezeket fogad el, ezzel szemben modernizált társa DVD-R, DVD-RW, DVD+R és DVD+RW lemezeket is lejátszik majd, mind felírt, mind újírt formában is. A DVD-RAM-ot változatlanul nem támogatja. A szóvivő szerint a jelenlegi gép is képes az említett formátumok egy részét olvasni, de nem éppen stabilan. Ezentúl azonban hivatalosan is támogatja majd ezeket.



A GAINWARD HALKAN HŰT...

GeForce FX alapú videokártyáihoz új, cool'n'quiet megoldásokat vezet be a közeljövőben a neves gyártó. A terméknek saját neve lesz (Gainward CoolFX), és a videokártyától függetlenül árulják majd. A CoolFX nagyon jó hővezető fémötvözetekből álló hűtőblokkokkal működik, ezek hűtik majd a GPU-t és a memóriákat is. A gyártó úgy véli, hogy a levegős hűtésen alapuló rendszerek ideje lejárt, hatásfokuk nem megfelelő. A CoolFX majdnem szobahőmérsékleten lesz képes tartani az erősen melegedő chipeteket, még 25%-os húzás esetén is. No ezt ki kéne próbálni... (ki fogjuk – ZeroCool)



KÉSÍK AZ ÚJ P4

Az Intel a minap hivatalosan is bejelentette legújabb P4-es processzorát, valamint újdonsült i875P chipsetét is. Utóbbi már úton is van, a procira azonban még csöppet várni kell. De ez a kis csúzás nem gáz, mivel csak tökéletesíteni akarják! Cserébe pedig egy jóval kifinomultabb összeállítást kapunk majd, mellyel a 3D-s alkalmazások lényegesen szebben műszikálnak (kérdés, hogy kinek lesz pénze megfizetni?!).





- Rendeljen meg egyszerre több UPC szolgáltatást, mert így soha nem látott kedvezmények várják!
- chello és kábeltelvízió együttes előfizetése 0 Ft bekötési díjért

nincs telefon, nincs számolgatás

- 512 Kbit/sec maximális letöltési sebesség
- fix havidíj
- nincs szükség telefonra, így nincs telefonköltség sem
- 24 órás online kapcsolat

Az akció további részleteiről felvilágosítást telefonon, az ügyfélszolgálati irodáinkban, üzletkötőinknél, a viszonteladói boltokban és honlapunkon kaphat.

*Ajánlatunk 2 éves hűségnyilatkozat aláírása esetén érvényes. 1 éves hűségnyilatkozat aláírása esetén a bekötési díj bruttó 2500 Ft. Az installálás a megrendelések sorrendjében, a műszaki kapacitás és a szolgáltatás rendelkezésre állásának függvényében történik.

most:

- internet 0 Ft-os bekötési díjért
- 10 990 Ft fix havidíjtól*

www.chello.hu ☎ 06-40-333-872

chelloTM
szüntelen szórakozás

szélessávú internet
UPC
kábelén

szórakozás

információ

kommunikáció

TRUST 830T TRIPLE MODE SIGHTFIGHTER

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 5 592 Ft+áfa
 ■WEBSITE: <http://www.trust.com>

A Trust gamepadek közül két változat is landolt szerkesztőségünkben. Az olcsóbb és egyszerűbb modell a 830T Triple Mode Sightfighter névre hallgat. Az egyszerű csomagolásból egy gusztyos ezüstös dizájnnal rendelkező gamepad és egy elég rövidke használati útmutató kerül elő. Az installálás viszonylag komplikáltabb. A gamepad USB portra való csatlakoztatás után, a Windows XP csak hosszas könyörgésre volt hajlandó felismerni a 830T-ast (ráadásul a konfigurálás sem ment olyan zökkenőmentesen, mint először képzeltük, de végül is csak sikerült). Mindazonáltal külön jó pont jár a készítőnek, hogy elég hosszú kábel tartozik hozzá, ellentétben néhány más konkurens modellel, ahol szinte úgy kell rángatni a fél méteres madzagot... A nyolcállású iránypadon kívül nyolc jól elhelyezett, programozható gombot találhatunk, ebből négyet a gamepad tetején, az elején,

valamint az alján pedig további kettőt-kettőt. Egy trükkös shiftelési funkcióval viszont a gombok számát megduplázhathatjuk, ennek köszönhetően összesen 16 billentyűt konfigurálhatunk kedvünk szerint (ez igen hasznos lehet, főleg sportjátékoknál). A két alsó gomb használatával viszont nem igazán voltunk megelégedve, ugyanis elég határozatlanul működtek, néha pedig nem reagáltak kellőképpen. Külön extraként viszont a két mini joysticket érdemes megemlíteni, amelyet rengeteg játékban tudunk hasznosítani, főleg autó- és repülőgép-szimulátorok szerelmeseinek ajánlanánk. Összességében véve egy közepes minőségű és remekül használható kontrollert ismerhettünk



Értékelés **80**

- olcsó
- ergonomikus kialakítás
- a két alsó gomb bizonytalan

meg a 830T modellben, amelynek vannak ugyan kisebb hiányosságai, ám alacsony ára kompenzálja ezt (aki csúcsmoделt akar, annak akár a háromszorosát is ki kell pengetnie, sőt adott esetben még annál is többet).

NOKIA 3650

■CÉG: Nokia Magyarország ■TELEFON: - ■ÁRA: Szolgáltatatótól függ
 ■WEBSITE: <http://www.nokia.com/>

A telefon, amely külsejével azonnal megosztja az embereket. A Nokia új készüléke ugyanis nem a „hagyományos” mobilbillentyűzetet kapta: a számbillentyűk egy körben helyezkednek el. Van, akinek ez tetszik, van akinek nem, de az biztos, hogy az SMS-ek írásával kezdetben meg fog gyűlni a bajunk.

Belsőleg lényegében a 7650-es modell kissé „felturbózott” változata. A készülékben a Symbian operációs rendszer 6.1-es verziója dolgozik. A gyártó rengeteg programot „telepített” előre a telefonba, van itt képnézegető, címjegyzék, naptár (Microsoft Outlookkal szinkronizálható), e-mail kliens, WAP 1.2.1-kompatibilis böngésző, jegyzetkönyv, mérték-



egység-átváltó, számológép, hangrögzítő, játékok és rengeteg más is. Szerencsére a 7650-es egyik legnagyobb hibáját kiküszöbölték a fejlesztők: a készülék 4 megabájt memóriája ugyanis egy MMC kártya segítségével jelentősen növelhető. A Symbian operációs rendszer alá készített programok mellett a telefon képes a 2ME alkalmazások futtatására is. Hátlján helyet kapott egy miniatűr lencse, amellyel – a 7650-esel ellentétben – nemcsak fényképeket, hanem videókat is rögzíthetünk. A fotók maximálisan 640x480-as méretűek lehetnek, a videók pixelmérete pedig fixen 128x96. Ez nem túl nagy, de legalább

a filmek nem foglalnak túl sok helyet. Dicséret illeti a készülék TFT képernyőjét, amely 176x208 pixel megjelenítésére képes, 16 bites színmélység használatával mellett. A telefon gombjai viszont már nem ennyire jók, „löttyögnek” a helyükön. A középen lévő billenthető „gombnak” köszönhetően a Nokia 3650-es viszonylag egyszerűen kezelhető, bár a 7650-es botkormányja jobb volt. A számítógéppel való összekötést beépített infraport és Bluetooth-támogatás segíti. Minden olyan fiatalnak ajánljuk, aki valamiféle újdonságra vágyik.

Értékelés **83**

- nagyon jó kijelző
- bővíthető memória
- gyors menü, könnyű kezelés
- „löttyögő gombok”
- kicsit fura kialakítás

THERMALTAKE VOLCANO 11 – XASER EDITION

■CÉG: Bluefish Computers ■TELEFON: 214-4587 ■ÁRA: Bevezetés alatt
 ■WEBSITE: <http://www.thermaltake.com/>

Már régóta gondolkodtunk azon, hogy olykor-olykor bizony különféle hűtési technikákat is belealkalmazhatnánk PiacTér rovatunkba. Ezúttal így is tettünk. Úgy határozotunk, hogy egy elég különleges ventilátort szerzünk be, mely talán több tuningmániakusnak is megtetszik. Sokat gondolkodtunk azon, hogy melyikre essen a választásunk, hiszen, mint tudjátok, manapság ventilátorokkal Dunát lehetne rekeszteni. Mikor már lassacskán feladtuk a keresgélést, a horgunkra akadt a ThermalTake alig néhány hete debütált rendszere, mely azonnal megfogott minket. Első ránézésre egy szimpla kis hűtőborda-ventilátor kombinációnak tűnik, amely – azonkívül, hogy elég nagy és némileg tetszetős a kialakítása – semmi extrát nem tartogat. Aztán rájöttünk, hogy kicsit elhamarko-

dottan ítéltünk. Első és leglátványosabb eltérés az átlagos hűtőrendszerekhez képest, hogy egy külön kivezetéssel rendelkezik. Ez lényegében egy, a gép hátljára kivezethető szabályozókallanttyút jelent, mellyel a ventilátor forgásának sebességét szabályozhatjuk. Természetesen semmiképpen sem tudjuk leállítani. Legkisebb sebessége 1710 fordulat/perc, feltekerve pedig 5310 fordulat/percet sikerült előcsalni belőle. Természetesen akkor érdemes visszavenni kicsit a sebességéből, amikor nem igazán használunk komoly számításokat igénylő alkalmazásokat (vagyis mondjuk nem játszunk, hanem filmet nézünk). Ebben az esetben ugyanis jócskán csökkenthető a zajszint, következésképpen nem bűg annyira tőle az ember feje.



Egyetlen aprócska hibáját tudnám megemlíteni: miszerint eléggé nehézkes lesznedni, ha egyszer már feltettük. Sajnálatos módon ez sok hűtési rendszernek a gyermekbetegsége, de ha jobban belegondolunk, nem is azért tesszük fel a gépünkre, hogy mindennap levegyük (vagy ha mégis, akkor igencsak speciális esetben van ez). Mindent összevetve egy remek hűtővel állunk szemben, amely – amellet hogy szebb is, mint az átlag – még praktikus és csendesebb is.

Értékelés **87**

- kellemes kinézet
- sebességszabályozó
- kicsit borsos az ára

TRUST 850F VIBRAFORCE FEEDBACK SIGHTFIGHTER

■ **CÉG:** Napfény Kft.

■ **TELEFON:** 204-7333

■ **ÁRA:** 6 792 Ft+áfa

■ **WEBSITE:** <http://www.trust.com/>

A Sightfighter család legifjabb tagjaként a 850F Vibraforce Feedback gamepadet üdvözölhetjük, amely formáját és kialakítását tekintve nagyban hasonlít kistestvére, a 830T Triple Mode Sightfighter. Amikor viszont kézbe vesszük, kiderül, hogy sokkal kényelmesebb a fogása, a teljesen ergonomikus kialakításnak köszönhetően. A dobozban nemcsak egy vékonyka felhasználói kézikönyvet találunk, hanem előkerül egy Trust driver CD is, amiről picit könnyebb a meghajtóprogramot telepíteni, mint a 830T-nél. A driver telepítése igen hamar lezajlik, szinte semmi dolgnak sincs vele, utána pedig már könnyen neki lehet állni át konfigurálni az előre belőtt nyolc gombot (melyből kettőt a mutatóujjunknál találunk). Itt megemlítenék, hogy a hat arany színű gomb remekül kézreáll, mindössze az zavaró egy kicsit, hogy nem voltak ellátva semmiféle jelöléssel, így konfigurálásuk egy picivel több időt vett igénybe. A controller közepén egy kézreálló, gumiborítású, görgethető gázkár is helyet kapott, mely igen jó szolgálatot tehet a szimulátoroknál is. Extraként a görgő alatt pedig egy kétállású, remekül alkalmazható „csúszkát” találhatunk, amelynek például akkor vehetjük hasznát, ha mondjuk egy F16-ossal szeretnénk du-góhúzóból kijönni. A Trusttól megszokott két és fél méteres zsinór bőven elegendő, a játék hevében így biztos nem fogjuk kitépni az USB csatlakozást a gép hátuljából. A játékelmény fokozásának érdekében egy Vibra Force



Feedback névre keresztelt erő-visszacsatoló rendszert is építettek bele, ami igazán kellemesen dolgozik a kezünkben, fel-téve persze, ha a játék is támogatja ezt a funkciót. Mindezt átgondolva egy igen kellemes megjelenésű, kényelmes fogású gamepadként jellemezhetjük, amely sok extra és kényelmi funkcióval rendelkezik – ráadásul az ára is elfogadható.

Értékelés

84

■ olcsó ■ felirat nélküli gombok
■ sok extra

AOPEN AX4C MAX (INTEL 875P)

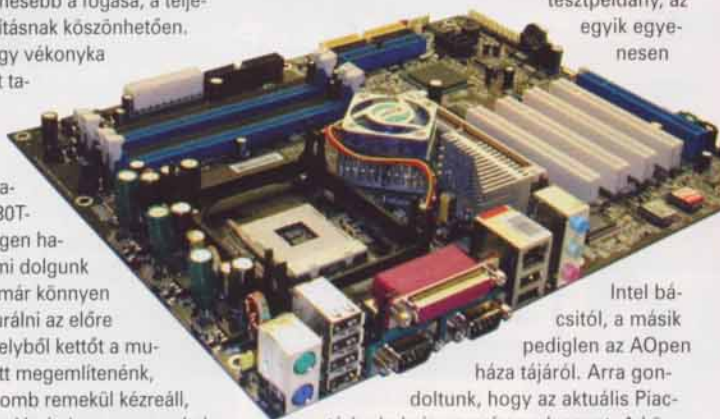
■ **CÉG:** RCE Kft.

■ **TELEFON:** 309-4700

■ **ÁRA:** Bevezetés alatt

■ **WEBSITE:** <http://www.aopen.com>

Miután Mady sikeresen befejezte az alaplaptesztet, be is tördeltük már a cikket, hirtelen az Intel is lépett egyet. Bejelentette legújabb chipsetét, a 875-ös lapkakészletet. Pár nappal ez után máris



nálunk volt az első néhány teszt példány, az egyik egyenesen

Intel bácsitól, a másik pediglen az AOpen háza tájáról. Arra gondoltunk, hogy az aktuális Piac-terbe bele is passzizozunk egyet. A következő számunkban pedig egy összehasonlító 875-ös alaplaptesztet is olvashatok majd. Lásuk csak, mire is hivatott az új termék. Először is le kell szögezni, hogy minden létező extrá rá-passzizoztak, amit ma „integrált” címen ismerhetünk. Első és legfontosabb tulajdonsága, hogy a 800-as FSB-t is támogatja, ami a közeljövőben igencsak hasznos lehet a bivalyerős gépek megszálottjainak. De nézelődjünk csak tovább. Van itt még RAID-, ATA 133-, sőt még Serial ATA-támogatás is. A dual memóriavezérlők akár a 400-as DDR memóriamodulokat is kihasználják. Természetesen említeni sem kell, hogy felkészítettek a 8-szoros AGP-re is. A mára már alapnak számító USB 2.0-s csatlakozók, az IEEE 1394 típusjelzéssel ellátott FireWire felület és a manapság egyre kedveltebb Gigabit LAN hálózati vezérlő is helyet kapott rajta. Különlegességként rengeteg minden felsorolható, csak dióhéjban néhány: WatchDog ABS szolgáltatás (túlhűzés esetén nem kell kisüt-nünk a BIOS-t, mert az alaplap vissza tudja magát állítani), SilentTek (csak akkor engedí pörögni az alaplap ventilá-tort, ha az valóban szükséges), tuningolásra is fel van készítve, hiszen a proci sebességét 1 MHz-enként állíthatjuk. Különlegesség továbbá, hogy 5 PCI csatlóója közül az egyik egy speciális, amely a magasabb fogyasztású PCI kártyákat is képes fogadni. Áráról egyelőre nem tudnánk nyilatkozni, mivel még bevezetés alatt áll, de szinte biztosan kijelenthetjük, hogy a következő havi lapszámunkban található összehasonlító tesztben már benne lesznek a pontos adatok. Arra nem kell építeni, hogy olcsó lesz, mert ez egy felső kategóriás termék...

Értékelés

90

■ nagyon sok lehetőség ■ elég drága

InnoVISION

FX 5800



Tornado GeForce™ FX 5800

- Powered by nVidia® GeForce FX GPU
- AGP8X provides 2.1GB/s bandwidth to the system
- Dual 400MHz RAMDACs support QXGA display
- nVidia® CineFX™ engine and Intellisample™ Technology
- High-Precision Graphics with 128-bit studio-precision color
- New 128/256MB DDR II memory supported
- High speed DDR2 memory at 1GHz
- 0.13 Micron Process Technology
- New pixel and vertex shader 2.0+
- Architected for Cg
- Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® 1.4 Optimizations and Support
- Dual-link DVI supported
- Optional Video in Video Out (VIVO)

Ti4800SE



Tornado GeForce4 Ti 4800 SE

- Powered by nVidia® GeForce4 Ti 4800SE
- AGP8X provides 2.1GB/s bandwidth to the system
- 64/128MB 128-bit DDR frame buffer memory support
- 8.8GB/s memory bandwidth with effective 550 MHz memory clock
- nVidia® nfiniteFX™ II engine
- nVidia® Accuview Antialiasing™ and nView™ support
- Dual Programmable Vertex Shaders
- Microsoft® DirectX® 8.1 and OpenGL® 1.3 Optimizations and Support
- Optional Video in Video Out (VIVO)

50 gyártó
600
terméke
raktárról!

EXPERT
Computer Kft.

Számítástechnikai Nagykereskedés

H-1134 Budapest, Lehel u. 8.

Tel.: 450-2430, 350-3357 Fax: 450-2439

www.expert.hu

VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

INTEL P4-ES ALAPLAPOK TESZTJE

Minden PC-s életében előbb vagy utóbb eljön az a kellemetlen pillanat, amikor azt tapasztalja, hogy az általa oly régóta várt játék csak akadozva hajlandó futni a gépén. Egy kis káromkodás és a programozók rokonainak a felemlegetése után viszont hamar rádöbben, hogy a hiba az ő készülékében van, tehát fejleszteni kell!

A gépezés sohasem volt könnyű feladat. Az embernek mindig oda kell figyelni, hogy mit és mennyiért pakol a gépébe, legfőképpen ha grafikus vezérlőről, processzorról és alaplapról van szó. Grafikus vezérlő terén még viszonylag „könnyebb” a dolgunk, mindössze két cég termékcsaládjából kell választanunk, ha játékra is szeretnénk a gépünket használni (az ATI Radeon és az NVIDIA GeForce-ból, meggyőződésünkön túl és persze pénztárcánktól függően). A processzorválasztásnál is hasonló a helyzetünk, akár az Intel, akár az AMD márka mellett tegyük is le a voksunkat, a lényeg, hogy a kiszemelt processzor teljesítménye szinkronban legyen VGA kártyánkkal. Viszont ezek után jön a nagy kérdés, hogy ezeket a gondosan kiválogatott alkatrészeket milyen alaplapba is tegyük. Hisz a rossz választás sok-sok kellemetlen percet okozhat nekünk, annak ellenére, hogy megbízható, gyors és egymáshoz összehangolt részegységeket vásároltunk!

MINDENT BELE!

A piacon megszámlálhatatlan sok gyártó van jelen, és azoknak is különféle VIA, SIS és Intel chipsetre épülő alaplaptípusai léteznek. Nem is beszélve arról, hogy minden cég Intel és AMD-s platformra is tervez, ezért lehetetlen egyetlen átfogó alaplap-tesztben lemérni mindent. Éppen ezért ebben a számban csak a megfizethető, DDR-es Intel P4-es megoldásokra koncentráltunk, és ezek között kerestük az itthon is kapható legjobbakat! Az AMD-pártiaknak sincs okuk búsla-

kodni, mert rájuk is gondoltunk. Nemsokára az AMD-s alaplapokat is csatasorba állítjuk! A tesztekhez egy 2,4 GHz-es Pentium 4-es processzor szolgáltatja a nyers erőt, amely mellé két igen exkluzív, 256 MB-os Kingston HyperX RAMot pakoltunk (mely alpból 400 MHz-en ketyegett). A grafikai megjelenítéséért pedig egy Club 3D GeForce4 Ti 4200 128 MB-os kártya volt a felelős, mely a 8-szoros AGP-t is támogatta. Operációs rendszernek a manapság leginkább használt Windows XP Professionalt telepítettük, hivatalos SP1 javítócsomaggal, Direct X 9.0-val és a legfrissebb NVIDIA meghajtóprogrammal. Hogy a lehető legjobb képet kaphassuk a gép teljesítményéről, a már jól bevált PC Mark 2002 és 3DMark2003-as tesztprogramokat hívtuk segítségül, melyeket többször is lefutattunk, a minél pontosabb eredmény érdekében. A PC Mark eredményei hűen tükrözik az összeállított rendszer memória- és processzorkezelését, a 3DMarkban elért értékeknél pedig jól megfigyelhetjük, hogy a különböző megvalósítások ugyanazokkal a részegységekkel milyen eltérő 3D-s teljesítményt képesek produkálni.

Az olcsó és finom

CANYON 91EA-E

- Cég: ASBIS Magyarország Kft.
- Telefon: 236-1000
- Ára: 14 900 Ft+áfa
- Website: <http://www.canyon-tech.com/>

Legelső versenyzőként egy Canyon típusú alaplap érkezett tesztlaborunkba. Az igen egyszerű csomagolás mindössze IDE kábeleket, kézikönyvet, CD-t és egy közepkategóriás P4-es alaplapot rejt, amely maximális 533 MHz-es FSB-támogatással és Intel 845E lapkakészlettel van felszerelve. Külön jó pont viszont, hogy az alaplapot felkészítették a Hyper-Threading technológiát támogató 3,06 GHz-es Pentium 4-es fogadására. Az viszont elgondolkodtató, hogy ki az, aki megvesz egy 120 ezer forintos procit, és utána belerakja egy 14 ezer forintos alaplapba. Ami a memóriakezelést illeti, összesen két különálló foglalattal rendelkezik, amelybe maximálisan 2 GB PC1600-as (200 MHz) vagy 2100-as (266 MHz) DDR modulokat pakolhatunk. A 4-szeres AGP porton kívül viszont szép számban találunk PCI slotot, összesen hat darabot. A hangteljesítményt egy alaplapra integrált 2 csatornás hangkártya biztosítja, ezenkívül található rajta 4 db 2.0 szabványú USB portot is, maximálisan pedig ATA 100-as támogatást élvez.

A tesztek lefuttatva az eredmények is igazolták, hogy egy igen olcsó, ám árához képest meggyőző teljesítményű alaplapról van szó, amely minden bizonnyal költségkímélő megoldást jelent bárkinek, aki egy közepkategóriás játékgepet szeretne összerakni.

3DMARK2003



Teljesítmény: 28/35
 Szolgáltatások: 18/15
 Extrák: 17/30
 Ár: 20/20

75%

Kicsi és praktikus

VIA P4MA PRO

- **Cég:** Interboard
- **Telefon:** 412-0164
- **Ára:** 15 600+áfa
- **Website:** <http://www.via.com.tw/>

Bátor másodikként egy micro ATX szabványú, igazi mini alaplap került a kánpadra. Nem is igazán azért raktuk be a tesztbe, mert azt gondoltuk, hogy ez a csöppség képes lesz megszorongatni az élmezőnyt – sokkal inkább azért, mert egy komplex kis irodai P4-es alaplapról van szó (mely sok, igen hasznos tulajdonsággal rendelkezik). Az igen parányi modell egy VIA P4M266-os chipkészletre épül, maximálisan 400 MHz-es FSB-t támogat. Mindkét memóriafoglalata fogadja az 1 GB-os memóriamodulokat, így maximálisan 2 GB 266 MHz-es DDR moduldt képes kezelni. Annak ellenére, hogy külön 4-szeres AGP csatlója van, egy integrált S3 Pro Savage 8 típusú grafikus vezérlő is került az alaplapra. Ezenkívül 4 db 2.0-s USB port, egy 10/100-as hálókártya és egy 6 csatornás hangkártya található rajta, a 3 db PCI slot támogatásával egyetemben. Kicsit félve kezdtem el a tesztelést, elvégre egy „minden egyben” alaplapról van szó. Ám mikor megláttam az eredményeket, egészen megnyugodtam. Olyan alaplap, amelyet elsősorban nem játékra terveztek, ám nem jön zavarba, ha néha-néha előszedjük kedvenceinket. A kedvező ár és kis méret tekintetbevételevel elsősorban irodai felhasználásra ajánlanám.

Teljesítmény:	25/35
Szolgáltatások:	10/15
Extrák:	22/30
Ár:	15/20

72%

Tuningbajnok

ABIT BE7

- **Cég:** Rufusz Computer
- **Telefon:** 203-0382
- **Ára:** 22 400+áfa
- **Website:** <http://www.abit.com.tw/>

Az Abitról nekem mindig a régi szép idők jutnak az eszembe, amikor még 100 MHz-es teljesítménynövekedés is csodaszámba ment. Nos, ebben a vonatkozásban az Abit megtartotta régi hírnevét, ugyanis a 2,4 GHz-es procit a nosztalgia kedvéért igencsak sikerült megizzasztani! Az Intel 845PE lapkára épülő alaplap támogatja az 533 MHz-es FSB-t, két foglalata a háromból pedig a 333 MHz-es DDR RAMokat is működteti. Ezenkívül az ATA 100-at és nagy örömmre a Hyper-Threadinget is kezeli, vagyis az összes ma kapható P4-es processzort beletehetjük. Az alaplapon továbbá négy 2.0-s USB port, 10/100-as hálókártya és egy integrált AC 97-es szabványú, 6 csatornás hangcsoda, a szokásos négyszeres sebességgel rendelkező AGP porton kívül pedig öt PCI foglaló is megtalálható. A mérési eredmények is bizonyítják azt, hogy egy igen jól felszerelt és rendkívül jó teljesítménnyel megáldott alaplapról van szó.

A régi szép időkét idézve; tuningbarát maradt, ráadásul a másik kiváló Abit-tulajdonsággal is rendelkezik: nevezetesen az alaplap igen jó áron kerül forgalomba.

Teljesítmény:	32/35
Szolgáltatások:	12/15
Extrák:	22/30
Ár:	18/20

84%

Az olcsó és gyors

ABIT BH7

- **Cég:** Alien Computers
- **Telefon:** 413-0450
- **Ára:** 18 600 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.abit.com.tw/>

A BE7-es után a kistestvér, a BH7-es volt a soron következő. Alaptulajdonságait tekintve nagyon is hasonló termékről van szó, ugyanúgy Intel 845-ös lapkákészletre építették, támogatja a ma kapható összes P4-es processzort. Emellett az 533 MHz-es FSB-t, a Hyper-Threading technológiát és a 333 MHz-es memóriamodulokat is kihasználja. A legszembetűnőbb különbség a két testvér között, hogy a BH7-es már Serial ATA-támogatást is élvez. Ezenkívül a szokásos adottságokkal dicsekedhet, beépített hálókártyával, hang-



kártyával, 4-szeres AGP-vel és öt PCI slottal rendelkezik.

Teljesítményében viszont, ha nem is sokkal, de minimálisan megelőzi a nagytestvért. Az elnevezést, mint láthatjátok, nem a teljesítmény, hanem az ára miatt adtam neki, e tekintetben ugyanis a BH7-es szintén jobbnak bizonyult. Összességében elmondhatom, hogy aki igen kedvező áron szeretne megbízható alaplaphoz jutni, és netalán kedveli az Abit márkát, az meg fogja találni a számítást a BH7-esben!

Teljesítmény:	33/35
Szolgáltatások:	12/15
Extrák:	23/30
Ár:	19/20

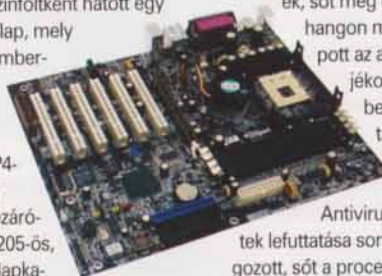
87%

A megbízható és stabil

AOPEN AX4R PLUS

- **Cég:** RCE
- **Telefon:** 309-4700
- **Ára:** 39 300+áfa
- **Website:** <http://english.aopen.com.tw/>

A VIA terméke után üdítő színfoltként hatott egy normál méretű AOpen alaplap, mely messziről is tudatosítja az emberben, hogy bizony támogatja a Hyper-Threadinget. Egészen pontosan az 1,4 GHz és magasabb órajelű P4-esektől, egészen a jelenlegi csúcsgig, a 3,06 GHz-esig bezárólag. Az alaplap egy Intel E7205-ös, úgynevezett Granit Bay-es lapkacsaládra épül: erről elsősorban azt érdemes tudni, hogy ezek az alaplapok igen megbízhatóak és stabilak. Összesen négy memóriafoglaló van az alaplapon, ezekbe maximálisan 4 GB DDR200-as vagy 266-os memóriát passzírozhatunk. Külön öröm volt számomra, hogy ez volt az első alaplap, amely szintén 8-szoros AGP-vel rendelkezett, mint a grafikus kártyánk, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez a tény a teljesítményre minimális, szinte



alig észrevehető hatással van. Extraként érdemes megemlíteni az integrált 5.1-es hangrendszert, a 10/100-as hálókártyát, a Serial ATA-támogatást és a manapság egyre inkább terjedő USB 2.0-t. Akinek mindez nem lenne elég, annak 6 további PCI slot is rendelkezésére áll. Külön díjaztam, hogy piros LED-ek, sőt még egy kedves, de érthetetlen női hangon megszólaló pc doctor is helyet kapott az alaplapon (amely készségesen tájékoztatott, hogy valami nincs rendben, és ellenőrizem a BIOS-beállításokat). Hab a tortán, hogy a megvásárlásával egy AOpen Bonus Pack és egy Norton Antivirus 2002 is úti markunkat. A tesztek lefuttatása során mindvégig megbízhatóan dolgozott, sőt a processzort magasabb órajelen futtatva sem volt semmi problémája. Az eredmények tükrében egy megbízható és stabil alaplap; elsősorban olyan embereknek ajánlanám, akik nem csak játékra használják a gépüket, és éppen ezért fontos nekik a megbízhatóság.

Teljesítmény:	31/35
Szolgáltatások:	13/15
Extrák:	27/30
Ár:	13/20

84%

A sokoldalú

MSI 845PE MAX

- **Cég:** Alien Computer
- **Telefon:** 413-0450
- **Ára:** 22 400 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.msi.com.tw/>

Az MSI-től két alaplap is indult a versenyen. A legelsőként tesztelt termék a 845PE MAX volt, Intel 845PE lapkával felszerelve. Az első meglepetés akkor ért, amikor a használati útmutatóban azt olvastam, hogy 1,4 GHz-től 2,8 GHz-ig, sőt feljebb is támogatja a P4-es processzorokat (ám kis csillaggal az is oda volt írva, hogy „not tested yet” azaz ennél följebb még tesztelték). Az alaplap maximálisan 533 MHz-es FSB-t támogat, két memóriafoglalata 1 GB-os modulokat is befogad. Teljesítményére pozitív hatással volt, hogy a Kingston RAMok végre nemcsak 200 és 266 MHz-en üzemeltek, hanem pontosan 333 MHz-en. A szokásos négyszeres AGP port mellett, 6 db PCI slotot, Bluetooth portot, továbbá 6 csatornás audiót és RealTek típusú hálókártyát is találunk.



Természetesen ez a modell is rendelkezik ATA 100-támogatással, mint minden mai alaplap. A tesztek lefuttatása után meggyőző eredmények születtek, mind a memória, mind a processzor vonatkozásában. A túlhatáshoz külön programot is csomagoltak nekünk, ami az „overclockingoláson” túl diagnosztikai funkciókat is ellát. Mindezt összevetve elmondhatjuk, hogy egy igen jól teljesítő P4-es alaplapot ismerhetünk meg, ráadásul igen nagy pozitívuma, hogy ezért mindössze 20 400 Ft-ot kell kifizetnünk. Akinek pedig több pénze van, annak ajánlanám figyelmebe a minden földi jóval felszerelt MSI 845PE MAX2-es alaplapot (amelybe a Bluetooth-tól kezdve Ultra ATA 133-támogatásig minden elképzelhető finomság belekerült), a sima MAX árának „alig” a duplájáért.

Teljesítmény:	33/35
Szolgáltatások:	13/15
Extrák:	25/30
Ár:	18/20

89%

A remekbe szabott

MSI 648 MAX

- Cég: Ramiris
- Telefon: 412-4300
- Ára: 20 350+áfa
- Website: <http://www.msi.com.tw/>

A már említett MSI termékek „másik” tagja SIS 648-as chipkészlettel lett felszerelve. Az alaplapjainak nagyjában hasonló 648-as az egész P4-es Willamette és Northwood magos P4-es családot támogatja. A maximálisan 533 MHz-es FSB-n kívül az Ultra DMA133-at, USB 2.0-t, 8-szoros AGP-t és maximálisan 3 GB-nyi, 333 MHz-es DDR modulokat is támogatja. A különféle bővítőkártyáknak mindemellett 6 PCI foglalat nyújt helyet. A hangszilágért egy alaplap integrált 6 csatornás RealTek hangkártya felel, a hálózatért pedig egy 10/100-as hálókártya. A dobozban továbbá egy extrának számító Bluetooth egység is



fel-
lelhető.
A tesztek során
mindvégig nagyon szépen
teljesített, majdnem azonos eredmé-

nyeket sikerült elérnie, mint a 845-ösnek. A több extráért cserébe viszont e típusnak az ára is borsosabb, tehát ebben a tekintetben az MSI 845-ös kedvezőbb pozícióban van.

Teljesítmény:	31/35
Szolgáltatások:	13/15
Extrák:	25/30
Ár:	18/20

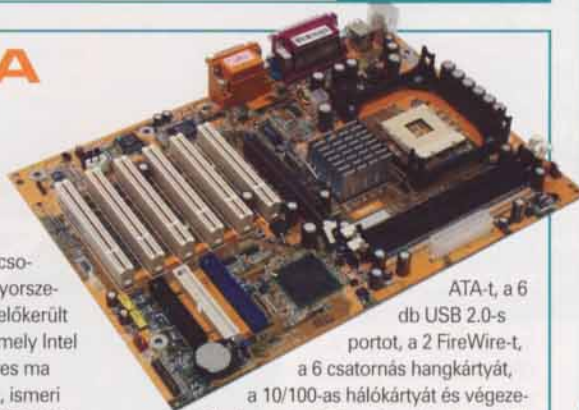
87%

A különleges

EPOX 4GEA

- Cég: Herta
- Telefon: 322-2232
- Ára: 27 500+áfa
- Website: <http://www.epox.com.tw/>

Az EPoX-tól egy igazán különleges P4-es alaplapot kaptunk, melynek már maga a csomagolása is igen impresszív (jópofa, szatyorszerrű füle is van ☺). A dobozból kihámozva előkerült az EPoX 4GA sorozat legidősebb tagja, amely Intel 845GE chipsettel van felszerelve. Az összes ma kapható P4-es processzorral kompatibilis, ismeri a Hyper-Threadinget, és maximálisan 533 FSB-t támogat. Két memóriafoglalatába maximálisan 2 GB 266 MHz-es avagy 333 MHz-es DDR memóriamodulokat rámolhatunk. Az új alaplapokra jellemzően a 4-szeres sebességű AGP portba kizárólag 1,5 V-s grafikus kártyát tehetünk, ezért jó néhány régebbi kártyával nem használható (bár kétem, hogy valakinek is megfordulna a fejében egy 8 MB-os VGA-t használni ezzel az alaplappal). Különleges szolgáltatásként megemlíthetjük a RAID-vezérlőt, a Serial



ATA-t, a 6 db USB 2.0-s portot, a 2 FireWire-t, a 6 csatornás hangkártyát, a 10/100-as hálókártyát és végeztül azt a sok extrát, ami a dobozban található, pl. a kerek IDE kábeleket. A tesztprogramokat ráeresztve hamar kiderült, hogy egy kitűnő teljesítményű, sokoldalú alaplap az EPoX 4GEA, amelyet inkább igényesebb és vastag pénztárcával rendelkező felhasználóknak ajánlanék.

Teljesítmény:	33/35
Szolgáltatások:	13/15
Extrák:	25/30
Ár:	15/20

86%

A legokos

GIGABYTE GA-SINXP1334

- Cég: PilotComp
- Telefon: 321-0408
- Ára: Bevezetés alatt (~44 000)
- Website: <http://www.gigabyte.com.tw/>

Azt hiszem, Dévényi Tibi bácsitól sem kívánhatnánk szebb ajándékot magunknak, mint egy ilyen alaplapot. Szinte mindent tud, amit csak el lehet várni egy felső kategóriás terméktől – és akkor még nem is beszéltünk a közel 3 kilós dobozról, amiben aztán szó szerint minden van. Persze mondanom sem kell, hogy támogatja az összes ma kapható Socket 478-as P4-es processzort és természetesen a Hyper-Threading technológiát is. Az alaplapon az új SiS 655-ös chipkészletet találjuk, maximális FSB-je pedig 533 MHz. Ötletesnek tartom, hogy minden egység helye más szint kapott, így kevésbé profi eszmesterek is bátran összerakhatják a gépüket a szinkód alapján. Ez például segít,



hogy a memóriamodulokat megfelelő színű slotba tegyük, így kihasználhatjuk a dupla csatornás technológiát. A 4 memóriabővítőhelybe maximum 4 GB 266/333 és 400 MHz-es DDR modult is tehetünk, bár a 400 MHz-esek közül jó néhányat nem támogat. Ezenkívül 8-szoros AGP porttal, Serial ATA-val, RAID-vezérlővel, 6 db USB 2.0-val, RealTek hangkártyával, FireWire csatlóval, egy dizájnos feszültségszabályozó modullal, hálókártyával és még jó pár hasznos dologgal van felszerelve. A dobozban pedig mindenféle kábel, kiegészítő, papír, matrica, toll sőt még egy hűtőre ragasztható Gigabyte figura is figyel. Az eredmények önmagukért beszélnek: a 400 MHz-es RAM-ok és a dual

rendszerek (dual BIOS, dual memory és a többiek) meghozták a várt eredményt, memóriatesztben a legjobb értékeket érte el, továbbá a többi tesztben is benne volt az első háromban.

Teljesítmény:	35/35
Szolgáltatások:	15/15
Extrák:	28/30
Ár:	13/20

91%

Villámgyors és „öccsö”

GIGABYTE 8SQ800

- Cég: Kronos Kisáruház
- Telefon: 302-8888
- Ára: 22 920+áfa
- Website: <http://www.gigabyte.com.tw/>

A Gigabyte-tól is két alaplapot kaptunk, egy olcsóbb és szerényebbet, és ugyanannak egy drágább, Ultra változatát. A szerényebb 8SQ800-as lelkét egy SiS655-ös lapkészlet jelenti, amely maximálisan 533 MHz-es FSB-t és a már unalomig ismételt Hyper-Threading technológiát is támogatja. Továbbá 8-szoros AGP portot, hat darab 2.0-s USB portot, maximálisan 4 GB, 400 MHz-es DDR memóriát, öt PCI slotot, integrált hangkártyát és hálókártyát egyaránt tartalmaz. A tesztek lefuttatása után egyértelművé vált, hogy az egyik legjobb memória-kezelési értéket kapta – a 400 MHz-es memóriafrekvencia miatt –, de a processzortesztben és a 3DMarkban is hasonlóan szép eredményt ért el. Ha valaki egy élményzömbö tartozó, de még megfizethető alaplapot szeretne, akkor a Gigabyte 8SQ800-as ideális választást jelenthet neki.



Teljesítmény:	34/35
Szolgáltatások:	14/15
Extrák:	25/30
Ár:	18/20

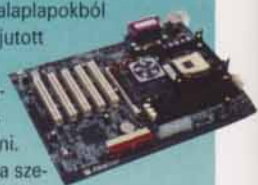
91%

Különlegesen mutatós

ALBATRON PXB45PEV-800

- Cég: Herta
- Telefon: 322-2232
- Ára: 30 900 Ft+áfa
- Website: <http://www.albatron.com.tw/>

A csemegének számító alaplapokból igencsak szép számban jutott a tesztünkbe, ugyanis az Albatrontól egy „Limited Edition” változatot is sikerült hadrendbe állítani. A dobozt kicsomagolva a szemünk elé tárult egy fekete-ezüst dizájnnal megáldott, dedikált Albatron alaplap, ráadásul bekapcsolt állapotban még diszkóban is elvegyülhetnének vele, úgy villognak rajta a ventilátor színes világításai. Hát ezért is volt Limited Edition többek között ☺. Mondanom sem kell, ez is az igen népszerű Intel 845PE lapkészlettel van ellátva, amely támogatja a Hyper-Threadinget, sőt egy kis trükkkel hajlandó lesz a 800 MHz-es FSB-t is kezelni, minden kockozó nélkül. Extráként érdemes megemlíteni a 400 MHz-es DDR RAM-támogatást, az USB 2.0-t, a hálózati kártyát és a dobozban megbújó különálló 5.1-es hangkártyát. A tesztben rendkívül jól szerepelt az Albatron, remek teljesítménye és extra adottságai vannak, no és a nélkülözhetetlen alárassal beverekedte magát a három legjobb alaplap közé ☺! Ennek a típusnak egyébként létezik egy nem LE testvére, így könnyedén be lehet szerezni, minimálisan alacsonyabb árfekvéssel.



Teljesítmény:	34/35
Szolgáltatások:	14/15
Extrák:	27/30
Ár:	14/20

89%

A csúcsteljesítmény

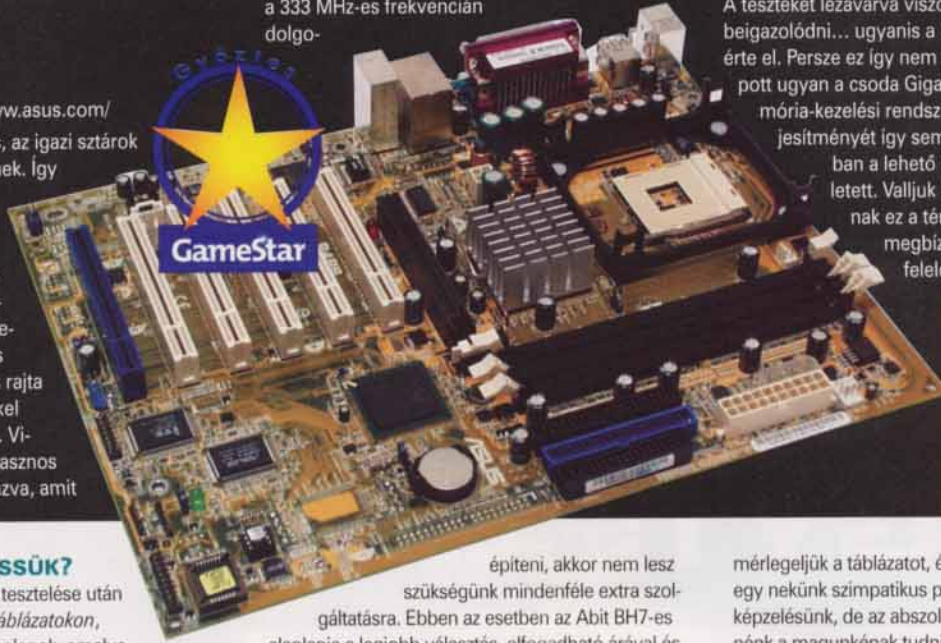
ASUS P4PE

- **Cég:** Ramiris
- **Telefon:** 412-4300
- **Ára:** 29 600+áfa
- **Website:** <http://www.asus.com/>

Mint az előadásokon is, az igazi sztárok a műsor végére érkeznek. Így volt ez az ASUS-szal is. A visszafogott, főleges sallangoktól mentes dobozban egy egyszerű termék húzó-dott meg. Ezt az egyszerűséget az alaplapon is megfigyelhetjük, nincs rajta színes, villogó LED-ekkel ellátott lapkahűtő sem. Viszont minden egyéb hasznos "ficsörrel" fel van ruházva, amit

egy minőségi P4-es alaplaptól elvárhatunk. Talán mondanom sem kell, hogy támogatja a Hyper-Threadinget is, az 533 MHz-es FSB-t, illetve a 333 MHz-es frekvencián dolgo-

zó RAM-okat. Ezen kívül található Ultra ATA 133, illetve USB 2.0-s támogatást, integrált hangrendszert, Gigabites Ethernet-támogatást. A teszteket lezavarva viszont a papírforma látszott beigazolódni... ugyanis a legjobb eredményeket érte el. Persze ez így nem teljesen igaz, mert kikapott ugyan a csoda Gigabyte alaplap duálmemória-kezelési rendszerétől, ám ez az összteljesítményt így sem módosította – 3DMark-ban a lehető legjobb eredmény született. Valljuk be, nekünk, játékosoknak ez a tény bőven elegendő, ha megbízható és játékra is megfelelő rendszert építünk.



Teljesítmény:	35/35
Szolgáltatások:	14/15
Extrák:	27/30
Ár:	16/20

92%

MELYIKET SZERESSÜK?

A közel tucatnyi alaplap tesztelése után egyértelműen látszik a táblázatokon, hogy melyek azok az alaplapok, amelyeket érdemes megvenni, illetve melyek azok, amik kicsit gyengébben szerepeltek. Elsősorban azt mondanám Nektek, hogy bár létezik nagyon olcsó P4-es alaplap is, azért mindenki fontolja meg, hogy mibe helyezi a bizalmát – és persze a hardvereit. Talán itt érvényes a leginkább az a mondás, hogy nem mindig az az olcsóbb, amiért kevesebbet kell fizetni! Természetesen, ha tényleg olcsó gépet szeretnénk

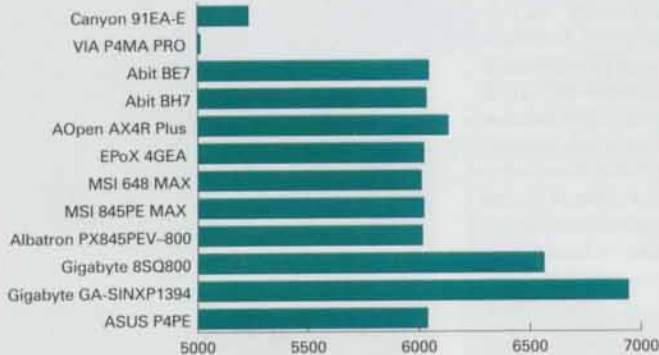
építeni, akkor nem lesz szükségünk mindenféle extra szolgáltatásra. Ebben az esetben az Abit BH7-es alaplapja a legjobb választás, elfogadható árával és elég jó teljesítményével. Innentől felfelé viszont a kategóriák egybemosódnak és nem lehet egyértelműen bedobozolni egy alaplapot. Ugyanis teljesítményben mindegyik igen jó eredménnyel dicsekedhet, legyen szó Intel 845-ös, vagy az új SiS 655 chipkészlettel felszerelt alaplapról. Ezek mindegyike remekül teljesített, ezért azt mondom, hogy itt döntsük el, milyen extrákra van szükségünk, mennyit szánunk rá, majd

mérleljük a táblázatot, és ezek szerint válasszunk egy nekünk szimpatikus példányt. Ha pedig nincs elképzelésünk, de az abszolút legjobb alaplapot szeretnénk a magunkénak tudni, akkor mindenképpen az ASUS P4PE-t válasszuk. Ha netalántán elég vastag a pénztárcánk, akkor csemegézhetünk egy szolgáltatásokban és extrákban gazdagabb, de természetesen drágább Albatron PX 845PEV-800 és Gigabyte GA-SINXP1394 Ultra alaplapokból, melyek igazi kurióznak számítanak a mai világban.

Mady

(köszönet a PNC Számítástechnikai Kft.)

MEMÓRIATESZT



CPU-TESTZT



panda Antivirus Titanium

Telepítse és felejtse el!

...a vírusokat és a vírusfertőzéstől való félelmet.



Az új Smart Clean-, és az Ultra Fast technológiának köszönhetően a Titanium a

- legkönnyebben kezelhető,
- legjobb hatékonyságú,
- legkedvezőbb ártékű,

otthoni felhasználóknak készült vírusirtó

Keresse termékeinket hivatalos viszonteladói hálózatunkban www.pav.hu



Panda Software Hungary
Tel.: (06-1) 489 7099
E-mail: hungary@pandasoftware.com

hivatalos magyarországi disztribútorok:





FIX, HOGY KELL NEKED?

GEFORCE FX-NAGYTESZT

Szépen lassan megérkeztek az NVIDIA aktuális megoldásainak első hírmondói. A nagy rivális még várat magára egy kicsit, mi azonban nem késlekedhettünk. Már is összehasonlítottuk az aktuális nagygyúkat, hogy végre kiderüljön az igazság... Ki van felül?

Már hónapokkal ezelőtt tesztelni akartuk ezeket a grafikus vezérlőket, ám az NVIDIA visszatartotta legújabb termékcsaládját. Az első ígéretük szerint már tavaly karácsonykor a fa alá kellett volna helyeznünk az első kártyákat, ám egy igen hosszú várakozási periódus következett be. Hosszú heteken át folyamatosan azt hittük, hogy „most” van itt az idő egy komolyabb tesztelésre, ám mégsem került erre sor. Egyszer csak özvönvízként jelentek meg a hazai forgalmazók, amelyeknél már megfordultak bizonyos típusok. Tesztünk megírásának pillanatáig összesen hét GeForce FX-et sikerült beszerezni, ebből három 5200-ast, két 5800-ast és szintén két csúcsmoddelt, amelyek az 5800 Ultra jelzéssel lettek ellátva. Természetesen árak is e kategóriáknak megfelelően váltakozik. A tesztben összesen 14 kártya teszt eredményeit tesszük közzé, éppen azért, hogy el tudjuk

helyezni az új termékeket a mai piacon. Sajnálatos módon (akárcsak az NVIDIA egykor), most az ATI is visszatartja bizonyos megoldásait (9200 és 9600), de szerencsére egy 9800-as csúcsmoddelt sikerült megszerezni. Reményeink szerint egy, legfeljebb két hónapon belül megérkeznek az ATI új termékei is, és akkor majd ugyanennek a tesztnek a „megfordított” változatát is elkészítem (melyben nem a GeForce termékeket fogom értékelni...). Mivel nagyon jól tudjuk, hogy elég sokan rendelkeztek GF4 MX 440, GF4 Ti 4200, illetve GF4 Ti 4600-as kártyákkal, ezért ezeket sem hagyhattuk ki. Még egy kicsit várni kell a 5600-as FX-re, így azt nem tudtuk kipróbálni. Most pedig vegyük szemügyre a már kapható családokat! A vizsgálatokat egy 2,4 GHz-es processzoron végeztük, 512 MB memória támogatása mellett (köszönet érte: PNC Számítástechnikai Kft. Tel.: 352-7052)

INNO3D GEFORCE FX 5200 128 MB

- Cég: Expert Computer
- Telefon: 350-3357
- Ár: 21 900 Ft+áfa
- Website: <http://www.ivmm.com/>



Mikor bejelentették az első kész GeForce FX-eket, még sem lehetett tudni az

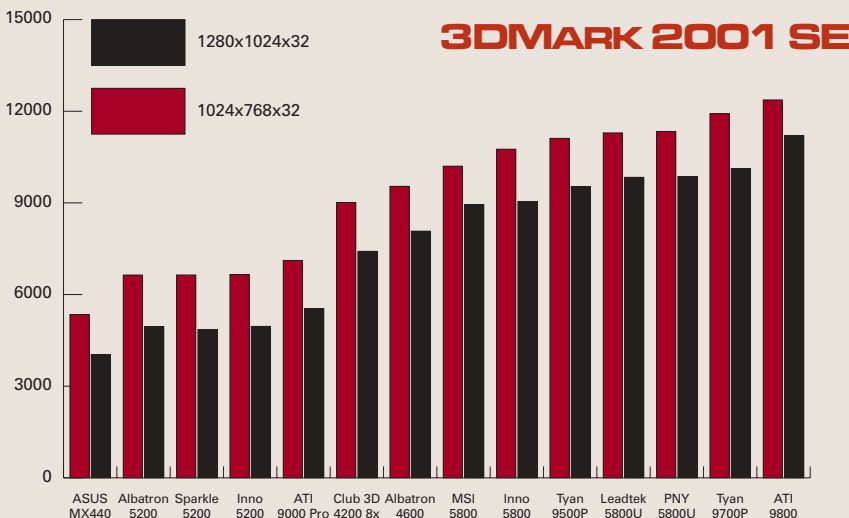
Inno3D megvalósításairól. Ám ahogy arra számítani lehetett, mégis elsők között jelentek meg a modelljei, melyeket volt szerencsénk kipróbálni. Amint az a grafikonokból is jól kivehető, a cég ismét remekül állította össze kártyáit. Már megszokhattuk, hogy az Inno3D termékei úgy vannak beállítva, hogy kategóriájukban mindig valahol az élmezőnyben végezzenek. Azt kell mondanom, a papírforma most is beigazolódott.

A minden valamirevaló grafikus kártyán megtalálható CRT, DVI és TV-Out csatlók megtalálhatóak rajta. Hűtés gyanánt egy elfogadható minőségű ventilátor és hűtőborda kombináció fungál. A memóriákra semmilyen borda nem került, ám nem is indokolt, mert ezek nem tudnak annyira felmelegedni, hogy bármiféle károsodást szenvedjenek (ha pedig mégis, akkor a hibát valahol a táp vagy az alaplap környékén kell keresni). Dobozában – annak ellenére, hogy igen olcsó termékről beszélünk – elég nagy választékot véltem felfedezni. A mellékelt hat CD teljes játékot (Comanche 4), játékdemókat, a teljes 3DMark2003-at, a WinDVD 4-et, WinDVD Creator-t és a meghajtókat rejtették magukban. Mindemellett természetesen kapunk egy CRT/DVI konvertert, valamint egy S-Video/RCA átalakító-hosszabbítót.

Aki nem akar túl sokat költeni egy grafikus kártyára, mégis korszerűt és némileg időálló akar vásárolni, annak ez a kiváló vétel.

Teljesítmény: 35/50
 Extrák: 17/20
 Tuningolhatóság: 18/20
 Ár: 9/10

79%



ALBATRON GEFORCE FX 5200 128 MB

- **Cég:** Herta Számítástechnika
- **Telefon:** 322-2232
- **Ára:** 23 900 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.albatron.com.tw/>

Tesztünk második, alacsony kategóriás GeForce FX kártyáját az Albatronnak köszönhetjük. A legszembetűnőbb különbség az előző 5200-as típushoz képest, hogy ez semmiféle aktív hűtést nem kapott. Ez annyit tesz, hogy még a ventilátort is levették róla. Biztosak lehetünk tehát abban, hogy nagyon csendes lesz, másfelől pedig egyenesen látszik, hogy ez a chip nem is igényel igazán nagy hűtést. A memóriákra szintén nem került borda. Összességében persze elég nagy hőt termel, így kikapcsolás után sem érdemes rögtön hozzáérni (még akkor sem, ha nagyon gyorsan szeretnénk kiemelni gépünkéből). Teszteredményeiből jól kivehető, hogy hozta azt a szintet, amit a többi 5200-as, igaz, egy kicsit gyorsabb is lehetett volna. Dobozában kicsit visszafogott választék fogadott. Ez egészen pontosan két CD-t (meghajtók és a WinDVD Creator nevezetű menügenerátor), egy S-Video/RCA átalakítót, valamint egy RCA hosszabbítókábel jelent. Kicsit borsosabb ára miatt főleg azoknak tudnám ajánlani, akik azt szeretnék, hogy egy viszonylag elfogadható képességű, felettébb halk kártya végezze a feldolgozást.

Teljesítmény: 35/50
 Extrák: 17/20
 Tuningolhatóság: 17/20
 Ár: 9/10

78%



INNO3D GEFORCE FX 5800 128 MB

- **Cég:** Expert Computer
- **Telefon:** 350-3357
- **Ára:** 79 900 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.ivmm.com/>

A szó szerinti „nagy ágyúk” kategóriájában is képviseltette magát az Innovision. A magas kategóriás GeForce FX esetében lassacskán hozzá kell majd szoknunk az igen-csak nagy méretekhez. Ez alól ez a termék sem kivétel. A két kártyahelyet is felemészítő megoldás az NVIDIA referenciahűtésének némileg átalakított változatát alkalmazza. Ez lényegében annyit jelent, hogy egy némileg visszafogott hangú ventilátorral és egy igen komoly bordakombinációval állunk szemben. A hátlapján is található egy nagyobb borda, mely a memóriákat hivatott védeni a túlmelegedéstől. Egyetlen aprócska gond van ezzel a hűtési technikával: igaz ugyan, hogy nem annyira zajos, mint némely vetélytárs, mindazonáltal ez nem vezet ki az egyre melegebb levegőt a gépházból – csupán keringeti azt, ami hosszú távon nem feltétlenül használ a házban található többi hardverelemnek. Amikor egyébként újraindítjuk gépünket, a ventilátor automatikusan maximumra kapcsol, ezzel is segítve a gyorsabb lehűlést (hi-

szen ebben a pillanatban a chip semmilyen komolyabb feldolgozást nem végez). Mire betöltődik az operációs rendszer, a ventilátor természetesen elhalkul, és csak akkor gyorsul be ismét, ha a hőszabályozó úgy érzi, hogy szükség van rá. A kártya jobb oldalán található egy tápcsatlakozó, melynek bekötése nélkül a legtöbb alaplapban el sem indulna. Akárcsak az összes többi FX eseté-



ben, itt is a megszokott három csatlakozási lehetőséget találhatjuk. Dobozában a megszokott Inno-felhozatal fogadja a boldog tulajdonost. Hat CD (az 5200-assal megegyező tartalommal), valamint két átalakító (CRT/DVI és S-Video/RCA). Mérési eredményeiből ismét megmutatkozik, hogy kategóriájának legjobbjá, ám ettől függetlenül jóval gyorsabb is lehetne!

Teljesítmény: 43/50
 Extrák: 17/20
 Tuningolhatóság: 19/20
 Ár: 6/10

85%

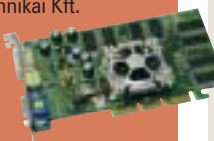
SPARKLE GEFORCE FX 5200 128 MB

- **Cég:** Cédrus Számítástechnikai Kft.
- **Telefon:** 433-4147
- **Ára:** 27 000 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.sparkle.com.tw/>

Különleges csomagolásairól ismerszik meg a Sparkle minden grafikus kártyája. Ez most sem volt másképpen, doboza teljesen egyedí. Kibontva ott lapult benne az 5200-as GeForce, mely a szabványos NVIDIA lapkalkialakítást formázta. Csatlakozói a szokásosak: sima monitor, DVI, valamint a manapság egyre többet használt TV-Out. Erre a típusra újfent felkerült némi aktív hűtés, amelynek munkáját egy lehetőleg vékony borda segíti. A memóriák hűtése itt is elhanyagolható, akárcsak a ma kapható 5200-as termékek többségénél. Ez is hasonló képességekkel lett megáldva, mint az előző kártyák. Érdekes, hogy a három termék mérési eredményei gyakorlatilag teljesen megegyeznek, csupán néhány ponttal térnek el egymástól. Ez a differencia annyit tesz, hogy míg a tesztprogramokban kimutatható, addig játék közben láthatatlan. Dobozában elég minimális tartalom fedezhető fel: egy leírás, egy CD, átalakító, valamint egy méretes hosszabbító. A versenytársakhoz képest eléggé drága, ami miatt bizony visszaszorulhat a népszerűsége. Remélhetőleg hamarosan változik a helyzet, és akkor már bátran tudom ajánlani mindenkinek.

Teljesítmény: 34/50
 Extrák: 15/20
 Tuningolhatóság: 18/20
 Ár: 7/10

74%



MSI GEFORCE FX 5800 128 MB

- **Cég:** Ramiris
- **Telefon:** 412-4300
- **Ára:** 83 490 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.msi.com.tw/>

Tesztünk utolsó másodpercében futott be hozzánk az MSI lélegzetelállító kártyája. Na nem képességeiben volt felülmúlhatatlan, hanem csomagolásában. Dobozá akkora, mint két alaplap, így jócskán nyerhetné el „a teszt legnagyobbja” címet. A kártya kidolgozása gyakorlatilag megegyezik az Innovision megvalósításával. A ventilátor-borda rendszer sajátos módon ennél a megoldásnál is csak forgatja házunkban a meleg levegőt, a tápcsatlakozó bekötése nélkül pedig hasonló működésképtelenség tapasztalható. A mérések elvégzése után kialakult eredmények alapján azt kell hogy mondjam, hogy egy kicsit gyorsabb is lehetne. Ezt a minimális különbséget persze némi tuningalással korrigálhatjuk, de alapbeállításokkal „csak” erre volt képes. Gigantikus dobozában több mint elfogadható a választék. Teljesen egyedí csomagolása nem kevesebb, mint tíz CD-t foglalt magában. Ezeket 3 teljes játék

(Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project, Tom Clancy's Ghost Recon), játékdémók, felhasználói programok (VirtualDrive, RestoreIT, WinDVD 5.1), és egy komoly MSI szoftvercsomag (Beyond 3D, MSI Media Center, MSI 3D Desktop) található. Utóbbiak segítségével komplett ráncfelvarrást véggezhetünk rendszerünkön. Ezenfelül kapunk még hozzá két átalakítót (CRT/DVI, S-Video/RCA), egy S-Video hosszabbítót, valamint egy tápelosztót (amely legnagyobb bánatomra a legtöbb 5800-as kártyából hiányzik!). Kicsit magas ára



miatt főleg azoknak ajánlanám, akik valóban egy „minden egybe” csomaghoz akarnak hozzájutni. A rengeteg szoftver és kiegészítés remek extra (hiszen ha mindezeket külön akarnánk megvásárolni, jóval többet kerülnének), de amennyiben soha nem használnánk ezeket, akkor egyszerűen felesleges.

Teljesítmény: 41/50
 Extrák: 20/20
 Tuningolhatóság: 15/20
 Ár: 5/10

81%

PNY GEFORCE FX 5800 ULTRA 128 MB

- **Cég:** Pixel
- **Telefon:** 266-6059
- **Ára:** 125 900 Ft+áfa
- **Website:** <http://www.pny.com/>

A hazánkban újak számítógépe PNY is képviseltette magát aktuális tesztünkben. Ez volt az egyetlen olyan FX termék, amely minden tekintetben az NVIDIA által kitalált referenciakülsőt alkalmazta. Ez megmutatkozik színezetében, illetve hűtésének kialakításában is. Első ránézésre talán ez a legmodorvább küllem, ám funkcionalitását tekintve ez a legjobb. Az eddigi termékeket megszemlélve egy igen fontos momentumra kell figyelni. Kivétel nélkül mindegyik a folyamatosan melegező levegőt forgatja a gépházban, aminek köszönhetően a többi alkatrész (alaplap, merevlemez és a többiek) is sokkal magasabb hőfokot érhet el. A PNY hűtése ennél jóval intelligensebb, mivel „csővezetékén” keresztül a házhoz kívülről szívja be a levegőt, a forró pedig azonnal ki is vezet. Sajnos ez távolról sem teljesen jó megoldás, hiszen



a kártya hátulján található bordaszerkezet továbbra is ontja magából a forróságot, nem is beszélve arról, hogy ez eddig megalkotott legzajosabb rendszer (már amit számítógépeknél alkalmaztak). Mérési eredményeiből remekül kivehető, hogy az FX családban az élmezőnybe került, sőt még kicsit tuningolhatjuk is.

Dobozának tartalma elfogadható. A teljes játék mellett megtalálhatjuk a meghajtó CD-t, valamint a leírás mellett az átalakítókat (CRT/DVI, S-Video-RCA) és egy hosszabbítót. Beszerzéséhez bizony elég mélyen a tárcánkba kell nyúlni, cserébe viszont egy hosszú távon használható megoldás tulajdonosai lehetünk.

Más kérdés, hogy ezért a pénzért valaki egy komplett számítógépet vesz...

Teljesítmény: 48/50
Extrák: 17/20
Tuningolhatóság: 17/20
Ár: 3/10

85%

Kis kavardás

MI A HELYZET AZ ULTRÁVAL?

Korábban úgy tűnt, hogy a GF FX 5800 Ultra kártyák soha nem fognak kereskedelmi forgalomba kerülni. Egykor még így is volt, és most tessék! Az más kérdés, hogy mennyi ideig lesznek piacon. Elég sok FX-gyártót kérdeztünk a témáról, és egytől egyig azt vallották, hogy igen kevés csúcsmodellt gyártottak le. Lehet, hogy ők már tudnak valamit ☺? Majd meglátjuk, ha megérkezett az NV35...



A teszt további versenyzői

ASUS MX440	Pilot-Comp Kft.	321-0408	13 900 Ft+áfa
Club3D 4200 8x	Pulsar	219-0395	30 990 Ft+áfa
Albatron 4600	Herta Számítástechnika	322-2232	49 900 Ft+áfa
ATI 9000P	Case Kft.	450-2930	21 200 Ft+áfa
Tyan 9500P	RCE	309-4700	51 800 Ft+áfa
Tyan 9700P	RCE	309-4700	82 200 Ft+áfa
ATI 9800P	Pulsar	219-0395	N/A

Immáron sikeresen átrágtuk magunkat a jelenkor legújabb grafikus vezérlőin. Elég sok adattal lettünk gazdagabbak, de a dilemma még mindig jelen lehet. Akkor most mit is válassz? Remek kérdés. Ha GeForce FX-ben gondolkodsz, de, tisztelem, nem akarsz túl sokat költeni, mindenképpen egy 5200-as termékbe érdemes beruháznod. Ez teljesítményében szinte teljesen megegyezik a GF 4 Ti 4200-zal, viszont annál olcsóbb. Akinek több elköltenivaló pénze van, annak bátran tudom ajánlani az Innovision-féle 5800-at, mely teljesítményében és árban is elfogadható (legalábbis saját kategóriájában). A csúcsmodelleket, én azt mondom, egyelőre nem érdemes beszerezni, mert annyival nem gyorsabbak, mint amennyivel többet kell értük fizetni.

Amint azonban *grafikonjainkból* láthatjátok, az érem-

nek csak az egyik oldala az NVIDIA legújabb GeForce sorozata. Az ATI jelentős lépésselnyre tett szert, a „nagy” kategóriában a Radeon 9800-zal, az 50 000 Ft alatti „környezetben” pedig a Radeon 9500 Próval hozza a frászt az NVIDIA mérnökeire. Az NVIDIA-nál persze nem dőlnek ám a kardjukba, helyette már az ideai E3-on bemutatják legújabb grafikus chipjüket (az NV35-öt), amelytől újabb sebességnövekedést várhatunk.

Ám minden bizonnyal az ára is megnövekedik ezáltal, vagyis ismét megkérdőjelezhetjük majd, hogy érdemes-e beszerezni. De ez még a jövő zenéje. Addig pedig nézzétek át még egyszer az adatokat és a mérési eredményeket, és ha tehetitek, ez alapján hozzátok meg döntéseketek.

ZeroCool



Legutoljára hagyta a Leadtek különleges kártyáját, amely egyébként legelsőként érkezett meg szerkesztőségünkbe. Még az idei

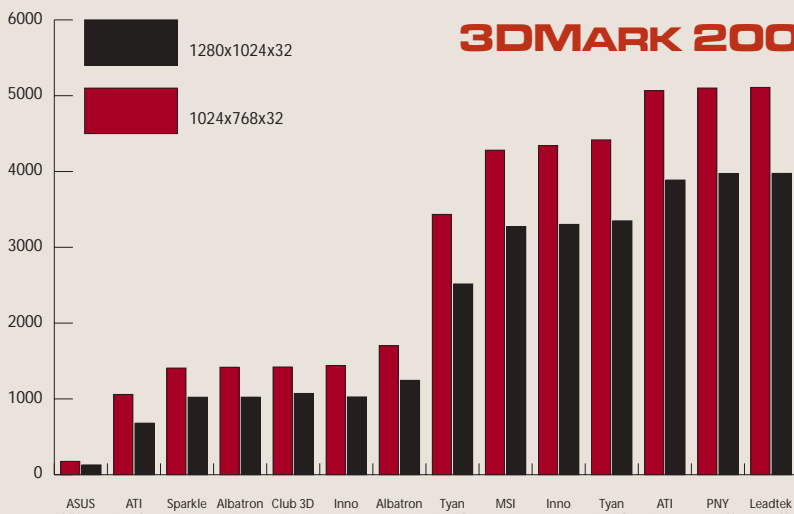
CeBIT-en volt szerencsém először kézben tartani ezt az igencsak egyedi kialakítású terméket. A Leadtek mindig is formavilágával hódított, de úgy gondolom, hogy ezúttal még önmagát is felülmúlta. A teljes kártya egy masszív (igen súlyos) fémtokban lett elhelyezve, melyet két ventilátor is kiegészít. A bal oldali befelé, míg a másik kifelé áramoltatja a levegőt. Itt mindjárt fellép a legtöbb 5800-as hibája, vagyis a meleg levegő házon belüli keringetése. A mérnökök úgy alakították ki a bordát, hogy az egész felülete melegedjen, aminek köszönhetően remek hőleadó képességgel rendelkezik. A versenytársaktól eltérően egyébként ez látszólag csak egy kártyahelyet foglal el (legalábbis becsavarni csak egy csavarral lehet). Mindazonáltal még így is olyan vastag, hogy csak nehézkiesen lehet mellétuszkolni bármit is. Sebességében majdhogynem megegyezik a másik 5800 Ultrával (ez az a bizonyos különbség, amelyet játékokban képtelenség észlelni).

Dobozában a Leadtektől is megszokott bőséget találhatjuk. Az öt CD teljes játékokat, felhasználói programokat, valamint a meghajtókat tartalmazza. A már jól megszokott CRT/DVI és S-Video/RCA átalakító mellett megtalálhatjuk a tápelosztót és az egy szem hosszabbítót is. A Leadtek egyedi találmánya is megmutatkozik, mely egy kombinált átalakítót jelent. Segítségével könnyedén alkalmazhatjuk a VIVO (Video-In/Out) képességeket is. Mindazoknak tudnám

ajánlani, akik digitalizálni is szeretnének, nem „csak” játszani, igaz, mindezért (akárcsak az előző 5800 Ultra esetében), igen sokat kell fizetnünk...

Teljesítmény: 48/50
Extrák: 18/20
Tuningolhatóság: 17/20
Ár: 4/10

87%





Ne törődj a percekkel



bátran magára hagyhatod **ADSL** kapcsolatod, akár napokig, folyamatosan száguldhatsz a neten, bármilyen percdíj nélkül!

NE CSAK MINDIG A PROCESSZORT MACERÁLJUK...

GRAFIKUSKÁRTYA - TUNING

Eddigi tuningtippjeink elsősorban azoknak készültek, akik nem félnek nekiugrani kedvenc hardver-kütyüknek, hogy némi buherálás árán pluszteljesítményt csikarjanak ki belőlük. Ezúttal a videokártyák gyorsításához adunk tanácsokat, ezúttal finomabb – elsősorban szoftveres rásegítéssel...

INFO

Amire szükségünk lesz:

- Új hűtőventilátor a grafikus kártya processzorához
- Coolbits, reg, Riva Tuner, Power Strip programok

A teljesítménynövekedés mértéke:

Driverbeállítások:	5-250%
Alaplap-BIOS tuning:	5%
Túlhajtás:	5-30%
Radeon 9500-ból 9700 Pro:	70%

FIGYELEM!

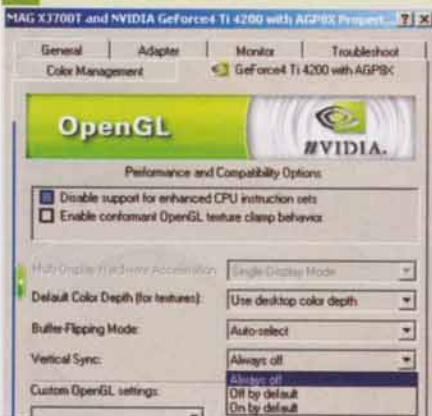
A tuning miatt elvesz a garancia. Legrosszabb esetben tönkre is mehet a kártya. A GameStar ezért semmilyen felelősséget nem tud vállalni, vagyis mindenki csak és kizárólag saját felelősségére munkálkodik!

Ugyannak a kártyacsaldának a tagjai elsősorban abban különböznek egymástól, hogy hány megaherzen futnak. A kiváló gyártási minőség okán igen sok esetben előfordul, hogy az alacsonyabb frekvencián futó kártyát is föl lehet húzni a nagyobb testvér szintjére. Ezzel természetesen jelentős mennyiségű pénzt tudunk megspórolni. A cikkben bemutatjuk azokat a lehetőségeket, amikkel nagyobb teljesítményt sajtoltathatunk ki kedvenc grafikus kártyánkból.

Felhasználói szintek

- Kezdőknek is
- Haladóknak
- Profiknak

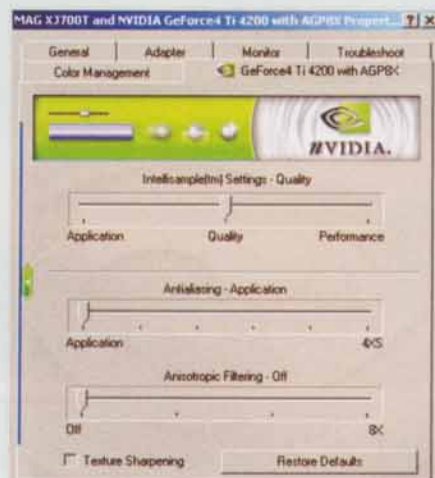
1 Meghajtó optimalizálás



A Vsync kikapcsolásával komoly teljesítménynövekedést érhetünk el

A „Vsync” (Vertical Synchronisation) nevű technológia videokártyánk másodpercenkénti képis-

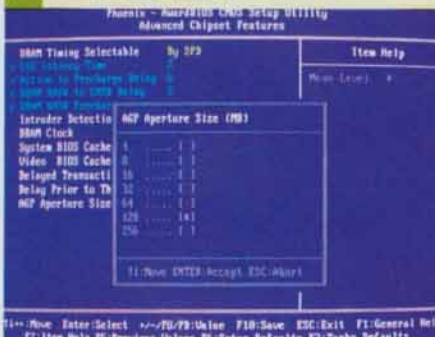
mlését a monitor szintjére csökkenti. Ha tehát monitorunk 85 Hz-en üzemel, akkor a grafikus kártya is csak 85 FPS-sel dolgozik. Kapcsoljuk ki ezért a Vsyncet, a kártya beállításainál: mind DirectX, mind OpenGL üzemmódban.



Az Antialiasing és az Anisotropic Filtering jelentősen lelassítja a régebbi videokártyákat – kapcsoljuk ki őket

Az antialiasing javítja a képminőséget, de a régebbi kártyákat jelentősen lelassítja. Az NVIDIA univerzális meghajtócsomagjában, a Detonator XP-ben automatikusan bekapcsolja ezt az opciót. A Control Panelben a Display opcióra kattintva, azon belül a Settings/Advanced menübe belépve, kattintsunk a kártyánk nevére, majd a Performance & Quality opciónál kapcsoljuk ki az antialiasingot. Az ATI-s drivereknél külön kell a DirectX-es és az OpenGL-es beállításokat elvégeznünk.

2 Alaplap-Bios tuning



A BIOS-ban is számos grafikus kártya-beállítás rejtőzik

Gépünk indításakor, a [DEL], vagy [F1] gombot nyomva tartva (alaplaptípustól függően persze még más is lehet), lépünk be a BIOS-ba, és vá-

lasszuk ki az Advanced Chipset Setup menüpontot, majd állítsuk az AGP-Mode értéket maximálisra. Csak akkor csökkentsük ezt, ha problémák lépnek fel a későbbiekben (tegyük fel, elkezdenek lefagyogatni a programok). Ugyanennél a menünél növeljük meg az AGP-Aperture Size értéket 128 MB-ra – már amennyiben van ennyi memória a videokártyánkon. Ha ennél kevesebb ücsörög rajta, akkor válasszuk a 64 MB-os értéket. A Sideband Addressing és az AGP Fast Writes csökkenti a rendszerünk stabilitását, ezért legyenek kikapcsolva (Disabled).

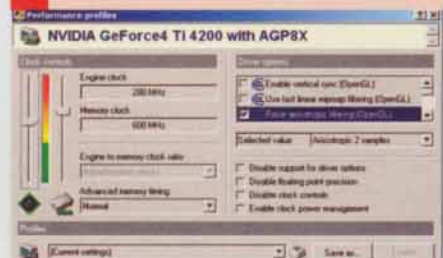
3 Hűtőventilátor-csere



A kártyára szerelt új hűtő csönDET teremthet, vagy megnöveli a túlhűzés lehetőségét

Múlt havi számunkban már volt szó a jó minőségű ventilátorok előnyeiről: amellett, hogy csöndek, kitágítják a túlhajtás határait is. Ne felejtkezzünk meg azonban a nagyobb súlyú (400 grammos verziók...) példányoknál arról, hogy szállításkor vegyük le a kártyát az alaplapról, nehogy egy rossz mozdulattól megsérüljön a szerkezet.

4 Túlhajtás a Power Strippel



A Power Strip-pel mindenféle grafikus kártyát megbuherálhatunk

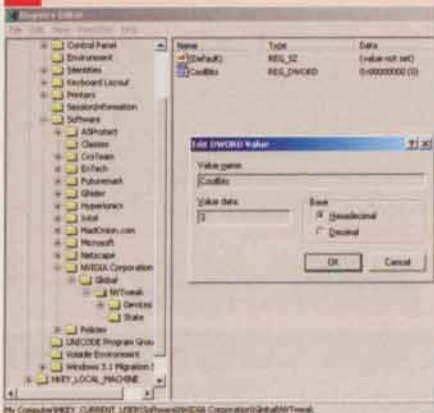
Telepítsük a gépünkre a Power Strip nevű segédprogramot, amelyik minden videokártyával jó barátságban leledzik (értsd: felismeri). Indítsuk el, majd a Windows-tálcán lévő Power Strip ikonra a jobb gombbal kattintva, válasszuk ki a Teljesítményprofilok/konfigurálás menüpontot.



Teszteljük a rendszerünket a 3DMark2001 programmal

A megjelenő ablakban kártyánk számos tulajdonságát megváltoztathatjuk. Kezdjük először a memóriával: a bal oldalon található csíktól jobbra van a csúszkája – növeljük a Mhz-értéket 10-zel. Ezt követően teszteljük le az eredményt a 3DMark2001 nevű programcskával, vagy más, hasonló feladat ellátására hivatott tesztprogrammal. Ha minden tökéletesen működik, folytassuk a memória frekvenciájának az emelését. Abban a pillanatban, amikor pixelhibák jönnek elő, szakítsuk meg a tesztelést, és állítsuk vissza a korábbi állapotot. Amennyiben lefagyyna gépünk, ne essünk kétségbe: indítsuk újra a rendszert – a beállítások az eredeti pontra kerülnek vissza. Ha elértük a maximális lehetőségeket, folytassuk ugyanezt a procedúrát a grafikus kártya processzorfrekvenciájának a húzásával. Mikor elértük lehetőségeink határát – 3DMark is kitűnően fut – csökkentjük le mind a processzor, mind a memória frekvenciáját 5 Mhz-zel. Ezáltal kisebb lesz a veszélye annak, hogy nagy teljesítményű programoknál vagy a nyári forróságban lefagyjon a rendszer.

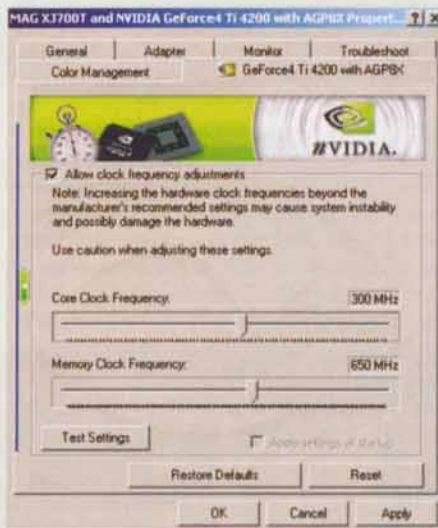
5 NVIDIA kártyák gyorsítása



A Windows Registryben tudjuk aktiválni az NVIDIA driver frekvenciamentjét

Az NVIDIA fejlesztette kártyákat kényelmesebben, a saját driverük segítségével is túlhatjuk. Klikkeljünk kétszer a coolbits.reg nevű fájlra, vagy

indítsuk el a Windows Start menüjében a „Run” opciónál a regiszterszerkesztőt. (Írjuk be, hogy „regedit”). Válasszuk ki a HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation útvonalat végigjárva az NVTweak-et és klikkeljünk rá kétszer. A jobb ablakban hozzunk létre egy új DWORD-value-t, CoolBits néven, melynek értéke 3 legyen.



Az NVIDIA kártyákat a driver segítségével is túlhatjuk

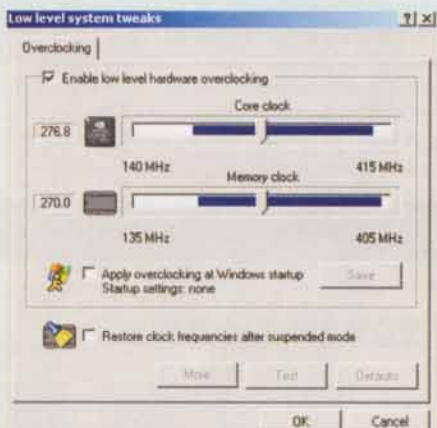
Akarmelyik módon üzemeltük be a Coolbitset, lépünk be ezután a Windows-beállításoknál a **Display/settings/advanced** menübe, majd videokártyánk nevére kattintva, válasszuk azt a menüpontot, amely **Clock frequencies** névre hallgat. Itt kapcsoljuk be az **Allow clock frequency adjustments** opciót, és indítsuk újra a gépet. Miután visszatértünk a menübe, ugyanúgy tudjuk változtatni a grafikus kártya memóriájának és processzorának a frekvenciáját, mint a Power Strip-ben. Ha kész vagyunk a beállításokkal, kapcsoljuk be az **Apply settings at startup** opciót. Ettől kezdve kártyánk már indításkor az új frekvencián fog üzemelni.

6 Varázsoljunk Radeon 9500-ból 9700 Pro-t!



A Riva Tuner program segítségével egy Radeon 9500-ból egy jóval drágább és gyorsabb 9700 Pro-t csinálhatunk

Meglepő, mi? Pedig megvan rá a lehetőség, és egyáltalán nem bonyolult. Mi erre a magyarázat? A 128 MB-os ATI Radeon 9500-asok ugyanazzal a kártyaarchitektúrával rendelkeznek, mint a lényegesen drágább 9700 Pro-k. Az R-300-as chip gyártási minősége pedig annyira magas, hogy sok 9500-as fel lehet húzni a „bátyjának” a frekvenciaszintjére. A belépő szintű kártyáknál az ATI a nyolc Rendering-Pipeline-ből négyet kikapcsol, és a memóriakapcsolatot is 256-ról 128-ra csökkenti. A mindössze 840 KB-os Riva Tuner nevű segédprogrammal azonban változtathatunk eme áldatlan állapotban. Installálás után indítsuk el a programot, és töltsük be a Power user nevű regisztrációs térképet. Klikkeljünk az **Open Patch Script**-re, és töltsük be a PatchScripts\ATI\SoftR9x00 könyvtárba a SoftR9x00 w2k nevű állományt. Fogadjuk el a licencceltételeket (Continue), majd mentjük el a fájlt ati2mtag.sys néven a Windows könyvtárunkon belül a \system32\drivers alkönyvtárba. Egy rendszer-újraindítás után 9500-asunknak már nyolc Rendering-Pipeline-nal kell működnie, és 256 bites memóriá-sávszélességgel kell rendelkeznie.



Radeon 9500-ból 9700 Pro-t? Minden második 128 MB RAM-mal felszerelt 9500-asnál működik

Itt az idő, hogy megnöveljük a frekvenciát is: elindítva ismét a Riva Tunert, a **Main/Customize** menüpontban kiválasztjuk a bal szimbólumot, és megnöveljük a processzor frekvenciáját 275-ről 325 MHz-re, a memóriát pedig 540-ról 620 MHz-re. Amennyiben grafikus hibák lépnének fel, telepítsük újra az ATI-Catalyst drivert, amivel visszaállítjuk az eredeti állapotot. A fenti tuning-furfang minden második Radeon 9500-asnál működik, ami meglehetősen jó arány, különösen, ha figyelembe vesszük a két kártya közti mintegy 70%-os teljesítménykülönbséget.

MI FÁN TEREM A PC MEMÓRIÁJA? OPERATÍV TÁRAK

RAM – Random Access Memory, véletlen elérésű memória, avagy operatív tár. Ezek a kifejezések ugyanazt takarják. Számítógépünk egyik legfontosabb eleme, ezért minősége és mennyisége alapvetően meghatározza annak teljesítményét. Hogy pontosan hogyan és miért? Többek között ezekre a kérdésekre is választ adunk a cikkben.

Az operatív tár feladata: az épp futó alkalmazásokkal és a használatban lévő fájlokkal képes legyen minél gyorsabban kiszolgálni a számítógép további egységét – elsősorban a processzort – valamint az, hogy ugyanez működjön fordítva is (a RAM képes legyen fogadni a processzortól és a további egységektől érkező adatokat). Ehhez szükség van pár tulajdonságra: relatíve magas kapacitásra és nagy adatátviteli sebességre, ehhez kapcsolódóan pedig alacsony késleltetésre. Gépünk operatív tára DRAM-ból, vagyis dinamikus RAM-ból épül fel. Ennek egyetlen hátránya, hogy bizonyos ciklusonként frissíteni kell, különben elvesz a tartalma. Egy másik típus az SRAM, vagyis a statikus RAM. A DRAM-ot abban körözi le, hogy nem kell frissíteni. Tehát amit belepakolunk, az benne is marad, amíg feszültség alatt van, vagy új adatot nem írunk az adott területre. Hátránya, hogy előállítási költsége többszöröse a DRAM típusénak. SRAM-mal a processzorokban találkozhatunk, az újabb modelleknél a magba integrálva. Jelenleg két alapvető típust különböztethetünk meg a rendszermemória-piacon, illetve az egyikben belül két csoportot. Név szerint az SDRAM-ról és az RDRAM-ról van szó, illetve a DDR SDRAM-ról, az SD-k „nagy testvéréről”. Haladjunk sorjában!

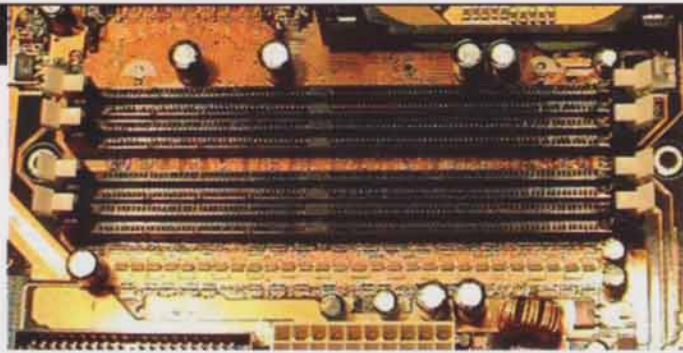
SDRAM: Synchronous Dynamic Random Access Memory. Tulajdonképp az EDO RAM utódja. Az adatok táblázatszerűen tárolódnak benne, tehát mindegyiknek van egy sor- és egy oszlopcíme. Amikor olvasási kérelem érkezik, szüksége van némi időre, amíg megkeresi és elkezdti küldeni a kért biteket. A név onnan ered, hogy elméletileg a rendszerbusszal azonos sebességen fut, így remekül ki tudja szolgálni a processzort. Közös jellemző tulajdonságuk, hogy Burst üzemmódban működik. Ez azt jelenti, hogy az adatlekéréseket kis kötegekben kapja a memória, amelyből az első feladatot lassan, majd a kötegen belül utána következőket sokkal gyorsabban végzi el. Ha az aktuális csomag lefutott, kezdődik az egész előlről. Újabban a 100 és 133 MHz-es változatok terjedtek el, de tuninghoz pár helyen garantált 150 MHz-es modulokat is be lehet szerezni. Teljesítményükben óriási szerepet játszik a CAS-latencia, melynek értéke 2 vagy 3. Mindenképp olyat érdemes beszerezni, amelyik 2-es CAS-latenciával rendelkezik, mert ennek sebessége olykor még a 150 MHz-en járó 3-as típusokét is lekörözheti. Manapság a kapható SDRAM-ok többsége rendelkezik SPD (Serial Presence Detect) funkcióval. Ez tulajdonképpen a modul személyi igazolványa. Kiolvasható belőle a gyártó

azonosító kódja, a memória sorozatszama, típusa, valamint sebessége, továbbá az arra vonatkozó beállítások. Az SPD azt igényli, hogy a memórián legyen EEPROM chip, márpedig a három-négy évesnél nem idősebb SD-k általában rendelkeznek vele. Az SDRAM eszközök 168 csatlakozós DIMM slotba illeszkednek.

DDR SDRAM: Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory. Mint neve is mutatja, legtöbb köze az SDRAM-hoz van. Technológiailag szinte teljesen megegyezik vele, csak némely tekintetben jelentős változtatásokon esett át. Első és legfontosabb: a névében is szereplő Double Data Rate, vagyis „dupla adatsebesség”. Ez annyit tesz, hogy a normál SDRAM-hoz képest kétszeres sebességgel tudja pumpálni az adatokat. Erre remek képességét annak köszönheti, hogy az órajel fel- és lemenő élét is képes adatátvitelre használni. A jelenleg kapható típusok a 100 MHz-es (200 MHz, PC 1600), a 133 MHz-es (266 MHz, PC 2100), a 166 MHz-es (333 MHz, PC 2700), és a 200 MHz-es (400 MHz, PC 3200). Kaphatóak még a nem szabványos, tuninghoz ajánlott típusok, ezekből 233 MHz-re (466 MHz, PC 3700) kvalifikált változatok is léteznek. Sokan nem tudják, a névben „PC” után álló szám mit jelent valójában. Ez nem más, mint a memóriamodul maximális

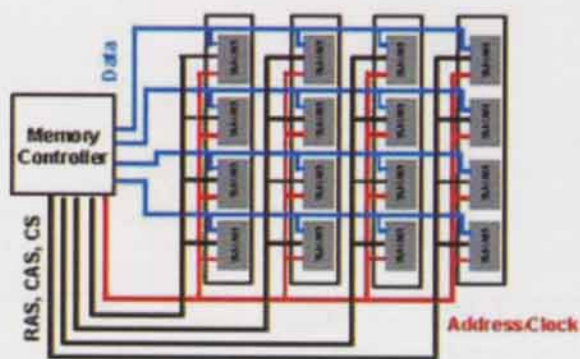


Az egyik legújabb Dual DDR-es alaplap memóriacsatlakozói. Jól látható a két külön helyezett dupla slot, amelyekbe az azonos típusú memóriákat kell helyezni.

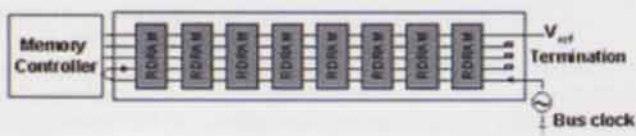


Az RDRAM felépítése. Egyszerűbb, gyorsabb, hatékonyabb – viszont drágább.

SDRAM Arhitektúra



Rambus Arhitektúra



Íme egy ábra az SDRAM rendszerek működéséről. A felépítésből adódóan rendkívül körültekintő tervezést igényel a nagyobb frekvenciájú modulok készítése.

adatátviteli sebessége egy másodperc alatt, megabájtban. A számolás módja nagyon egyszerű: az adatbusz szélessége x órajelenként átvitt relatív adatmennyiség x frekvencia – esetünkben például 64 bit x 2 (mert DDR-ről van szó) x 133 MHz, ez pedig pont 2100 MB/sec maximális sebességet ad ki. Fontos megjegyezni, hogy ezek csak elméleti értékek, a valós teljesítmény jelentős eltéréseket mutathat hozzájuk képest. A DDR eszközök, bár sokban hasonlítanak a sima SDRAM-okra, nem kompatibilisek azokkal: 184 csatlakozójú DIMM slotot használnak.

A latenciák (késleltetés) itt is fontos szerepet kapnak, legfontosabbak ezek közül:

CAS-latencia, lehetséges értékei: 2,5-2. Egyes alaplapok az 1,5-es CAS-latenciát is támogatják, bár ilyen modulok még nem kaphatók. Bizonyos helyen 3-as CAS-késleltetést is láthatunk feltüntetve. RAS-CAS latencia, lehetséges értékei: 4-3-2 RAS előtöltési idő (RAS precharge delay), értékek: 4-3-2

Aktív előtöltési idő (SDRAM active precharge delay), lehetséges értékek: 8-7-6-5

A DDR-es alaplapok többségénél bekapcsolhatjuk a Memory Turbo opciót, ez szintén javítja a teljesítményt. Ebből a névből még nem tudunk meg semmit, talán azért rejtgetik, mert meglehetősen hosszú: Fast Write RAS to CAS delay. Fontos váltásnak lehetünk tanúi a DDR egy új korzakának megszületésével: ez nem más, mint a Dual DDR. Sokan félreértik, itt semmiféle különleges modulokról nincs szó. A Dual DDR rendszerekhez sima DDR SDRAM eszközök kellene, ezen üzemmóddhoz „csak” az alaplap és ezzel együtt a lapkakészlet támogatására van szükség. Működési elvük azon alapszik, hogy két külön egységet sávszélesség tekintetében „egynek vesznek”. Nekünk pusztán annyi kötelezettségünk van, hogy a modulokat párosával alkalmazzuk. Fontos az is, hogy az egy párban lévő eszközök típusának meg kell egyezniük mind méretben, mind sebességben. Sokan úgy gondolják, hogy ha például két 256 MB-os „stick”-et helyeznek be, bár a sebesség megduplázódik, a méret 256 MB marad. Ez a feltevés TÉVES. Helyesen: ha példának okáért két 133 (266) MHz sebességű, 256 MB méretű modult használunk a rendszerben, kapunk egy sima DDR-hez képest kétszeres sebességű, 512 MB méretű operatív tárat.

AMD és Intel processzoros rendszerekhez kapható több ilyen alaplap is, azonban egyelőre csak a P4-es megoldásokhoz érdemes megvásárolni. Ennek oka egyszerű: az AMD processzorok rendszerbusz-sávszélessége nem elég nagy ahhoz, hogy ki tudják használni a Dual DDR által kínált nagyobb átviteli sebességet, így az általa elérhető minimális teljesítménynövekedés egyelőre nem éri meg az árkülönbséget. Jelenleg az ilyen funkcióval rendelkező lapkakészletek típusai: E7205 (Granite Bay) az Intel otthoni megoldásaihoz, és az NVIDIA nForce 2 az AMD desktop processzorokhoz. Ilyen funkcióval rendelkezik még az E7505 (Placer) lapkakészlet, Intel munkaállomásokhoz. A közeljövőben megjelenő új chipsetek nagy része szintén támogatni fogja a Dual DDR technológiát.



A világ egyik leggyorsabb kapható memóriája (Corsair XMS 3500C2 Platinum). Garantált 217 MHz-es (DDR 433) sebesség 2-es CAS-latencia mellett.

RDRAM: Rambus Direct RDRAM – A Rambus fejlesztette ki, eredetileg Pentium III processzorokhoz, rendkívül nagy sebességű adatátvitellel. Ez a terv nagyrészt füstbe ment. A P3-asok rendszerbusza nem volt elég nagy sávszélességű ahhoz, hogy kihasználja rendelkezésre álló óriási sebességet. Ennek elérésére egyik fő újítás volt az addigi RAM-okhoz képest, hogy az adatátvitelen kívül külön csatornákat dedikáltak a vezérlőjelek továbbítására. Ennek köszönhető, hogy a Rambus memóriák sávszélesség-hatékonysága akár a 95%-ot is elérheti. Gátat vetett még az RDRAM terjedésének annak magas ára, ami még a legolcsóbb helyeken is 8-9-szerese volt az SDRAM-énak. Az Intel következő fejlesztése, a Pentium 4 széria már négyszeres sebességű rendszerbuszt alkalmazott. Ez a sávszélességéhez szórnyeteg már képes volt megzavartani az RDRAM modulokat, de továbbra is probléma maradt az óriási ára. Márpedig nem volt választás, aki Pentium 4-re vágyott, az kénytelen volt megbékelni ezzel. A gyártók rájöttek arra, hogy így senki nem fogja megvásárolni ezeket a termékeket, ezért az Intel a processzorai, az alaplapgyártók pedig az alaplapjaik mellé jó Mikulás módjára becsomagoltak némi RDRAM-ot. Így az, aki megvásárolt egy teljesen új gépet, kb. 256 MB RAM-ot ingyen kapott hozzá.

Újabb izgalmakat vitt a dologba az, hogy az RDRAM-ot párban vagyunk kénytelenek alkalmazni. Ez utóbbi esetben az üresen maradt helyeken szükség van C-RIMM (Continuity Rambus Inline Memory Module) modulokra is. Ennek oka, hogy a Rambus memóriák chipjei soros üzemmódban működnek, így ha üres RIMM-slotot hagyunk az alaplapon, a memória-áramkör megszakad, és nem működik. A működési frekvencia 600 MHz-ról indult, ez még nem használta ki a P4 teljes rendszerbusz-sebességét – egyértelműen az olcsóbb rendszerekbe szánták. A következő lépcső a 700 MHz-es RDRAM, nem sokkal utána pedig a 800-as. Az eredetileg 50 nanoszekundumos 800-as modulok először áttértek a 45-ös, mostanra pedig

már a 40-es értékre. A frekvenciában azért nem történt látható változás, mert a PC 800-as modulok tökéletesen kiszolgálták a P4-es processzorokat. Persze valójában itt is fejlődött a Rambus, mert a ma kapható 800-as modulok könnyedén mennek 1066 MHz-en. Az 533 MHz-es rendszerbuszal ellátott P4-es processzorokhoz készült a PC-1066 szabvány, ezek a modulok szintén jó túlhajthatósággal, valamint kezdetben 35, újabban 32 nanoszekundumos latenciával rendelkeznek. Fontos fejlődési lépcső még az i850E (Tehama) lapkakészlet, amelyet eredetileg az 533-as rendszerbuszú P4 processzorokhoz és az ahhoz tartozó PC-1066 modulokhoz fejlesztettek. Ebben már benne van a 32 bites RDRAM memóriák támogatása. Ehhez megfelelő RAM is kell, természetesen 32 bites. Az árlistákon fel szokták tüntetni, hogy melyik típusról van szó, így a választás nem lehet probléma. Összecerélni lehetetlen őket, mert a két típus csatlakozója nem kompatibilis egymással. Az RDRAM-okat összetéveszthetlenné teszi minden mással a régebben sötéték, újabban ezüstszínű melegleadó lap, valamint a 16 bites modul esetében 184, a 32 bites modul esetében pedig 232 csatlakozóval ellátott RIMM (Rambus Inline Memory Module) slot. Remélhetőleg eléggé átfogó képet kaptatok a memóriákról, és most már el tudjátok helyezni a legtöbb típust. Az árról azért nem nagyon nyilatkoznánk, mert manapság nagyon ingoványos ez a terület, és félok, hogy mire megjelenik a cikk, teljesen felborul az állításunk...

Stinger



3. RÉSZ: HÍMEZÜNK-HÁMOZUNK ÚJ WINDOWS XP- FELÜLETEK

Két hónapja boncolgatjuk a Windows XP felületének átalakítási lehetőségeit. Már tudjuk, mit és hogyan jelenít meg, és hogy a Style XP lehet az egyik megoldás. Azt is tudjuk, hogy bár „illegális” egy DLL-t feltörni, a Microsoft szemet huny az egész felett, mi cserébe nem vagyunk magunkra büszkék...

Azt is megbeszéltük, hogy a Style XP-ért pénz kéri a fejlesztője, ami eléggé meglepő... Gondolkodjon rajta mindenki nyugodtan, ma ugyanis teljesen másról lesz szó. Egy elméleti problémát oldunk meg, amelynek semmi köze a Windows XP felületéhez, csak úgy eszembe jutott, milyen jó is volna erről egy cikket írni ☺ – egyébként pedig később szükségünk lesz rá, nem is egy alkalommal.

HOGYAN CSERÉLJÜNK KI EGY DLL-T?

Tegyük fel, hogy a jó nevű New See cég Tojáshímező berendezése nem működik tökéletesen: nem hímez, hámoz. New See kiadott ugyan egy javítást, egy új DLL-t, de csak annyit írt a readme.txt-be, hogy mak-mak, nyusz-nyusz. Persze nem vagyunk mi hülyék, leírás nélkül is megoldjuk a dolgot: megkeressük, hol a DLL, felülírjuk az újjal, bekapcsoljuk a Tojáshímezőt, és... hámoz. Irgum-burgum, mi a fene, hiszen ez a javított DLL! Vagy mégsem? De nem ám! Dolgozik ugyanis a Windows XP-ben egy jó kis beépített dolog, amelyet úgy hívnak, hogy System File Protector – vagy valami hasonló, semmiképpen sem Wilkinson, ez biztos ☺. Ez érzékeli, ha egy rendszerfájl felülírunk, és egy rejtett könyvtárból (amely mellelleg több mint 200 megabájtot foglal el a merevlemezen) gondosan visszaállítja az eredetit. Ahányszor felülírjuk a DLL-t, annyiszor visszaírja.

Számtalan megoldás létezik erre a problémára, mondok egyet: vegyük elő az új DLL-t, és nevezzük át a kiterjesztését, mondjuk NEW-ra. Ha eddig KAKUKK.DLL volt, most legyen KAKUKK.NEW. Ezután másoljuk be oda, ahol az eredeti van. Ezután indítsuk újra a gépet, ám mielőtt éppen elindulna az XP, nyomjuk meg az [F8]-at (tulajdonképpen kezdjük nyomkodni ütemesen az [F8]-at onnantól,

hogy a BIOS közölte velünk táblázatos összefoglalóját). Onnan tudjuk, hogy sikerrel jártunk, hogy hirtelen megjelenik egy eddig jó esetben sosem látott menü. Ebből választunk ki a Safe mode with DOS Prompt (a magyar XP-ben valószínűleg Csökkentett mód parancssorral, vagy valami ilyesmi – nem lehet eltéveszteni). Elindul a gép, kiír mindenféle borzalmat, oda se neki, amíg egyszer csak ki nem csapja elének a parancssort. Navigáljunk a megfelelő mappához. Ehhez íme egy miniatűr DOS-tanfolyam: mappaváltáshoz használjuk a CD parancsot (úgyis mint CHDIR – avagy Change Directory – illetőleg könyvtár-váltás), írjuk utána a kívánt mappát, és suttya, odajutunk. Kivéve két esetet: 1) ha nem azon a meghajtón vagyunk, amelyen a kívánt mappa; 2) ha rosszul írtuk be a mappa nevét. Az egyes esetekben váltsunk át a kívánt meghajtóra a betűjele beírásával (ne felejtjük el a kettőspontot). Íme egy példa:

D:

CD WINDOWS\SYSTEM32

Ugye egyértelmű? Először átváltottunk a D meghajtóra, mert hogy oda van telepítve a Windows XP, majd beléptünk a System32 mappába. Na most jön a trükk: fájlátnevezés. Nevezzük át az eredeti DLL állományt OLD kiterjesztésűre, a NEW kiterjesztésűt pedig DLL-re. Tehát KAKUKK.DLL-ből KAKUKK.OLD lesz, a korábban ide másolt KAKUKK.NEW-ból pedig KAKUKK.DLL. Már csak az ehhez szükséges parancsot kell tudnunk: ez a REN (avagy Rename), és így kell használni: **REN hajra.ftc hajra.mtk**. A fenti esetben a hajra.ftc állományt neveztük át hajra.mtk-ra. Akinek ez sérti az érzéseit, gondolatban gyorsan nevezze vissza ☺. Tehát a fenti parancsot kétszer adjuk ki: egyszer a DLL-ből lesz OLD, utána a NEW-ból lesz DLL. A REN parancs trükkje, hogy ha minden



OK, nem ír vissza semmit – nem kell aggódni. Akkor most lehet újraindítani a gépet. Ez aztán valódi móka. Csukjuk be a parancssort az Exit parancssal, mire kapunk egy jó nagy semmit, mert éppen nem fut az Intéző, azaz a Windows felülete. Sebaj, nyomjuk meg a [Ctrl]+[Alt]+[Del] billentyűkombinációt, aminek eredménye képpen elindul a Feladatkezelő, és ennek van már egy Shut Down (Leállítás?) menüpontja, ahonnan újraindíthatjuk a gépet. És lám, a legközelebbi újraindításkor a Tojáshímező már hímez! Sokan kérdeztetek a letölthető stílusokkal kapcsolatban. A múltkor említettem a Neowin oldalt (<http://www.neowin.net>). Ez egy nagyon jó híroldal, amelynek fórumai között rábukkanhattok egy Customizing Windows XP témára, azon belül pedig a Completed Visual Stylesra. Ez alatt található például a kiváló Chaninja által készített stílusok. Aki egy bővebb listára kíváncsi, görgesse a Neowin főoldalát lefelé, és álljon meg ott, ahol a jobb szélen megjelenik a ThemeXP (<http://www.themexp.org>) minilogója. Az alatta levő pár cím mind olyan weboldalra visz, ahonnan számos programhoz, így a Windowshoz is tölthetitek le felületeket. Jó böngészést!

The Richfielder

ÚJ ÉVI Tavalyi árak!

CD tároló

Kiválóan használható újságmelléklet és egyéb CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

Rendelhető: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok
Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.

Kedvezmények: +Postaköltség!
 3db termék vásárlása: Kedvezményes postaköltség, csak 450Ft!
 5db vásárlása: Nincs postaköltség!
 10db vásárlása: Nincs postaköltség és 1000Ft árkedvezmény!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közepkék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, sárga, narancssárga.

Gyártó Számítás- és Irodatechnika
 7396 Magyarszék, Kossuth u.74.
 Tel.: 72/ 719-132 Fax: 72/ 390-770
 Mobil (sms): 20/991-6621
 E-mail: gyenis@gyenis.hu

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!

Természetes színek
Tükröződégmentes felület
Teljesen sík képcső

GABA Flat Monitorok

Valóban élethű kép

GF-1775

GF-1998



GF-1998

Megtévesztően valóságos



GABA
COMPUTER

...ha az ár mellett a
minőség is számít...

Bp. 1097 Nagyvásártelep
Tel.: 215-1109
Fax.: 215-8770
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu

Hivatalos Márkaszerviz:
Profi Szervíz Központ
1047 Gárdi Jenő ú. 41.
Tel.: 399-0405
www.psc.hu



HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! E hónapban 3D-s kártyák és Socket 478-as alaplakok tekintetében is frissül listánk, a néhány lappal előrébb olvasható teszteknek köszönhetően. A legnagyobb kavarodás a grafikus kártyák szegmensében következett be, ahol nemcsak az NVIDIA FX sorozata lépett színre, hanem a legújabb Radeonok is! Kellemes böngészgetést!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Tyan Radeon 9500 Pro 128 MB	82%	48 900 Ft	2003. 05.	www.tyan.com	Jó minőség, nagy sebesség (kék hűtő)
2.	Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	79%	21 900 Ft	2003. 05.	www.inno3d.com	Áráért sebes, és DX9-et támogat
3.	Club 3D Radeon 9500 128 MB	76%	39 500 Ft	2003. 01.	www.club-3d.nl	Igényes kivitel, a Prónál lassabb
4.	Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	74%	31 600 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	Gyors, de nincs DX9-támogatás
5.	Club 3D Radeon 9000 Pro 64 MB	72%	21 900 Ft	2003. 01.	www.club-3d.nl	Nem rossz, de ennyiért 5200-ast kapsz
Ártipp	Club 3D ATI Radeon 9000 LE 64 MB	70%	15 500 Ft	2003. 01.	www.club-3d.nl	Ha nagyon kevés pénzed van...

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Club 3D Radeon 9800 128 MB	88%	N/A	2003. 05.	www.club-3d.nl	A jelenlegi csúcstartó
2.	Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	87%	125 900 Ft	2003. 05.	www.leadtek.com	Egyedi kidolgozás, nagy sebesség
3.	PNY GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	85%	116 500 Ft	2003. 05.	www.pny.com/	Drága, gyors, de kissé zajos
4.	Inno3D GeForce FX 5800 128 MB	85%	79 900 Ft	2003. 05.	www.inno3d.com	A legjobb sima 5800-as
5.	Club 3D Radeon 9700 Pro 128 MB	84%	77 800 Ft	2002. 10.	www.club-3d.nl	Még mindig brutál, és egyre olcsóbb
Ártipp	Club 3D Radeon 9700 Pro 128 MB	84%	77 800 Ft	2002. 10.	www.club-3d.nl	Még mindig brutál, és egyre olcsóbb

Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 390 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
2.	TerraTec DMX 6Fire 24/96	94%	59 900 Ft	2003. 03.	www.terratec.de	Pazar szolgáltatások
3.	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	36 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Fire 24/96 olcsóbb verzióban
4.	TerraTec SIXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
5.	Sound Blaster Audigy Player	89%	13 200 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	SmartView Digital Live!	88%	6 200 Ft	2003. 03.	N/A	Árához képest nagyon sokat tud

Socket 478-as alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Gigabyte GA-8INXP	96%	55 600 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Extrém gyors és extrém drága
2.	ASUS P4T533-C	95%	33 100 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
3.	ASUS P4PE	92%	29 600 Ft	2003. 05.	www.asus.com.tw	A legjobb választás DDR mellé
4.	Gigabyte 8SQ800	91%	22 920 Ft	2003. 05.	www.gigabyte.com.tw	Kiváló teljesítmény, sok extra
5.	MSI 945PE MAX	89%	22 400 Ft	2003. 05.	www.msi.com.tw	Kitűnő ár/teljesítmény arány
Ártipp	Abit BH7	87%	18 600 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

Socket A-s alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	ASUS A7N8X	97%	31 500 Ft	2002. 12.	www.asus.com.tw	Teljesítménykirály
2.	EPoX 8K3A3+	96%	33 900 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	Jó kialakítás, sebesség és tudás
3.	ASUS A7V8X	96%	20 900 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Gyors, stabil, sokat tud
4.	MSI KT4 Ultra	94%	23 700 Ft	2002. 11.	www.msi.com.tw	Bámulatos felszereltség
5.	ASUS A7V333	93%	19 900 Ft	2002. 05.	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
Ártipp	ECS K7S6A	81%	12 100 Ft	2002. 02.	www.ecsusa.com	Legjobb ár/teljesítmény arány

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
1.	Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	10 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
2.	Pioneer DVD A06s	91%	13 900 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
3.	ASUS DVD E616	89%	11 100 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megbízható minőség
4.	Samsung SD-616F	73%	9 200 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
5.	Creative DVD1610E	71%	9 100 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	10 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache

CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Értékelés	1. Yamaha CRW-F1	94%	22 600 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	19 900 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
	3. Teac CD-W5404E	91%	16 900 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
	4. TDK 161040X	90%	21 600 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
	5. ASUS CRW2410S	90%	17 100 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	11 900 Ft	-	www.lge.com	Szilidabb megoldás, de olcsó

17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Értékelés	1. Philips 107T	97%	42 300 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
	2. iiyama HM704UTC	95%	64 700 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	50 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Értékelés	4. LG Flatron F700B	91%	36 600 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	60 500 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	32 600 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Értékelés	1. Eizo Flaxscan T765	96%	132 000 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
	2. iiyama Vision Master Pro 452	95%	83 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briiliáns kép, két VGA, USB
	3. Sony CPD-430	94%	98 100 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Értékelés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	102 400 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
	5. Samsung Syncmaster 957p	90%	69 700 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	ViewSonic E95	88%	53 800 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Értékelés	1. Logitech MX700	95%	13 900 Ft	2002. 11.	www.logitech.com	Az új etalon
	2. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
	3. Microsoft IntelliMouse Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
	4. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
	5. Logitech iFeel Mouse Man Optical	88%	13 800 Ft	-	www.logitech.com	Kitűnő forma, Force Feedback
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megebizható minőség olcsón

BELÉPŐSZINT – AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	12 100 Ft
Processzor:	AMD Athlon 1700+ MHz	12 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	15 000 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	15 500 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	18 700 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 134 920 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Belépőszinten, AMD-s rendszer esetében az ECS K7S6A alaplap a leginkább költségkímélő megoldás. Kellőképp gyors, DDR RAM-mal megbízható is. Ebben a hónapban a processzorárak lehetővé teszik, hogy 1700+-os Athlont válasszunk akár belépőszinten is. Mindez megtámogatva egy 9000 LE-s Radeonnal, és – a kedvező RAM-áraknak köszönhetően – 512 MB 333 MHz-es DDR-rel elég kell, hogy legyen a mai játékok futtatására. Olcsó 17 hüvelykes monitor dukál hozzá.

BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	Abit BH7	18 600 Ft
Processzor:	P4 Celeron 1700 MHz	11 400 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	7 500 Ft
Videokártya:	Radeon 9000 LE 64 MB	15 500 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 60 GB 7200 RPM	18 700 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	32 600 Ft

Összesen: 133 000 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Amint azt láthatjátok, ebben a hónapban az intelles konfigurációért némileg kevesebbet kell fizetni, ha ugyanazt a teljesítményt szeretnének megkapni, mint az AMD-s rendszer esetében. A processzor még mindig az 1,7-es cerka, ám 512 MB 333 MHz-es DDR-t ebbe is betehetünk ettől a hónaptól. A teljesítményszint alacsonyabb (az 1700+-os Athlon kenterbe veri az 1,7-es cerkát), viszont a rendszer lehetetnyivel olcsóbb, és jobban bővíthető (a Celeron után legalábbis nagyobb ugrás lesz a teljes értékű P4-es ☺).

OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	ASUS A7V8X	20 900 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2200+	21 600 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	15 000 Ft
Videokártya:	Inno3D GF FX 5200 128 MB	21 900 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	13 200 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	10 900 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	18 700 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	42 300 Ft

Összesen: 187 100 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 szélesebben, mégis látványosan élvezhetjük majd a gameplayt, ugyanakkor még a megfizethető kategóriában maradtunk. Ezen a szinten az AMD tünik jobb választásnak. A konfigurációba komolyabb hangkártya, DVD-ROM és egy játékra kifejezetten alkalmas egér is került. Változást jelent a múlt hónaphoz képest a 2200+-os Athlon, és a jelen számunkban tesztelt Inno 5200-as GeForce FX.

STARMUSIC



Battlelore Sword's Song

Előljáróban néhány nótá címét elárulnám: Attack of the Orcs, Chazad-dum pt.2, Horns of Gondor. Nos? Ismerős nevek? Ismerős címek? Nem csoda, hogy azok, hiszen ez a banda fantasy metalt játszik, még hozzá A Gyűrűk Ura által megihletetten. Nos, ettől ez a muzsika akár még rossz is lehet, bár a témaválasztásnál már is csettinthetünk. Aki ennél is tovább halad, az meglepődik majd, hogy metál arcok miképpen képzelik el Középfölde világát. Zeneileg precíz és gondosan felvett kemény riffek, death-hörgés, precíz és szép női hang: az orkok durvasága találkozik az elfek cizellált szépségével, a gyilkos harc a távoli erdők nemességével. A női vokál líráját rommá zúzza a hörgés. S ez persze lehetne rossz is, de hihetetlenül illik a témához. Csak azoknak ajánlom, akik igazi metál arcok.

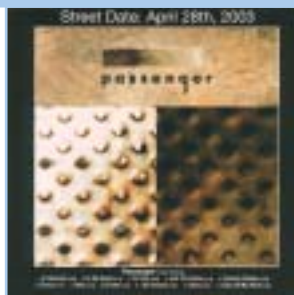
Madonna An American Life

Ciccione néni már megint itt van! Amióta csak ismerem a munkásságát, mindig tiszteltem: állandóan képes megújulni, mindig kihívó, csinos és izgalmos, pedig Ő sem lesz fiatalabb (45 éves lesz augusztusban). Ennek ellenére, talán végtelen tehetségének is köszönhetően most is megújult. 15-20 éves sztárocskákat megszégyenítően fiatalos és lendületes (ezek a lányokaké készülhetnek, mert Madonna néni jól lenyomja majd őket, én tudom!). A legújabb James Bond-film betétdala önmagában eladná az albumot (nem beszélve egy némely botrányokról az American Life kapcsán), azonban a modern dalok, a kiváló stúdió és produceri munka mellett az énekesnő maga is kitesz magáért, a megváltozott körülmények között is. Senki ne várjon Papa Don't Preachet vagy Like a Prayert – ahogy az idők és a stílusok változtak, úgy változott Madonna is. És ismét előnyére!



Passenger Passenger

Manapság igencsak divat a súlyos zúzda. Rengeteg nu-metál banda született, s ezek egyre inkább divatba hozták az újabb stílusokat, amelyekben zúzós alaptémákra igencsak dallamos kórusok felelnek (nézzük csak meg a Soilwork vagy akár a Creed munkásságát). A Passenger is ezt a vonulatot követi, az egyedüli különbség csak az, hogy ez a banda nem amerikai, hanem svéd. S mint tudjuk, a skandinávok manapság a rockzene legnagyobb mesterei. Emiatt a Passangertól is bátran elvárhatunk rengeteg sok jó dallamot, könnyen megjegyezhető kórust és igencsak zuhogós témákat is. Természetesen az ilyen stílusú bandáktól ne várjunk el hihetetlen rockhymuszokat, viszont a ma divatos rockzenei irányzatoknak igencsak megfelel. Tehát azok, akik a már emlegetett bandákat kedvelik, illetve a nu-metál témában eléggé otthon vannak, s ennek egy kicsit dalamosabb változatát akarják, ne hagyják ki.



Fleetwood mac Say You Will

Egy újabb túlélő, az időtlen idők óta a pályán levő Fleetwood Mac kellemes, szoftos hangzása kellemes felüdülés volt a sok zúzás után. A veterán rockerek szerencsére nem akarnak haladni a korrallal, velük együtt öregedő rajongótáboruk (bár én már láttam 14 éves FM fant is) minden egyes albummal pont azt kapja, amit elvár: nagyon kellemes, dallamos, könnyed Fleetwood Mac-es rockzenét, amelyet néha kicsit „nehezebb” dalok is tarkítanak, mint például a fülemnek oly tetszetős Murrow Turning Over in His Grave, amely igazi örökzöldnek hallatszik. Természetesen ebben a zenében is megjelennek friss hatások (elég csak az Illume (9-11)-et meghallgatni, akár Madonna lemezére is felférne). Magyarán: aki eddig szerette a Fleetwood Macet, az ezután is fogja (ezt garantálom), aki pedig most ismerkedik vele, nem fog csalódní.



Xandria Kill the Sun

Most egy olyan zenekar nevét mondom majd nektek, amelyet nem ismertek (s ezért mindenki térdepeljen a sarokba azonnal!): ez a banda nem más, mint a Lacuna Coil. Ez utóbbi egy igencsak jó, olasz, gótikus metál játszó csapat (női vokalista és igen jó zenekar mögötte), amely nem kevés sikert aratott ilyen körökben. Talán ezt irigyelheték meg a Xandria kiagyalói, hiszen sikerült egy igencsak hasonló csapatot létrehozniuk. Számomra igen kellemes meglepetés volt ez a társulat, a kellemes női ének mellett a az elektronikus zenék világából ismert billentyűs effektek igencsak megdobták ezt a gót muzsikát (ugyanis végre a metálvilág bandái is kezdenek rájönni, hogy a scratchelésen és egy némely zenekari effekteken kívül mást is át lehet venni az elektronikus arcoktól). Mindamelllett ez az album igazán nem nevezhető forradalminak. Viszont egészen teljesen jó.

Linkin Park Metora

Ezt az albumot már rengetegen várták. Ez a banda, amely a nu-metál egyik titkos ősatya, időközben a rockzene legmagasabb csúcsait kezdte el ostromolni. Egyrészt hihetetlen népszerűségével, másodrészt a rockfíling világ körüli terjesztésével, harmadrészt pedig azzal, hogy egyre inkább beéri és saját stílusát továbbfejlesztve készíti egyre jobb és jobb albumokat. A Meteora például igencsak ütős, mondhatni megérte a hosszas várakozást. Zúzós kezdés (Foreword) után a picivel líraibb Don't Stay máris jelzi, hogy ez nem agyatlan zúzás lesz. Félre ne értsük kérem azt, hogy „picit líraibb”, hiszen ez is dübörög, zuhog, robban, agyat eget és zúz, amit egy Linkin Park lemeztől ugyebár élből elvárhatunk. Érdekes, hogy manapság ilyen megszólalással mekkora sikert érnek el bandák, amikor annak idején a hasonlóan reszelős egyéb metálbandákat senki sem ismerte. Ajánlott!





STARMOVIE



Eredeti poszter



Ki nevel a végén? Anger Management

Szegény Dave Buzniknak (Adam Sandler) nemcsak a neve elviselhetetlen, hanem az élete is. Ő az, akit mindenki bánt. Hiába csendes, jóra való, szelíd fiú, őt alázza meg a sarki fűszeres, őt nem szolgálja ki a repülőn a stewardess, és az ő orra törik be, ha egy egész buszt ér baleset. Magyarán igazi, született vesztes, azaz lúzer. Még a tetejébe a bírók is pikkelnek rá. Botrányba keveredik, és a bíróság arra ítéli, hogy vegyen részt egy pszichiátriai kezelésen, amelyet a dühkitöréseiket visszafogni képtelen, túlságosan erőszakos emberek számára tartanak. Dave persze hiába tiltakozik, kénytelen bevonulni a dühelvonó kúrára. És ott éri a legnagyobb meglepetés: a tréning vezetője (Jack Nicholson) ugyanis olyan erőszakos, goromba, hatalmaskodó fráter, hogy ha éppen nem oktatná a szelídséget, biztosan neki kéne beiratkoznia saját magához... Ahogy ez lenni szokott, Jack Nicholson ismét csak zseniális, ahogy ezt tőle már megszoktuk az ilyen „extrém” szerepekben, Adam Sandler pedig igencsak optimális lémer: vajon a valós életben is ilyen? Kellemesen szórakoztató film.

Álomcsapda Dreamcatcher

Jonesy, Henry, Pete és Beaver húsz évvel ezelőtt egy maine-i kisvárosban éltek. Átlagos kissrácok, elválaszthatatlan jó barátok voltak, akik egy napon bátor tettet hajtottak végre: megmentettek egy nagyon furcsa fiút, és ettől kezdve Duddits is közéjük tartozott. Új társuk révén rejtelmes hatalomra tettek szert, így barátságuk sokkal mélyebb, titokzatosabb szövetséggé alakult. S bár már egymástól távol élnek, a furcsa képességek és Duddits is összetartja őket. Szokásos éves találkozásjukra az északi erdőben, egy vadászházban gyűlnek össze, és remélik, hogy a baráti légkör és a humor feltölti őket a mindennapok gondjai után. Ám ekkor lesújt rájuk a végzet. Először egy idegen érkezik, egy eltévedt vadász, aki különös fertőzést hurcol be közéjük. Nyomában jön egy ördögi hóvihar, amelyben valami sokkal baljósatűbb közeledik – egy halálos idegen erő, mely a négy barát életére tör... A veszély arra kényszeríti őket, hogy újra egyesítsék elfeledett erőiket, és szembe szálljanak egy semmihez sem fogható borzalommal. Fantasztikus képi trükkök, örült és különös emberek, morális problémák, izgalom és Stephen King. Kell ennél több? Igen jó darab, nagyon ajánlott.



Eredeti poszter



Eredeti poszter



Agent Cody Banks

Többször elgondolkodtam már azon, hogy ahogy a tévében is szokás (tudjátok, kis randa karika a sarokban) a filmeknél is kéne rendszeresíteni ilyet. Mondjuk a sárga szín jelentené, hogy egy film alacsony költségvetéssel készült, a kör mondjuk azt, hogy nincs benne az égadta világon egyetlen új ötlet sem. No persze ez a film meg is kapná ezt a legújabb jelölést. A tinikomédiának készülő filmpozs nem kevesebbre vállalkozik, mint hogy James Bond-paródia legyen úgy, hogy közben a szuperügynök nem más, mint egy gimnazista srác, Cody Banks, aki persze feltűnően esetlen, ha egy nőnemű lény közelébe kerül. Aztán egy nap a tornaöltözőbe belép egy napszemüveges nő, és szolgálatba szólítja Codyt: a hazának szüksége van rá. A szülei persze nem vehetnek észre semmit, úgyhogy a srác az öccsét is kénytelen bevinni a konspirációba. A gimnazista egy örült tudós örült fegyverkísérleteinek nyomába veti magát, hogy megállítsa örült világoralmi terveinek örült megvalósulását. A baj csak az, hogy a szupertitkos laboratóriumba csak akkor juthat be, ha előtte sikerül megszerettetnie magát főellensége kamaszlányával... Igazi családi film. Vagy olyasmi.

Londoni csapás Shanghai Knights

A vadnyugat leghetlenebb párosa, a kínai karatemester és a kétfalásbas cowboy egyszer már legyőzte legyőzhetetlennek látszó ellenfeleit; és most a sors újra egymás mellé tereli őket. Chon Wang (Jackie Chan), akit tulajdonképpen John Wayne-nek hívnak, megtudja, hogy apját, a birodalmi pecsét őrt megölték: a gyanúsított pedig Londonba menekült. Ő üldözőbe veszi, és régi társa, Roy O'Bannon (Owen Wilson) segítségével nekigyürkőzik, hogy beteljesítse a bosszú ravasz művét. No persze mindezt meglehetősen vigyorogtató módon, ahogy már azt megszoktuk. De úgy tűnik, ahhoz hogy végre az elkövető szemébe nézhessen, előbb fenekestül fel kell forgatniuk a békés, viktoriánus Londont, meg kell menteniük a királyi családot, meg kell verniük néhány angol testőrt, ki kell rúgatiuk a rendőrségről Arthur Conan Doyle-t, meg kell pofozniuk a kiskorú Charlie Chaplint, és a teljes siker érdekében esetleg még le kell ugraniuk a Big Ben csúcsáról. De ismerjük őket: nekik meg sem kottyan az ilyesmi. S bár Jackie bácsi már nem fiatalodik, de azért még egy-két évig elszorakoztat minket jópofi karatés poénjaival és zseniális koreográfiáival. Gy



Eredeti poszter





INTERJÚ ÁKOSSAL

„AZ FPS AZ ÉN MŰFAJOM”

Ákos már évek óta meghatározó alakja a magyar könnyűzenének, és ez gyakran nem is annyira „könnyű zenét” jelent. Persze a számítógép sem idegen közeg számára, sőt néha még játszani is van ideje – erről beszélgettünk.

Mióta foglalkozol a számítógéppel?

Elég régóta: az első 286-osomat kölcsönbe kaptam a diplomamunkám megírásához. Mivel nem értettem a programokhoz, sok értékes munka elvesztése árán szoktam össze a számítógéppel. Azután haladtam a korral, jött a 386-os, 486-os, 75 MHz-es Pentium I... Most 2,53 GHz-es Pentium IV-nél tartok, több ilyen gép is van a stúdiómban. Voltaképp autodidakta módon tanultam meg bánni a géppel, de felhasználói szinten jól elboldogulok.

Ha jól tudom, van egy számítástechnikai céged is.

A lemezeimen régóta vannak multimédiás részek – képek, videoklipek –, először ezek kezelőfelületeinek elkészítéséhez kértem fel a számítástechnikában jártas embereket, de mára létrehoztunk egy külön kis céget is programozókból, grafikusokból és webdesignerekből: ez a SmartWorks.

Van időd számítógépes játékokkal játszani?

Mostanában nem nagyon. Évekkel ezelőtt sokat játszottam, nagy kedvencem volt a Quake III, de a Team Arenát is gyötörtem. Persze ez is időigényes sport, gyakorolni kell, mert a neten hamar elvernek, ha nem vagy edzésben. Először nekem is, mint minden kezdőnek a rakéta volt a fegyverem, de később muszáj volt megtanulnom jól bánni a railgunnal is.

A Quake mellett milyen játékokat szeretsz még?

Az agyalós játékok nem vonzanak: az egész éle-

tem konstans problémamegoldás, ezért amikor játszom, szeretek teljesen kikapcsolódni. Az esetlen lövöldözés, főként az FPS az én műfajom, kevés taktika, sok akció. Persze ez csak elmélet, mert soha nincs időm játszani. A legutóbb kifejezetten az öcsém unszolására belefogtam a Mafia című opuszba. Remek, látványos darab, a zene is egészen kiváló, de a magamfajta kocagémernek annyira hosszú a játék, hogy a közepe táján már szívből utáltam, alig vártam a végét. Volt olyan, hogy elakadtam, az orvlövész-küldetésben a merénylet után például összevissza kóvályogtam a toronyban, és az öcsémet hívtam fel idegesen, hogy mondja már meg, mit kell itt csinálni. A vége viszont... meddig mentél el?

A kétharmada után feladtam.

Játszd végig. Ritka törekvés, hogy a posztmodern trendtől eltérően erkölcsi tanulsággal akar szolgálni... Ez egé-



szen váratlanul ért egy számítógépes játéktól. Mint említettem, nagyon tetszett a zenéje is – mármint a vonósdarabok, nem pedig az a „kamuharmincas évek” ami az autós részek alatt megy –, igazi mestermunka, ahogy az összes hang is.

És mi a véleményed az örökzöld problémáról, hogy károsak-e a számítógépes játékok?

Még az egyetemi évek alatt egy ösztöndíj kapcsán a hollandiai Groningenben jártam, ahol a közgázón a Railroad Tycoonot kiegészítő tananyagként használták. Ez nyilván ellenpélda, de akár magamon is tapasztaltam, hogy a játékmánia ugyanolyan szenvedélybetegség lehet, mint a többi. Eltérít a fontosabb dolgoktól, mert az alapösztoneidre hat – nem egyszer előfordult már, hogy a családi parti közepén kisurrantam, és azon kaptam magam, hogy a stúdióban ülök, és mafiázom...

Sok zenészt vonzanak a számítógépes játékok, Trent Reznor a Nine Inch Nailsből például épp a Doom III-hoz készít zenét és hangokat, vagy David Bowie néhány éve még fel is bukkant az Omikronban. Neked nincsenek ilyen irányú terveid?

Amikor megismertem a Quake-et, annyira tetszett a játék hangulata, atmoszférája, hogy egy időben komolyan foglalkoztatott: megkeresem az idSoftware-t, hadd használjam fel a Quake III és a Team Arena karaktereit, helyszíneit egy videoklipben. Erről már le tettem, de nagyon szeretnék részt venni számítógépes program elkészítésében, például szívesen írnék játékhöz zenét. Igazán élvezem a hangok, effektek tervezését is, tulajdonképpen zenészként és felhasználóként egyaránt vonzana egy ilyen feladat.

mazur



AUTÓPIAC

AZ AUTÓS HETILAP.

AZ AUTÓS HETILAP
2003/9. • Április 1. • 170 forint

AUTÓPIAC
Renault Thalia
1.4 16V kontra 1.5 dCi
16. OLDAL

AUTÓPIAC
Szigorúbbra büntető pontrendszer szabják
18. OLDAL

AUTÓPIAC
Velorex
MULTIÉVEZES
30. OLDAL

AUTÓPIAC
Opel Meriva
ESELYESŐ
24. OLDAL

AUTÓPIAC
Összehasonlító teszt
SAEWOO KARE
KIA RIO
SEAT CORDON
28. OLDAL

AUTÓPIAC
A minőségi választás
Tipp
Használtautó-melleklet
24. OLDAL

AUTÓPIAC
A KÖVETKEZŐ
BMW
LERANTJUK
26. OLDAL

AUTÓPIAC
Új Mazda. Új siker!
26. OLDAL

AUTÓPIAC
Mazda?
TESZT
ATDOLGOZTÁK ISMÉT A RÉGI TÍPUS
26. OLDAL

AUTÓPIAC
Autoárverések: használt kocsit olcsóbban

AUTÓPIAC
Egy tankkal!
1000 KM

AUTÓPIAC
HÁBORÚ IRÁKBAN:
Mibe kerül ez nekünk?

AZ ÚJ AUTÓPIAC
GYORSABB
BŐVEBB
ÉRDEKESEBB

Mikor tűnnek el a határok?
EU-CSATLAKOZÁS
AUTÓPIAC
GYORSABB + BŐVEBB + ÉRDEKESEBB

MINDEN KEDDEN

A HÍRLAPÁRUSOKNÁL!

KÖZÖSSÉG

No kéremszépen. Mindenki álljon szépen vigyázzba. Hihetetlen hőstettek-ről olvashatunk majd alább. Nem, nem az RFT-ből megismert superhősök térnek vissza. A valós élet, a hétköznapiak hősei azok, akiknek csodás történeteiket megtudjuk. S a végén mindenki tiszteljen! Hangosabban!!! Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghű-ven), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

Kondás-man

Gyu mester dícsérete...

Szervusz Gyu önagyságossága!!!!

A minap pont azon törtem a fejem, hogy téged nem tisztelnék eléggé! Bizony, hisz' gondolj csak bele: különböző élők és (élő)halottak azon vannak, hogy téged megoldhatatlan helyzet elé állítsanak... de ez nem fog összejönni!!!!

De vajon miért teszik ezt Veled? Veled, aki mindíg oly jó volt hozzánk, halandókhöz (és már halottakhoz)!

De én azt mondom, ne add fel!

Sőt: rendeld inkább meg az RVT-t! Részletek a Világegyetem Történetéből (FGK [Független Galaxisok Közössége] kiadó). Nagyon hasznos olvasmány...:-)

Amúgy az RFT sem volt rossz... dehát a Survivor kiadó kb. olyan sikeres volt, mint az anno Survivor néven futó band...

Ugyanis a kidó elkövetett egy nagy hibát: annyit eszük nem volt, hogy pl. egy-két CD (vagy netán DVD) lemezen jelentették volna meg a 42 kötetet...

No de, mind1...

Nos, ennyit kívántam mondani, további jó munkát a Mesternek és kellemes olvasást az olvasóknak (élőknek és holtaknak is!) Emígyen Sanyibátyósan: Ojjektum!!!!

Szervusz!

Nem tudom, tisztelnék-e, de remélem, igen, én legalábbis mindenkit tisztellek, mert engem anyukám jól nevelt, így aztán 10telni is tudok. Igazság szerint az RVT-t megrendeltem, de momentán elég hosszú a szállítási határidő.

A Survivor nevű banda ISTEN! Mind a mai napig hallgatom, az Eye of the Tiger például hihetetlen örökzöld lett és vannak csodás lírai dalaik is. DVD – dehogya, orra építhető szupergigapapetahüptilamikron méretű chipen van az egész, a gond csak az, hogy ha az ember véletlenül kitűszenti, mikroszkóp nélkül nehéz megtalálni. Érted?

Peti és Geri

<No subject>

Szejasz! Peti és Geri vagyok! VAn egy kérdésem: mit kell csinálni, ha a gázblömbében nem zlinyál a glogyó? Várom választodat! Amúgy a zújság jóú. A PC **** sz*r. ÚJSÁG! ÚJSÁG! ÚJSÁG! ÚJSÁG! ÚJSÁG!

Szejasztok!

Abban az esetben rebulgálni kell a hózendűtner

csallóját. Namármost ha a birligi nem kallog, akkor ott nagy a baj. Ilyenkor kiborgáljátok a káltavélte rippándékmányt, és akkor a rebula masszálni fogja a kilogot. Ez utóbbi nagyon fontos, mert a hergyugák csak akkor zlinyálnak, ha a palak mellett zerbitálod a pipitét. S itt a lényeg: a gázlömbe pipite nélkül mit sem ér! S akkor a glogyó is zlinyálni kezd lassú marszodással. Örülök, hogy segíthettem ebben a fontos kérdésben. Ha hasonló kérdések lenne, forduljatok hozzám bizalommal a jövőben is!

Lord Hunter

Acélállat I-III

HÁLY GYU mester!

Hogy ityeg? Csak azé írok mer szerintem rohadatul égő a képed a bemutatók előtti oldalon! PLÍZ VÁLTOZTASS!!!!!! Tenklyú verimáccs! Megvilágosodtam! Rájöttem, hogy neked sz*r! Minden áldott átke.. hoppábocsánat, asszem tudod miről van szó után elkecmeregsz a villamosig, 3/4 kómában felúrsz egy öregasszonyt az első székéről, végigalszod az utat, fölfolysz a szerkibe, és akkor, ha ez még nem lenne elég, találkozol egy rakás idiótával. Ha még nem vagy a klinikai halál állapotában benyomod a géped és egy rakás szellemileg alultáplálttól jött levelet kell elolvasnod. Naszóval részvétem! Teccikérteni?

Egyetértünk!

Szerintem is eléggé égő a képed, előbb eloltottam persze, s aztán fel is hívtam a plasztikai sebészetet, sajna le kell mondanom a Saabról, ha szebb fizimiskát akarok magamnak. Szerinted hogy döntsek?

A villamos igaz, az öregasszony nem, én jól nevelt vagyok, s egyébként is az ülésért versenyt futó nyanyák könyökölnék belém. Annyira bírom őket, haldokolnak, amikor felszállnak a villamosra, majd úgy sprintelnek az üres hely felé, mint Ben Johnson. S ha ott lenne a rögbiválogatott kapitánya, akkor be lehetne őket tenni a csapatba szélsőnek, úgy löknek félre. Nem is olyan veszélyes ez a levélözön, látnád azokat, amiket olvasatlanul kitörlök © ja és hol van az Acélállat II? Sehol sem találtam... Biztos Nati lenyúlta.

horadrim

há' nincs

Szevasz Gyu!

Van 1 pár kérdésem.

1.A GSGIS-en elindul a Splinter Cell?

2. Nem akarok én vádplni senkit de Bad Sector nem él kicsit vissza azzal hogy ő osztja a játékokat? (...)

3. A GameStar szinte tökéletes.Az 1etlen hiba(amit normális ember észre sem vesz)higy az 5. oldalon sokszor hibás a tartalomjegyzék.

De ez 1általán nem lényeges.

Na most ennyi.Asszem.De tényleg.Na csál

Szevasz

1. Persze, de csak akkor, ha hálózatban van.
2. Rémes, hogy mindent Ó akar megírni, szerencsére a baseballhoz nem ért (micsoda mázli)
3. Ez nem hiba. Hanem előre betervezett designelem, azaz ficsör (feature)!

L. Dániel

hm...

Hi GYU!

Elfelejtettem a zéléccédom ugyhogy sűrösen mond meg mert magamra szabadítom Balázs Palit azt nem lesz menekvés.Szerted ki lesz a bl győztes?(foci,vizilabda,hoki)A Tottenhamba ki a kedvenced?

(...) Még egy kérés azt békénhagylak:LEGYEN OLDALAS ARÉNA!!!

Na csumi

Hi!

A Zéléccélodv enni a gémsztárt! Jó étvágyat hozzá! Palázs Bali nem az a fickó, aki a Rémalom az Elm utcában szerepelt, csak azóta parókája van? Lehet, hogy összekeverem valakivel, csak arra emlékszem, milyen szép! Ki lesz a bl győztes? Passz, fociban talán a Real Madrid (bár én az Internek szurkolok inkább). Vízilabdában, remélem, a Domino, hokiban meg passz. Hajrá finnek!

Tottenhamban Robbie Keane a kedvencem, a vb-n nagyon megkedveltem, amikor a hosszabbítás végén gólt lőtt Ollie Kahnak. Az oldalas az nem valami malacból kihásított húsféleség? Mert én nem szeretem a malachúst, inkább akkor Steak Aréna legyen!

MailMan

Sziaaa!

Halió Gyu bátyó! Ejj, de rég írtam neked!

1. Remélem rájöttél, hogy az az enyhén Star Wars-os beütésű Gyu kalandjai Episode III tőlem származott. Tetszett?
2. Először nem ugrott be ki az a „Sanya”, de aztán rájöttem. Igen! Ó vót a tévében! Teccikérteni?
3. A GSGIS videó szörny...en jó volt :). Öcsém,



KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A Ti oldalatok

ekkor baromságot! Élőben még nem igazán láttalak titeket, ezért légszí magyarázd el, hogy ki kicsoda. Az első az Boe, a második Trf, de innentől bajban vagyok (Szittyót és Landreát felismertem).

- Na, az az archív GS. Azt tényleg csak a „hűség-előfizetők” kapták meg? Mert én is kaptam!!!
- Huhh...Ez az Echelon. Szörnyű. Azt se tudom, hogy kell kimondani. Ha még egyszer ilyen tré izét raktok be teljes játéknak, én nemtom, mit csinállok!!!
- Légszí ígérd meg, hogy a következő GS-ben nem lesz semmilyen EU-s reklám, mert már elegendem van az „IGEN”-esekből meg a „NEM”-esekből (hú de rossz szópoén). Tehát légszí.
- Ti tudtok valamit Piviék és a Moondragon új játékáról, az Idővíharról?
- Március 30-án volt a születésnapom!!Most lettem 1400. Nem! 140! Nem! 14! Nem! Éves! :) (remélem érted)
- Február 24-én megalakult a TGSD! Ez a haverokkal amolyan kis magáncég, ám a név ellenére semmi közünk sincs a GS-hez, ugyanis a rövidítés a The Great Shadow of Divine-t jelenti. Én találtam ki a nevet. Jó mi? Tehát még nincs célunk, de tagokat szívesen fölveszünk. Légyzi írd be a címem az újságba. Ja, egyébként a tagok: MailMan, Max, Arep, Sanyi, Zoli, chris és moby.

Halió!

- S akkor én is megismerem Amidalát? De jó lesz nekem (te, nem Natalie Portman játssza ezt a szerepet? Mert ha igen, akkor futás! Nem tudom hova kevertem el a nálam hagyott melltartóját...)**
- No more Sanya plíz!**
- Hmmm, a film szereplői nem járultak hozzá, hogy ezt az infót kiadjam. A piszkok ☹**
- Te hűtlen előfizető vagy? Nem szép dolog megcsalni az előfizetésedet!**
- Az Echelon egy baromi jó játék, igenis, megvédek, van benne úrhajó, meg lehet repülni, meg minden! Tutijó megakirály csokoládés császárság.**
- Tudod, ahhoz, hogy az Aréna leveleire válaszolhassak, olyan szellemi magasságokba kellett emelkednem, ahol már nem érhetem meg a marketingesek gondolatmenetét. Így nemtom, lesz-e ilyen reklám. Remélem nem.**
- Nem. Mi az?**
- Gratula. Én is voltam egyszer. De kigyógyultam belőle ☺**
- ZeroCool és én csatlakozni szeretnénk. Olyan szimpatikus, hogy nincs semmi célotok. Ez annyira tetszik nekünk! MailMan e-mail címe az érdeklődőknek: eminemd12drde@freemail.hu ! Hajrá TGSD!**

polski Azok a bizonyos finomítások

Ave, GameStar (Gyu)!

A múltkor az RFT-s cuccom ,rájöttem tők baromság volt, biztos megint azért nem

tudtam normálisat írni, mert nyugtatott a Pamela Anderson. Ilyen a világ... :-)

- Finomítások:** hát pl elég sokszor elírjátok az angol nyelvű címeiket (játék stb) és hát csak át kellene olvasni. Meg szerintem néha nem ártna poénos kép aláírások, mint anno 2000.Sz'al ilyenekre gondoltam.
- Ha megteszitek mindezt kaptok tőlem egy Maybachot (alapár: áfával 426 ezer Euro-no extras included) :) Vagy egy Lamborghinit? Szóljatok, UFO-m is van Area 51-ből légkondival és részecskegyorsítóval. (...)**
Kösz, hogy elolvastad. UP THE GAMESTARS!

Hali!

Te csak most jöttél rá ☹

- Mondj példákat, ugyanis mí dont szpíkingeljük az inglistot ☺.**
- Natalie mit mondott? Csak olyat akarok, ami neki nem tetszik! Muahaha (gonosz, sátni kacaj)!!**

Nekem az UFO jönne be jobban, de csak olyan kell, amit nem lehet fekete vírussal megfertőzni...

T. Gergely A hét kérdése

Cső meg ilyenek Gyu bácsi!

Ha az ember beszél akkor halja a hangját, ha gondolkodik is halja a hangját benn a fejében.Ugyebár szavakkal beszélünk amiket meg kell tanulni, akkor egy csecsemő aki még nem tud beszélni, hogy gondolkodik szavak nélkül, hiszen még nem ismer egy sőt sem. És aki süket na az, hogy gondolkodik? Egy szót sem hallot még életében. Na ez hogyan van akkor, erre keresem aválaszt, légszíves segíts, előre is köszike!

Cső!

Nézzük a dolgok másik oldalát. Amikor hirtelen egy tárgy feléd lendül, nekiállsz hallgatni a hangokat a fejedben? Nem? Elkapod a fejed ösztönösen? Igen? Na látod. A gondolataidat fordítod szavakká, nem fordítva: a gondolataid teljesen megfogalmazhatatlanok: így a süketnémák is kiválóan tudnak gondolkodni (még akkor is, ha az észlelésük kissé behatárolt), ugyanis nem szavakkal gondolkodunk, csak a gondolatainkat fejezzük ki szavakkal. S ha hangokat hallasz a fejedben, sürgősen keress fel egy szakembert ☺ Nem vagy örült, nyugi. Mindenki hall hangokat a fejében, és most például Dream Theatert ☺ Mennyivel jobb nekem!

Runner Rieper Egy hosszú történet

Hali Gyu!!!

Remélem ezt a levelem el olvasod, hisz érdekes a tartalma.Egy olyan fiúról szól, aki mindent képes megtenni a GS-éért. Név szerint rólam. ápr. 9. szerda, 21:39 Épp az Echelonon játszom, amikor kiderül, hogy lázas vagyok, ami nem is

lenne olyan nagy baj, de:

ápr. 10. csüt., 8:02 Épp az utazásra készülődök, mivel megyek Zeg-re a megyei fizika-versenyre Lentiből. Lázás is vagyok, a kocsit se bírom. 12:48 Hazaérünk épségben. A fizikatanárom vitt kocsival. Útközben kitéttük anyukámat a munkahelyén, engem pedig hazavittek. Megyek föl (a 4-en lakom), benézek a postaládába, érzem a GS illatát. Egyedül voltam otthon, és csak a szüleimnek van postakulcsa. És így, lázasan, szédülve a kocsitól, képes vagyok biciklire pattanni, és elmenni anyukámhoz egész Lentin és a piacon keresztül, csak hogy kivehessem a GS-t a postaládából.

Hali!

Te egy igazi hős vagy! Amerikai filmekben mindenki tisztelgnek Neked a film végén! Azért nekem lenne egy javaslatom: inkább másoltass magadnak postafiókkulcsot. Mert betegem biciklizve esetleg nagyon rosszul járhatasz...

L. Lórin A sors...

Egyszer volt holnem volt volt 1-szer én. Én menni Triatlona és megálóban olvasni régi GS-t! (Most büszke lehetsz rám!) Olvasom a régi GS-t!

Megszállottam olvasom! Nem veszem észre hogy jönni 59-es busz és 10 cm választott el attól hogy a Busz a GS-t kivegye! DE fölésméleltem és nem rakadni ki a GS-t a kezemből

- Je... Je... Jeszusom! Oh my god!!!! Válaszoltál! Kösz a válaszolásért!
- Hogy telnek a napok a Szekrényben? Bocs! Szekríben!:-D (...)
- Viccesen elemzem a FoP klánt a képek alapján?

Dozer- Ezen a képen Dozer testvérünk mutatja az utat a söröző felé.

Predator 4- Predator 4 morcos volt mert nem ízlet a cukrozot kutya?

Cameleon- Cameleon is very big smile.

Death- Unja a WCG-t mindenkit letarolt.

Caveman- Caveman is sleeping.

Kodiak- Kodiak szerint jó szaga van a Camera-nak.

Morte- Morte is morcos.

Tetris repülés közbe ki nézet az ablakon nem tett jót az arcának?

Sam- Sam nem nagyon komálja a Koreai-kat.

Szia!

Ma már Te vagy a második hős! Neked van postafiók-kulcsod? Mert ha nincs, gyorsan csináltass, a végén még biciklit kell venned, és be kell lázasodnod emiatt. Netán Te is hallasz hangokat a fejedben? Üristen!

- Elő szokott fordulni. Néha, ha jó kedvem van, tudod ☺. Mi az a Válasz Ói ás?**
- Nagyon kellemes, puha ruhák között, kellemes melegben. Csak azt tudnám, kié ez a melltartó itt...**
- Legjobb a kamera. Komolyan mondom ☺. Sam imádja a koreaiakat. Roston, félig átsütve! Muahahaha!**



Jemero

na ehhez mit szólsz?

Üdv mindenkinek!

Na remélem jó helyre írok az arénába. Na szóval most egy történetet szeretnék említeni amiről nem tudom nektek mi a véleményetek. Na szal történt, hogy még jó pár hónapja vettünk egy számítógépet a *****ban. Nagyon fain gép volt. Volt benne minden GeForce4 Ti.,80 GB Intel Pentium4 2,4 gh.Éppen Generalal játszott a bátyám amikor nekiállt siponi mint atom. Később kiderült hogy nem lehet használni a billentyűzetet és napszeg alaplap hiba. Ahol vettük is ezt mondták és hogy kicserélik az alaplapot Pesten... Úgy 3 hét alatt meg is volt. Na tegnap tegnap Splinter Cellt tolt a bátyám és UGYAN EZ történt a 3 hetes pesti alaplapcsere után... Még tegnap elvittük a gépet és azt mondták, hogy máma lejönnek Pestról a szervizből és megvillantják... meg is történt máma telefonáltak... és azt mondták hogy KICSERÉLTÉK az alaplapot és ugyan az történt szóval a WinXP hibája... Nekem csak az a furcsa hogy ha 3 héttel ezelőtt megcsinálták hogy kiserélték az alaplapot akkor azután egy napos tesztelés után ez hogy- hogy nem tűnt fel...???

És mostmár nem is tudom hol érdemes egyáltalán gépet vásárolni manapság, mert az egyik ismerősöm egy bevásárlóközpontban vettés ő még roszabil járt. De ha egy ilyen helyen mint ez ahol kiejeztetten elektronikai szakuzlet akkor tényleg nem tudom hol... Szerinted?

Szerintem ne engedd a bátyádat a géphez. Nagyon úgy érzem, hogy az Ő keze van a dologban. Noked nem tűnt fel, hogy mindig akkor megy tönkre, amikor Ő játszik rajta? Gondolom, az ismerősöd gépén is a bátyád játszott. Kérdezd meg a bratyódat, hall-e hangokat, és van-e postafiókkulcsa. Ezek nagyon fontos dolgok! Én magam szerelem a gépemet, mert olyan jó elmolyolgatni vele. Szerencsére az én bátyám nem tönkretenni szokta, hanem megjavítja a PC-keket, mert hát kissé nagyon ért hozzá...



K. Zoltán

Segítség!

Szeretném, ha segítenétek! Nekem van egy régi Voodoo Banshee kártyám, és most muszáj vagyok azt használni, mert a Geforce 4-es kártyám egy ideig nem használható. A legfrissebb drivert hol lehet beszerezni? LÉgysszi írjátok meg

Most a magánvéleményem következik (természetesen ez nem hivatalos állásfoglalás, hasonlósága bármilyen valós állásfoglaláshoz csak a véletlen műve lehet): szerintem sehol. Ugyan-is a Banshee-t ma már nem támogatja senki. Aki meg igen, annak nincs postafiókkulcsa. Tuti.



Szili

Subject!

Csumerázom a heberádkodat!

Nyakunkon a húsvét, a locsózkodás. Ilyenkor a rendes ember nekiáll levelet írni az Arénába. (most gyűn a kedvencem, a számozás)

1. Lécci ne rakj be Doom3 ócsárló leveleket az arénába, mert ahogy te mondtad: „...várjuk meg míg megjelenik!”
2. Lehetne több oldalas (330 oldal) az újság, mert túl hamar a végére jutok :-]

3. Pő az aréna is lehetne nagyobb, mondjak 30 ezer vagy... 300 ezer oldalas :-]

4. A „Gyu és a ő ebédje” c. képen milyen kaját szorongatsz? (nem vmi részletes a kép...)

5. Jó hogy most kicsit szünetel a „Részletek a Főd Történelmiből” (jól írtam??), szívesen olvassak, de nem tartozik különösebben az arénába.

Felrohantom a mondrákokat!

Szerencsére a húsvét el is múlt. Én ennek csak örülök!

1. Kéretik mindenkítől udvariasan ócsárolgató levelet írni a Doom3-ról. Mindenki felfogta? Megértette! Na azért. Mert ha nem, akkor...hol is van a shotgunom? Ki lopta el???

2. Igen, lehetne, alig 5000 forintba kerülne (na jó, lehet, hogy csak 4 ezer), szóval megérné.

3. S azt mind nekem kell megírni? SEGIÍTSÉÉÉ!

4. Zacsis leveleseket. Kb 40 darabot. Vagy 50-et. Imádom a zacsis leveleseket, és németeknél sok olyanféle van, amit itthon nem lehet kapni. Meg hát Natalie nem tud főzni.

5. Dehogyan szünetel, csak folyik a kutatás további részek iránt.



SztívÖn

<no subject>

Hi!

Képzeld el, 1X olvasom az Arénát. OK. Olvasom belőle a BVBV-s cikket, hogy a öregnéik+őregbácsik hogy csinálják a cuccot bent (ki is röhögtem a belemet a hasamból). 1X az életben +pillantom a VV-t (az igazit), és mit látok benne? Hát nem öregnéiket+őregbácsikat? Komolyan mondom, ott összes*rtam magamat. Q jó jós lenne belőled, Gyu komám, hallod-é? (remélem a RFT is beválik, legalább nem kéne többet iskolába járni!!! (vagy van barlangrendszerek-iskola??)) Na oké, remélem, hogy nem tom. Azt nem tom, hogy remélem hogy betesz az óriási Arénádba (ez a kedvenc rovatom a GS-ből (+ persze a hardver!!!)).

Hi!

Tudod, a baj az, hogy a jövő heti lottószámok még nem mennek igazán. Pedig ha azt meg tudnám jósolni, az lenne az igazi! Mellesleg pedig biztos a GS-ből vették az ötletet, hiszen honnan máshonnan vehették volna? Na jó, szerény leszek, nem mondom semmit... van barlangrendszer, sulis persze, ahol mindenki kenyéren és vízen él, és egy felügyelő járkál körbe ostorral, s aki nem figyel, annak odacsodít egyet ☹. Na tesszik ☹? Csak vicc volt. Kettőt csördít oda! Muahahaha!



haver haver

szalacsi nem érti

Hello jó munkásember!!!

Van nekem egy problémám teccikérteni? mégpedig az, hogy nem értem azt a Chart nevezetű dolgot. Például a múltkoriban számban, az volt odaírva, a RS:Rogue Spearhoz, hogy 86%. Na de kérem! Én tisztán emlékszem arra, hogy háá.. három nem harminc.. nem mégiscsak három éve a játék 10-ből 10-et kapott! Meg múltkor az UT 2003 tesztén: quake 3 92%, az UT pedig csak 91%. No comment! Amúgy sirály, überf*za stb. az újság! Amúgy elég béna csávó lehetsz, me má évek óta csak ígéretget az a SAAB-ot, de még most sincs!

Hello Malvin Haver!

Az igazság az, hogy amikor újra kellett értékelni a régi játékokat (hiszen a 10/10-es rendszer egészen másmilyen, mint a %-os) jól összedugtuk a fejünket, és megegyeztünk, hogy most itt és helyben kitaláljuk, melyik játék mennyit kapjon az összehasonlítás végett. Mivel nem tudtunk dönteni, úgy határoztunk, hogy az mondhatja meg, akinél a postafiók kulcsa van. Uhu nyert, így Ő mondhatta el! Viccet félretéve egy egybéként igencsak unalmas értekezleten döntöttük el, hogy a régi korszakból származó játékok százalékban mennyi érnek. Ja, hát béna csávó vagyok, valahogy sehol sem találok az elrejtett 10 millát. Vagy el sem rejtettem ☹? Lehet, hogy ott kéne megkeresnem, ahol Natalie melltartója volt...



Hacker

Boe igazi szereplése

Szevasz Gyu!

Nem is írtátok a GameStar-ban, hogy Boe szerepelt a (most kell majd kispolni!) Magellánban. Igaz régen volt már de csak most jutottam internethez. Jobb volt mint egy igazi műsorvezető! Nem volt az adás előtt lámpaláza? De a Magellánon én is felháborodtam. Tudjátok, hogy írták le a neveteket? Na itt van: Game Star! Éntudtomal úgy tudom, hogy egybe írtátok. Hmm passz. Ennyit a nyelvtanról. Sok sikert kívánok Boe többi műsorához. Az újság nagyon überállat. Csak van egy kis probléma. Túl jó. Ha beviszem az iskolába mindenki ráugrik szétszaggatja. Még azok is megnézik akiket nem nagyon érdekel a számítógépes játék... Bad Sectoron kívül ki még nálatok öreg róka aki nagyon emlékszik a régi játékokra. Egy kicsit hosszúra sikerült ez a levél. Ha nem választasz akkor rádküldöm a pitbullomat! De az újságba is betehetsz! Nagyon örülnék neki. Ja még egy kérdés: mivel öntözték meg a lányokat? Tűzoltó slag, szóda vagy pezsgő?

Szevasz Hacker!

Valóban egybeírjuk, azonban a tévéseket sehol, semmilyen körülmények között nem kell komolyan venni. Erről csak annyit, hogy legutóbb, amikor én szerepeltem, a kutyámat vittem az állatorvoshoz, hogy csipet ültessenek belé. Rólam pedig köztudomás, hogy macskám van. Szóval No Comment. Én is eléggé öreg róka vagyok, annak idején még HT-1080Z-n kezdtem Galaxianszel... A pitbulltól meg nem félek, mert majd a kutyám megvéd. Vagy majd a macskám ☹? Én nem öntöztem senkit semmivel, bár nagyon nézegettem a helyi tűzoltóautót, de nem akarták kölcsönadni sehogysem. A bunkók...

Ez volt tehát minden idők leghősiesebb Arénája, amelyben a dicsőség hihetetlen magasságaiba emelkedtünk. Kiderült, hogy a postafiókkulcs a legfontosabb tárgy a világon, az emberiség sorsa függ tőle. Figyelem! Ne engedjük a bátyánkat a gép elé, és csatlakozunk a TGSD-hez! Ugyanígy hangokat kell hallani a fejben, s végre előkerült Natalie melltartója is (állandóan emiatt hívogat, nem semmi a nő), én pedig rohanok a plasztikai sebészemhez, hogy gromálja a lidor kralpuszának mergeljét. S amíg a gronda robagálja a krenyót, maradok

Muahahaikusan maximális tisztelettel

Gyu

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



Miközben az e havi fókuszunk a Metal Gear Solid 2, a PC-sek körében még mindig tombol a Splinter Cell-mánia: a legtöbben ezzel kapcsolatban írtatok nekünk. Kiderült, hogy van egy bug a játékban: erre egyik olvasónk figyelmeztetett. Többen el is akadtak a játékban: itt jön a segítség!

Györi Autóközpont Rt. Indiana Jones ATET

Szia Badsector!
Szeretném ha segítenél az Indiana jonsnál!
Nemtudom,hogy a láncokon való ugrálásnál ha megáll alánc, hogy tudom újra mozgásba hozni?
Előre is köszönöm!

Csá! Az előre-hátra gombbal lendülj... előre-hát-ra ☺! Tudod, mint Tarzan. A Tarzan-üvöltést a szomszédok lelki és a Te testi épséged érdekében szerintem mellőzd...
Sok sikert! Bad

orcy Blood Omen 2

Hello Bed Sector!!
Lenne egy nagy kérdésem.A Blood Omen 2 , főel-lenségénél tartok , de nem tudom átvinni.Ar-ra rá jöttem, hogy a telekinézis elkölöm a perem szé-lére, de nem esik le.Már mindent próbáltam , de nem tudom átvinni. kérek segíts!!!!!!Help, help,help!!!!
Előre is kössz!

Szia!
A Sarafan lordot, ahhoz, hogy legyőzd, le kell löknöd a platformról. Ehhez azonban először is le kell „dermesztened” telekinézissel. Ezt lehetőleg úgy hajtsd végre, hogy éppen ne durrantson beléd. Amikor lemerevedett, akkor ugorj hozzá, hogy leöld. Amikor sikerül, akkor jön egy átvezető jele-net, majd a lord ismét támad: ezúttal ki kell véde- ned a támadásait (neked felesleges próbálkoz- nod), amíg az „örjögés”-szinted el nem éri a ma- ximumot. Ekkor vesd be az immolate-et: négyszer kell végrehajtanod, miközben ki kell védened a Sarafan lord csapásait. Jön az újabb átvezető mozi, melynek végén Kain-féle Soul Reaver kard- dal gazdagodunk. Ne csapkodj a pallossal, hanem védekezz, amíg ismét csak el nem éri a maxot az „örjögés”-szint. Kétszer kell berserk varázslattal megcsapkodnunk, aztán jól leesik, és meghal. End game. Congratulations! Gyóztél.
P.S.: A nevem egyébként BAD Sector... Tudod... B. a. d. Bad. Mint a rossz, angolul.

Feri Unreal II

Na hi bad.
Kicsit gáz van, úgyhogy írok. Itt vagyok unrealban a dakkos bolygón a főellenségénél. Lövöm én min- dennel, de amikor kettéválik mindig majdnem kinyír(az a sugár). Aztán még lövöm, de bírja.

Majd meghalok... Idegesítő! Te milyen fegyvert ajálisz ellene? Vagy milyen taktikát? A 02-es Gamestarban olvastam a tippet, azokra kérlek ne utalj. Az újság különben KIRÁLY. (Főleg, ha új- ságba berakusz.-ritkán olvaszusz e-mailusz)

Csá! Idézek Boe tippjéboe-l ☺:
„A Drakk főgonoszt gond nélkül ki lehet nyírni, ha ügyesek vagyunk. Arra kell csupán figyelni, hogy amint kettészakad a lény, az alsó részét ve- gyük üldözőbe (amelyik folyton megpróbál majd elmenekülni). Amíg külön vannak, a felső rész eléggé kellemetlen „tűzsugárral” próbál majd megrendszabályozni bennünket, ám ezt át lehet ugrani! Csak ügyeljünk az ütemre. Akkor sincs túl nagy gond, ha újra összeállnak: amikor ugyanis együtt vannak, elég bénán céloznak.”
Ennyi. Nem szoksz tippesz olvaszusz...?
Üdv: Bad

Bad Sector Splinter Cell

Itt a segítség egy kedves olvasónktól a múltkor fel- vetett Splinter Cell-problémára! Köszönjük Bossy!
Üdv: Bad Sector

Csá Bad Sector!
Itt küldök egy kis segítséget a mikrofonnal küz- dőknek. A jól végrehajtott mikrofonozásor je- lentkező „Mission Fail” tulajdonképpen egy bug. A liftes részre megoldást nyújt a GS áprilisi CD mellékletén lévő v1.1-es patch, azonban a „Kínai követség” pályán is kell mikrofonozni, és ennek a javítását nem tartalmazza a patch. Ekkor a kö- vetkező trükköt kell alkalmazni: a DirectX-ben a Sound fül alatt a Hardware Sound Acceleration-t No acceleration-re kell állítani, és ha minden igaz, akkor így működni fog (nekem legalábbis működött). Az info egyébként a hiva- talos honlap fórumáról származik.
Jó szórakozást! Bossy

Lacika Splinter Cell

szevasztok Gamestar-osok.ez az ujság a legjobb. Tudnátok segíteni a Sprintel Cell-ben.A második pályán ott elakadtam, hogy kinyitottam az ajtót a szemvizsgálatnál és azt írja, hogy mikrofonozzam meg a liftet csak én nem tudom, hogy hol van az üveg lift.Ha tudjátok lécci írjátok már meg.ha le- hetséges e-mailba.előre is köszi.Ti vagytok a leg- jobbak.

Csá!
Ha kijössz az udvarra, és háttal állva a kijáratnak

felnézel az épületre, akkor veled szemben a bal felső részben láthatod az üvegliftet, ahogy a két rossz arcú beszélgető lassan felmegy vele.
A további tippkehez lásd az előző hozzászólást!
Sok sikert!
Bad Sector

Máté Mafia

Hello Bad!
Most kaptam meg a Mafiát-t és nem tudom mit kell csinálni az első küldetésben!!Hogy kell lerázni a rosszfiúkat lécci írj E-mailt ha tudsz segíteni!!!

Hogy egy másik játék címét idézzem: „run like hell!” Vagyis (szabad fordításban): Rohanj, mint az állat! Amerre a nyíl mutat, arra kell futni.

Kálmán Splinter Cell

Hello.
Csak azért írok, mert elakadtam a Splinter Cell- ben, méghozzá a rendőrörsön, amikor megtalálom a kép mögött a fekete dobozt és egy számítógé- pet, amit ha használok, akkor kapok egy üzenetet(angolul). Na most nekem az a kínom, hogy azt az Istenverte dobozot az Úr-Istenért sem tudom felvenni. Légyszi, ha tudsz akkor segíts, vagy úgy, hogy megmondod a kódot, vagy pedig a megoldást mondod meg. Ha lehet még ma írj vissza. A nevem: Bond, James Bond

Csá!
Úgy látszik, egy kicsit jobban jártál volna, ha nem Bond, James Bond a neved, hanem Fisher, Sam Fisher, mert akkor rájössz, hogy a „fekete dobozt” effektíve nem kell „felvenned”, csak a kép mögött található cuccból kiolvasni a kódot, ami egyébként: 091772. Csak itt, csak most, csak Neked.
Üdv: Bad



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK



Sziasztok! Elérkezett a május, beköszöntött a tavasz! A lányok minden biznnyal már nem fognak elszáradni, mert alaposan meglocsoltuk őket. De akármilyen mozgalmasan is teljen el egy hónap, kis időt mindig lehet szakítani kedvenc kétbetűs háziállatunkra, a PC-ekre, mely, mint mindig, most is igen sok borsot tört az orrunk alá... (Ez a dolga. Vagy nem? – Gyu)



Nagy Dániel

Delta Chrome?

Szia Mady!

Először is hadd mondjam el, hogy az újságokat majdhogynem tökéletes!! A cikkek minőségével és a témaválasztással is nagyon meg vagyok elégedve! Csak így TOVÁBB!! Azért is írtam, mert pár napja a kezembe akadt egy újság, amiben azt írták, hogy az S3 Delta Chrome néven fog kártyákat gyártani! Vagy már gyárt? Azért kérdezem, mert nagyon érdekel, és ha ez igaz, akkor év végére egy új VGA-t vennék a régi GF 2-m helyébe. Ez sajnos már elég gyenge, de gondolom ezzel te is tisztában vagy. Vagy szerinted nem lesz olyan nagy durranás? Kérlek, válaszolj minél előbb!

Szia Dani!

Köszönjük a dicséretet, de tudjuk, hogy azért van még mit fejlődnünk ☺! A hamvaiból feltámadt S3 tényleg komoly részt szeretne kiharcolni a VGA-k piacának tortájából, de hogy ez mennyire fog sikerülni, azt nagyban befolyásolja majd az év végén debütáló Delta Chrome sikere. Három kártyát fognak kezdetben piacra dobni, az alsó kategóriás S4-et, a középkategóriás S8-at és a csúcsragadozó F1-et. Amit már lehet tudni, hogy 300 MHz körüli órajellel, 128 bites DDR memóriával fog rendelkezni, és körülbelül 2,4 gigapixel/másodperc körüli fill rate-et jósolnak neki. Megjegyzem, ez nem is olyan rossz, hisz a Radeon 9700 Prónak 2,6 környékén van ez az értéke. Persze kár lenne azt várnunk ettől a kártyától, hogy megjelenésekor lesöpri a nagyokat, de azért az elgondolkodtató, hogy 25 ezerért a nyár végére DirectX 9-es kártyánk lehet. Az S3 olyannyira bízik a Delta Chrome-ban, hogy már a Delta Chrome2 DDR is a tervek között szerepel, természetesen már DirectX 10-támogatással.



Roni

?????

Helló Mady!

Gépet szeretnék bővíteni a hetekben. Én egy P4-es konfigurációra gondoltam, ATI kártyával. Csak a legfontosabb részegységek érdekelnek. Cd-íróm, hangkártyám van. Ha lehet, akkor monitort is írok hozzá, mert a régi 14 colos már nem az igazi. Ja és azt nem mondtam, hogy 180 000 Ft-om lenne erre az akcióra. Egér, billentyű és ilyen kiegészítők nem kellenek, azokat megmentem a régi gépemből. Tápot kell vennem? Előre is megköszönöm a segítséget! GS a király!

Helló Roni!

Alaplapnak egy ASUS P4PE-t ajánlanék, pro-

cesszornak pedig egy 2,4 GHz-es P4-est. Nem tudom, milyen géped volt, de valószínűleg cserélni kell a tápot is, egy 350-400 W teljesítményűre. A memóriárák jelenleg igen alacsonyok, tehát ezt nem árt kihasználni, nyugodtan mehet bele 512 MB DDR RAM (333 MHz). Videokártyának egy Club3D ATI Radeon 9500 Prót javaslok, 128 MB memóriával. Vinyónak egy 80 GB-os Maxtor lenne a legjobb, 8 MB cache-sel, 7200 rpm teljesítménnyel. Ehhez már csak egy Philips 107T monitorra lesz szükséged, és mehet a játék!



Alias

Megint én

Helló Mady!

Remélem örülsz, hogy megint írok!!! De ismét lenne egy csomó kérdésem, amire szeretnék választ kapni! Első problémám, hogy vettem egy GeForce 4 MX kártyát, aminek TV kimenete van. Namármost, szeretném is használni, az MPG és AVI videóimat a TV-re kirakni, de nem jön össze, mert a kép hülye módon elcsúszott és így nagyon élvezhetetlen. A második gondom, hogy töredezettség mentesíteni szeretném a vinyóm, mert állandóan baj van és leállnak a progik, meg szórakozik az XP. Egy csomó dolgot letöröltem már róla, hogy gyorsabban menjen, de 60 GB-ot órákig piszkálja és alig 6%-nál tart. Nincs valami más módszer, hogy meggyorsítsam? Harmadik, egyben uccsó kérdés, tudnál nekem valami jófajta DDR memóriát ajánlani, mert nagyon idegegesít, hogy már kétszer halt be a ramom tuningnál. A pénz nem számít ☺! Csak vicc volt. További jó kávézgatást! Találkozunk nyílt napon!

Szia Alias!

Persze hogy nagyon örülök, már-már kedvem lett volna írni Neked, hogy mi van veled, csak hát nem akartalak zavarni ☺. Első problémáddal nem vagy egyedül, sokan kérdezték, hogy mit lehet csinálni a képpel. Nos, nagy általánosságban azt tudom mondani, hogy egy TVTool névre hallgató, 280 KB méretű progival orvosolni lehet a problémát! Ezt pedig a http://tvtool.info/index_e.htm címről lehet lehalászni. Ezzel a progival lehet a tévén jelentkező képet finomhangolni. Gyakran viszont még odáig sem lehet eljutni, hogy a tévén megjelenjen valami a feketeségen kívül. Ebben az esetben a driver lesz a ludas. Ha a friss meghajtóprogrammal is csődöt mondanánk, akkor sajnos csak egy megoldás marad. A neten fel kell kutatni a megoldást jelentő régebbi 30.82-es Detonator. A töredezettség-mentesítés sajnos roppant időigényes és nem

éppen változatos szórakozás, ráadásul nem hiszem, hogy ez megoldaná az operációs rendszer problémáit. Inkább formázd a vinyódat, és telepítsd újból az oprendszert. Memória kérdésében csak azt mondhatom mindenkinek, hogy érdemesebb márkásabb memória-modulokat venni, mert nem egy levél érkezett már azzal a panasszal, hogy tönkrementek a noname memóriák. Én személy szerint a Kingston és Corsair memóriákat ajánlanám, igaz, drágábbak a hagyományos RAMoknál, de tuning terén is megbízhatóbbak.



Indy

HELP

Csóváz GéeS!

Madykám, az én problémám egy keddi borongós napon kezdődött azzal, hogy zavart éreztem az erőben, akarom mondani a GeForce kártyám erejében. Minden jel arra utal, hogy bizony átállt a sötét oldalra az a piszok, mert egy barátságos Black Hawk Down pálya közben egyszer csak jobblétre szenderült. Azt mondták a szervízben, hogy megállt a venti és megsült a GPUL Most itt állok befürödve a játék közepe felé, VGA kártya nélkül. Gondolom már ki is találtad, mit fogok kérdezni, ugye? A kérdés így hangzik: Milyen VGA kártyát vegyek? A keret olyan max. 70 ezer lenne, plusz- mínusz egy-két ezer. Ajánlhatnál ATI és Nvidia kártyát is. Köszönöm a segítséget!

Szia Indy!

Fogadd őszinte részvételem! Emberek, emlékezzünk meg most egyperces néma csönddel Indy barátunk GeForce típusú grafikus kártyájáról, aki már az örök pixelmezőkön kergeti a poligonokat ☺! Komolyra fordítva a szót, én egy VGA Club3D ATI Radeon 9700 128 MB -os kártyát ajánlanék Neked, ez bőven belefér a keretbe, mivel 55-56 ezer nettó magyar forintba kerül. Ha az NVIDIA termékeit részesítenéd előnyben, akkor kicsit kezdvezőbb áron juthatsz kártyához, pl. egy VGA Chaintech GeForce4 Ti4600 128 MB GT61 „személyében”. Ez nettóban 52-53 ezer pénzt jelent (esetleg nézgesd át e havi grafkártyatesztünket, ott is vannak tuti dolgok – Gyu).

Ha jól látom, közeledik a lap vége, tehát jobb lesz gyorsan elmondanom a szokásos monológomat. Ha bármiféle problémátok, észrevételeitek, hozzászólásotok van a rovattal kapcsolatban, akkor a szokásos kv@gamestar.hu e-mail címen érthettek el.

Mady

A TI OLDALATOK MÁSİK OLDAL



A hónap szenzációja, a BEJELENTÉS kicsit lejjebb lesz olvasható, azonban azt máris elmondhatom, hogy jó szokás szerint megint nem unatkoztunk. Kitért a tavasz például, a nyakunk állandóan fáj, annyit forgolódnunk a lányok után az utcán...

Túl vagyunk a húsvéton is! Sosem hittem volna, hogy ez a nap is eljön, de szerencsére el is múlt. Én őszinte leszek, és bevallom, hogy nem locsolkodtam ebben az évben (ez persze nem tett boldogtalan-ná), de azért láttam, hogy mások megtették. Remélem, Ti is, és a lányoknak ebben az évben sem kell elhervadniuk.

Mi például ahányan voltunk, annyiféle húsvétoztunk, méghozzá néha igencsak meglepő módszerekkel. Tanuljátok ☺
Itt van például Samu, aki szétette a fejét sonkával, piros tojás helyett pedig a XXI. században stílszerűen Smarties-csokinyulat(!) kapott. Hova tűnik a múlt dicsősége, a csodás tojásfestési hagyomány... hmmm...

Mazur mester otthoni pályán vitézkedett, idézem: „Csupán a barátnőmet csaltam be orvul a fürdőszobába, majd felkaptam és behajítottam a sunyi módon előkészített kád hideg vízbe. Miközben prüszköltsz szegény, két kezemben két parfümmel jól összefújáltam...”. Nekem speciál tetszik ez a megoldás (Mazur kedvese nem nyilatkozott a kérdésben), remélem, jövőre Ti is bevetitek. Mady, mivel a hagyományokat tiszteli és kedveli, no és persze ápolja is, ezért egy szódáspalacknak látszó tárggyal rémisztgette a kora hajnalban ébredő pesti lányokat, több-kevesebb sikerrel! Van, akinek azóta sem sikerült feldolgozni a sokkot (voltam náluk Lipótmezőn, lassan kikerülnek a gumiszobából). Boe gondos előkészítés után adította el a locsolkodási bevetést:

„Jómagam felmérést készítettem nőismerőseim körében húsvét előtt, és szinte mindenki azt mondta, hogy nem szereti, amikor 1000-féle kölnivíz jut fejükre / nap. Ezért ebben az évben a húsvét totális liberalizációja mellett döntöttem: mindenki választhatott, hogy klasszikus virágos verset akar („Énkiskertész legényvagyok”), vagy tevést („Sivatagban fut a teve / Tele van a töke vele / Nálam van a töke leve / Megöntözhetlek-e vele”). Aztán pedig mindenki választhatott, hogy szagos kölnit akar, vagy szagtalan (ez utóbbi álcázott víz volt kölnisüvegben). És itt jön a poén! Gyakorlatilag az ÖSSZES nő a szagosat választotta, tehát csak a szájuk volt nagy, a hagyományokat már nem merték „csak úgy” megszegni! Hehe. Ilyenek ezek a nők ☺”. Szép volt Boe! Főleg a sivatagos rész! Hehe ☺...

Nézzük Bad Sectort, akiről kiderült, hogy gyermekkorától óta locsolkodni, így otthon ült, mustáros sonkát, tojást tolt az arcába és a Metal Gear Solid 2-vel nyomult. Lehet, hogy Ő tette jól? Szerintem igen, mert hát valahogy én sem rajongok ezért az ünnepért, így húsvétkor is anarchiztam (mentem toronyharcolni, éljen a húsvéti szeretet ☺). Ender Sopronban járt a szüleinél, illetve apósánál és anyósánál, s a család hölgytagjait lo-

csolta meg (ne felejtszünk meg Csengéről, aki nekem ez volt élete első húsvétja! Külön millió puzsi neki!) Ezt követően egy kedves barátja születésnapján volt, ahol nagyon finom volt a szendvics. Nekünk meg nem hozott. Háááát...

ESSÜNK ÁT DOBOZHALMOKON

Azok a kedves olvasóink, akik a legújabb hardverekről álmodoznak, az elmúlt hetekben a mennyországban érezhették volna magukat. Ugyanis Mady mester alaplapokat tesztelt (még mindig álmattal bolyong itt), így a P4-es alapú cuccok nagy toronyban álltak az asztala mellett (néha ledőltek, meg ilyesmi, sőt amikor mentünk haza, jól elbukunk benne). Mindemellett ZeroCool videokártya-tesztje is borzolta a kedélyeket (egymás kezéből tépkedték ki a GeForce FX 5800 Ultrákat, hátha valaki hazaviheti. Sajna nem lehetett ☺), mellette is hatalmasra nőtt a dobozhalom. Magyarán átalakultunk raktárrá, ahol a tesztelésben teljesen elcsigázott kollégák szerelték a hardvereket réveteg arcki-fejzéssel. A következő hónapban hangfalteszt lesz. Tessék? Hogy én írom? Mindenesetre hétfőgőn ereszttem majd neki a hangfalakat, ugyanis hét közben kissé feltűnne az irodaházban, ha hirtelen hullani kezdene a vakolat, mert kissé megküldöm a mélysugárzót. S higgyétek el nekem, meg fogom tenni! Én biza feltekerem a volumét! Csak azt felejtettem el, hogy a hangszóró rendszerek még sokkal nagyobb dobozokban vannak, mint az alaplapok. ÚRISTEN! Mentsetek majd ki a dobozok mögűl!

GAMESTAR NYÍLT NAP

Eljött az időőőő!!! Íme a nagy bejelentés!!! Végre lesz NYÍLT NAP!!!

KEDVES OLVASÓKÖZÖNSÉG!

Szerencsére egyre kevesebb levél érkezik rossz helyre, azonban még mindig előfordul egy-kettő, így ahogyan ez már szokás, ismét leírom, milyen levélcímeink vannak! Amennyiben az alább felsorolt témakörökben lenne írnivalótok, akkor a lent felsorolt e-mail címekre dobjátok leveleteket.

Aréna: arena@gamestar.hu (Általános levelezés, észrevételek, kritikák, novellák, sztorik, elbeszélések, rázós és unalmas kérdések stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Milyen alaplapot vegyek, milyen videokártyát válasszak, hogy állítsam át a BIOS-t, miként particionáljak egy drive-ot, mindemellett bármilyen más hardveres kérdés esetén.)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen

Helyszín: IDG-székház, VI. ker. Révay u. 10., alagsori konferenciaterem

Időpont: 2003. június 6. (péntek), 15.00-tól

Nevezés: a rendezvényre nevezni kell, elkerülendő a túl magas létszámot. Őt csoportra osztjuk az olvasókat (10 fő/csapat), csapatkapitányok: Boe, Szittyó, ZeroCool, Gyu és BadSector + minden csapathoz belsős és külsős GS-memberek csatlakoznak. Nevezni a GS-honlapon lehet (www.gamestar.hu, május 16-tól).

A várható program:

- 15.00: olvasók megérkezése
- 15.15: kezdés: Boe formálisan megnyitja az eseményt
- 15.20: vetélkedők kezdete, játékmester Samu és Meló
- 1. **játék:** Kvíz-játék különböző kérdésekkel (HWSW, játékok, PC).
- 2. **játék:** Erőfelmérés PC-s játékokon, egyénileg és csapatban is.
- 17.00: kötetlen beszélgetés, csoportos szerkesztőséglátogatás.
- 17.45: eredményhirdetés
- 18.00–20.00-ig: szabad játék

Díjazás: szoftver, GS-előfizetések, GS-ajándéktárgyak (póló, sapka stb.) no és persze meglepetések dögivel!

Ugye Ti is jöttök, mert én biztos (ha már cséká leszek, ugye ☺)!

Akkor találkozunk június 6-án, s addig is mindenki készüljön, aki a győztes csapatban (tehát az enyémben) szeretne szerepelni! (Khm... – Boe, CSK of the Forgotten Bloody Death Metal Angels) **Gyu**

kódot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél megtudni új infót.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu

(Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy lemondani azt.)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:

terjesztes@idg.hu (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb. FIGYELEM! Ezekkel a kérdésekkel a terjesztést zaklassátok.)

FIGYELEM, ISMÉT: Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy ilyen függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címetek.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

COLIN MCRAE RALLY 3

A következő hónapban végre csupa nagy név várható: bár a sok *beharangozás* ellenére már azt gondolhatták a kishitűek, hogy a Colin McRae Rally 3-nak végleg harangoztak, ámde közeleg a végleges verzió. Az ígéretek ott kezdődnek, hogy több pályát kapunk PC-n, mint korábban a konzolosok, de ez a legkevesebb, amivel kárpótolni fognak minket. Az Arany Korong, mely minden idők legjobb ralijátékát rejti, már közeleg szerkesztőségünk felé... most végre beteljesül a prófécia! Leszáll közénk maga... Nos, ha ily mértékű pátosz talán túlzás is egy autós játék esetében – főleg, hogy konzolon már mindenki végigtolta – azért nosza, örvendezünk-vigadozzunk.



GTA VICE CITY

A GTA 3-at annak idején Ti, a GameStar-olvasói is a 2002-es év játékának választottátok, így valószínűleg nagyon várjátok már a folytatást. Ezzel mi sem vagyunk másként, viszont nem kell tovább várni, májusban végre napvilágot lát a PC-s verzió, amely konzolon már jó ideje hatalmas siker. A Hallgatag Csávó tehát visszatér, hogy új és új rémtetteket kövessen el a tisztességes polgári értékrend rovására, gyanútlan járókelőket moleztáljon, békés családapákat rángasson ki autójukból, valamint elszártan üssön-vágjon. Bad Sector már fényesíti baseballütőjét, hogy szégyent ne valljon az utcai harcokban – valamint alig várja, hogy ezekről Nektek is beszámoljon.



MOTO GP 2

A Moto GP folytatását a motorszimulátorok rajongói legalább úgy várják, mint a Colin McRae-t azok, akik inkább a négy kerék mellett teszik le a voksot. Egy biztos, a Moto GP 2 szebb lesz, mint valaha (vagy legalábbis az első rész). Bár a készítő több pályát és valódi pilótákat, a 2002-es szezon összes statisztikájának követését is ígérik, néhány szkeptikus szerint – inkább ne mondjunk neveket – nem számíthatunk semmi újra. A jövő hónapban mindenesetre meglátjuk: ha kapunk egy olyan jó játékot, mint annak idején a Moto GP volt, mi már akkor is örülünk. (És még merjük mondani egyesek, hogy nem drága jó emberek ezek a számítógépesjáték-újságírók!)



ENTER THE MATRIX

Május (vagy az év?) legnagyobb filmes durranása lesz a Wachowski fivérek kultuszfilmjének folytatása, a *Matrix – Reloaded*. Neo (mmm, Mr. Anderson), Trinity és Morpheus mellett egy rakás új szereplő is érkezik. A filmbemutatóval egy időben jön a játék is – ezért mi valószínűleg a moziban, a premieren laptoppal az ölünkben fogjuk tesztelni a végleges verziót –, mely az előzetesek alapján egyszerűen nem okozhat csalódást. A film sztorijának mellékzálait dolgozza ki, így nem lövi le a poénokat. Hogy az Enter the Matrix az „iszonyatosan jó”, a „bombasztikusan jó” vagy csupán az igen szerény „nagyon jó” kategóriába kerül-e végül, azt a következő hónapban megtudhatjátok.



ÉS KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA...

...a 2001 szeptemberében megjelent akció-kaland, a **GROUCH** (GameStar, 2001/09). A fantasy környezetben játszódó hack&slash-ben elrabolt barátaink nyomában kell végigverekednünk magunkat pályák és szörnyek ezerein, miközben különböző fejtorókat és ügyességi részeket is meg kell oldanunk. A nem kevés humorral fűszerezett játék mindenkinek jó szórakozást fog nyújtani, ám nem ez az egyetlen meglepetés, melyet a júniusi számra tartogatunk: a kék GameStar nem kevesebb mint **4 CD MELLÉKLETTEL** fog megjelenni, melyeken a teljes játékon kívül több száz MB-nyi játékdemót, animációt, válogatott játékkiegészítéseket, térképeket, modokat, méghozzá a legnépszerűbb játékokhoz (GTA3, UT2003, stb.) és annyi segédprogramot, drivert és patchet találtok majd, amennyivel garantáltan el lesztek egész hónapban ©. Természetesen az ezüst GameStar ettől még szintén megjelenik, a maga kis 4,7 GB-os korongjával... Találkozunk a jövő hónapban!

4 CD-VEL!



MEGJELENÉS

kék GameStar: június 13. (péntek)
ezüst GameStar: június 13. (péntek)

Ne elégedj meg a megoldással



Legyen stílusod!

Áldoztál a tartalomra és a formát csupaszon hagyod? Törekedj a tökéletesre! A CShell (és VarioPack) tokoknak nemcsak a megjelenésük esztétikus, hanem a sérülések ellen is védik a bennük tárolt lemezeket. Könnyed, lapos formatervezésükkel szinte a zsebedhez vannak méretezve. Válaszd a tucatszínből az alkalomhoz legjobban illőt, hiszen Te is tudod, hogy az első benyomás mindig nagyon fontos!



A termékek megtalálhatóak az alábbi áruházakban:

Media Markt multimedia.hu

Bővebb információ - www.multimedia.hu/cd





GameStar World War III: Black Gold 2003/05.



IMPRESSZUM

Lapigazgató:
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu
Főszerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu
Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

E lapszámunk munkatársai:
Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu
Caris – (játékteszt) caris@idg.hu
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uti.hu
Csonti (játékteszt) – csonet@freemail.hu
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
Feworkh (videóágás) – szisvan@earthquake.hu
GyZ (játékteszt) – nonpluszltra@freemail.hu
Kecské (multi tippek) – kozma@printscreen.hu
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@yv.hu
Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu
Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
TRf (játék és SW) – trf@gamestar.hu
Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
Bíró Dániel (Platypus) – dbiro@idg.hu
Cimlapterv:
Darabont Gergely – darabont@printscreen.hu
Reklámreferens:
Kanfi Horváth Andrea – khandi@idg.hu

Kiadja: IDG Magyarország Lapkiadó Kft.
felelős kiadó:
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu
műszaki vezető: Birkus Imre
a szerkesztőség és a kiadó címe:
1065 Budapest, Révay utca 10.
levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-88-49 **telefax:** 269-56-76
e-mail cím: gamestar@idg.hu
bankszámlaszám:
10300002-20328016-70073285
terjesztési osztály: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
telefon: 474-8858
e-mail: terjesztes@idg.hu

Terjesztés
Terjesztik: A Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.
a két GS ára: 1596 Ft
előfizetés: negyedéves 3 735 Ft
fél éves 7 380 Ft
egy éves 14 364 Ft
a DVD GS ára: 1996 Ft
előfizetési ár (személyes átvétellel): 1427 Ft
(postai küldéssel): 1800 Ft
ügyfélszolgálat: 1065 Budapest Révay u. 10.
nyitva tartás: H–CS: 8.30–16.30, P: 8.30–15.00
régebbi számok: A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, megrendelhetők telefonon, a 474-88-59 számon, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
hibás CD: Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Nyomás
Nyomás: Révai Nyomda
Ügyvezető igazgató: Lázár László
HU ISSN: 15853187
A kiadvány példányszám adatait a MATESZ hitelesíti.

Megjegyzés
A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve tartásáért felelősséget nem vállal! A mellékelt CD-k a GameStar tartásmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatók! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.

A GameStar készítői (elkövetők)

Features:
Full 3D-orientational terrain
Day-and-night cycles and weather conditions affect the game and its strategy
Easy to use Mappeditor
Routes that enable groups to move about quickly
Simultaneous play on different playing areas (i.e., battlefield, base)
The ability to seal vehicles and structures
Power generators with limited range
The ability to capture buildings and vehicles
Modern-day vehicles and weapons from the "real world"
Units gain battle experience during the fight
Ammunition limits - ammunition is automatically delivered by supply vehicles. The player must see to it that the proper structures are built
The ability to replace units during missions
Units are brought into the action via transport helicopters.
Combine units
Private weapon systems (anti-aircraft, anti-tank, mass destruction weapons, highly destructive chemical weapons). The existing weapon systems allow the player to exploit weaknesses in the enemy defense. Each weapon has its own strengths and disadvantages.
Defense systems: missile defenses, decoys and anti-chemical filters.
Camouflage and jamming systems: STEALTH-units, unit camouflage, etc.
Electronic battle systems: eavesdropping on enemy communications, capture the photo stream of an enemy camera, computerized firing control.
"Technology Tree" - allows research to be conducted on new weapon types. Research takes place automatically, or the player must decide which technologies will be developed.
The ability to define custom vehicles based on already existing parts.
Pause-Mode - to stop the action and issue orders.
Advanced-Mode - allows access to extended unit control options.
Ability to modify the 3-D terrain. Builders and other construction vehicles can flatten the terrain, create bunkers or dig ditches.
Build bridges - the player can build bridges over rivers and gorges.
Tunnel Systems - there is a sophisticated underground trench system, available on most playing areas. They can be used to maintain communication under rivers or across mountains.
The areas of operation are filled with artifacts. These can provide money, new technologies, ammunition, unit repairs, etc. There are also special artifacts which will be defined within the mission.

System Requirements:
System: Pentium III 300 MHz
DirectX - compatible graphic card
At least 32 MB RAM
200 MB free disk space
DirectX-compatible graphic card
Hardware-acceleration with DirectX3.0, OpenGL or Glide

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az **F-Secure Anti-Virus** programmal végezzük, levelezésünk biztonságáról pedig a **Kaspersky Anti-Virus** program gondoskodik. Mindkét a ZF 2000 Kft., a szoftverek magyarországi képviselője biztosítja számunkra.

Az Információkért
ZF 2000 Számítástechnikai és Szolgáltató Kft.
Cím: 1016 Bp., Hegyalja út 5. Tel: 488 7700 Fax: 488 7709
Web: http://www.zf.hu E-mail: sales@zf.hu

PC CD-ROM

cdv
www.cdv.de

BLITZKRIEG

A LEGJOBB VÉDEKEZÉS A TÁMADÁS

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVEL



AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB VAIOS IDEJŰ STRATÉGIÁJA

- Több mint 200 3D-s jármű korhó páncélzattal és fegyverekkel
- Szövetséges, szovjet és német hadjáratok: több mint 80 küldetés
 - Különleges egységek: pl. vonatok és parti tüzérség
- Multiplayer játékok LAN-on vagy Interneten
- Előléptetések, különleges küldetések, fejleszthető fegyverzet
- 3D-s tájak hegyekkel, erdőkkel és folyókkal
- Járműadatházis

NIVAL
INTERACTIVE

POWERED BY
gameSpy

Keress a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Magyarországon forgalmazza:

automex
MULTIMÉDIA

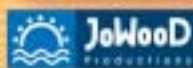
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu
Email: info@automex.hu

WWW.CDV-BLITZKRIEG.COM

ORANZZ



**FINCSI NARANCSBA CSOMAGOLTUNK ÉS ÍNYCSIKLANDÓZÓ ÁRON
KÍNÁLUNK EGY KOSÁRRA VALÓ NAGYSZERŰ JÁTÉKOT**



www.dynamic-systems.hu
PS: online shop nyitva 0-244