

Grouch – teljes verziós 3D akció-kaland játék

300.000 FT
ÉRTÉKŰ NYEREMÉNY

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar



Ára: 1596 Ft Előfizetve: 1197 Ft 2003. június

4 CD

50 kiegészítés 9 játékhoz
75 hasznos segédprogram
20 teljes verziós minijáték
+850 MB-nyi játékdemó

2003-2004 LEGJOBB JÁTÉKAI

MINDEN, amit tudnod kell az E3 befutóiról!

80 játék bemutatója 25 oldalon + 20 videó a CD-n!

COLIN MCRAE RALLY 3

GTA: VICE CITY



Extra ajándékok a CD-ken:

Warcraft III TELJES magyarítás

Exkluzív E3-as videoklip, Matrix XP – A filmparódia!



2003 - 06

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: Grouch (Rocko Guest) - 3D akció-kaland

Bemutatók: Star Trek: Elite Force II, Rise of Nations, Moto GP 2, Will Rock, Starsky & Hutch, Robocop, Medieval Total War: Viking Invasion **Mélyvíz:** DVD-író teszt, 5.1-es hangfalrendszerek tesztje, AMD processzortuning



GYORSLINK! GYORSLINK!

Sziaztok! Nem kell félni, rendben vagyunk agyilag, csak épp a GameStar legújabb, ebben a hónapban startoló szolgáltatására szerettem volna megfelelő módon felhívni a figyelmet; reményeink szerint ezt minden nettel rendelkező kedves játékkörült olvasónk gyakran használnak majd.

A gyorslinkek olyan, minden bemutatott, illetve leosztelt játék mellett feltüntetett számok, melyeket ha beírtok a GameStar Online-on található célirányú boxba, az ÖSSZES létező információt és kapcsolódó anyagot megkaphatják a programról. Ide értem az összes megjelent hírt, képeket, videókat, illetve minden lehetséges letöltést (demók, javítások), a kiadó/fejlesztő oldalára mutató, valamint az egyéb vonatkozó weblinkek kíséretében.

Következő szolgáltatásunk (©) ebben a hónapban a 4 CD a kék GameStar mellett; jelentőségét nem méltatom külön, a számok magukért beszélnek. De van itt még Grouch teljes játék, exkluzív Warcraft III-honosítás, E3-megaösszefoglaló, exkluzív Colin3-teszt, és még sok-sok olyan dolog, melyek felfedezése Rátok vár!

Ne habozzatok hát, vessétek bele magatokat az e havi GameStar-adagba!

Tengermély tisztelettel,
Boe/GameStar Team

PSX: Aki úgy gondolja, azzal találkozunk Agárdon a GS-táborban! (Mi ott leszünk, mert „úgy gondoljuk” ☺)!

PS2: A lapba csúsztatva találhattok egy levelezőlapot, mellyel semmi egyéb dolgokat nincs, mint kitölteni és bedobni a legközelebbi postaládába (még bélyeget sem kell rányalni)! Tegyétek meg légyszi, mert ezzel egyrészt sokat segítetek nekünk még jobbra tenni a GS-t, másrészt megnyerhetitek a 150 000 Ft értékű játékszoftverek és DVD-filmek egyikét-másikát!
Köszöketek előre is!



TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játékok: Grouch (Rocko Quest)	8

ÚJDONSÁGOK

E3-összeállítás	10
-----------------	----

FÓKUSZ

GTA: Vice City	38
Szabadság vagy „szerelem”	44

JÁTÉKBEMUTATÓK

Enter the Matrix	46
Humvee Assault	50
Robocop	52
Tien	53
Star Trek: Elite Force II	54
Will Rock	57
Rise of Nations	60
Medieval Total War: Viking Invasion	63
Empire of Magic	64
Mistmare	66
Salammbó	70
Colin McRae Rally 3	72
Moto GP 2	76
Hard Truck	78
Budget	80
Játékmúzeum	82

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek	84
Vice City-térképek	86
Vice City-tippek	88
Enter the Matrix	90
Mistmare	91
Rise of Nations-tippek	92

MÉLYVÍZ

Hardverhírek	96
Piactér	100
Hangfalteszt	102
GeForce FX 5600	105
DVD-író teszt	106
Chipsetek ismertetője	110
AMD-tuning	112
Windows XP-tippek	114
Hardverteszt-összesítő	116

MÁSVILÁG

Starmusic	118
Starmovie	119
StarDVD	120

KÖZÖSSÉG

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



26. OLDAL E3-ÖSSZEÁLLÍTÁS

„A bemutató első képein a Half-Life jól ismert öltönyös főgonoszáét láthattuk: először a régi '98-as verzióját, aztán jött az elképesztő minőségű 2003-as plasztikai sebészet! Nos, amit eddig számítógépes arcmodellezésről és mimikáról láttál, azt felejtse el...”

38. OLDAL GTA: VICE CITY

FÓKUSZ

„A pikareszk környezet rútt belsőt takar: a kubai és haiti gengszterek állandóan kegyetlen leszámolásokat rendeznek, és nem kímélik a közbeavatkozó rendőröket sem, egyszóval az utcákon patakokban folyik a vér... Nem sokkal jobb a helyzet a gazdag negyedben sem, ahol virágzik a korrupció, a beteges politikusok pornósztrárokkal hálnak, és Mártának hívatják magukat ☺.”



74. OLDAL COLIN MCRAE RALLY 3

„Külön kiemelésre érdemes a kocsi által felvert porfelhő vagy az esőben zajló vezetés. Utóbbinál nemcsak arról van szó, hogy a lapátok szorgalmasan járva takarítják a szélvédőt, de azt is látjuk, amint a cseppek szépen kúsznak a tető felé – feltéve, hogy „tisztességes” sebességgel közlekedünk.”



CD-TARTALOM

CD-k a „kék GameStar“-ban található!

EBBEN A HÓNAPBAN...

4 CD melléklettel jelentkezik kedvenc magazinotok, a GameStar. Mindegyiken közel 680 MB-nyi anyag található. Reméljük, sikerült annyi mindent felpaszírozni rájuk, hogy legalább egy hónapig ellegyetek vele ☺.

TELJES JÁTÉK!

A GameStar e havi teljes játéka az akciójátékok szerelmeseinek nyújt feledhetetlen szórakozást. Rockónak, a drabális erejű hősnek a gonosz orkok elrabolják menyasszonyát, és hősünk természetesen a lány keresésére indul. Harc és mágia segíti útján, miközben le kell győznie a rátámadó orkokat, goblinokat, Fekete Lovagokat, illetve egyéb teremtményeket. (A játék amerikai címe Grouch, az európai pedig Rocko Quest.)

JÁTÉKDEMÓK



Chaser (175,41 MB)

2044-et írunk. Amnéziásan ébredsz egy űrhajó fedélzetén, felfegyverzett katonák kíséretében. Azt sem tudod, ki vagy, és egyáltalán mit keresel ott... Ők tudják! A játékban egy apokaliptikus jövőbe jutsz el, megfordulsz majd a Földön és a Marson egyaránt. A Chaser demójában belekóstolhatsz ebbe az igencsak hangulatos játékba! Feltétlenül próbáld ki, ha teheted.



Rise of Nations (203,55 MB)

A Microsoft névhez stratégiai szemszögből leginkább az Age of Empires sorozat asszociálható. Az Age of Mythology megjelenése azonban mégsem hozta meg a hozzá fűzött reményeket. Mindezen idő alatt a Big Huge Games is dolgozott saját stratégiáján, mely azóta a szoftveróriás nagy reménységévé nőtte ki magát. Hogy valóban sikerült-e egy remeket alkotni, dönts el magad...

+ a továbbiak: Unreal 2, Port Royale, Star Trek: Elite Force II

MÉLYVÍZ

DivX v5.0.5

Ezúton is igyekszünk felhívni figyelmeteket egy nagyon fontos kis csomagra. A DivX kodek segítségével lejátszhatod a manapság igen népszerű DivX tömörítéssel készült állományokat (melyek „avi” kiterjesztéssel lettek ellátva). Ez tulajdonképpen csak „beletelepedik” Windowsodba, a teljes működéshez egy lejátszóprogram is szükséges (mellékelnek hozzá egy kis lejátszót, de az nem feltétlenül birkózik meg minden felmerülő problémával). Ezt a szerepet betöltheti többek között pl. a Windows Media Player is. A DivX kodeket feltétlenül telepítsétek, mert a mellékleteken megtalálható animációk nagy részének lejátszásához elengedhetetlen!



EXTRA

Warcraft 3 - TELJES HONOSÍTÁS

Egy igazi különlegességgel szolgálhatunk ebben a hónapban, hála a Huncraft Interactive remek munkájának. A csapat, hosszú hónapok tervezgetése és szervezése után elkészítette a Blizzard legutóbbi sikerjátékának, a Warcraft 3: Reign of

Chaosnak a teljes honosítását. Ez nem csak egyszerű feliratok átírását jelenti, hanem a komplett lokalizációt: az átvezető szövegek, a párbeszéd, a szinkronhangok, az átvezető animációk mind, mind magyarul szólnak hozzád, ha telepítetted ezt a remekművet.



ANIMÁCIÓK (20 DB)



Black & White 2



Doom 3



Half-Life 2



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

ROVATOK (12 DB)

Lelkes olvasóinknak, vagyis Nektek köszönhetően újabb rovatokat tudunk indítani. Az egyik egy amolyan Forma-1-es összefoglalás, melyből több részletet is megtudhattok az idei bajnokság aktuális állásáról, érdekességeiről.

A másik a nagy sikerű gengszterjáték, a Mafia rovata, melyben megismerkedhettek a programmal, sőt még újabb izgalmas infokat is megtudhattok.

Még mindig **rovatalkotókat keresünk!** A felállás ugyanaz, mint 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

E3 2003 (A CD-n is!)

Biztosan sokan tudjátok, hogy idén is megrendezték a világ legnagyobb játékiállítását, az E3-at. Természetesen mi is jelen voltunk, és jó szókásunkhoz híven ismét filmeztünk egy kevéskét. Sajnáljuk, hogy nem tudtatok velünk jönni, mert egy sima videón keresztül nem lehet átélni azt a remek élményt, amelyet egy ilyen nagy horde-rejű show ad. Azért érdemes mégis beelukkantani, hiszen nem mást láthattok ezen képsorokon, mint a játékvilág jövőjét!



MATRIX-XP (A CD-n is!)

A hatalmas nagy Mátrix-lázban égve egy egészen új epizód bukkant elő a neten. Német megalkotóinak szeme előtt egyetlen cél lebegett... a szórakoztatás ☺. Biztosan láttatok már mókás

kisvideókat és hasonló ténykedéseket (példának okáért ide vehetjük saját készítésű Barkács rovataunkat). Nos, a Mátrix-univerzum legújabb vívmánya ez a videó, melyet mindenkinek csak ajánlani tudunk! **KÖTELEZŐ** megnézni ☺.

Exkluzív játékanimációk:

E hónapban az E3-nak köszönhetően igencsak különleges válogatást tekintettek meg. Ez egészen pontosan 56 videót jelent, melyeken a következő egy-másfél év játéktermését szemlélheted meg. Ezek közül 6 exkluzív is készítettünk, melyeket újfent csak a GameStar olvasója, vagyis Te nézheted meg. Melyek is ezek a különlegességek? Lássuk csak: Black & White 2, Colin McRae Rally 3, Star Trek: Elite Force II, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, The Movies, Tron 2.0



DEMÓK

Port Royale



Star Trek: Elite Force II



Unreal II



ANIMÁCIÓK (56 DB)



Call of Duty

+ a továbbiak:

Age of Mythology Titans, Age of Wonders: SM, Alias, Armed & Dangerous, Battlefield Command, Beyond Good & Evil, Blitzkrieg, Broken Sword 3, Chaser, City of Heroes, Conflict Desert Storm II, Echelon Wind Warriors, Far Cry, Full Throttle 2, Galaxy Andromeda, Greyhawk, Hidden & Dangerous 2, HomeWorld 2, Horizons, Kreed, Lock On, Lords of the Realm 3, Moto GP 2, Nexagon: Deathmatch, Northland, Port Royale, Prince of Persia Sands of Time, Psychotoxic, Railroad Tycoon 3, Rainbow Six 3: AS, Republic: The Revolution, Sam and Max 2, Secret Weapons Over Normandy, Shadow Ops: Red Mercury, Sinbad: LotSS, Star Wars: Galaxies, Star Wars: Jedi Academy, Star Wars: Kotor, Star Wars: Republic Commando, The Matrix Online, Thief III, Tomb Raider: Angel of Darkness, Tron 2.0, UFO Aftermath, URU Ages Beyond Myst, Warhammer 40000, World of Warcraft

EXTRA

Kiegészítések 17 játékhoz!

Ebben a hónapban még magunkon is túltettünk (persze csak és kizárólag a Ti kedvetekért ☺). Nem kevesebb mint 17 különféle játékhoz gyűjtöttünk össze jobbnál jobb módosításokat (modokat, avagy más néven játékkiegészítőket). Így aztán – kizárásos alapon – biztosak vagyunk abban, hogy Te is találsz majd kedvedre valót. Lássuk, mely játékokról is van szó:

Alien vs Predator GOLD, Battlefield 1942, Battlefield 1942: Road to Rome, Command & Conquer: Generals, Elder Scrolls 3: Morrowind, Ghost Recon, Grand Theft Auto 3, Half-Life, King Pin, Medal of Honor: Allied Assault, Quake 3, Return to Castle Wolfenstein, Soldier of Fortune 2, Rainbow Six Raven Shield, Unreal, Unreal Tournament 2003, Warcraft 3



TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

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

Játékterem: 100 csalás/trainer 83 játékhoz, 318 screenshot 42 játékról, 44 háttérkép 14 játékról

Rovataink: Elasto Mania, FIFA, Forma 1, Grand Theft Auto 3, Heroes of Might and Magic, Hungarian Sim World, HTML Programozás, Humor, Játék Honosítások, Mafia, Ti küldtétek!, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Extra: 42 játékhiba, 74 vicces Windows-kép, 4 általalok küldött érdekesség

Mélyvíz (programok száma kategóriánként): Driver (8 db), Audio (10 db), CD-író (2 db), Egyéb (33 db), File Manager (4 db), Grafika (9 db), Internet (19 db), Lejátszó (7 db), Tömörítő (2 db), Videó (2 db), Víruskereső frissítés (4 db). Ezek között található 65 korlátozott ideig használó, valamint 35 ingyenes program (drivereket és vírusadatbázisokat nem számítva).

The Hulk



AMIVEL A DVD-S TÖBB A CD-S VERZIÓNÁL:

A DVD természetesen tartalmazza a 4 CD összes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott rajta helyet, mint pl. 30, csak itt megtalálható játékkiegészítés, 36 extra játékanimáció, 25 exkluzív segédprogram, 80 egyedi freeware játék, két, csak a DVD-n elérhető játékdémó stb., stb.

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!



ARTHAS HŐSKORÁBAN

GROUCH (ROCKO QUEST)

■ KATEGÓRIA: fantasy akció ■ KÖRNYEZET: high fantasy ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: persze!

Ármány, szerelem, izgalom, nevetés – nem is kell több egy jó kis filmhez, egy játékról már nem is beszélve. E havi teljes játékunk pont ezeket a jellemzőket sorakoztatja fel, képregénystílusban.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Revistronic
■ KIADÓ
GameStar
■ WEBOLDAL
www.revistronic.com

E havi teljes játékunk az akcióprogramok kedvelőinek és a nosztalgizni vágyóknak nyújt élvezetes kikapcsolódást. Ugyanis a Grouch (Európában Rocko Quest) klasszikus platform-ügyességi játék, azonban egyedül megoldásokkal és 3D-s grafikával.

A történet szerint (amit a fölöttébb kacagató intróban is megcsodálhatunk) Rocko,

mellett néhány igazán gondolkodtató is, de szerencsére a készítők sehol nem kényszerítenek arra minket, hogy elveszünk a kapcsolók tengerében. A feladatok sokkal inkább agytekervényeinket és reflexeinket mozgatják meg. Természetesen út közben különféle varázsigéket is gyűjthetünk, illetve fegyvereket is találhatunk, sőt az erősebb cuccokat egy-egy el-

A játék egyik nehézsége azonban a nem igazán átlátható mentési rendszer. Ha az ember nem tudná, hogy nem így van, azt hinné, hogy konzolos átirattal áll szemben (pedig nem ☺). Minden egyes pálya alszakaszokra van bontva, és ha meghalunk, akkor az éppen aktuális alszakasz eljéről folytatjuk kalandunkat. Ez idáig rendszerben is volna, azonban csak akkor nyílik lehetőség mentésre, ha befejeztünk egy pályát. Így az elején sajnos elég nehéz a játék, ha viszont beletanulunk, akkor az a pályánkénti öt élet (amelyek mellé természetesen bónuszokat is gyűjthetünk) könnyedén elég lesz a játék végigviteléhez.

Az előbb említett mentési nehézség jó pont is lehet egyben, ha arra gondolunk, hogy a játék egyik kiemelkedő erénye, a hangulat mellé így már szavatosság is társul. Ezért a Grouch nem az a tipikus „egy délután alatt végigviszem” jellegű játék. Ezek után nincs más dolgom, mint hogy legalább olyan jó szórakozást kívánjak Nektek, mint amit mi éltünk át itt a szerkiben, jó pár délutánt átgrouchozva (csak arra kérlek Titeket, hogy Szittyónak be ne áruljatok!).

ender

„...az erősebb cuccokat egy-egy ellenfétől kell elkérnünk (hogy ő ideadja-e vagy sem, az már rajtunk múlik)...”

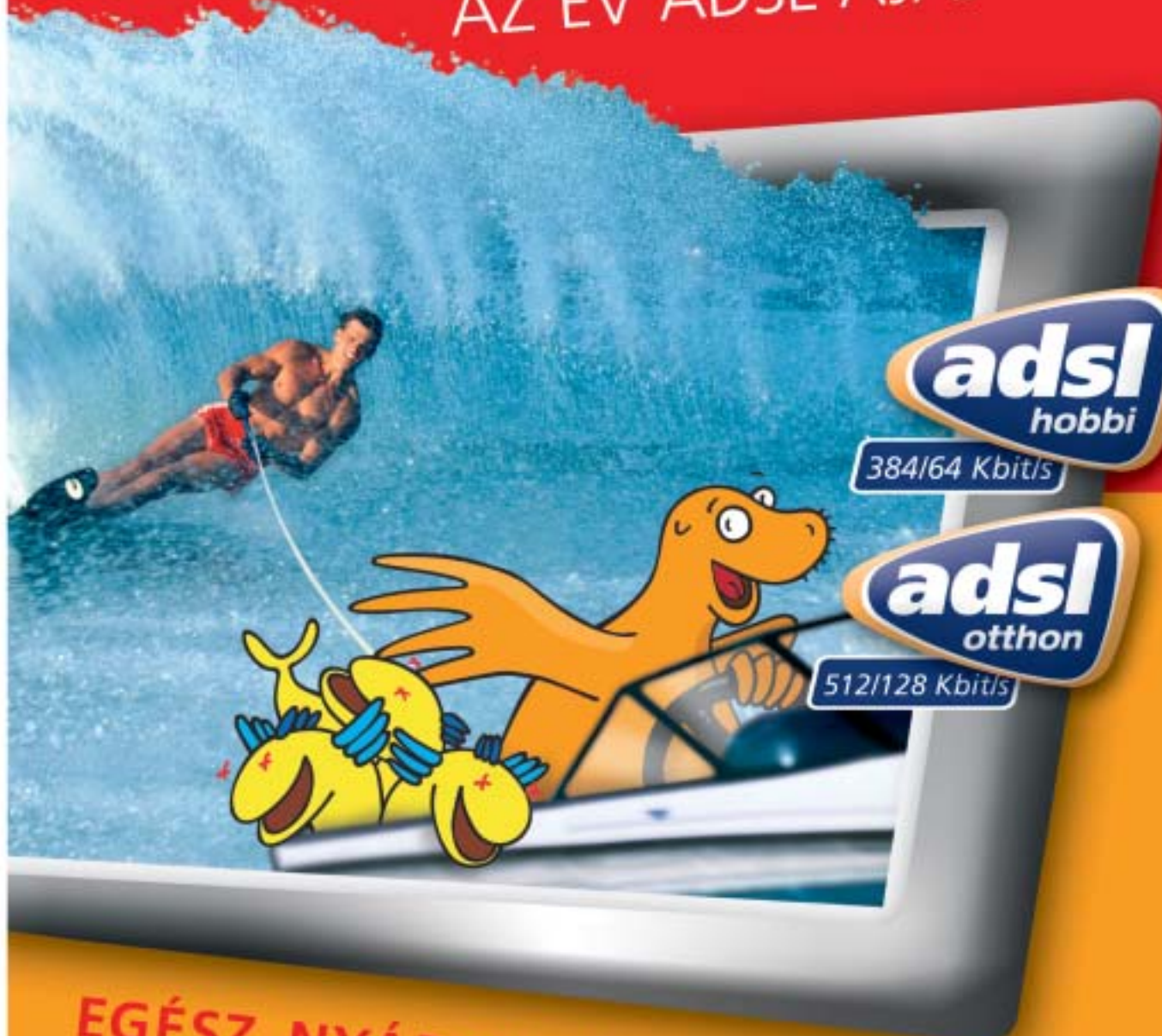
a nem éppen értelmi képességeiről híressé vált harcos épp romantikus kapcsolatot létesít egy szépséges kis csajszyival, amikor a gonosz orkok-goblinok vezére elrabolja őt (nem Rockót). Hősünk nem rest, és a horda által szédült és lerabolt vidéken keresztül elindul a Fekete Kastélyba, hogy visszaszerezze menyasszonyát. Útja során különböző logikai-ügyességi feladatokat kell megoldania. Szerepel közöttük a megszokott mozgó platformra ugrálás és hatalmas baltával való szörnyirtás

ellenfétől kell elkérnünk (hogy ő ideadja-e vagy sem, az már rajtunk múlik). Szintén a program előnyeként kell megemlíteni – természetesen a klasszikus játékmenet mellett – a nagyon aranyos és hangulatos grafikát. Számos játékprogrammal ellentétben itt a designerek alaposan megdolgoztak a pénzükért, minden ellenfél, épület és tereptárgy nagy-szerűen illeszkedik abba a rajzfilmes hangulatba, amely talán a *Dragon's Lair* új részéhez hasonlít leginkább.



SIESS, HA GYORS AKARSZ LENNI!

AZ ÉV ADSL AJÁNLATA.



adsl
hobbi

384/64 Kbit/s

adsl
otthon

512/128 Kbit/s

EGÉSZ NYÁRON INGYEN!

Szupergyors, korlátlan internet – válts most! Ha az akció ideje alatt
rendeled meg ADSL Otthon vagy Hobbi előfizetésünket, a nyári havidí-
jakat nem számlázzuk.* Siess, ha gyors akarsz lenni, Axer majd vezet.

HÍVD AZ 1234-ET!

www.axelero.hu

sebesség mindenki**NET**

 **axelero**
inter**NET**

A MATÁV CSOPORT TAGJA

* Az akció hátréltatkozati időtartama esetén érvényes, 2003. június 1-15-ig augusztus 31-ig, 4900 Ft belépési díjjal, a Matáv- és Vívendi-területek lefedett településein. További részletek: www.axelero.hu, 1234

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Los Angeles

Kedves Olvasók!

Eljött hát végre az E3, a számítógépes játékipar éves fesztája. A GameStar Team is képviseltette magát ezen a hatalmas kiállításon, hogy tájékoztasson Titeket, milyen nagy durranások is várhatóak a következő egy-másfél évben. Ezért összevagdeltük a legjobb, legígéretesebb játékokat, megfűszereztük őket egy kicsit pár saját benyomással, és most tálaljuk is, ahogy kijött a sütőből, azon melegében!

Jó böngészgetést:
GameStar Team

u.i.: A gyorslinkek segítségével a gamestar.hu-n az adott játékokkal kapcsolatos legújabb infókhoz is hozzájuthattok. Használjátok őket egészséggel!

AGE OF MYTHOLOGY - TITANS

TITÁNOK, TITÁNOK MEGJÖTTEK-E MÁR?

Azért vannak még RTS-ek, és vannak még jó ötletek! Köszönhetően az Ensemble Studiosnak ismét lesznek álmatlan éjszakáink. No persze ez csak egy kiterjesztés, ennek ellenére elég jópofának tűnik: ahogy ez lenni szokott, jön egy új faj (atlantisziak), új egységek, új effektek, új erők és hatalmak; vagyis csak a szokásos. Vagy mégsem?

Az atlantisziak egészen érdekes népek, teljesen másképp, más taktikával kell velük játszani, mint ahogy azt megszoktuk. Tudnak teleportálgatni mindenfélét (mint a StarCraftban a Nydus Canals), mindemellett nem kell a szokásos erőforrás-gyűjtögetést használniuk. Inkább úgy fogalmaznánk, hogy az AoM és a StarCraft jól sikerült elegye ez a kiterjesztés (s vannak benne döbbenetesen jól kinéző és erős titánok is!). Magyarán: dögös lesz a cucc!



KATEGÓRIA: RTS
KIADÓ: Microsoft
FEJLESZTŐ: Ensemble Studios
MEGJELENÉS: 2003 szeptember 14.
GYORSLINK: 312
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

ALIAS

LARA CROFT, ALIAS SYDNEY BRISTOW

Lara Croft visszatéréseivel természetesen ismét megszapordtak a dögös női főszereplőket felvonultató külső nézetes akciójátékok. Az Aliasban Sydney Bristow-t, egy ördögien ügyes női CIA-ügynököt irányíthatunk, aki idegen szervezetekbe beépülve éles eszével, csáberejével és persze kőkemény ökleivel vágja ki magát a legnehezebb szituációkból is. Sablonos? Nos, talán

igen, de a főszereplőnő tényleg igazi bombázó, mind a játékban, mind az életben, ugyanis egy valódi, nálunk kábeltévé nézhető tévésorozat adaptációjáról van szó. A játék egyébként szerencsére nemcsak gypáról szól, hanem csinos ügynökönknek ügyesen is kell csacsogni az ellenséggel, az ügyességi, lopakodós részek pedig némileg a Splinter Cellt idézik.

KATEGÓRIA: 3D-s akció-kaland
KIADÓ: Acclaim
FEJLESZTŐ: Acclaim Studios
MEGJELENÉS: 2003 ősz
GYORSLINK: 420
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO


ARMED AND DANGEROUS

„SEMIMI CICÓ, NÁLAM VAN A SLUKKER!”

Annak idején egyik nagy kedvencem volt a Giants, úgyhogy rendkívül megörültem, amikor a LucasArts standján láthattam viszont a fejlesztő csapat, a PlanetMoon legújabb játékát. Az Armed and Dangerous éppolyan morbid és hasfal-



KATEGÓRIA: akció
KIADÓ: LucasArts
FEJLESZTŐ: PlanetMoon
MEGJELENÉS: 2003 tél
GYORSLINK: 385
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

szagató humorral, őrült és mégis jól megkomponált akcióval, kidolgozott sztorival, valamint látványos grafikával rendelkezik, mint nagynevű elődje. Állítólag a játék „igaz történet eseményei alapján készült”, de ezt alig bírom elhinni, annyira elborult poénnokkal és idióta idegen lényekkel fogunk találkozni ☹. A főszereplő Roman, egy mesterbűnöző, aki egy „Lionhearts” (hmm ☹...) nevű bandát alapít, és állig felfegyverkezve nekiindulnak, hogy egy zsarnok király seregével szembeszállva végrehajtsák a tökéletes bűntényt. A bandatagok közül leginkább Q1-11-et érdemes kiemelni, egy felsőosztálybeli, csontváz felépítésű droidot, aki önmegvalósítása rögzös útja legfontosabb állomásának a... tea iránt kialakított mély rajongását tekinti ☹... A játékban mind az átvezető mozik, mind az agyament fegyverek terén hatalmas poénnokkal találkozunk – ritkán szoktam hangosan röhögni kiállított játékokon, de most végre ez is megtörtént velem. Az egyik legidiótább fegyver például a „fordító”: hősünk ezt a kutyüt egyetlen mozdulattal a földre lerakva megfordítja a gravitációt: rajta és csapatának tagjain kívül minden a feje tetejére áll, így ellenfelei az ég felé zuhannak, majd visszaálláskor lepotyognak a földre.

Az Armed and Dangerous szerény véleményem szerint igazi nagy durranás lesz, amely nemcsak a Giants-, hanem az egykori MDK-részek hangulatát is idézni fogja.

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Második világháborús sci-fi

A Secret Weapons of WWII a BF1942 második kiegészítője, s mint ilyen, jogosan várható el tőle az a játékmenetbeli frissülés, melyet a német és szövetséges laboratóriumok soha nem látott, bizarr gépszörnyei, a titkos alakulatok és a titkos helyszínek eredményeznek majd. A játékot tovább színesítik a változatos év- és napszakok, illetve az „objective” mód megjelenése is, ám a legnagyobb mókát minden bizonytalannal a német „rakétahátizsákkal” történő repkedés jelenti majd.



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: EA
FEJLESZTŐ: Digital Illusions
MEGJELENÉS: 2003 vége
GYORSLINK: 367
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

BORDERZONE

HATÁRSÁV

A Baldur's Gate legjobb hagyományait követő szerepjáték a Borderzone, amelyik annyi új dolgot tud majd felmutatni nagy elődjéhez képest, hogy a távoli jövőben játszódik. Egészen pontosan a Terra nevű bolygón, ahol a megmaradt (nem túl sok) ember egyike vagyunk. Egy kis településről kell indulnunk, és pár óra játékidő után megmenteni a világot. Körrökre osztott harcrendszer, gyönyörű (!) 3D-s grafika, akár tízfős, általunk irányított csapat és – remélhetőleg – érdekes sztori fogja jellemezni. A fejlesztők az előnyök közül kiemelik még a nemlineáris történetvezetést, remélem, sikerül nekik jól megoldaniuk ezt a feladatot.



KATEGÓRIA: szerepjáték
KIADÓ: 1C
FEJLESZTŐ: Saturn+
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 41
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

BREED

HALOGATUNK, HALOGATUNK...



KATEGÓRIA: FPS/TPS
KIADÓ: CDV
FEJLESZTŐ: Brat Design
MEGJELENÉS: 2003 augusztus 29.
GYORSLINK: 69
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

Bár a Breed első ránézésre nem több egy egyszerű Halo-klónnál, több olyan tulajdonsága van, amely miatt megéri várni rá. A futurisztikus FPS-ben az idegenek Föld bolygó ellen intézett támadása szimultán globális konfliktussá fajult (vajon miért), amely egyszerre zajlik orbitális pályán és a földfelszínen egyaránt. A grafika lélegzetelállító, szabadon váltogathatunk FPS- és TPS-nézet között, bármikor bepattanhatunk egy dzsipbe vagy egy csapatszállítóba, de még egy űrhajóba is, hogy a külső gyűrűn vegyük ki részünket az idegenek henteséből! Az izgalmasnak ígérkező sztori, és a kidolgozott multis rész pedig szintén bizakodásra ad okot.



BLACK 9

FEKETE 9 FELRÁZVA, NEM KEVERVE...

Aki szereti, ha különböző stílusok keverednek, az imádni fogja ezt a játékot: szerepjátékelemek mixelődnek akcióval, stratégiai lehetőségekkel (á la Battlefield), s mindez a jövőben játszódik, majd valamikor 80 év múlva. A grafika elég dögös, 30 fegyverünk és 33 skillünk lesz majd, hogy szétrúgjuk az ellenfél zritóját, s mindezt akár multiban is. Apropos multi: ebben a módban olyan tulajdonságokat

KATEGÓRIA: szerepjáték/akció
KIADÓ: Majesco
FEJLESZTŐ: Taldren
MEGJELENÉS: 2003 november
GYORSLINK: 267
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

is kaphatunk, amit szívesebben nem. Küldetések lesznek, állítólag kihívásokkal és akciókkal teli. Úgy legyen!

BLACK AND WHITE 2

AZ ÚJ RÉSZ, FEKETE-FEHÉR BEN

Úgy látszik, az igazán sikervárományos stratégiai játékokat idén csak zárt ajtó mögött mutatták be, ugyanis a Republic, a Medieval: Total War és Sims 2 mellett a Black and White 2-t is egy hátsó szobában láthattuk. Elég sajtós módon a játékot az egyik fődesigner nem a saját motorjával, hanem a Black and White 1-ével mutatta

be, ugyanis mint kiderült, az engine-t egy külön csapat csinálja és nem tudtak a kiállításra elkészíteni egy prezentálható verzióval. Szerencsére a különféle izgalmas részletek kárpótolnak a kissé „elavult” vizuális élményért.

A Black and White 2 legfontosabb újítása az emberek közötti háborúskodás bevezetése, ezért a fejlesztő először a toborzást mutatta be. Katonáink kiképzése némileg a Populous 3-hoz hasonlít: fel kell húznunk egy barrackot, ahova aztán betelgelhetjük parasztjainkat, vagy ha gyorsabban akarunk haladni, akkor fel is kapkodhatjuk őket, hogy aztán a kiképzés helyszínére hajtsuk le őket. A kész egységeket aztán csapatonként vezethet-



KATEGÓRIA: akció/stratégia
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: Lionhead Studios
MEGJELENÉS: 2003 szeptember 14.
GYORSLINK: 214
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

jük a „frontra”: az irányítás leginkább a Total War sorozatára emlékeztet.

A városok védelmében nagyon fontos szerepet kapnak a különféle erősségű falak, amelyeket csak hatalmas kövekkel lehet megrongálni: ebben természetesen nagy segítségünkre lesz gigászi erejű lényünk. Magát a lényt egyébként teljes szépségében megcsodálhattuk egy külön betöltött program segítségével. Kedvencünk alakítható külseje döbbenetes változtatásokon ment keresztül: szőrszála-ít szinte meg tudjuk számolni, többek között a víz, a sérülések és persze jellemének idomulása mind-mind pokolian élethűen befolyásolják kinézetét.



CALL OF DUTY

KAPCSOLJUK ÉLŐBEN SZTÁLINGRÁDOT



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: Infinity Ward
MEGJELENÉS: 2003 tél
GYORSLINK: 364
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



A mióta megláttam a Call of Dutyt kint az E3-on, azóta remegve várom a napot, amikor végre magam is kipróbálhatom. Miért? Mert végre nem csak arról szól a dolog, hogy egyedül harcolásunk, esetleg néhány szörny ellen: több tucatnyian rohangálnak a harctéren, ahol valós, II. világháborús eseményeket dolgoznak fel olyan hangulattal, mintha mi magunk lennénk az a csórá közkatona, akinek egy szál puskával kell megvédenie Sztálingrádot. Úgy hiszem, ennél verhetetlenebb hangulatú PC-s játék még nemigen született, a Medal of Honor egykori alkotói zseniális MI-t adtak a romok között harcoló emberkének, s a hangok, a látvány és a sztori is verhetetlen. S amikor a soktól a főszereplőnek dupla látása és „elfolyó” hallása lesz, az maga a tökély. Engem lenyűgözött. S szinte minden újságíró. Ide vele!



CONFLICT: DESERT STORM – BACK TO BAGHDAD

SZADDAM: KAPSZ MÉG EGY ESÉLYT!

Anno a Conflict: Desert Storm eléggé megosztotta a játékosokat: némelyeknek nagyon tetszett, másoknak a szőr felállt a hátán tőle. Mi az előbbieik közé tartozunk – a jól kitalált, egyszerűen használható csapatirányítási rendszer, a nagyszerűen megkomponált hangulat feledtetni tudta az MI-béli hiányosságokat.

A második rész ismét az 1991-es Öbölháborúba kalauzolja el a játékosokat, ám a Desert Storm hadművelet pontos eseményeinek lemodellezése helyett ez alkalommal sokkal inkább a „Mi lett volna, ha...” típusú teóriák kerülnek előtérbe, azaz játékbeli négyfős alakulatunknak nem konkrétan megtörtént helyzeteket kell majd megoldania. A Back to Baghdad a városi küzdelmekre helyezi a hangsúlyt, ennek megfelelően a grafika részletességén és élethűségén is csiszolgtak a fej-

KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Gotham Games
FEJLESZTŐ: Pivotal Games
MEGJELENÉS: 2003 október 21.
GYORSLINK: 407
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

lesztők (egy várost a monitorra varázsolni azért mégis nagyobb feladat, mint a végeláthatatlan sivatagot), az új generációs fényeffektek és a bump mappig alkalmazása szinte már önmagukban is garantálják az eredményt. Az ígéretek szerint kijavításra kerülnek az első rész idegesítő MI-hibáit is mind az ellenséges, mind a saját oldalunkon! Az irakiak például kommunikálni fognak egymással akció közben, és a helyzetnek megfelelő támadási stratégiát állítják majd fel ellenünk. Várjuk szeretettel!



KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: NCSoft
FEJLESZTŐ: Cryptic Studios
MEGJELENÉS: 2003 tél
GYORSLINK: 110
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

CITY OF HEROES

SZUPERHŐSÖK LETTÜNK, NINCS MESE!



Koreából támadnak a superhősök. Ugyanis (dobpergés, trombitaharsogás) Paragon City nyolc zónájában – amelyek nagyobbak, mint a valós életben Manhattan – csak és kizárólag superhősök harcolnak a mindenhol jelen levő gonoszság ellen. Ebben az MMORPG-ben tehát a gigabűnözők ellen szállunk harcba, ahogy azt bármelyik igazi amcsi képregényben láthatjuk. A grafika jó, a sztori örökké bővíthető, a játéktér nagy: magyarul igencsak érdekesnek hangzik ez a stuff (a Gyman nick levédve!!)

Counter-Strike: Condition Zero

CS Nukem: Forever

A CS: CZ lassan kihívhatná Duke Nukemet „foreverkedési” versenyben. A minden idők legsikeresebb online akciójátékának egyjátékos „folytatásaként” aposztrofált program már túl van jó néhány megpróbáltatáson, de még mindig nincs kitűzve megjelenési dátum a neve mellé. Hiába a beígért, történettel rendelkező kampánymód, az online játékot megújító extrák – miközben toldozgatták-foldozgatták, a CZ fölött egész egyszerűen eljárt az idő. Szerencsések leszünk, ha egyáltalán megjelenik.



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Vivendi
FEJLESZTŐ: Ritual
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 178
MENNYIRE VÁRJUK: 2/5

INFO

COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

KOZÁKOK, KOZÁKOK MEGJÖTTEK-E MÁR...

Jaj de szeretem a kozákokat! Eleddig minden részével (illetve kiterjesztésével) rengeteget nyomtam, s most már oroszul is megvan (igazi gyűjtő vagyok). Ahogy ez várható volt, jön a Cossacks III! Új, 3D-s engine időjárási effektekkel, új stratégiai lehetőségek (dombról jobban lehet lőni, erdőben el lehet bújni és társai). Emellett a csapatokat még több esemény demoralizálhatja, mint eddig: esetlegesen direkt ágyútűz vagy a vezénylő parancsnok halála is hirtelen futásra ösztönözheti a csapatot. Az engine ma már 64 ezer egységet tud egyszerre megjeleníteni, sokkal több formáció és fejlesztés vár a 10 európai népre, amelyekkel játszhatunk. Kíváncsian várjuk a beígért diplomáciai lehetőségeket, remélem, tényleg lesz szerepük a játékban, és az MI okosan bánik majd vele. Tehát bátran állíthatjuk, hogy minden szép és jobb lesz, remélem az elakadó egységeket ezúttal kihagyják ☺.

KATEGÓRIA: RTS
KIADÓ: CDV
FEJLESZTŐ: GSC
MEGJELENÉS: 2003 november
GYORSLINK: 219
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF EARTH

NEMZETKÖZI HÍVÁS A FÖLD SÖTÉT SARKÁBÓL

Kevés FPS-ben keverednek igazán az akció és a nyomozós, kalandozós, puzzle-megoldós részek, úgyhogy a Call of Cthulhu leginkább azoknak szól, akik a nonstop öldöklés vagy a Rainbow Six-féle kommandós-taktikai játékmén helyett egy kicsit a szürkeállományukat is szeretik megdolgoztatni, netán elbeszélgetni egy érdekesebb karakterrel. Maga a játék a NetImmerse motort használja a grafikához és a Havok engine-t a fizikához és környezettel való interakciókhoz. A sztori szerint Jack Walterst, egy magánnyomozót irányítunk, akit felbérelnek, hogy Innsmouth városában fur-

csa és hátborzongató esetek után nyomozzon. A hátborzongatóan félelmetes Cthulhu univerzum itt is érvényesülni fog: ahogy hősünkkel egyre inkább felfedjük a rejtélyeket a játékban, úgy fogja lassacskán elveszíteni józan ítélőképességét...

KATEGÓRIA: akció/kaland
KIADÓ: Bethesda
FEJLESZTŐ: Headfirst
MEGJELENÉS: 2004 február 29.
GYORSLINK: 51
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

BERLIN FÖLÖTT AZ ÉG... ÉG

Teljesen őszinte leszek: a Commandos 3 motorja egy dekányit sem

változott a 2001-ben megjelent második rész óta. A Pyro Studios bizony egy kicsit elkényelmesedett: ezt a nem igazán átütő sikert aratott Praetorians példája után most a Commandos 3 grafikája is mutatja.

A különbségek szerintem inkább a harmadik rész hátrányára lesznek: kisebb pályák, nagyobb hangsúly az akción, és többet kell „improvizálnunk” is, sőt még „level bossokkal”, tehát táposabb főellen-ségekkel is meg kell küzdenünk... Háááát...

KATEGÓRIA: akció/stratégia
KIADÓ: Eidos
FEJLESZTŐ: Pyro Studios
MEGJELENÉS: 2003 szeptember 14.
GYORSLINK: 236
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO



DOOM 3

TÁMAD A MARS!

Atavalyi E3-on robbant igazán a Doom 3. Azóta ez a program a PC-s játékkörültek „Most Wanted”-je. Az ideai kiállításon fényét elhalványította ugyan a Half-Life 2, ám a Doom 3 annak ellenére volt a figyelem középpontjában, hogy az id bevallottan nem nagyon törődött a játék E3-as „felkészítésével” (olyan verzió összehegesztésével, amely minden téren „eladja” magát) – „csak” egy új trailert adtak ki hozzá. Alkalmunk nyílt beszélgetni Tim Willits-szel, a Doom 3 vezető designerével, így néhány pluszinfót most is sikerült összevadásznunk Nektek.

Az első, nyilvánvaló kérdésre, hogy a játék képes lesz-e megfelelni azoknak a hihetetlen mértékű el-

várásoknak, melyeket a rajongók támasztanak irányában, Tim messzemenő nyugalommal kanyarodott vissza a Doom I-hez. Szerinte az volt ugyanis az első olyan program, mely annyira magával ragadta, egyenesen magába szippantotta a játékost, hogy az a világ szerves részének képzelte magát, pl. megpróbált elhajolni a tűzlabdák elől a monitor előtt ülve. A Doom 3 hiperrealisztikus és minden eddiginél interaktívabb környezetével ugyanezt az élményt fogja a következő szintre emelni – a játékos ugyanis akkor a „legsebezhetőbb”, ha totálisan elhiszi, ami a monitoron történik. Timet – saját bevallása szerint – még ma is rendszeresen hatalmába keríti a rettegés játék közben, pedig már eltöltött

néhány órát a progival (©). Inkább bele sem gondolunk, mit fog érezni az az ember játék közben, aki nem tudja, mi várja a következő sarkon túl... Megtudtuk továbbá, hogy minden híresztelés ellenére a Doom 3-nak lesz többjátékos része, csak épp nem ez áll a fejlesztés középpontjában. Ettől függetlenül a multis rész ugyanúgy megreformálja majd az ilyen típusú játékokról alkotott eddigi képünket, mint az egyjátékos mód. Eddig legalábbis nem sok olyan deathmatchet nyomhatunk végig, ahol a saját árnyékunk vetülési iránya miatt is aggódnunk kell, és taktikánk legerősebb eleme az, hogy okosan iktassuk ki a körülöttünk lévő fényforrásokat...



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: id Software
MEGJELENÉS: 2003 november 15.
GYORSLINK: 8
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



DAS REICH 2005 (VOLT Y-PROJECT)

STARSHIP TROOPERS – KICSIT MÁSKÉPP

A 24. században telepések érkeznek egy Föld típusú bolygóra. Ahelyett, hogy az őslakosokkal gyűlne meg a bajuk, a kolonizálás során véletlenül saját maguk állítanak elő egy új, mutáns rovarfajt, amely rövidesen végleg elterjed a bolygón. Embereink hatalmas üvegkupola alatt felépített városukban tengetik tovább életüket, ám 70 év múlva egy szerencsétlen véletlen folytán áttörnek a rovarok a védelmi vonalakon...

Az életben maradtak két rivális frakcióra szakadnak: egy militaristára és egy tudományos irányultságra. Karakterünket mindkét csoport a legújabb fejleszté-

KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: még nincs
FEJLESZTŐ: Joylabs
MEGJELENÉS: 2004
GYORSLINK: 421
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

sű eszközökkel kísérti majd, csak rajtunk áll, hogy melyikükhöz szegődünk, és milyen szerkezetekkel miféle alfeladatokat végzünk el a játék során (a sztori néhány pontján oldalt is válthatunk!). A végcél azonban mindkét esetben ugyanaz: kiirtani mindenkit, akinek kettőnél több lába van!



Dungeon Siege 2

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN

A Dungeon Siege előreláthatólag nem sok újdonságot fog hozzatenni a sikeres első részhez. A játék alapelemei tulajdonképpen változatlanok maradnak, a fejlesztők szerint a leglényegesebb változás a forradalmian új (persze-persze) 3D-s motorban lesz. Persze, ha az első rész színvonalát sikerül hozniuk sztoriszinten is, akkor azért különösebb probléma nem lesz a stuff-fal... Még azért az online játék lehetőségét sem lesz majd rossz kipróbálni.



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Microsoft
FEJLESZTŐ: Gas Powered Games
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 422
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

PC: fókuszálj, meg tudod csinálni!

Bár sohasem kellett tetetni kedvenc számítógépünket, a tavalyi E3-on és ECTS-en egy kicsit elszoruló szívvel néztük, hogy a rengeteg konzolos játék mellett egyre kevesebb a PC-s program, illetve hogy az olyan nagy(közönségnek szánt) címek, mint például a **Lord of the Rings: Two Towers** csak a játékk-

gépekre jelenik meg. Bár örömdákat még nem kell zengen, mert most is van néhány, érdemben szinte csak konzollal foglalkozó cég, azért a PC határozottan kikerült arról a mélypontról, ahol nagyjából egy évvel ezelőtt volt. A nagyobb nevű cégek szinte mind egyik fontosabb játékának készül, illetve ha-

marosan megjelenik a PC-s verziója: a legjobb példa a már említett Gyűrűk Ura sorozat darabjának legújabb, harmadik része, a **Return of the King**, illetve a nagyobb cégek, az **EA** vagy a **LucasArts** is tisztességesen foglalkozik kedvenc PC-nkel: mindegyik fontosabb program elkészül a mi gépeinkre is.

Dragon Empires

Az én birodalmam

Bár a neve alapján nagyon kéne várnunk, ennek ellenére miután megnéztem, inkább azt mondom: újabb MMORPG készül Codemasterséknél. Miután félórát csevegtem a fejlesztőkkel, kiderült számunkra, hogy a játék nagyon szép és ígéretes: nem kell benne feltétlenül harcolni, lehet tradeskillekkel is fejlődni, s mindehhez azért van feudális jellegű csatározgatás is PvP-rajongóknak. Mindez jól hangzik, azonban nem eléggé jól, hogy kiemelkedő legyen. Remélem, a valóság majd ránk cáfol.



KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: Codemasters
FEJLESZTŐ: Codemasters
MEGJELENÉS: 2004 első negyedév
GYORSLINK: 72
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

D&D Online

Jó az öreg a háznál

A szerepjátékok ősatyja visszatért, méghozzá a lehető legélvezetesebb formában, hiszen ha valami alkalmas arra, hogy online szerepjátékot készítsenek belőle, akkor az a Szerepjáték maga! Ráadásul a fejlesztők nem kisebb arcok, mint az Asheron's Call készítői, tehát a kivitelezésre sem lesz panasz, úgy hiszem. Sajnos magáról a játékról eddig még nem sok mindent lehet tudni, talán ez a 2005-ös tervezett megjelenés miatt is van, csupán annyit, hogy 100%-ig az eredeti D&D-szabályrendszerre épül majd (vow!).



KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: Atari
FEJLESZTŐ: Turbine
MEGJELENÉS: 2005
GYORSLINK: 423
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

Etherlords 2

Hányszor mondtam még el: jó lesz!

Az Etherlords 2-t már nem egyszer (és nem is kétszer, hanem háromszor) megemlítettük már a hírekben, így aztán, gondolom, nem kell magyarázni, hogy mennyire várjuk már a megjelenését. A készítő szinte minden létező információt kitoltak erről a fantasy RTS-ről a honlapjukon, sőt a megjelenés sincs már olyan messze. Így aztán az E3 látogatóit csupán pár új screenshottal örvendeztették meg, amelyeket prezentálunk is Nektek ízibe.



KATEGÓRIA: RTS
KIADÓ: JoWood
FEJLESZTŐ: Nival Interactive
MEGJELENÉS: 2003
GYORSLINK: 270
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND – BLOODMOON

FARKASEMBER BÜNTETLENÜL



A Bethesda a Pirates of the Caribbeannal együtt mutatta be zárt ajtóik mögött a Morrowind következő kiegészítő lemezét is. A Bloodmoon hősünket ezúttal Solstheim északi szigetére vezeti el, ahol hatalmas havas erdőségekben kalandozhatunk. Az újfajta téli táj mellett sokkal érdekesebb újdonság, hogy kedvenc karakterünk farkasemberré változhat, ami némileg hasonlít a főjáték vámpiros átalakulásához, ám rendkívül szimpatikus módon ezúttal sokkal könnyebben „megfertőződhetünk” (elég hozzá egy, a környéken élő vérfarkas harapása), és nincsenek olyan játémenetbeli ostoba megkötések, mint a főjátékban.

KATEGÓRIA: szerepjáték kiegészítő
KIADÓ: Bethesda
FEJLESZTŐ: Bethesda
MEGJELENÉS: 2003 június 14.
GYORSLINK: 276
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5



INFO

EXARCH

TÖMEGES TÖMLÖCOSTROM

Szerintetek lehet a Dungeon Siege-ből MMO játékot csinálni? Nos, abból nem, de magát a filíngét és a kezelést át lehet venni, és ebből készíteni valamit. Ugyanis erről szól az Exarch: egy DS-szerű, tömegesen játszható stratégiai RPG játék, amelyben a csapat a legjobb harci egység. A küldetési rendszer is újszerű, ugyanazt a külde-

tést többen is megkaphatjuk, de teljesen más dolgok történhetnek a végrehajtásnál, tehát a változatosság gyönyörködtetni fog. DS-rajongóknak feltétlenül ajánlott.

KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: NCSoft
FEJLESZTŐ: Realm Interactive
MEGJELENÉS: 2003
GYORSLINK: 316
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO



EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

„FEL-FEL HUSZÁROK A CSATÁRA...”



A jól megszokott civilizációépítgetős stratégiák egy újabb képviselőjéhez lesz szerencsénk (lásd még a témában: Empire Earth), a mai trendeknek megfelelően természetesen RTS formájában. A program a 950-től 1950-ig terjedő időszakot öleli fel (utána, gondolom, atomháború...), és a megszokott elemekből építközhetünk, úgymint: kutatás-fejlesztés, egységgyártás, harc, gazdaságmenedzselés. Nem kell mondanom, hogy itt is megtalálható lesz a hasonló játékok legnagyobb előnye, hogy akár páncélozott harci járművekkel (a.k.a.: tank) is szétzúzhatjuk a kevésbé fejlett ellen kopjával vágató lovasságát. Ami azonban egyáltalán nem meg-

KATEGÓRIA: stratégia
KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: Stainless Steel
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 366
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

szokott, az a finoman szólva is kidolgozott és részletgazdag grafika.

Az érdekességek közé tartozik még, hogy az egységek nemcsak az időtávlát szempontjából lesznek változatosak, hanem különböző civilizációkat választva mindenkinek eltérő, csak rá jellemző harcoló alakulatai lesznek. Ilyen például a kínaiaknál a kezdetekben is rendelkezésünkre álló puska egység, illetve a németeknél a később kifejleszhető V2 rakéta.

FAR CRY

UTOLSÓKBÓL LESZNEK AZ ELSŐK

A Far Cry eléggé érdekes egy játék. A fejlesztő Crytek eredetileg az egyébiránt feltűnően impresszív 3D-s motorja prezentálásához heckelt össze egy déltengeri szigetvilágot, mintegy techdemóként, hogy más játékfejlesztőket vagy épp kiadókat a motor megvásárlására buzdítson. Ám a demó annyira meggyőzőre sikeredett, hogy a Ubi Soft rögtön lecsapott rá, mondván: „miért nem csináljátok meg ti magatok a játékot”? Így kezdődött Far Cry-béli karakterünk hányattatott

története. Elvonult hajójával pihenni a karibi (vagy valami hasonló) szigetvilágba, ott összeismerkedett egy feltűnően csinos újságírónővel, aki valamiféle nyomozást folytatott ismeretlen tettesek ellen. Ez utóbbiak végül megelégték a szaglászást, elrabolták a nőt, emberünket pedig belekényszerítették egy olyan játékba, melyhez semmi kedve nem volt (persze nem szó szerint a Far Cryról van szó)!

A már említett meggyőző 3D-s motor legfőbb eré-

KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Ubi Soft
FEJLESZTŐ: CryTek
MEGJELENÉS: 2003 vége
GYORSLINK: 273
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

nye, hogy a karakterünk helyzetétől számítót másfél kilométeres körben mindent lerenderel, amit csak a pályatervezők odatettek. Így az egyébként feletteseik parancsaira koordináltan támadó ellenséges csapatokat távcsövünk segítségével már jó előre kiszűrhatjuk (végre lesz valódi haszna a távcsőnek!), és mi is elkezdhetjük tervezgetni harci mozzanatainkat (teszem azt, hogyan likvidáljuk a csapatot vezető őrmestert, aki nélkül már egyből szétszórta az egység támadását)!



FIFA 2004

ÉN VAGYOK RONALDO!

Újra itt van, újra itt van a nagy csapat! Ahogy ezt már megszoktuk, minden ősszel itt egy új FIFA. Az újdonságok ebben az évben: megint

sokkal játszhatóbb lesz, 350 csapat, 10 000 játékos 16 ligában. Azonban az igazi újdonság a karrier mód: ahogy a focimenedzsereknél szokás, akár a legalsó ligából is elindulva kell csapatunkat feljuttatni a világ csúcsára, itt figyelni kell a bevételekre, a fizetésekre, magyarul menedzselni kell a csapatot, nemcsak játszani vele. Nagyon kíváncsi vagyok, ez hogyan válik bel!



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: EA Sport
MEGJELENÉS: 2003 ősz
GYORSLINK: 390
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

„Hülyék ezek az amerikaiak!”

De tényleg... Obelix rómaiakra vonatkozó beszólása maximálisan illik a jenkikre is... Megérkezünk Los Angelesbe, és az **útlevélkezelő** mexikói jóember megkérdezi, hogy mi az úti célom. Jó gyerek módjára válaszolok, hogy újságíró vagyok, és az E3-ra jöttem, erre a fickó visszahívja Gyut is, aki már továbbment, és törli az útlevelére adott pecsétet! Kiderült ugyanis, hogy az újságíróknak másfajta vízum kell, nekünk turistafé-

le van! (A fene gondolta volna!) Már a visszarepítés nem túl örömteli lehetőségen borongtunk, amikor végül is odajött hozzánk a fickó, és szigorú arccal megkérdezte, hogy: „Fognak maguk interjúkat csinálni?!”. „Uuugyan!” „Lesznek cikkek?!”. „Ááááá, dehogy!” „Na jó, akkor mehetnek!” Váááz ☺...

Egy kicsit kevésbé stresszes, viszont szintén az amerikaiak mérhetetlen bölcsességét bizonyító

sztori az E3 **bejáratánál** ért minket, ahol hatalmas betűkkel volt kiírva, hogy „Csak 18 éven felülieknek! (Beleértve a *gyerekeket is!*)” Nem mondom...

Végül jókat röhögünk Gyuvál is, amikor a Matrix Reloaded vetítése előtt a teremben ülve az egyik „hirdetésen” aggódva figyelmeztették a nézőket: „Vigyázat: a teremben lépcső van!” (Eleve azon jöttünk be, ugye...) No comment...

FINAL FANTASY XI

LESZ MIT A PS2-TULAJOK ORRA ALÁ DÖRGÖLNI

A Final Fantasy sorozatnak ugyan csak néhány kitüntetett epizódja jelent meg PC-n, de ha máshol nem, a mozikban már biztosan találkoztunk a névvel. A legújabb részek már MMORPG-ként is játszhatóak, és a XI.-szel sem lesz ez másképp. Ebben a részben meglehetősen hanyagolni fogják a sci-fi elemeket (mint köztudott, az egyes epizódoknak történetben és szereplőkben nincs sok köze egymáshoz), így egy izig-vérig fantasy RPG-t kapunk. A játékban három, egymással versengő birodalom polgáraiként szolgálhatjuk majd hazánkat, elhozva számára a teljes dominanciát a világ felett. A választható fajok listája – a japán hagyományo-

kat követve – eléggé széles, és teljesen újszerű szereplőket is kipróbálhatunk, nem kell a megszokott ork-ember-elf vonalat követni. Karakterünk fejlesztésére is tág lehetőségeink lesznek, nyugodtan ugrálhatunk a foglalkozások között, fejlesztve minden lehetséges skillünket. Az irányítást szerencsére átdolgozzák a konzolos verzióhoz képest, ami az egér nyújtotta lehetőségeket kihasználva biztosan jól tesz a programnak.

Az irányításhoz hasonlóan a grafikát is a PC lehetőségeihez igazítják, ezért nem kell a konverziók 640x480-as felbontásával vesződnünk, a játék az elvárható színvonalat hozza majd ezen a téren is.

KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: Square Enix
FEJLESZTŐ: Square Enix
MEGJELENÉS: 2004 eleje
GYORSLINK: 326
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



FLIGHT SIMULATOR 2004

MOST A 747-ESSEL ÁTREPÜLÖK A HÍD ALATT...

KATEGÓRIA: szimulátor
KIADÓ: Microsoft
FEJLESZTŐ: Microsoft
MEGJELENÉS: 2003 július
GYORSLINK: 311
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

A repülés évszázada a fő témája a Microsoft örökifjú polgári repülőgépszimulátorának, amelynek szépségéről szerencsére személyesen sikerült meggyőződnöm. Aki valaha is járt pilótafülkében (nem tételezem fel senkiről, hogy vezette is a nagy vasmadarat), az máris nagyon otthonosan érzi majd magát, miután betöltöt-

te a programot. Hihetetlen akkurátus grafika és a műszerek hiteles működése kíséri minden mozdulatunkat. S akkor még nem beszéltem az időjárás kiváló szimulációjáról, ennek tökéletes állíthatóságáról, sőt az internetről letölthető valós időjárásról. S akkor még nem is említettem azt a 23 ezer repülőteret, amelynek bármelyikére le, illetve felszállni lehet. Némelyikük persze nem 100%-osan modellezett, de higgyétek el, a legnagyobbak egy az egyben úgy néznek ki, mint az eredetiek. Ugyanígy a nagyobb és ismertebb városok tökéletesen felismerhetők. A repülhető gépek száma is nagyon nagy, a kétfedelű kávédarálótól a 747-esig.

FULL THROTTLE 2

„KÉREM SZÉPEN, ÉN EGY RÉGI MOTOROS VAGYOK!”

A kalandjáték-rajongók számára Ben igazi „régimotoros”, hiszen a Full Throttle első része még 1996-ban jelent meg, amikor a LucasArts komolyan foglalkozott a műfajjal... Bár igazi újjáledésről azért nem beszélhetünk, jó hír, hogy Indiana Jones legújabb kalandjaival ellentétben a Full Throttle 2 nem egy „Ben Raider”, hanem a szokásos puzzle-megoldó, logikai elemek az akció mellett egyaránt megtalálhatóak benne. Megkérdeztük a játékot bemutató fejlesztőt a kaland és akció mértékéről, erre a hölgy gyorsan rávágta, hogy maximálisan az „arany középutat” szeretnék követni: a koktél hajszálpontosan fele-fele arányban készül. Ugyanezt elmondhatjuk majd a két játéktípus nehézségi szintjéről is: a LucasArts azt szeretné,

ha a hardcore játékosok közül sem a kaland, sem a gyepa rajongóit nem „idegenitenék” el, ezért egyik elem sem lesz túlságosan nehéz...

Hogy mégsem fogunk csalódní ebben a „félmegoldásban”, arra garancia a játék „szelíd motoros” stílusa és a – főleg a LucasArtsra jellemző – sajátos humor. Egy kicsit azért sajnáltam, hogy a régi fejlesztők közül már nem sokan dolgoznak a második epizódon, mert volt némi enyhén erőltetett, hollywoodi folytatás-mellékze a bemutatott részeknek...

A grafika ezúttal természetesen teljesen 3D-s, ám szerencsére sikerült tökéletesen megőrizni a régi cartoonszerű stíuselemeket, méghozzá sokkal ügyesebben, mint az ezen a téren nem igazán remekelő Monkey Island 4-nél.

KATEGÓRIA: kaland
KIADÓ: LucasArts
FEJLESZTŐ: LucasArts
MEGJELENÉS: 2003 karácsony
GYORSLINK: 233
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

A kiállításon leginkább az akció részekből láthatunk részleteket: ismét részt vehetünk szelíd motoros üldözésekben, ahol a rivális banda tagjait lábbal, lánccos buzogánnyal és egyéb, hasonlóan barátságos eszközökkel tüntethetjük el az országútról.



FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

PERESZTROJKA AZ USA-BAN

Az alternatív jelenben játszódó akciójátékban a Szovjetunió hódító seregei ellen kell szegülnünk – nekünk, átlag New Yorknak. Az általunk (hős cselekedeteink által növekvő karizmánk segítségével) toborzott szabadságharcosok élén a nagyváros utcáin folyó öldöklő harc vezérévé válunk, nem adjuk olcsón a legutolsó sikárt sem. A F: SoL két elkülöníthető részből áll: külső nézetből akciódús küldetéseket irányíthatjuk hősünket a nagyon szépen kialakított helyszíneken, a metrótól a kiégett felhőkarcolók belsejéig, míg az ellenállás vezetőjeként körökre osztott stratégiában kell az orosz parancsnok fölé kerekednünk a gerillaharcban.

KATEGÓRIA: FPS/stratégia
KIADÓ: EA
FEJLESZTŐ: IO Interactive
MEGJELENÉS: 2003 szeptember 22.
GYORSLINK: 305
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



HALF-LIFE 2

JOHN CARMACK SAVANYÚ MOSOLYA...

Döbnet. Ez a megfelelő kifejezés ami most eszembe jutott, visszagondolva a Half-Life 2-es bemutatóra, ahol a „néztünk, mint a moziban” kifejezés nem csak cikkírói fordulat, ugyanis a Sierra iszonyúan várt FPS-ének folytatását egy moziszerű helyiségben láthatták azok a türelmesek/szerencsések/pofátlankok, akik végigállták/bejutottak/belőgtak valahogy a terembe.

KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Vivendi
FEJLESZTŐ: Valve Software
MEGJELENÉS: 2003 szeptember 30.
GYORSLINK: 279
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

(Jómagam a legutolsó kategóriába tartoztam, miután a lehető legnyájasabb mosolyomat elővéve sikeresen bedumáltam magam valahogy. Azt inkább nem árulom el Nektek, miket hazudtam össze ☺...) A bemutató első képein a Half-Life jól ismert öltönyös főgonoszát láthattuk: először a régi '98-as

verziónak, aztán jött az elképesztő minőségű 2003-as plasztikai sebészet! Nos, amit eddig számítógépes arcmodellezésről és mimikáról láttál, azt felejtse el... A Half-Life saját készítésű 3D-s motorja az apró ráncokig lemodellezte az emberi arcot, és a szemek is megdöbbentő élethűséggel csillogtak. Az öltönyös fickó gonosz arckifejezései láttán mindenholnan elképedt nevetéseket lehetett hallani, ám a java még csak ezután következett... Elkezdődött maga a játék, és a fejlesztő bemutatta azt a fegyvert, amellyel különböző tárgyakat lehetett egy sugárral megragadni és elhajítani. *Mindegyik tárgy hajszálpontosan* olyan fizikával esett le valós időben a földre, vagy csobbant bele a vízbe, ahogy azt a valóságban is láthatjuk! Aztán jöttek az akció részek. Freeman egy házban kuksoltunk, de kommandósok támadtak ránk, ezért asztallal elbarikádoztunk az ajtót. A rögtönzött akadály egy ideig feltartotta a katonákat, de aztán az egyre erősödő lökések nem bírták ki, hanem – valós időben – félretaszították. Az épület lépcsőjén fel-

al rohagásztunk, közben pedig székeket, deszkákat kaptunk fel, hogy kivédjük a kommandósok lövéseit. A golyók persze fogpiszkálókra forgácsolták ezeket a tárgyakat is – maximális élethűséggel!

No és még nem is írtam az MI-ről! Hősünk és barátai (az egyik tudós az előző részből és csinos lánya, aki mellett az Unreal II-es hölgyemény elsápadna az irigységtől), egy raktárépületben beszélgetnek: Freeman az egyik pillanatban leverünk egy monitort, erre a tudós (valós időben!) megáll a mondat közepén, és odafordul hozzánk: „Légy szíves, vigyázz, mit versz le!”, és erre a lánytól kapunk egy idevágó leszúrást, aztán a tudós folytatja monológját! De muszáj írnom még a harcról is: hatalmas poén, hogy Freeman szerepében nemcsak emberi társakat vehetünk fel magunk mellé, hanem idegen lényeket is vezényelhetünk a kommandósok ellek! A grafika pedig... nos, elég, ha annyit mondom, hogy nekem a Doom III helyett ez lehet az etalon!



A sportjátékok veresége

Szomorú trend, tudom, de szembe kell nézni a jövővel: a PC-s világban a sportjátékok kiütéses vereséget szenvedtek. S ha nem létezne EASports, akkor talán senki sem fejlesztene ilyesmit, nem tudom, mindenesetre tény: az említett kiadón kívül elenyésző azoknak a száma, akik bármilyen sportot

kiadnak még PC-re. Mi lehet az ok? Az EASports leterolta a piacot? Esetleg nincsenek jobb játékok? Dehogy nincsenek, azonban a kiadók java része konzolokon sokkal nagyobb bevételekre tesz szert, mintha a PC-s változattal is szenvednének, így szinte önként lemondtak az EASports javára, akinek így egy meglehetősen biztonságos és jól jövedelmező

piaci szelet jutott, hiszen aki PC-s a csak az általam fejlesztett játékot fogja venni. Mindenki jól járt, csak mi, a sportért rajongó PC-s játékosok nem. Ugyanis ha most PC-re is megjelenne minden, ami konzolra, úgy lekicsinyítenék egymás piacát, hogy már nem érné meg senkinek. Így, aki igazán jó focit akar, az vegyen PS2-t és Pro Evolution Soccert....

HIDDEN & DANGEROUS 2

A SAS ISMÉT LESZÁLL

A II. világháborúban játszódó első részben négy angol SAS-elitkatonát irányíthattunk a küldetések során, s nem lesz ez másként a H&D2-ben sem. A grafika mérföldkövekkel előzi meg az első rész motorját, lévén a fejlesztő Illusion Softworks ugyanazt az engine-t használja majd, mint a Mafia esetében. A küldetések helyszínei félelemtesen változatosak, már-már túl változatosak is: Burma, az Északi-sark, Norvégia, Észak-Afrika, illetve a Cseh-Morva Protektorátus mind-mind arra vár, hogy leszámoljunk a tengely-

KATEGÓRIA: taktikai FPS/TPS
KIADÓ: Take 2
FEJLESZTŐ: Illusion Softworks
MEGJELENÉS: 2003 őszi
GYORSLINK: 409
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

hatalmak katonáival. Küldik előtt a taktikai shooterektől megszokott dolgokat hajthatjuk végre (embereink kiválasztása, felszerelése, akció megtervezése), ám a H&D különlegessége, hogy játék közben a <Space> megnyomásával szintén átkerülhetünk a 2D-s taktikai részbe, és a helyzetnek megfelelően alakíthatjuk az akciótervet.



THE HULK

PÓKEMBER MEGHÚZHATJA MAGÁT!



A róla szóló filmmel egy időben újabb képregényhős érkezik meg PC-re – a szokásos marketingstratégia részeként. A sztori egy skizofrén tudósról szól, akinek balul elsült kísérlete folytán másik énje néha igencsak erős, bár kissé gyermekes alakban materializálódik. Dr. Banner (...dr. Banner? Ez tényleg valami marketinges játék... – ender) alakjában a játék logikai és lopakodó részében, míg a nagy darab zöld srác bőrébe bújva (nem, nem Shrekről van szó) harmadik személyű akcióban lehet részünk.

KATEGÓRIA: akció
KIADÓ: Vivendi Universal
FEJLESZTŐ: Universal Interactive
MEGJELENÉS: 2003 nyár vége
GYORSLINK: 284
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

A grafika egyelőre nem sejtet sokat, a Hulkkal elvégezhető zúzós részek leginkább az „I was an atomic mutant”-ban átéltekre emlékeztetnek – nem túl jó előjel ☺... A készítőkhöz hihetetlen mértékig interaktív környezetet ígérnek, azaz minden összerakható vagy fegyverként használható lesz, a rendőrautóktól a járdán sétáló Mari néniig. Az ellenfeleket 45-féle speciális mozgás-ütés kombinációval fektethetjük ki, melyek közül a legdurvábbak akkor aktivizálhatók, ha Hulk eléggé bepöccent a sok rá mért ütéstől.

KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS

MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ

A stratégiai játék újabb része az előző után 50 évvel fog játszódni. Bersia földjén ugyan véget ért a háború, de igazi győztese nem volt. A hatalmas varázstárgy, az Ancient Heart még mindig nem teljesítette be végzetét, és a gonosz seregeit sem sikerült teljesen legyőzni. A folytatásban mintegy 200 különféle típusú egységgel apríthatjuk felebarátainkat. A normál egységek 3000, a hősök pedig 10000 (!) poligomból fognak állni. Érdekes újítás, hogy az időjárás is kihatással lesz

a csata menetére, és így az optimális taktikára is. Esőben lassabban közlekednek az egységek, erős szélben nem hordanak olyan messzire a nyilak, és még ezernyi apróság, amilyeneket eddig stratégiai játékokban nemigen láthattunk még. Hasonló újdonság, hogy nemcsak hőseinket, tábornokainkat, hanem az egyes egységeket is fejleszthetjük, a csatákban szerzett tapasztalati pontokból. Ilyenkor nem csak tulajdonságaik, hanem a kinézetük is meg fog változni!

KATEGÓRIA: RTS
KIADÓ: Phantagram
FEJLESZTŐ: Phantagram
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 317
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

KOREA KOMMANDÓ

A játék- és filmkészítők által kevésbé kivesézett koreai háború idején játszódik a K:FC, amely tulajdonképpen egy Commandos-klón. A stílusretentív elődhez hasonlóan egy elitcsoporthoz alakítunk, amelynek legnagyobb fegyvere a taktikázás és a lapulás – és nem a brutális tüzer. Minden emberünk más-más különleges tulajdonsággal van felvértezve, hogy könnyebb legyen átrágni magunkat a szabotázsztól a foglyszóktetésig ránk bízott rengetegféle küldetésen. A korabeli környezet állítólag hihetetlenül hiteles – kérdés, hogy hány gamer emlékszik, és fog feelingelni az '50-es évek Szöuljára ☺...

KATEGÓRIA: akció
KIADÓ: Cenega
FEJLESZTŐ: Plastic Reality Technology
MEGJELENÉS: 2003 tél
GYORSLINK: 254
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO



LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

ÚJABB LÉGI HADVISELÉS

Újabb szupernek ígérkező repülőgép-szimulátor landolása várható a megszállottak PC-jére a közeljövőben. Az előzetes képek önmagukért beszélnek, csakúgy, mint a játékban hihetetlen részletességgel megjelenő légi járművek. Összesen 8-féle gépen repülhetünk: A-10A Warthogon, F-15C

KATEGÓRIA: szimulátor
KIADÓ: Ubi Soft
FEJLESZTŐ: SSI
MEGJELENÉS: 2003 nyár
GYORSLINK: 129
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



Eagle-ön, Su-27 Flanker B-n, MiG-29 Fulcrum A-n, MiG-29 Fulcrum C-n, Su-25 Frogfoot-on, Su-33 Flanker D-n és a német MiG-29-en (*Was? – ender*). A nem repülhető gépek száma összesen 47 darab, amik között megtalálhatjuk szinte a teljes, jelenleg is szolgálatot teljesítő NATO, illetve orosz légi arzenált. A készítők hadműveleti területnek a Fekete-tenger vidékét modellezték le, a Krím félszigettől Kelet-Kaukázusig. A zóna részletessége döbbenetesen hangzik: 180 000 épület, 50 000 000 fa, 21 város, 1 700 falu és település, 500 híd, 18 reptér és 8 tengerészeti támaszpont található rajta: szóval nem fogunk könnyen lefutni a térképről.



Lineage II

Több millió koreai nem tévedhet egyszerre!

Bármennyire hihetetlen, a Lineage minden idők legnépszerűbb MMORPG-je, hiszen Ázsiában milliók játszották. Folytatása, a 3D-s köntösbe bújt második rész is sokat ígér: az egyedi és mindennél könnyebb karakter-létrehozást, csodás missziós helyszíneket, rengeteg szociális eseményt, várak elfoglalását, nagy PvP csatákat, és igazi, egymással összefogó csapatmunkát (mint minden más MMORPG). Azonban arra készüljünk, hogy a Lineage II is leginkább Ázsiában terjed majd (tessék elkezdni tanulni koreaiul, hehe)!



KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: NCSoft
FEJLESZTŐ: NCSoft
MEGJELENÉS: 2003
GYORSLINK: 112
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

LORDS OF EVERQUEST

RTS-NEK IS KIVÁLÓ!



Ugyan az Everquest eddig mint MMORPG aratott sikereket, de a nagyon részletesen kidolgozott fantasy világ szinte kiáltott azért, hogy más típusú játékokban arasson sikereket. Az első (de reméljük, nem az utolsó) kiruccanás az RTS-ek világába történik. Az RPG-elemeket azért itt is megtartották, a Warcraft III-hoz hasonlóan hőseink fejlődnek, és így segíthetik csapataikat. Sőt, a hőseket akár más, multiplayer játékokba is átvihetjük! Hogy minél inkább a harcra tudjunk koncentrálni, csak egyetlen gyűjthető nyersanyag lesz. Harcnál szerencsére itt is a „kevés, de változatos és jól ír-

nyítható egység” szemlélet érvényesül, 25-40 szereplőnél egyszerre nem vesz részt több a harcban. És még nem is szóltam a program egyik legnagyobb előnyéről, a grafikáról. Röviden összefoglalva: gyönyörű!

KATEGÓRIA: RTS
KIADÓ: Sony Entertainment
FEJLESZTŐ: Rapid Eye
MEGJELENÉS: 2003 ősze
GYORSLINK: 274
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

LORDS OF THE REALM III

VILÁGOSODÓ KÖZÉPKOR

A történelmi stratégiák vitathatatlanul reneszánszukát élik PC-n, erre a mostani E3-as felhozatal volt a legjobb bizonyíték. Ebbe a sorba illeszkedik a Lords of the Realm harmadik része is, amely a középkorban játszódik, egészen pontosan a 850 és 1350 közötti időszakot dolgozza fel. A sztori a nagy nyugat-európai háborúk mentén halad, tanúja lehetünk többek között a Német – római Császárság – felemelkedésének, illetve Anglia fejlődésének is. A játékban egy feudális urat alakítunk, akinek minden lehetséges eszközzel országa királyának kell lennie. Ebben szerencsére nemcsak hadereje segítheti, hanem az akkoriban hatalmas befolyással rendelkező céhek és kolostorrendek támogatását is meg kell nyernie.

KATEGÓRIA: RTS
KIADÓ: Vivendi
FEJLESZTŐ: Impressions
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 342
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO



LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

ITT A KIRÁLY: SAKK, MATT!

Az Electronic Arts hatalmas kivetítőjén csodálhatuk meg a Lord of the Rings: Return of the King mozifilm harmadik részének és a belőle készült akciójáték első képsorait is. A vetítőről mindjárt kitűnt, hogy a RotK igazi sztárja Aragorn és Gimli mellett ezúttal Gandalf, akit végre személyesen is irányíthatunk, miközben pusztító varázsolatokat idézünk meg az orkok fejére, vagy hatalmas pallossal kaszaboljuk őket. A kiállításon egy várostromos jelenetben vehettünk részt, amely sokban emlékeztet a Two Towersra (ez PC-re sajnos nem jelent meg, és most már nem is fog ☹).

A grafikus motor sokat nem változott, de ez már a Two Towersben is kitűnő volt – egyedül Gandalfon és Gimlin kellett alakítani, ez pedig szerencsére meg is történt: főleg az ősz hajú mágussal végeztek kiváló munkát a grafikusok, aki tökéletesen hasonlít Ian McKellenre. A fejlesztők állítólag sokkal szorosabban együttműködtek a film készítőivel, a színészekkel (Liv Tylerral én is szívesen működnék szorosabban együtt ☺...), sőt a kaszkadőrökkel is, hogy életszerűbbek legyenek a modellek és mozgásuk is. Javítottak a kameranézeten is, amely bizony nem volt tökéletes a Two Towers-ben.

A játékmenet sokban emlékeztet az előző részre, csak most környezetünk jóval interaktívabb: például az ostrom alatt katapultokkal machinálhatunk.

Újdonság a játékban, hogy többjátékos módban is nyomulhatunk (bár egyelőre csak kétjátékosról van szó...): ez pedig nagyon hiányzott az előző xbox/PS2-es részből is. Már csak egy kívánságunk van az EA-hoz Lord of the Ring-ügyben: soha többé ne hagyolja a PC-seket!

KATEGÓRIA: akció
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: Electronic Arts
MEGJELENÉS: 2003 november 11.
GYORSLINK: 424
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



Matrix Online

Lemészárolom az Architectet

Nemrég néztük meg a II. részt, és már várjuk a harmadikat. A játék sztorija a Revolutions után játszódik: két nagy csoport küzd egymással. A Zionisták, akik a független, szabad életet választják, és elutasítják a Mátrixot, illetve a Mátrix hívei, akik bár magukhoz tértek, mégiscsak a virtuális életet választanák inkább. A játékban egyébként az öltözködés, a design iszonyat fontos lesz, a ruhák kinézete sok mindenben számít majd. A harc egyszerű, de látványos lesz, a missziók pedig oldaltól függenek.



KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: Ubi Soft
FEJLESZTŐ: Monolith
MEGJELENÉS: 2004 eleje
GYORSLINK: 227
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

THE MOVIES

„A FILM PEREG TOVÁBB” (ELSŐ EMELET)

KATEGÓRIA: manager
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: Maxis
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 213
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO



A The Movies Peter Molyneux mester legújabb játéka, ahogy azt előző havi hírvonatunkban éleslátóan megfogalmaztuk. Az E3-on kiderült egy-két apróság a programmal kapcsolatban, hát nézzük:

Az 1920-as években indul a játék, amikor az amerikai mozi csillaga kezdett felfelé ívelni. Stúdióknak 2020-ig, tehát 100 éven keresztül menedzselhetjük, és a cél természetesen az, hogy mi legyünk a legsikeresebbek a rivális cégek közül.

Ehhez felhasználhatunk több ezer, a programban előre implementált kosztümöt, díszletet, kameratrükköt, satöbbit. A filmek készítésénél gyakorlatilag teljesen szabad kezet kapunk, szinte mindent mi állíthatunk be, mi írjuk a forgatókönyvet, mi kezeljük a kamerát, illetve mi adhatunk utasításokat a színészeknek, illetve később mi magunk renderelhetjük a virtuális szereplőket is. Így akár arra is lehetőség lesz, hogy kedvenc filmjeinket a játékban újraforgassuk.

Az egyik legmókásabb ötlet, amelyet volt szerencsénk észlelni, az az, hogy az elkészült filmeket természetesen felpakolhatjuk a netre (az még nem dőlt el, hogy valamilyen filmformátumban, vagy csak a játékkal lesz lejátszható), így ország-világ előtt bemutathatjuk remekműveinket.

MMORPG, avagy a függőség kifejlesztése

Manapság, amikor egy játékért valaki kiad sok-sok dolcsit (eurót, forintot vagy bármit) az adott játék életpályája nem túl hosszú. Még ha 100 játékorát is ígérnek a készítőik, akkor is hamar a végére lehet érni. Erre jöttek rá az okos fejlesztők: egyszerűbb olyasmit készíteni, ami évekre szóló függőséget okoz havi 10-15 dolcsióért, éves szinten még-

iscsak jóval több pénz. Arról nem is beszélve, hogy a játékosok hajlamosak átlagosan heti 10-15 órát játszani az ilyen típusú játékokkal. Magyarán MMORPG-t fejleszteni tuti biznisz, kiszámítható bevétel, amely folyamatosan ömlik, hisz aki játszik, az fizet. Azonban ma már annyi ilyen játék van, hogy végre előtűntek a nagy licencek is (D&D

Online, Matrix OnLine, World of Warcraft, Star Wars Galaxies), ami garantálja, hogy csak a legjobbak maradnak életben, így a havi pénzceskénként tényleg függőséget okozó játékelményt kapunk. S ez mindenkinek jó: a kiadónak, a fejlesztőnek és nekünk is. Vigyázat: azért a valósággal ne veszítsük el a kapcsolatunkat soha!

MYTHICA

LÉGY TE MOST ERIK, A VIKING!

Az északi mítoszok sokakat megihlettek már. Ebben az MMORPG-ben egy halhatatlan harcost alakítunk, akit Odin visszaküld a Földre, hogy nagy dolgokat hajtsen végre. A hősi missziók közben – attól függően, hogy a törpéknek vagy az elfeknek hajtunk végre – magunk is hasonlósá válhatunk valamelyik néphez (no persze ha embereknek „dolgozunk”, nem változunk). Nagyon lényeges, melyik istent választjuk: Thor, Odin vagy

Loki követőjeként másként alakulhat a sorsunk. A fejlesztők terve az, hogy a szóló RPG-khez hasonló erős történeti szál jellemezze ezt a játékot még akkor is, ha ez igazi multi-kaland. A grafika meglehetősen látványos: kiválóan ábrázolja a D&D-szerű északi világot (ahogy azt egy játékos el tudja képzelni). Igazi, hősies, vikings fantasy történet ez, amelyben halhatatlan szuperhősként befolyásolhatjuk a halandók életét.



KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: Microsoft
FEJLESZTŐ: Microsoft
MEGJELENÉS: 2003 vége
GYORSLINK: 313
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



Max Payne 2

„Tutira lesz, srácok!”

Nagyon király játék volt a Max Payne első része, ezért a kiadó és a fejlesztő közösen elhatározta, hogy megjelenteti a második részt is, Fall of Max Payne alcímmel. A kiállításon sajnos a bejelentésen kívül semmilyen konkrétum nem hangzott el, de bízunk abban, hogy ha tartják az eddigi színvonalat, már akkor is jól járunk.

KATEGÓRIA: akció
KIADÓ: Take 2
FEJLESZTŐ: Rockstar
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 228
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



MS TRAIN SIMULATOR 2

AKIT A MOZDONY FÜSTJE MEGCSPHATNA

Emberek! Végre vannak emberek! Nemcsak üres pályaudvarok és állomások között kell vonatokat vezetnünk, hanem a megállóban az adott kornak megfelelő öltözékű népek várnak majd ránk. Ugye az első részből nektek is ez hiányzott a legjobban? Szerencsére nem csak ennyi változott: 6 teljesen új vasúti pálya került be (3 amcsi, 3 európai), mindemellett természetesen továbbfejlesztették a 3D-s engine-t, a vaspálya mellett teherautók parkolnak, emberek dolgoznak, szóval elég jól néz ki (bár nagy sebességnél elég mindegy, hihi). Sajnos „események” nincsenek a játékban, talán majd a Train Simulator 3. ré-

KATEGÓRIA: szimulátor
KIADÓ: Microsoft
FEJLESZTŐ: Microsoft
MEGJELENÉS: 2003 ősz
GYORSLINK: 396
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

szében lesznek, egyelőre csak a továbbfejlesztett és realisztikus jelzőrendszer okoz majd nekünk gondokat. Aki kocsikat akar cserélni, a forgószármolyok továbbfejlesztését is látni fogja (én annak is örülök, hogy ezt a szót egyáltalán ismerem). Biztos jó móka lehet vonatot vezetni. Akiknek az, azok most nagyon örülhetnek ☺.



E3 chikz



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

HALÁLOS IRAMBAN (THE FAST AND THE FURIOUS)

Igeen!!! Az NFS sorozat visszatér, és nem is akárhogyl! Az utóbbi időben kissé ellaposodó NFS-játékokból származó visszafogott bevételek bizonyára némi ötletelésre sarkallták az EA illetékeit, aminek eredményeként a sorozat egészen új szemszögből közelíti meg az autóversenyzést! Az Underground ugyanis a „sima” – és már kissé unalmas – szupersportkocsik, azaz a Ferrarik és Porschék világából kiköltözik a tuningolás „fellegvárába”, az illegális utcai versenyek színhelyére! Az autók természetesen továbbra is licenáltak, így a legapróbb részletekig megegyeznek az igazzal, ám a márkák ezúttal a tuningosok kedvencei közül kerülnek ki: Mitsubishi, Subaru, Toyota és hasonló, főként japán gyárak típusaira számítha-

tunk. Ez azonban nem minden! A készítő nemcsak az autókat, hanem a világ leghíresebb tuninggépeinek teljes kínálatát is licenáltak, így bizony akár MOMO kormányt, O.Z. felniket vagy Nitrous Express nitrorendszereket is vásárolhatunk verdánkhoz, ha elég pénzt nyerünk az utcai versenyeken. A helyszínek természetesen különböző – egyébként szintén a való világ alapján modellezett – városrészek lesznek, a napszakot tekintve pedig érthető okokból az éjszaka lesz jellemző a játékra. Érdekesség, hogy a grafikus csapat egy Oscar-díjra jelölt hollywoodi filmes animátort is foglalkoztat (hogy ki ő pontosan, és melyik filmben dolgozott, arról nem szól a fáma).

KATEGÓRIA: autóverseny
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: Electronic Arts
MEGJELENÉS: 2004 eleje
GYORSLINK: 401
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



OPERATION FLASHPOINT 2

JÖNNEK A CSEHEK! JÖNNEK A CSEHEK!

Bár megjelenése még nagyon távoli, az idei E3-on a Codemasters elhittett pár infót minden idők egyik legjobb taktikai FPS-ének folytatásáról. Azt ugye eddig is tudtuk, hogy a hidegháborús környezet marad, ám az csak most derült ki, hogy a játékban három különböző hadszíntér lesz fellel-

hető (Délkelet-Ázsia, Közép-Európa, illetve Afrika), és a hiperrealisztikus környezet ellenére most is elképzelt, „mi lett volna, ha...” eseményeket fogunk végigigazolni. Embereinket továbbra is kommandírozhatjuk, és a vezethető járművek is visszatérnek, élükön a helikopterrel és a röpzajokkal!

KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Codemasters
FEJLESZTŐ: Bohemia Interactive
MEGJELENÉS: 2004 vége
GYORSLINK: 258
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



PLAYBOY THE MANSION

A VILÁG LEGIRIGYTELEBB EMBERE...

KATEGÓRIA: manager
KIADÓ: Arush
FEJLESZTŐ: Cyberlore Studios
MEGJELENÉS: 2004
GYORSLINK: 425
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

Annyi tycoon játék készült már, hogy nemcsak Dunát, de az egész Atlanti-óceánt is be lehetne rekeszteni velük, ám készül egy olyan típusú, amely a női nem rajongóinak garantáltan felkelti az érdeklődését ©... A Playboy: The Mansionben ugyanis nem másnak, mint a legendás Hugh Hefner, a Playboy magazin alapítójának a bőrébe bújhatunk! A játékban az a célunk, hogy kiépítsük a hatalmas Playboy-házat és az egész birodalmat. A teljes 3D-s motorját használva ki tudod építeni saját Playboy-házadat, partikat rendezhetsz, ahova hírességek látogatnak el, de a Te feladatod lesz, hogy a legendás magazint kialakítsd, modelleket vegyél rá, hogy meztelenül pózoljanak az újságodban, és híres írókat, hogy cikkeket írjanak. A kiállításon látott verzióból annyi már kiderült, hogy a program nemcsak az erotikus tartalmával próbál sikeres lenni, hanem játékmenetével akár még a Simseket is leghagyhatja!



NBA Live 2004

Mekkora zsákolás!

Ez a sorozat minden évben fejlődik, bár ahogy az lenni szokott, egyre kevesebbet. Ebben az évben a fő újdonságok a következők lesznek: továbbfejlesztett mesterséges intelligencia, amely leginkább a védekezésben nyilvánul majd meg (a lepattanószedést megint továbbfejlesztik, úgy látszik, ez már-már éves program), rengeteg új animáció, egyes csapatokra jellemző egyéni taktikai repertoár. Persze a multis lehetőségek is egyre jobbak, leginkább statisztikailag, mindenesetre érdemes lesz a neten is nyomolni. Jó móka lesz!



KATEGÓRIA: sport
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: EASports
MEGJELENÉS: 2003 ősz
GYORSLINK: 400
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

PIRATES OF THE CARIBBEAN

HALÁLFEJEK, KARIB-TENGER, JOHNNY DEPP...

KATEGÓRIA: TPS akció-szerepjáték
KIADÓ: Bethesda
FEJLESZTŐ: Akella
MEGJELENÉS: 2003 június 14.
GYORSLINK: 260
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



Tudjátok miért nem jött még ki a Sea Dogs 2? Mert valamilyen marketinges csóka kitalálta, hogy a Johnny Depp főszereplésével hamarosan moziba kerülő *Pirates of the Caribbean* című kosztüms, kalózos kalandfilm moziba kerülésével együtt jelenjen meg a játék is, sőt még a címét is változtassák meg a filmére... Nos, így legalább idő leteresztelni a játékot, hiszen az Akella által készített első rész híres volt a sokadkori patchekkel orvosolható otromba bugjairól.

Magát a programot szigorúan zárt ajtók mögött nézhettem meg a Bethesda HQ-n egy hatalmas kivetítón. Bár csak az Xbox-verzió volt kiállítva, ettől csupán a választható felbontás terén fog különbözni a PC-s verzió. A grafika természetesen dögösebb, mint valaha – a megjelenítés nagyjából a Bethesda másik játékaéhoz, a Morrowindéhoz mérhető. A leglátványosabb a különféle hajók és a víz ábrázolása, de szépen kidolgozták az emberek modelljeit is.

A játékmenet az első részhez hasonlóan keveri a szerepjáték és a hagyományos *Pirates!* stílusú hajóelfoglalás akció-kereskedős elemeket. Forradalmi újdonságra ugyan nem kell számítani, viszont a készítőik nagyon sok mindenen finomítottak: többek között sokkal jobb lett a vívás, a tengeri háborúskodás és általában véve az egész játék kezelése. Egyedül azt sajnáltam, hogy a készítőik macacsul ragaszkodnak az általuk kitalált környezethez, így kalandjaink nem a Karib-tengeren játszódnak, a játék frissen felvett címe ellenére...

PRINCE OF PERSIA 4

ÜDVÖZÖLJÜK, FENSÉG, LÁTJUK, VÉGRE JOBBAN VAN...

NHL 2004

Hatalmas kacsák előre

Régi imádottnak szó szerint visszavág! Ugyanis az NHL legújabb fejezetében újra-motion capture-öltek mindent, hogy még látványosabb, még ütősebb legyen (bizonyos jelenetekben két, három vagy négy játékos szerepelt egyszerrel!), a fizika és az MI is sokkal realisztikusabb lesz, s a bunyó maga az élvezet (mi betennénk egy „bunyó only” részt Mortal Kombat-ajongóknak. A játékosok még szebbek, az animációk még folyamatosabbak, tehát új gúnyát kapott a játék. Mi nagyon várjuk már, remélem, Ti is ☺.



KATEGÓRIA: sport
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: EA Sports
MEGJELENÉS: 2003 ősz
GYORSLINK: 402
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

A Prince of Persia 3D '99-ben hatalmasat bukott pocskék irányítása miatt, úgyhogy a következő rész készítőinek tényleg fenomenálisat kellett alkotnia, hogy elfelejtsük azt a szörnyűséget... A Ubi Soft fejlesztői szerencsére nemcsak javítottak ezen a téren, hanem alaposan túl is teljesítették a tervet! A Prince of Persia 4-nek annyira fenomenális az irányítása és olyan Matrix stílusú akrobatikus mozgásokat és lassításokat is végre tudunk hajtani benne, hogy az összes hasonszőrű játékot bealázza. A falfutást például sokkal könnyebben végre tudtam hajtani, mint az Enter the Matrixban, és sokkal könnyebben tudtam ide-oda ugrálni, mint a légius BloodRayne-nél. Sajnos még csak a GameCube-os és PS2-es verziót tudtuk kipróbálni: a készítőik mindenképpen egy gamepad beszerzését ajánlják a PC-hez!

Emellett pedig találkoztam egy olyan ötlettel, amellyel Tomb Raider-klónban eddig még soha: ha hősünk elpatkol, akkor a film „visszateker” egészen



KATEGÓRIA: 3D-s TPS akciójáték
KIADÓ: Ubi Soft
FEJLESZTŐ: Ubi Soft
MEGJELENÉS: 2003 tél
GYORSLINK: 275
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

addig a részig, ahol komolyabban bajba került, így nemhogy az idióta save-pontokkal nem kell törődnünk, de még az állandó auto-save-vel sem! Végre valakinek eszébe jutott egy normális megoldás az akciójátékok állásmentésére.

Nem beszéltem még a grafikáról, amely persze gyönyörű, és csak úgy árad belőle az Ezeregyéjszaka meséinek hangulata. A különféle szerájokban, mecsetekben, katakombákban nyomulhatunk, és az ellenséges perzsa katonák és szörnyek kidolgozottsága is kiváló.

A fejlesztést egyébként maga Jordan Mechner felügyelte – ezáltal sokkal aktívabban, mint az első részben...



REPUBLIC: THE REVOLUTION



„DE JÓ, HOGY BETEG LETTÉL, MEGGYÓGYÍT A NAGY TESTVÉR!” (URH)

Az E3 egyik legnagyobb sztárját nem nagy mellő csajok és hatalmas kivetítőkről üvöltő animációk kíséretében láhattuk, hanem egy szerény fiatalember mutatta be az Eidos egyik eldugott szobájában. Pedig olyan alkotásról van szó, amelyik, ha megjelenik, méltán pályázhat majd az év stratégiai játéka címre, maga mögött hagyva RTS és manager-hegyeket, de még olyan klasszikusokat is, mint a The Sims vagy a Ghost Master! A Republic valós idejű politikai szimuláció, amely sokat merít olyan klasszikus játékok ötleteiből, mint a már említett The Sims, a Dungeon Keeper, a Black and White vagy a Tropico. Ebben a játékban Oroszországban járunk, közvetlenül a Szovjetunió széthullása után. Egy kitalált kis köztársaságban, Novstranában kegyetlen diktátor kerül hatalomra, aki mindent a régi módszerekkel irányít. Hősünk egy fiatal idealista, aki elhatározza, hogy ellenzéki pártot alapítva, módszeresen, kü-

lönféle anarchista eszközökkel megszilárdítja hatalmát, hogy végül letaszítva trónjáról a diktátort, demokráciát vagy akár... ugyanolyan kegyetlen diktatúrát hozzon létre.

A játék elején a The Sims módjára kell megadnunk emberünk tulajdonságait, ám ezek a jellemvonások inkább politikai nézetekhez hasonlítanak. Első körben csak egy rajongónk van, a többieket rábeszéléssel kell magunk mögé állítanunk. Ezt például megtehetjük kávéházba egy pohár vodkára beülve: a játék a fantasztikusan kidolgozott 3D-s motorjával követi a meetinget, ahogy a gigantikus Sim Cityt és Black and White-ot ötvöző városban rázoomol a kettőnk közötti párbeszédre. Ez azonban csak egy az iszonyú sok, élethű esemény közül, amely hősünk politikai karrierjét befolyásolhatja. A Republic egyszerűen zseniális lesz: az általam egyik legjobban várt játékká lépett elő!

KATEGÓRIA: manager
KIADÓ: Eidos
FEJLESZTŐ: Elixir Studios
MEGJELENÉS: 2003 június 24.
GYORSLINK: 20
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



Savage

Csak küzdj és hívza hízzál!

A Savage valós idejű stratégiai lövöldözős gáma. Úgy képzeljük el, mintha egy Warcraft-pályán az erőforrásokat gyűjtögető drónok kivételével bármelyik harcos vagy egység bőrébe bújhatnánk, s ettől kezdve magunk harcolhatunk az ellenel. Tehát jó mókának ígérkezik, hiszen ez valójában egy RTS, amelyet FPS módban játszunk. Hogy ez elég hülyén hangzik? Meglehet, azonban a Savage mégiscsak iszonytató jó PvP móka, mi is kipróbáltuk, kár, hogy csak 32-en lehet egyszerre játszani benne.



KATEGÓRIA: RTS/akció
KIADÓ: S2Games
FEJLESZTŐ: S2Games
MEGJELENÉS: 2003 május
GYORSLINK: 206
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

Sim City 4: Rush Hour

„...hogy még játékban is? Uramatya!”

A Sim City 4 kiegészítője, címéhez híven, a várostervezés egyik legérdekesebb kihívásával szembesít minket, méghozzá a közlekedési problémákkal. A szokásos Sim City-s problémaöznön mellett ezt egy nagyon jó megoldással teszik érdekessé a készítők: ugyanis Sims-beli karakterünket tehetjük bele a játékba, és az ő „szemüvegén” keresztül láthatjuk a felmerülő problémákat. Emellett természetesen új küldetések és épülettípusok közül is választhatunk, illetve akár a tömegközlekedést is fejleszthetjük.



KATEGÓRIA: stratégia
KIADÓ: Take 2
FEJLESZTŐ: Rockstar
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 369
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

Spellforce: Order of Dawn

Túlélők Földje

A tizenhárom főmágus csatája folyamán elátkozott föld lett az egész világból, élőhalottak hordái terrorizálják a vidéket. Ebbe a szimpatikus környezetbe érkezünk főhősünkkel, feladatunk természetesen a régi viszonyok visszaállítása lesz; újra madárkák csiviteljenek a fákon, és a jobbágyokat is vissza kell kényszerítenünk a tészbe. Mindezt egy RPG-be oltott RTS-ben tehetjük meg, a jelenlegi trendeknek megfelelően egy fejlődőképes avatar részvételével (akit hatféle játszható fajból választhatunk ki).



KATEGÓRIA: RTS/RPG
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: Maxix
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 225
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

SILENT HILL 3

CSENDES AZ ÉJ, CSAK ÉPP SZENTSÉGTELEN ÉS BIZARR IS EGYBEN



KATEGÓRIA: túlélőhorror
KIADÓ: Konami
FEJLESZTŐ: Konami
MEGJELENÉS: 2003 október
GYORSLINK: 360
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

A Resident Evil sorozat mélyrepülése után megingott a PC-sek bizalma a konzolokról átportolt túlélőhorrorokban, ám a Konami a Silent Hill második részével bebizonyította, hogy érdemes rájuk odafigyelni. A különböző szimbolikus jelentéstartalmakkal felruházott groteszk, kifordított kisváros, Silent Hill minden egyes részben egy új, addig ismeretlen szereplő rémálmaid testesíti meg (egy sorozat, melyben nem a főszereplő azonos, hanem a helyszín), természetesen az addigiaktól teljes egészében eltérő és független törté-

nettel, megoldandó feladatokkal és megválaszolendő kérdésekkel.

A harmadik epizód középpontjában egy ifjú lányzó, Heather Morris áll, aki a szokásos sémáknak megfelelően bizarr szörnyek, és rejtélyes feladványok százain kell hogy átverekedje magát, és kijusson a körülötte meglevenedő kísértetvilágból. Az E3-on alkalmunk nyílt játszani a kiállított verzióval, és bár a történet egészére vonatkozólag esélyünk sem volt következtetéseket levonni, abban megbizonyosodtunk, hogy a sorozat producere, Akira Yamaoka nem véletlenül tolta el kisé a PC-s változat megjelenését a PS2-shöz képest. A cél az volt, hogy a PC jóval erősebb hardverében rejlő lehetőségeket maximálisan kiaknázhassák, s ez sikerült is: a Silent Hill 3 hátborzongatóan gyönyörű lesz! Összel.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

KOTORJÁK MÁR KI VÉGRE!

KATEGÓRIA: RPG
KIADÓ: LucasArts
FEJLESZTŐ: Bioware
MEGJELENÉS: 2003 október
GYORSLINK: 52
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

A LucasArts felhozatalából nekem legjobban a KotOR melengette meg a szívemet. Szerencsére a cég PC-n is kiállította a játékot, úgy-hogy ezúttal nem kellett „tippelgetnem” egy PS2-es verzió alapján, hogy milyen lesz a proggi. Az előzetes képek nem csaltak: a játék gyönyörűen ki-munkált 3D-s motorral dicsekedhet, amelyeken rá-adásul az is látszik, hogy a mai „trenddel” ellentétben nemcsak egy konzol konverzióról van szó, hanem a PC-s videokártyák lehetőségeit is kihasználja. Az egyik fejlesztő büszkén állította, hogy PC-n jóval magasabb felbontású textúrákat kapunk, mint Xboxon és a különféle karakterek poligonszáma is felülmúlja konzolos alteregójukét.



A játékmenetből első blikkre az tetszett a leginkább, hogy kedvünkre indíthatunk nekünk tetsző beállítottságú karaktert: a fejlesztő például egy sötét lelkű Sith lovaggal nyomult, míg hozzá csapódott társai inkább a jó oldalt képviselték. Sajnos a csapaton belül olyannyira összetett interakciókkal nem találkozunk, mint például a fejlesztők motorjával készült híres Baldur's Gate 2-ben: a különböző jellemű tagok nem vesznek egymással össze, illetve nem szövődnek egymás között szerelmek (szerencsére azért hősünk és ellenkező nemű társai között igen).

A harc engem leginkább a *Vampire the Masquerade*-re emlékeztetett (a patch után): nem körökre osztott, hanem a „kimerevítés” rendszeréről van szó: csata alatt gombnyomásra megáll az idő, egy előtűnő menüből parancsokat oszthatunk ki, eközben pedig a kamerát 3D-ben kedvünkre forgathatjuk mozdulatlanán dermedt harcosaink és az ellenség körül.



SW: Republic Commando

A csillagok akcióznak

Az E3-on bejelentett új SW-játék rövid bemutatóvideója máris intenzív várakozóhormon-termelést indított el a mirigyeimben. A Régi Köztársasági Elit Gárda egyik tagjaként kell mindenféle titkos akciókban részt vennünk, természetesen az SW-univerzum sópredéke ellen, mélyen az ellenséges vonalak mögött. Az FPS akció műfajra teremtett alkotás „szíve” a továbbfejlesztett Unreal grafikus motor lesz, megjelenéséig pedig már csak egy évet kell várni...



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: LucasArts
FEJLESZTŐ: LucasArts
MEGJELENÉS: 2004 nyár
GYORSLINK: 426
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

Válóper a stílusok között

Ebben az évben szerencsére megnyugodhattunk, a PC új erőre kapott, azonban ezzel sajnos bizonyos stílusok elvándorlása is együtt járt. A repciszimulátorok rajongói például készüljenek a hét szűk esztendőre: a stílus semmilyen platformon nem tudott megragadni, lassan és nyomtalanul eltűnik. FPS-rajongók PC-t vegyenek, sport-rajongók konzolt (lehe-

tőleg PS2-t), MMORPG-fanok maradjanak a PC-nél, bunyós (Mortal Kombat stíjl) fanatikuskon konzolozzanak, manga stílusú bármilyen kedvelői japán konzolt vegyenek (GameCube vagy PS2), autós játékok kedvelői kormányt vásároljanak (mindegy, milyen platformon játszanak). Természetesen vannak átjárások, de jól érezhetőek a trendek: a különböző

platformok erősen specializálódnak: GameCube-on rengeteg a kisebb gyerekeknek szóló játék, s a fejlesztések java része japán; az Xbox pedig európai és amerikai fejlesztésektől hemzseg. PC-n azért maradnak nekünk az MMORPG-k, az FPS-ek, néhány sport- és kalandjáték. Azért ez sem rossz ☺. (Na és persze az örökifjú RTS-ek!)

STAR WARS GALAXIES

„JEDI LESZEL, KATONA, VAGY BANTHÁKAT TERELŐ JUHÁSZ...”

Az MMORPG iránti kezdeti általános lelkesedés után lassan letisztulni látszódik a kép: egyesek egyre növekvő népszerűségnek és nagyobb előfizetői bázisnak örvendhetnek (*Anarchy Online*), míg mások egyre hanyatlanak (*Neocron*), sőt néhány rendkívül ígéretes alkotás el is tűnt a süllyesztőben (*Motor City Online*: béke poraira). A Star Wars Galaxies azonban egyértelműen a csúcsra tör: már majdnem félmillió regisztrált rajongói tábora és az áprilisban béta 3 fázisba lépett tesztelés óta lassan 50 000-en játszhatnak már vele.

Az E3-on az egyik fejlesztő három különböző monitoron mutatta be a játék legfontosabb fázisait. A karakter generálásánál az tetszett a leginkább, hogy avatarunk külsejét szinte a végtelékig

alakíthatjuk, nemcsak a faj és a ruha kiválasztása tekintetében, hanem a fejformáját is tetszőleges alakúra formálhatjuk. A választható foglalkozások is egész változatosak: a harcosok és orvosok mellett például indulhatunk táncosként vagy zenészként is a Star Wars világában, hogy karaktereinkkel különböző kocsmákban és szórakozóhelyeken fellépve szerezzünk hírnevet, pénzt és persze XP-t magunknak.

A következő képernyőn már egy fejlettebb karaktert láthatunk, akivel Tatooine bolygóján barangolva betérhettünk a jól ismert „cantina”-ba is, hogy a Han Solo és Csabakka nevű NPC-vel elbeszélgessünk a világ folyásáról ☺.

A háttérben szól a jól ismert zene, ám az idegen lényekből álló zenekar állítólag már játékosokból

áll, akik kocsmákról kocsmára fejlesztik karaktereiket.

Az utolsó monitoron pedig magát a harcot vehetjük szemügyre, amely MMORPG-hez mérten rendkívül látványos. A Darth Maulra némileg hasonlító karakter egy hatalmas kétlábú lépegetővel szállt szembe, és ha nem tudom, hogy miről van szó, akkor a jelenet akár a Jedi Knight legújabb részét is idézhette volna.

KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: LucasArts
FEJLESZTŐ: Verant Interactive
MEGJELENÉS: 2003 karácsony
GYORSLINK: 97
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



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



AMIKOR KIBORULT A CSERNOBILI ATOMBILI



Már jó ideje előbukkant egy újabb FPS-remény sugar. A Doom III nagy riválisának állították be, és az idők folyamán nagyon sokat fejlődött. Sajnos a Half-Life 2 ideai debütációja kicsit beárnyékolta a játék jövőjét, de biztosra vehetjük, hogy ettől még teljesen jó lesz. Feladatunk, hogy az atomkatasztrófa után Csernobil területén kutassuk fel az élő létformákat, és megismerkedjünk az azzal a területtel, ahol már régóta nem járt ember. Életünket különféle mutáns lények nehezítik majd, akik minket természetesen táplálék gyanánt szeretnének felhasználni. Ehhez persze nekünk is lesz egy-két szavunk!

KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: GSC Game World
MEGJELENÉS: 2004 január
GYORSLINK: 23
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



SAM & MAX: FREELANCE POLICE

KATEGÓRIA: kaland
KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: LucasArts
MEGJELENÉS: 2004 március
GYORSLINK: 427
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



Úgy bizony! Minden idők egyik legjobb kalandjátékának, a Sam & Maxnek is készül a folytatása. Ezt egyébként már jó ideje tudtuk, de az első nyilvános bemutatóját az ideai E3-ra tartogatták. A nagy előd után mi is állhat a középpontban? Nem más, mint a mókázás. A vagány nyomozó kopó (Sam) társa ismét a nem kicsit bohókás nyuszika (Max) (...Nyuszikaaaa? Eszednél vagy, Zéró? Az egy rémületes szörny! Ekkora fogai vannak! – ender). Feladatuk ismét

BOHÓKÁS NYOMKÖVETÉS

a jó védelmezése és a jelenlegi bűnesetek felderítése. A játék egyik legfontosabb és legszembetűnőbb újítása, hogy egy igen pofás 3D-s motort kapott (ahogy az FT2). Ettől persze nem kell annyira megijedni, mivel ugyanolyan point-and-click játék maradt, mint az előd. Egyetlen szépséghibája van csupán a dolognak, mégpedig az, hogy elég sokáig kell rá várunk. De legalább már most biztosak lehetünk abban, hogy jövőre is lesz mivel játszani ☺.

SPIDERMAN 2

EGY PÓK A VÁROSBAN

Ha a Marvel Comics helyében lennék, lassacskán átgondolnám, hogy meghosszabbítsam-e a képregényhősökre vonatkozó szerződésemet az Activisionnel, hiszen a nem túlzottan

átütő sikert aratott eddigi SpiderMan-részeket csak a rettenetesen gyöker X2: Wolverine's Revenge tudta alulmúlni... Gondolom, ennek szellemében is kapta össze magát a Treychard, és már az első SpiderMan: The Movie után gőzerővel a SpiderMan 2 fejlesztésébe fogott... Amire elsőre letették a kisdobosesküt, az az előző részben rémes irányíthatóság és a kamerazetetek teljes átdolgozása. Ezúttal teljesen folyamatosan tudjuk követni ízelt kezű hősünket, ahogy Manhattan felhőkarcolói között szambázik. Sokkal kényelmesebben és gyorsabban tudjuk pókfonalainkat is kivetni, viszont ezúttal arra is figyel a program, hogy valóságos célpontokat találjunk el, tehát vége a „semmibe lövöldözésnek”.

Teljesen rendben volt a kamerakezelés is: még a legnyaktörőbb légi attrakció közben is pontosan tudtam követni Spidey-t.

Ami azonban igazán kiemelkedő, az a város ábrázolása és ez az a pont, ahol a SpiderMan 2 végre igazi áttörés lehet az eddigi nem túlságosan sikeres szuperhősös játékok között. A pók legfrissebb kalandjában ugyanis ez a város igazán „élő” fog: lent az utcákon a járókelők ugyanúgy fel-alá járkálnak, mind a GTA-ban, egyesek csak rettenthetetlen hősünk segítségéért kiáltanak, másokkal viszont el is tudunk beszélgetni, így komplexebb küldetéseket kapunk.

KATEGÓRIA: 3D-s TPS akció
KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: Treychard
MEGJELENÉS: még nincs bejelentve
GYORSLINK: 428
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO



KATEGÓRIA: éleltimulátor
KIADÓ: Electronic Arts
FEJLESZTŐ: Maxis
MEGJELENÉS: 2003 karácsony
GYORSLINK: 386
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

THE SIMS 2

A NAGY GENERÁCIÓ



Az Electronic Arts zárt ajtók mögött mutatta be több mint két év óta toplistas éleltimulátorának, a The Simsnek a második részét. Látszik a játékon, hogy a temérdek befolyt pénz nemcsak Will Wright legújabb jachtjának megvásárlására kellett, hanem a The Sims 2-be is pumpáltak rendesen, mert a folytatás ördögien jól néz ki. Teljesen új grafikus motort kapott a játék, amelyet végre kedvünkre forgathatunk, folyamatosan ki-be zoomolhatunk, hogy kis kedvenceinket közelebről is szemügyre vehessük interakcióik közben. A karakterek 3D-s modellje is szemtellenül részletes, és a napjainkban megjelent FPS-ek katonáinak kidolgozottságához lehetne mérni. Azonban még ennél is fergetegesebb mozdulataik animációja és arcmimikájuk: ahogy egymással beszélgetnek, veszekednek, bájolognak, udvarolnak, csókolóznak,

vagy amikor csak mindennapi fászsztó feladataikat hajtják végre, az annyira megdöbbentően élethű és egyszerre mókás is, hogy percekig csak ezeken fogunk röhögni, mielőtt játszanánk.

No és a javát még nem is említettem: Simsjeink végre nem örökké fiatalok Highlander vagy vámpír módra, hanem a gyerekkorból felnőnek, majd megöregszenek és végül bizony őket is eléri a kasszás, amikor éveik eltelték! De nem véletlenül Generations a játék alcíme: ha emberkéink gondoskodnak maguknak utódról (tehát csinálnak gyereket ☺), akkor az ő arcvonásait ötvöző (!) csemeték is felcseperednek, családot alapítanak, így újabb és újabb generációk születnek áldásos tevékenységünknek köszönhetően. A végére már csak egy utolsó feature: lesz végre hétvége ☺!



TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

A JÖVŐ KEZDETE

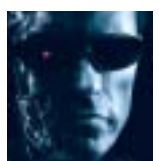
Az idei E3 számunkra egyik legnagyobb meglepetése a Terminator 3: War of the Machines volt. Nem mintha túl sok minden kiderült volna róla, számunkra mégis különleges játék ez. Ennek két magyarázata van. Az egyik, hogy a napokban mozikba kerülő Terminator 3 film az alapja (ki gondolta volna ☺), a másik – és jóval fontosabb momentum – hogy a hazai Clever's Software Development fejleszti. Bizony, azok a srácok, akikről a Screamer 4x4, illetve a még meg nem jelent Steel of Haste származik (az ő alkotásuk nem té-

vesztendő össze a konzolos T3 fejlesztéssel, a Rise of the Machines-zel, amelynek egy teljesen más csapat dolgozik). A játékosok két csapat közül választhatnak a multiplayer összecsapásban. Természetesen az emberek, vagy a robotok seregéhez csatlakozhatsz, és egyetlen céld, hogy teljesítsd a küldetést. Egyelőre úgy tűnik, hogy három nagyobb játékmód lesz benne. A Control-the-points (bizonyos bázispontokat kell megvédeni), az UT-ből jól ismert Domination, és a jó öreg, multi-játékokból kihagyhatatlan Deathmatch (mindenkit el kell

KATEGÓRIA: akció
KIADÓ: Atari
FEJLESZTŐ: Clever's
MEGJELENÉS: 2003 november
GYORSLINK: 429
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

pusztítani, aki mozog). Az alkotás különlegessége, hogy olyan típusú terminátorokat is felvontat, melyeket másik játékokban nem láthattok. Ilyen a T900, az Infiltrator (alakváltó – a kémünk), és még jó néhány, melyekkel csak később ismerkedhetünk meg. A multi-játék mellett lesz egyjátékos mód is, melyben elvileg 10 küldetést kell végigharcolnunk (természetesen mi magunk Arnold szerepében díszelgetünk).



Interjú: Chrome

Ami kell nekünk...

Kicsikét elbeszélgettünk techlandes barátainkkal, akik egy csomó érdekességet elárultak készülő játékukról, a Chrome-ról (ezen szűkös sorokba csak az interjú kisebbik része fért bele, a teljes írományt megtalálhatjátok internetoldalunkon: www.gamestar.hu).

Hányan dolgoznak a játékon?

A programozókat, grafikusokat, designereket és mindenki mást is összeszámolva 20-an ügynököknek a projekten. A csapat egy része korábbi játékaiknak dolgozott eleddig.

Tudnál valamit mondani a játék történetéről?

A Chrome a 22. században játszódik, egy messzi-messzi bolygórendszerben. A Valkyria rendszer telepeseinek új otthona ez. A játék főhőse Bolt Logan, egy elit különítmény egyik tagja, sokak szerint a legjobb. Különbőféle események megváltották Logan életét, és most zsoldosként próbál megmenekülni múltja elől. Carrie-vel társával együtt a Valkyria rendszerben keresnek maguknak állást. Egyik ilyen munkájukban belebonyolódtak egy nagyvállalat életébe. Itt kezdődik a játék maga.

Milyen területeken fordulunk majd meg?

A játék folyamán a Valkyria rendszer több planétáját is meglátogatjuk majd, akár csak több holdját, ahol lehetőség nyílik némi gyarmatosításra.

Szándékosan úgy alakítottuk ki a bolygókat, hogy mindnek meglegyen a maga légköre és hangulata. Lesznek sivatagos, hófödte, trópusi, ködös és egyéb területek. A 16 pálya mindegyikének megvan a maga jellegzetessége.

Melyek azok a dolgok, amelyek alapvetően megkülönböztetik ezt a játékot a többi FPS-től?

Három alapvető dolgot tudnék megemlíteni. A taktikai játékmenet egyik alapkövét képezi a különféle implantok használata. Mindenki maga dönti el, hogy miket használ, ezzel is elég változatossá téve saját játékát. A következő fontos dolog, hogy különféle viszonyokat mindenki máshogy él majd meg. A homok, hó és egyéb viharok különféle nehézségeket okoznak majd. Végül, de nem utolsósorban igencsak fontos a játékos szabadsága. Mivel bármerre elmehetünk, akár el is tévedhetünk a terepen. Persze a rendelkezésre álló műszerek (iránytű, scannerek stb.) használatával mindent megoldhatunk. Ez a három dolog alapvetően meghatározza a játék egyediségét.

Milyen nagyok lesznek az egyes terepek?

A játék motorja képes igen hatalmas területek egyidejű megjelenítésére. Egyes planéták összterülete akár 12 négyzetkilóméter is lehet. Szóval mint láthatjátok, valóban el lehet tévedni, ha valaki nem következetesen játszik.



Lesznek esetleg környezeti viszonyok is?

Természetesen. Amint korábban említettem a különféle bolygókon más és más környezetek lesznek. Persze az említettek mellett lesz még viharos eső, villámlás (mely, ha túl közel csap be, meg is sebezhet, vagy adott esetben elpusztít), és még sorolhatnám. Nyilvánvalóan mindegyik befolyásolja a játék menetét, és minden egyes végigjátszásnál más és más fog történni.

Jelenleg milyen állapotban van a játék?

Nos, hamarosan lezárjuk a béta-tesztelését, és már majdnem be is fejeztük a fejlesztéseket. Mi-re ezen sorokat olvassátok, elvileg már teljesen el is készült.

THIEF (3)

A TOLVAJ, AKI BELOPTA MAGÁT A SZÍVÜNKBE...

A zárójel nem véletlen: mindjárt megosztom veletek, miért... Amikor ugyanis elballagtam az xboxos „Thief” elnevezésű gép előtt, akkor megállapítottam magamban, hogy milyen derék fiúk ezek az eidosos arcok, hogy az ósrégi Thief *első részét* kihozzák Xboxra, hadd művelődjenek az echte konzolások. Aztán megláttam egy másik „Thief”-es képernyő alatt egy PC-s keyboardot is: „Mi van???” Odamentem egy fickóhoz, hogy megkérdezzem tőle, hogy akkor ez most az eredeti Thief-e, csak konzolra? De akkor mit keres PC-n? Újra kiadták? „Jaaaa, nem, ez a három. Csak a Thief 3-at is Thiefnek hívjuk, mert az xboxosok még nem láttak Thiefet, és a hármással csak összezavarnánk őket... Úgyhogy így PC-n is maradt a „Thief”...” Bááááz...

A történet szerint Garrett-tel, a jól ismert tolvaj

hőssel ismét kastélyokba, gazdagok házaiba, katedrálisokba, börtönökbe, dungeonokba múzeumokba kell belopakodnunk, miközben zord őrök csapata vadászik a bőrünkbe. Amúgy a játék grafikájától a kiállításon őszintén szólva nem voltam elhalva: (most nem hozom fel példaként az amúgy kiváló Half Life 2-t ©), szép, szép, de semmi extra. Kivéve azért a dinamikus fényeffekteket, amelyek segítségével Garrett egészen másféle módszerekkel lopakodhat a sötétben. Ezt leszámítva olyan döbbenetes újdonságot nem véltem felfedezni ebben az újabb (bár ugyanolyan számozású ©) epizódban...

Igaz, az eredeti Thief is annyira magával ragadóan szeniális volt, hogy ha nagyjából ugyanazt a játékmenetet kapjuk, új pályákon, új sztorival, akkor is megnyalhatjuk mind a tíz tolvaj ujjunkat utána!



KATEGÓRIA: lopakodós FPS
KIADÓ: Eidos
FEJLESZTŐ: Ion Storm
MEGJELENÉS: 2003 vége
GYORSLINK: 304
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

ANGYALNAK ANGYAL, DE SETÉT...



A Tomb Raider sorozat nagyon várt legújabb epizódjáról már rengeteget írtunk, úgyhogy most csak a kiállításbeli élményeimet oszthatom meg Veletek. Természetesen még mindig Lara Croft az Eidos legjobban eladott brandje (nem véletlen, hogy a Nokia Engage-re is a Tomb Raider készül el elsőnek...), úgyhogy a standjuknál most is a készülő játékot és filmet nyomatták ezerrel: az aréna feletti képernyőn Angelina Jolie és a játékbeli Lara felváltva akciózott, mellette pedig egy hatalmas filmplakát díszelgett.

Maga a játék végül is hagyományosabbnak tűnt, mint amennyire azt annak idején beharangozták: amikor erre rákérdeztem a játék mellett ácsorgó fejlesztőnél, akkor először feltűnően nem akarta érteni, mit mondok, de amikor látta, hogy kötöm

az ebet a karóhoz, akkor csak annyit mondott, hogy nem akarták, hogy elidegenítsék a régi fanokat... Aha... Na mindegy, azért lesz a játékban lopakodás, tárgyhasználat és választható párbeszéd is, csak nem lesz akkora jelentőségük, mint azt annak idején beharangozták.

Az akció részek viszont egész királyak, bár őszintén szólva azok sem veszik fel a versenyt a kiállítás akcióstárjával, a Prince of Persia legújabb részével.

KATEGÓRIA: 3D-s TPS akció-kaland
KIADÓ: Eidos
FEJLESZTŐ: Core Design
MEGJELENÉS: 2003 június 17.
GYORSLINK: 153
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO



URU: AGES BEYOND MYST

MISZTIKUS UHU... IZÉ, URU.

KATEGÓRIA: online kaland
KIADÓ: Ubi Soft
FEJLESZTŐ: Cyan Worlds
MEGJELENÉS: 2003 ősz
GYORSLINK: 277
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO



Myst goes Online! Ezzel a kis mondattal találtam magam szemben, amikor erről a játékról először hallottam. Magyarán ez a gáma a jól megszokott Myst-világ online vetületét is tartalmazza egyben. Megjédeni nem kell: ez a játék nem RPG, hanem egy olyan Myst, amelyben a nagy elődtől megszokott módon kell játszani, s amelyben rengeteg a kalandelem, a megoldandó fejtörő, a minijátékok száma pedig minden képzeletet felülmúl. Mivel a Myst sorozatnak s az ebből íródott könyveknek elég nagy rajongótábora van, így az Uru sikere garantált. No persze az Urunak van egyjátékos része is, azonban ebben semmi forradalmi nem látok, viszont az online-ra kíváncsi leszek. Myst-rajongóknak külön öröm a valós idejű 3D-s motor, a saját avatar létrehozásának lehetősége és még számtalan olyan opció, amelytől talán a kalandjátékok fejlődését is várhatjuk (végre).

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

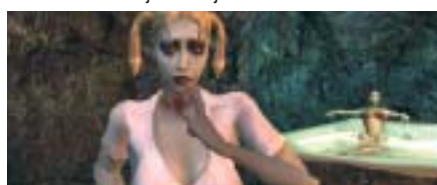
KITŰNŐ VÉRKÉP

A Vampire the Masquerade első részének hosszú fogú rajongói számára van egy (kicsit) rossz és egy (nagyon) jó hírem: sajnos a következő epizód semmilyen szempontból sem folytatja a régi sztorit, viszont ezt leszámítva elképesztően jónak ígérkezik! Rögtön a grafikával kezdeném: a Bloodlines a Half-Life 2 motorját használja, úgyhogy a World of Darkness világa még sohasem volt ennyire szép, mint most! Mivel vámpírjaink az éjszaka gyermekei, ezért egy kicsit át kellett alakítani a grafikus motort, de a végeredmény majdnem a Half-Life 2-éhez mérhető: gazdagon textúrázott környezet, iszonyúan aprólékosan kidolgozott emberi modellek – ami-



kor Gyuvál a bemutatóban megláttuk egy sztriptíz táncosnő gyönyörű és élethű alakját, egészen megsajnáltuk, amikor a következő pillanatban egy vámpír kiszívta a véréét...

A szerepjátékelemek miatt sem kell panaszkodnunk, hiszen az Arcanummal már bizonyított Troika Games fejleszti a játékot. Az előző részzel



KATEGÓRIA: online kaland
KIADÓ: Activision
FEJLESZTŐ: Troika Games
MEGJELENÉS: 2004
GYORSLINK: 393
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

ellentétben nem egy előre kialakított hőst irányítunk, hanem a hagyományos RPG-khez hasonlóan itt is magunk generáljuk főszereplő karakterünket. Ezt egy kicsit sajnáltam, hiszen ezért kevésbé sztoriorientált a játék, viszont így legalább a Vampire the Masquerade bármelyik klánjába beléphetünk. Nagyon fontos szerepet kapnak a választható párbeszédék, ugyanis ezek segítségével tudjuk „rábeszélőgép” jellegű vámpírképességeinkkel elcsábítani, vagy megőrizteni az ellenséget. Újdonság még, hogy a játékot ezúttal választhatóan külső vagy belső nézetből irányíthatjuk, a harc pedig teljesen valós idejű. (Némileg a System Shock 2-re hasonlít ez a rész.)

VIVISECTOR: BEAST INSIDE

DR. MORHEAD SZIGETE

A Vivisector pályája elején még Dr. Moreau szigeteként kezdte szárnyait bontogatni, ám minden bizonnal jogi akadályok gördültek a fejlesztők útjába. A sztori még mindig arról regél, hogy egy szerencsétlen hajótörött egy ismeretlen szigetre vetődve emberi tulajdonságokkal felvértezett génmanipulált állatokkal találkozik (eddig még egy-az-egyben H.G. Wells-szagú a dolog), ám az, hogy az őrült tudóst Dr. Moreau helyett Dr.



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: 1C
FEJLESZTŐ: Action Forms Ltd.
MEGJELENÉS: 2004 eleje
GYORSLINK: 293
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO

Morhead-nek hívják, már kissé különös (és vicces is, mitagadás, ennél mókásabb nevet ki sem találhattak volna ☺). Az engine saját fejlesztésű, 16 küldetés, sok-sok fegyver, és még több „egzotikus” ellenfél vár reánk jövőre!



Unreal Tournament 2004

Mindenévi Unrealünket...

Amint arról hallhattunk már kósza híreket, az Epic valóban komolyan gondolja, hogy minden évben kiad egy aktualizált UT-t. A 2004-es változatban megtalálható az UT2003 szöröstül-böröstül, az összes patch-csel és bónuszkiegészítéssel, amely valaha megjelent hozzá. Erre pakol még rá ezt-azt a fejlesztő, és adja el nekünk ismét jó pénzért. Lássuk! Visszatér a játékba az eredeti UT-ben oly kedvelt Assault mód, melyben van ugye egy terület, amit az egyik csapatnak meg kell védenie, a másiknak pedig el kell foglalnia. A másik új játékmód az Onslaught lesz, mely Mark Rein vezető designer szerint pont olyan, mint a CTF, csak épp itt nem kell a zászló hurcolásával meg visszaszerzésével foglalkoskodnunk, ehelyett egyszerűen csak el kell pusztítanunk. A hab a tortán azonban a vezethető járművek megjelenése! Nagyszerű! Ja, és lesz még néhány új fegyver is. Az egészben az a legszebb, hogy a modosok ezeket a dolgokat már rég megírták az UT2003-hoz. Ingyen.

KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: Infogrames
FEJLESZTŐ: Epic MegaGames
MEGJELENÉS: 2003 ősz
GYORSLINK: 371
MENNYIRE VÁRJUK: 2/5

INFO

WARHAMMER ONLINE

NEGYVENEZER HARC KALAPÁCS DÜBÖRÖG



Ismét egy olyan név, amellyel már találkoztunk az elmúlt 20 évben. A Warhammer, illetve a Warhammer 40K univerzuma az emberiség bizonyos szegleteiben igen népszerű, így ők most örömtáncot járhatnak. A játék a Warhammer asztali játék, illetve a szerepjáték elemeit ötvözi, így azok, akik a Warhammer-világban otthon vannak, egyből hazai pályán érzik majd magukat. Szép 3D-s motor jellemzi majd ezt a „tömeges multiplayer csatázás” stílusú játékot, amely a gótikus világok kedvelőinek ad majd nagy sikerélményt.

KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: N/A
FEJLESZTŐ: Climax
MEGJELENÉS: 2004
GYORSLINK: 340
MENNYIRE VÁRJUK: 3/5

INFO



Codename Panzer

Láttuk, saját szemünkkel!

Sikerült megtekintenünk (nem kis harc árán) a Panzer című legújabb magyar csodát. A grafikáról tényleg ódákat lehet zengen, hiszen a tereptárgyakat, házakat szétlőhetjük, a fákat és villanypóznákat kidönthetjük harckocsijainkkal, és minden a fizika törvényszerűségei szerint működik. A legdemonstratívabb a villanykábel lengedezése a szélben, mely a figyelmetlenül előretörő csapatainknak „hála” szépen elpattan és a földre hullik, ha kidönthetjük az oszlopokat. Mind-ezen tereptárgyak pedig nem csak díszítő elemek, hiszen a házakba, és a pincéjükbe is(!) be-mehetünk gyalogosainkkal, és onnét kilőve jóval nagyobb hatékonysággal pusztíthatjuk az ellent. Gond csak akkor van, ha a tűzéréség vagy egy

páncélos ránk lövi a hátat. Az igazán döbbenetes az a mérnöki precízesség, ahogy a Stormregionos srácok a pályákat megtervezték. Minden gyönyörűen él és mozog, még a pálya legeldugottabb csücskében is, ahová lehet, hogy soha el sem jutunk. Az átvezető animációk a játék engine-jével készültek, és így kitűnő filmes hangulatot adnak, melyre rásegít a hősközpontú, sztori orientált játékmotív. Annak rendje s módja szerint a pályák között átvihetjük a fejlődő és fejleszthető egységeket, melyeken felül új alakulatokat is kaphatunk sikereinknek (presztízsünknek) megfelelően. A katonáink pedig garantáltan a szívünkhez fognak nőni, hiszen bakáink kúsznak-másznak, grá-



nátóznak, a tankra tapadóaknál raknak, és közben saját nyelvükön (orosz, német, angol) kiáltanak orvos után egy sikertelen roham végeztével. Mindeközben pedig, ha minden igaz, a saját nemzetükre jellemző zenét fogjuk hallani a fülhallgatónkban, hogy az illúzió teljes legyen.

WAR OF THE RING

COMMAND AND RING, RINGCRAFT, AGE OF RINGS...

(MEGFELELŐ ALÁHÚZANDÓ ☺...)

A Gyűrűk Ura aranytojást tojó licencét eddig több-kevesebb sikerrel használták különböző akciójátékokban, ám stratégiai programban még nem szerepelt. A Liquid Entertainment, amely a Battle Realms elkövetője is, már gőzerővel dolgozik a War of the Ring című Gyűrűk Ura alapú RTS-en. A WotR a Harmadik Korban játszódik, amely nagyjából 3000 évig tartott. A játék a korszak legfontosabb csatáit dolgozza fel, és nemcsak a regénytrilógia időszakára korlátozódik. Mint minden tisztességes RTS-ben, itt is a jó és a rossz oldal között választhatunk a játék elején, hogy kétszer 15 hadjárat folyamán tisztítsuk meg, vagy döntsük a pusztulásba Középföldét. Szerencsére a kampányok elágazóak lesznek: bizonyos küldetéseket lenyomva újabb mellék-missziókat kaphatunk, ennek köszönhetően itt

nem fog annyira érvényesülni a műfajra egyébként jellemző monotonitás.

Az összecsapások leginkább a Warcraft III-ét fogják idézni, egyrészt a jól ismert fantasy környezet miatt, másrészt azért is, mert egyszerre nagyjából 50 egységnél több itt sem lesz a képernyőn.

Természetesen találkozni fogunk a regényekből ismerős fontosabb karakterekkel és mellékszereplőkkel is. No és a gonosz oldalról nem hiányozhatnak a legfélelmetesebb rémek sem: többek között irányíthatjuk a hatalmas balrogot is, aki akkora léptekkel dőnget majd be a hadszíntérre, hogy a képernyő is bele fog remegni.

Akinek nem jött be a Battle Realms grafikája (pl. nekem...) az örülhet, ugyanis nem a régi motor feljavított verziójáról van szó, hanem egy teljesen új engine-ről.

KATEGÓRIA: RTS
KIADÓ: Black Label Games
FEJLESZTŐ: Liquid Entertainment
MEGJELENÉS: 2004 március
GYORSLINK: 281
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO



WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR

AZ EMBERISÉG LEGSÖTÉTEBB RÉMÁLMAI

A horrorisztikus Warhammer 40k rengeteg ember szerint korunk legjobban kitalált, leghátborzongatóbb, lehangulatosabb sci-fi világa. A 41. század bizarr jövőképében az ember a galaxis uralkodó faja, de csak állandó harcok által képes fenntartani több ezer világra kiterjedő birodalmát. Vezére a több ezer éves, gépekkel életben tartott, skizoid Istencsászár, aki tudatával egyedülként képes segíteni a hiperúrban közlekedő hajókat, s mint ilyen, a Birodalom hatalmának egyedüli letéteményese.

A felszínen zajló konfliktus az orkok, eldák, génorzók, tau harcosok és úrgárdisták között azonban csak a világ egyik része. Az egyszerű halandók szeme elől elrejtve egy sokkal sötétebb, sokkal gonoszabb küzdelem is zajlik a hiperúr torz károszlényei, valamint ezeknek a „normál” világba történő beáramlásukat megakadályozni képes erők között.

A játékba érdekes módon nem az emberi faj oldalán vetjük bele magunkat, hanem a tauk egy fiatal, tűz kasztú (azaz harcos) egyedét irányíthatjuk. 15 fegyver, jó sok küldetés és a „rejtett küzdelmekbe” egyre inkább beleívelő történet garantálja a jó minőségű szórakozást. A teljes játékidő egyébként 24 óra, ami azért ennyire biztos, mert főhősünk egy napját kell majd végigjátszanunk valós időben!



KATEGÓRIA: FPS
KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: Kuju Entertainment
MEGJELENÉS: 2003 nyár vége
GYORSLINK: 339
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO

LEIPZIGER MESSE

MINDERRŐL MÉG TÖBBET ÉLESBEN, LIPCSÉBEN,

2003. augusztus 21-24. között

100.000 játékos, szaklátogató és kiállító kefel útra Lipcsébe a GC 2003-ra, hogy rekordot döntsen.

- akció a vásárcsarnokokban (40.000 m²-en kipróbálható játékok, showműsorok, nyeremények)
- nagy üzleti lehetőségek a Business Centerben (veteránoknak már a 2004. év programfejlesztéssel)
- játékok, oktatás, -iroda, -kommunikáció.

Akár kiállítóként, akár látogatóként – csak nyerhet.

Kérjük, forduljon az Interpress Kiállítások Kft.-hez, a Lipcsei Vásárok magyarországi vásárlóviseléséhez (Seifert Ibolya, telefon: 302-7525, e-mail: seifert@interpress.hu) ill. böngéssze a www.gc-germany.com weboldalt.

GameMaster
MCV
Lipcsé
CompuCon
ebY
G

GIC
GAMES CONVENTION
www.gc-germany.com

WISH

NEKEM IS LENNÉNEK KÍVÁNSÁGAIM

Eddig volt az MMORPG-k világa. Most pedig eljövend az UMMORPG-k korszaka (csak hogy még egy randa betűszót megtanuljunk). Az U ultrát jelent, magyarul ez azt az „iszonyatosan tömegesen játszható játék”-ot fedi, amikor egy adott játékszónában tízezrek is játszhatnak akár. Ez azért már nem semmi! Olyan technológia áll e mögött, ahol csak egy új szervert kell felfűzni, ha nagyobb tömeget akarnak kiszolgálni. Királyság! A fantasy témájú játékból egyelőre nem sok látszott, talán csak annyi, hogy sokat DAoC-oztak azok, akik készítették. Előre szólunk: ahhoz, hogy majd Wisht játsszunk, nagyon komoly hardverre lesz szükségünk (jelenleg P4 2,8 MHz és Radeon 9700 Pro a minimum), remélhetőleg, mire a játék megjelenik, addigra ezek már általánosan elterjedt konfigurációk lesznek. A sztoriról még nem derültek ki részletek, de tényleg nem csúnyácska a stuff. Fejlődését nyomon követjük...

KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: N/A
FEJLESZTŐ: Mutable Realms
MEGJELENÉS: 2004 vége
GYORSLINK: 315
MENNYIRE VÁRJUK: 4/5

INFO



XIII

Most akkor mennyi?

Az igen érdekesnek ígérkező FPS első pillanatra is szembeötölő tulajdonsága a rajzfilmszerű megjelenítés. A dolog nagyon ötletes, a képregénystílus átültetése pedig már a Freedom Force-ban is bejött. Az E3-on bemutattak egy új trailert, illetve bejelentettek egy új hivatalos honlapot is. A játék története kicsit hajaz a Bourne-rejtélyre, azaz a főhős amnéziásan ébred a tengerparton, de meglepő módon a kormányügynökök összes mocskos trükkje a zsigereiben van: alig várjuk az emlékek visszatérését!



KATEGÓRIA: akció
KIADÓ: Ubi Soft
FEJLESZTŐ: Ubi Soft
MEGJELENÉS: 2003 október
GYORSLINK: 135
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

INFO

WORLD OF WARCRAFT

ÉLJEN JANUÁR ELSEJE!

Évekkel a Warcraft III történetének befejezése után játszódik ez a nagyon-nagyon várt MMORPG, amellyel mi is sokat nyomtunk az E3-n. A grafika csodás, a Warcraft III hihetetlen hangulatát méltón sugározza. A közreműködők modelljei akkurátusan megtervezettek, a varázslateffektóktól csak többet várhatunk, mint a Warcraft III-ban, figyelembe véve azt, hogy itt minden First Person perspektívában (is) megy. A Blizzardtól megszokott módon minden gondosan kidolgozott, a vidék gyönyörű, a hangok nagyon jók, a játék könnyen játszható, vagyis minden MMORPG-játékos álma.

KATEGÓRIA: MMORPG
KIADÓ: Vivendi
FEJLESZTŐ: Blizzard
MEGJELENÉS: 2004 január 1.
GYORSLINK: 54
MENNYIRE VÁRJUK: 5/5

A harmadik részhez képest egy újdonság lesz: a taurekkel is nyomulhatunk majd. Griffen utazni pedig az egyik legkellemesebb MMORPG-élmény, amelyet valaha is átéltem, elshanva a Warcraft III-ból megismert tájak felett. A leesett állapot pedig azóta is keresem ☺. Legyen már újév!



Duke Nukem Forever

Tovább készülődik, mint egy menyasszony

A játéktörténelem leginkább elbogatellizált játékaról már sok minden napvilágot látott a fejlesztés kezdete óta eltelt 7(!) évben. Úgy változtatja a grafikus motorokat, mint jobb érzésű ember a fehéreneműt, de azért nagyon várjuk! Az legfrissebb hír, hogy nem tudni róla semmit:

a 3D Realms eltüntetett a honlapról minden eddigi vizuális anyagot, mondván: „azok nem tükrözik eléggé a játék jelenlegi kinézetét és feelingjét”. A legbizarrabb mégis az ugyanott, egy almenüben fellelhető hirdetés: 3D-animátor kerestetik!



Mercury - GameStar nyereményjáték!

IGAZ-E, HOGY A MERCURY MP330 MP3 LEJÁTSZÓ
KÉPES 30 RÁDIÓADÓT TÁROLNI?

A, NEM, CSAK 10-ET

B, NEM

C, IGEN



KÜLDÖD BE A HELYES VÁLASZ BETŰJELÉT HAGYOMÁNYOS POSTAI ÚTON A
GAMESTAR SZERKEBZTŐSÉG CÍMÉRE:

„MERCURY NYEREMÉNYJÁTÉK” 1374 BUDAPEST 5, POSTAFIÓK 578.
VAGY SMS-BEN A 06/90 633-644 - ES SZÁMRA!

HA VÁLASZOD HELYES, MEGNYERHETED, AZ 1 DB **MERCURY MP330**
HORDOZHATÓ MP3 LEJÁTSZÓ ÉS RÖGZÍTŐ VAGY A 2 DB **MERCURY DELUXE**
CLASSIC CAM (2.1 MEGAPIXELES DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP, DIGITÁLIS
KAMERA, WEB KAMERA VALAMINT HANGRÖGZÍTŐ EGYBEN) EGYIKÉT!



EGY SMS ÁRA 240 FT + ÁFA. A NYERTESEKET POSTÁN, ILLETVE TELEFONON ÉRTEBÍTJÜK,
ÉS AZ AUGUSZTUSI GAMESTARBAN IS KÖZZÉTÉBBSZÜK. HA A VÁLASSZAL KAPCSOLATBAN
SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED, LAPOZZ A 101. OLDALRA!

Mercury **GameStar**

BEMUTATÓK

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

The Shield fedőnevű olvasónk küldte be, aki arról faggatott minket, hogy mennyire tetszett nekünk a Matrix Reloaded. Mivel kis szerkesztőségünket – enyhén szólva – igencsak megosztotta a híres sci-fi folytatása, ezért kapóra jött a kérdés...

SZERKESZTŐI JEGYZET



Jetlag. Hallottatok már erről a szemétségről? Az ember kiutazik Los Angelesbe, és az időeltolódás miatt ott nem tudunk éjjelenként aludni, nappal pedig halál fáradtak vagyunk, aztán amikor hazatérünk, akkor dettó ez a helyzet, az átlálás miatt... Nos, velem pont ez történt: azóta nem tudok normálisan aludni, hogy kimentünk Gyuvai a kiállításra, pedig lassan már két hete, hogy hazajöttünk...

Igaz, nehéz eldönteni, hogy itthon nem a Vice City lelkesített-e (és időnként idegesített) fel, hiszen ha az ember nem tud aludni, akkor leül játszani, a Vice City pedig épp elég addiktív és adrenalinpumpáló volt ahhoz, hogy aztán teljesen kiverje a szememből az álmot... Lényeg a lényeg: mind egy ilyen Los Angeles-i E3-as kiállítás, mind a Rockstar legújabb játéka megéri az álmatlan éjszakákat.

No és ebben a hónapban láttuk a Matrix Reloadedet: Gyu és jómagam már 16-án egy amerikai moziban megnéztük a filmet, úgyhogy persze nem hagytuk ki, hogy ne hecceljük a többieket, akik csak 22-én, a premier napján tudták először megnézni ☺. A mozi után pedig villámgyorsan végignyomtam az Enter the Matrixot, hiszen épp az volt e játék különlegessége, hogy nem a film fonalát követte, hanem egyfajta „adalékként” szolgált hozzá, mert a Reoladed két mellékszereplőjének olyan kuldéseit dolgozza fel, amelyre a filmben csak utalásokat találunk. Hogy a játék méltó-e a Matrix névre, azt a 46. oldalon tudjátok meg. Egy másik nagynevű játékot pedig exkluzívan a GameStar tesztelhetet először: a Colin McRae Rally 3-ról van szó, amelynek előző részei legalább akkora sikert és hírnevet szereztek a PC-s játékosok táborában, mint a skót versenyző, akiről elnevezték. Sőt, szvsz még nagyobbat: én az első Colin McRae előtt azt sem tudtam, hogy a világon van...

Bad Sector

Bad Sector

A Matrix Reloaded máshogy hat, mint az első rész: párbeszédei, fordulatai nem elemi erejűen megdöbbentőek, hanem finomságaira csak lassan, többszöri megnézéssel jön rá igazán az ember. Az első részhez képest több szó esett az MI-kről is, még hozzá kicsit William Gibson stílusában, ami nekem külön öröm ☺. Az akciójelenetek pedig korszakalkotóak! 90%



Boe

A Matrix első nézésre unalmasnak tűnt – túl hosszú akció részek, zavaros elméletek. A másodszeri (szinkronos) megtekintés után azonban fényekkel értékelődött fel bennem a film: minden mondatnak jelentése (!) van, és ez a tény annyira „beszippantott” a világba, hogy az egyébként változatlanul hosszú akció részek ritmusára is rá tudtam hangolódni. A zene pedig egész egyszerűen üt! 88%



Csonti

Hogy tetszett? Rossz a kérdés. Hogy NEM tetszett? Nagyon. A karatéjos jeleneteket 3,5, a filozofikus mélységűnek szánt párbeszédeket (pl. mi uralkodunk a gépeken, vagy ők rajtunk) pedig 4,2 másodperc után kezdtem unni. Szármalmas, ahogy a rendező testvérpár kiizzadta ezt a folytatást. Egy olyan film után, ami kerek egészként zárult. 35%



ender

A filmet láttam, és voltak benne látványos jelenetek, nagyon gratulálok a számítógépes trükkökhöz. Legjobban az tetszett benne, hogy volt mondanivalója is, ami a film egyik nagy előnye. Tetszetek benne a látványos akciók, amiket ügyesen mixeltek a magvas mondanivalóval. A látványos... 100%



Gregory

Nézvén az Újratöltve epizódot, újratöltöttem. Kérdésekkel. Nem értem egy csomó dolgot, és filozófiai kérdésekbe bonyolódtam barátaimmal, hogy ez szerinted azért volt? Hát eddig nem jöttem rá semmire. Én mindenképp megnéztem szinkronosan is, és életemben először történik meg velem, hogy a szinkronos filmre vágyom, mert amúgy az eredeti hangot szoktam szeretni. 80%



Sam

Az egész nagyon tetszett, még az akciójeleneteket sem tartom túlzottan hosszúnak, személy szerint csak a „zionizadt testek dörgölőzése” jelenet nem jött be. Ennek ellenére a LotR II.-höz hasonlóan szintén nem ütött akkorát, mint az első rész, de ez nem is várható el szerintem. 91%



Del

Vegyes érzések keringenek bennem Mátrix-ügyben; egyfelől kétségtelenül látványos amit kaptunk, másrésztől viszont ez a látvány számomra kicsit öncélúnak tűnt. Sokszor feleslegesen sokáig tart egy-egy amúgy jó akciójelenet, és a 228. ugyanolyan pofon már „kicsit” unalmas is. Ennek ellenére azért nem mondanám, hogy a film rossz, csak hát ugye az első rész igen magasra tette a mércét mondanivalójában. 80%



Gyu

A film eleje (zion tömeggyűlés, goa parti, szerelmi jelent, tanácsgyűlés) 50%. Az akciójelenetek 90%. Az Architect és az a „bizonyos” párbeszéd 100%. Várakozásoknak megfelelés 90%. Lépegető 200%. A film zenéje 95%. A feliratozás 25% (főleg a legfontosabb részen olvashatatlan). Nem foglalom össze: ez egy jó film, és kész! 90%



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. A GameStar csak és kizárólag abban az esetben értékelt egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve ha a játék forgalmazója, illetve fejlesztője értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.
2. Az adott százalék tesztelőnk *szubjektív* véleményét tükrözi, amely közel sem csak az értékelőboxban kiemelt négy legfontosabb *objektív* tényező (grafika, zene, hanghatások, játszhatóság) értékein alapszik. Az értékelést befolyásoló legfontosabb szubjektív szempontok a hangulat, a szavatosság, a játék sztorija, a 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 tesztelt (Chart).
4. Tesztelőnk rutinos, öreg rókák, és mindig ügyelünk, hogy a megfelelő ember végezze el az értékelés kényes feladatát. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogyan ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
5. A játék minimális hardverigényét a kiadó adatai alapján mindenhol feltüntetjük, de a tesztelő a saját gépén látott *valós* tapasztalatokat is megosztja veletek, természetesen gépének jellemzőivel együtt.
6. Ha valamely értékelésünkkel nem értesz egyet, haladéktalanul küldd el számunkra saját százalékos kódodat, egy legalább 1000 karakteres indoklással körítve!

KÜLÖNDJÁK ÉS IKONOK



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



Citromdíj:
No comment.

CD

DVD

A játékhoz kapcsolódó anyagot találsz a lemez mellékleten.

WEB

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

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket találsz a tipprovatban.



38

GTA: Vice City
Monopoly, új szabályokkal



46

Enter the Matrix
Mindig csak a sárga úton...



54

Star Trek: Elite Force II
Az ellenállás értelmetlen

Mazur

Meg vagyok szepenne, mert annyian szidják a filmet, hogy talán bennem van a hiba, de nekem nagyon tetszett. Vannak hivatásos fanyalgók, vannak, akik nem értették, vannak, akik nem ezt várták, vagy szimplán unták... Én nagyon sok jó dolgot találtam benne: mindig azokat keresem, ha már beülök egy filmre. 93%



Mady

Szerintem kétféle ember létezik. Az egyik, akinek nagyon beüt a Mátrix világa, a másik típusú ember, akitől igen csak messze áll ez az egész. Én mindenképpen a rajongók közé sorolom magam, olyannyira, hogy a végén képes voltam végignézni a stábilistát is, csak hogy láthassam a harmadik rész előzetesét ☺! 90%



Berrr

A Watchovski testvérek sajna többet romboltak ezzel a résszel a mítoszukon, mint amennyire továbbépítették. A gond az, hogy az első rész annyira magasra tette a mércét, amit már szinte lehetetlen überelni: szerencsétlen rendezők belekerültek hát a „a még többet”, „még szebben”, „még gyorsabban” örvényébe. Viszont a Smith ügynökös csata szerintem zseniálisra sikerült. Most minden a harmadik részen fog múlni! 70%



Kecske

Zseniális látványvilág hamar monotonná váló harc jelenetekkel, – nekem ez volt az Újratöltve. Az első rész lendületét vonatott sztori váltotta, a mondanivalót pedig az Animatrixokra hagyták, ide már csak kiégett bölcsességkísérletek jutottak miszticizált körítésben. Az 1. rész emlékére 80%, az X-Men 2 is jobb volt... 80%



Szittyó

A fehér feliratok a fehéren igen kimagaslóan jó mátrixeffeknek minősíthetők. Igaz, így az angolul anyanyelvi szinten nem beszélők nem értik a filmet, de oda se neki. Ezen kis malőr ellenére a film néhol erőltetett, de már csak a zioni lépegető miatt is megéri megnézni! Folyt. köv. 86%



Platypus (tördelőszerkesztő)

Kevlar-mellény? OK, rajtam van. A film tökéletes. Gaeta mesternek sikerült lemásolhatatlan effekteket készítenie, a zene maratoni távokat fejlődött. A legbátrabb lépés viszont a történet apró utalásokkal való felépítése volt. Valaki látja az összefüggést (the reason), valaki nem, valaki figyel, valaki nem. 101%



Uhu

A film persze nem tudja überelni az első rész hatalmas újításait, de látványban, tartalomban és zenében hozza a „Mátrix-szintet”. Bár nem tud ugyanolyan hatást kelteni, ennek ellenére remek alkotással van dolgunk. Egyedül az elnyújtott és értelmetlen bunyók voltak picit unalmasak. A goa partí viszont csúcs ☺! 90%



ZeroCool

Szerény meglátásom szerint jól sikerült. Igaz, ahhoz, hogy rendesen megérthesse az ember, többször is meg kell néznie, ami miatt többen már első pillanatban leírták magukban. Effektjeiben jóval kiemelkedőbb, mint az előd, igaz, úgy vélem, hogy az első rész hatását nem múlta felül. Azért kíváncsian várom a végkifejtést ☺. 90%



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 játékelményen; esetleg nem voltak túl eredetiek, ellaposodtak stb.

70% (79%–70%)

Általában a közepesnél bőven jobb, de nem túl eredeti programok kerülnek ide. Ezeknél szoktuk tesztelés közben fél szemmel a tévét nézni. Szóval ez a „hmm, szódával elmegy” kategória.

60% (69%–60%)

Az ilyenek szoktak egy oldalra kerülni: aránylag jól kivitelezett tucattermékekről, unalmasabb klónokról vagy súlyos technikai betegekről van szó.

50% (59%–50%)

Gyenge grafika, unalmas játékmenet, sok-sok bosszúság: ezek a jelzők jellemzik az ilyen játékokat.

40% (49%–40%)

Ezeket egy hajszaál mentette meg a citromdíjtól. A sok negatívum (siralmas játékelmény, 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



58

Starsky & Hutch
Járókerettel, de kítartanak!



60

Rise of Nations
A nemzetek rizsája



66

Mistmare
Köd mön



72

Colin McRae Rally 3
Ez aztán a skót...



76

MotoGP 2
5 mp alatt 200-on

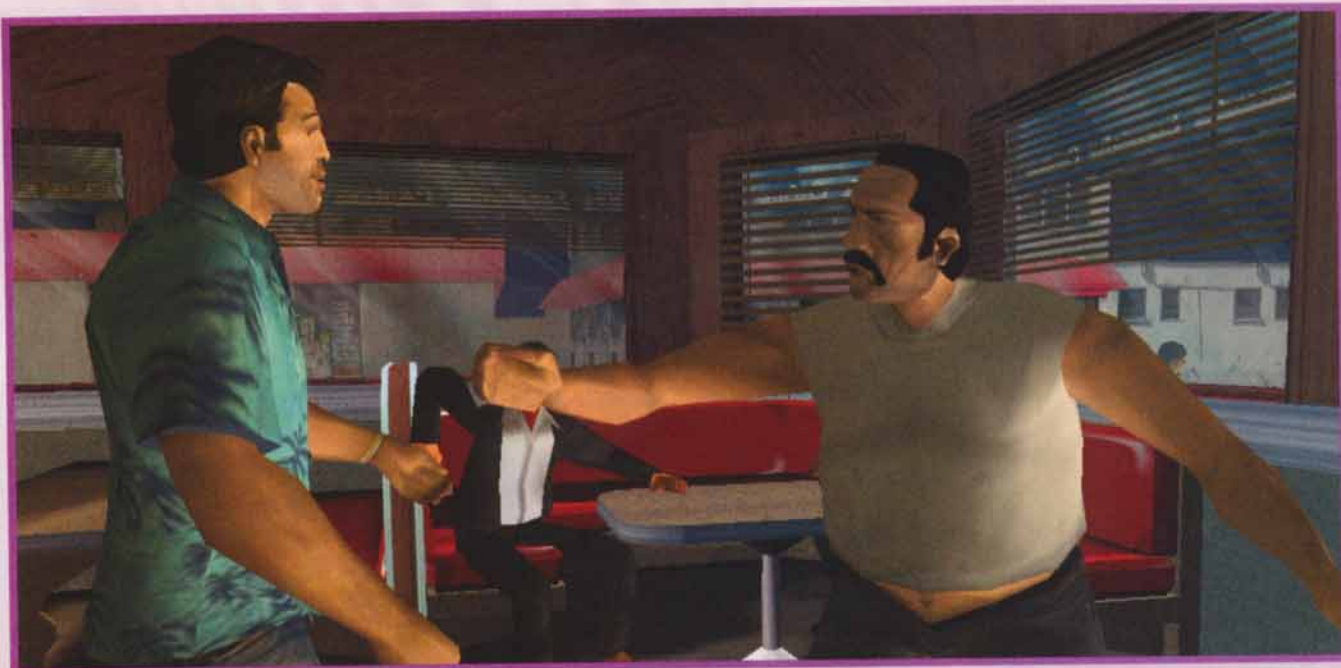
AKCIÓ

GTA: VICE CITY

grand theft auto

vice city





Lecsukták. 15 évet ült. Átverték. Rálöttek. De túlélte, visszatért, hogy megkaparintsa álmai városát, ahol a bűn és mocsok a kubai és mexikói bevándorlók szegénynegyedeiben, valamint a korrupt politikusok, illetve a „fehérgalléros” üzletemberek flancos városrészeiben egyaránt virágzik.

Közte és a totális siker között nem áll más, „csak” egy városnyi – ellopásra váró – autó, agresszív, egymást is mérszázoló rivális bandák, temérdek dühös, mások által lefizetett rendőr és sok-sok veszélyes gangsztavezér. De hősünket nem olyan fából faragták, hogy feladja: addig nem áll meg, míg az összes kocsi el nem lopta, mindent pénzt meg nem lovasított, mind-egyik prostit és gazdag cicababát meg

tókat lopdosunk, kaszkadőröket megszegyenítő mutatványokat hajtunk végre, ahogy például háztetőről háztetőre ugatunk a motorunkkal, vagy autónkkal rendőrök, tűzoltók, taxisok napi robotjába kapcsolódunk be, sőt, prostikkal is kényeztetgetjük megfáradt testünket, és így tovább és így tovább. A lehetőségek tárháza szinte korlátlan volt már a GTA III-ban is, ám a Vice Cityben még inkább sikerült kijebb tolni a határokat.

gány fog sérülni, hanem te is alaposan felhorzsolod a tested!

A motor mellett a másik jelentősebb új járgány a helikopter, amelyet elrabolva bármikor berepülhetjük a várost. Ez nemcsak hatalmas feeling, (GTA: Flight Simulator addon ☺?), de rendkívül hasznos is, hiszen könnyedén a város egyik sarkából a másikba szitaköthetünk, arról nem is beszélve, hogy egyes küldetésekben kifejezetten ajánlatos egy ilyen használni. Végül meg kell még említeni az újabb poénos járműveket is: fagyaltos kiskamionnal Bagamérit játszhatunk, illetve a golfpályákon golfos kocsikkal bucskázhatunk a füves dombokon. (Persze utóbbihoz is köztudott egy küldetés, ahol el kell intéznünk egy üzletembert.

A járgányok irányítása talán még tökélethebb is, mint az előző részben (kivéve a távirányítható minihelikoptereket...), és az újak miatt min-den-képpen változatosabb:

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Rockstar North
- KIADÓ
Take 2
- WEBOLDAL
www.rockstar.com
- GYORSLINK
408
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

CD

DVD

„A rádióadások talk show-it hallgatva is hatalmasakat hahotázhatunk, ha fülelünk egy-egy halálos gázolás közben.”

nem k... környékezett, és valamennyi üzlet bejárata felett nem az ő neve díszel. Ő Tommy Vercetti, a GTA: Vice City főhőse, és Tőled függ, hogy egy koszlott temetőben, vagy a város uraként végzi-e...

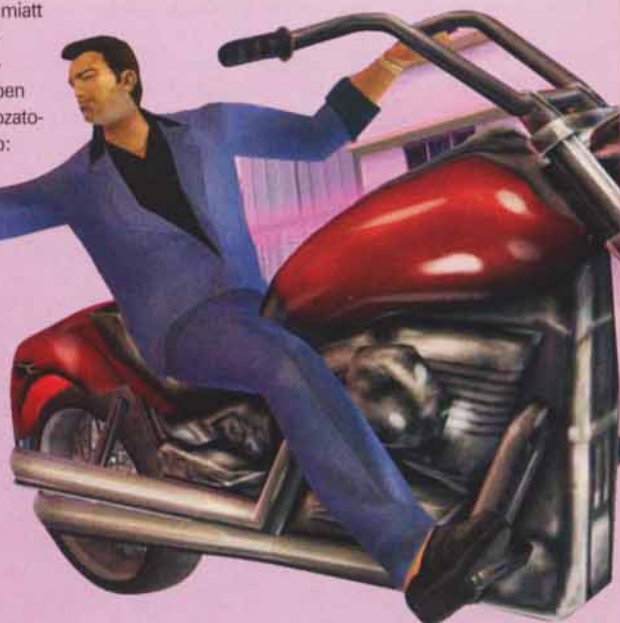
SZABADSÁG, (A KOCSIMAT) SZERELEM

A Vice City ugyan a GTA III „folytatása”, de semmiképpen sem a negyedik rész, inkább egyfajta teljesen különálló „kiegészítő lemeznek” tekinthető. Mint a GTA III-nak, a VC-nek is legnagyobb vonzereje a hatalmas szabadság, amekkorával akciójátékban ritkán találkozunk, inkább csak a jobb RPG-kre (pl. *Morrowind*) jellemző. Hogy mit jelent ez a szabadság? Nos, azon bűnös lelkek számára, akik né tán be sem töltötték a GTA III-at, pár sorban összefoglalom. Mindegyik GTA részben egy hatalmas városban járunk, ahol ugyan vállalhatunk olyan küldetéseket, amelyek a lazán összefüggő sztorit előbbre viszik, de megtehetjük azt is, hogy csak au-

MOTOR CITY OFFLINE

Mivel alapvetően mégiscsak „autótolválás” szerepel a progi címében, és a játék zömét vezetéssel fogjuk tölteni, ezért először is az új járművekre térnek ki...

A Vice City legkirályosabb új el-emelhető járgánya a motorbicikli, helyesebben a motorbiciklik, hiszen többféle típus nyergébe is patanthatunk: a mopedtől kezdve, a Harley Davidsonon át egészen a villámgyors PCJ 600-asig fantasztikus érzés megtapasztalni, milyen két keréken hasítani a nagy sugárutakon vagy akár a legszűkebb sikátorok között is. Természetesen a két kerék nem kezdőknek való: ha nem tanulod meg irányítani, akkor hatalmasat tanyolhatsz vele, és persze nemcsak a jár-



Híres színészek a szinkronhangok

VILÁGSZTÁROK A FŐBB SZEREPEKBE



Ray Liotta
Tommy Vercetti



William Fichtner
Ken Rosenberg



Tom Sizemore
Sonny Forelli



Dennis Hopper
Steve Scott



Burt Reynolds
Avery Carrington



Luis Guzman
Ricardo Díaz



Jenna Jameson
Candy Suxx



Lee Majors
Mitch Baker



Danny Trejo
Umberto Robina



Philip M. Thomas
Lance Vance



A ravasz, az agy és a két füstölő puskacsó

FONTOSABB KARAKTEREK

TOMMY VERCETTI

Macho hősünk épp 35 éves: most jött ki a börtönből, ahol 15 évet ült, de visszatért az utcákra, hogy kárpótolja magát mindenért. Kapcsolatai vannak a Forelli családdal Liberty Cityből, és néhány FBI-os fényképen Ken Rosenberggel is együtt látták...



szakszervezeti balhékban és korrupciós ügyletekben utazik. Állítólag rengeteg kivégzés, bérgyilkosság szárad a lelkén, de bizonyítékot még nem sikerült találni ellene...

KEN ROSENBERG

Rosenberg ócska zugügyvéd, aki csak a maffiakapcsolatainak köszönheti, hogy elég jól mennek az ügyei. Tommyval ketten voltak ott a rosszul alakult drogügyletnél, úgyhogy ha Tommy nem hozza rendbe a dolgokat, Rosenberg a halakkal fog aludni...



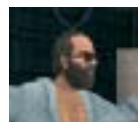
LANCE VANCE

A laza öltönyöket viselő és kubai acid jazzt hallgató Lance azért jött Vice Citybe a testvérével, hogy gyorsan meggazdagodjanak, ám egy drogüzlet alkalmával rosszul mentek a dolgok és a testvérét lelőtték. Lance hamarosan Tommy barátjává és legjobb emberévé válik.



STEVE SCOTT

Scott filmrendező, aki leginkább az „érzékeny birodalmát” szereti bemutatni „művészfilmjeiben”, amelyekhez hasonlót nálunk leginkább a Private Goldon szoktak vetíteni ©... Legnagyobb „színésznoje” Candy Suxx, akinek szinkronhangja Jenna Jameson, egy igazi pornósztár.



SONNY FORELLI

Sonny a Liberty Cityben operáló Forelli család feje. Tiltott szerencsejátékokban, prostitúcióban,



GTA: VC

■ **KATEGÓRIA**
hack'n'slash akció

■ **KÖRNYEZET**
USA, Miami-szerű nagyváros, 80-as évek

■ **NEHÉZSÉG**
Nehéz

■ **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
Igen

az ócska kocsikkal alig tudunk vánszorogni, a kubai és haiti gengszterek régi, de felspécizett verdái relatíve gyorsak, viszont iszonyúan rázkódnak, a méregdrága szuperautók pedig úgy hasítanak, mint az életben. (De jó is lenne a valóságban is megtapasztalni ©...)

MIAMI, NYOLCVANAS ÉVEK...

A leglátványosabb különbség a mostani és az előző rész között azonban nem az új járművek, hanem a környezet terén jelentkezik. Míg a GTA III-ban a kicsit depressziós Liberty City leginkább New Yorkra hasonlított, a Vice City ezúttal kiköpött nyolcvanas évekbeli Miami, a maga napfényes tengerparti sétányaival, a kubai bevándorlók szegénynegyedeivel, az esti utcák pedig a flancos diszkók és klubok neonfényeitől villogódnak: összességében a látvány sokkal

kellemesebb és színesebb, mint az előző részben.

Persze a pikareszk környezet rút belsőt takar: a kubai és haiti gengszterek állandóan kegyetlen leszámolásokat rendeznek, és nem kímélik a közbeavatkozó rendőröket sem, egyszerűen az utcákon patakokban folyik a vér... Nem sokkal jobb a helyzet a gazdag negyedben sem, ahol virágzik a korrupció, a beteges politikusok pornósztárokkal hálóznak, és Mártának hívatják magukat ©. De persze ez nekünk így a legjobb, hiszen nem egy jófiú zsarut, hanem egy visszaeső alvilági figurát alakítunk, aki minden lehetőséget megragad arra, hogy meggazdagodhasson...

FRISSEN A BÖRTÖNBŐL

Hősünk pedig ezúttal nem egy névtelen, hallgatag senki, hanem a Ray Liotta hang-

ján megszólaló Tommy Vercetti, aki egykor Liberty City legmenőbb gengsztere volt, ám 15 évre lesittelték, és miután kiszabadult, Vice City-be tér vissza, hogy hírnevet és főleg sok pénzt szerezzen magának. A később játszó GTA III-ból ismerős, most tíz évvel fiatalabb Sonny Forelli megbizta egy rutinmunkának tűnő drogvásárlási ügylettel, ám a dolgok ismét rosszul alakulnak a balszerencsés Tommy számára, ugyanis a kolumbiaiak megölik a társát, és ellopják a pénzt is. Tommynak persze minél hamarabb vissza kell szereznie a lovetttát, különben „régibartátja” kissé ideges lesz, és Tommy egy nap a tenger mélyén a halakkal ébred. Hősünk az egész ügyön nem kicsit felpaprikázódva elhatározza: nemcsak visszazszerzi a pénzt, hanem alaposan meg is szedi magát, és megszilárdítja hatalmát a



városban – hogy hogyan, az már a kedves játékosra van bízva...

A sztori és helyszín amúgy igencsak idézi a *Sebhelyes arcú* (Scarface – lásd a dobozban!) című Al Pacinós gengszterfilmet, illetve a *Miami Vice* krimisorozatot, de a készítő nem elégedtek meg ezzel, hanem a nyolcvanas évek szinte mindenféle kulturális vonatkozását megjelenítették a játékban, a zenétől kezdve egészen a kocsikig és a ruhákig. A részletek kidolgozottsága miatt olyannyira magával ragadó a játék hangulata, annyira profik az átvezető jelenetek, hogy szinte észre sem vesszük, hogy a kü-

lönféle küldetéssorozatok csak igen lazán kötődnek egymáshoz. Aki tehát Mafia-szerű, alaposan kidolgozott sztorira vágyik, az csalatkozni fog, de ebben a játékban nem

szinte nincsenek is pozitív hősök: mint egy Martin Scorsese-gengszterfilmben, mindenki kegyetlen, cinikus, élvhajász. A Vice City nemcsak azért szól inkább a felnőttek-

„Minden és mindenki megszűnt számomra létezni: ott voltam Vice City-ben, a nyolcvanas években és semmi más sem számított.”

is ezen van a hangsúly, hanem a stíluson. Nagyon tetszett például, hogy a játékokban szokásos fekete-fehér figurák helyett itt

nek, mert baseballütővel szétverheted valakinek a fejét, vagy mert prostikkal közöszlöhetsz benne, hanem azért is, mert a készítő olyan stílusú fekete humorral áldották meg, amelyet leginkább a húszton túli korosztály ért és élvez. Ez egyébként nemcsak a zseniális érzékkel megírt párbeszédnek révén érvényesül, hanem például a rádióadások talk show-ít hallgatva is hatalmasakat hahotázhatunk, ha fülelünk egy-egy halálos gázolás közben.

„TOMMY, VAN EGY KIS PROBLÉMÁNK...”

Maguk a küldetések valamennyivel komplexebbek, gyakran szórakoztatóbbak és változatosabbak is, mint a GTA III-ban, bár – szerencsére ritkán – találkoztam kicsit egyhangúakkal is. A missziókat kiagyaló fejlesztőt nagy dicséret illeti azért, hogy a feladatok nemcsak élvezetesekek, de alaposan ki is tapasztalhatjuk velük a Vice City új lehetőségeit is, kipróbálhatjuk az új járműveket. Az egyik küldetés például egy meghiúsult drogzüzléről szól: ennek folyamán az anyagot elrabló kolumbiait hajmeresztő sebességgel kell motoron üldöznünk a nagyon szűk sikátorok között, és csak akkor tudjuk könnyen elkapni, ha a nyeregéből UZI-val löve szedjük le hátulról. (Bár a játék nyitottságára jellemző, hogy Boe-nek még ezt a küldetést is sikerült másféleképpen megoldania.)

Emellett a GTA 3-hoz hasonlóan itt is loptunk rendőrautót, mentőt és taxit, sőt itt még a pizzakihordó futárok mindennapi

Brian De Palma után szabadon...

A SEBHELYES ARCÚ

Bár a játékban sokféle filmre találunk apró kikacsintásokat, azért a legegységelműbb Brian De Palma híres gengszterfilmjére, a Scarface-re (magyar címe: *A sebhelyes arcú*) való utalás. A Scarface Miami-ban, a nyolcvanas években játszódik, és Tony Montana – egy kubai bevándorló (Al Pacino) – pitiáner kis bűnözőből a legnagyobb maffiózóvá való felemelkedését meséli el. A Vice City egyes küldetéseit mintha egy az egyben a Scarface-ből vették volna át: a film egyik leghíresebb része például egy **meghiúsult drogzüzetet a kolumbiaiakkal**, akik Montana főnökeit átverve megpróbálják elrabolni a lét, anélkül hogy átadnák a drogot. A pénz azonban nincs Tony-nál, ezért hogy kiszedje az infót a leláncolt Tonytól, a kolumbiai fickó egy, a játékban egy az egyben lemodellezett és egy későbbi misszióban használt **motoros fűrészt** vesz elő, amellyel kegyetlenül megkínózzák és megölik Tony egyik emberét.

A sebhelyes arcú azonban nem hagyja magát, megöli a kolumbiaiakat, és mindenkit, aki elárulja, vagy az útjába áll, hiába is próbálják egy másik jelenetben legéppuskázni egy **diszkóban**, amely a játékban a Malibu Klubra hasonlít. A végső leszámolás Montana **luxusházában** zajlik, amelyet szintén szinte teljes egészében a Vice City-beli Diaz villájáról modellezték. A játékban szerepel még Scarface-nek a filmben viselt **Armani-öltönye** is: pontosan így néz ki az egyik felvehető ruha.



Szóljon a muzax!

RÁDIÓADÓK

V-ROCK

DJ: Lazlow
Stílus: Hard rock

Igazi hard rock adó, ahol az utánozhatatlan Lazlow terjeszti az igét. Többek között olyan klasszikusokat hallhatunk itt, mint az **Iron Maiden**, **Judas Priest** vagy **Ozzy Osbourne**.

WAVE 103

DJ: Adam First
Stílus: New wave

Hamisítatlan nyolcvanas évekbeli slágerzene: többek között **Frankie Goes to Hollywood**-ot, **Blondie**-t és **Kim Wilde**-ot hallgathatunk. A DJ, Adam First itt is igazi híresség.

EMOTION 99.3

DJ: Fernando Martinez
Stílus: Romantikus

Ezt az adót érzelmes zsebkendőfogyasztóknak szánták: olyan érzelgős számokat hallhatunk rajta, mint a **Cutting Crew** I just died in your arms-ja vagy **Toto** „Africa”-ja.

FLASH FM

DJ: Toni
Stílus: Pop

Igazi popzene, amely a virágkorát élte a nyolcvanas években. A DJ Toni igazán hozzáértő leányzó, és többek között **Michael Jackson**-t, **Bryan Adams**-t és **Inxs**-t játszik le nekünk.

WILDSTYLE

DJ: Mr. Magic
Stílus: Rap

Vérbeli rapzenét (**Run DMC**, **Whodini** stb.) sugározna itt, ahol az egyik legjobb süketelő, Mr. Magic nyomja a feka dumát. Ilyen zenét hallgattak a fekete

arcok az utcán, hatalmas magnókkal sétálva a kezükben..

FEVER 105

DJ: Oliver „Ladykiller” Biscuit
Stílus: funky

Funky és soul szól ezen az adón, ahol a „Ladykiller” figyelmezteti az embereket: sohasem járnak túl kemény idők ahhoz, hogy ne partizunk egyet. **Michael Jackson**-t és **Kool & Gang**-et hallhatunk.

ESPANTOSO

DJ: Pepe
Stílus: Latin

A Miamihoz hasonlít Vice Cityben leginkább a számos kubai bevándorló igényeit akarják kielégíteni, úgyhogy ez az adó mindenekelőtt nekik szól. A legfőbbbemészőbb nótá **Unaesta** „La Vida es Una Lenteia”-ja.

K-CHAT

DJ: Amy Sheckenhausen
Stílus: Csak szöveg

Ezen az adón Amy Sheckenhausen hírességekkel készít interjúkat: a hölgy IQ-ját felmérve a „szőke nő” kifejezés új értelmet kapott... Rocksztárok, feminista írók, rögbijátékosok adnak neki interjút, csak Amy kissé nehezen tudja követni őket...

VCPR

DJ: Maurice Chavez
Stílus: Csak szöveg

Összehasonlítás: Maurice Chavez nemcsak elképesztően szórakoztatónak, de az investigatív újságírás sztárjának is hiszi magát, aki olyan létfontosságú témákról készít interjút, mint a nudizmus...

CHART

- Mafia 95%
- **GTA: Vice City** 94%
- GTA III 93%
- Crazy Taxi 72%

munkáját vállalva is pénzhez juthatunk. Az echte PC-s játékok híveit egyedül az zavarhatja, hogy sajnos nem tudunk mindenhol menteni, hanem a GTA III-hoz hasonlóan először csak egy, majd később több helyen, ahova mindig vissza kell térnünk. Ezt én már speciel megszoktam, de néhány nehezebb missziónál időnként fogcsikorgatva állapítottam meg, hogy azért nem ártott volna, ha a Mafiához hasonlóan automatikusan ment bizonyos helyeken a program... Áltá-

macerásabban vagy drágábban beszerezhető fegyvereket illeti), úgyhogy ilyenkor töltené vissza az ember az előző állást – csakhogy nem lehet, mert ez kimaradt a játékmenüből, úgyhogy lehet kilépni és újraindítani a játékot. Ez azért elég nagy LOL...

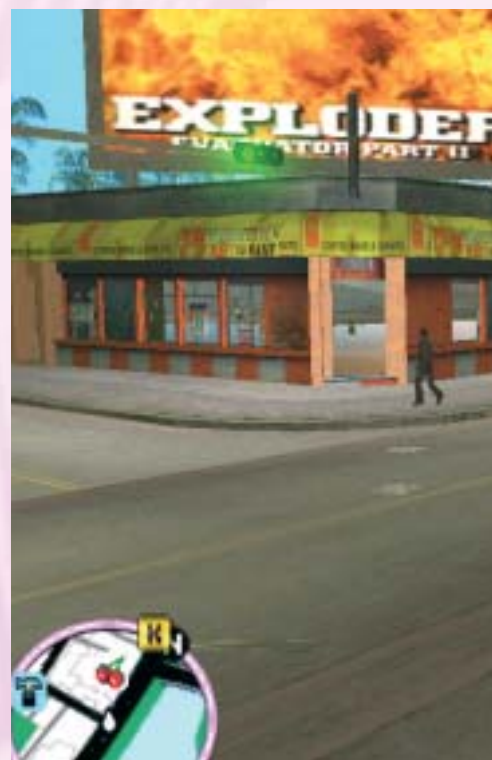
GTA TYCOON

A Teremtő mentsen meg minket attól, hogy a Rockstar valaha is tycoon játék készítésére adja a fejét ☺. Viszont a Vice City-

„A villámgyors motorokon ülve fantasztikus érzés megtapasztalni, milyen két vagy egyetlen keréken hasítani a nagy sugárutakon vagy akár a legszűkebb sikátorok között is.”

lában azért nem vésszen hosszúak a kúrdetések, és szerencsére az új save-helyek most elég jól vannak elhelyezve. Mint a GTA III-ban, ha elpatkoltunk, vagy elkapott a Yard, akkor a kórház vagy a rendőrség bejáratától indulunk, viszont ilyenkor minden fegyverünk, golyóálló mellényünk és autónk elvész, ami igencsak bosszantó (különösen ami a nehezebben,

ben találunk olyan rendkívül leegyszerűsített „menedzselős” részeket, amelyekkel pénzt tudunk szerezni, anélkül hogy újabb (mellék)kúrdetéseket kellene megoldanunk. Ez egész pontosan azt jelenti, hogy mi is bezárlhatunk különböző iparágakba és szórakozóhelyekbe, amelyek aztán folyamatosan áramló jövedelmet hoznak. Először azonban egy kicsit helyre kell ráznunk



„helyi szinten” a dolgokat, ami azt jelenti, hogy itt is missziókat kell végrehajtanunk, amelyekkel riválisokat iktatunk ki, szükséges eszközöket lopunk el, esetleg mi magunk dolgozunk egy kicsit, hogy megmússassuk a melósoknak, miképp is kell ezt rendesen csinálni. Ha az összes feladatot megoldottuk, akkor kezd el áramolni a pénz, amelyet egy forgó dollárjegyre sétálva szedhetünk fel. Az amúgy remek ötlet egyedüli hátulütője, hogy mindig személyesen kell a lét összeszedni, ami a sokadik „birtok” után fárasztóan macerás, mert az egész várost be kell járunk miattuk. Pozitívum viszont, hogy a birtokszerző küldetéseket a játék szellemiségének megfelelően tényleg bármilyen sorrendben teljesíthetjük, míg a fősztori vonalát követő missziók azért valamennyire kötődnek egymáshoz: ezeknél egyesekbe csak akkor tudunk bekapcsolódni, és egyáltalán csak akkor telefonál egy megbízó delikvens, ha már a többit teljesítettük.

NAPSÜTÉS ÉS NEONFÉNY

Azok a PS2-es tulajok, akiknek megvan a Vice City, biztos összevetették a két verziót: nos, a PC-s határozott előnye, hogy élesebbek a textúrák, és magasabb felbontásban tudjuk nyomni a játékot. Kijebb vagy beljebb is húzhatjuk a távolabbi tereptárgyak kirajzolását, hogy javítsunk a sebességen, vagy a lehető legrealisztikusabbá varázsoljuk környezetünket. (Én kis telhetetlen, azért örültem volna, ha ezt még durvábban messzire lehet állítani...) A sebességgel egyébként az általában közepesnek számító gépeknél sincs nagy gond, egyedül akkor szaggat be egy pillanatra a játék, amikor a CD-hez nyúl. A grafika leginkább a stílus, a kor, az épületek nagyszerű ábrázolásának köszönhetően igazán látványos, de ez nem az a játék, ahol az állunkat kapkodjuk a poligonszám, vagy a szereplők kidolgozottsága láttán... A ka-



rakterek megjelenítése azért általában rendben van, engem egyedül néhány női modell baltával faragott külseje zavart: a sztriptízbárban a szexinek szánt táncosnő például leginkább Frankenstein doktor egyik rémálmára hasonlít... Mivel egy konzolátírról van szó, ne számítsunk pixel shaderre vagy bump mappingre sem: a napsütés, valamint este a neon szép len's flare-rel csillog, és a tenger a szabad vízben is egész látványos, de nagyjából ennyiben össze is lehet foglalni a „technikai vívmányokat”. Mégis, a nyolcvanas évek részleteire való maximális odafigyelés annyira magával ragadott, hogy a külső világ, a lapleadás, a ki-méletlenül ketyegő óra, amely lefekvésre próbált ösztökélni, a barátok, barátnő, szülők, testvérek, kollégák – egyáltalán minden – megszűnt számomra létezni: ott voltam Vice Cityben, a nyolcvanas években, és semmi más nem számított.

RADIO GAGA

Erről pedig nemcsak maga a játék és a hangulatos grafika, hanem a fantasztikus audioélmény is „tehetett”. Mint a régebbi GTA-játékokban, a készítőik itt sem egyszerűen aláfestő zenéket raktak a programba, hanem a kocsinkban ülve szimulált rádió-

adók között kapcsolgathatunk, olyan zenéket hallgatva, amilyeneket a nyolcvanas évek Miami-beli rádióiban sugároztak, számunkra pedig a gimnáziumi évek diszkóit és Danubius rádióit idézik: hatalmas nosztalgia! Van itt Michael Jackson, Blondie, Bryan Adams, Iron Maiden, de olyan adó is, amely kifejezetten a helyhez és korhoz kötődik: DJ Pepe Espantoso nevű adója például kizárólag fantasztikusan hangulatos latin zenét sugároz.

De nemcsak maguk a zenék szólnak, hanem a rádióbemondó DJ-k is folyamatosan süketelnek, időnként buta amerikai reklámok paródiája harsog (amilyeneket Gyula volt alkalmunk bőven hallani Los Angelesben ☺...), és egyes adókon talk show-kat, vagy interjúkat hallgathatunk: néhány ilyennél könnyesre röhögtem magam, ami igen veszélyes volt a vezetésre nézve ☺. Mindenkinek ajánlom, hogy a honlapunkról is letölthető kis audiodékóder progival szedje ki MP3-ban a rádióadókat, mert külön meghallgatva még jobban oda tudunk figyelni a részletekre.

APRÓ MALÓRÓK

Természetesen nem létezik tökéletes játék és azért a Vice Cityben is találkoztam boszszantó apróságokkal...

Első számú közellenség

ÜLDÖZÖTTTSÉGI SZINTEK

EGY CSILLAG: ★★★★★★

Itt még nem kell különösebben aggódni: csak a közelben lévő rendőrök fognak rád akaszkodni, és ha elég gyors kocsid van, akkor hamar eltűnik magától is az a csillagocska. Az a lényeg, hogy ilyenkor sohase állj meg.

KÉT CSILLAG: ★★★★★★

Ekkor már valószínűleg elgázoltál egy zsarut, több civilt, vagy esetleg egy küldetés vége miatt dühödtek be rád a rend derék őrői. A rendőrség külön erősítést fog küldeni, és ha menekülsz, a többiek is bekapcsolódnak az üldözésbe.

HÁROM CSILLAG: ★★★★★★

A dolgok kezdenek felforrósodni: nemcsak a mezei zsaruk kapcsolódnak be az üldözésbe, hanem civil ruhás, „beépített” nyomozók is, akik gyorsabb autókkal rendelkeznek. A rend őrői egyes helyeken blokádot állíthatnak fel, és általában jön a helikopter is.

NÉGY CSILLAG: ★★★★★★

Most már tényleg a véredet akarják a zsaruk: a seregyi mezei és civil ruhás rendőrön kívül jönnek SWAT-kommandósok is, gyalog vagy akár a helikopterről leszállva, és mindenki összetűzet nyit rád. Imádkozz, hogy bejuss a pay'n spraybe...

ÖT CSILLAG: ★★★★★★

A helikopteres kommandósok után most már itt vannak az FBI-ügynökök is, akik nem kérdezzetnek olyan udvariasan, mint Mulder ügynök, hanem MP5-ösökkel szitává lőnek. A pay'n sprayhez való eljutás igazi háború lesz...

HAT CSILLAG: ★★★★★★

Úristen! Mit csináltál?! Te vagy az első számú közellenség: rád szállt a hadsereg, és Rhino tankokkal támadnak rád. Ha nagy szerencséd van, akkor élve eljutsz egy pay'n sprayig, de több az esélyed, ha sikeresen elkötsz egy ilyen tankot...

Két keréken, sej de jó...

MOTOROZÁS

A Vice City egyértelműen egyik legkirályabb járműtípusa a motor: nemcsak ezerrel hasíthatunk vele a városban, de egykerekezhetünk is, az UZI-val a kormány mellől irthatjuk az elment, vagy látványos kaszkadórmutatványokat hajthatunk végre.



Ha már unod a Ferrarit

KÜLÖNLEGES JÁRMŰVEK A VICE CITYBEN



HIDROPLÁN



HELIKOPTER



MOTORCSÓNÁK



HARCKOCSI

Újfajta „mellékküldetések”

BEFETKÉTESEK, IPARÁGAK...

Ha már Tommyval jól megszedtük magunkat, akkor különféle üzletekbe fektethetünk be, ahol innenől kezdve állást lehet menteni, és amelyek mellékküldetéseinek teljesítése után dől innen (is) a lé...



HARDVER

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

■ **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1800+,
512 MB RAM,
Radeon 8500
64MB

■ **Tapasztalatunk**
„Általában nem volt gond a sebességgel, csak időnként, töltéskor nyúlt a CD-hez.”

Az MI például nem sokat javult a GTA III-hoz képest: a rendőrök ugyan most is agresszívak, és ránk ragadnak, mint a barom, de ezt továbbra is érz nélkül teszik, pedig azért a rendőrs üldözés nem egyenlő egy destruction derbyvel... A gyalogosok szintén nem végezték el a harmadik rész óta a kisegítő iskolát: gyakran előfordult, hogy hiába dudáltam rájuk, véletlenül sem ugrottak volna félre, amikor persze türelmemet veszítve Carmageddond játszottam, akkor naná, hogy éppen ott volt egy zsarú, aki rám akaszkodott.

Más, a realizmust kicsit meghazudtoló részletek a játék arcade jellegéből fakadnak, és általában meg tudtam barátkozni velük, de azt a hihetetlenül bornírt ostoba-

Meleg helyzetekre

KOCSIBÓL KIUGRÁS

Ha már lángol a kocsid, akkor bármikor kiugorhatsz belőle egy [Enter]-rel. Így elkerülhetőek az előző rész kellemetlen pillanatai, amikor a robbanás előtti másodperceket fékezéssel és megállással kellett töltenünk, nem pedig meneküléssel!



ságot azért nem tudom továbbra sem elfogadni, hogy ha halálra gázolok, vagy szitává lövök valakit, akkor jön a mentő, pillanatok alatt „feltámasztja”, emberként pedig felelőde halottaiból felpattan, és megint nekem esik, mintha mi sem történt volna! Még szerencse, hogy ez nem minden esetben fordul elő, de ha van egy „feature”, amelyet kihajítanak a játékból, az az „instant mentő” funkció!

A legjobban a minihelikopteres, épületfelrobbantós küldetés bosszantott, mert a kis gép irányítása igazi rémálom volt. Egy kicsit hiányzott a multiplayer mód is: mekkora feeling lett volna a Vice Cityben akár csak autóversenyekben részt venni a többiekkel, vagy „capture the whore!” játékmódokban nyomulni ☺. Talán a negye-

Irány a Skála!

DIVAT, RUHA, ÖLTÖZKÖDÉS

Ha ránk szállt a Yard, vagy csak unjuk a külsőnket, akkor bármikor ruhákat válthatunk ott, ahol a lila jelét látjuk. Így bármikor előfordulhat olyan abszurd helyzet, hogy frakkban motorozunk ☺...



dik részben majd találkozunk ilyenekkel, hiszen a PS2-nek most már van internetes multiplayer módja. (Azt már nem is merem leírni, hogy a PC-seket is külön figyelembe vegyék, hiszen a PS2-es eladások jóval jelentősebbek...)

A NEW KING IN TOWN

Kiseb hibái ellenére a Vice City egyértelműen az idei év egyik legjobb és legfontosabb PC-s játéka: még az sem kizárt, hogy az év játéka lesz. Bármennyire is gyanakodtunk, hogy az amúgy nem túl nagy stábbal rendelkező skóciai Rockstar North esetleg nem lesz képes pusztán egy év alatt megismételni a GTA III döbbenetes sikerét, a Vice Cityvel ismét a csúcsra kerültek.

Bad Sector

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	MAFIA	GTA: VICE CITY
SZTORI	10/10 A legjobb, amit valaha PC-s játékhöz írtak, és a mostani trendet elnézve ez egy darabig nem is fog változni. Az átvezető mozik nemcsak fordulatosak, de Francis Ford Coppola, Brian De Palma és Martin Scorsese maffiafilmjeit is idézik.	8/10 A Vice City sztorijával a készítők megtették, amit tudtak: az átvezetők eszméletlenül hangulatosak, a karakterek briliánsak, de a nagyon nehéz, nem teljesen összefüggő történetet sikerült igényesen megcsinálni.
SZABADSÁG	8/10 Bár még így is sok mindent tudsz csinálni a Mafiában, kötöttebb sztorival nehezebb igazán nagy szabadságot adni. Ugyan a főjátékból hiányzik a GTA-fokú szabadság, de ha végigtoltad, akkor a Free Ride-ban kamatostul visszakapod...	10/10 Mindent megtehetsz, amit csak akarsz: taxis, rendőrös, mentős, tűzoltós, pizás küldetések, bankot rabolhatsz, prostikkal szórakozhatsz, kaszkadőrtrükköket hajthatsz végre stb. Ja és a főküldetésekről még nem is írtam ☺...
TÁLALÁS	9/10 A Mafia grafikája még most is az egyik legütősebb a PC-s játékok között, és természetesen olyan PS2-es konverzió-két is könnyedén leghagyja, mint a GTA: Vice City. A karakterek, kocsik, a város, üzletek fenomenálisan jól néznek ki.	8/10 A VC a magasabb felbontású textúráknak köszönhetően sokkal szebben néz ki, mint a PS2-es verzió, de persze még így sem veheti fel a versenyt az utóbbi idők PC-s termékével. Amivel „vissza tud vágni”, az a korhűség és a fantasztikus zene.
REALIZMUS	9/10 A Mafia olyan közel jár egy város mindennapi életének bemutatásához, amennyire csak lehet. A rendőrök itt sokkal jobban figyelnek a huncutkodásaidra (ütközések, gyorsajtás, piroslámpa stb. stb.)	8/10 A városi élet ábrázolása itt is jó – leginkább a rengeteg lehetőség és a járművek nagyon élethű szimulációja miatt, mivel egy arcade jellegű játékról van szó. Csak az „instant mentők” működését feledhetném...
ÖSSZESEN	36/40	34/40

ÉRTÉKELÉS

- hatalmas szabadság
- fantasztikus korhűség és hangulat
- zseniális karakterek
- jól kidolgozott küldetések
- a mentős baromság
- nincs multiplayer
- kicsit konzolos grafika



94
százalék

LINEARITÁS ÉS NONLINEARITÁS A JÁTÉKOKBAN SZABADSÁG VAGY „SZERELEM”?

Mi a fontosabb: a jó sztori vagy a határtalan játékbeli szabadság? Esetleg mindkettőre vágysz? Cikkünkől megtudhatod, miért olyan nehéz ezt megvalósítani...



Mindannyian szeretnénk, ha egy játék mellé leülve olyan érzések kerítenének hatalmukba, mint a moziban: ha éppúgy ámulnánk és bámulnánk, izgulnánk és félnénk, és a befejezőkor igazi katarzis élményben lenne részük. Ezt azonban csak a gondosan kidolgozott sztori segítségével élhetjük át, hiszen nincs kiábrándítóbb, mint amikor papírmásé figurákkal harcolunk egy igénytelenül összevágott, kliséhegyektől hemzsegó játékban. A jó sztori tehát létszükséglet egy magára valamit is adó akció-kaland játéknál, szerepjátéknál, de manapság még az FPS-eknél, sőt stratégiáknál is egyre fontosabb.

Ugyanakkor az igazi beleéléshez szükséges a „szabadság” magas fokú illúziója: amikor azt érzed, hogy a program virtuális világában szinte bármit megtehetsz, bármilyen irányba elindulhatsz. Sajnos ez a két tulajdonság nagyon nehezen fér meg egymás mellett...

AZ „ALKOTÓ” ÁLLÁSPONTJA

Több mint három évvel ezelőtt egy kerekasztal-beszélgetés során interjút készítettem Janisch Attilával: a neves fiatal magyar filmrendező amúgy híres volt nonkonform, alternatív filmjeiről, és megkérdeztem tőle, hogy mennyire foglalkoztatja az, hogy interaktív formájú műveket készítsen, például több szálon vezethető, filmszerű kalandjátékokat. Igencsak meglepett mereven elzárkózó válaszával.

„Számomra szörnyű volna az a gondolat, hogy a befogadó szabadon irányíthassa a történetemet. A művészi individuüm véleményem szerint ezen a ponton szűnik meg.” (Filmvilág 2000/02)

A rendezőnek bizonyos szempontból igazna volt, hiszen amikor a játékmenet nonlineáris és a játékos különféle utakat választ, akkor a sztorinak követnie kell(ene) az eseményeket. Minél több elágazás van, annál magasabb szintű szellemi befektetést igényel a történetirótól, és azért egy bizonyos fokon túl törvényszerűen a sztori minősége is kárát látja.

Épp ezért, a legtöbb olyan típusú programban, ahol hagyományos nonlineáris játékmenettel találkozunk – mint például a szerepjátékokban – a fő történet csak nagyon vázlatos, és a hangsúly magukon a küldetéseken, illetve a nyers játékmeneten van. Persze itt is találunk üdítő kivételeket, és pont emiatt érdemel például óriási dicséretet az ősrégi *Betrayal at Krondor*, ahol kiemelkedő a fő sztoriszál is, így sokkal jobban kötődünk karaktereinkhez, viszont a szabad vándorlás, a hagyományos RPG-elemek és a temérdek, jól elhelyezett mellékküldetés révén a szabadság illúziója is a helyén volt. Más, amúgy kiváló, sokkal nagyobb autonómiát kínáló szerepjáté-

tében figyelhető meg a leginkább. A GTA III-ban a fejlesztők tudatosan határolódtak el a kidolgozott történet igényétől: éppen azért volt a főszereplő figura „néma”, hogy minél kevésbé legyenek idéltlenek az átvezető jelenetek. Így viszont a játék során valahogy elidegenedtünk hőszüktől, nem nagyon érdekelt, él-e hal-e és így az amúgy kiváló játék hosszú távon kicsit monotonná vált.

Az Illusion Softworks pont erre tapintott rá, és használta ki saját – GTA stílusú – Mafiájában. A Mafia története nemcsak kidolgozottabb volt a GTA III-énál, hanem a számítógépes játékok között minden idők egyik legjobbja is, és ezzel alaposan meg

„...elidegenedtünk a GTA hőseitől, nem nagyon érdekelt, él-e, hal-e és így az amúgy kiváló játék hosszútávon kicsit monotonná vált.”

kokban, mint például az *Elder Scrolls: Morrowind*, érthető módon meg sem próbálkoztak egy összeszedett, hagyományosabb történettel előállni...

A másik ellenpólusnál, az alapvetően kötött történetű és játékmenetű kalandjátékok között is találunk kivételt. A *Blade Runner* egyfajta nonlineáris játékmenettel büszkélkedhetett, ahol a sztorit mi magunk alakíthattuk: azáltal, hogy cselekedeteinket „figyelte” a program, ahogy a különféle le vadászandó replinkánsokkal, saját társainkkal és egyéb szereplőkkel viselkedtünk, hatféle befejezést és még több különböző melléjelenetet láthattunk. Sajnos a *Blade Runner* nem aratott osztatlan sikert sem a magazinok, sem a játékosok körében, úgyhogy ilyen jellegű próbálkozásokkal később nem nagyon találkoztunk.

GTA III, VICE CITY KONTRA MAFIA

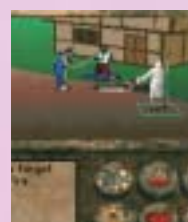
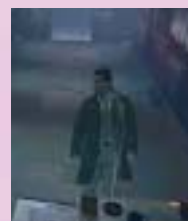
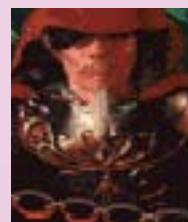
A történetcentrikusság, illetve a határtalan szabadság ellentéte talán a három egymásra nagyon hasonlító program, a *GTA III*, a *Mafia*, illetve a *Vice City* ese-

is szorongatta riválisát, ugyanakkor a készítő törvényszerűen nem tudtak akkora szabadságot nyújtani a játékosnak: itt jóval kötöttebb küldetésekből vehettünk részt, és nem „élhettük” ki annyira magunkat a városban.

A Rockstar Games fejlesztői pontosan érezték, hogy muszáj erre „rákontráznuk”: bár a *Vice City* PS2-es verziója csupán egy hónappal később jelent meg a PC-s Mafiához képest, a közös kiadó (Take 2) révén nyilván ismerték valamennyire az Illusions Softworks munkáját. A *Vice City*ben éppen ezért a főszereplő nem egy hallgatag Neven: Senki, hanem sokkal kidolgozottabb figura (Tom Vercetti)hez lényegesen jobban is kötődtem, mint a *GTA III* hőiséhez, és az átvezető jelenetek minőségére is sokkal jobban ügyeltek a készítők.

Persze azt a bravúrt a Rockstar sem tudta megvalósítani, hogy *Mafia*-minőségű, összefüggő történetet mellékeljen legújabb játékához. Ki tudja, talán majd a *GTA 4*-ben...

Bad Sector



VÖRÖS PIRULA, SHINY ÍZESÍTÉSSEL

ENTER THE MATRIX

KATEGÓRIA: külső nézetes akció KÖRNYEZET: Matrix NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Hajszálpontosan a film amerikai premierjével együtt jelent meg a „két lézengő ritter”, a **Matrix Reloaded** Rosencrantzja és Guildensternje, vagyis a filmben mellékszereplőként nyomuló Niobe és Ghost kalandjait feldolgozó **Enter the Matrix**. A vörös pirulát ezúttal az MDK-ról és Messiah-ról elhíresült Shiny, illetve maguk a Wachovski testvérek kínálják. Bevegyük?

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Shiny Entertainment

■ KIADÓ
Atari

■ WEBOLDAL
www.enterthematrix.com

■ GYORSLINK
353

■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS
már kapható

CD

DVD

Vissza akarsz térni a Matrixba? Ne tudjátok meg, hányszor tette fel ezt az idegesítő kérdést a meglehetősen spártai Game Over felirat. Mivel konzolos tesóihoz hasonlóan a PC-s verzióban sem lehet menteni, csak a pályák végén, egyes keményebb részeket (főleg ahol Smith ügynök elől kell menekülni) bizony többször is újra kellett ismételn, mielőtt elértem volna az életmentő telefont. És mégis, a válaszom minden egyes alkalommal „igen” volt...

AMIT A MOZIBAN SEM FOGSZ LÁTNI...

Az Enter the Matrix egyik legnagyobb vonzereje, hogy maguk a Wachovski testvérek rendezték az átvezető mozikat, és ezekből olyan háttérinformációkat tudhatunk meg a Matrix világról, amelyek a filmből sem derülnek ki. A játék másfél órással az átvezetővel együtt megnézve a Reloadedet olyan, mintha egyfajta extra „rendezői vágást” néznék meg, úgyhogy nem kétséges, hogy már pusztán ez is növeli az Enter the Matrix értékét. Még akkor is, ha ezekben a jelenetekben Neo, Trinity vagy Morpheus csak minimális mértékben

szerepel: a két főszereplő itt Niobe és Ghost, akik viszont a film mellékfigurái (a Reloadedben Niobe még csak-csak megjelenik, de Ghost tényleg igazi hatodik alabárdos), a játékban pedig az ő küldetéseiket izgulhatjuk végig. Az adaléknak szánt jeleneteknél a játékos érdekessége még, hogy olyan módon kötődik a filmhez, amelyet eddig

ménny látjuk, magát a missziót nekünk kell megoldanunk Niobe-ék oldalán. Ám a csemegéknek még itt sincs vége! Az Enter the Matrix ugyanis nemcsak a főfilmhez, hanem az Animatrix (ez egy külön DVD kiadvány kilenc, a Matrixhoz kapcsolódó rajzfilmmel) egyik epizódjához, a Last Flight of the Osirishez is kötődik. Az Osiris hajó leghétsége ugyanis egy üzenetet akar eljut-

„Azok a részek, amikor Smith ügynök a goyók elől merev tekintettel villámgyorsan félrehajol, nagyszerűen idézik a film hasonló jeleneteit.”

még adaptációban sohasem tapasztalhattunk, a megoldandó küldetések ugyanis nem a filmben látható jelenetekhez kapcsolódnak, hanem a filmben kívüliekhez. Az egyik jelenetben például megbízzák Niobe-t és Ghostot, hogy hajtsanak végre egy bizonyos veszélyes feladatot, amellyel Neo, Trinity és Morpheus munkáját segítik, sőt bizonyos esetekben az életüket mentik meg. Mi viszont ebből a moziban csak a végered-

tatni Zionnak, hogy figyelmeztesse a várost a fenyegető veszélyre. Az üzenetet stílusosan egy, a Matrixban lévő postaládába dobja be a rajzfilm csodálatosan szép lázadó ügynöknője, és ezt kell megszerezniük Niobe-ékkel, majd továbbítanunk Zionnak.

KUNG-FU GYORSTALPALÓ

Ez mind szép és jó, de gondolom, már türelmetlenül várjátok, hogy a sok mese extra habbal mellett végre magáról a já-



ENTER THE MATRIX

AKCIÓ

Fókuszálj, Trinity!

FÓKUSZ

A játék leglényegesebb eleme a fókuszálás. Ezzel tudjuk lelassítani az időt és akrobatikus képességeinket gyakorolni. Csak rövid ideig tart, és kicsit vár-nunk kell, amíg újra feltöltődik. Amúgy a jól ismert bullet time-re feltűnően hasonlít...



Legyél hacker!

HACKELÉS

Persze ezt nem szó szerint értjük, de a játék egyik menüpontjában lehetőségünk nyílik arra, hogy egy DOS jellegű felületen megpróbáljuk „feltörni” a programot. Egy darabig el lehet hülyéskedni vele, és ide írhatjuk be a cheat vagy speciális pályakódokat is, amelyeket a játék végén kapunk. Elvégre ez a Neo gyerek hacker, vagy mi a szösz...



HARDVER

■ Minimumkonfig.

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

■ Tesztkonfiguráció

Athlon XP 2000+,
512 MB RAM,
Radeon 8500
64 MB

■ Tapasztalatunk

„Az alacsony felbontású textúrák miatt mindent maxra húzva is gyors a játék.”

tékről is nyilatkozzak... Nos, a játékkal kapcsolatos első benyomásaim eléggé vegyesek voltak...

Először a pozitívumokkal kezdeném.

Mindjárt az elején kitapasztalhatjuk a különféle kung-fu ütéseket és rúgásokat, amelyek a lassítással párosítva (ezt itt „fókusznak” hívják) tényleg elképesztően látványosak. A *Matrix Reloaded* egyik jelenetében Niobe-től láthatunk egy olyan mozdulatot, amellyel az egyik lábával a levegőben ellöki magát a faltól, a másikkal pedig állsúcscon rúg egy rendőrt: nos, ezt mi magunk is bármikor végrehajthatjuk, méghozzá gyönyörű animációval!

No és nem hiányozhatnak a jól ismert belassított előre- és hátravetődős lövöldözések sem: bullet time (vagy „fókusz”, végül is mindegy, minek nevezzük...) közben a levegőben úszva előretartott kézzel, vagy a két lábunk között onthatjuk a golyókat, miközben a rendőrök vagy a SWAT kommandósok lassított felvételtként lövik ki ránk a sajátjaikat. Mivel a fókusz segítségével Niobe és Ghost nemcsak könnyebben kerülük ki a golyókat, hanem jobban is céloznak, úgyhogy nagy eséllyel tudjuk lekommandózni a rend őreinek nagyobb seregét is – hacsak nem ügynökökkel harcolunk.

Ezeknél a mozdulatoknál az Enter the Matrix egyedüli handicapje, hogy a *Max Payne*-ben rendszeresen használhattuk már őket, úgyhogy hamar elveszítik újdonságukat... Annál királyabb viszont a falon futás, amellyel eddig még semmilyen akciójátékban nem találkoztunk (illetve majd később fogunk a *Prince of Persia*



4-ben). A fókusz segítségével hőseink a gravitációnak fittyet hányva a falon futnak tovább, ez pedig nemcsak rendkívül látványos, de esetenként a golyók záporától is megment minket.

Amúgy a fókusz még végrehajtásában sem különbözik az ezt megelőző bullet time-os akciójátékoktól: egyszerűen nyomva kell tartanunk egy gombot, eközben az idő lelassul, mi pedig olyan speckó mozdulatokat hajthatunk végre, amelyeket egyébként nem. A felhasználható energia persze gyorsan lemerül, úgyhogy gyorsan és hatékonyan kell alkalmaznunk, és nem is mindig érdemes elpazarolni bénább és egyedül ácsorgó rendőrökre. A játék során egyébként egyre hosszabb ideig fókuszálhatunk, pláne akkor, ha keveset lövöldözünk, és inkább ebben a helyzetben verekszünk. Mindenesetre a fókusz kung-fuval párosítva a játék legerősebb része: a 3D-s akciójátékok rajongóinak már csak emiatt is érdemes végigtölteni az Enter the Matrixot, a Wachovsky-átvezetőket nem számítva persze...

**„EBBEN A MÁTRIXBAN A FALAKAT MÉG NEM FESZTETTEM FEL...”
(AZ ALKOTÓ...)**

Ha viszont az Enter the Matrixot a grafikai megvalósítás terén nézzük, akkor már sajnos korántsem olyan pozitív az összkép... A karakterek és 3D-s objektumok megvalósítása nagyjából megfelelő: itt egyaránt találunk kiemelkedően szép és... khmm, nagyjából a kilencvenes évek végét idéző megvalósításokat. (És most nagyon udva-

riasan fogalmaztam...) Van ugye egy darab Niobe-nk, aki festett kígyóbőrös szerkőjében és befont hajincseivel igazán dögösen néz ki. Ghost (Anthony Wong) már jóval szerényebb külsővel rendelkezik (őt valószínűleg megkérték a forgatáson is, hogy ugyan viseljen már szürke kabátot, mert van itt ez az Enter the Matrix nevű remek játék, ahol az átvezetőkből ő úgyis csak másodhegedűs lesz, és így legalább szegény, agyonterhelt shynys srácoknak sem kell hónapokig tökölniük a ruhája kidolgozásával...), de azért még az ő burája is egészen rendben van.

Végül egész szép eredményeket értek el a fejlesztők az ügynökök és kifejezetten Smith kidolgozásával is. Azok a részek, amikor a golyók elől merev tekintettel vilámgyorsan félrehajolnak, nagyszerűen idézik a film hasonló jeleneteit. Sajnos a főbb szereplők ruháján és arcborendezésén, illetve a speckó mozdulatok kidolgozásán túl másra már nem nagyon lehetett idejük a shynysoknak, mert egyes NPC-k (például a rendőrök) modellje elborzasztóan rondára sikerült, és a készítőknél komoly gondjaik lehettek a kerek formák megvalósításával is: amikor először megláttam a Niobe-ék négyyszögletes kerekű autóját, nem tudtam eldönteni, hogy most sírjak, vagy röhögjek... (Ha a „gépek” ennyire bétás grafikával próbálták volna becsapni az embereket, akkor valószínűleg mindenki inkább öngyilkos lett volna, csak hogy ne kelljen ebben a Matrixban élni...) Egyedüli szerencse, hogy ezeket a hiányosságokat leginkább





csak a 3D-s motort használó átvezető animációknál lehet igazán észrevenni, a játék során nem olyan veszés a helyzet. Sajnos messze jár a tökéletestől a helyszínek zömének kidolgozása is. A falak textúrázottsága helyenként meglehetősen szegényes, és a környezet sem túl változatos. A játék során többek között egy postahivatalban, csatornarendszerben, repülőtéren és egy atomerőműben fogunk nyomulni, ezek pedig szürke és unalmas hely-

fantasztikus munkát végzett ezen a téren: akik jól értenek angolul, azok igazán értékelni fogják a szinkronhangokat. Hasonlóan jók a különféle hangeffektusok is, ami pedig egy Matrix-adaptációnál rendkívül fontos. Ígyencek rögtön fel fogják ismerni a filmből ismerős jellegzetes zörejeket, és rendkívül jók a térhatások is. A zenét a készítők gyakran egyszerűen a filmből vették át, ami kézenfekvőnek tűnik, de sajnos nem sokat törődtek azzal,

Pink Floyd után szabadon...

A FAL

Ha közvetlenül a falak mellett használjuk a fókuszot, akkor a gravitáció szabályait megdöntve rohanni tudunk rajtuk. Ha ügyesen helyezkedünk, akkor harc közben még az ellenség látványos állba rúgásához is felhasználhatjuk.



na valakit, aki ért valamelyest az autószimulátorok programozásához, mert az ő verziójuk rendkívül szánalmas. Amikor az első autózásos részhez értem, le akartam törölni a játékot a vinyómról, a második ilyen rész szerencsére egy fokkal élvezetesebb volt. Verdánk irányítása ugyanis egyszerűen pocskék, a pályák elképesztően unalmasak és ötlettelenné, a minket üldöző rendőrök pedig síkhülyék. Hasonlóan gyengus a hajós száguldozás, amely leginkább egy lebutított Descentre hasonlít. Sebjaj, most megbocsátunk a Shiny-s arcoknak, csak ígérjük meg, hogy soha, soha, soha többé nem készítetek autószimulátort...

CHART

- Max Payne 94%
- Jedi Knight 2 92%
- Messiah 88%
- Enter the Matrix 80%
- Oni 79%

„Most az egyszer megbocsátunk a Shiny-s arcoknak, csak ígérjük meg, hogy soha, soha, soha többé nem készítetek autószimulátort...”

színek, az alacsony felbontású textúrák és a kevés tereptárgy pedig csak még egyhangúbbá teszi őket. Az egyedül igazán látványos helyszín a „merovingiai” kastélya: bárcsak mind ilyenre sikerült volna... Amin pedig eléggé kiakadtam, az a főszereplő karakterek „kevésbé fontosnak” ítélt animációinak megvalósítása... Niobe és Ghost például egy reumás rák testtartásával igyekeznek a létrán felfelé, de futás közben is elég köszvényesen tartják a vállukat. Az egyik résznél pedig, ahol Niobeval egy rácsozaton oldalra ugrálva kellett eljutnunk valahová, harsányan felröhögtem: szerencsétlen (amúgy a valóságban gyönyörű) leányzó olyan mozdulatokkal ugrándozott, mint egy benyugtatózott csimpánz. (A *Matrix Reloaded* készítői a film trükkjeihez állítólag olyan valóságos dokumentumfilmeket is alapul használtak, mint például az autós balesetek – nos, a játék fejlesztői az *állatkerék* idevágó jeleneteit inkább hanyagolhatták volna...)

„SURPRISED TO SEE ME, MISTER ANDERSON?”

Azt hiszem, nincs ember a Földön, aki tökéletesebben tudná kiejteni azt az egyszerű mondatot, mint Hugo Weaving: a Smith ügynököt alakító színész nélkül az első *Matrix* sem ért volna el akkora sikert. Sajnos Weaving hangját nem nagyon hallhatjuk a játékban, viszont a többi színész

hogy a megfelelő muzsika a megfelelő pillanatban csendüljön fel: előfordult, hogy amúgy marhára nem történt semmi, csak rohantam előre, de olyan pattogós dallamokat hallottam, mint ha legalább 200 Smith ügynökkel verekedtem volna. (Mielőtt reménykedni kezdenének: mezei Niobe-ként és Ghostként mi még csak nem is álmodhatunk arról, hogy akár egyetlen Smith-et egy apró kis pofonnal meglegyintsünk ©...)

Szerencsére azért vannak jó zenei részek is, és a Chris Vrenna-szám nagyon ott van a szeren.

MINT EGY RENDŐRVICCBEN...

Azt gondolom, az eddigiek alapján mindenki vágja, hogy egy meglehetősen hagyományos külső nézetes akcióstuffról van szó. Az ilyenekben az MI nem nagyon szokott remekelni – sajnos ez igaz az *Enter the Matrix*re is: egy-két nagyon alapszintű védekezési mechanizmuson túl a rendőrök, kommandósok, sőt az ügynökök is a szokásos „menj, oszt ölj” parancsra vannak kihegyezve, a leghalványabb taktikázás nélkül... Hogy ne váljon unalmas *Tomb Raider*-klónná az egész, a készítők autós üldözéssel jeleneteket is tarkították a játékot, illetve egy alkalommal Niobe-ék hajójával kell menekülnünk a támadó Őrök elől. Ez persze rendkívül dicséretes, csak a shiny fiúk igazán felkérhettek vol-

FOGYASZTÁS: CSAK FILMNÉZÉS UTÁN!

Mivel a játék teljes egészében a filmre épül, ezért mindenkinek azt tudom ajánlani, hogy csak a film megtekintése után töltsse be, különben egy vak hangot sem fog érteni az egészből, ugyanis a különféle kuldetések a film fontosabb eseményeihez kötődnek. (Nem véletlenül adták ki szigorúan 15-én, tehát a *Reloaded* megjelenése napján a különféle játékverziókat is.) Hogy egy játéknak ennyire ne legyen önálló története, az... khmm... szóval más esetben elég sok mínuszpontot érdemelne, de most a *Matrix*ról van szó, és amúgy a filmmel összekötve a sztori egész jó, ezért a szigorúságtól most eltekinthetünk. Hasonló hangulatban osztályoztam magát a játékot is: a fókuszálós, verekedős, kung-fus játékelem kiváló, a lövöldözésnél az automatikus célzás kicsit gagyi, de szódaival még az is elmegy, a pálya és küldetésszerkesztés is helyenként csapnivaló, de általában véve annyira azért nem gáz, hogy az átvezetőkre várva ne vigye végig újra és újra az ember akár egy messzi save-ponttól is visszatöltve a játékot. Összességében egy aránylag élvezetes, a közepesnél egy kicsit jobb akcióstuffal van dolgunk, amelyet a matrixos környezet és a másfél órás Wachovskey-filmek nagyon feldobnak – ha ezek nem lennének, akkor úgy 70% körüli osztályozást érdemelne az ETM. Azért saját bejáratú *Matrix*omnak nem választanám, az biztos ©...

Bad Sector

ÉRTÉKELÉS

- gyönyörűen kivitelezett lassított kung-fu mozdulatok
- egyes karakterek (pl.: Niobe) elsőrangú kidolgozása
- Wachovskey-átvezető filmek
- szoros, de ügyes kötéds a *Reloaded*hez
- a pályák zöme egy idő után ismétlődő, monoton
- a helyszínek textúrázottsága nem túl részletgazdag... katasztrofálisan gyenge vezetőrszerek (Niobe-bal)
- fantáziátlan feladatok

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékozhatóság

80
százalék



TÖKÖS AMERIKAI CSÁVÓ DZSIPPEL HUMVEE ASSAULT

■ **KATEGÓRIA:** 3D-s autós akció ■ **KÖRNYEZET:** villongások világszerte ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem

Megint egy hős napszemüvegben, aki természetesen nem ismeri a félelmet, ha ártatlanok megmentéséről vagy délkelet-ázsiai országok felelősségének lemeszárulásáról van szó. Sőt, most van egy dzsipje is!

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Sylum Entertainment
- **KIADÓ**
Infogrames
- **WEBOLDAL**
www.infogrames.net
- **GYORSLINK**
413
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 733 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

ÉRTÉKELÉS

- korrekt grafika és hangok
- ideig-óráig „jó” szórakozás
- buta MI
- borzalmas TPS mód
- fizika hiánya
- néha frusztrálóvá válik
- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

59
százalék

Mert a világ ugye még mindig velejéig romlott. Főleg Kam-bodza, Irak, Afganisztán, Bosznia és Kolumbia. Az amerikai hadsereg pedig még mindig jobbnak látja egy embert ledobni a kérdéses területre, mint hogy különböző harci alakulatokat küldjön. A Sylum csapata most azonban megkönnyült a játékefejlesztői kliséstár legkedveltebb szereplőjén, és licenclte neki az AMG autógyárnak az amerikai seregben rendszeresített járműveinek használati jo-

galmaszást, a program nem fordít különösebb figyelmet a fegyverek pontos leírására, de ha betöltjük a játékot, úgyis hamar rájövünk, hogy a dolognak egyébként sincs semmi jelentősége.

NÉHÁNY KELLEMETLEN APRÓSÁG...

Tény, hogy mostanában elég jól el vagyunk látva 3D-s autós akciójátékokkal (Vice City, Starsky & Hutch), melyek ráadásul egész magasra helyezik a mércét, de az egyszeri játékosnak enélkül is

gaslatán: egyszer az egyik gyalogos például magától a kocsim alá mászott (hirtelen zavarában biztos nem tudta, hová bújjon előlem), nekem már csak gázt kellett adnom a szerencsétlen marha löszertakáros eliminálásához.

A játékmenet egészen egyszerű forgatókönyvet követ – megyünk előre egy „csőben” (olyan úton, melyről nem lehet leteérni), jön szembe az ellen, irtunk, közben szedjük az előre odakészített életerő- és tölténycsomagokat, majd előbb-utóbb kiérünk egy nagyobb tiszásra, ahol a terepszínű, környezetbe olvadó, szinte észrevehetetlen ellenfelek már nemcsak szemből lönek, hanem minden irányból, ezért meghalunk. S mivel mentés nincs, csak automata – akkor és ott, ahol a program gondolja – kezdetjük az adott szakaszt előlről.

Megmenthetné, sőt már-már Vice City-i magasságokba emelhetné a játékot az a tény, hogy a „hős” kiszállhat járművéből; de nem teszi. A beharangozott TPS mód ugyanis a játék legpocsékabb része: az így elérhető házbelső lehangelő sívárak, emberünk irreális módon és sebességekkel mozog, az MI hűlyesége pedig még inkább kidomborodik a karnyújtásnyi közelségbe kerülő ellenfeleknek köszönhetően.

ÖSSZEGEZVE

A Humvee Assault egyedüli normális része a grafikája és a hanghatásai. A robbanások szépek és jól is szólnak, aminek eredményeként egy ideig biztos elleszünk a küldetésekkel. Annál is inkább, mert a játék végül is nem idegesítő, csak gyatra. Annak viszont nagyon az.

Boe

„Egyszer az egyik gyalogos például magától a kocsim alá mászott (hirtelen zavarában biztos nem tudta, hová bújjon előlem)”

gát. A félelmetes „magányos farkas” így most míves szerszámot kap a kezébe, hogy új értelmet adjon az „öldöklés” fogalmának.

MÁSFÉL TONNA TÖMÖR GYÖNYÖR

Hogy milyen jó is lesz nekünk játék közben, azt pofás kis bevezető mozi hivatott előrevetíteni. Az eligazítás is korrekt, kiderül, hogy a hadsereg egyik legfélelmetesebb eszközével állnánk szemben, ha mondjuk egy forgalmas autópályán egy száguldó Humvee elé lépnénk.

A „briefing” után négy különböző altípus közül választhatjuk ki a szívünkhöz és a küldetés jellegéhez legközelebb állót, négy alapvető tulajdonság alapján: erő, sebesség, páncélzat és teherbírás. Fegyverzet terén azonban már nincs különbség a járgányok között, mindegyik golyókat és rakétákat lödöz. Elnézést a pongyola fo-

lennének alapvető elvárásai a stílus képviselőivel szemben. Nem baj például, ha van fizikája az adott alkotásnak. A Humvee Assault e téren hagy némi kívánnivalót maga után, ugyanis neki nincs. Az autó nem csúszik, nem farol, nem ugrat, még csak nem is gyorsul, ehelyett a [Shift] nyomogatásával váltogathatunk az előre betáplált „lassú”, „közepes” és „gyors” sebességtartományok között. Mindennek tetjébe igen bénán kanyarodik, és ha neki-meg valaminek, megáll (pont azzal a nemes egyszerűséggel, melyet ez a puritán mondat szerkesztés sugall).

A küldetések alatt viszonylag sokféle el-lenséggel találkozhatunk, vannak telepített löállások, dzsipok, homokfutók, különféle páncélozott harci járművek, de vannak olyanok is, akik gyalogszerrel vágunk nekünk. Az ezeket irányító mesterséges intelligencia azonban nem áll a helyzet ma-



A BŰN NEM KIFIZETŐDŐ ROBOCOP

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: cyberpunk ■ NEHÉZSÉG: könnyű ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Alex Murphy, a rendíthetetlen kiberzsaru, mellesleg kisiskoláskorom kedvenc superhőse utat talált PC-re! Ezt nem hagyhatom ki! – gondoltam. Talán meg kellett volna gondolnom még egyszer...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Titus
- KIADÓ
Virgin Interactive
- WEBOLDAL
www.titus-interactive.com
- GYORSLINK
414
- FORGALMAZÓ
Dynamic Systems
- MEGJELENÉS
már kapható

A mozifilm a megjelenése után (legalábbis az én kis életemben) azonnal kultfilmé vált, annál is inkább, mert akkoriban kattantam rá a cyberpunk műfajra a Neurománc és a Szárnyas fejtánc nyomdokain. Valahogy az egész stílus nyújtotta jövőkép azóta is nagyon bejön, a RoboCop filmben elejtett poénok pedig szintén nagyon ülnek, és fellazítják a tulajdonképpen komor világot. Tizenhat évvel az első rész után

harcászati komputere befogja minden mozgó ember sziluetjét, és kiszűri a veszélyes elemeket, akiket pirossal meg is jelöl. Bár elsőre zavaró lehet, hogy egy zsúfoltabb helyre érve ide-oda ugrál a célkereszt, de ezt én speciel gyorsan megszoktam. Természetesen rendelkezünk a legfontosabb direktívákkal (ártatlanok védelme, törvényes rend fenntartása stb.), így nem lóhetünk mindenkit halomra, van akit le kell tartóztatnunk (őket biztos

ról. A hangulatot nagyon magasra is értékeltem volna, ha az effektekkel nem tolják el a dolgot a fegyvereknek ugyanis iszonyú nagy hangokat sikerült kölcsönözni.

MIÉRT IS GÁZOS A ROBOCOP?

Tulajdonképpen eddig még le sem írtam, hogy miért nem tetszett a játék. A felsorolási lista bizony igen hosszú lenne, de címszavakban: grafika, sztori és kivitelezés. Nagyon igénytelenre sikeredett mindhárom. A külső megjelenés kb. a 4-5 évvel ezelőtti színvonalat, ha megüti, a sztori pedig még a RoboCop 4 mozifilmnél is sületlenebb. A játékmenet iszonyú rövid: egyetlen dolog miatt nem lehet végignyomni egy hosszabb éjszaka alatt, ez pedig a játék közbeni mentés hiánya. Van ugyanis az egyik típusú ellen, aki valami kék füstöt fúj, és szerencsétlen módon sebzése átjön a falon. 100 páncél, 100 health esetén is rögtön kifekete! Van olyan pálya, ahol a vége felé is felbukkannak ezek az arckok, és ha megölnék, kezdheted a legelejéről... Itt közölném azt az érdekes észrevételt, hogy az ellenfelek átlátnak a falon. Ez a robotok esetében még beváltható (termokép alapján RoboCop is átlát a falon), de hogy az emberek is folyamatosan oda tüzelnek a fal túlsó oldalán, ahol állók, kicsit húzós.

EZT ELPUSKÁZTÁTOK!

A játék pont arra volt jó, hogy a Vice City megérkezéséig elűssem az időt valamivel. Az egész RoboCop-univerzumból egy Alien vs. Predator szintű és hangulatú játékot is ki lehetett volna hozni, ha fordítanak rá elég figyelmet. Így viszont csak egy gyorsan halványuló emlékkép marad. Sajnos.

Sam

„Köszönöm az együttműködést – mondja RoboCop, miután fejbőlött egy rosszarcú egyént”

a francia Titus Interactive – ki tudja miért – gondolt egyet, és elkészítette a maga filmre alapuló kis FPS-ét. Nem mondhatnánk, hogy túl szép eredménnyel.

HÚZZUNK MÁ' LE EGY BÓRT A PC-S VERZIÓRÓL IS!

Az egész dolog szerintem ott lett elbaltázva, hogy a nagyrészt konzolra fejlesztő társaság egyszerűen csak egy léha átiratot készített a játékból PC-re, de úgy igazán nem törődtek vele. Ez a menükön és magán a grafikán is fölöttébb meglátszik. A grafikát a programból nem is tudjuk változtatni, külön kell futtatnunk a setupot. Egy szerencsétlen mentés funkciót sem tettek bele: csak a küldetések végén van lehetőségünk erre ☹.

„KÖVESSENEK FELTŰNÉS NÉLKÜL!”

A játékot Robotzsaru belső nézetéből nyomhatjuk végig, ami kapásból adja is a film cool elemei közül az egyik átültetését, a hajszálkereszt megjelenését. Robo

a StarTrek-es kollégák sugározzák „fel”, mert szépen elpárolognak a helyszínről ☺). Főhősünk néha, csak úgy elereszt egy-egy spontán (szintén a filmből jövő) beszólást, mint pl.: „az anyád nem lenne büszke, ha ezt látná!” vagy a „Köszönöm az együttműködést” – miután fejbőlöttünk egy feltűnően rossz arcú egyént ☺.

OK, A HANGULAT MEGÉR EGY MISÉT

A cyberpunk hangulat az, ami talán a játék legsikeresebb része, de erről szerintem nagyobb arányban tehet a kítúnó film, amit csak át kellett ültetni a játékba. Szétdrogozott fejjű bandatagok, és agyonimplantált nehézfiúk rontanak ránk a lepukkant síkatorokban vagy a rozsdásodó-málló szeméthalmok mögül. A felejthetetlen reklám- és tévéhíradó-bejátszások (Paul Verhoeven rendező legutóbb a Starship Troopersben mutatta be a jövő médiájáról kialakított sajátos nézeteit ☺) a játékban is megjelennek, ebből értesülünk az átvezető sztori-

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

ÉRTÉKELÉS

- RoboCop-feeling
- gagyi kivitelezés
- rövid játékmenet

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

57
százalék



SZIGORÚ SZAMURÁJ

TIEN

■ **KATEGÓRIA:** külső nézetes hent-feszt ■ **KÖRNYEZET:** manga-fantasy ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán

A Tien le sem tagadhatná, hogy konzoljáték: minden megvan benne, ami a keleti kisszracokat egész hétvégén törökülésben tartja a tv előtt – míg apu szakét iszik a haverokkal, anyu pedig főzi a finom szusit.

A kérdés csupán az, hogy a PC-seket is ennyire leköti-e majd a móka, mivel mifelénk – és tőlünk nyugatabbra – kissé mások az elvárások. Éppen azért nehéz a Tiennel igazságosnak lenni, mert a legtöbb dolgot, ami zavart benne, azt a készítő *direkt* csinálták úgy, lévén, hogy arrafelé az a kúl. Nocsak, nocsak. Itt is van egy „Sötétség Ura”, akinek bandája a frappáns „Sötétség Serege” nevet találta ki magának. (A PR-osztály külön ülésen szavazhatta le a még esélyes „Félelmetes Fickók” vagy „Galád Galéri” elnevezést.) A sereg Ázsiai Divíziójának vezérkari Főnöke egy bizonyos Shax, aki több száz éves szenderegés után most újra akcióba lendült.

HŐSÜNK: ARI

Mármint nem úgy, mint ahogy a lányok (bizonyos lányok) szerint Justin Timberlake „ari”, hanem ez a neve. Ari. Ő tulajdonképpen csak bosszút akar állni apja halála miatt a galád szörnyeken – lesz is alkalma kidühöngeni magát, mivel a játék végéig pár ezer monsztrát oszt ki –, de aztán inkább megmenti a világot. Ha már úgyis arra jár.

A Tien külső nézetes akció, de az oldalra guruláson kívül semmi extra mozdulatot nem tudunk (még sziklákon megkapaszkodni sem), csupán azért van ez így, hogy gyönyörködhesünk a látványos összecsapásokban. A mozgás néha bosszantó, mivel hősünk előre ugyan száguld, mint

a szélvész, de ha oldalazni próbálunk, akkor komótosan lépked, mintha valami egzotikus görög táncot járna. Az irányítást viszonylag jól sikerült egérre-billentyűzetre portolni, de gamepaddal érezhetően könnyebb, már csak a jó néhány kombó (pl. „hátra-jobbra-hátra-balra-jobb egérgomb”) miatt is. A kombók egyébként a játék legjobb részei, mivel mindössze

„Ari megmenti a világot. Ha már úgyis arra jár.”

egy kardunk van, és így ezek miatt nem lesznek unalmasak az összecsapások. Van köztük olyan is, ami nem a csatához kell, hanem gyógyító, esetleg védő varázslatként funkcionál, összességében pedig nagyon dögösen néznek ki, gyermeki lelkesedéssel próbálgattam végig mindet. A képernyő jobb felső sarkában látható három pötty, melyek a normál harc alatt a kiosztott sebzsékek után villannak fel. Ez kell a kombókhoz: egy keményebb kombó akár mind a hármat elhasználja, akkor pedig egy darabig kénytelenek leszünk a tradicionális módon ütni-vágni, míg újra nem termelődnek. Jut azért egy kis RPG-elem is a játékba, mivel négy alaptulajdonságunkat (életerő, mana, támadás és védekezés) a lekasabolt gonoszok után ránk röpönő kis lila

léleggombócok (*gyönyörű szó, igaz?* – *Csodás... Gondolkoztál már a vendéglátóipar marketingrészeslegén való elhelyezkedésén ©...? – Bad Sector*) segítségével bezsebelt XP révén fejleszthetjük. Így vásárolhatunk új kombókat is, bár találhatunk rengeteg különféle kristályt, rúnát, melyekből egyszerre négyet tehetünk magunkra – nincs túlbonyolítva, és nem merek találgatni, hogy Ari miként helyezi „fel” őket –, ezek bónuszkombót vagy sebzést (pl. tűz) adhatnak, esetleg statisztikáinkat javítják.

„MÁR MEGINT EGY DILIS JAPCSI JÁTÉK”

A Tien azoknak merem ajánlani, akik nem idegenkednek a tipikus keleti konzolstílustól, vagyis könnyen túlteszik magukat a rettenetesen egyszerű dialógusokon, a gagyi sztornin. (Én speciál sikitófrászt kaptam egy öt percen át nyöszörgő falubeli öregembertől... És nem lehetett átugrani az átvezetőt!) Ha valaki hentelni akar, akkor ez persze nem nagy ár, mivel a harc pergős és változatos. A grafika ugyan PC-n kicsit darabosnak tűnik az alacsony poligonszám miatt, de messziről szép (©), és jól vannak kitalálva a pályák, helyszínek, monsztrák. Logikai feladványok nincsenek, csupán egy-egy platformgrálás intermezzo (...halálom) vagy egyéb ügyességi rész. A többi pedig zúzás.

mazur

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Kingsoft
- **KIADÓ**
Kingsoft
- **WEBOLDAL**
www.kingsoft.com
- **GYORSLINK**
415
- **FORGALMAZÓ**
N/A
- **MEGJELENÉS**
N/A

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- kiváló harc
- gagyi sztornin
- rettenetesen dialógusok

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

74
százalék



BORG VS. HAZARD TEAM – ROUND 2

STAR TREK: ELITE FORCE 2

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: Star Trek-univerzum ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Reszkessen a Föderáció minden ellensége, mert jön Munro hadnagy, és hamarosan ismét jól szétcsap a rossziúk között! Megérkezett a „minden idők legsikeresebb Star Trek játékaként” számon tartott Elite Force folytatása! Gamma-helyett Alfa kvadráns, Voyager helyett Enterprise, Janeway helyett Picard – a jól ismert Hazard Team azonban maradt a régi...

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Ritual Entertainment

■ KIADÓ
Activision

■ WEBOLDAL
www.st-ef2.com

■ GYORSLINK
49

■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS
2003 június 20.

CD

DVD

A Star Trek-univerzum nem a látványos tűzpárbajoktól vagy a különböző testnedveket csöpögtető vérszomjas lényektől vált sokunk kedvencévé. Enyhén utópisztikus szemléletmódja egy olyan jövő képét tárja elénk lassan már fél évszázada, amelytől ugyan még nagyon messze vagyunk, mégis sokan szeretnék hinni benne, hogy egyszer valóság lesz az, ami most még csak a mozikban létezik. Ebben a világban csak a legvégső esetben kerülnek elő a fegyverek, ilyenformán az Elite Force készítői is nehéz helyzetben voltak jó néhány évvel ezelőtt, amikor egy akcióorientált Star Trek FPS fejlesztésébe kezdtek. A Delta-kvadráns és a Voyager viszontagságos utazása szerencsére remek apopót szolgáltatott a játék készítőinek, és így megszülehetett az, ami eddig hiányzott ebből az univerzumból; egy különleges helyzetekre kiképzett harci alakulat, a Hazard Team. Ennek a csapatnak volt a feladata az összes olyan szituáció kezelése, amelyet csak fegyveres úton lehetett megoldani – remek megoldás ez a Star Trek-világkép morális korlátainak átlépésére, hiszen így módon minden különösebb gond nélkül irhattunk

ismert és ismeretlen nációkat.

A folytatásban is hasonló szerep vár a játékosra, az Elite Force 2 azonban mégis több annál, mintha egyszerűen csak egy szebb Borg-kockában lövöldöznénk a szebben kinéző Borgokat (már ha a Borgok kapcsán egyáltalán használhatjuk a „szép” jelzőt ☺...). Összességében talán úgy foglalhatnám össze a játékkal kapcsolatos benyomásaimat, hogy a megvalósítást érdekes kettősség jellemzi; egyfelől érezhetően sokkal pergőbbé és akciódúsabbá vált az egész (köszönhetően elsősorban a nagy számban előforduló, gyorsan mozgó rovarszerű idegen életformáknak), másfelől pedig az intenzív lövöldözős részek mellett rengeteg olyan apróság és kiegészítő elem is helyet kapott a programban, melyek hatásosan emelik ki a játék Star Trek mivoltát. Az első és talán legszembetűnőbb ilyen kiegészítő elem például a mindenki által jól ismert Trikkorder „felélesztése”.

MODULÁLOM A POLARITÁST...

Aki látott már akárcsak egyetlen Star Trek-epizódot is, annak biztosan nem kell magyaráznom, hogy mire is utal ez a mági-

kus szó: Trikkorder. Ha valaki mégis lemaradt volna róla, nos akkor a Trikkorder az a kutyü, amit minden csillagflotta tiszt bősen nézeget, ha éppen a szokványostól eltérő helyzetbe keveredik, némi gombnyomogatással pedig kisebbfajta csodák előidézésére is képes. Lényegében mindenről kaphatunk általa hasznos információkat, lehet vele állíthatni – Star Trek-esen szólva „modulálni” – a különböző szerken-tyüket, szóval egyfajta jolly joker-ként funkcionál a sorozatban, amivel a legtöbb problémát gyorsan meg lehet oldani. A leginkább talán egy Pocket PC-re emlékeztető szerkezet jellegzetes csilingelő hangja legalább annyira hozzátartozik a Star Trek-univerzomhoz, mint mondjuk maga az Enterprise csillaghajó, ennek ellenére a játékokban mind ez idáig kevés szerep jutott a tényérnyi műszernek (leszámítva persze az ősi Star Trek-kalandokat). Az Elite Force-ban se fordítottak külön figyelmet a csillagflottatisztek kedvenc szerkezetére, a folytatásban azonban ez a dolog is a helyére került; az Elite Force 2 fejlesztői – sokunk nagy örömeire – egy teljesen működőképes, többfunkciós Trikkorderrel lepték meg a nagydéműt. Ez

Ágyó, Next Generation!

STAR TREK: NEMESIS

Az utolsó Next Generation mozifilmként jegyzett *Nemesis*-t a német mozikban produkált gyenge eredményei miatt sajnos kis hazánkban nem kerül bemutatásra. Kár érte, hiszen összességében azért nem olyan rossz, mint ahogy sokan gondolják, sőt látványvilágában messze maga mögé utasít minden eddigi Star Trek-póbálkozást.

Akinek már volt szerencséje megtekinteni, az bizonyára egyetért velem abban, hogy jó néhány olyan jelenet is helyet kapott benne, amely korábban abszolút nem volt jellemző a Star Trek világára; tűzpárbajjal megtűzdelt üldözéses jelenet egy buggie-szerű járgánnyal, Picard kapitány ámokfutása kétüléses vadászhajóval egy Romulan csatacirkáló folyosóin avagy Data „halálugrása” az űrbe; olyan akcióelemek ezek, amelyek akár egy új korszak és stílus eljövételének hírnökei is lehetnének (bár az sem kizárt, hogy egyszerűen csak a producerek szerettek volna utóljára egy „trendi” sci-fit csinálni...). Hogy ennek ki mennyire örül, az már más kérdés, hiszen a Star Trek nem attól Star Trek, hogy kinek van nagyobb puskája. Remélem, az új sorozatokban (már ha egyáltalán lesznek ilyenek) hasonló következtetésekre jutnak az alkotók is, bár nem kizárt az sem, hogy jelen állás szerint már csak a nagy robbanások és a látványos űrharc számít eladhatónak – bízunk benne, hogy a valóságban ennél azért többre hivatott ez a világ!



az okos kis szerkezet a különböző sorozatokban már sokszor bizonyította „rátermettségét”, működéséről és kezeléséről mégsem tudunk sokat; a filmek tanúsága szerint általában elég csak odatartani valahová (néha sűrű gombnyomogatások közepette), és már dőlnek is belőle az információk. Azt gondolhatnánk, az EF2-ben is csak egyfajta információ közlésre „szerveztették”, de nem; a játékos valóban igen sokoldalú eszközt kapott általa. Először is Trikorderünk tényleg mindenről és mindenkiről képes kiegészítő információkkal szolgálni (mi mire jó, ki hány éves,



ra gondolnotok (elvégre azért ez a játék mégiscsak egy FPS), de a lövöldözés monotonitása mellett néha határozottan jól esik megoldoztatni agyunkat néhány egyszerűbb logikai feladvánnyal.

LÖVÖLDÖZÉS UTÁN SZOCIALIZÁLÓDÁS...

A Hazard Teamre váró feladatok többnyire hagyományos FPS-elemekre épülnek, ugyanakkor viszont örömteli változás, hogy az akció részeket követően általában egy mezei „de-briefing” képernyő és a következő feladat ismertetése helyett úgyne-



vannak-e, vagy sem (ellenfeleink többnyire úgyis Munro hadnagyot pécézik ki maguknak). A rendelkezésünkre álló arsenal jelentősen bővült az első részhez képest; a 13 különféle fegyver között egyaránt megtalálhatóak az ismerős szereplők (pl.: a Phaser, a Romulan Disruptor, az I-Mod, a Föderáció továbbfejlesztett gyalogsági puskái vagy a klingonok félelmetes Bat'Leth-je), és természetesen találkozhatunk néhány új jövevényvel is (ilyen például az Attrexian Arc Launcher vagy a Tetryon Gatling Gun). A fegyvereknek kétféle tüzelési módjuk van, lőszer gyanánt pedig a háromféle energiátípus egyikét használják. Muniót egyébként a falakon itt-ott előzékenyen elhelyezett töltőállomásokról vételezzhetünk, és életerőnk is hasonló módon (igaz, más típusú konzolokból) pótolhatjuk. A pályák sokkal hosszabbak, mint az Elite Force-ban, egy-egy helyszín általában 5-6 nagyobb részből áll össze. Gyakran menet közben is változhatnak a célok, például hirtelen jött vészhelyzetekre kell reagálnunk, társaink segítségére kell sietnünk, vagy éppen az Enterprise-ről is kaphatunk olyan utasításokat, amelyek merőben új helyzetet teremtenek. Nagyon dob a hangulat,

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
P4 2,4 GHz,
512 MB RAM,
GeF4 Ti4200,
SB Live!
- **Tapasztalatunk**
„Az általam tesztelt verzióknak voltak gondjai a nagyobb terek mozgásával, illetve a rengeteg speciális effekt bekapcsolása is rendszeresen visszafogta a sebességet – a végleges verzióban ezek a problémák szerintem megszűnnek.”

„Az Enterprise-t kívülről és belülről, békeidőben és harcban egyaránt végigjárhatjuk”

és van-e pasija stb.), ez a képessége azonban még nem tenné őt nélkülözhetetlené. Annál fontosabbak viszont a szabadon konfigurálható nézetei, amelyek az emberi szem számára észrevehetetlen dolgokat teszik láthatóvá. Az egyik ilyen nézet például – szigorúan Star Trek-nyelvezet szerint – a környező vidék „szerkezeti integritását” vizsgálja, vagyis hogy hol érdemes nekiállni a falbontásnak. Egy másik nézet csapadék és speciális érzékelők után kutat, egy harmadik pedig különböző mérges gázok eredetének felkutatására szolgál (és persze az éjjellátó üzemmódról sem szabad elfelejtenünk). Emellett egyszerűen „modulálhatunk” is vele (ezt a funkciót általában ajtónyitásra, illetve különböző szerkezetek ki- és bekapcsolására használhatjuk), sőt az összetettebb feladatoknál bizony manuálisan is be kell avatkoznunk a folyamatokba. Néha hullámokat kell egymásra hangolnunk, máskor az energiafolyam útját egyengethetjük. Nem kell persze különösebben bonyolult feladatok-

vezett „információgyűjtő” küldetések várnak ránk. A bevetésen történeteket, illetve az adott helyzet alakulását gyakran megbeszélhetjük társainkkal és elöljáróinkkal, véleményt formálhatunk, sőt néhány esetben akár arról is dönthetünk, hogy hősünk egy adott helyzetre hogyan reagáljon – bár ez utóbbi lehetőséget általában csak a nőnemű beszélgetőpartnereknél ajánlja fel a program (szerencsére több dekoratív „versenyző” is ringbe száll Munro hadnagy kegyeierért ☺...). Ezekben az átvetető jellegű küldetésekből többé-kevésbé szabadon mozoghatunk az Enterprise fedélzetén, ellátogathatunk a hídra vagy a gyengélkedőre, sőt, esetenként a jól ismert Jeffries-csövekben is mászkálhatunk (ezek azok a szervizalagutak, amelyekben a hajó gépészei fél életüket töltik ☺...). A küldetéseket kb. fele-fele arányban kell csapatban, illetve magányos harcokként teljesítenünk, bár az igazat megvallva a hatékonyság szempontjából nem sokat számít, hogy a Hazard Team tagjai jelen



Multi lehetőségek

DEATHMATCH HELYETT HOLOMATCH

Neten keresztül vagy helyi hálózaton egyaránt vadászhatunk barátainkra, többé-kevésbé a Quake 3: Arena rendszerében. Egyebek mellett a HoloMatch, Team-HoloMatch vagy CTF játékmódok közül választhatunk, ráadásul lehetőségünk van botok ellen is próbára tenni képességeinket. Mókás dolog egy ferengivel Bat'leth-et lóbálva rontani egy romulan harcosra ©...



CHART

- **Jedi Knight: Jedi Outcast**
92%
- **Star Trek: Elite Force 2**
89%
- **Star Trek: Elite Force**
87%

ÉRTÉKELÉS

- Star Trek-világ
- hosszabb játékmenet
- gyönyörű karaktermodellek
- trikorder + apró logikai feladatok
- sebesség gondok nagyobb terek esetén
- túlzott linearitás

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékoság



89
százalék

hogy a Hazard Team tagjai meglehetősen sokat beszélnek Munro hadnagyhoz, illetve hogy minden fontosabb eseményt egy rövid „engine-anim” formájában élvezhetünk végig. Újítás, hogy a nagyobb helyszínek végén főellenfelekkel találkozhatunk, ráadásul ezeknek a legyőzéséhez általában nem elég egyszerűen csak „lőni” őket. A küldetések teljesítése tehát tovább tart, és élvezetesebb is, mint az első részben, de a pályák sajnos még mindig nagyon lineárisak, vagyis továbbra is csak egy módon teljesíthetünk mindent. Az egyetlen „szabadon választható elem” a rejtett helyek és tárgyak felkutatása, ilyenkor akár titkos fegyverekre is rábukkanhatunk.

UNALMAS AZ ÉLET A BORG NÉLKÜL...

Történetünk még a Delta kvadránsban, a Voyager hazaérkezése előtti utolsó pillanatokban veszi kezdetét (Borg „vendéglátóink” mindent megtesznek azért, hogy maradásra bírják a hajót...), majd egy rövid kitérő – a San Franciscói Csillagflotta Akadémia – után Picard kapitány az Enterprise fedélzetén állítja újra hadrendbe a Hazard Teamet. A sztori innentől kezdve igen szövevényes módon két, ez idáig kevésbé ismert nép, az attrexiának és az idryllek konfliktusára épül, de persze nem maradhatnak ki belőle az Alfa kvadráns egyéb közkedvelt fajtái sem (mint például a romulanok vagy a ferengik). Ismert népek mellett ismert ar-

cokkal is találkozhatunk, így a már említett Picard kapitány – és természetesen a Hazard Team tagjai – mellett például Tuvok és Reginald Barkley hadnagy is szerepet kapott a játékban. Összesen 13 nagyobb „világ” vár a játékosra, némelyikük zárt helyszín (például egy úrralomás vagy egy ősi idryll rom), máshol ellenben a szabadban kószálhatunk. Az Enterprise különleges helyszínek számát, hiszen kívülről és belülről, békeidőben és harcban egyaránt végigjárhatjuk (egy alkalommal még az egyik külső plazmaágyúval is lövöldözhetünk néhány betolakodóra). A tökéletes Star Trek-látványvilág megte-remtéséről a Quake 3: Arena továbbfejlesztett motorja gondoskodik. Ezen a téren tehát nem lehet okunk panaszra, bár a rengeteg különleges effekt bekapcsolása rendesen visszafogja gépünket. Az általam tesztelt verzió ugyan még nem nagyon szerette a tágasabb tereket, néhol a hangokkal is akadtak gondjai, a boltokba kerülő változatban azonban remélhetőleg már orvosolják ezeket a problémákat. Pár szó erejéig térjünk ki az MI-re is, amely azért közel sem brillirozik annyira, hogy különösebben ódákat tudnék róla zengen. Embereink szerencsére okos kiskutya módjára követnek, ritkán maradnak le, és ha lőni kell, akkor bizony lőnek. Ellenfeleink gyakran fedezék mögül tüzelnek, de ennek ellenére nem jelent különösebb nehézséget a legyőzésük. Különösebben váratlan megoldásokra ne számítsunk túl, hiszen

a program inkább a mennyiséggel operál, mintsem a minőséggel. A hamisítatlan Star Trek-hangulat miatt azonban érdekes módon nem lesz hiányérzete az embernek, ráadásul a rengeteg jópofa és érdekes scriptelt esemény okán a legtöbb játékosnak ez fel sem tűnik majd.

ÍZIG-VÉRIG STAR TREK!

A fentiek ismeretében tehát nyugodt szívvel mondhatom, hogy az Elite Force 2 szebb, is és több is, mint az első rész, ráadásul az újítások mellett sikerült megőriznie a Star Trek-univerzum hamisítatlan hangulatát. Jobb a történet, jobb a küldetésrendszer, ráadásul a tényleges játékidő is sokkal több, mint az Elite Force-ban (kb. a duplája). Változatosak a bevetések, annak pedig sokan külön is örülnek majd, hogy az Enterprise jó néhány fedélzetét és rengeteg ismerős kabinját kedvükre bejárhatják két akció rész között. Remek ötlet a Tricorder – és ezen keresztül az apró logikai feladványok – bevezetése (ez is erősíti a Star Trek-hangulatot), és örömteli hír, hogy rengeteg ismerős fajjal és arccal találkozhatunk kalandjaink során. Az MI ugyan nem nevezhető különösebben „átütőnek”, de ahogy már korábban is írtam, jelen esetben ez bocsánatos bűn. Összességében tehát úgy vélem, azt kaptuk az Elite Force 2-től, amit vártunk: hosszabb, szebb és jobb lett, de ami talán még ezeknél is fontosabb – izig-végig Star Trek!

Del



RÉMÁLOM AZ ELM UTCÁBAN WILL ROCK

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: ókori Görögország ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Minden jó játéknak előbb-utóbb megjelennek az igénytelen klónjai. Ez történt a Serious Sammel is.

Tisztelt Hölgyeim és Uraim, kedves Olvasók! Bizonyára sokan vannak Önök között, akiknek külföldi tudományos-fantasztikus munkákból ismerős lehet a következő alapfelállítás: már-már emberi tulajdonságokkal bír egy lény (mondjuk egy robot), de egyetlen apróság hiányzik belőle, méghozzá a lélek. Azonban e miatt az apróság miatt nem válhat tökéletessé, az egész hasonlóság hiábavaló.

„A potenciazavar reklámarca (tudjátok: „ötvenéves vagyok, és nincs kedvem a szexhez”) felvétel előtt biztos, hogy egy fél órácskát Will Rock-ozott, hogy hitelesebb legyen a szerep.”

Nos, valami hasonlót éreztem a Will Rock esetében is. A készítő, ezek a jótét lelkek, megpróbálták felvonultatni a „gyakori FPS-ek” minden létező ismérvét – különös tekintettel a *Serious Sam*-ben, mint a műfaj alapművében látott megoldásokra –, de a dolog valahogy mégsem működik. Mi több, a „Komoly Keresz”-szal való hasonlóság egyesesen botrányos méreteket ölt, ha valakinek ismerős az „utángyártott kontroller-lökhárító-bármí” fogalma, az tudja, miről beszélek. Hiszen a Will Rock is ókori környezetben játszódik, de azért sikerült egy, a *Serious Sam*-ben még nem mutatott kultúrkört – a görögöt – körbejárni. A környezet ellenére itt is jelenkori és futurisztikus fegyverekkel harcolhatunk, az ellenfelek megszámlálhatatlan tömegben özönlenek felénk. Mi kell-

het még egy jó kis délutáni monsztairtáshoz? Végül is semmi, hacsak az az apróság nem, hogy a Will Rockból jó játékot kellett volna készíteni.

MIÉRT NEM?

Kezdjük ott, hogy a sokat idézett *Serious Sam* egy két és fél évvel ezelőtti motorral tizenötöt ször. (Ezek pontos számítások ©? – *Bad Sector*) Ez persze még nem annyira baj, hiszen egy játék nem feltétle-

nül a grafikájával hódít (ajánlott irodalom a témában: *Hard Truck*). A gondok ott kezdődnek, hogy a hat, azaz 6(!) évvel ezelőtt megjelent *Winquake* már kikapcsolta azt a nyomorult egérgyorsítást, minden FPS-fan rémálmát. Sajnos erre a Will Rock nem volt képes. Persze-persze, fel lehet tenni a Logitech drivert, és ott kapcsolgatni, de hát nehogy már a játékos dolga legyen az ilyesmi... Így hát az állandó gyorsulások-lassulások miatt célozni lehetetlen. Pedig szükség lenne rá, mert ellenfelek vannak bőven. És itt jön a Will Rock egyik legnagyobb hátránya: hosszú, kitarító munkával, éjt nappallá téve, időt és fáradságot nem kímélve sikerült olyan idegesítő, de egyben unalmas és kiábrándító szörnyeket összeeskábálni, hogy a potenciazavar reklámarca (tudjátok: „öt-

venéves vagyok, és nincs kedvem a szexhez”) felvétel előtt biztos, hogy egy fél órácskát Will Rock-ozott, hogy hitelesebb legyen a szerep. (Hm... *E logika szerint a Doom III szörnyei Michelle Wildot is bealázzák...* © – *Bad Sector*) Ráadásul nemcsak a szörnyek borzasztóak, hanem a pályaszervezés is. Leírnám azt az algoritmust, amelyet, a játékban szereplő minden egyes helyszínen alkalmaznak: Gödörnek álcázott textúrák jelennek meg a földön, amelyekből előugrik sok szörny. Ha őket lekasaboltuk, megint megjelennek a gödrök, és kezdődik elől. Ez megismétlődik ötször, majd egy selymes bariton közli, hogy megnyílt egy ajtó. A teremből nyíló három ajtó mindegyikét megnézzük, a nyitva lévő mögötti szörnyeket leirtjuk, majd aktiváljuk a kapcsolót. Visszamegyünk a nagyterembe, és kezdődik az egész újra. Ha már mindegyik ajtóval végeztünk, továbbmehetünk a következő terembe, ahol már nem három, hanem öt ajtó-ablak-egyéb nyílászáró várja, hogy megszabadítsuk gyötrelmeitől. És ez így megy végestelen-végig, esetleg annyival megfűszerezve, hogy később már annyi rejtett helyen, eldugott hasadékokban lévő ajtó lesz, hogy garantáltan bele fogunk zavarodni. A végén főszörny. Mivel a játékkal való foglalatosság csak az uninstall opció elindításakor nyújt bármiféle élvezetet, ezért szeretném megmenteni embertársaimat attól, amin nekem, mint teszternek sajnos végig kellett mennem. Szóval, ebben a hónapban is volt értelme megvenni a GameStart, hiszen most már tudjátok: ezt semmiképp se!
ender

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Saber Interactive
- KIADÓ
Ubi Soft
- WEBOLDAL
www.will-rock.com
- GYORSLINK
278
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
2003 június eleje

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- a demó is olyan rossz, mint a játék, így már abból megtudod, hogy nem kell megvenni
- csúnya
- idegesítő
- monoton
- nincs benne új ötlet

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

61
százalék



GTA: BAY CITY?

STARSKY & HUTCH

■ KATEGÓRIA: 3D-s autós akció ■ KÖRNYEZET: amerikai nagyváros ■ NEHÉZSÉG: közepesen ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Mostanában egyre több autós akciójáték köthető a retróhoz. Az egész tendencia kezdődött ugye a Driverrel, aztán a GTA „repült vissza” az időben, most pedig itt a Starsky & Hutch, melyből szintén sugárzik a masszív „70-es évek” feeling...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Gotham Games
- KIADÓ
Empire Interactive
- WEBOLDAL
www.starsky-and-hutch.com
- GYORSLINK
410
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
2003 június 20.

CHART

- GTA: Vice City
94%
- Driver
87%
- Starsky and Hutch
82%
- Crazy Taxi
71%

Az idősebbek persze tudják, hogy jelen tesztalanyunk esetében ez nem teljesen véletlen. 1975–1979-ig ugyanis a népszerű detektív-páros, a kemény öklű Starsky, illetve a művelt és udvarias Hutchinson nyomozó amerikaiak (illetve *magyar jó munkásemberek és háziasszonyok* ☺ – *Bad Sector*) millióit szögezte a tv-k képernyője elé, akik estéről estére boldogan tapsikolva merültek el a parázs pistolypárbajok, és a „lélegzetelállító” autós üldözések forgatagában. Az Empire játékát betöltve bőven lesz részünk mindkettőben nekünk is!

FŐSZEREPBEN: A RED TOMATO!

A lényeg persze a legendás piros-fehér festésű „Zebra 3-as” Ford Torino terelgetésén van: gyakorlatilag a teljes játékidőt vezetéssel töltjük, a pistolypárbajok pedig amolyan „kihajolok az ablakon, és lövöm az előttem haladókat” jellegű öltetek. (Az anyósülésen kúszoló Hutch végzi el a fenti műveletet, nagy vörös célkeresztje pedig arra a célpont-ra ugrik rá, amelyik felé Starsky a kocsi orrát irányítja). Nincs tehát olyan, hogy kiszállunk verdánkból, és gyalog teszünk-veszünk a városban, ahogy azt a GTA-ban vagy a Maffiában megszokhattuk – a Starsky & Hutch, stílusát tekintve, sokkal inkább nevezhető a

Driver és a Crazy Taxi keverékének: jönnek a feladatok, mi pedig kocsinkkal száguldozva, ugratgatva, nekimenve, illetve abból lövöldözve abszolváljuk őket.

ÜDVÖZLÜNK ÁRKÁDIÁBAN!

Az előbb példaként hoztam fel a Crazy Taxit. Nos, talán nem teljesen világos, hogyan keveredhet a legvadabb játéktérmi árkádversenyekeket felidéző taxis játék a bűnözők és zsaruk harcait feldolgozó klasszi-

vetkező ellenőrzőkaput (közkeletűbb nevén „checkpoint”-ot), ahol újabb 10-20 másodperccel tankolhatjuk fel magunkat, akkor akár a táv felénél is abbamaradhat a játék. Nos, a S&H ezen a téren is követi az árkádos hagyományokat, csak épp itt másodpercek helyett a nézettségi indexünk (VR = Viewer's Rate) fogy folyamatosan. Mi persze – jó tv-sztárokhöz méltóan – nem engedhetjük, hogy becsődöljön az aktuális epizód, így, ha nem is checkpoint-

„Szeretik a nézők, ha hatalmas ugratásokkal és farolásokkal kápráztatjuk el őket”

kusok közé, ám a hivatkozás nem véletlen. Az S&H ugyanis izzig-vérig árkádjáték, pont olyan, mint a CT volt. Ez nemcsak az irányításon és a játékmeneten látszik, de megmutatkozik a stílusra jellemző olyan apróságokban is, mint például az utcák fölött lebegő „power up”-ok jelenléte. Részletes leírásukat és hatásmechanizmusukat a *keretes részben* olvashatjátok.

A keményvonalas árkád autós játékokban azt is megszokhattuk, hogy a pálya teljesítésére szánt időnk folyamatosan fogy, és hacsak nem érzük el időben a soron kö-

okkal, de jó pár más módszerrel nulla fölötte fogjuk tartani a nézettségi szintet. Pluszpontokat kapunk például azért, ha belelövünk egyet-kettőt az épp üldözött járműbe, de még többet jelent, ha nagy rüssel nekimegyünk. Szeretik továbbá a nézők, hogy ha hatalmas ugratásokkal és farolásokkal, vagy egyéb akrobatikus mutatványokkal kápráztatjuk el őket, ezek is sokat dobhatnak a nézettségi indexünkön. Ha pedig egy speckót sem tudunk kivitelezni, még mindig ott vannak a felvehető „VR Boost” ikonok.



Vészmegoldás lejáráó idő ellen

HA TÚL KEVÉS A VR

Ha már nagyon kevés a VR-ünk, és az ellenfél még mindig vígan nyargalászik, keressünk gyorsan egy poroscsúszós területet, és kezdjünk el körbe-körbe farolni. Én a roncsstelepes pályán valami 230 pontot gyűjtöttem így, és csak azért hagytam abba, mert már eléggé untam ☺...



SOROZATOS AKCIÓK

A S&H helyszíne a sorozat alapján elkészített, elképesztő méreteket öltő Bay City. A készítők mintegy 25 négyzetkilométernyi területet modelleztek le, négy, egymás között szabad átjárást biztosító, jellegzetes városrészsel, és megtöltötték azt több mint 100-féle egyedi járművel, illetve gyalogosmodellel (ebből a szempontból felülmúlva a változatosság terén kissé köhéscselő Vice Cityt).

A tv-sorozat három évadát küzdhetjük itt végig fel-alá furikázva. Ezek tulajdonképpen a játék különböző történeteket elmesélő kampányai, egyenként 6-6 epizóddal. Az egyes küldetések feladatai nem túl változatosak, gyakorlatilag minden egyes epizódban kapunk magunk elé 1-3 db ellenséges gépjárművet, melyeket végig kell üldöznünk Bay City utcáin (hmm... akár ez is lehetett volna a játék címe, főként ha San Franciscóban játszódna ☺), és nullára amortizálnunk életerejüket, mielőtt elfogynának VR-pontja-

ink, vagy meglépnének a városból. Ez a tény azonban elsöre szerencsére roszszabbul hangzik, mint amilyen valójában: a feladatokat ugyanis végig jól kísérítve tálalják a fejlesztők. Előfordul például, hogy nemcsak az ellenfél likvidálására kell koncentrálnunk, hanem ezzel párhuzamosan meg kell védenünk egy harmadik autót is, amelyet a bűnözők szeretnének rommá zúzni. Néha a város aszfaltozott útjait elhagyjuk egy-egy kiszáradt csatornameder vagy lepukkant roncsderbiaréna kedvéért, ám ha semmi hasonló extrával nem találkozunk, akkor is biztosak lehetünk abban, hogy minden kilométeren történik majd valami előre be nem tervezett, látványos akció, amely magasan tartja majd az adrenalin szintünket. Végső soron a fejlesztők mindent kihoztak a „lód / törd rommá az ellenfél kocsiját, mielőtt...” koncepcióból, de persze ettől még nem a világ legjobb ötlete erre alapozni egy egész játékot.

Látványos helyzetek

HOGYAN NÖVELJÜK A NÉZETTSÉGET RADIKÁLISAN?

A válasz egyszerű: amikor a csillagot ábrázoló ikont látjuk, gyorsan nézzünk körbe, és figyeljük meg az „odakészített” tereptárgyakat, aztán találjuk ki, mit is kellene végrehajtanunk a nagyobb nézettségért. Ja, utána pedig lövjük ki / menjünk ki a csillag ikonon, és élvezzük a show-t! Alant néhány „meleg helyzet”.



Segítség a bajban

POWER UP-OK ÉS HATÁSAIK



VR+
nézettségi indexünket dobja meg



TURBÓ
kocsink rövid időre bivalyerős lesz



TAPADÁS:
nincs több gumifüstölés és farolás



VÉDETTÉG
ellenfeleink nem tudnak ránk lőni



SZIRÉNA
szirénánk hatására lehúzódnak a civilek



2X-ES SEBZÉS
erősebb lövedékek



DUPLÁZÁS
az előzőleg lejárt extrát ismét megkapjuk



LÁTVÁNYOSSÁG
a következő akciónként extra VR bónusz jár

HOVÁ TÚNT A CSILLI-VILLI ÁRKÁDFEELING?

A játék grafikájától nem voltam különösebben hasra esve. Bár külön-külön tud minden effektet, amit mondjuk a Vice City, ezek nem állnak össze olyan profin, mint a fent említett játékokban: Bay City mindvégig kissé „steril” hangulatot árasztott magából. Talán segített volna az időjárás és a napszakok váltakozásának leprogramozása, de sajna ezek valamiért kimaradtak. A hanghatások, és a 70-es éveket idéző döngős ritmusok viszont a helyükön vannak, sőt, a fizikával is meg voltam elégedve. Nem voltam képes például mindig hibátlanul kivitelezni egy-egy kézifékes fordulót, mivel nagyon jól érvényesül a kocsii pillanatnyi tehetetlensége, tömege. Azonban mindezzel együtt is elmarad a S&H irányíthatósága az e téren etalonnak számító Driver által felállított mércétől.

Nem volt túl sok gond az AI-val sem, bár ez nem is meglepő, hiszen az ellenfelek mindvégig előre leprogramozott, scriptelt útvonalon mozognak – ez azonban a város nagysága miatt szerencsére nem annyira zavaró, mint lehetne, így a fejlesztők ezért a húzásukért végül is nem kaptak rossz pontot.

Sorolhatnám még a játék pozitív és negatív tulajdonságait, de száz szónak is egy a vége: a Starsky & Hutch a saját műfájában egy egész kellemesen sikerült darab. Jellegéből fakadóan nem fogunk addig játszani vele, mint teszem azt a Vice Cityvel, de egyszer mindenképpen érdemes végigtolni, már csak azért is, mert a rengeteg titkos bónuszikon összegyűjtésével az alapküldetéseken túl még sok-sok egyéb érdekességet is kicsiholhatunk a programból!

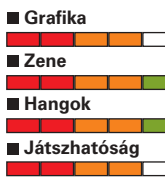
Boe

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon 1,4 GHz,
256 MB RAM,
GeForce 4 Ti4200
- **Tapasztalatunk**
„800x600-ban
max grafikával
gond nélkül futott,
1024x768x32-höz
viszont már elkel
a 2 GHz-es P4!”

ÉRTÉKELÉS

- nagy és változatos város
- 70-es évek hangulat
- ötletes extrák
- hosszútávon a játékmenet ellaposodik
- a grafika kissé idejétmúlt



82
százalék



NEMZETKÖZI KÁRTYAPARTI

RISE OF NATIONS

■ KATEGÓRIA: valós idejű/körökre osztott stratégia ■ KÖRNYEZET: Föld ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztos

Civilization 3, Empire Earth... az emberiség történelmét átölelő stratégiák nagy népszerűségnek szoktak örvendeni, pedig a tét hatalmas: több ezer év eseményeinek összedolgozása egy játékba nem egyszerű, emellett pedig még rengeteg apró részletre is ügyelni kell. Nem könnyű bekerülni ebbe a klubba, de a RoN fejlesztői mégis megpróbálkoznak e kihívással.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Big Huge Games
- KIADÓ
Microsoft Game Studios
- WEBOLDAL
www.microsoft.com
- GYORSLINK
109
- FORGALMAZÓ
Microsoft
- MEGJELÉNÉS
már kapható

CD

DVD

Brian Reynolds, a Rise of Nations gurujának neve sokak számára ismerősen csenghet: hosszú ideig együtt dolgozott Sid Meierrel és számos Sid-játék fődízajnere volt. Emiatt nem is lehet nagyon csodálkozni, ha a legfrissebb alkotása jelentős mértékben hasonlít a híres Cív sorozatra. Azonban félelemre semmi ok: a játék sokkal több egy szimpla klónnál – bár vannak hasonlóságok köztük, a RoN mégis egészen más. Ráadásul nem csak a Cív jellemzőiből építkezett, hanem felhasználta az AoE2 pozitívumait is, sőt, még a Cossacks-rajongók is találhatnak ismerős dolgokat a játékban. Reynolds terve az volt, hogy szakít a körökre osztott játéktípussal, és az RTS-ekre koncentrálna, de (szerencsére) nem tudta megtagadni önmagát – legújabb alkotása sem fájul klikkelő-bajnoksággá. Ezt a veszélyt az idő megállításával és a közben

kiadható parancsok lehetőségével kerülte el, valamint a meglepően nagy számú újítással, amelyek segítségével, ha nem is egy új stílust, de mindenképpen valami egyedit sikerült megalkotnia.

RIZIKÓS BIRODALOMÉPÍTÉS

A játék cselekménye két fő részen zajlik: a Földet ábrázoló nagy térképen és a csatározásoknak helyet adó pályákon. Első megpillantása esetén mindenki a Rizikó nevű játékra fog asszociálni és ezzel nem is téved nagyot. Természetesen vannak különbségek a szabályokban, de az alap csaknem azonos, ami mindenképpen előnynek számít. Ebben a részben kizárólag a körökre osztott játékmenet dominál. Bár az egyszerű, de praktikus grafika láttán talán nem is feltételeznénk, de igen komoly stratégiázásra nyílik itt lehetőségünk, ami döntően meg-

határozza birodalmunk fejlődését. A Föld szárazföldi területe tartományokból áll. Ezek elfoglalásakor sok szempontot figyelembe kell vennünk: kezdetben még azt is eldönthetjük, hogy egy kisebb ellenállást jelentő barbár törzset nyomunk le, vagy egy nagy népre támadunk. Az erőforrások szintén jelentős szerepet játszanak, de még fontosabb, hogy mennyire védhető az adott terület, vagyis hány másik tartományból lehet támadást indítani abba az irányba. Legjobb, ha az adott vidék képes fenntartani egy újabb hadsereget is, mert csak így tudjuk növelni katonai potenciálunkat. Nagy jelentőségű, hogy melyik tartományra támadunk: ilyenkor a szomszédos területekről is indulnak támogató csapatok, amennyiben szövetséges vagy saját sereg állomásozik ott. Sajnos a diplomáciában nem beszélhetünk ekkora változatosságról: lehet ugyan



vásárolni területeket, de eladni, elcserélni már nem, ami komoly hiányosság. A szövetségkötés előnye elsősorban a több irányból való támadásnál jelentkezik. Ugyanakkor hiba, hogy a szövetségesek nem kerülnek hadiállapotba a barátot megtámadóval. Jó viszont a diplomáciai aktivitást szabályzó „tribute” rendszer: pl. ha nem rendelkezünk elég diplomáciaponttal,

a fauna is, egyedül az évszakok változását hiányoltam egy kicsit. A hadi térképen elméletileg valós időben kell helytállnunk, de hamar kiderül, hogy ha nem állítjuk meg nagyon gyakran az időt, akkor pillanatok alatt elmerülünk a parancsok tömegének mocsarában. Előfordult, hogy egy szünet alatt 6-8 parancsot is kiadtam! (Csapatok mozgása, többféle kutatás, munkásokkal építkezés,

„Ha a Warcraft 3-nál tetszett a víz, akkor itt az állunkat fogjuk keresgélni, az egységek mozgásának kidolgozása pedig minden határon túlmegy!”

akkor még csak hadiállapotba sem kerülünk a vágyott terület gazdájával, ami természetesen megakadályozza a támadásunkat is.

GAZDASÁG ÉS GAZDAGSÁG

A történet másik része a hadi térképen játszódik: a pazar grafika talán az első, ami szemünkbe tűnik – bár csak az egységek 3D-s, a táj 2D-s (akárcsak a *Blitzkrieg*-nél), és csodálatos látvány tárul elénk. Ha a *Warcraft 3*-nál tetszett a víz, akkor itt az állunkat fogjuk keresgélni, az egységek mozgásának kidolgozása pedig minden határon túlmegy. A különböző térségekben más a flóra és

egységgyártás stb.) Ráadásul igen ritkán fordul elő, hogy két megszakítás között több mint 10 másodperc teljen el. Ennek oka részben a felpörgetett ritmus is: a fejlesztés és az egységek legyártása igen fürgén történik. Ez jó, mert dinamikusabb a játék, ugyanakkor még jobban oda kell figyelni az eseményekre. Szerencsére a program is segít ebben – üzenetkiírások formájában tájékoztat az elkészült egységekről, a kutatásokat pedig egy kis ikon melletti növekvő csíkon követhetjük figyelemmel. Az irányítást könnyíti a három fajta kameranézet is: a legnagyobb közelítés részben a látvány cseme-

BRIAN REYNOLDS VS. SID MEIER

A két dizájnermester számos játékot készített együtt: elég, ha csak párat – *Colonization*, *Civilization 2*, *Sid Meier's Gettysburg*, *Alpha Centauri* – említünk meg, melyeken együtt dolgoztak. Rögtön adódik hát a kérdés: mi az oka annak, hogy útjaik elváltak? A válasz nem is annyira bonyolult; elég, ha vetünk egy-egy pillantást legfrissebb programjaik játékmenetére: az egyik körökre osztott, a másik pedig valós idejű. Még akkor is, ha ez utóbbi esetében az időt bármikor megállíthatjuk, a hadi térképes rész egyértelműen az RTS hagyományokra támaszkodik. Brian Reynolds is egy interjúban pontosan ezt a különbséget jelölte meg „válókként”: véleménye szerint az RTS-ek jelentik a stratégiai játékok jövőjét, mert a hálózati küzdelmek élménye felülmúlhatatlan, valamint a grafikával és az animációkkal is sokkal jobban fokozható a hangulat. (Mindez nagyon szép, véleményem szerint azonban a trend egészen más irányba mutat: pont a két fajta időt használó játékok összeolvadásának lehetünk tanúi, amire számos példa hozható fel a *Combat Mission*-ön, a *Civ 3* multiplayer részén át, egészen a... *Rise of Nations*-ig!)

CHART

- **Cossacks:**
The Art of War
94%
- **Civilization 3**
87%
- **Empire Earth**
86%
- **Rise of Nations**
86%

gézésére alkalmas, részben a csaták folyamán fogjuk alkalmazni – itt pontosan meghatározhatjuk, melyik egység kit támadjon. A második szintű zoom az általánosan használt, míg a harmadiknál madártávlatban vizsgálódhatunk, erre azonban ritkán van szükség. Őt, később hat nyersanyagra építjük fel gazdaságunkat: a fát, gabonát, fémeket (később még az olajat) a természetből nyerjük, az aranyat azonban kereskedelem útján, a tudást pedig egyetemek építésével tudjuk megszerezni. A térképen még előfordulnak ritka értékek is: ezek a hagyományos nyersanyagok kitermelését növelik, ha odateleptünk melléjük egy kereskedőt. Érdekes újítás, hogy ha a kutatások során elhanyagoljuk a pénzügy fejlesztését, akkor a kitermelés foka megáll egy bizonyos szinten. Magyarán: hiába tudnánk egységnyi idő alatt 300 fát a raktárba vinni, ha 260 fölé nem engedjük a technológiai szintünket.

HÁBORÚS TRÜKKÖK

Ha eljutottunk odáig, hogy működik a gazdaság, ideje a harccal is foglalkoznunk. Támadáskor kapunk egy kisebb sereget, valamint ha szomszédos tartományok támogatását is élvezzük, akkor egy vagy több segédcsapat is érkezik. Mindez persze ritkán elég a győzelemhez – föl kell építenünk egy masszív haderőt, amelynek részei az ostromgépek is: utóbbiak igazán effektívek





a falak ledöntésében. (Ilyeneket alpból nem kapunk.) A RoN-ban a hódítás igen ésszerűen lett megoldva: csak a saját felségterületünkön építhetünk. Ez kicsit hasonlít a Civ 3 kulturális terjeszkedésére, de itt a katonai potenciállal van egyrészt összefüggésben. Határainkat elsősorban újabb városok építésével, másrészt erdők felhúzásával növelhetjük. Utóbbiak más előnyökkel is rendelkeznek: a bennük csücsülő egységek szép lassan felgyógyulnak a harcok okozta sérülésekből, ráadásul közben még kifelé is tudnak tüzelni. Itt vásárolhatunk kémet is, aki apróbb csínytevésekkel (pl. ellenséges egység átcsábítása a mi oldalunkra ☺) bosszanthatja ellenfelünket. Másik fontos szereplő a tábornok, aki nemcsak lelkesíti seregünket, de beásott védelmet szervezhet, rövid időre láthatatlanná teheti seregünket (törbe csalás), vagy megtévesztheti az ellenséget (fantomalakulatokat generál). Apró, de kedves figyelmesség ugyanakkor, hogy mechanikus járműveinket később már nem tudjuk javításra az erdőbe vezényelni – de a gépgyárban szívés-örömet helyrehozozzák őket! Összesen több mint 160 egység kerül irányításunk alá, nemzetenként speciális ala-

kulatokkal. A csaták nagyon részletesek: a csapatformációk nemcsak látványosak, de szükségesek is – szerencsére seregünk automatikusan így áll fel, nekünk csak az irányt kell megadnunk. A különböző fajta egységek nemcsak sebességükben, hanem védelmükben is különböznek egymástól: vannak erősegeik és gyengéik is. Pl. a nehézlvasás kiváló az íjászok és a katapultok ellen, de ha nem vigyázunk rájuk, akkor a nehézgyalogság kíméletlen pusztítást visz véghez sorraikban. Éppen ezért sosem szabad a gyeplőt kiengedni kezeinkből – folyamatosan irányítgatni kell csapatainkat, hogy ki kit támadjon, és ki elől meneküljön.

TRÓNFOSTÁS?

Remek változatosságot hoz a játékba a korok változása is, mert az új technológiák és új harci egységek egészen más taktikát kívánnak meg, mint amit korábban megszoktunk. Sajnos helyszűke miatt már nem tudok kitérni a többi újdonságra, pedig ezek is döntően hozzájárulnak ahhoz, hogy a RoN valami egészen egyedül tudjon felmutatni. (A további részleteket Nektek kell felfedeznetek ☺!) Összességében azt kell monda-

nom, hogy igen élvezetes programot sikerült összehegeszteni Reynoldséknak: a nagy térképen lévő terjeszkedésünket követve, egyszerűen lehetetlen félbehagyni a játékot (hasonlít a Civ 3 „betegséghez” ☺). Ugyanakkor nem véletlenül nem kapott magasabb százalékot a program: nincsen hozzá egyetlen darab szkenárió sem, kizárólag világhódítást játszhatunk a kampányban. Holott könnyedén kitalálhattak volna egyébcélokot, ahogyan a Civ 3 fejlesztőinek ez sikerült is... Kisebbség, de változatosabb hadjáratokat is alkothattak volna: erre jó példák a tutorial miniküldetései. A csaták – korvaltozások ide vagy oda – egy idő után picit egysíkúvá válnak, mert mindig ugyanaz a szituáció (város felfejlesztése, hadsereg kiépítése, közben védekezés, utána támadás). Az MI-től is néha többet várna az ember. Ennek ellenére a számos jól sikerült újítással és a valós idejű, illetve a megállított játékmenet mesteri kombinálásával kiváló munkát végzett a Big Huge Games. Mindez ugyan kevés a Civ 3 trónjának a ledöntésére, de az igazi stratégiát kedvelőknek kötelező belekezdniük a RoN-be.

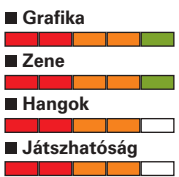
Uhu

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1700+,
512 MB RAM,
GeF4 Ti4200
- **Tapasztalatunk**
„Semmi probléma nem adódott a játék közben – teljese simán futott a proggi.”

ÉRTÉKELÉS

- abbahagyhatatlan világhódítgatás
- gyönyörű grafika
- részletes, kidolgozott csaták
- előre elkészített kampányok hiánya
- időnként gyengus AI



86
százalék

ÖSSZEHASONLÍTÁS

	CIVILIZATION 3	RISE OF NATIONS
GRAFIKA	7/10	9/10
	Bár nem mondható csúnyának – az egységek egészen látványosak – összességében mégsem egy nagy durranás. Mondhatjuk persze erre azt, hogy egy ilyen típusú játéknál nem fontos szempont, de ma már mégiscsak az.	A RoN grafikája szembe mer szállni a 3D-s trenddel, és ismét megmutatja, hogy két dimenzióban is lehet gyönyörűséget produkálni. Az egységek kidolgozottsága és animációja soha nem látott részletességű.
ÖSSZETETTSÉG	10/10	7/10
	Ennél a pontnál, azt hiszem, a Civ még sokáig (ha nem örökre) nem fog találni legyőzőre. Már a legelső rész is igen kidolgozott volt, de a harmadik rész számos újításával még tovább emelte a mércét.	Ugyan Brianék igyekeztek megközelíteni az etalont (Civ 3), annak számos jellemzője vissza is köszön a játékban, de az RTS-alap megakadályozza, hogy igazán részletesen kidolgozott legyen birodalmunk felépítése.
MI	9/10	7/10
	Sid Meier alkotása itt is új mértékegységet állított fel. Bár voltak apróbb hibák, amelyeket a játékosok messzemenően kritizáltak is, az MI annyira ügyesen ténykedik, hogy igazán föl kell kötni az alsóneműt.	A nagy térképen viszonylag passzív, azonban a csatákban kemény és rámenős ellenfél, aki célzottan használja ki seregének minden egységét – egészen addig, míg nem sikerül átütő támadást indítani, mert ettől kezdve elhagyja magát.
CSATÁK	6/10	8/10
	A leggyengébb és egyben legjobban kritizált része a játéknak. Nemcsak az a gond, hogy sematikus, és a legkevésbé sem látványos, de igen gyakran egészen extrém végeredményt hoz ki.	A harcrendszer minden igényt kielégít. Az egységek „kő-papír-olló” rendszerű tulajdonságai, a tábornokok szerepe, a csapatformáció és az ostrom mind-mind jól működő újdonság.
ÖSSZESEN	32/40	31/40



WE, KINGS...

MEDIEVAL: TOTAL WAR – VIKING INVASION

■ KATEGÓRIA: birodalomépítő stratégia ■ KÖRNYEZET: középkor ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem kérdés

Több levelet is kaptunk Tőletek, amelyekben arról esik szó, hogy milyen nehéz is kivárni, míg megérkezik a – legelőször a GameStar lapjain beharangozott – Rome: Total War. Igazatok van, de talán jobban telik majd az idő, ha közben a Viking Invasiónt nyüstölitek.

A Shogun: Total Warban megismert, s mára – bármennyire is nagyszerű volt egykoron – sajnos megöszült rendszer hattyúdálát jelenti a Medieval első, s minden bizonyítással egyetlen kiegészítője: a Viking Invasion. Szerencsére a Total War sorozat készítői sokkal jobb játékfejlesztők, mint névadó szülők. Gondolom, sokaknak beugrik az első rész kiegészítője: a Mongol Invasion. Hát igen, szánhattak volna még két percet a névadásra. Bár kit érdekel a titulus, ha maga a program kiváló? És

küzdelem gyökeresen különbözik a Medievalban megszokottaktól. Teljesen átdolgozták a fejlesztési fát, rengeteg speciális épületet raktak be, az ide nem illőktől megszabadultak. Minden frakcióhoz (skót, walesi, szász, pik stb.) egyedi alakulatokat dolgoztak ki. Hogy ez mennyire eltér a fent emlegetett nemtörődöm fejlesztők „munkájától”, arról a vikingek harcosait tanulmányozva lehet igazán fogalmunk. Úgy érezzük magunkat, mint Gombóc Artúr a csokijait rendezgetve: van gyenge, erős, őrült, lovas (!) és szuper viking is!

raszállóival, akiknek éveket kellett várni, mire összeeskábáltak egy móltól.

JOBBÁGY INFANTRY RULEZ!

Sajnos be kell rekesztenem a viking hadjáratról szóló mesémet, mert a lap aljához közeledve nem engedhetem meg magamnak, hogy ne szóljak a kiegészítő magyar vonatkozásáról. Végre nagyhatalommá minősítették minket, így – a szintén most előléptetett szicíliaiak és aragóniaiak mellett – már a magyar világhatalom sem elérhetetlen álmom. Még segítséget is kaptunk a fejlesztőktől, hiszen különleges alakulatként jobbágy egységeket is képezhetünk. (Van szarvasmarhás és szimpla bő gatyás unit is @? – Bad Sector) Mondjuk a hatékonyságuk a nulla és a halvány semmi között ingadozik félfúton, de azért az ember szívésebben vonul jobbágyokkal csatába, mint „peasantokkal” ☺. A székely lovaság viszont kifejezetten életképes csapat, ha a közelharcból felmentjük őket. Még ennyi változtatás után sem gondolták befejezettek munkájukat a szakemberek, és – amúgy ráadásaként – bepakoltak néhány egységet a régi népeknek is, módosítottak a csata előtti képernyőn (látva az ellenség összetételét és a tájat, eldönthetjük, melyik egységekkel vonuljunk csatába, és milyen sorrendben jöjjen az erősítés), ostromok során már lehet olajat önteni a nem kívánt látogatókra stb. Inkább nem is sorolok fel mindent, mert tuti, hogy valamiről megfeledkeznek. Kéretik mindenkinek a saját szemével meggyőződni az imént elmondottak igazságtartalmáról!

-csonti-

„Úgy érezzük magunkat, mint Gombóc Artúr a csokijait rendezgetve: van gyenge, erős, őrült, lovas és szuper viking is!”

hogy kiváló-e, az mindjárt elválik! Mit várhatunk egy hétköznapi kiegészítőtől? Általában néhány új pályát, hadjáratot; egy-két friss egységet, épületet; esetleg apró pofozgatást a rendszer hibáin. A felsorolást végigböngészve azt kell hogy megállapítsuk, tulajdonképpen pontosan erről van szó a VI esetében is. Mégis, a játék messze kiemelkedik kollégái szürke masszájából.

CÉLKERESZTBE ANGLIA

A fő csapásirányt az új hadjárat jelöli ki. A Creative Assembly gárdája nem érte be annyival, hogy harminc évvel kitolja az eredeti kampány időkeretét, kicsit variál a kezdőértékekkel, átrajzol három provinciát, és szépen becsomagolja jó pénzért eladja az „új” játékot. Az Angliában játszódó

És még mindig nem ez az, amiért feltétlen kalapot kell emelni a készítőik előtt! Az igazán elismerésre méltó dolog a kampány stílusában rejlik. A szabályok megváltoztatásával a fejlesztők elérték, hogy a népek tényleg úgy viselkedjenek, ahogy az a körülmények – és a történelmi tények – alapján elvárható. A névadó vikingeket irányítva például belekényeserülünk a rablásba. Ez nem vicc, tényleg így van! Kezdőterületeink nagyon kevés bevételi forrást jelentenek, harcosainkat viszont etetni kell valamiből. A megoldást a védtelen területek gyors felprédálása, majd az angolok (akarom mondani, vikinges) távozás jelenti. A szarviszakos legények kikötő hiányában is visszaszállhatnak a hajóra, így pillanatok alatt elhagyhatják a forróvá váló partszakaszt – ellentétben a Medieval part-

ADATOK

- FEJLESZTŐ
The Creative Assembly
- KIADÓ
Activision
- WEBOLDAL
www.totalwar.com
- GYORSLINK
416
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- rengeteg munka fekszik benne, és ez szerencsére látszik is
- a régi grafikus motor
- gyenge multiplayer rész

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

89
százalék



A BUKTA BIRODALOM

EMPIRE OF MAGIC

■KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia ■KÖRNYEZET: fantasy ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha!

Mindig is tudtam, hogy léteznek kevésbé jó programok. Kedvenc játékvat-szerkesztőm jóvoltából már jó néhány ilyen tesztelése sajnos rám maradt. Azonban a mostani „remekmű”, azt hiszem, minden eddigit felülmúlt: a citromdíjtól csak az a szegény jó szívem tartotta vissza, amely még két ilyen játék után felmondja a szolgálatot. (Hmm ☺... – Bad Sector)

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Mayhem Studio
- KIADÓ
Mayhem Studio
- WEBOLDAL
www.mayhem.sk
- GYORSLINK
417
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- nem ronda grafika
- el lehet vele pepecselni
- a játékmenet
- a harcrendszer
- a sztori

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészhatóság

50
százalék

Ezen kellemes hangulatú bevezető után könnyen kitaláljátok, hogy jelen boncalanyunk igazán jó boncolandó alany, hiszen ennél dög-löttebb programmal már régen találkoztam (ha minden igaz, a Win95 volt az utolsó ilyen ☺).

De azért ne siessünk annyira előre, hiszen az átkokat szórni is csak szépen lassan élvezetes, legalább a szegény teszternek is legyen valami öröme.

ISMERKEDÉS

Első találkozásunk után még egy csodálatosan szép kapcsolat is kialakulhatott volna köztünk, hiszen bájos screenshotjait elnézve csak azt tudtam mondani, hogy olyan „más”, mint a többi. S mint ilyenkor lenni szokott, annyit bámultam ezen képeket, hogy végül megszépült a világ, csicseregtek a madarak, én pedig mosolygó képpel ültem le, és telepítettem a két CD-n terpeszkedő kedvesemet merevlemezem legszentebb helyére.

Csak egy kis ördög ripacszkodott a fejemben, Bad Sector képében, egy kérdést ismételve: „Egy oldal ugye elég lesz?”. De oda se bagóztam erre a baljós előjelre, és feltettem ezt az 1,2 gigabájtnyi adatot. A szegény jó öreg Nfs-em bánta az új kis kapcsolatam...

Aztán jött a mozi, akarom mondani a kisfilm, melynek a feladata az Empire of Magic (csak, hogy a nevét is leírjam a nagybecsűnek... – sok álmatlan éjszakan át forgolódhattak a készítőik, amíg ezt a zseniálisan eredeti címet kiagyalták... – Bad Sector) hangulatának átadása lett volna. Na most már ezen első interakció elkezdte sejtetni, hogy valami odabent nagyon nem jó, hiszen egy három évvel ez-

előtti technikával kivitelezett csontvázírtást láthattam.

Azonban ez a kis félrelépése a programnak nem hagyta megingatni kíváncsiságtól izzó szívem, és elindítottam az egyjátékos kampányt.

MEGISMERÉS

Először megpróbáltam elhelyezni, a tutorial és az első küldetés után, hogy miről is van szó. Ez csak többszöri próbálkozásra sike-

lasztás vagy esetleg a szabadság kizárva. Állítólag a szörnyek minden újraindításkor mást csinálnak, legalábbis a mellékelt füzet szerint. Nekem ebből csak azt sikerült megtapasztalnom, hogy ha úgy 10-20-szor újakezdjük az adott pályát, lehet, hogy egy-két csontvázal kevesebbet kapunk. Az ember azt gondolná, ha ennyire történetközpontú az Empire of Magic, akkor kapunk egy végtelen hangulatos világot és egy regénybe illő sztorit. Ki kell, hogy ab-

„A dolognak garantáltan csak egy megoldása van – a választás, vagy esetleg a szabadság kizárva.”

rült, de azért most teszek egy kísérletet a lehetetlen leírására. Egy olyan szerepjáték és körökre osztott stratégia keverékről beszélünk, ahol mívesen kidolgozott sztorit kapunk, hősünk pedig ezt teljesítve, valamint szörnyeket ölve kap tapasztalati pontot, és fejlődik. A stratégiai elem az, hogy bajtársak is csatlakoznak hozzánk, akiket aztán mi kommandírozhatunk. A harc pedig amolyan Disciples típusú ütőm-vágom.

Az egész lényege, hogy minden egységnek van akciópontja, amellyel mind a csata, mind pedig máskézés közben is gazdálkodhatunk, ha elfogyott, akkor jöhet a következő kör. S természetesen minden akciópontba kerül: a menés, a varázslás és még a beszéd is. Így első hallásra még lehetne jó játék is, a gond azonban az, hogy a történet félelmetesen lineáris: ha nem azt csináljuk, amit a programozók gondoltak, akkor jobb esetben rögtön meghalunk, rosszabb esetben pedig kilép a program! Egy dolognak garantáltan csak egy megoldása van: a vá-

rándítsak mindenkit: a világ egy szokványos fantasy, a sztori pedig a világot fenyegető ósgonosz kiirtására építkezik, szigorúan a legegyszerűbb és már mindenhol látott elemekből.

SZAKÍTÁS

Ezen „kis” hibák tökéletesen elnyomták a középszerű, de érdekes grafika bájjait, a hősnek a városban való fejlesztési lehetőségét (á la Might&Magic sorozat). Valamint a billentyűzetcsapkodástól már nem hallhattam az amúgy nem is olyan rossz zenét. S mint minden kapcsolatban, itt is rájöttem: velem van a hiba, ha nem olyan jó játékokkal játszanék, mint a *Heroes* vagy *Medieval TotalWar*, talán tetszene is az Empire of Magic, hiszen egy egyszerű, sok türelmet és számolgatást kívánó taktikai játékról van szó, amellyel végül is játszottam is valamennyit. Ti pedig, kedves Olvasók, inkább válaszlatok valami mást! **Szittyó**

ÉLD ÁT A MODERN HADVISELÉS ÉLMÉNYÉT

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN®

Az Operation Restore Hope művelettől kezdve a Task Force Ranger akción át a mogadisui csatáig tíz veszedelmes hónapot élhetsz át az amerikai különleges alakulatok tagjaként.

MAGYAR NYELVŰ
FELIRAT
ÉS KÉZIKÖNYV

Megjelenés: 2003. Május

Megrendelhető a Novalogic kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Rt.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu



NOVALOGIC® WWW.NOVALOGIC.COM

NovaWorld

PC CD-ROM

© 2003 Novalogic, Inc. Novalogic, the Novalogic logo, NovaWorld, Delta Force and the Delta Force logo are registered trademarks of Novalogic, Inc. Black Hawk Down and the NovaWorld logo are trademarks of Novalogic, Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks and logos are property of their respective owners.



SZABADÍTS MEG A GONOSZTÓL!

MISTMARE

■ **KATEGÓRIA:** RPG-akció, stratégiai elemekkel ■ **KÖRNYEZET:** alternatív jelenkor ■ **NEHÉZSÉG:** nehéz ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen

1996-ot írunk, de a világ közel sem olyan, ahogy mi ismerjük. Gyilkos Köd tartja 600 éve rettegésben a Földet, amely, ahova elér, halált és pusztulást visz. Csupán az Egyház mágikus hatalmának köszönhető, hogy maradtak még érintetlen városok, melyek nem tűntek el végleg a Ködben.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Sinister Systems

■ **KIADÓ**
Arxel Tribe

■ **WEBOLDAL**
<http://mistmare.arxeltribe.com>

■ **GYORSLINK**
144

■ **FORGALMAZÓ**
N/A

■ **MEGJELENÉS**
N/A

CD

DVD

Az Egyház a XIII. században a liturgikus mágia segítségével, ha elűzni nem is, de vissza tudta szorítani a Ködöt. Egyháztudósok kidolgoztak egy hálózatot, melyet Európa nagyvárosaiban, a katedrálisok között építettek ki. A hálózat nexusai mágikus harangok voltak, melyek mintegy felerősítették a védő varázslatokat. Ha közeledett a Köd, csupán egyszerre kellett megkongatni a harangokat, melyek egymásra rezonálva az egész kontinensre kiterjesztették a mágikus liturgia védőerejét.

A hálózat azonban megszakadt, amikor egy angliai felkelés során lerombolták a londoni katedrálisat. Azóta a városok magukra maradtak. A harangtoronyok csupán arra elegendők, hogy a városfalakon kívül tartsák a démonokat és a Ködöt, bár utóbbi olyan, mint a tenger, apály idején visszahúzódik, dagálykor

előrenyomul. Ilyenkor a város körüli falvak lakói fejvesztve menekülnek a falak mögé, várva, hogy a veszély elmúltával hazatérhessenek.

Érthető, hogy az emberek rászorulnak az Egyház védelmére, mely a mágikus liturgiára fogékony papokat hosszú évek alatt felkészíti a Köd és az eretnység elleni harcra. Ők az Inkvizítorok, egyfajta egyházi elit alakulat.

JÓ PAP HOLTIG TANUL

Hősünk, Isador, egy kis francia faluban nevelkedett, de megérkezett a Köd. Csak ő élte túl, vándorok találtak rá néhány nappal később. Árvaházban nőtt föl, szerzetes lett, majd 18 évesen elindult, hogy az Egyház hadseregéhez csatlakozzon. Kiképzése Spanyolországban kezdődött, ám egy véletlen során kiderül, hogy kivételesen fogékony a liturgikus mágiára, így fe-

lettesei Athénba küldik tovább, ahol az Inkvizíció számára gyűjtik a különleges képességű szerzeteseket.

A játék során rajtunk múlik, hogy Isador lelki (spirituális) vagy testi (korporális) képességeit fejlesztjük-e inkább. Lassan előrehaladva így lesz belőlünk harcos vagy mágus szerzetes. Persze ez korántsem ilyen egyszerű, hiszen a lelki és testi képességek szoros kapcsolatban állnak: például hogy mennyire tudunk uralkodni kimerültségünkön – mely egyaránt szükséges a harchoz és a varázslatokhoz – nagymértékben függ erőnlétünkötől, de akaraterőnkötől is. Menet közben új és új harcmódokat tanulunk, melyekkel különböző stílusokban (távol-keleti, arab) küzdhetünk, kiválasztva az általunk preferált fegyverekhez vagy épp az ellenségünkhöz leginkább illőt. Ugyanígy kitanulunk új mágiaiskolákat is, melyek alap-



vetően két csoportra oszthatók: támadó (shriek) és védő (harmony) varázslatok. Mindent és mindenkit három szféra határoz meg: a Föld, a Hold és a Nap. Attól függően, hogy melyik jellemzőbb ránk, a későbbiekben további képességekre teszünk szert, illetve a három szférához legközelebb eső fegyverrel, varázslatokkal jobban bánunk majd. Minden mágiaskola varázslatai másképp hatnak a három szférában, például a „Disruption” támadó osztály a Föld szférában „elsütve” az ellenfél stamináját csökkenti, a Hold szférában a gyorsaságát, a Nap szférában az életerejét. Minél többet használunk egy varázslatot, illetve harcmodort, annál hamarabb kerülünk magasabb szintre benne: a „Purification” védő osztályt például Föld szférában használva erőnket növeli, ma-

„KI NEM KEDVES NEKEM, MEGDÖGLEND...”

Aki esetleg elaludt volna, annak ébresztő! (- horkantás - Mit?! Hol?! Ki @?! – Bad Sector) Ennél rövidebben nem tudtam elmagyarázni a fejlődési rendszert. Mint látható, viszonylag eredeti, ráadásul egészen jól működik. A baj csak az, hogy nagyon lassan haladunk előre, és akiben nincs elég kitartás, az lehet, hogy idő előtt félre rakja a játékot, épp mielőtt kezdene igazán beindulni. Amikor először futkostam kicsit az első pályán, majd harcoltam a jó kiképző őrmesterrel, fel voltam háborodva („Ez veri kenterbe a Morrowindet? EZ?!”) – Isador ugyanis lassú, mint a csiga. Ez főként a városbeli felfedező séták során bosszantó. Később persze már hasít, mint a távirat, csak addig jussunk el... A csata pedig merő frusztráció volt:

„Nagyon gépigényes, és gyakran fagy. Ilyenkor nem elég a játékot újraindítani, ki kell kapcsolni a gépet.”

gasabb szinten viszont már nem csupán erőnk, hanem testünk mérete is megnövekedhet! Ez pedig azért – valljuk be – igen hatásos... amikor gyöngye szerzetesnek néznek, és belénk kötnek az oktondiak, mi pedig másodpercek alatt három méter magasból küldünk a fejükre néhány tértítő ütést, és azt kiáltjuk: „Jézus nevében, nem vagyok hülye!” – egy életre megtaníthatjuk a galádokat, hogy az Úr katonáival nem érdemes lacafacázni.

a Morrowindben megszoktuk, hogy oda ütünk, ahová csak akarunk – itt nem. A harc mindössze stratégiai jellegű, néha tehetetlenül nézzük, ahogy Isadort laposra verik (vagy két ütessel kinyírják, az a másik kedvencem...) Mindössze annyit tehetünk, hogy kiválasztjuk a nekünk tetsző verkedési stílust, a megfelelő fegyvereket (harc közben már nem lehet) és... üssél, fiam! Esetleg váltogathatunk az éppen gyepálni kívánt ellenfelek között, varázsol-

hatunk, gyógylöttyöket nyomhatunk be, vagy elfuthatunk, de ütni csak Isador üt, már ha tud. A harcok általában elég nehezek, és ezért rossz, hogy egyes harcmodorokat csak sokkal később tanulunk meg: új stílust bevetni egy keményebb ellenfél ellen kész öngyilkosság, akkor már inkább marad az ember a gyengébb, ám magasabb szinten biztosabb, jól bejáratott technikák mellett. Az pedig lehetetlen, hogy minden harcmodorban csúcsprofik legyünk, egyszerűen nincs rá idő, hogy begyakoroljuk. Aprópó idő...

AZ IDŐ PÉNZ

Sőt, még annál is több. A Mistmare legnagyobb újítása az időkezelésben rejlik. Ha járunk-kelünk, beszélgetünk a helyiekkel, vagy csupán a tájat bámuljuk, nem múlik az idő. Csak is olyankor, ha valamilyen „karakterfejlesztő” tevékenységet kívánunk folytatni. Például beállhatunk segíteni a kovácshoz, hopp, el is röppent negyed nap. (Közben persze fejlődött az erőnlétünk, a Föld szféra iránti affinitásunk.) Elolvassunk egy könyvet a lopakodás technikáiról (írta Sam Fisher), máris eltelt három óra – viszont a lopakodási statisztikánk eggyel javult. Csak tájékoztató jelleggel közlöm, minden tulajdonosságban öt szintet érhetünk el, száz pontonként lépve szintet! Ez hmm...

CHART

- Morrowind 94%
- Summoner 92%
- Arx Fatalis 87%
- Mistmare 82%



A kód szerepe a játékban

A KÖD

Nyugtalanító és titokzatos a Mistmare világa. A történet szerint még a középkorban bukkant fel a Kód, majd lassacskán terjeszkedni kezdett. Egymás után nyelte el a falvakat és városokat, senki sem tudta megállítani. Azok a helyek, amelyeket elborított a Kód, örökre átkozottá váltak: démonok és élőhalottak lakják, ha pedig egy odatévedő halandóval nem a szörnyek végeznek, akkor megteszi azt maga a Kód. Megmérgezi az ember elméjét, aki néhány napon belül már csakis saját belső démonait látja, esélytelenül küzd ellenük, míg végső kétségbeesésében öngyilkos nem lesz. Az elborított városokban minden felnőtt ember meghal, csupán a gyermekeknek van esélyük a túlélésre, akiket viszont egész életükben rémálmok gyötörnek majd.





HARDVER

Minimumkonfig.

Pii 450 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

Tesztkonfiguráció

Athlon XP 2000+,
512 MB RAM,
GeF FX 5600

Tapasztalatunk

„Nagyon gépigényes és gyakran fagy. Ilyenkor nem elég a játékot újraindítani, ki kell kapcsolni a gépet.”

ÉRTÉKELÉS

- izgalmas történet
- sok érdekes újítás
- egyedi atmoszféra
- néhol aránytalanul nehéz
- nehezen „indul be”

Grafika



Zene



Hangok



Játszhatóság



82

százalék

hmm... ötszáz, és ha maxstatisztikát szeretnénk, párszor végig kell majd játszalnunk a játékot. (Ez egy apró figyelmesség a készítőktől: a játék fejezetekre van bontva, és később bármelyik fejezettől kezdve újrajátszhatjuk az egészet, persze az ellenfelek a mi szintünkkel arányosan lesznek erősebbek.) Minden küldetés között van egy kis „szabad időnk” amit úgy töltünk el, ahogy akarunk. Mehetünk edzeni a gyakorlóterembe (négy óra) meditálhatunk (három óra) és így tovább. A legviccesebb viszont az, hogy feles időnket – már ha van – ládák bontására is pazarolhatjuk. Nos, ez tényleg parajság: ahhoz, hogy feltörjünk, vagy széttörjünk (ez két különböző skill) egy ládát, kezdő körben 4 (négy, four, vier!) óra szükséges. *(Reméljük, sohasem vezetik be a valós idejű szerepjátékokat ©... – Bad Sector)* El sem tudom képzelni, hogy a nagy mágus monk négy órán keresztül veri hisztérikusan a ládát, mire az kinyílik. Később ez persze csökken, de úgy is rengeteg időt veszünk. Főként azért, mert nincs szívünk kihagyni: néha nagyon tuti cuccokat rejtnek, néha viszont pár száz aranyat sem érő ócskaságokat. Ilyenkor bánhatjuk a dolgot, de hát ez van. Esetleg érdemes először minden időt elpazarolni a ládabontásra, majd újratekinteni a szintet... A másik kedvencem az volt, amikor egy leszakadt híd túlsó felén állt egy díszes ládikó, lehetséges interakcióként pedig az „ugrás” jelent meg. Nosza, át is ugrottam turkálni, majd tátott szájjal néztem, hogy

az „ugráshoz” négy órát akasztott le rólam a program. Ez még Max Payne bullet time-jával számolva is hosszú egy picit. A külvilág egyébként érzékenyen reagál az időre, bár ezt leginkább úgy vesszük észre, hogy éjjel több az utcán a rabló, valamint zárva vannak a boltok. Nagyon hangulatos volt viszont leülni a kovács ajtaja elé, és belelapozni a Bibliába három órácskára, amíg ki nem nyit a műhely. Ha az egyik küldetés időhöz kötött – például találkozni kell valakivel délbén a városházán – akkor nem „költhetjük” tovább az időt. „Time locked” felirat jelenik meg, nem törhetünk ládákat, nem olvassgathatunk. Ez is bosszantó néha, főleg ha olyan helyen járunk, ahova később már nem mehetünk vissza, és kénytelenek vagyunk fájó szívvel elmenni a trezorok mellett. Szóval nem fenéig tejfel a Mistmare időkezelése.

SOK GONOSZ LÉLEK KIS HELYEN

A kalandozós, küldetésorientált és hagyományos harcolós részek mellett van a játéknak egy másik oldala is, amely csak később nyílik meg, amikor szert teszünk egy speciális stuffra (Sharpness of Scythe). Ezzel sértetlenül beléphetünk a Ködbe. Ha olyan helyekre visz az utunk, ahová a Ködön kell keresztülmenni, akkor először mindig afféle más játékokból már ismert, „random encounter” arénákba jutunk, melyekben át kell verekednünk magunkat a helyi monsztrákon, egészen a kijáratig. A Ködben új taktikai elemet kapunk:

a Sharpness of Scythe rozettájába különféle kristályok illeszthetők, melyekbe szörnyeket zárhatunk. Ehhez sajna előbb kicsit meg kell verni őket, de ha legyengültek, mehetnek a kristályba. Később megidézhetjük őket, akár hatot is, és így már komplett kis szörnyhadseréget vezényelhetünk ellenfeleinkre. Szerencsére csata közben ők is gyűjtenek XP-t, meghozzá gyorsabban, mint mi, így elég hamar ütőképes bandát hozhatunk össze. Persze később egyre erősebb Köd-démonokkal találkozunk, de ha valaki nem elég jó a csapatban, kidobhatjuk a kristályból, és bezárhatunk mást a helyére. Fontos, hogy a Ködön kívül nem szabad szélnek eresztetni őket, egyrészt, mert hamar elpusztulnak, másrészt, mert így hamar kaotikussá degradálhatjuk karmánkat.

KÖD ELŐTTEM, KÖD UTÁNAM

Zárszó gyanánt: a Mistmare-t nem szabad elhamarkodottan elítélni. Nekem először nagyon nem tetszett, de reménykedtem, hogy sokkal több van benne. Később kiderült hogy tényleg így van, sok hiba egyszerűen kiküszöbölhető a készítő által kitalált rendszer miatt, például a karakter kezdeti gyengesége. A hangulat viszont nagyon egyedi, a játékmenet pedig előbb-utóbb kiegyensúlyozódik. Sajnos, inkább csak utóbb – ezt ki kell várni. Akkor viszont már nagyon élvezetes: nemcsak a kalandozós rész, hanem a harc is.

mazur



KARTHÁGÓ LEGSZEXISEBB SZÜZE

SALAMMBO

■ KATEGÓRIA: belső nézetes kaland ■ KÖRNYEZET: Flaubert világa ■ NEHÉZSÉG: közepes ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Az ókori valós és mitikus történelem alakításában köztudomásúlag mindig nagy szerepet játszottak a szépséges, szexi femme fatale-ok, például Szép Heléna, vagy a talán még szebb és még titokzatosabb Kleopátra. Nincs ez másképp a Cryo legújabb – posztumusz – játékában, a Salammbóban sem. Az izgalmas téma és az izgató főszereplő hölgy ellenére nem sok jót vártam a programtól, ám nagyon kellemesen kellett csalódnom.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Cryo
- KIADÓ
Adventure Company
- WEBOLDAL
<http://salamambo.cryogame.com>
- GYORSLINK
418
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
2003 június

A Cryo cég évekig elhúzódo görögös haláltusában jó pár kalandjátékot öklendezett ki, ám ezekkel rendre sikerült megbecsteleníteni az európai mitikus hagyaték legszebb alkotásait. Az Odüsszeiát életre keltő *Ulyssess* vagy a Camelot hőskorát felelevenítő *Arthur's Knights* csúfosan megbukott: az ostoba történetek, a bugyuta fejtörők, a nehéz kezelhetőség, valamint az azt még jobban felturbózó rengeteg bug következtében. A cég egyetlen sikereként az *Atlantis 1-2-t* könyvelhette el, valamint a *Ring* első részét, melynek képi világát Philippe Druillet francia képregényrajzoló művei ihlették. Druillet zseniális vizuális fantáziája áll a Salamambo mögött is: a játék az ő nyolcvanas években publikált képregényein alapszik. Magát Druillet-t viszont Gustave Flaubert francia író 1858-ban megjelent regénye ihlette meg, mely az i. e. 3. században zajló véres és grandis-

ózus pun háborút elevenítette fel, a karthágói származású Salamambo hercegnő, valamint a város ellen fellázadt zsoldos katona, Matho szerelmének bemutatása révén.

RABSZOLGÁBÓL SZERELMI SZAKTANÁCSADÓ

A játékban egy szökött karthágói rabszolgát, név szerint Spendius alakítjuk, aki akaratán kívül belekeveredik az egész pun háború sorsát eldöntő szerelmi aférba, mi több, a titokzatos Salamambo és az elfojtott szexuális vágyait vad hadjáratokban kiélő, melankóliába süppedt Matho első számú bizalmasává válik. A játék intrójában Spendius sanyarú sorsáról, az őt és társait ért korbácsütések erejéről, egyszóval a karthágói demokrácia hiányos voltáról, valamint Hamilcar vezér lányának, Salammbónak a buja szépségéről győződhetünk meg. Első fel-

adatunk a börtönből való szökés: ha sikerül megfelelően magas piramist építenünk a patkányok által lerágott csontvázakból, és elérjük a cella tetején található csapóajtót, kijuthatunk a börtönfolyosókra, ahonnan az alvó őröket lecsapkodva és a rácsokat feszegetve surranhatunk tovább. A gigászi folyosókkal és termekkel teli karthágói erődítésben találkozunk Salammbóval, aki segít szökésünk előkészítésében, cserében azonban egy küldetéssel bíz meg minket: surranjunk be a város közelében állomásozó zsoldosok táborába, keressük meg Mathót, és adjunk át neki egy aranyzobrocskát, ezt a Salamambo hűségét bizonyító apró szerelmi zálogot. A hercegnő abban reménykedik, hogy a szobor meggyőzi Mathót arról: nem reménytelen a szerelme, s hogy a vezér megkéri a kezét az apjától, ezzel pedig elkerülhető lesz a küszöbönálló háború.

PHILIPPE DRUILLET (1944-)

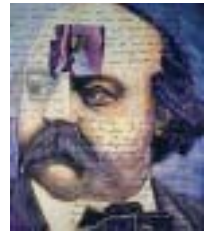
A francia képregényrajzoló lovcrafti hangulatú űroperájáról, a *Loane Sloan*-ról vált híressé a hetvenes években. Salammmo című képregénye először a neves *Heavy Metal* folyóiratban jelent meg, ezt követte a *Salammmo 2: Carthago*, majd a *Salammmo 3: Matho*. Druillet Moebiuszal és Dionnet-vel a hetvenes évek egyik legradikálisabb, legforradalmibb képregényrajzolójává vált, nevéhez olyan kultikus művek fűződnek, mint a *La Nuit (Az éjszaka)* (1975), a Moorcock által inspirált *Yragaél* (1974) vagy a *Nosferatu* (1978). Druillet mostanában inkább a képzőművészet felé hajlik, ám néhány Cryo kalandjáték (pl. a Ring sorozat) erősen épített az ő különös barokkos-erotikus képi világára.



A bajok, bármily meglepő, csak a sikeres szökés után kezdődnek: Spendiusunk ugyanis egy óvatlan pillanatban elejti a szobrot, amely ripityára török (furcsa, porcelánként széttörő aranyról még sose

GUSTAVE FLAUBERT (1821–1880)

Az orvosi családba beleszületett Flaubert már igen korán fellázadt szűk látókörű nyárspolgár környezete ellen, és emiatt jó pár iskolából eltanácsolták. A gyenge idegzetű, melankóliára hajlamos fiatalember nem egy idegösszeomlason, epilepsziászerű rohamon ment át, s csupán a jó módú édesapja által vásárolt francia vidéki házikó nyugalma mentette meg a súlyosabb összeroppanástól. A viharos szerelmi ügyeiről híressé vált Flaubert a negyvenes évektől kezdett írni, majd az 50-es években Maxime du Camp író társaságában hosszabb utat tett Afrikában, ahol többek között Tunéziát, Szíriát és Egyiptomot járta be. Bár az ekkor már egymázsásra duzzadt írók állítólag csak több szolgáló volt képes felvinni a piramis tetejére, Flaubert-re életre szóló benyomást tett ez a kis kiruccanás. Első és legnagyobb vihart kavart regénye, a *Madame Bovary* 1856-ban jelent meg, először a *Revue* folyóiratban, majd könyv formájában. A zolai, naturalista stílusú regény, mely Emma Bovary szerelmi gyöttrődéseit tárta fel, óriási botrányt okozott, és nem sokon múltott, hogy Flaubert – az ekkoriban perbe fogott Baudelaire-től eltérően – megúszta a súlyos bírósági büntetést. Flaubert 1862-ben publikálta a *Salammmo*-t, mely az afrikai utazások hatásáról tanúskodik. Az i. e. 240–237 közötti pun háborút megelevenítő regény különleges atmoszférája, naturalizmusa miatt vált híressé, a könyvet sokan afféle ősfantasynek tartják, a karthágói zsoldos, Matho személyében pedig Conan őst vélik felfedezni. (Robert E. Howard, Conan ősatyja maga is nagy Flaubert-rajongó volt.)



megszokott idegesítő pixelvadászatot itt sokkal áttekinthetőbb, egyértelműbb navigáció váltja fel. Az inventoryban rengeteg tárgyat tudunk tárolni, a fejtorók pedig, amelyekbe szerencsére csak néhány ide-

cok, a gótikus-futurisztikus építmények és furcsa öltözetek tökéletesen visszaadják Druillet különleges képi világát, és teljesen egyedülálló atmoszférát teremtenek. Külön pozitívum, hogy a grafika aprólékossága és a renderelt hátterek ellenére szokatlanul „élő” a kép, rengeteg animációt láthatunk (lobognak a zászlók, a szereplők fel-alá járkálnak), egyedül azt sajnálom, hogy a gyönyörűen megfestett égen nem mozognak a fellegek. Ugyancsak dicséret illeti az átvezető animációkat: ezek néha filmszerűek, máskor Druillet művészetét idézve képregény-szerűen mesélik el a történeteket.

Mindent összevetve azt mondhatom, hogy a Salammmo a Cryo utolsó éveinek legszínvonalasabb, leghangulatosabb játéka. Bár a remek történet Flaubert, a gyönyörű képi világ pedig Druillet érdeme, ezekhez a pozitívumokhoz maga a Cryo is hozzátett valamit, ami, a cég előző játékait tekintve nem is apróság: nevezetesen azt, hogy a sajátos Cryo-klisék ellenére sem rontotta le ezt a nagyszerű matériát. Csak sajnálni tudom, hogy ma már csupán megkéssett, túlérett gyümölcsként élvezhetjük ezt a programot.

Berr

CHART

- Syberia 96%
- Salammmo 80%
- The Watchmaker 78%
- Simon the Sorcerer 3D 62%

HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 600 MHz, 64 MB RAM, 3D-s VGA kártya 16 MB
- Tesztkonfiguráció Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, Radeon 8500 64 MB
- Tapasztalatunk „Hagyományos grafikát használ a játék, ezért semmilyen probléma nem volt tapasztalható.”

ÉRTÉKELÉS

- Flaubert + Druillet + Salammmo
- (Flaubert + Druillet) - Cryo

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

80
százalék

„A játék intrójában a Spendiusért korbácsütések erejéről, egyszóval a karthágói demokrácia hiányos voltáról, és Salammmo buja szépségéről győződhetünk meg.”

hallottam...). Bár Matho megkegyelmez nekünk, szigorú parancsba adja, hogy addig ne kerüljünk a szeme elé, amíg rendbe nem hozzuk a szobrot. Elő kell kerítenünk tehát egy ötvösmestert, arról nem is beszélve, hogy végre ideje lenne megszabadulni rozsdás karperecként viselt bilincseinktől is.

MÉGSEM MINDEN ROSSZ, AMI CRYO?

A játék, azt kell hogy mondjam, *szerecsére* visszatérést jelent a hagyományosabb Cryo-stílushoz. Az eseményeket szubjektív nézetből látjuk, így a 3D-s Cryo játékokban

gesítő Myst-feladvány vegyül, meglepően jól sikerültek, a „se nem túl könnyű, se nem túl nehéz” kategóriájába tartoznak. A szürkeállomány-tevékenységeinket manuális ténykedéssé „silányító” harc is sokkal jobb megoldású, mint a korábbi Cryo játékokban: néha szubjektív nézetből csatázunk (pl. amikor íjpuskával szerelkezünk fel), máskor azonban, ha több embert irányítunk, a körökre osztott szerepjátékokat idéző stílusban harcolunk.

A Salammmo legnagyobb erénye kétségtelenül a gyönyörű grafika: a pasztellszínek, a barokkosan túlbujázó formák, a különleges szörnyetegek, a karikatúrisztikus ar-



SE NEM RÉMES, SE NEM KRÉMES

COLIN MCRAE RALLY 3

■ KATEGÓRIA: rali ■ KÖRNYEZET: nyolc ország ralis pályái ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Sokan vártuk, sokat vártunk tőle, és sokat vártunk rá. A végítélet napja végre érkezett! Négy oldalon boncolgatjuk, közben szépen kivesézzük. Nem baj, ha fáj neki. Eddig minket kínozott, most ő következik...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Codemasters
- KIADÓ
Codemasters
- WEBOLDAL
www.codemasters.com
- GYORSLINK
71
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELÉNÉS
2003 június 13.

DVD

A Colin McRae Rally sorozat nem hasonlítható a filmekhez, melyekben Bruce Willis szép sum-máért szeretné megvásárolni az életünket. Utóbbiak esetében – szubjektív megítélés alapján – a második rész bitang gyengére sikerült, míg az említett ralis játéknál kifejezetten ráerősítettek a folytatásban. Ezért, no meg azért, mivel a GameStar nem egy filmmagazin, a továbbiakban főleg a játékkal foglalkozunk ©.

MÚLT SZÁZADI DARAB

1998-ban, azaz még az előző században született meg a dinasztiaalapító, a Colin McRae Rally. Érdekes módon, az évek múlásával egyre nagyobb felhajtást, egyre több elismerést kapott ez az epizód. Ma

már (majdnem) mindenki úgy emlékszik rá, mint szuper, korszakalkotó játékra. A korabeli (milyen furcsa ezt leírni...) kritikákat olvasgatva azonban egy másik program rajzolódik ki: az érdekes, jó ötleteket tartalmazó, de számtalan fogyatékoságban szenvedő Colin McRae Rally. Ma már tulajdonképpen lényegtelen ezzel az ellentmondással foglalkozni, hiszen a második rész sokkal tisztább képet mutat. A 2.0 mérce lett, viszonyítási alap, kifejezett „bezzeg” gyerek. Nem azért, mert annyira tökéletesre sikerült (voltak itt is hibák, szép számmal), sokkal inkább azért a különleges erőért, amellyel képes volt magához láncolni az önjelölt világbajnokokat. Nem sokat, pusztán ennek a „filmingnek” a megőrzését és az új techni-

kai lehetőségek maximális kihasználását vártuk el a folytatástól. Mint az hamarosan kiderül, jobban jártunk volna, ha lejjebb visszük azt a képzeletbeli léceket.

„TE CSAK VÁRJ...”

Nem hiszem, hogy a Codemasters emberei sok V'Moto-Rock dalt hallgattak volna, a fenti refrént mindenestre gyakran szajkózhattak volna a Colin 3 megjelenését firtató rajongói, újságírói kérdésekre. Tény, hogy a PC-s változat jó egy évet csúszott, így mind frissességében, mind technikai megoldásaiban erősen kritizálhatóvá vált. Kicsit vicces (nagyon szomorú?), hogy a skót pilóta és a Ford-csapat fantasztikus együttműködésével készült program debütálásakor McRae már az ötödik futamán



RALLY 3

Egy ralis karakterlapja

COLIN MCRAE

Nemzetiség: skót
Születési dátum: 1968.08.05
Családi állapota: nős
Lakóhely: Svájc

Csapat: Citroën
Navigátor: Derek Ringer



Világ bajnoki címek száma: 1
Világ bajnoki futamgyőzelmek száma: 25
Megszerzett pontok száma: 596
Első futam: Svéd rali, 1987
Első győzelem: Új-Zéland, 1993

is túl van új autójával, egy Citroënnel (*lásd keretes írásunkat*).

Azon viszont nem kell keseregnyünk, hogy a késlekedés miatt csak a tavalyi világbajnokságot tolhatjuk. Ugyanis még azt se. A Ford-istálló és maga McRae minden frusztrációja benne van abban az érdekes elképzelésben, miszerint a harmadik rész-

szakaszt, mert ugyan normál fokozatban az ellenfelek többsége kifejezetten verhető, de egyenletesen jó teljesítmény nélkül nem lesz esélyünk a tabella élén végezni. A rali folyamatos koncentrációt és minimális hibaszázalékot követel. Ez nagyon jól érződik a bajnokság üzemmódban, ahol hiába vittünk végig öt sza-

„A rali folyamatos koncentrációt és minimális hibaszázalékot követel.”

ből „kifelejtették” a 2002-es évet (is) toronymagasan nyerő Peugeot 206-ost. S ha már nem szerepel a világbajnok autók, értelemszerűen nem is lehet autentikus a Colin 3 versenysorozata. A gyerekes duzzogás kárvallottjai így mi, játékosok lettünk, akik sovány autókínálat mellett, fiktív vetélytársakkal küzdhetünk „életre-halálra”. Mindennek a tetejébe még a szezon hossza is alapos fazonigazításon esett át. Már amennyiben a nullás géppel történő hajvágást annak lehet nevezni...

A programban összevissza nyolc ország útjai kaptak helyet, és ebből is csak hat alapján dől el a bajnoki cím sorsa. Akit a könnyű, gyors sikerek vonzanak, inkább próbáljon megnyerni egy külön-

kaszt kiválóan, ha a hatodikban nagyot hibázunk, akkor integethetünk szomorúan elúszó pontjaink után.

TITKOK ÉS TALÁNYOK

Az autós programok bevett trükkje, hogy az érdeklődés szintjét azzal próbálják minél tovább és minél magasabban tartani, hogy a jó teljesítmény jutalmaként zárolt pályákat, autókat, lehetőségeket kap a jámbor aszfaltbetyár. A CMR3-ban két jól elkülönülő részre bonthatjuk ezeket az ext-rákat. Az első csoportba a Ford Focus egyre jobb, egyre különlegesebb alkatrészei tartoznak. Ezek között találunk speciális terepre fejlesztett abroncsokat, könnyebb kasztnit, erősebb motort. Az íratlan szabályoknak megfelelően mindezt kitaró versenyzéssel nyerhetjük el.

Az érdekesség azonban most jön! A másik brancsot, ahová a különleges járgányok és egyéb mókák tartoznak, csak egy – ha jól vettem ki a tájékoztató szövegből

CHART

- TOCA Race Driver 93%
- Colin McRae Rally 2 88%
- Rallisport Challenge 86%
- Colin McRae Rally 3 82%

„Fordtalanság”

AVAGY A 2003-AS SZEZONKEZDET

McRae az idei évet elégedett csettintéssel kezdhette. A Fordot Citroënnre cserélő skót ugyanis három futamon is értékes pontokat gyűjtött (például a nyitó, Monte-Carlóban rendezett versenyen másodikként zárt). Igaz, svédországi ötödik helyével nem volt megelégedve, de a felelősséget egy nem éppen elegáns húzással régi-új társa, Derek Ringer nyakába varrta. Colin ugyanis nyilvánosan kritizálta navigátorát, amiért az egyik kanyar előtt – szerinte – rossz ritmusban közölte a soron következő utasítást. A negyedik versenyen már nemcsak Ringer, de a Citroën is kapott a fejére. McRae – csapattársával, Sainzcal tökéletes egyetértésben – a mérnököket tette felelőssé a gyenge szereplésért, mert hogy az autó szélvédője annyira párásozott, hogy nem látták az utat! Aztán Ar-

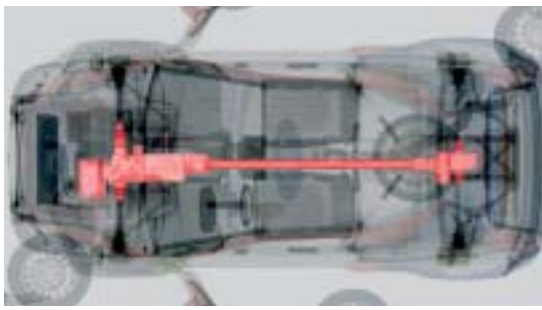
gentínában már a párával nem volt gond, sokkal inkább a motorral, amely köszönte szépen, és lángba borult a kilencedik gyorsasági szakaszon. A skót pilóta öt futam után az ötödik helyen áll, s ami számára még megrázóbb lehet, csapattársa a harmadik helyen várja, hogy megelőzhesse az éllóvas Peugeot-kat. Így könnyen lehet, hogy McRae csak a második számú hegedűs, akarom mondani, dudás lesz a Citroën csárdájában.



TELEMETRIKUSAN SZERELEM

A bajnokság legérdekesebb, egyben legbonyolultabb része csink helyes beállítása lesz. Ennek érdekében számos ponton felülbíráhatjuk a program mérnökeit (bár meg kell hagyni, elég jó munkát végeznek önállóan is). Mindent, amit egy versenyautón állítani lehet, azt mi is megtehetjük. Mindezt egyszerűen, komolyabb technikai háttér nélkül. Mert lehet, hogy fogalmunk nincs, hogy az aktuális szakaszra milyen felfüggesztés, milyen érzékenységgű kormány lenne az ideális, de a dolog könnyen kideríthető. Csak állítunk az autón, majd kimegyünk egy próbakörre. Érezni fogjuk a különbségeket.

Akinek ez sem elég, az a legjobb idők telemetriai adatait is összevetheti egymással. Mondjuk, aki ezekből az EKG-görbékből meg tudja mondani a tutit... nos, annak nem játszania kellene a szerelgetést ☺.



HARDVER

■ Minimumkonfig.

PIII 800 MHz,
256 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

■ Tesztkonfiguráció

PIV 2,4 GHz,
512 MB RAM,
GeF4 Ti4200,
SB Live

■ Tapasztalatunk

„A fenti konfigurációval problémamentesen futott a legdurvább beállításokkal is.”

– emelt díjas telefonszám felhívása után „szabadíthatjuk fel”. Ruf mich an... ahogy a művelt francia mondaná. Hogy erre miért volt szükség??? Megjegyzem, én azt sem értem, miért lesz nekem annyira jó, ha páncélost vagy légpárnás járművet vezethetek egy ralis játékban. De biztos velem nem stimmel valami.

EGY AUTÓ A VILÁG

Végre-valahára eljutottunk oda, hogy beröccentjük a barátságosan durva Ford Focus WRC motorját. De amíg „halkan” duruzsol a mini erőmű, vessünk egy pillantást a képernyőre. Ejha, ez már igen! Az autót nézegetve bizony megértjük, miért kell egyetlen járműhöz tízezres nagyságrendű poligont felpakolni a szerencsétlen programnak. Minden, ami az autóhoz közvetlenül köthető, kiválóan kidolgozott. Külön kiemelésre érdemes a kocsi által felvert porfelhő vagy az esőben zajló vezetés. Utóbbinál nemcsak arról van szó, hogy a lapátok szorgalmasan járva takarítják a szélvédőt, hanem azt is látjuk, amint a cseppek szépen kúsznak a tető felé – feltevéve, hogy „tisztességes” sebességgel közlekedünk.

Nagyon dicséretes Colin és a navigátor, Nicky Grist modellezése. Természetesen tisztán felismerhetők a versenyzők vonásai, de ennél tovább mentek a fejlesztők, és a valóságos mozdulatsorokat legjobb tudásuk szerint átültették a CMR3-ba. Pé-



dául még külső nézetből is világosan látjuk, amint sebességfokozat váltásakor a váltókarhoz nyúl McRae. Visszajátszásoknál különösen élethű, amint a rázósebb teperen jobbra-balra jár a sportolók feje. Sajnos elég egy pillanatra levonnunk a tekintetünket a verdáról, hogy rájövünk, nincs összhang a program látványvilágában. Míg az autó tökéletesen éles, gyönyörű, addig a táj néha lehangolóan botrányosra sikeredett. A pasztell, jellegtelen háttereken az ember még csak-csak túléli magát. Nem dohog túl komolyan a kisebb-nagyobb pacákból felépülő lombko-

hangokkal azonban nem tudtam megbékelni. Számomra túlságosan magasan és egyhangúan szólnak.

ÚTTARTÁS, PAJTÁS!

Szóval ott tartottunk, hogy bekurbliztuk a járgányt, és végre mennénk vele egy próbakört. És láss csodát, a játék végére úgy viselkedik, mint ahogy azt előzetesen elvártuk tőle. Az irányíthatóság korrekt, az útviszonyoknak megfelelően változik. A sebességérzettel semmi probléma sincs, a gyorsabb szakaszokon egyenesen több időért könyörgünk, mert ennyire rő-

„A többjátékos üzemmód kicsit olyan, mint a mesebeli leány Mátyás király udvarában: van is, meg nincs is.”

rona láttán sem. Az viszont már sokkaló, amikor elhajtunk a lapos, gondtalan hanyagsággal megrajzolt szurkolótábor előtt. Mazochistáknak fakultatív programként ajánlom a talaj közelebbi tanulmányozását is. Szigorúan csak erős idegzetűeknek! Különös, de a hanghatások tekintetében is kétarcú a CMR3. Egyrészt a menüben hallható zene pörgős, jól illik a száguldásra vágyó pilóta hangulatához. Szintén kellemesek a különböző zörejek, hangok, legyen szó koccanásról vagy éppen a hóbán pörgő kerék kinlódásáról. A motor-

vid intervallumok alatt nem egyszerű megválasztani az ideális ívet és tempót. Örök szívfájdalmunk, a – majdnem teljesen – reális törésmodell sem utópia többé. Derekasán, és ami sokkal fontosabb, változatosan török a vas. Nekem sikerült már visszapillantót letörni, kereket elrongyolni, lökhárítót elhagyni. Mindezek ellenére mégis olyan érzésünk van ütközések-nél, mintha kicsit jó szándékú lenne a program, és feleakkora sebességnél bekövetkező sérüléseket „utalna ki”. A frontális baleset pedig ennek a játéknak sem



a csúcsa. Olyan bután képes reagálni az autó egy falnak ütközéskor, hogy az ember elmereng: „Ezt vajon a programozók is látták?” Ha már a furcsa jeleneteknél tartunk: a másik klinikai eset a tereptárgyként funkcionáló járművekkel történő fizikai érintkezés. Magyarra fordítva ez annyit jelent, hogy hiába robbanunk 150-nel egy békésen kérődző furgon orrába, az köszöni szépen, nem hajlandó tudomást venni a fizika évszázados törvényeiről, és marad egy helyben.

BÜTYKÖLGETÜNK, BÜTYKÖLGETÜNK?

Azért találni olyan részt is a CMR3-ban, ami tényleg profira sikerült. A nagyobb

szakaszrészek előtt és között zajló szerviz pontosan ilyen. Vannak, akiknek nem kárpál gyorsabban a szíve, ha meghallják, hogy a rugózás keménységét, a fékerő elosztását és egyéb mérnöki kurzuslásokat végezhetünk autónkon, ezért ennek a résznek az igazi különlegességeit egy külön dobozba gyűjtöttük a gépolajban fűrdőzők kedvéért.

A többjátékos üzemmód kicsit olyan, mint a mesebeli leány Mátyás király udvarában: van is, meg nincs is. Akár négyen is küzdhetünk egymás ellen, de ez jobb esetben osztott képernyőn, rosszabb esetben egymás után zajlik. Az osztott képernyős megoldás még elég életképes lenne, ha megoldották volna, hogy ellenfelünk autó-

ját a saját nézetünkben is jelölje a játék (pl. ghost auto formájában). Ennek hiányában nehéz eldönteni, hogy ki is vezet éppen, és kinek kellene rákapcsolnia.

Sajnos az összegzésnél egyértelműen kiderül, kinek kellett volna jobban iparkodnia: a Codemasters szakembereinek. Ha egy éve kijönnek ugyanezzel a produkcióval, akkor valószínűleg nagy sikert aratnak. Ezzel szemben most kaptunk egy idejtmúlt, több sebből vérző programot, melyet erényei is csak annyira tudnak megmenteni, hogy elkerülje a csúfos bukást. A Colin 3-ból hiányzik az élet. Helyén van, megy az autó, de tűz maximum a motorban ég.

-csonti-

ÖSSZEHAISONLÍTÁS

COLIN MCRAE RALLY 3

RALLISPORT CHALLENGE

LÁTVÁNY

7/10

8/10



Csodaszép autó, gyönyörűen horpadó karosszéria, látványosan szálldogáló átszakított útjelző szalag – kontra elnagyolt háttér, ronda talaj és persze a komikusan lapos szurkolók. Azért a mérleg mégis pozitív.

Talán egy hajszállal gyengébb az autók kidolgozása, mint a vetélytársnál, de a többi fronton egyértelműen hengerel a Microsoft terméke. Külön kiemelés érdemelnek a 3D-ben megrajzolt nézők.



FIZIKA

7/10

7/10



Az autók némi gyakorlással jól kézben tarthatók – akár billentyűzettel, akár gamepaddal játszunk. A kocsi viselkedése élethű, ralis stílusú. Sajnos az ütközések némelyikénél komoly problémák adódnak.

Egy alapvetően arcade stílusban íródott programhoz képest meglepően érett, jó fizikai modellt kapunk a pénzünkért. A különböző útvíszonyok markánsan más vezetési technikát igényelnek.



SÉRÜLÉS

8/10

6/10



Nagyon sokféle módon, nagyon sokféle alkatrészünk sérülhet meg. Van úgy, hogy több pályán keresztül vonszoljuk a félig leszakadt lökhárítónkat. Totálkárrosra törni a járgányt azért itt is majdnem lehetetlen.

Inkább csak esztétikai töreéseket produkálhatunk. Hiába zúzzuk halálra magunkat, néhány horpadt elemén kívül egyéb változást nem tudunk előállítani. Aki roncsderbire vágjuk, az ne ezzel a játékkal próbálkozzon.



LEHETŐSÉGEK

6/10

9/10



Az egyik legfájóbb pontja a harmadik résznek. A megcsönkített, átnevezett, cenzúrázott világbajnokság igencsak gyengécske „főétel”. És ha mellé nem hogy desszert, de előétel sem igen jár, nem csoda, ha éhesek maradunk.

Itt brillírozik igazán a Rallisport Challenge! Tulajdonképpen négy játékot építettek egybe, ahol a hagyományos rali csak az egyik szelet a tortából. Jó móka a három másik pilótával zajló futam, de a hegymenet is.



ÖSSZESEN

28/40

30/40

ÉRTÉKELÉS

- nagyon szép autó, látványos sérülések
- jó vezethetőség
- szerelési lehetőségek
- kevés pálya
- kevés lehetőség
- a kevesebbnél is kevesebb hangukat

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játészathóság



82
százalék



VÉGSEBESSÉG KÉT KERÉKEN

MOTOGP 2

■ KATEGÓRIA: motorverseny ■ KÖRNYEZET: valós ■ NEHÉZSÉG: elég nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

A sportjátékok kissé hányattatott világában mindig akad egy-egy alkotás, amellyel érdemes játszani. Most nem a minden évben megjelenő kosárlabda-, foci- vagy éppen jégkorongprogramokról beszélek. Ezúttal olyan motorokra ülhetsz fel, melyek 200 kilométeres sebességnél duruzsolják a füledbe: „Gyorsabban!”

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Climax
- KIADÓ
THQ
- WEBOLDAL
www.jowood.com
- GYORSLINK
397
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELENÉS
2003 június eleje

CHART

- Moto Racer 3
87%
- **MotoGP 2**
84%
- MotoCross
Madness 2
80%
- GP500
78%

DVD

Gondolkodjunk csak egy kicsit a jelenlegi játékpiacon állásáról. Melyek is a legkedveltebb stílusok? Szerintem sokan más és más játékokra gondoltak, ám a többség az FPS-ekre hajaz. Úgy bizony. Napjaink meghatározó játékstílusa az FPS, azt követik a különféle akciójátékok, az RPG-k, és így tovább. A szimulációk sajnálatos módon elég alacsony szinten helyezkednek el. Ez persze nem feltétlenül jelenti azt, hogy az összes szimulátorjáték bukás lenne, egészen egyszerűen nem ezek hozzák a legtöbb bevételt. Ezért aztán a játékiadók nem feltétlenül ezekre összpontosítanak. Azon kevesek viszont, akik mégiscsak úgy határoznak, hogy kiadnak valamilyen szimulátort, általában beleadnak apait-anyait (na de nincsen rózsza tövis nélkül, természetesen megvannak azok a büntetések is, melyekkel inkább vallonni lehetne, mint játszani ☺). A PC-s piacot szemügyre véve elmondhatjuk, hogy a vezető sportjáték- és szimulátorgyártó az Electronic Arts, mint sok más stílus kiadója. A MotoGP 2 ugyan nem tőlük származik, de amíg meg nem érkezik a Moto Racer legújabb változata, tökéletesen ellesztek majd a THQ ak-

tuális kiadásával (szerencsére ez a játék nem a vallonos kategóriába tartozik, éppen ellenkezőleg, kategóriájának talán legdicsebb tagja). Lássuk, miért is gondolom mindezt...

ELTELT EGY ÉV, ÚJDONSÁGRA VÁGYOM

A második epizód megjelenését elég szépen időztették. Napra pontosan 11 hónappal az előd után jelent meg, természetesen az idei szezon minden egyes fontos jellemzőjével egyetemben. Elnézegetve az idei (élő) motorbajnokságot, el tudom mondani, hogy a játék elég szépen fejlődött. Maga a játékmenet egyértelműen nem sokat változott, hiszen nem is nagyon tudott volna. Ez olyan, mint mondjuk a Nascar vagy a Forma 1. Megegyező pályán, a jól ismert versenyzőkkel, és mégis. Valamiért mégis úgy érzi az ember, hogy egy egészen új alkotással van dolga. Őszintén be kell vallanom, mikor elkezdtem a játékot, igen nehezen tudtam észrevenni a különbségeket az első rész és a folytatás között. Már-már ott tartottam, hogy újfel előszedem valahonnan az eredeti Moto GP-t, hogy felfedezzem,

valójában mik is pontosan a különbségek. Aztán egyre többet és többet játszottam vele, és szépen lassan előkerültek az újdonságok, melyeket már igencsak hiányoltam. Érdekes, hogy az első versenyeken nem nagyon szemléltem a motorokat. Szemeim folyamatosan a pályáiveket lesték, arra ösztönözve a kezemet, hogy a legoptimálisabb íven tartsam motoromat. Egy-egy bukásom közepette aztán volt szerencsém jobban megszemlélni gépemem. Sokkal részletesebb lett, mint korábban. Szinte minden egyes alkatrész jól kivehető (persze nem minden csavar ☺), nem is beszélve arról, hogy maguk a modellek is jóval részletesebbek. Tovább színesíti a játékmenetet (és ezzel növeli a játékhoz való kötődésemet ☺), hogy a motorra bármilyen feliratokat tehetünk. Nem előre rajzolt képekről van szó, hanem egyszerűen, mint egy rajzprogramban ráírhatunk, a betűket torzíthatjuk, színezhetjük. Emellett természetesen a motor küllemét és a versenyző egyes ruhadarabjait is alakíthatjuk. Mindent összevetve tehát: amellett, hogy részletesebb a grafika, még több szabadságot enged a játékosnak, mint az első epizód.



BŐVEN VAN MIT CSINÁLNI ANNAK, AKI MINDEN AKADÁLYT LE AKAR GYŐZNI

Az alap, viszonylag unalmas játékmódok is igen fontosak. Ezek alatt a Quick Race, valamint a Trial módokat értem. Mindkettő arra jó, hogy tét nélkül, mégis kihívásokkal tele megismertesse velünk az egyes pályákat. Természetesen az igazi nehézséget a világbajnokság, valamint az úgynevezett Career mode jelentik. Ezek közül is érdekesebb az utóbbi, mely kb. úgy működik, mint az NFS: Porsche 2000-ben is megtalálható, azonos nevű lehetőséggel. Lényegében egy kezdőponttal indulunk, alapmotorral rendelkezünk. Elért helyezéseink alapján kapunk újabb lehetőségeket, fejleszthetjük motorunkat. Nagyon meg

MARADHATOTT VOLNA MÉG EGY KIS LELKESEDÉS...

A manapság megjelenő játékok nagy részének az a hatalmas hátránya, hogy nagyon meglátszik rajtuk a kiadó nyomása. A fejlesztőknek a megjelenés előtt valószínűleg már teljesen lelohadt a lelkesedésük, és csak arra tudtak gondolni, hogy „legyen már készen, és hadd csinálhassunk valami mást”. Legalábbis ennél a játéknál, bizonyos dolgokon ez érződött. A számomra legfájóbb pont az volt, hogy a fejlesztők nem szenteltek elég figyelmet a gépi ellenfelek agyacskájának. Az első részben úgy gondoltam, hogy a versenyzők. Semmi önálló gondolkodás, tökéletesen látszik, hogy egy előre meghatározott íven motoroznak. Ez pedig nem az ideális ívek kihasználtságának tudható be, hanem egyszerűen az agy nélküli mesterség-

„Ezúttal olyan motorokra ülhetsz fel, melyek 200 kilométeres sebességnél duruzsolják a füledbe: „Gyorsabban!”

kell fontolni, hogy pontosan milyen tulajdonságot is javítunk, hiszen ez alapvetően meghatározhatja a jövőbeni teljesítményünket. A legfontosabb szerintem a gyorsulás és az irányíthatóság, mivel a rajt és a kanyarok utáni sebességnövelés a legfontosabb momentumok. Ha ezekre összpontosítasz, már csupán a reflexeidre lesz szükség a győzelem eléréséhez.

A játék folyamán egyébként egyre több lehetőségünk lesz. A rendelkezésre álló módokból és pályákon minél jobb eredményt érünk el, annál több, eredetileg lezárt extra nyílik meg. Ilyen lehet a pályák tükörképe, újabb motorok, csapatok, karakterek, átvezető filmek, valamint egy rakat olyan csalás is, melyeknek nagy részét máig nem ismerem.

ges gépeknek. Minden egyes menetben ugyanaz történik. A rajtnál úgy húznak el mellettem, mintha én valami robozóval versenyeznék, aztán a mezőny két részre szakad. Az első öt-hét versenyzőt közepes fokozaton már lehetetlen utolérni, a hátsók pedig csak utánam kullognak.

További nagyobb sérelem a játékkal szemben, hogy a fizikai motor is kicsikét „műre” sikeredett. Úgy vélem, hogy kicsit könnyedebben kellene kicsusszannia a motornak, és ha egyszer belemertem egy ütközést megelőző homokcsapdába, akkor igenis ragadjak bele (szerintem túlságosan egyszerűen ki lehet belőle evickélni, ami ugyan növeli a játszhatósági esélyeket, mégsem túlságosan irreális). Ennél több negatívumot azonban nem nagyon véltem felfedezni, hacsak nem azt az

A világbajnokság napjainkban

VALÓDI ÁTTEKINTÉS

A MotoGP 2-vel elég jó ideig ellehet az ember, de úgy még élvezetesebb a játék, ha mindeközben nézzük a jelenleg is zajló bajnokságot. Az eddig lejátszott megmérettetések után Valentino Rossi áll az élen (akinek a szerepébe akár mi is bebújhathunk a játékban), őt követi Max Biaggi, valamint a spanyol Sete Gibernau. A legutóbbi futamot Olaszországban tartották, melynek eredményeit sajnos már nem tudtuk beletenni a lapba. Az biztos, hogy az idei év még rengeteg meglepetéssel szolgál, hiszen még nem kevesebb mint 11 futamot izgulhatunk végig!

A jelenlegi helyezések (4 verseny után – 2003. 06. 01.):

Motoros:	Nemzetiség	Pont
ROSSI Valentino	ITA	90
BIAGGI Max	ITA	67
GIBERNAU Sete	SPA	63
BARROS Alex	BRA	46
BAYLISS Troy	AUS	40
UKAWA Tohru	JPN	32
JACQUE Olivier	FRA	26
HAYDEN Nicky	USA	22
NAKANO Shinya	JPN	22
EDWARDS Colin	USA	18



idegesítő tény, hogy az ellenfél sokkal stabilabban tapad a terepen, mint jómagam (akár én megyek neki, akár ő jön nekem, az biztos, hogy az esetek 95%-ában én végzem fenéken csúszva... ☹). A teljes igazsághoz egyébként az is hozzátartozik, hogy a nedves pályákon már igen élethűen működik a fizika. A hátsó kerék csúsztatását a normál időjárási kondíciók mellett remekül alkalmazhatjuk, esős időben azonban a veszünkbe sodorhat minket.

A FÜLEDT NYÁRRA TÖKÉLETESEN ELMEGY

Nem köntörfalazok, megmondom a tutit. Az én kedvenc PC-s, motoros játékom változatlanul az EA-féle Moto Racer 3. Abban jóval többféle játékmód volt, és nem csak közel azonos kategóriákban versenyezhetünk. Számomra sokkal inkább adrenalinpumpáló a városi versengés, ahol a száguldozó autósokra legalább annyira oda kell figyelnem, mint a versenytársakra. A MotoGP 2 is jóval a közepes kategória fölé helyezhető, de a tökéletes jelzőt csak jóval tágabb lehetőségekkel érhetné el. Mindazonáltal, mivel egyrészt nincs más elfogadható motorszimulátor, másrészt pedig távolról sem sikerült rosszul, feltétlenül próbálja ki mindenki, aki teheti. Ha úgy érzed, hogy kellőképpen felkészültél egy komolyabb versenyre, keress meg e-mailben. Ha éppen nem lepleadásunk van, szívesen kiállok valaki ellen egy online megmérettetésre ☺.

ZeroCool

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 450 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
P4 2,0 GHz,
512 MB RAM,
GeForce 4
- **Tapasztalatunk**
„Kisebb vason is egész jól muzsikál, igaz, akkor nem teljes pompájában”

ÉRTÉKELÉS

- kiváló játékélmény
- pergős zene
- kevés újítás
- korlátozott lehetőségek

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

84
százalék



TÜÜ-TÜ-TÜÜÜÜ! HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL

■KATEGÓRIA: kamionos vállalkozás ■KÖRNYEZET: USA, jelenkor ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Egy játéknak nem feltétlenül attól kell jónak lennie, hogy óriásrobotok és/vagy brutális orkok ütik benne egymást. A HT: 18 WoS kiváló példa erre...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Sunstorm Interactive
- KIADÓ
Valuesoft
- WEBOLDAL
www.trucksims.com
- GYORSLINK
419
- FORGALMAZÓ
Cenega
- MEGJELENÉS
2003 június eleje

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- érdekes menedzser rész
- nagyon jó „autópálya cruiser” hangulat
- kicsit csúnyácska
- idegesítő MI-sofőrök

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játéthatóság

81
százalék

Van egy viszonylag egyszerű recept, amelynek alkalmazásával nagyon könnyen nagyon jó játékokat lehet készíteni, a szoftverstudiók ennek ellenére mégsem élnek vele. A recept pedig pofonegyszerű: törekedjünk a realitásra! Még ha a környezet merőben kitalált, és sci-fi filmből illő, akkor is célkitűzés lehet valamilyen, kevésbé „Superman az Univerzum ellen” jellegű világ felépítése. Pedig már jó pár sikerjáték született ezzel a módszerrel. A legjobb képviselőjük természetesen maga a *Half-Life* és a *Sims*, de ide tartozik például a *Starcraft* is. A siker pedig még inkább biztosított, ha a Simshez hasonlóan maga a környezet

„Bár azzal a Ford Focus-os családapával, aki állandóan bevág elem, szívesen elbeszélgetnék...”

sem kitalált. A Hard Truck alkotói pedig pontosan ezt a pofonegyszerű módszert követték, és egy igazán frankó, sőt diáknyelven szólva „atom” játékot tettek le az asztalra.

„FEEELING, NOTHING MORE A FEEEEELING”

Feladatunk nem túl bonyolult: egy böhöm nagy kamionnal kell árukat szállítanunk egyik városból a másikba. Az első meglepetés akkor ér minket, amikor első utunk alkalmával kigördülünk a garázs kapun, és eszünkbe ötlük a kérdés: akkor most jobbra vagy balra? Bizony, a Hard Truckban csupán a hagyományos

eszközök állnak rendelkezésünkre: van egy autóstéreképünk, ami a nagyobb városokat, fontosabb utakat és még néhány apróságot mutatja, de a jelenlegi helyzetünket természetesen nem. Tehát az útjelző táblák alapján kell megtalálnunk a városban belül az autópályát, és útközben is jobbra csak ezek alapján tájékozódhatunk. A bonyolult, többszintű csomópontoknál is leginkább autós ösztöneinkre vagyunk kénytelenek hagyatkozni, ráadásul egy eltévesztett lehajtó biztos 40-50 kilométeres kitérőt és lekészt szállítási határidőt jelent.

A fenti alapproblémán kívül természetesen meg kell küzdenünk olyan apróság-

gokkal is, mint a fáradó sofőr, az éjszakai vagy viharban történő vezetés, üzemanyag-vételés, illetve a fő gond: a kocsis és a rakomány súlyából és méretéből adódó vezetési nehézségek. Itt kérem szépen már egy piros lámpán való áthaladás is alaposan megizzaszthatja az embert. Legfőbb hangulati elemként pedig megismerkedhetünk az autós motelek világával, sőt akár a leállósávban is durmolhatunk, a suhanó autók mellett, miközben törli a s*ggünket a bőrülés. Az egyetlen könnyítés a *Flight Simulator*-rel szemben, hogy itt szerencsére nem kell 6-8 órát a monitor előtt üldögnünk egy feladat teljesítéséhez.

A kedves készítőik ugyanis az idő múlását hatványozottan gyorsították, de nem kell megijedni, a forgalomban nem találkozunk 6000 km/h óra sebességgel közlekedő űrűttekkel (bár azzal a Ford Focus-os családapával, aki állandóan bevág elem, szívesen elbeszélgetnék...). És, az eredeti recepthez tartva magunkat, nem kellett huszonöt-harminc darab lead designer a játékhoz, hogy megmondja, miért lesz jó (különösen ha esetleg nem lesz az). A fenti elemek egy olyan élvezetes és hangulatos (nagy szó, kérem szépen, nagy szó!) játékot adnak ki, amelyben az ember tényleg bele tudja élni magát a kamionoslét gyönyöreibe, ahogy hajnalját repeszt az üres autópályán Los Angelesbe tartva, 40 tonna grépfrúttal a háta mögött, miközben már tíz órája nem aludt egy szemhunynyit sem...

Szerencsére a készítőik arra is gondoltak, hogy a játék hosszú távon is izgalmas legyen, ezért – csak úgy mellékesen – beleépítették egy menedzserjátékot, amiben egy szállítványozási céget vezethetünk, pontos időbeosztással, jó pár kamionnal és baráti üzletfeleknek nyújtott zsiros megbízásokkal.

Tehát a játék jó, hátrányként a funkcionális grafika említhető, illetve az, hogy cégvezetés ide vagy oda, hosszú távon (nagyon hosszú távon...) unalmas. Azonban ha más nem, annyi hasznunk mindenképpen származik belőle, hogy megtanulhatjuk: soha, de soha ne vágjunk be egy megrakott, hatvantonnás kamion el!

ender

8 új egység - 9 új hős - 26 új küldetés

Határtalan Stratégia



KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ

N-TEC Kft.

1102 Budapest,
Széchenyi László tér 30.
Tel.: 06-1-261-1210
www.n-tec.hu

BILZARD
ENTERTAINMENT

blizzard.com © 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved. The Frozen Throne is a trademark and Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries.

TACHION – THE FRINGE

■ **KATEGÓRIA:** szimulátor ■ **KÖRNYEZET:** sci-fi

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 233 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HDD, 8 MB-os videokártya

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Novalogic
- **KIADÓ**
Novalogic
- **WEBOLDAL**
www.novalogic.com
- **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
- **ÁR**
1 490 Ft

A legendás *Elite*-re hajazó űrszimulátorokkal szinte Dunát lehet rekeszteni, de sajna egyik sem ér fel a nagy elődhez. A Tachyon is ennek a stílusnak a képviselője és, bár nem dönti le a csúcspontot, élvezetes űrszatárat vívhatunk, amennyiben nekiállunk vele foglalkozni. A grafikája kicsit sivárnak tűnik, ami a csillagok kis számával magyarázható. Ellenben a hatalmas űrbázisok nagyon szépen kidolgozottak, öröm elrepkedni a közelükben. A történet viszont a játék nagy erőssége: a 26. században vagyunk, a nagy távolságra való űrrepülést kapuk biztosítják, amelyek lehetővé teszik, hogy a galaxis bármely pontjára hamar eljussunk az emberfia. (Ebből talán ki is derült, hogy idegen létformákkal nemigen fogunk összetalálkozni ☺.) Hősünk, Jake Logan, aki szállításokat végez, váratlanul beleszöppөн a megakorporációk és az ellenük lázadó kolonisták háborújába. Innentől két utat választhatunk, ami a történet külön nagy előnye: segíthetünk a „jó” oldalnak, a kolonistáknak, akik egy igazi közösséget alkotnak. Örömmel harcolunk az ügyük mellett, viszont kevesebbet fizetnek a küldetésekért és kisebb a választék felszerelésből és hajókból. Vagy választhatjuk a „sötét” oldalt, a megavállalatokat: ilyenkor több pénzt kapunk, jobb cuccokat szerezhetünk be, de előfordul-

hat, hogy éjszakánként nem hagy aludni háborgó lelkiismeretünk. A küldetések változatosak, és nem kizárólag csatározásról szólnak: az egyik alkalommal pl. egy örült tudóssal kell találkozunk, hogy megkapjuk tőle a szükséges információkat. Ráadásul a missziók mind befolyásolják a történetet, ami így szervesen kapcsolódik ténykedésünkhöz. Az eseményeket időnként belső motorral készült átvezetők szakítják meg, amelyek szintén kellemesen sikerültek. Egyéb tekintetben

a játékmenet a szokásos mederben folyik: felfedezünk, kereskedünk, bányászunk, fejlesztjük a hajónkat, küldetéseket vállalkunk el. Küldetéseinkhez wingmaneket is felfogadhatunk, akik ugyan nincsenek annyira kidolgozva, mint mondjuk a *Wing Commander*-ben, de azért jól tudjuk őket használni. Negatívumként elmondható, hogy az MI nem mindig remekel, illetve nincs mentési lehetőség ☹, ez azonban senkinek ne vegye el a kedvét, mert a Tachyon egy remekül sikerült játék.

ÉRTÉKELÉS

- kiváló történet
- változatos játékmenet
- az MI-vel időnként akadnak gondok
- nincs mentési lehetőség

89
százalék



EMPEROR – BATTLE FOR DUNE

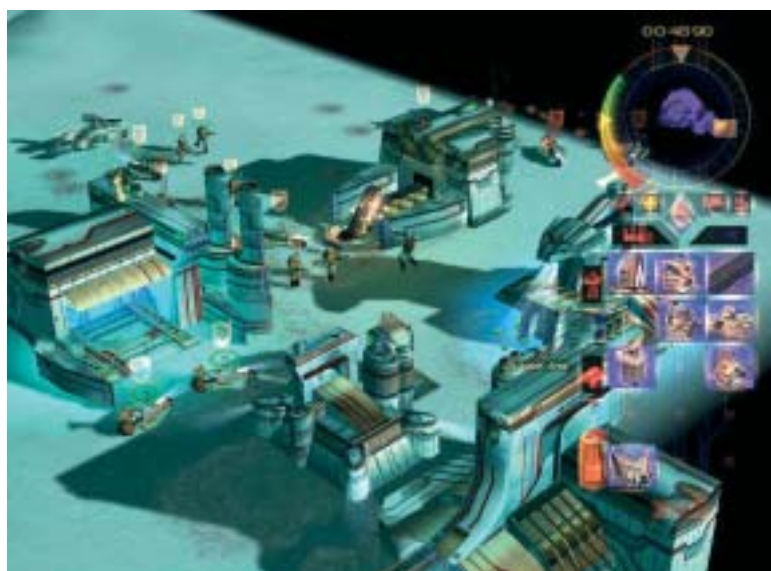
■ **KATEGÓRIA:** RTS ■ **KÖRNYEZET:** A Dűne világa

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, 16 MB-os videokártya

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Westwood Studios
- **KIADÓ**
Electronic Arts
- **WEBOLDAL**
www.dune2k.com
- **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
- **ÁR**
3 990 Ft

A Westwood annak idején a Dune 2-vel vált naggyá – és indította el az RTS-forradalmat. Emiatt szinte törvényszerű volt, hogy kis időre félretéve a *Command & Conquer* sorozatot, visszatér a nagy elődhez. Az új Dune grafikája immár teljesen 3D-s, szabadon mozgatható, zoomolható kamerával, vakító robbanás-effekttekkel (és hatalmas férgekkel ☺). Még mai szemmel sem mondható csúnyának, bár persze már eljárt felette az idő. A történet szerint a Császár merénylet áldozata lett, ez azonban nem zavarhatja meg az Arrakison folyó fűszertermelést: a Kereskedők Szövetsége a három nemes házat bízza meg a feladattal, ám csak az egyik lehet a versenyben győztes – a többi sorsa az elbukás. Maga a játékmenet a klasszikus RTS-ek hagyományaiból táplálkozik: építkezünk, gyártunk, ellenséges bázist zúzunk – azonban egységeinket nem tudjuk upgrade-elni. A mai stratégiákhoz képest mindez persze már csöppet kevésnek tűnik, de néhány kellemes meglepetéssel azért szolgál a játék. Ilyen a dinamikus térkép, ahol megtervezhetjük, mely területeket kívánjuk elfoglalni, és ugyanígy tesznek ellenségeink is. Szintén hangulatos apróság, hogy, nemesi háztól függően, szövetségeket – sarkaudarokat, fremeneket - toborozhatunk magunk mellé, akik ettől kezdve



végig mellettünk lesznek a harcban. Emellett minden nemesi ház seregében vannak elit egységek (pl. a fremenek hangfegyveres harcosai), akik speciális képességeikkel irtják az ellent. A szokásos bázisvédelem-támadás taktikát valamelyest változatosabbá teszi az a momentum is, hogy vigyáznunk kell a fűszerkitermelő gépeinkre is, mert ha megsemmisülnek, akkor megszű-

nik a pénzbevételi forrásunk. Csodákat azért ne várjunk: a MI nem mondható zseninek, és a csaták is egy idő után unalmasá válhatnak azok számára, akik hozzászoktak a mai RTS-ek (*Warcraft III*, *C & C: Generals*) színvonalához. A Dune-rajongók számára mindenképpen ajánlott, de a valóság idejű stratégiát kedvelők is elgondolkozhatnak a begyűjtésén.

ÉRTÉKELÉS

- látványos grafika
- Dune-hangulat
- a klasszikus RTS-játékmenet egy idő után unalmasá válik

83
százalék

ARMORED FIST 3

■ **KATEGÓRIA:** harckocsi-szimulátor ■ **KÖRNYEZET:** valós csatateretek
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM

Ti valaha vezettetek tankot? Helyesbítetek: harckocsit, ugyanis tanult mestereim múltkor jól leteremtett, hogy a nagy, lánctalpas, fegyverekkel felszerelt acélszörnyet, aminek forog a tornya, harckocsinak nevezik. Magyarán senki se merje tanknak mondani többé!

Ezután, hogy már ilyen műveltek vagyunk, térjünk rá a harckocsi-szimulátor 3. nemzedékére. Az első nagy durranás volt, a második hozott némi sikert, a harmadik? Hmmm... Nézzük csak a legfontosabb részeket: változott az automatikus célkövetés? (Ez gyengéje volt a sorozatnak eleddig). Nos az AF3-ban a mesterséges intelligencia zokszó nélkül kiválasztja a legkevésbé fontos célpontot, aztán minket jól popsin lőnek közben. Ezért a készítő beépítettek egy kézi tüzelési módszert is, amely nagyon praktikus, amikor kellemes hétvégi lövöldözésen veszünk részt, azonban egy igencsak sűrű harci helyzetben a rendszer tuti halálunkat okozza majd.

Arra viszont ne várjunk, hogy ellenfelünk bármilyen taktikát alkalmazzon. Bár a lehető legjobb táborkok is ismerték ezt a módszert: mindegy, mivel támadunk, csak lehetőleg sokan legyenek, és mind egyszerre! Á la Diablo, megyünk ölünk, megyünk, ölünk. Tiszta kéjmámor. Azoknak, akiknek a beépített missziók nem tetszenek, a Novalogic misszió-editort is készített (minő meglepetés!).



A grafikai motor nemigen cserélődött ki az előző részek óta, így bátran nevezhetjük kicsit korszerűtlennek. (Bár egy ekkora harckocsi elvezetgetése és a lövések között elvileg nincs idő a grafikát nézegetni.) No persze marad még a jó kis multiplayerezés, amelynek egy komoly hátulütője van csupán: elvileg csak a Novalogic NovaWorld nevű szolgáltatásán át lehet elérni, ez pedig eléggé macerás.



ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Novalogic
 ■ **KIADÓ**
Novalogic
 ■ **WEBOLDAL**
www.novalogic.hu
 ■ **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
 ■ **ÁR**
1 490 Ft

ÉRTÉKELÉS

■ igen olcsó
 ■ lehet tankot vezetni, hő!
 ■ buta MI
 ■ ósdi grafika

61
százalék

SUB COMMAND

■ **KATEGÓRIA:** tengeralattjáró-szimulátor ■ **KÖRNYEZET:** tengerek, óceánok
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM

Ebben a hónapban nekem jutottak a nagy, fémből készült harci eszközök, amelyek gyomrában néhány vagy több emberke üldögél. Ez esetben most egy nagy kályhacsőbe szállunk be, amely a víz alatt (is) közlekedik.



Ez az a szimulátor-típus, amiben nem kell kapkodni. Egy ekkora hajóval ugyanis nem is lehet. S aki most észveszejtő 3D-s teljesítményt vagy grafikai motort vár, az erősen csalódnai fog, ugyanis ez egy igazi, vérbeli taktikai stratégia. Magyarán vezénylési fel-

adataink vannak, nem annyira „lövöldözés”, inkább a hajó vezetése. Nem egy misszió nagyon uncsinak tűnhet, amikor lassan lopkodva csempészünk egy SEAL csapatot az ellenséges vonalak mögé. Azonban az igazi tengeralattjáró-kapitányok nem kapkodósak: ez közismert tény.

Rengeteg lehetőségünk van egy jó játékra: küldetés-szerkesztő, multiplayer lehetőség, hang-kommunikáció, lehetőség van oroszokkal vagy amerikaiakkal játszani, és ehhez hasonló nyalánkságok.

Külön érdekesség (s szerintem ez a szimuláció része), hogy a fegyverek néha hibáznak. Magyarán, ha kilövöm a jó kis torpedómat, néha bizony mellémegy. Mivel igazi tengeralattjárót még nem vezettem, így nem tudom, a valóságban ez így van-e, de mindenesetre igen érdekes. Néha a szonár is furcsán reagál, bár a mesterséges intelligencia okosan teszi a dolgát, de a szonár néha nem mutat hajókat. Hmmm. Ez elég érdekes.

Egyébiránt tényleg megéri figyelni, az MI hogyan vezeti a saját tengeralattjáróit. Nagyon jó taktikákat lehet megtanulni, ha figyelünk (mindamelllett, hogy elég jól használható az oktató rész is).

Igencsak kiváló játék, bár leginkább azoknak, akiknek van türelmük és kitarásuk, illetve igényesek a részletes szimulációra.

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Sonalysts
 ■ **KIADÓ**
Electronic Arts
 ■ **WEBOLDAL**
www.ea.com
 ■ **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
 ■ **ÁR**
3 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

■ nagyon jó MI
 ■ akkurátus szimuláció
 ■ nem túl akciódús

91
százalék



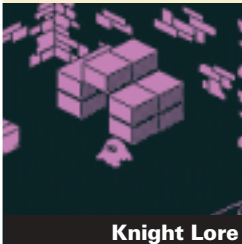
Ghostbusters



Ghostbusters



Ghostbusters



Knight Lore



Staff of Karnac



Atic Attack



KÍSÉRTETEK A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK HŐSKORÁBÓL

„SZELLEM A BYTE-BAN”

Amióta bájtok lakoznak a házi számítógépekben, azóta a szellemek is mindig otthonra lelnek a sípolva tekergő ZX Spectrum magnószalagok vagy a hangosan kerregő C64-es floppyk mélyéből elővarázsolódó játékokban: a „kísértetházak” a számítógépes játékok hőskorának leglátogatottabb építményei közé tartoztak.

Az előző számunkban teszteltük a Ghost Masters című kísértetház-as stratégiai játékot, amelynek végleges verziója a napokban került a boltokba, úgyhogy eszünkbe jutottak az ősrégi szellemes borzongások... Az egyik legősibb műfajnak számító platformjátékok szinte nyüzsögtek a kísértetekről, és az azok elől menekülő, vagy épp azokat üldöző szellemvadászoktól. Az 1982-es *House of Usher* egy tipikus példája ezeknek a „prehisztorikus” kísértetjátékoknak. Az Edgar Allen Poe ihlette bájos kis progiban egy cilinderes, köpenyes szellemvadászt alakítottunk, akinek a titokzatos

mű játéka. A mai szemmel nézve bugyutának tűnő kis program valóságos forradalmat indított el 1983-ban, ugyanis az akció-kalandjáték nevezetű műfajt teremtette meg. Kísértetházban bolyongó hőszünkkel itt nem esztelenül, hanem nagyon is „eszesen” kellett irtani a lidérceket: rá kellett jönni, hogy melyik ellenség elpusztítására milyen tárgy szolgál. További különlegessége a játéknak, hogy kezdetleges térhatás megteremtésével kísérletezett: míg az egyes helyszíneket felülről láttuk, addig a tárgyakat és a szereplőket oldalnézetben szemlélhettük. A program ezzel, bármilyen furának is tűnik, voltaképp a 3D-s grafikájú játékok őseinek is tekinthető.

SZELLEMKÉP JUNOSZTYON...

A Ultimate egyébként későbbi játékaiban is ragaszkodott a „szellem a házban” történetekhez: a Spectrumon kultuszjátékká vált *Knight Lore* pl. szintén egy elvarázsolt kastélyt keltett életre: főhős kalandorunkkal, aki egy gonosz átok következtében éjjelre farkassá alakult, egy mágust kellett megtalálnunk, mert csak ő volt képes megtörni a varázslatot. A játék már teljesen térben ábrázolta a környezetet: ez volt az első izometrikus program, igaz, az újfajta grafika miatt csak monokróm színeket láthattunk. A Knight Lore klónok százait zúdította a játéklukokban kékesen villódzó Junoszty tévék és a Color-Star készülékek képernyőire. Ezek közül a programok közül megemlíthetjük pl. a gyönyörű zenéjű *Fairlight*-ot, amelyben elveszett kapitányunkat kellett megtalálnunk egy kísértetvárbán, vagy a *Staff of Karnath*-ot, ahol Indiana Jones-szerű hőszünkkel egy titokzatos varázsbót nyomára kellett bukkannunk.

„WHO YOU GONNA CALL? GHOOSTBUSTERS!”

Sorolhatnám a hasonló progikat, most mégis egy egészen másfajta szellemjátékról szólnék bővebben, mert ez korának egyik „legszellemesebb” és legötletesebb játéka volt. Az Activision 1986-os *Ghostbusters*-e a hasonló című film alapján készült, és afféle őszellemvadász-menedzser játékként tartjuk számon. Szellemvadász cégünk kasz-szájának gyarapodásától függően különféle szellemirtó fegyvereket és csapdákat vehettünk, majd New York térképen választhattuk ki azt az épületet, amelyet legjobban fenyegetett a lidércámadás. Ezután jó alaposan megrakodott kocsinkkal el kellett száguldani, nem kevés forgalmi akadállyal dacolva az adott épületig, ahol óvatos taktikázással be kellett csalni az egyre jobban dühöngő szellemet a kikészített csapdába. Vigyázni kellett arra, hogy a szellemvadászok használta fegyverek energianyálábjára ne keresztezze egymást, ez ugyanis lelkesen dolgozó munkatársaink azonnali halálához vezetett. A befogott szellemeinkért cserébe pénz járt természetesen, amiért újabb és újabb szerzőkát vehettünk, idővel azonban egyre több és egyre vérszomjasabb szellem lepte el a várost, így gyakorlatilag egyik épülettől száguldozhattunk a másikig megállás nélkül. A szellemek féské a gonosz Zuul temploma volt: ennek a sikeres ostroma jelentette a játék végét. A program nemcsak összetettségében volt felülmúlhatatlan, de Adam Bellin örökbecsű zenéje is klasszikussá avatta.

Berrr

„A Knight Lore klónok százait zúdította a játéklukokban kékesen villódzó Junoszty tévék és a Color-Star készülékek képernyőire.”

Usher-ház titkát kellett kiderítenie: a szellemek és démonok lakta, mozgó platformokkal, lépcsőkkel, liftekkel teli épületben fel kellett fedezni a különféle helyszíneken rejtőző kincseket, és menekülnünk kellett a felénk özönlő túlvilági lidércek elől. A program érdekessége, hogy ez az egyik legelső számítógépes játék, amelyben rövid intró volt: a történet elején azt láthattuk, hogy az ég kísérteties villámlása közepette hőszünk kiszáll a lovashintóból, és elindul a kékesen derengő, romos épület felé.

FENT, A PADLÁSON

Hasonlóan összszellemjáték a már korábban is legendássá vált *Ultimate Play The Game* cég (ez ma Rare névben fut) *Attic Attack* cí-



gyere a hálóba

már Vivendi területen is!

legolcsóbb ADSL árakon az országban

7880 Ft fix havi díjért

nagy sávszélességű csomagokkal

rendeld meg most **akciós 3200 Ft**
belépési áron **június 15-ig!**

(a feltételről árak az ÁSZK-nál találhatók)

folyamatos
internet kapcsolatot
akár éjjel-nappal
telefon parcdíj nélkül!

enternet.hu
(1) 412 20 40



Vasárnapos telefonálás!
1. Pírd a következő számon vasárnapos telefonálást: **06-90/515-566**
2. Add meg a havi díjat a csomagodhoz: **1000 Ft** + 3. Add meg a mobil számodat: **1** pers. az SMS-ben megadod. 4. Mentd el a telefonodba!

SMS-BEN ISY RENDELI!
1. Küldd el SMS-ben a kívánt SMS-csomagot a következő számon: **06-90/635-643**. 2. Állítsd meg az SMS-csomagot + 3. Mentd el a telefonszámodat. 4. Ha az SMS-csomagot eljuttatjuk, akkor az SMS-ben a kiválasztott csomagot megkapod, majd add meg a 06-tól kezdődő mobilszámot.

TÁRSASZÓ
06-90/515-566 **SMS SZÁM: 06-90/635-643**
A LEGJOBB A MOBILODNAK !!

Szuper logók és csengőhangok már Samsungra is! Nem kell más tenned mint elküldeni a kiválasztott logo vagy csengőhang NOKIA kódját SMS-ben! Samsung S100, S300, V200

NOKIA SZUPERLOGÓK
Logó és hangok a következő NOKIA telefonokhoz (kódok):

06100056	06100014	06100048	06100032
06100064	06100060	06100062	06100066
06100072	06100080	06100082	06100086
06100094	06100090	06100092	06100096
06100102	06100110	06100112	06100116
06100124	06100130	06100132	06100136
06100144	06100150	06100152	06100156
06100164	06100170	06100172	06100176
06100184	06100190	06100192	06100196
06100202	06100210	06100212	06100216
06100224	06100230	06100232	06100236
06100244	06100250	06100252	06100256

NOKIA KÉPÜZENETEK

06332003	06332005	06332007
06332009	06332010	06332011
06332012	06332013	06332014
06332015	06332016	06332017
06332018	06332019	06332020

TOP - CSENGŐHANGOK - TOP

	NOKIA	SIEMENS
50 Cent: In Da Club	05220108	05221108
Evanescence: Bring me to life	05220109	05221109
Shania Twain: Ka-Ching	05220110	05221110
Trooper da Don T.Vanessa: Ride or Die	05220111	05221111
Alexander: Take me tonight	05220112	05221112
Erinosee: Sing for the moment	05220113	05221113
Gareth Gates: Apone of use	05220114	05221114
IN-Grid: Tu es toutu	05220115	05221115
Marilyn Manson: Meibone	05220116	05221116
JLo feat LL Cool J: All I have	05220117	05221117
Avril Lavigne: I'm with you	05220118	05221118
T.A.T.U.: Not gonna get us	05220119	05221119
B2K&P.Diddy: Bump,Bump	05220120	05221120
Justin Timberlake: Cry me a driver	05220121	05221121
Lieke Park: Somewhere I belong	05220122	05221122
HIM: Funeral of hearts	05220123	05221123
Lenny Kravitz: If I could	05220124	05221124
Busta R. & M.Caray: I know what you want	05220125	05221125
Shakira: Objection	05220126	05221126
Crystal: Fújja el a szél	05220127	05221127
Unique: Angyal	05220128	05221128
Anima Sound System: Csúnya gyermekek	05220129	05221129
Baby G&B.Loka: Drült szexuál	05220130	05221130
Vuch: Soba ne mójon el	05220049	05221049
Zanzibar: Szerelmemél	05220050	05221050
Bud G&Z: Aranyos	05220051	05221051
Akos: Búcsú Voltunk	05220055	05221055
Apostol: Eladó Kézd	05220003	05221003
Bákin: Nyáljuk A Fogyót	05220004	05221004
LGT: Ringzd El Magad	05220018	05221018
LGT: Szól A Rád	05220019	05221019
Ormos: György Hajó Lány	05220020	05221020

Pólitonikus CSENGŐHANGOK

CSAK SMS-ben RENDELHETŐ!
Nokia: 3610, 7660, 6100, 6010, 7910
Siemens: C65, 605

	NOKIA	SIEMENS
A.Kitten: Tide is high	GS799990	GS899990
Bob M.: No woman to cry	GS799991	GS899991
Britney: I love rock'n'roll	GS799992	GS899992
Donade: Sandstorm	GS799993	GS899993
JLo: Jenny from the Block	GS799994	GS899994
M.Jackson: Beat it	GS799995	GS899995
Rocky: Eye of the tiger	GS799996	GS899996
Bon Jovi: It's my life	GS799997	GS899997
Nelly&Kelly: Dilemma	GS760004	GS860004
Elvis vs JXL: A little less	GS760039	GS860039
Gorillaz: Clint Eastwood	GS760032	GS860032
JLo: If you had my love	GS760023	GS860023
Theme: Knight Rider	GS760032	GS860032
JLo: Gonia be-alright	GS760021	GS860021

ILYEN SZERENGI!
1. Küldd el a kiválasztott csengőhang kódját, 2. mentd el a kiválasztott csengőhang kódját a mobilodba v. a web oldalon, 3. a web oldalon megadott csengőhang kódját a mobilodba, 4. mentd el a csengőhangot a telefonodba.

Csengőhangok csak az alábbiaknál: NOKIA, SIEMENS S10, S100, S30, S40, S45, S42, ME45, C55, N750, N60, készülékekre rendelhető. A havi díj: 360 Ft + Áfa/pers + kdt. Az SMS költsége: 0 Ft. 400 Ft + Áfa/SMS + Ügyfélszolgálat: A.H. Kft. Tel.: 86-1-264-5756

TIPPEK & TRÜKKÖK

AMERICAN CONQUEST

Cheatek **1. tipp:** A történelmi háttérű játék csatái néha túlságosan nehézé tudnak válni. Ezen azonban segíthetünk néhány trükk segítségével. Nyomjuk meg játék közben az [ENTER]-t, írjuk be a táblázatból a kívánt kódot, majd nyomjunk újra [ENTER]-t. Figyeljünk a kis- és nagybetűkre.

Cheat	Hatás
babki	50 000 étel, fa, vas
viewall	a térkép láthatóvá válik
VICTORY	megnyerjük a pályát

Cheat **2. tipp:** Írjuk be a „qwe” nevű cheatet. Ha ezután megnyomjuk a „P” gombot, az összes törzs és nemzet egységeiből kiválogathatunk csapatokat.

BATTLEFIELD 1942

Ha kevés a lőszer... **1. tipp:** Lőszer- és energiahiány esetén rögtön keressük fel a legközelebbi csapatszállítót. Ott minden jóból bőségesen találunk, így máris bátran visszatérhetünk a csatába.

Nyissuk később az ejtőernyőt **2. tipp:** Ejtőernyős ugrás esetén mindig csak az utolsó pillanatban nyissuk ki az ernyőt, mert így sokkal rosszabb célpontot nyújtunk ellenségeinknek zuhanás közben. Arra azonban ügyeljünk, hogy még időben húzzuk meg a kioldószinórt, mert különben elég kellemetlen sérüléseket fogunk szerezni landoláskor.

C & C GENERALS

Koncentráljunk az olajfúrókra **1. tipp:** Az ellenséges bázis megtámadása esetén koncentráljunk először mindig az olajfúrótornyok elfoglalására. Ezek megszerzése ugyanis 1000 dolláros pluszjövendelmet eredményez.

Szállítás helikopterrel **2. tipp:** Az USA Chinook típusú helikopterében elméletileg csak 8 gyalogosnak van helye. Egy apró trükkel azonban kibővíthetjük a kapacitását: tegyünk 5-5 katonát 1-1 Humvee-be, majd rakjuk be a járműveket, plusz még két harcost a helikopterbe. Így máris 12 gyalogost és 2 járművet tudunk szállítani egy Chinookkal.

Az ellenfél kiképzése **3. tipp:** A kampányban némi trükközéssel könnyen kiképezhetjük ellenfelünket: indítsunk el egy küldetést, majd rögtön a kezdés után hagyjuk abba. Ezután mentsük el a visszajátást – ha visszanézzük, pontosan láthatjuk, hogy ellenfelünk hol tanyázik, és milyen védelmet alakított ki.

WARCRAFT 3

Orkok segítése **Tipp:** Az ork kampány harmadik küldetésében az emberek folyamatos támadásával kell szembenéznünk. Ha azonban a kezdéskor rögtön két tanácsházát építünk, könnyebbé tehetjük vele a dolgunkat. Egyet húzzunk fel az aranybánya mellé, egyet pedig a Warsong-klán bázisára. Ettől kezdve az emberek kizárólag a Warsong-klánt fogják abajgatni, mi pedig nyugodtan főléphetünk az összecsapásra.

SPLINTER CELL

Hogyan spóroljunk a lőszerrel? **Tipp:** Amennyiben komoly lőszerproblémával küszködünk, a kis méretű kameráknak jó hasznát vehetjük. Ha ugyanis ellenfelünket pont a fején találjuk el, rögtön K.O. lesz, ezt követően pedig újra begyűjthetjük a filmfelvevő masinát.

SIM CITY 4

Személtölgés megsemmisítés ingyér' **Tipp:** A szeméttárolás hatalmas költségeit megspórolhatjuk, ha helyette inkább egy szeméttölgést építünk, majd a kiadásokat 0-ra állítjuk. Így ugyan nem gyártunk áramot, de a szeméttölgést ingyenesen eltüntethetjük.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Cheatek **1. tipp:** Nyomjuk meg a [`] gombot, amellyel megnyitjuk a konzolt, és máris bepötyögthetjük a kívánt kódot.

Cheat	Hatás
god	sebezhetetlenség
godteam	az egész csapat sebezhetetlen lesz
godhostage	a túszonek nem fog a golyó
godall	mindenki sebezhetetlen (kivéve az ellenség)
behindView 1	külső nézetes kameraállítás
fullAmmo	lőszerkészletünk feltöltődik
toggleUnlimitedPractice	nem lesz vége a játéknak
toggleCollision	átmehetünk a falakon
toggleThreatInfo	veszélyek megjelenítése
neutralizeTerro	a terroristák meghalnak
disarmbombs	a bombákat hatástalanítjuk
deactiveIODevice	IO-rendszerek deaktiválása
rescueHostage	a túszonek kiszabadulnak
disableMorality	a „barátságos tűz” engedélyezése
callTerro	a terroristák hozzánk jönnek
playerInvisible	a terroristák nem látnak minket
tSurrender	a terroristák megadják magukat
tSprayFire	a terroristák egymást lövik halomra
tAimedFire	a terroristák célozva lőnek ránk
tRunAway	a terroristák elfutnak
tNoThreat	a terroristák már nem jelentenek ránk veszélyt
rendSpot	meglátjuk, honnan fognak érkezni a terroristák
showFOV	az egységek látómezője láthatóvá válik
route	meglátjuk a terroristák és a túszonek útvonalát
killThemAll	az összes NPC meghal
killTerro	az összes terrorista fűbe harap
killhostage	az összes túszonek meghal
killRainbow	az összes Rainbow-tag elhalálozik
demoRec	felvétel bekapcsolása
stopDemo	felvétel kikapcsolása
demoPlay XXX	az XXX nevű felvétel lejátszása

MEDIEVAL

Cheatek **Tipp:** A stratégiai játék hatalmas csatáiban néha elkel a segítség – néhány trükk formájában ☺. A kódokat a térkép módban gépeljük be.

Cheat	Hatás
.mefoundsomeau.	az összes tartomány pénzt kap
.mefoundsomeag.	az összes tartomány ezüstöt kap
.mefoundsomecu.	az összes tartomány rezet kap
.viagra.	az összes tartomány... ☺ na jó, tehát vasat kap
.deadringer.	1 000 000 arany
.matteosartori.	a térkép láthatóvá válik
.worksundays.	gyorsabb lesz az építkezés
.badgerbunny.	az összes egység és épület elérhető lesz
.conan.	játszhatunk a lázadók oldalán



GTA: Vice City
Van söröm. Akarsz?



Enter the Matrix
Hogy ne másszunk falra



Rise of Nation
Stratégiák stratégiáknak

SOLDIERS OF ANARCHY

A havas pálya
csalafinta tel-
jesítése

1. tipp: Azon a pályán, ahol a COTUC „papok” monostorába kell ellátogatnunk, de a hely tele van követőknél, egyszerűsíthetjük a dolgot: ekkor már rendelkezünk kell egy könnyű helikopterrel. Ennek segítségével könnyedén átrepülhetünk az akná fölé, és bejuthatunk a monostorba. A helyőrségeket pedig az aknákat kikerülve is meg lehet közelíteni.

Gránátot a
Death Knight-
oknak!

2. tipp: Az utolsó néhány küldetésben már csak ritkán alkalmazhatjuk az MP60-asokat, mert ellenfeleink is durvább fegyvereket használnak. Rakétavetőőket ellen a legjobb a mesterlövészpuska, mert egy lövéssel elintézi őket. Ha nagyon sok rakétánk van, lőhetjük őket ilyenekkel is. A Death Knightok kemény diónak számítanak: a legbiztosabb módszer, ha odakúszunk a közelükbe, és rájuk hajítunk egy-egy kézigránátot – ezekből egy is elég az ultrabrutál gépembekek ellen.

Zenék lecse-
relése

PROJECT IGI 2

Tipp: A PC\MISSIONS\LOCATIONXXX\LEVELYYY\SOUNDS\ könyvtárban található meg az YYY pálya, XXX nevű térképének hangállományait. Ha meguntuk a zenét, vagy egyszerűen nem tetszenek, kicserélhetjük őket a saját MP3-ainkra, úgy, hogy bemásoljuk őket a könyvtárakba, és átnevezzük őket az eredeti fájlok nevére.

Cheats

POSTAL 2

Tipp: Egy pár csalás segítségével még változatosabbá tehetjük ámokfutásunkat.

Nyomjuk meg játék közben a [SHIFT]+[2]-es gombokat, (más gépeken a [`] billentyűt), amivel megjelenítjük a konzolt. Írjuk be a kívánt kódot:

Cheat	Hatás
SISSY	cheat-ek engedélyezése
Alamode	lsten mód
PackNHeat	megkapjuk a durva fegyvereket
PayLoad	lőszerkészletünk feltöltődik
IAmSoLame	megkapjuk az összes fegyvert, teljes lőszerkészlettel, valamint láthatatlanok is leszünk (persze ilyen áron ☺ – lásd a cheat nevét)
PiggyTreats	fánkok minden mennyiségben
JewsForJesus	kapunk egy halom pénzt
BoyAndHisDog	kutyagumikkal lesz tele minden
Jones	„halálpálcikák” mindenféle
FireInYourHole	rakétakamerák
IAmTheOne	macskatáp
LotsAPussy	macskák tömeges megjelenése
BlockMyAss	kapunk egy testpáncélt
IAmTheLaw	rendőregyenruhába öltözünk
Healthful	teljes életerő + 4 medkit
Whatchutalkinbout	minden NPC Gary Colemanné alakul
Osama	az NPC-k vallási fanatikusokká válnak
RockinCats	fegyverünkön megjelenik egy macska
DokkinCats	kikapcsolja az előző cheatet
IFeelFree	noclip-mód (ha újra beírjuk, deaktiválódik)
LikeABirdy	repülhetünk (ha újra beírjuk, deaktiválódik)
Slowmo #	a sebesség #-re állítása

BLITZKRIEG

Cheatek

Tipp: Nyomjuk meg játék közben a [`] gombot, mire legördül a konzol. Itt beírhatjuk a következő trükkök valamelyikét:

Cheat	Hatás
@Password („Panzerklein”)	aktiválja a cheat módot
@God (0, 1)	lsten mód
@Win (0)	megnyerjük a küldetést

RED FACTION 2

A főellenség
legyőzése

1. tipp: A végső főellenfél legyőzése elsőre lehetetlennek tűnik, hiszen némileg más súlycsoportban vagyunk... A taktika nem egyszerű, de megvalósítható: a lényeg az, hogy mindig a szoba közepén lévő fal átellenes oldalán álljunk középen. Itt ugyanis egy olyan faldarab van, amely szétlőhető, ezért e mögött biztonságban vagyunk, és megvárhatjuk, amíg feltöltődik az energiánk. Persze ellenfelünk megpróbál utánunk jönni, de ezt megakadályozhatjuk úgy, hogy mindig a másik irányba sasszélunk középről, mint amelyik irányba a főgonosz elindul utánunk. Időnként szórjuk meg némi lövedékkel, de szerencsére közben Shrike is sorozza a kopterről. Figyeljünk arra, hogy ne pazaroljuk el összes lőszerünket, mert miután legyőztük a harci robotot, még kiugrik belőle Molov, és további kellemetlenségeket igyekszik okozni nekünk. Itt már kevésbé a taktikázáson lesz a hangsúly – egyszerűen le kell lőni őkelmét ☺.

Cheats

2. tipp: A főmenüben lépünk be az „Extras” és „Cheats” szekcióba, majd írjuk be, hogy azt, hogy „YZWZYXWX”, vagy „WWXXYZYZ”. Játék közben az ESC-et megnyomva bejutunk a cheat menübe, ahol kiválaszthatjuk a kedvünkre való kódot. A másik lehetőség, hogy a következő csalások valamelyikét a főmenü „Cheats” rovatában.

Cheat	Hatás
Y	az összes fegyvert megkapjuk
X	robbanékony személyiséggé válunk ☺
ZYXWZYX	pálya kiválasztása
YWZYXZ	végtelen lőszer
ZYZYXW	gyorsabb lövések
YYYYYYYY	tűzeső
XXXXXXXX	járkáló halottak
WWWWWWW	megbolondult holtak
XXYWYWZ	szuper életerő
XXXXYZX	lőszercsere
WZXYWZXY	másfajta robbanások lesznek
ZXZYXZ	végtelen számú gránátunk lesz
YXZWZYW	Director's cut

Hogyan jus-
sunk tovább a
4. fejezet ele-
jén?

3. tipp: Van egy hely, ahol hihetetlenül sokan elakadnak. A negyedik fejezet elején (Underground) elég sokat bolyonghatunk a gödörben, mire megtaláljuk a kijáratot. Pedig valójában nem is olyan bonyolult a helyzet: mikor kezünkbe kapjuk az irányítást, magunk előtt látunk egy falat. Ezt szépen bontsuk ki, majd átbújva a lyukon, menjünk fel a lépcsőn – miközben lekasaboljuk a ránk támadó katonákat és repkedő robotokat – majd forduljunk jobbra és menjünk a vízig, amibe ugorjunk is bele. Menjünk egyenesen egy darabig, míg végül eljutunk egy létraig. Ezen felmászva már ki is jutottunk ebből a kis mini-labirintusból.

Uhu

GTA: VICE CITY TÉRKÉPEK



Eladó intézmények



Rejtett csomagok



Tárgyak



Ugratók



JAKUZI VAGY VILLAMOSSZÉK? GTA: VICE CITY



A tankeres küldetésnél először használj távcsöves puskát

New gangsta in town: megérkezett Tommy Vercetti, hogy a város királya legyen... hacsak nem lúzerkeded el a karrierjét... Ugye nem akarod ellúzerkedni a karrierjét? Íme néhány tipp, hogy Tommy ne kerüljön rács mögé...

- „Money, money, money...”**
- HOGY NE ÁRULJ „FEDÉL NÉLKÜL”-T...**
- 1. tipp:** Bár a Vice City enyhén szólva nem egy gazdasági menedzser, azért a pénznek itt is hatalmas jelentősége van – sokkal nagyobb, mint a GTA 3-ban, ahol már a játék első szakaszában irreálisan sok zsetont szedhettél össze. Itt minden garasért (illetve pennyért ☺) meg kell szenvedned, különösen az elején. Persze egyszerűen tolhatod a küldetéseket is, akkor sem fogsz a híd alatt aludni, de ha egy kis anyagi biztonságot akarsz, akkor a három „közszolgálat” (taxi, tűzoltás, rendőrség) közül Crazy Taxit játszani a legérdemesebb, mert ezért az emberek többet fizetnek, mint máért.
- „Csak semmi cicó, nálam van a slukker!”**
- 2. tipp:** A másik megoldás, hogy ha pénzsűkében vagy, akkor Bonnie és Clyde-ot is játszhatod, tehát nemes egyszerűséggel rabold ki a boltokat: egyszerűen lépj be, és irányítsd pisztolyt az eladóra, aki rögtön ki is rakja a pénzkötegeket. A gond csak az, hogy rablás után rögtön be is „csillagozódunk” (elvéleg 1 csillag/pénzköteg), úgyhogy ott érdemes rabolni, ahol van a közelben pay n’ spray, vagy könnyen meg lehet lépni.
- Sok lénél jobb a több**
- 3. tipp:** Ha még több pénzt akarsz, akkor vedd meg a Sunshine Autos’-t, teljesítsd a küldetéseit, és utána keresd magad degeszre az utcai versenyekkel.
- NE HALJ MEG OSTOBÁN...**
- 4. tipp:** Ha ég a kocsid, és mozgásban van, akkor Enterrel azonnal ugorj ki! Így egy kicsit sérülni fogsz, de még így is kevésbé, mint ha szénné égsz...
- Motorozás csak régi motorosoknak!**
- 5. tipp:** A motorozás hatalmas flash, de ha nem tudod normálisan irányítani, akkor ne menj állat módjára vagy legalább kerüld a maximális sebességgel bevett éles kanyarokat, mert a kocsivezetéssel ellentétben itt Te fogsz sérülni, amikor hatalmasakat tanyolsz...
- Gyilkolni csak messziről!**
- 6. tipp:** Hidd el: ha nincs rajtad alsónemű, az kevésbé gáz, mint ha nem viselsz golyóálló mellényt... Mindig legyen rajtad ilyen! Egyes helyeken ingyen is találhatsz (lásd a térképén), de a fegyverboltokban is vásárolhatsz, nem egy nagy tétel.
- Golyóálló mellény**
- 7. tipp:** Ha jó fegyvereid vannak, aránylag könnyen lehetsz egy nagyobb bandát is, a lényeg, hogy mindig maradj távol, mert közvetlen közelről hatalmas sebeket kaphatsz, messziről viszont nehezebben tudnak eltalálni, ha szerencséd van.
- KÜLDETÉSTIPPEK**
- Back Alley Brawl**
- 8. tipp:** Annál a küldetésnél, ahol a séfet kell kinyírnod, ne állj le szövegelni vele, hanem üsd el messziről: úgy, hogy száguldj felé, ugorj ki a kocsiból, és azonnal kapd fel a mobiltelefonját. A három kirohanó szakács így nem fog rád támadni...
- Demolition Man**
- 9. tipp:** Az egyik legidegesítőbb küldetés a „minihelikopteres”, ahol ezzel a távirányított kis repülő vacakkal kell bombákat leraknod egy épülő ház bizonyos pontjain és felrobbantnod vele. Nem elég, hogy frusztrálóan nehéz az irányít-

tás, de még munkások is odarohannak, hogy szétverjék a kutyüdet. Ezért érdemes először még bomba nélkül előrepülni, mert ilyenkor még nem indul be a hétperces számláló, felderíteni a terepet, kitapasztalni az irányítást, mindenkit legyakni, és csak utána lerakni a bombákat!

- Death Row**
- 10. tipp:** A másik nehezebb misszió Lance megmentése... Mielőtt a Malibu klubba mennél, mindenképpen lopj egy nagyon gyors kocsit, mint például az Inferno. Amikor odaértél a szeméttelrehez, akkor először is távolról távcsöves puskával intézd el a két őrt, és a mögöttük fel-alá sétáló fiktót. Utána azonnal vágódj be a volán mögé, hajts el valahogy a bejáratot elzáró autó mellett, és gázold halálra a feléd rohanó és rád lövöldöző gangsztaikat. Hamarosan felrobban a kocsid: azonnal ugorj ki belőle, és rohanj a hangár mellé! A robbanás jó néhány kubait meg fog ölni: a maradékot szedd le puskával. Ha megvagy, akkor szabadítsd ki Lanceot, és irány a kórház.
- Death Row motorral**
- 11. tipp:** Másik megoldás, hogy motorral mész, nem szálls le róla, átsuhansz az autótörlasszal mellett, és Uzival folyamatosan leszedsz mindenkit. Így kapni fogsz ugyan néhány találatot, de ha jól tudsz motorozni, akkor talán könnyebben megúszod...
- Death Row helikopterrel**
- 12. tipp:** Végül mehetsz helikopterrel is: így nem kell a bejárat autótörlasszal szenvedned. Szállj le gyorsan az épület tetjén, és valamilyen jobb puskával intézd el mindenkit felülről!
- Distribution**
- 13. tipp:** „Itt a híres Bagaméri, ki fagylaltját maga méri!” A fagyjárás küldetésnél 100 darabot kell eladnod, hogy teljesítsd a feladatot, és dőljön a lé. A legegyszerűbb és leggyorsabb megoldás, ha kimész a tengerpartra, mert itt a sok fürdőzőnek könnyedén el tudod adni a szemeteted. Ugyan a homokban lassan megy a kocsid, de ha az első csillagnál begyorsítasz, és addig keringsz, míg el nem múlik, akkor sok gondod nem lehet, ugyanis a rendőrautók nem hajtanak ki a partra, a gyalogosokat pedig még így is le tudod hagyni.
- Four Iron**
- 14. tipp:** A golfpályás részhez elvéleg semmilyen járművel és fegyverrel sem tudsz bejutni, kivéve egy... PCJ 600 motorral ☺! Ha nem mész be, hanem továbbhajtasz a bejárat mellett, akkor az út végén van egy híd, amely le van zárva, ám van itt egy ugrató. Ha teljes sebességgel ráhajtasz a mociddal, akkor átgrathatsz vele a vízen, és már ott is vagy a golfpályán. Van egy gyors motorod, és teljesen fel vagy fegyverkezve: innentől a küldetés már gyerekjáték... (Köszönet Sam Joe-nak a tippért!)
- Publicity Tour**
- 15. tipp:** A Speed című filmre hasonlító „ne lassíts, vagy meghalsz!” feladatnál, ahol a Love Fist bandájával kell száguldanod, az egyedüli nehézséget az jelenti, hogy kiérsz a hosszú part melletti útszakaszra: mindképpen teljes sebességgel menj, és a kanyarokban használj kézféket, hogy jól be tudj farolni. Még így is necces lesz... Ha már az úton vagy, akkor jobban jársz, ha nem hasítasz annyira: azért nem kell csúcssebesség ahhoz, hogy ne robbanjon fel a verda, viszont így több „út” marad addig, amíg a béna együttestagok nem semlegesítik a bombát!
- Bad Sector**

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



KONCENTRÁLJ, OLVASÓ: MEG TUDOD CSINÁLNI ☺

ENTER THE MATRIX

A vörös pirula helyett csak a nyugtatókat kapkodod? Niobe nem úgy táncol, ahogy te füttyülsz neki? Ghost szellemképes a monitorodon? Itt a segítség ☺...

ÁLTALÁNOS TIPPEK

Türelem hp-t, fókusz terem...

1. tipp: Az első, amit fontos megjegyezned, hogy ebben a játékban a leglényegesebb a fókusz és egészségügyi szinted magasan tartása, mert fókusz nélkül nem tudsz extrákat végrehajtani, az alacsony HP pedig pillanatokon belül halálhoz vezet... Kicsit LOL, de mindkét mutató folyamatosan visszazivárog: a fókusz futás közben is, a HP viszont csak akkor, ha nyugton állsz. Úgyhogy ha nagyon lepofoztak, akkor állj félre egy nyugis helyre és várj addig, amíg visszatér a HP-d. (Ilyenkor lehet a konyhát, WC-t meglátogatni, kutyát levinni sétáltatni stb. ☺.)

Az Erő... ööö... a fókusz Veled van!

2. tipp: A harchoz a kulcsszó: a fókusz. Nemcsak, hogy le tudod vele lassítani az időt, de az érzékeid is „erősödnek” vele. A szokásos bullet time effekt (golyók lelassulása és így kikerülhetősége) mellett a falakon tudunk futni, nagyobbakat tudunk ugrani, extra ütések, rúgásokat tudunk végrehajtani. Ezzel vagyunk többek az egyszerű embereknél, akikkel a Matrixban találkozunk. Ne vesztegessük tehát egyedül ácsorgó, mezei (nem kommandós) rendőrökre!

„Free your mind”

3. tipp: Fókuszugrást úgy tudunk végrehajtani, ha nyomva tartjuk a fókuszgombot, és ugrunk egyet: ilyenkor Morpheus első részbeli bemutató ugrásához hasonlóan karakterünk a levegőben úszva, a karjaival kaszáva hatalmasat repül. Általában minden nagyobb szakadékon át tudunk ezzel jutni, még akkor is, amikor a program amúgy mást javasol... (A csatornás pályákon van egy ilyen rész.)

Fókuszugrás + lövés

4. tipp: A „fókuszugrás-lövést” akkor tudjuk végrehajtani, ha a karakterünk láthatóan célzó egy ellenségre, és ilyenkor megnyomjuk az ugrásgombot.

Falról rúgás

5. tipp: Ha a fal mellett vagy mozgásban, és melletted egy rendőr, kommandós, „vámpír” vagy ügynök, fókuszálj, és nyomd meg a rúgásgombot, így Niobe és Ghost a falra futva és attól elrugaskodva hatalmasat rúg az ellenség képébe. Amellett, hogy ez a játék egyik leglátványosabb része, elég nagyot is tudunk ártani vele az ellenségnek...

A sok fókusz egészséges!

6. tipp: Na jó, nem fogsz tőle tovább élni, viszont a játék egyik tippje szerint, ha sokat harcolsz fókuszálva, és kevesebbet lövöldözöl a játék során, akkor a fókuszszinted is tovább tart.

Sam Fisher után szabadon

7. tipp: Mint a Splinter Cell hőse, Niobe és Ghost is képes a falnak támaszkodni (csak nyomjuk meg mellette az előre gombot) és kit tud lesni mögüle, vagy ha pisztoly van a kezében, akkor ki tud löni, aztán visszaugrani.

Fojtogatás hátulról

8. tipp: Bár ez alapvetően azért nem egy lopakodós játék, azért a lehetőségünk arra is megvan, hogy egyes esetekben hátulról fojtsuk meg az ellenségeket. Ha ilyenkor fókuszálunk, akkor Niobe és Ghost egyetlen reccsentéssel el is törli a nyakukat, ami nagyon kellemes hangot ad ☺...

Fegyverek

9. tipp: Bár úgy tűnik, szinte mindig találunk fegyvereket, azért ha nem vigyázunk, hamar kifogyunk a skulóból. Érdeemes időként – akár messzire is – hátrarohanni és felszedni a hátramaradt puskákat, pisztolyokat (hőseink nem szedik fel őket, ha „tele van” a lőszerház), mert hál’istennek annyira nem konzolos a játék, hogy ezek el is tűnjenek.

ELAKADÁSJELZŐ

Gáz van!

10. tipp: Az első igazán nehezebb rész, amikor a rendőrök egy gázbombát hajtanak ránk. Ha lent maradunk a földön, akkor folyamatosan sérülünk, úgyhogy elvileg a szekrények tetején kellene maradnunk, és onnan lelődöznünk a rend őreit, ez azonban úgysem fog sikerülni, mert kifogyunk a lőszerből. Így, amikor le kell ugrani, akkor fókuszáljunk egyfolytában, üssük szét mindenkinek az arcát, szedjük fel a fegyvereket, majd iszkiri vissza a szekrényekre! Szedjük össze megint magunkat, lödözzük le a maradékot, majd majomugrásokkal (mekkora LOL ☺!) másszunk át az elől lévő drótkerítéseken, a leszakadó részen ugorjunk tovább, majd ugorjunk le a tetőablakon keresztül.

Posta Irén

11. tipp: A postai szint vége felé (miután Niobe vagy Ghost a versenyornaszerű mutatóját végre) kell felvenni azt a „levél-csomagot”, amit a Last Flight of the Osirisben (az Animatrix rajzfilmek nyitóepizódjában) a gyönyörű távol-keleti lány beleejt a postáldába. A csomag a hatalmas terem egyik sarkában van: ahol a rekeszek vannak, ott, a fal melletti sarokban.

LOLka és Bolka autókázik

12. tipp: Az első autós üldözés iszonyú LOL... Csak Niobe-val vezetve jelent kihívást: itt az üldöző rendőrök elől el kell jutnod egy hídhöz, amelyet alapállapotban egy sorompó zár le. Ide érve Ghost óbégat valamit, a program pedig spártai egyszerűséggel arra szólít fel, hogy „éld túl két percig!”. Hmm... Szóval itt a fejlesztők valószínűleg azt szerették volna lekomunikálni nekünk, hogy autózz addig a városban, amíg a sorompó fel nem nyílik... Csak kissé „túlterheltek” lehettek...

Ügynökök, MI-k, Smith-ek

13. tipp: „Ha látsz egy ügynököt, akkor azt teszed, mint mi: futsz!” – állította Cypher az első Matrixban. Nos, ez tényleg így van: általában mindegyik ügynök elől le kell lépni, a repülőben lévő leszámtva: őt úgy kell elintézni, hogy kinyitod a gép hátulját, és fókusszal kirugdosod a középső részen!

Vámpirok bálja?

14. tipp: A játék logikája szerint (a filmben erre csak halvány utalások vannak...) a merovingiai katonái egyfajta „vámpírok”. Az egyszerűbb fajtájukat elég könnyű levérni, ráadásul amikor a végén egy karóval szíven szúrjuk őket, akkor fókusz-energiát is kapunk. A főellenségeket már sokkal nehezebb legyűrni: őket csak úgy tudjuk szétűtni, ha fókusszal ütüjük-rúgjuk őket, és ha kifogyott az energia, akkor addig rohangászunk, amíg vissza nem tér. Így sem lesz könnyű...
Bad Sector



SI FRACTUS ILLABATUR ORBIS...

MISTMARE

...impavidum ferient ruinae. („Ha a világ rászakad is, ő rettenthetetlenül áll a romok felett.”) Isador, az Egyház harcos szolgája valóban nem kevés veszéllyel kell hogy szembenézzon, de az alábbi tanácsok segítségével talán könnyebb dolga lesz – és Nektek is.

Hol érdemes meditálni? **1. tipp:** Leginkább azokat a szentélyeket (shrine) érdemes használni, melyek a testi (corporeal) vagy lelki (spiritual) aspektust fejlesztik. Ezek ugyanis egy-egy alkalommal rögtön három attribútumot is növelnek – ugyanannyi idő alatt: egy meditáció során a testi aspektus esetén az életerő, agilitás és testi erő, lelki aspektus esetén a koncentráció, az akaraterő és intelligencia is fejlődik.

Fókusz és rezisztencia **2. tipp:** Egy adott szférára vonatkozó fókuszképesség a Föld, Hold és Nap szférához tartozó liturgikus varázslatok hatékonyságát jelzi. Ez számmal nincs jelölve, a karakterlapon a kilenc szférájel bal oszlopának méretein követhető nyomon. Ha például a Hold-jel a legnagyobb, akkor a varázslatok a Hold szférában jóval erősebbek lesznek. A jobb oldali oszlop határozza meg a szférákkal szembeni ellenállást, vagyis ha itt a Nap jele a legnagyobb, akkor a Nap szférába tartozó varázslatokra leszünk a leginkább immunisak. A két szélső oszlop mérete határozza meg a középsőt, vagyis a szféraaffinitást: ennek eredménye igazából láthatatlan, de következtethető. Statisztikáink ugyanis ebből (is) következnek, illetve az adott szférához tartozó attribútumok és képességek (skillek) magasabb affinitás esetén gyorsabban növekednek.

Az „aspektusok” jelentősége **3. tipp:** Az aspektusok fejlettsége (testi, illetve lelki) három csoportra fejt ki hatását. A lelki aspektus a már felsorolt mentális attribútumokra, valamint a megfigyelés (observation), ismeret (lore), lelkek begyűjtése (harvesting) és manipuláció (manipulation) skillekre, valamint általában véve az összes liturgikus mágiakolára vonatkozik. A testi aspektus ezzel szemben a szintén felsorolt testi attribútumokat, a... hmm... kószának vagy erdőkerülőnek fordítsam ☹️? (ranger), akrobatika (acrobatics), védekezés (defense) és lopakodás (stealth) skilleket és a harci iskolákban való jártasságot határozza meg. Ezek fényében döntsön ki-ki, hogy melyiket szeretné fejleszteni.

Titkos tudományok **4. tipp:** A liturgikus mágia mellett a játék későbbi részében megismerkedünk az alkimiával is. Előre szólók, ez sem lesz egyszerű... Itt kérem halott anyaggal és az elemekkel dolgozunk, mindegyiküket hat elementáris, három fúziós (egyesítő) és három disszociációs (szétválasztó) formula segítségével manipuláljuk. A formulapárok (egyesítés és szétválasztás) az anyagi világ három jellegére hatnak: szubsztancia (a „kémikus”: egyesít/ki-von), forma (a „kovács”: összekovácsol/szétzúz) és mozgás (a „lakatos”: működésbe hoz/működésképtelenné tesz). Ez kicsit erőltetetten ugyan, de szintén megfeleltethető a három szférának. Az alkímista varázslatokat a „semleges” karakterek (tehát nem „lawful” és nem „chaotic”) tudják a leghatékonyabban használni. Ez elég nagy hülyeség, de ha túlságosan jó arcok vagyunk („lawful”), eresszünk szét a városban néhány Kód-démont, és máris visszaesünk semlegesre. (Kicsit drasztikus módszer, de a cél szentesíti az eszközt.) A „fúziós” formulákkal főként a magunk, illetve fegyvereink hatékonyságát növelhetjük, valamint új mágikus tárgyakat hozhatunk létre. A „disszociációs” formulákkal támadó varázslatokat készíthetünk.

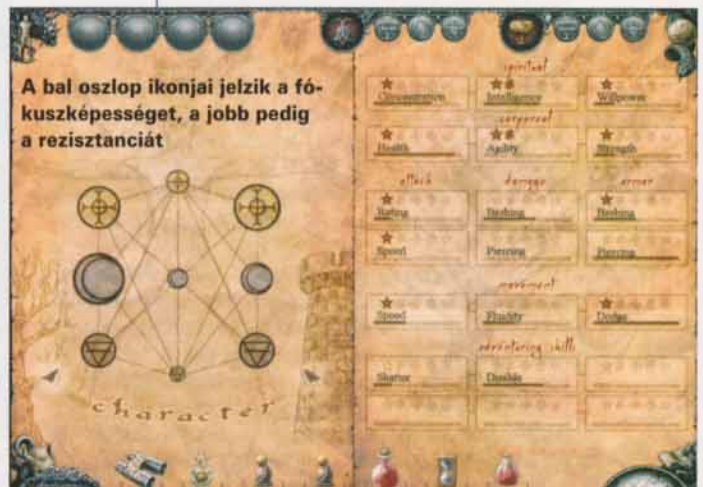
„Aktuális stamina” és „stamina limit” **5. tipp:** Azt hinné az ember, hogy a képernyő alján található piros és kék csíkot nem kell magyarázni. De. A piros ugyan evidens, ez a hápé, életerő, egészség (csak az legyen...) – kinek melyik tetszik. A kék azonban itt nem a „mana”, hanem a „stamina”. Arcátlan módon ugyanazt kell használnunk harc-

hoz, illetve varázsláshoz is. Két részből áll: a sötétkék csík jelzi a teljes rendelkezésre álló staminamennyiséget, ez egy-egy bevitt ütés, hárítás, félreugrás után csökken, amit egy világoskék csík jelez: ez az aktuális stamina, de ez mindig maradéktalanul vissza is töltődik. Amíg egészen kevés, addig csak reménykedhetünk, hogy ellenfelünk nem visz be valami szuperkritikált. A rossz hír: a varázslatok a teljes staminát, vagyis a staminálimitet csökkentik, amely meghatározza, hogy az aktuális stamina meddig töltődhet újra. Ez csak nagyon speckó (és drága) „stamina limit” gyógylöttyel állítható helyre. (Illetve alvással, de ez ugye teljes napot veszítünk.) Ha tehát elvárásolgattuk a staminát, és nincs ilyen italunk, harcolni sem tudunk majd, és jól meghalunk. Szóval csak óvatosan.

Meghalt Isador, éljen Isador! **6. tipp:** Nagy taplóság, hogy csak kilépéskor lehet menteni, és csupán szerény vigasz, hogy igazán „nem halhatunk meg” – ha ugyanis leüt az ellen, választhatunk a feltámasztás (resurrection) és az „újraprobálás” mellett. Ha feltámasztjuk magunkat, visszerülünk a pálya kezdetére, ahonnan újra el kell kutyagolnunk a csata helyszínéig, plusz veszítünk néhány órát. Ha viszont a másik lehetőséget választjuk, akkor a csata helyszínétől nem messze térünk magunkhoz, teljesen feltápolva, közben az ellenség sem gyógyul – ám egy teljes napot veszítünk. Van még egy lehetőség (level down location), amikor halálunk után szeretettel megkérjük a programot, hogy kicsit vegyen vissza a minket legyakó ellenség szintjéből. Ilyenkor visszatérve sokkal könnyebb dolgunk lesz, ám kevesebb XP-t is kapunk.

A rablás időrablás **7. tipp:** Ha marad idő egy fejezet végén, az továbbvihető. Kétször bizony kellene is fog, majd mindenki rájön. Sajnos sok ládában tényleg jó cuccok vannak, kár értük, de még nagyobb kár az időért... Érdemes esetleg berohangolni az új pályát, feltörni néhány ládát, majd újakezdeni a szintet.

Isador mint robotpilóta **8. tipp:** A játék elején Isador nagyon lassú, még futva is. De ha épp egy városban vagyunk, a térképen egy ikonra kattintva automatizálhatjuk, vagyis szép lassan átkocog a városon, és az adott helyre megy, míg mi megnézünk egy filmet a tévében, megebédelünk, esetleg főzünk egy kávé. **mazur**



A bal oszlop ikonjai jelzik a fókuszképességet, a jobb pedig a rezisztenciát

BIRODALOMÉPÍTÉS FELSŐFOKON

RISE OF NATIONS

Rengeteg apróság van, amire mind oda kell figyelniünk, ha sikerre szeretnénk vinni a Föld meghódításáért indított „szent hadjáratunkat” ☺. Ráadásul igen sok múlik azon, hogy az első időkben miket lépünk. Néhány jó tanács segítségével talán könnyebbé tehetjük a dolgokat.

Terjeszkedjünk bölcsen

1. tipp: A nagy térképen az első pár kör a viszonylag könnyű területfoglalásról szól. Gyekezzünk azokat a tartományokat elfoglalni, ahol újabb hadsereget kapunk, vagy stratégiaiag nagyon kedvező helyen vannak. Ezen azt értem, hogy vagy védelemre nagyon alkalmas, mert csak kevés kapcsolata van más vidékekkel (ilyen pl. Anglia), vagy sok irányban lehet tovaterjeszkedni. Szempont lehet az is, ha a helyszínen van az illető ország fővárosa, hiszen ha elfoglaljuk, a többi tartománya is a miénk lesz. A bónuszjövendelmekkel rendelkező területekkel csak ezt követően foglalkozzunk.

Spóroljunk a Tribute-al

2. tipp: Figyeljünk arra, hogy a Tribute néven futó diplomáciai valutából mindig legyen annyi legalább, hogy ellenfelünknek háborút üzenhessünk. Nincs annál bosszantóbb, ha egy tartományt azért nem tudunk elfoglalni, mert nincs rá forrásunk.

Szövetségesek

3. tipp: Szövetségeseket pár kör után érdemes beszervezni, mert akkor derül ki, mely államok életképesek, illetve ekkor még nem kerül olyan horribilis diplomáciapontba az aktus, mint a későbbiekben. Kettő-háromnál több szövetségesre amúgy sincs szükségünk, mert csak akadályoznának a további hódításban.

Mire költünk?

4. tipp: Nem célszerű kevéske Tribute-unkat területvásárlásra fordítani. A kevésbé védett általában könnyen elfoglalhatjuk, míg a durvábbat úgysem fogják nekünk eladni. Ugyanakkor a stratégiaiag fontos és/vagy veszélyes helyen található tartományainkat mindenképpen erősítsük meg, erre ne sajnáljuk az erőforrásokat. Ha nagyon híján vagyunk a diplomáciapontoknak, megtehetjük azt, hogy senkivel nem csatázunk: ilyenkor kapunk 25 Tribute-ot, ami nem egy vagyon, de valamit már kezdhetünk vele. Sok körben azért ne csináljunk ilyet, mert elmaradunk a hódításban, ami pedig a fő célunk.

Támadjunk közösen

5. tipp: Egy adott terület elfoglalásakor – különösen, ha erősen védett térségről van szó – mindig használjuk ki környezetlenül a szomszédos tartományok támogatását, akár úgy, hogy saját csapatunk állomásozik ott, akár egy szövetségesünk. A bónuszkartyákat is ilyen esetekre tartogassuk, a könnyebb csaták ezek nélkül is teljesíthetőek.

Valósídj törölve

6. tipp: A csataterképen is számos dologra kell odafigyelniünk. A legfontosabb az, hogy sose engedjük a gyengeségünknek, és hagyjuk szabadon folyni a játékidőt. Tapasztalataim alapján 5-10 másodpercenként mindig ki kell adni valami új parancsot kiadni, de az is előfordul, hogy egyszerre 6-8 feladatot is kijelölünk. Valós időben játszva reménytelenül lemaradnánk.

Felderítés

7. tipp: Induláskor ne legyünk lusták, és manuálisan jelöljük ki felderítőnknek a célt, amely elsősorban az ellenfél várható felbukkanásának iránya legyen. Mindig figyeljünk oda, merre jár: ha romokat talál, gyorsan szedjük össze vele a jutalmat, ha pedig darázs-fészekbe sétál (pl. ellenséges katonaság), rángassuk el onnan. Az első percekben a katonaságunkkal is végezhetünk felderítésekkel, de figyeljünk arra, hogy ne távolodjunk el túlságosan, és némi vizsgálódás után térjünk vissza városaink közelébe, hiszen előbb-utóbb mindig bekövetkezik a támadás.

Nyersanyag-termelés

8. tipp: Amennyiben valamilyen nyersanyagból túltermelés mutatkozik és mi épp nem tudjuk, vagy nem akarjuk magasabb szintre fejleszteni a kereskedelem szintjét, nyugodt szívvel irányítsuk át a felesleges munkásokat egy olyan munkakörre, ahol hasznukat vesszük, hiszen ilyenkor az ő munkájuk semmit nem ér. Az ipari kor (Industrial Age) eljövetele előtti időkben arra is ügyeljünk, hogy ne építsünk rögtön minden városhoz nyakra-főre farmot, fakitermelő üzemet, bányát, mert felesleges. Hosszú ideig elég, ha két városban fejlesztjük maximumra a nyersanyagtermelést (plusz a feldolgozóüzemet), a többiben pedig csak piacot és egyetemet húzunk fel.

Harc

9. tipp: A harc során szigorúan ügyeljünk arra, hogy a kijelölt egységek a számukra legideálisabb ellenségtípust támadják, és elkerüljék a rájuk veszélyes alakulatokat (pl. a nehézlövésű öljé az íjásokat, de kerülje a nehézgyalogságot). Utánpótlást szállító szekereket (2 db) mindig vigyünk, ahogyan táborokat (szintén 2) is. Utóbbiak képességeit se hagyjuk kihasználatlanul.

Figyeljünk az ostromgépekre

10. tipp: Az ostromgépekre mindig különös gondot fordítsunk, és nélkülük támadásba bele se kezdjünk. Mindig védjük őket erősen, elsősorban az ellenséges lovasságtól. Amennyiben a gép megtámad, és látjuk, hogy sokkal erősebb a serege, próbáljuk meg mindenképpen kiiktatni az ostromgépeit, még ha komoly áldozatokat is kell hoznunk, mert nélkülük csak nagyon sokára tud elfoglalni egy várost.

Az erődök előnye

11. tipp: Használjuk ki az erődök előnyeit is: nemcsak terület-növelők, de masszívak, el lehet bennük helyezni katonákat, akik ráadásul gyógyulnak is ott! Ez utóbbi lehetőséggel mindig éljünk, mert a gyógyulás ingyenes, szemben a méregdrága új egységekkel.

Uhu



Felderítőnket manuálisan irányítsuk, és kísérjük figyelemmel a mászkálását, hogy minden romot (bónuszcuccot) összegyűjtsön

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 ÁRUMÁZAK

MEDIA MARKET

ELECTRO WORLD

SZENZÁCIÓS NYÁRI ÁRAK A GERICOMTÓL



199.900 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
- CD író + DVD Combo Drive
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mbps, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 256mm x 38mm, 3kg



MAGYAR PC MAGAZIN
TESZTGYZÉTES
2003/01

219.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

249.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

249.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook!



279.900 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 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Windows XP Home ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lencsék Z25 nyomatékos ajándékba!

299.900 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 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lencsék Z25 nyomatékos ajándékba!

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 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!



289.900 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 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 325mm x 270mm x 41mm, 3,2kg
- Gericom hordtáska

399.900 FT

GERICOM FRONTMAN FORCE

- 17" TFT (1248x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2660MHz 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 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 2x USB port v2.0, 1x PCMCIA
- A4Tech Radiós Multimédiás Billentyűzet
- A4Tech Rádiós (3 gombos, görgős) egér
- 406mm x 334mm x 48mm, 7,9kg



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

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Legelőször is szíves elnézéseket kérem, amiért még mindig nem jött össze a GeForce grafikus kártyatesztet ellensúlyozó ATI cikk, de még csak mostanában szálíngóznak kis hazánkba az első tesztermékek. Természetesen nem felejtettem el az ígéreteket, és amint összejön a megfelelő számú tesztalany, azonnal elkészül a cikk is! Addigis töltsön el mindenkit boldogan az a tudat, hogy e hónapban is van bőségesen mit olvasni. Ha esetleg úgy gondold, hogy a közeljövőben komolyabb hangrendszert, netán egy DVD-író-t szeretnél magadénak tudni, egy remek kis összefoglalót olvashatsz aktuális számunkban. Mindemellett akad még némi hardveres egyveleg, processzor tuning, és még sok más is. Az pedig már biztos, hogy következő számunkban sokak kérése teljesül, hiszen máris készülődik nagy AMD-s alaplaptesztünk (hogy csak a jéghegy csúcsát említsem).

ZeroCool

SZÍNESEBB A VILÁG

A Samsung, a világ első számú TFT-LCD gyártója újabb vállalkozásba fogott. Már sokszor voltak elsőik valamilyen, ám ez természetesen nem volt elég nekik. Ezúttal is egy egészen új elképzeléssel rukkoltak elő. Előállították ugyanis a világ első, 4 színű TFT technológiáját. Mint tudjátok, az átlagos monitorok, tv-k és TFT-k három színösszetevővel dolgoznak. A piros (red-R), zöld (green-G), valamint kék (blue-B) / RGB alapszínekből minden létező szín kikeverhető. Az új elgondolás szerint a negyedik egy úgynevezett alárendelt pixel, mely fehérben pompázik. Azért vezették be, mert segítségével jó-

val világosabb értékeket lehet elérni, mint korábban. Ezt a gyakorlatban akkor fogjuk észlelni, amikor mondjuk egy játékban a nap bevilágít az arcunkba. További érdekessége ennek a megoldásnak, hogy a korábbiaknál jóval kevesebb energiát használ fel, mint az átlagos TFT-LCD-k.

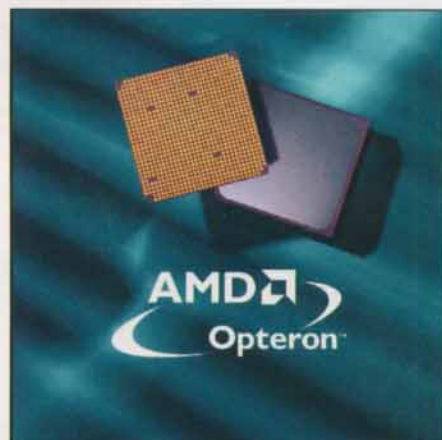


NFORCE 3 – HISZED, VAGY NEM HISZED

Ugyan még nem érkeztek meg az NVIDIA hivatalos nForce 3-as sajtójelentései, több hardveres internetoldalon gyakorlatilag egy időben jelentek meg róla azonos adatok. Lássunk néhány, kis szerencsével biztosnak mondható paramétert:

Socket 940-es CPU-foglalat az AMD Opteron processzorokhoz, NVIDIA nForce 3 pro150-es chipset, Dual-Channel memóriarchitektúra, maximálisan 8 GB, PC2700/PC2100/PC1600-as memória támogatása, 1 db 8-szoros AGP és 5 PCI foglalat.

Az nForce alaplapok egyébként mindazoknak jól jöhetnek, akik nem akarnak sokat szerelgetni. Ezekre az alaplapokra szinte minden integrálva van, a működéshez csak egy processzort és némi memóriát kell beszerezni. Amint megérkeznek az első teszt-példányok, a képességeikről is beszámolunk majd.



HALF-LIFE 2 TÁMOGATÁSRA FEL!

Már nagyon várjuk az AMD – remélhetőleg – legújabb nagygépját, a Hammer nevezetű, 64 bites utasításkészlettel rendelkező processzort. Az operációs rendszer már adott hozzá, ám mit sem érne az egész megfelelő, további szoftveres támogatás nélkül. Az idő múlásával egyre jobban kezdik felfedezni a játékefejlesztők, hogy mi mindenre is jó ez a proci. Ezúttal a Valve rendkívüli alkotásába, a Half-Life 2-be tuszkolják bele a különlegességeket. Lényegében ettől nem feltétlenül lesz szebb a játék, mindazonáltal maximális felbontáson akár 20-25 százalékkal is gyorsabb lehet, mint más rendszereken. A HL2 mellett egyébként elérhető lesz az UT2003 és a Counter-Strike 64 bites változata is, melyek szintén igencsak népszerű alkotások (remélhetőleg még egy jó ideig).

102



Hangfalteszt
5.1, vagy amit akartok

106



DVD-író teszt
CD után szabadon

112



Proci-tuning
Hogyan tovább?

TÖRTÉNELMI ÖRÖKSÉGÜNK

Biztosan minden számítógép-tulajdonos ismeri a jelenlegi és az egykori lemezmeghajtók egy részét. Ma már jobbára csak az 1,44-es megoldással találkozhatunk, de megannyi változatot használhatunk az évek folyamán. Bizony, az évek. Tudja valaki, hogy pontosan milyen régre tekint vissza a floppy lemez feltalálása? Nos, immáron 34 éve, hogy megjelentek a hajlékonylemezek, az Imation (bár akkor még 3M-nek hívták – ender) cég jóvoltából. 1969-ben az első, megvásárolható változatok 8 colosak voltak. Jóval kevesebb adat fért rájuk, mint napjaink lemezeire, mindössze 300 KB-nyi adat tárolására voltak alkalmasak. Érdekeség, hogy ez az adattárolási eljárás volt minden idők leghosszabban életben maradt megoldása, bár igaz, hogy egykor nem is fejlődött olyannyira villámsebessen a technológia, mint napjainkban. Még egy ideig pedig biztosan közöttünk marad az adattárolási eljárás, hiszen az elmúlt hónapokban végzett felmérések szerint az emberek mintegy 80 százaléka még mindig vásárol lemezeket.



MIT NEKÜNK BLUE-RAY?

Az utóbbi hetekben, hónapokban megsokszorozódtak azok a hírek, melyekben a legújabb adattárolási eljárásról, a mágikus kék lézerről hallhatunk. Mindez nem ingatta meg a Hitachi és a Maxwell párosát, amelyek közösen egy teljesen új DVD-technológiát fejlesztettek ki a közelmúltban. A Blue-Ray, a maga „kis” 50 GB-os kapacitásával el is törpülhet mellette. Az egyelőre Terabyte DVD-nek nevezett lemezekén ugyanis nem kevesebb mint 1 terabájt (1) adat tárolható (ez mintegy hússzorosa a kék lézereknek). További meghökkentő dolog, hogy a mai DVD-kel ellentétben (melyek maximum kétrétegűek lehetnek), a Terabyte-DVD-t akár 200 réteg is felépítheti. Ezt az úgynevezett „transzparens polimer” kialakításának köszönheti, amely amennyiben feszültséget kap, képes árnyalatot vesz fel. Ez a felület olvasható, avagy írható. A legszebb az egészben, hogy már nincs is olyan messze

a megjelenése, hiszen a jelenlegi felmérések azt mutatják, hogy az első, megfizethető változatok már 2007 elején a boltokba kerülnek. Hogy mit fogunk ennyi helyen tárolni, az egyelőre rejtély... (szerintem 3-4 játékdemó fog akkor felférni rá... Sebaj, majd Blue-Ray GamesStar! – ender)

FEJLŐDIK A KIS

AIBO

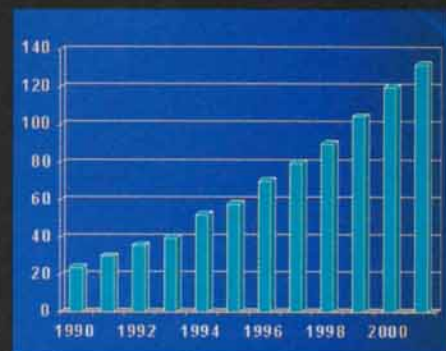


Már elég régóta kapható világszerte a Sony sikeresnek mondható robotkutyusa. Már felbukkanásakor is igen sok mindent tudott, legalábbis amit egy első modellnek tudnia kellett. A legújabb fejlesztéseket az Entertainment Robot Americának, vagyis az ERA-nak köszönhetjük. Szoftverük lehetővé teszi, hogy a „robotdög”-gel immáron akár e-mailen keresztül is kommunikáljunk. Bárhol is vagyunk a világon, egy egyszerű, telefonról elküldött SMS-parancsban megkérhetjük a mindenre kész kutyát, hogy végezze el a napi teendőket. Na jó, még mindig nem képes kulcsra zárni az ajtót, vagy bevásárolni, de egy-egy pillanatfelvételt készíthetünk otthonunkról. Természetesen a kép elkészülte után rögvest visszaküldi a mi e-mail címünkre, így rögtön láthatjuk az eredményt. Az Aibo Eyes szoftver alig kerül többé 100 dollárnál, és kezelése teljesen egyszerű. Kár, hogy hazánkban nem nagyon lehet beszerezni, de talán jobb is így. Nem biztos, hogy túl sokan akarnának közel 1300 dollárt (kb. 280 ezer forint) kipengetni érte...

NÖVEKSZIK A PC-PIAC

Hosszas találgatások és rossz hírek terjedése után mégiscsak úgy tűnik, hogy növekszik a PC-k piaca. Több piacelemző cég is végzett az elmúlt időszakban felméréseket, és egybehangzóan megállapították, hogy egyre több PC és hardverelem fogy. Az egyes kutatócégek az előző év ugyanazon szakaszához képest 6-8 százalékos növekedést jósolnak, ha az utóbbi hónapok tendenciája fennmarad. Az egyetlen „probléma” manapság, hogy sokan olyan számítógépet vásárolnak, amellyel 2-3 évig is számolnak. Következésképpen ők már nem vásárolnak igen hosszú ideig. Mások pedig egyre több komputert építenek be a háztartásba, kezdve a játékos célállomástól, egészen a munkállomásig. A Gartner cég elemzőjének, George Shiffler véleménye szerint idén összesen

137 millió számítógépet adnak el világszerte, közel 7 százalékkal többet, mint 2002-ben.





Újabb fejezetéhez érkezett az NVIDIA és a 3DMarkot megalkotó Futuremark harca. A szoftverfejlesztő állítása szerint a chipgyártó legújabb drive-reibe is több csalást rejtett. Ezek állítólag elősegítik, hogy a tesztprogram közel 25%-kal jobb eredményeket jelezzon termékeinél, mint amire a kártyák valóban képesek. Az NVIDIA ezzel szemben azt állítja, hogy mivel menet közben ki kellett szállniuk a fejlesztésekből (illetve nem vehetnek részt a jelenleg is több százezer dollárt felölő „Beta Program”-ban), a Futuremark szándékosan úgy akarja beállítani termékeit, hogy azok nagyon rosszak. Egyelőre nem tudhatjuk, hogy mi az igazság, de az is lehet, hogy sohasem tudjuk meg... Az NVIDIA-nak egyébként szilárd meggyőződése, hogy a 3DMark 2003 nem alkalmas a mai kártyák tesztelésére, mert több olyan effektust nem is használ, amikre nemcsak saját kártyáik, hanem a rivális ATI termékei is képesek.

NVIDIA vs. FUTUREMARK



TÖLTÜNK, TÖLTÜNK?

Az interneten naponta több százezer állomány vándorol egyik gépről a másikra. A legnagyobbak folyamatosan méregetik, hogy melyik programot pontosan hányszor is töltötték le. A jelenlegi csúcstartó a világszerte hihetetlenül népszerű ICQ, melyet eddig közel 230 milliószor töltöttünk le a netről (egészen pontosan 229 363 307-szer, ami a cikk megjelenésének pillanatáig további komoly



tízezrekkel növekedhet ☺). Úgy tűnik azonban, hogy ezt a rekordot hamarosan megtöri a még népszerűbb, Kazaa nevezetű fájlmegosztó program. Érdekesség, hogy míg jelenleg mindkét szoftver teljesen legális, a Kazaa-t folyamatosan támadja a RIAA, amely szerint csak és kizárólag illegális fájlcsereberére használható (ez szent meggyőződésük, holott alig néhány hete veszítették el a pert).



ÚJABB KALÓZ KERÜLT KÉZRE



Az illegális szoftverkereskedelem ellen harcolók újabb nagy sikert könyvelhettek el ez év májusában. Egy 25 éves, jelenleg még tanuló emberkét kaptak el ugyanis Bangkokban, aki nem kevesebb mint egymilliárd dolláros kárt okozott az amerikai szoftvercégeknek. A letartóztatott M.V. állítólag a legkeresettebb digitális bűnözők listáján szerepelt már egy ideje. Arról egyelőre nem érkezett jelentés, hogy pontosan hogyan is sikerült elkapni, és hogy egyáltalán milyen büntetésre számíthat. De az biztos, hogy igencsak jó ügyvédi védelem alatt is hosszú időre börtönbe kerül.

NV36 MÁR NYÁRON?

Annak ellenére, hogy az NV35-öt még csak alig néhány hete mutatta be az NVIDIA, egyes információk szerint már a nyár végén a boltokba kerülhetnek a legújabb chipjüket alkalmazó grafikus kártyák első példányai. Az NV36-ról egyelőre még semmit sem akart elárulni a cég, ami végül is érthető. Valószínűleg várnak még az ATI lépésére, mely a soron következő, esetleg döntő fontosságú megjelenés lehet. Továbbra sem lehet semmit se tudni a már korábban előbukkant, NV40 kódnévvel ellátott megoldásról, amelynek valóban bizonyítania kell. Az NVIDIA az utóbbi időben igencsak kapkodni látszik, annak ellenére, hogy jó néhány éve áll a grafikus kártyák piacának élén. Am lehet, hogy éppen ez volt a probléma, kicsit elkényelmesedtek az urak, és azt hitték, hogy továbbra is minden olyan „simán” megy, mint eddig. Az ATI azonban folyamatosan „rálicitál”, amiből mi, játékosok csak annyit érzékelünk, hogy sosem tudjuk pontosan, melyik termék mit is tud...



Örökítsd meg a legszebb pillanatot...
rögzítsd a legérdekesebb képsorozatot...
küldd tovább weben...
legyél Te is ott a net-konferencián...
a **Genius** digitális kamerával!

Genius 



G-Shot P210 DIGITAL CAMERA

- 2,1 megapixel felbontás
- színes 1,5" TFT LCD kijelző
- 2x digitális zoom
- 8MB flash memória, SD/MMC bővítési lehetőség
- web-kamera üzemmód

Ne hagyd ki!



DSC-1.3M TFT DIGITAL CAMERA

- 1,3 megapixel felbontás
- színes 1,5" TFT LCD kijelző
- 2x digitális zoom
- 8MB flash memória, SD/MMC bővítési lehetőség
- web-kamera üzemmód



VideoCAM Live

- Tollméretű digitális fényképezőgép, PC-kamera és web-kamera
- 300 000 pixel felbontás
- LCD kijelző



VideoCAM Web

- 300 000 pixel felbontású web-kamera
- max. 30fps képfrissítés
- USB csatlakozás



VideoCAM Express

- 100 000 pixel felbontású web-kamera
- USB csatlakozás



TAIWAN
SYMBOL OF EXCELLENCE
2003 WINNER

web: www.genius.hu

Képviselet: G.Network Kft.
1139 Budapest, Teve u. 9/c. fsz.
Tel.: 239-7021, Fax: 452-0720

CREATIVE LABS NOMAD JUKEBOX 2

■ CÉG: Ramiris ■ TELEFON: 412-4300 ■ ÁRA: 89 900+áfa
 ■ WEBSITE: <http://www.creative.com/>

Az általános MP3-lejátszók egyik legnagyobb problémája, hogy nem túl sok zenei anyag fér el rajtuk. Ezzel a gonddal persze csak a kicsiny, memóriával ellátott lejátszók küszködnek, hiszen a CD-s változatokra többórányi muzsika pakolható. Utóbbiakkal viszont az a probléma, hogy egyiknek sem elég hosszú a rázkódásvédelme, még a legjobbak is meg-megakadnak bizonyos időközönként. A Creative már jó néhány éve kitalálta a megoldást, mely a Nomad Jukebox képében vált kézzelfoghatóvá. Ebben egy kisméretű merevlemez építettek, aminek köszönhetően nagyon sok zenét másolhatunk rá, és végre-valahára megszűntek a rázkódásból adódó kellemetlenségek. A Jukeboxnak már több verziója is napvilágot látott, jelen esetünkben a 2-es verziót volt szerencsénk kipróbálni. Ebben a típusba egy 10 GB tárolókapacitással ellátott merevlemez helyeztek

(a Jukebox 3-ba 20 GB tárhely került, ám az jóval drágább is). Erre, a lejátszóhoz képest felettébb tetemes területre nemcsak zenéket, hanem bármilyen fájlt is másolhatunk. A tápfeszültséget egy izmosabb elem formájú akkumulátor szolgáltatja, amely kihasználtságtól függően elég sokat kibír. A lejátszó többféle kódolású MP3-mal is megbirkózik, a WMA-támogatásról nem is beszélve. Igazából nem is lehetne kivétlenül találni benne, egyetlen kivétellel. Ahhoz túlságosan nagy, hogy folyamatosan a kezünkben vagy zsebünkben legyen, ha viszont eltesszük tatyónkba, nem tudjuk állítani. Ugyanis a fejhallgató zsinórjáról lespóroltak egy távirányítót, amely véleményem szerint nagyon is hiányzik a teljességhez. Mindent összefoglalva persze egy remek készülék, amelyet főleg azoknak tudnánk ajánlani, akik viszonylag sok fájlt szoktak hurcolászni. Egy átlagos merev-

lemezrel ellentétben ezt menet közben is buherálhatjuk, és olyan sok zenét tudunk rátenni, hogy akár folyamatos hallgatás mellett a Földet is körbeutazhatjuk ☺.



Értékelés

84

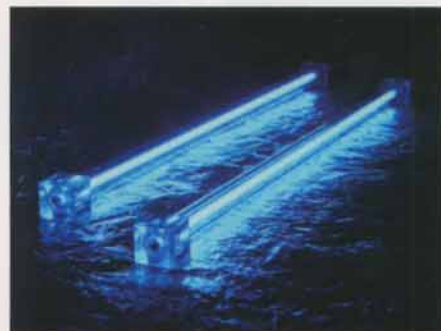
- praktikus
- rengeteg tárhely
- kicsit nehéz
- nincs távirányító

BITSPOWER COLD CATHODE LIGHT KIT

■ CÉG: Pak Rt. ■ TELEFON: 273-0850 ■ ÁRA: N/A
 ■ WEBSITE: <http://www.bitsmodding.com/>

Az ideai CeBIT kiállítás rengeteg érdekességgel szolgált, mint azt már olvashattatok nálunk. A tavalyi évhez képest tovább fokozódtak a különféle házkészítők legtitkosabb álmái, és újabb borzalmakat vagy éppen meglepő alkotásokat mutattak be. A show egyik, egyértelműen elég nagy visszhangot kapott háztípusa az volt, melynek falai és minden egyes alkatrésze üvegből, avagy adott esetben műanyagból álltak. De miért is jó ez? Túl azon, hogy ma még eléggé egyedinek számít, remek ötleteknek adhatott alapot. Ilyen a Bitpower által megalkotott Cold Cathode Light Kit is, mely egy kicsikét, ha úgy vesszük sci-fis küllemet kölcsönözhet gépünknek. Hosszúkas dobozában több alkatrész is található. Először is kezünk ügyébe kerül két, neonszöszörű alkatrész, ezek átalakítója és 12 Voltos csatlakozója. Alig néhány perces büttykölés után összeállíthatjuk az egész „szerke-

zetet”, és már csak egyetlen pillanat választ el attól, hogy mindenki felfigyeljen gépünkre. A szintén mellékelt kapcsolóval bármikor ki-, illetve bekapcsolhatjuk a küttyüt, így nem kell külön lehúzógatni semmit, ha esetleg egy késő éjjeli LANparti közepette már zavarná a szemünket. Most biztos többen arra gondoltok, hogy szépen nézhet ki, de ha már olyan sok alkatrész melegedik a gépünkben, akkor ez miért ne tenné (mint egyébként a neonszöszök általában). Nos, a legfontosabb különlegessége, hogy – miként a neve is mutatja: „Cold Cathode” – távolról sem melegszik fel annyira, mint bármely más alkatrész a gépünkben (még a floppymeghajtó is több hőt adott le egy formázás után ☺). A leírása szerint mintegy 15 ezer óráig biztosan működik (ez hozzávetőlegesen 1,71 év), így elég szép élettartamra tesz szert. Természetesen mi választhatjuk ki a színét, hiszen



nagyon sokféle változatban gyártják. Hamarosan itthon is bevezetik, és akkor bárki kedvére csinosíthatja a gépét.

Értékelés

90

- ötletes megvalósítás
- egyedi lehetőség
- macerás az elhelyezése
- sok kábelt kell elrejtetni

SAMSUNG CD YEPP

■ CÉG: Bluefish Computers ■ TELEFON: 214-4587 ■ ÁRA: Bevezetés alatt
 ■ WEBSITE: <http://www.samsung.hu/>

A normál, csak audio CD lejátszására alkalmas hordozható eszközök ideje lejárt. Ma már főként azok dominálnak, melyek akár az MP3-as zeneformátumot is felismerik, és a jobb típusok különféle tömörítésekkel is képesek megbirkózni. A még jobb kategória egyes képviselői egy további formátummal is megbirkóznak, nevezetesen a WMA-val (Windows Media Audio – a Microsoft igen erőteljes próbálkozása az audioformátumok terén). A Samsung legújabb megvalósítását sikerült ezúttal tesztelnünk, mely az MCD-HM920-as jelzést viseli. Küllemét remekül alakították ki, alig valamivel nagyobb az átmérője, mint egy egyszerű CD lemezé. Kicsit lehetne ugyan vékonyabb, de akkor már bizonyosan csak napelemekkel lenne képes energiát csiholni... Fejhallgatóján – a bizonyos lejátszókról hiányolt – távirányító is megtalálható, melyen keresztül mindent beállíthatunk. Túl azon,

hogy lépkedhetünk a fájlok és könyvtárak között, beállíthatjuk a hangszíneket (négy, előre programozott beállítás közül választhatunk). Az energiát két akkumulátor szolgáltatja, amelyek közvetlenül a lemez alatt rejtve találhatók. Érdekeségük, hogy huzamos terhelés mellett is nagyon sokáig bírják. Egy idő után már azon gondolkodtam, hogy valamiféleképpen elromolhatott a szerkezet, hiszen túl sokáig tudtam hallgatni ☺. Ha ez nem lenne elég neked, a Samsung rád is gondolt. Egy extra, kételemes tartót is csatlakoztatunk rá, amely a további energiaellátást hivatott ellátni. Szintén meglepetést okozott, hogy nagyon is elfogadható rázkódásvédelemmel lett ellátva. Csak igen hosszú, folyamatos rángatás mellett akad meg először a zeneszám. Ez egy olyan képesség, mellyel sajnálatos módon nem túl sok meghajtó büszkélkedhet. Remek kis lejátszó, melyet mindazoknak bátran



ajánlunk, akik a zene megszállottjai.

Ha esetleg nem vagy megelégedve a „kevés” memóriával ellátott MP3-lejátszókkal, túl sokat pedig nem akarsz költeni a merevlemezrel felszerelt megoldásokra, ez az ideális választás.

Értékelés

89

- remek hangzás
- kiváló élettartam
- őszintén? Nehéz lenne megoldani

SIEMENS SL55

MERCURY MP330

■ **CÉG:** Siemens Magyarország

■ **TELEFON:** -

■ **ÁRA:** Szolgáltatótól függ

■ **WEBSITE:** <http://www.siemens.com/>

A mobiltelefonok Mini Cooperje, a kényelem és elegancia egy-értelmű megtestesítője.

A Siemens jó ideje igyekszik egyre jobb és jobb mobilokat készíteni, és be kell hogy valljuk, szerintünk ezúttal valóban remeket alkotott. A Siemens S55 után megérkezett a szó szerinti kistestvér, az SL55. Mindössze 79 grammos súlyának és parányi méretének (81,6x44,5x21,9 mm) ellenére is hatalmas élmény kézben tartani. Nemcsak azért, mert remek a kialakítása, hanem mert tudása a legkiválóbb mobilokéval vetekszik. Háromnormás, vagyis 900-as, 1800-as, illetőleg 1900-as hálózaton is remekül használható. Mint a képen is látható, a dívatnak megfelelően rejtett antennás a kicsike. Ahhoz képest, hogy milyen hamar lehet maximálisan feltölteni, kiválóan bírja a gyűrődést. Színes kijelzője sokkal jobb minőségű, mint a korábbi változatoké. Úgy tűnik, sikerült megtalálni a megfelelő fényerősséget is, hiszen az SL55 már remekül látható (az S55-ről sajnos ezt nem mindig mondhattuk el). A 4096 színt egyébként 7 soros karakterkiírásban és 101x80 pixeles felbontásban jeleníti meg a készülék.

Funkcióit gyakorlatilag óráig sorolhatnánk, ezért csak néhányat említenék meg. Ébresztő, T9-es szótárprogram (gyorsíráshoz remek segítséget nyújt), programozható gyorsgombok, konferenciahívás, hívásdíjkijelzés, hívásvázolás (kellemetlen barátok, reszkesetek ☺), MMS, hanghívás, WAP, Java és még ezernyi érdekesség. Természetesen játékok is találhatóak benne, éppúgy mint a polifonikus hangzást előlító hangketyere.

Hogy is fogalmazhatnánk meg? Király? Lényegében minden megtalálható benne, és aki elengedhetetlennek tartja a ma már gombamód szaporodó digitális fényképezési kiegészítést, annak sem kell csüggednie. Ugyan nincs beleépítve, de bármikor csatlakoztathatjuk rá a Siemens saját gyártmányú szériakameráját, melyet a gyártó több készüléke is remekül kezel. Szóval szép is, jó is, praktikus is, és kiváló választás mindenkinek.



■ **CÉG:** Mercury Impex Kft.

■ **TELEFON:** 221-3020

■ **ÁRA:** 32 800 Ft+áfa

■ **WEBSITE:** <http://www.btc.com.tw/>

Egyre több gyártó jelenik meg a piacon, folyamatosan töpörödő MP3-lejátszókkal.

A nagy, tenyérnyi CD-s lejátszók mellett egyre népszerűbbek a parányi memóriás modellek. Ennek fő oka – a méret mellett –, hogy ezekben nincs mozgó alkatrész, így jóval strapabíróbbak CD-s vagy me-revlemez társaiknál. A Mercury MP330-as lejátszója leginkább tudásával tűnik ki a tömegből, ugyanis az MP3-lejátszás mellett egy FM-rádiót is belesűrtettek az apró szerkezetbe, amely 30 csatornát képes megjegyezni. A lejátszáson kívül akár rögzíteni is tudjuk a rádióműsorokat, valamint egy kis „jack” bemenet segítségével külső egységre is felvehetünk zenéket. A beépített mikrofonnak köszönhetően diktafonként is használható. A felvételeket közvetlenül kódolja MP3 formátumba, így lényegesen kisebb helyet foglalnak el a 128 MB beépített memóriából. A háromsoros kijelző este is használható, ugyanis kék háttérvilágítás teszi jól olvashatóvá. Az ID3 Tag-támogatásnak köszönhetően a számcímek és az előadók neve is olvashatók. USB-n keresztül csatlakozik a számítógéphez, így a zenék feltöltése a legegyszerűbb módon elvégezhető. Extra funkcióként nem csak MP3-lejátszóként, hanem adathordozóként is funkcionál. A készülék programja firmware-rel frissíthető (ezek újabb verzióit folyamatosan felteszik a hivatalos oldalra), így a szolgáltatások mindig naprakészek. A lejátszó alapszolgáltatásai szintén figyelemreméltóak, ugyanis A-B loopingot is tud (ismétléses lejátszás), valamint alváskapcsoló és 5 előre beállított equalizer is szerepel az opciók között. Az áramellátást egy darab AAA ceruzaelem szolgálja, amely 15 órai folyamatos lejátszást tesz lehetővé. Hogy a külső behatásokról megóvjuk, övre akasztható tépőzárast is kapunk hozzá, így sportolás közben is nyugodtan nálunk lehet. Képességeit figyelembe véve a nagy nevek mellett jó eséllyel indul a vásárlók kegyeiri folyó küzdelemben.



Értékelés

88

- kényelmes kialakítás
- kijelzőjének minősége
- rengeteg funkció
- jobb is lehetne

Értékelés

80

- rádió
- az ára bizony lehetne alacsonyabb
- nem csak zenéket szállíthatunk rajta

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



5.1-ES RENDSZEREK

Filmeznél? Nyomatnád a rákenrott? Lebontanád a szomszéd falait, csak hogy idegedd őt? Esetleg kellemes dübörgéssel akarod megajándékozni a ház lakóit? Né tán bulit tartasz? Akkor kéne valami, amin át megszólalhat a PC-d. De „melyiket válasszam?”

A PC univerzális masina. Nemcsak játszani, netezni, szöveget szerkeszteni lehet rajta, hanem mozizni is. De bármilyen tevékenységet is folytassunk, a lényeg az, hogy számítógépünk hangokat is képes kiadni. S a mai hangkártyákkal, illetve integrált hang-chipekkel – amelyek mind támogatják az 5.1-es rendszereket – szinte minden lehetséges. Ezért ideje volt, hogy megnézzük, izééé, meghallgassuk azokat a rendszereket, amelyek segítségével a komplett multi-média-élmény beköltözhet nappalinkba... vagy egyszerűen csak a gépünk mellé. Ebben a tesztben csak és kizárólag 5.1-es rendszereket vizsgáltunk meg, mivel ez manapság az egyre inkább elterjedőben lévő standard.

A vizsgálathoz múltkori hangkártyatesztünk győztesét, egy Sound Blaster Audigy 2 Platinumot használtunk. Ennek tesztprogramjaival fűleltük a térbeli hangzást, a zenei teljesítményt pedig egyrészt Beethoven V. szimfóniájával (Bécsi Filharmónikus Zenekar, vezényel Sir George Solti), másrészt a Dreamhunter zenekar You Take My Breath Away című nótájával figyeltük meg. A játékok hangeffektjeiről a Quake III gondoskodott. A hangfalrendszerek tesztjéhez egy rövid gondolatot hozzá kell tennem: mivel a pontos hang tulajdonságok megállapításához több tíz millió forintos hangstúdió szükséges, így a hangminőségre vonatkozó megállapítások szubjektívek. Úgy hiszem, immáron elegendő lesz a bevezetőből, lássuk a konkrét, mindenkit érdeklő nagyjúkat.

ALTEC LANSING MODEL 251

A LEGEGYSZERŰBB RENDSZER

Nagyon fontos leszögeznünk valamit, amikor ezt a rendszert csomagoljuk kifelé. A precízen bedobozolt hangszórók csak és kizárólag PC-s használatra készültek. Emiatt ne is keressünk extra bemeneteket vagy különleges okosságokat: a subwoofert a szokásos 3 kis jack segítségével tudjuk hangkártyánkhoz kapcsolni. Ez egy ekonomikus PC-s rendszer, így sem távirányító, sem extra külső vezérlés, sem pediglen egyéb frinc-francok nincsenek hozzá. Minden vezérlési feladatot hangkártyánk kontroll-paneljával tudunk elvégezni (magyarán ne feledjük ezt telepíteni). Összeszerelése igen egyszerű, minden szatellit beépítve hordozza saját kábelét, amelyeket még el sem lehet keverni az összekapcsolásnál. Hangja kellemes, bár a rengeteg beépített műanyag miatt meglehetősen plasztikus. Szimfonikusoknál nem volt elég dinamikus, így inkább techno- vagy elektronikus zenékre javallott. Ennek oka, hogy a subwoofer meglehetősen lomha, ami egy filmnél vagy játéknál igencsak jót tesz a robbanás visszhangjainak. Mindamelllett persze a Surround

gomb tekerésével lehet a subwoofer brummogását növelni, és enyhíteni. Végső hangereje nem túl magasasló: ne ezzel csináljunk diszkót, csak otthoni használatra javasolt. Aki egyszer kicsomagolta, soha ne dobozolja vissza: sok káromkodást megspórol az életéből ☺. Persze természetesen nem is feltétlenül az a cél, hogy minden nap ki-be csomagoljuk az egész rendszert.



Cég:
Telefon:
Ar:
Honlap:

Pixel Multimédia
266-6059
24 900 Ft + áfa
<http://www.altec-lansing.com/>

Ar: 9/10
Design: 8/15
Teljesítmény: 18/25
Összeszerelés: 9/10
Extrák: 8/15
Hangminőség: 18/25

70%

OZAKI HMO30

MINDENFÉLE FORDÍTHATÓ



Ez a készülék kicsit komolyabb használatra való: alapvetően nem PC-s rendszerekhez szánták, hanem DVD-s házimozihoz. Ezért a subwoofere-n meglehetősen sok csatlakozási lehetőség található (az 5.1-en kívül CD és tv is). Szerencsére az Ozaki mellé nagy kábelhalmot és egy pófás „távközpöt” kapunk (ez utóbbihoz sajnos nincs elem, ejnye-bejnye). A PC-hez fordítókon keresztül csatlakozhat. Szerelése nem bonyolult, hiszen az egyes szatellitkekhöz vezetőkábelek

PHILIPS A5.600

AMELYBEN NEM CSAJÓDOTTUNK

Első látásra furcsa volt ez a rendszer az esetlenné tűnő kis hangszóróival, de a Philips név már sejtetett valamit. Külön előnye az A5.600-asnak, hogy akár Xboxhoz is csatlakoztatható (illetve bármilyen digitális kimenetű rendszerhez, ugyanis a ketyere is ilyenekkel rendelkezik). A szatellitkekhöz beépített kábeleket kapunk, szerelése pofonegyszerű: a lényeg az, hogy mi magunk ne felejtsük el, melyik hangszórót melyik lukba dugtuk (ugyanis nincs feltüntetve a picikéken, hova is való, bármelyik bármelyikkel felcserélhető véletlenül, és ez gondokat okozhat).

Nagy örömmel találkoztam magas hangokkal is jócskán, a könnyen használható távirányító segítségével a basszus és a magas szinte hi-fisen állítható. Ebből is látszik, hogy ezt a készüléket a zenét hallgatók figyelembevételével (is) tervezték. Tehát a mélynyomó teszi a dolgát tisztességgel (nemcsak előre, hanem a padló felé is), ott vannak a magasak is, egy kicsit középtájt adódnak gondok, ámde egy jó rockmuzsikánál ez nem annyira tűnik fel. Beethoven mester sem forgo-

lódna a sírjában ezt a készüléket hallgatva, hiszen dinamikus, gyors felfutásokat produkált. Maximális hangereje nem túl nagy, magyaráz csak szobai használatra ajánlom. Erősen javasolt viszonylag normális hangerejű használata, úgy szepen, tisztán szól (Chopint is bevontam a tesztbe, komolyzene hallgatására nagyon jó a készülék). A szatellitkeket falra szerelhetők. PC-hez, filmhez és főleg hi-fihez ajánlatos.



Cég:
Telefon:
Ár:
Honlap:

Napfény Kft.
463-9030
39 920 Ft+áfa
<http://www.philips.com>

Ár:	9/10
Design:	12/15
Teljesítmény:	21/25
Összeszerelés:	10/10
Extrák:	9/15
Hangminőség:	22/25

83%

TESZTJE

HETEN, HAT HANGSZÓRÓVAL, ÖT PONT EGYEN

névvel vannak megjelölve. A fadóbozos mélynyomó kellemes súlyú, s az ígért 185 wattos teljesítmény sem rossz. A kis hangszórók 3 felé fordíthatóak, ami egyéni megoldás, és a jobb térhatás elérése szempontjából igencsak jó ötletnek tűnik. Dinamikája átlagosnak mondható, a mélynyomó nem lomha, elfogadható teljesítményt nyújt. Ennek ellenére hi-fizéshez nem annyira ajánlanám, mert a magas hangok kicsit szerényen vannak jelen (lehet próbálkozni mindenféle mixerekkel), de egyértelműen látszik, hogy ez a rendszer a filmek és a játékok dörrenéseit, morranásait adja elő igazán jól. A subwoofer érintőkapcsolói elegánsak, a szatellitkeket falra akaszthatók (bár ha háromfelé el vannak forgatva, akkor ebből gond lehet). Vigyázzunk: ha feltekertük a rendszer hangerejét (távirányítóval vagy érintőgombbal), viszont szoftverből lehalkítottuk (hang- vagy filmlejátszóval), akkor meglehetősen zájós tud lenni. Aprópó elfordított szatellitke: ilyen állapotban a kis hangszórók nem állnak túl stabilan, így nem árt ilyenkor elfektetni őket (kitekerve ugyanis nem gurulnak el). Falbontásra és vakolat hullatásra mindent összevetve igencsak megfelelő, a szomszédok réme lehet, nagy teljesítménye meggyőző, bulizni is lehet vele.

Cég: Pulsar Hungary Kft.
Telefon: 219-0395
Ár: 27 600 Ft+áfa
Honlap: <http://www.ozaki.com.tw/>

Ár:	9/10
Design:	10/15
Teljesítmény:	19/25
Összeszerelés:	8/10
Extrák:	10/15
Hangminőség:	20/25

76%

HERCULES XPS 510

VIA KEVES A PENTED...

Érdekes, hatszög alakú dobozával kiemelkedett a mezőnyből. Mindenesetre legalább ebben egy kis plusztölet is megtalálható volt. Két bemenete is van, a PC-hez a szokott 3 kis jackes rendszer, illetve egy digitális bemenet (hi-fik, DVD-k, MiniDisceek, Xbox stb.) Hamar feltűnt, hogy meglehetősen kevés vezérlőszerve van: a bekapcsológomb mellett csupán egy hang-erő- és egy basszusállító található a mélynyomón. Távirányítót nem mellékeltek hozzá. Ahogy a gyártó nevéből is látszik, termékét minden valószínűség szerint PC-seknek szánhatta, leginkább játékokhoz vagy filmekhez. Dinamikája elfogadható, bár kicsit „lomha” volt, főleg az V. szimfónia egyes ütősebb részein. Kicsit „műanyag” a hangzás, elsősorban azért, mert a magasakat nem lehet állítani. Összeszerelése roppant egyszerű, bár itt mind az öt szatellitke klasszul össze lehet keverni egymással (itt még a zsinórokra sincs ráírva, hogy melyik melyik). Gondolom, egy kis gondolkodás senkinek

sem fog megártani, mindenesetre nagyon odafigyelve rakjuk össze, nehogy összekeverjünk valamit. A kicsiknek aranyos talpuk van (sajnos nem lehet leszedni), szögre akaszthatóak (ahogy ez manapság divatos). A mélynyomó csak előre nyom, ennek ellenére persze egy jó robbanás effektushoz pont megfelel. Maximális hangereje nem verdesi a plafont, így a szomszéd mennyeztetését nem ezzel fogjuk lerobbantani, azonban PC-hez, illetve PC-s mozizáshoz megfelel. Hi-fizéshez vagy asztali DVD-hez kapcsolását nemigen javaslom. Kár, hogy semmi extra nincs hozzá.



Cég:
Telefon:
Ár:
Honlap:

RCE
309-4700
20 000 Ft+áfa
<http://www.hercules.com/>

Ár:	9/10
Design:	10/15
Teljesítmény:	19/25
Összeszerelés:	10/10
Extrák:	6/15
Hangminőség:	21/25

75%

KLIPSCH PROMEDIA 5.1

CSODÁLATOS HANGZÁS



Áll leesik, hang megszegik, fül élvezkedik. A mézőnyben egyedülként THX minősítéssel is rendelkező hangrendszer igencsak elgyönyörködtette a szerkesztőségi hallószerveket. Bemenetként sajnos csak egy szem kis jackes, hármass csatlakozás szerepel a mélynyomó hátán, szerencsére mellékelnek hozzá egy „Control Tower”-t (amely nem más, mint egy zsinóros „távírányító”). Innen kiválóan vezérelhető a rendszer, a hangerő mellett a basszus, a magas és a center egyaránt. Aprópó basszus és magas: ez a cucc úgy szól, mint isten ☺; szinte érezni, ahogy a dobos megrúgja a lábdobot, s a magasak is ott vannak, a mélyek hihetetlen dinamikusak, a magasak csengenek-bonganak, mintha Sir George Solti itt vezényelne néhány méterre tőlem. Döbbenet! A szatellit egyformák – kivéve a centert, amely nagyon elegánsan van megoldva. Sajnos falra nem szerelhető. Igazi kéteres hi-fiszínókat kapunk a hangszórók összekötéséhez, ezeket is könnyen össze lehet keverni, figyeljünk oda. Hangereje tiszteletre méltó: amikor jól megküldi az ember, akkor a szoba falai recsegnek-roppognak, de a rendszer szignifikáns torzítás nélkül veszi a feladatot. Az egész jól kitalált, elegáns és egyszerűen remek: bravó, Klipsch!

Cég: Pixel Multimédia
Telefon: 266-6059
Ar: 123 900 Ft+áfa
Honlap: <http://www.klipsch.com/>

Ar:	6/10
Design:	13/15
Teljesítmény:	23/25
Összeszerelés:	9/10
Extrák:	12/15
Hangminőség:	25/25

88%

Értékelés

MIT HOGYAN?

Ezúttal is súlyozott értékelési rendszert használtunk, amelyből jobban kiderül, melyik rendszer is a legjobb valójában.

Ar: Ez az érték a bolti ár és a készülék teljesítményének figyelembevételével lett megállapítva.

Design: Hogyan néz ki, mennyire jól illeszkedik a környezetbe, mennyire jó érzés kézbe fogni

Teljesítmény: Milyen teljesítményt nyújtott, mennyire hangos stb.

Összeszerelés: Minél könnyebb szerelni, annál magasabb pontot kapott

Extrák: Azon kívül, hogy a rendszer megszólal, van-e távírányító, mennyire igényesek a kábelek, mennyi csatlakozása van.

Hangminőség: Mennyire szépen szól a rendszer.

TERRATEC Home Arena 5.1

A HÁTRAFÉLÉ NYOM

Ez az a készülék, amely a legigényesebben volt becsomagolva az egész mezőnyből. Kiváló, színkódolt bemenetei vannak, eltéveszteni sem lehet a csatlakozásokat. Ugyanígy a hi-fis csatlakozású szatellit zsinórajai is jó minőségűek, mindegyiken fel van tüntetve, melyik melyik. Így aztán nem lehet őket összekeverni: igazi német precizitás jellemzi a rendszert. Sajnos a PC felé menő oldalon mind ugyanolyan színű. Hmmm. Alapban falra nem szerelhetőek a szatellit, azonban a dobozban mellékelnek kis fémszerkezeteket, amelyekkel ez a kérdés megoldható. Ennek ellenére én egyértelműen úgy látom, hogy ez egy „PC-only” rendszer, bár extra RCA zsinórkészlettel bármilyen 5.1-es erősítőhöz vagy jobban felszerelt DVD-lejátszóhoz is hozzákötődhet. A hozzá adott távírányító is hasznos, ugyanis anélkül nem lehet a rendszert használni. A mélynyomó lefelé és hátrafelé nyom, így a megfelelő térhatás eléréséhez érdemes falhoz tolni (hogy hátulról is sugározhatson a hang).

Megszólalása kicsit „műanyag”: sok benne a közép, relatíve kevés a magas. Sajnos a távírányítóról nem állítható a basszus, ami azért nem túl kedvező. Dinamikája kicsit esetleges, a mélyek nem brummognak eléggé (talán azért, mert nem előrenyomja a basszust), maximális hangereje elég csekély, falbontásra totálisan alkalmatlan (a szomszédság legnagyobb öröme ☹). Leginkább egy kis szobában elhelyezett PC mellett tudom elképzelni, mozihoz a szerény basszus miatt nem ajánlom. Bármennyire igényes volt is a csomagolás, a hangminősége elmaradt a várakozásoktól.



Cég: Pixel Multimédia
Telefon: 266-6059
Ar: 27 900 Ft+áfa
Honlap: <http://www.terratec.de/>

Ar:	9/10
Design:	8/15
Teljesítmény:	18/25
Összeszerelés:	9/10
Extrák:	8/15
Hangminőség:	18/25

71%

JAZZ SPEAKERS J9940

„AZTÁRRAAN!”

Ez az a rendszer, amelyben nem lesz könnyű összekeverni egymással a hangszórókat, mert ahányan vannak, annyifélék. S ez pozitívum, ugyanis érződik az egész tervezésen, hogy a J9940-et leginkább házimozizáshoz, illetve hi-fizéshez készítették. PC-s használata jópofa plusz csupán, de elhíhetitek, hogy nagyon ütős jelenség. Első szatellitjei szép hosszú lábazon állnak, amely nagyon nehéz talpakat „növesztett”, az egész hihetetlenül igényes.



A hátsó kis hangszórók ugyan csak magukban állnak, azonban ezekhez opcionálisan kapható kis állvány, amit (főleg házimozis használatra) érdemes beszerezni. A center igényes, magában foglalja a vezérlőszervek java részét (szerencsére távírányító is van, így sokkal könnyebb az élet). Dinamikája kiváló, a mélynyomó szól, ahogy kell. Falbontásra igencsak alkalmas, sőt csillárleszakításra is! A magasak csengenek, a középhangok hangzanak, a mélyek bonganak: szinte tökéletes! Összeszerelése viszonylag macerás, a rendszert elég nehezen lehet mozgatni, magyarán ha valahová leraktuk, lehetőleg ne vigyük többé sehova (jó hír azoknak, akik mozgatható rendszert akarnak, hogy a J9940-nek létezik wireless, azaz zsinór nélküli változata is J9940W néven, természetesen némileg borsosabb áron). Külön dicséret jár az okos és gondos formatervezésért is.

Cég: Extreme Computer
Telefon: 266-6059
Ar: 48 500 Ft+áfa
Honlap: <http://www.jazzspeakers.com/>

Ar:	8/10
Design:	12/15
Teljesítmény:	24/25
Összeszerelés:	8/10
Extrák:	13/15
Hangminőség:	24/25

89%

HANGOS TANULSÁGOK

Egyvalamit fontos leszögeznen a teszt végén: egyik rendszer sem minősült gagyinak, rettenetesnek: mindnek megvannak az előnyei és hátrányai, bár némelyikük azért picit gyengébbnek találtatott.

Az általam tesztelt 7 rendszer közül azok igazán drágák, amelyek elsődlegesen nem PC-hez, hanem mozihoz valók, de ezek igencsak jól teljesítettek. Nekem, aki egyébként is elég „audiofil” vagyok, két rendszer is hatalmas szonikus kéjmámort okozott. Ezek név szerint a Jazz, illetve a Klipsch (bár én leginkább az utóbbit vinném haza, csak ne lenne ennyire drága). Kiválóan teljesített a Philips is, amely az előbb felsorolt rendszereknél alacsonyabb áron nyújtott kiváló teljesítményt. Az Ozaki és a Hercules kéz a kéz-

ben foglalták el a középmezőnyt, mind hangzásukban, mind felszereltségükben megfelelnek az átlagos igényeknek. Kiemelendő, hogy az Ozaki háromféle forgatható rendszerre igencsak jópofa. A Terratec és az Altec Lansing nem a vájtfüleknek való, bár játékhoz tökéletesen megfelelnek. Természetesen a piacon nagyon sok különböző teljesítményű, hangminőségű és árfekvésű hangfalrendszer található, amelyek közül csupán kiragadtunk néhányat. A végére már csak egy javaslat maradt: ha hangszórórendszert vásárolunk, ne mások jó tanácsaira építsünk, hanem inkább hallgassuk meg a célberendezést. Saját fülünkkel sokkal többet megtudhatunk róluk, mint bárki elmondása alapján.

Gyu

A KIS KÜLÖNCÖK

GEFORCE FX 5600

Előző számunkban olvashattatok egy nagyobb grafikusártya-összehasonlító tesztet. Sajnos akkoriban még nem volt lehetőségünk, hogy kipróbáljuk a GeForce FX 5600-as szériáját, azóta azonban megváltozott a helyzet. Lássuk mire is képes a „közép”-kategória...

Várható volt egyébként, hogy mikor érkeznek meg az első tesztermékek. Amint leadtam a cikket, kicsit foltoztattam, majd betördeltük. Amikor már nem tudunk hozzányúlni, hiszen elküldtük a nyomdába, azonnal elkezdett csörögni a telefonom, hogy mikorra küldhetik a termékeket. Nem akartam hangosan kiabálni, mégis sikerült ☺. Mindegy, a lényeg, hogy most végre sikerült megtudni, hogy mire hivatott a GeForce FX 5600-as, jelen pillanatban az NVIDIA középkategóriás megvalósítása (hiszen a csúcson jelenleg az 5800-asok csúcscélnek, a legolcsóbb kategória képviselői pedig a különféle 5200-asok).

A SOROK KÖZÖTT OLVASGATVA

Nem mondhatnám, hogy örömmel töltött el a kártyák kipróbálása. Bár igazi csodát nem igazán vártam volna, azért egy amolyan minimumszintet elérhettek volna. Na jó, most nem azt állítom, hogy nem érdemes ilyen kártyával játszani, de azért jóval gyorsabb is lehetne. Sajnálatos módon, ahogy a két táblázatunkból is kiderül, nem éppen egy sebesség-bajnok megoldással van dolgunk. Az előző hónapban láthattuk az 5200-asok és 5800-asok képességeit. Azok olyannyira eltértek egymástól, hogy nem is hittem volna. Abban biztos voltam, hogy a két kártya közé érzékelt majd valahova az 5600-as, csak azon sajnálkozom, hogy sokkal inkább az alsóbb kategória felé húz, mint a felsőhöz. Talán éppen ezért egyébként egészen elfogadható árral került forgá-

lomba ez a termék, mely a különféle gyártóktól más és más extrával érkezik. Ezen rövid összefoglalóban azonban most nem azt tűztem ki célul, hogy túlságosan részletesen belemenjek a részletekbe, biztosan állíthatom, hogy egy közeljövőben

megjelenő tesztben jobban is boncolgatom majd a témát. Jelen esetben csak meg akartam mutatni nektek, hogy mire képes a kicsit hányattatott sorsú FX. A három teszterméket az Inno 3D-nek, az MSI-nak, valamint az Albatronnak köszönhetjük. Tesztgépünk egy 3,06 GHz-es P4-es volt, vagyis kicsit több kakaót pakoltunk a tesztbe, mint az előző számban. Miközben a táblázatot szemezgeted, hadd említek meg egy igen tanulságos, ám annál hihetlenebb esetet...

CSALUNK, CSALUNK? MÉG A NAGYOK IS...

Sajnálattal jelenthetem, hogy az elmúlt hetekben némi csaláson kapták az NVIDIA-t. Egészen pontosan

arról szolt a fáma, hogy kicsit tuningolta grafikus meghajtóit annak érdekében, hogy a 3DMark 2003-ban jobb eredményeket érjen el. A cég elmondása szerint erre azért volt „szükség”, mert a Futuremark nem megfelelően használja napjaink hatásait, ennek köszönhetően a GeForce FX-ek nem élhetik fénykorukat. A Futuremark képviselői teljesen visszautasították a vádakat, mondván, hogy ők egy csomó fejlesztővel karöltve alakították ki a programjukat. Az NVIDIA szerint azonban ennek köze lehet ahhoz is, hogy menet közben kiváltak a program bétateszteléséből, és nem volt lehetőségük beleszólni a fejlődésbe. A harc azóta tovább élveződött, és szinte mindennaposá váltak a különféle híresztelések. Mind ezidő alatt az ATI csak csendben lapult a fűben, mint aki megérdemelten vigyorog a nagyhalon. Aztán egyik napról a másikra kiderült, hogy az ATI is hasonló drivermódosításokat hajtott végre, hasonló céllal, mint a nagy rivális (igaz, jóval kevesebb hatással, mint az NVIDIA). Na szép, mondhatom. Ennyit a titánok harcáról. Az még rendben lenne, hogy versenyezni akarnak, de hogy ezzel a játékosok egész hadát csapják be, azt már igenis felháborítónak tartom. Véleményem szerint most járna jól egy harmadik, esélyes gyártó, hiszen most nagyon sokan „átállnának” – mindegy hova, csak a két óriáscégtől távol...

HOVA TOVÁBB?

Nagyon szeretném, ha végre-valahára egyértelműen ki tudnám jelenteni, hogy milyen grafikus kártyát érdemes napjainkban vásárolni. Meg kell mondanom, hogy én most legalább annyira tanácstalan vagyok, mint Ti (bár remélhetőleg egyeseknek már sikerült dönteniük az előző havi teszt alapján ☺). Akinek jelenleg GF4 Ti 4200-as kártyája van, annak nem feltétlenül érdemes bővítenie egy olcsóbb kategóriás FX-re, mert mire kijönnek a DirectX 9-re épülő kártyák, már úgyszólván olcsóbbak lesznek a jelenlegi termékek. Ha mindenképpen vásárolni akarsz, akkor jól gondold meg, hogy mire költesz. Ha teheted, spórolj egy kicsit, és esetleg vásárolj 9500-as Radeonot. Aki GeForce-megszállott, annak egészen elérhető árkategóriába kerültek az FX termékek (leszámítva az 5800-as családot). Kíváncsi vagyok, hogy a hamarosan megérkező 5900-as milyen pozíciót céloz majd be a ranglétrán...

ZeroCool

Adatok			
Termék	Cég	Telefon	Ár (nettó)
MSI GeForce FX 5600	Ramiris	412-4300	43 900 Ft
Albatron GF FX 5600	Herta	322-2232	42 000 Ft
Inno3D GF FX 5600	Expert	450-2470	N/A
GF FX 5600	Computer		

Adatok	Albatron GF4	ATI	Inno3D	MSI	Albatron GF FX	Tyan
	Ti4200 Turbo	Radeon 9500	GF FX 5600	FX 5600	5600P Turbo	G9500 PRO
3DMark 2001 SE						
1024x768x32	13056	11327	11465	11471	11739	13561
1280x1024x32	10088	7932	8678	8664	8974	10884
3DMark 2003						
1024x768x32	1554	2752	2880	2886	2949	3879
1280x1024x32	1111	1891	2108	2108	2161	2797



JELEN KORUNK „ÉGETÉSE“ DVD-ÍRÓ TESZT

A DVD-technológia jóval gyorsabban terjedt el a világon, mint bármely más adattárolási eljárás. Ára is igen hamar realizálódott, és már a nyersanyagokat is könnyedén be lehet szerezni. De vajon mi mindenre jó még a DVD azonkívül, hogy filmeket nézzünk rajta? Nem csak erre kapjátok meg a választ ezen sorok rengetegében...

Minden valószínűség szerint elég sok embernek van otthon CD-írója. Az árak már réges-régen elértek arra a szintre, hogy egyre többen hozzájussanak (bizonyos 52-szeres írót nettó 12 ezer forintért lehet megvásárolni!). Ám hamarosan könnyedén elérhetővé válik jelen korunk egyik legkedveltebb formátumának, a DVD-nek az író berendezése. Ezért aztán úgy gondoltuk, hogy összehozunk nektek egy kis áttekintést, melyben választ kaphattok olyan mindennapi kérdésekre, hogy mit, miért, mennyiért. Az adattárolás mértéke az elmúlt években hihetetlen módon megnövekedett. Lassacskán már használhatatlanná válnak a CD-k, hiszen a „mágikus” 650 megabájtot már jócskán túllépik egyes játékok is, a filmekről nem is beszélve. A DVD sebes elterjedésének köszönhetően hamarosan elérhetünk arra a szintre, amikor játékokat, filmeket vagy bármely más multimédiás anyagot csak ezen adathordozón tudjuk beszerezni. Ezt a formátumot napjainkban legfőképpen videoanyagok rögzítésére és tárolására alkalmazzák, de természetesen bármi mást is menthetünk rá. Mielőtt azonban ráterrnénk a konkrét termékekre, bizony jó néhány dolgot tisztáznunk kell.

HOGY IS VAN EZ? MI MICSODA?

A legfontosabb dolog, amit a DVD-technológiával kapcsolatban tudni érdemes, hogy napjainkban három meghatározó formátumot használnak (ebből kettő olyan, amellyel otthoni felhasználók találkozhatnak – tisztelet a kivételnek). Ezek név szerint a DVD-R (újraírható változata a DVD-RW),

a DVD+R (újraírható kivételben: DVD+RW), illetőleg az imént említett fehér holló, a DVD-RAM. Az előbbi két meghatározó technológiát különféle cégek, illetőleg cégcsoportok fejlesztették ki. Ennek köszönhetően a két formátumot nem feltétlenül ismeri meg minden lejátszó, legyen az asztali vagy a számítógépünkbe szerelhető kivitel. Az egyszer írható változatok hasonlóan működnek, mint a CD-k. Vagyis az adatokat lemegek és pitek kialakításával tárolja a lézeres alapokon üzemelő íróberendezés – az adatok pedig spirálisan vannak elhelyezve az adathordozón. A többször is írható lemezeknél a hordozó anyag azon tulajdonságát használják ki, melynek segítségével a hevítés hőmérsékletétől függően kétféleképpen képes kihűlni. Másképp megfogalmazva: a felvitt adat nemes egyszerűséggel eltüntethető a lemezről. Most pedig nézzük a konkrét lemezeket! Először is lássuk a korábbi fejlesztést, nevezetesen a mínuszos vonalat. A DVD-R lemezek legismertebb fajtája 4,7 GB tárolókapacitású. Főleg a videó tárolásához áll közelebb, akár csak a már emlegetett DVD-RAM. Ezeket majdhogynem minden asztali és számítógépes meghajtó tökéletesen olvassa (ezt nem feltétlenül mondhatjuk el a DVD-RW-s lemezek esetében). Sajnálatos hátránya, hogy nem erőssége a véletlen elérésű írás, ha pedig bármilyen új adatot kell írunk a lemezre, az egész UDF blokkot be kell olvasni, módosítani, majd újraírni (az

UDF állományrendszer a soros szerkezetű lemezt blokkokra osztva kezeli). A másik fontos – és az előbbinél korszerűbb – megoldás a DVD+R jelölést kapta (vagyis a még később is emlegetett pluszos vonulat ez). Szerkezete szinte teljesen megegyezik a DVD-ROM-okéval, aminek köszönhetően igen széles körű támogatottságot tudhat a magáénak. A korábban említett spirális segédjelt itt már több információt hordoz, mint a mínuszos oldalon. Ez sokkal precízebb célzásra ad lehetőséget. További előnye, hogy a lemezekre nem csupán menetekben írhatunk (multisession), hanem a megkezdett íráshoz bármikor további blokkokat fűzhetünk. A másik formátumnál említett probléma itt már nem jelentkezik, vagyis nem szükséges kemény megabájtot újraírni, ha csak egy apró állományt módosítunk a lemezen. A DVD-RAM-ról csupán röviden annyit érdemes tudni, hogy adattárolása nem spirális, hanem koncentrikus (akárcsak a floppyk, vagy a merevlemezek). Az írás mágneses, az olvasás pedig optikai elven működik. Sajnos nem túl sok meghajtó olvassa napjainkban, ezért csak speciális környezetben ajánljuk használatát (pl. filmes munkálataknál). Na most, hogy kicsit átrágtuk a témát, jöjjenek a konkrét termékek. Ne feledjétek, hogy érdemes melléjük „olvasgatni” a táblázatokban megtalálható adatokat, hiszen további fontos információkkal bírnak azok is. Vágjunk hát bele!



...TÖLÜK KICSIT KEVÉS

ASUS DRW-0402P



A belső DVD-írók kategóriájában a főként grafikus kártyáiról és alaplapjairól ismert ASUS is képviseltette magát. Képességeit tekintve egy teljesen elfogadható kis készülék-

ről van szó, mely a többi meghajtóhoz hasonlóan négyszeres sebességgel képes égetni a nyersanyagot. Mindemellett kétszeres sebességgel tudja újraírni a DVD lemezeket, a gyári DVD-ROM-okat pedig 12-szeresen olvassa. CD-írási képességeit tekintve is eléggé elfogadható, legalábbis DVD-s körökben. 16-szorosan ír, és nyolcszoros sebességgel képes újraírni az arra alkalmas nyers CD-eket. A tesztek alatt remekül megbirkózott az írással, minden támogatott média tekintetében. Dobozában elfogadható felhozatal fogad minket: csupa olyasmí, ami már alapvető követelménynek számít egy nem OEM termék esetében. Szoftverei között megtalálhatjuk a Nero Burning ROM-ot (mellyel remekül megírhatunk mindenféle médiát), a PowerDirector 2.5 DE-t

(filmek vágására, effektezésére), az ASUS saját DVD-lejátszó szoftverét, valamint a Medi@Show SE-t. Mint már megszokhattuk, az ASUS mindig is az élménybe kerül, szinte bármilyen tesztrel legyen is szó. Ez most sajnos nem teljesen így történt, ami távolról sem azt jelenti, hogy bármi baja lenne a meghajtónak. Ha esetleg úgy gondolsz, hogy beruháznál egy DVD-íróba, nem olyan rossz választás ez sem.

Támogatottság: 12/15
Írási sebesség: 10/15
Extrák: 8/10
Ár: 9/10

78%

MIÉRT IS NE?

FREECOM INTERNAL DVD-RW

Mikor annak idején bejelentették az első DVD-írókat, biztosra vehettük, hogy a Freecom sem lesz rest bekapogatni erre a piacra. Röviddel ezután meg is jelentek első megoldásai, melyeknek mára egy rakat alfaja született. Belső és külső meghajtók terén egyaránt jeleskedik a cég, helyhiány miatt azonban sajnos csak előbbit tudtuk beletenni a tesztbe. Külső meghajtó-
juktól annyit érdemes tudni, hogy teljesen egyedi kialakítású, USB 2.0 csatlósú (ennek köszönhetően pedig már elfogadható a sebessége), és a pluszos DVD nyersanyag-kategóriával bírkózik meg (akárcsak belső kiépítésű testvére) – mindezért sajnos elég borsos árat kell kifizetnünk. Most térjünk vissza a tesztben tárgyalt belső Freecomhoz. Ez a meghajtó 4-szeresen írja a nyersanyagot, 2,4-szeresen ír újra, és 12-szeresen olvassa a lemezeket (vagyis hasonló adottságokkal bír, mint az ASUS megvalósítása). CD-írás terén azonban valamivel kiemelkedőbb képességekkel bír, hiszen míg 16-szo-

rosan ír, már 10-szeres újraírásra és 40-szeres CD-olvasásra is fel lett készítve. Természetesen remekül megküzdött minden egyes médiával, még az olcsóbb kategóriás lemezekkel is. A Roxio Easy CD Creator, a Ulead Video Studio 6.0, a CyberLink PowerDVD remek válogatás, és a legtöbb felmerülő igényt kielégítik. Mivel csak alig drágább, mint az ASUS termék, ezért mindazoknak bátran ajánljuk, akik a DVD+R-es technológia hívei.

Támogatottság: 13/15
Írási sebesség: 12/15
Extrák: 8/10
Ár: 8/10

82%



KICSIT HÚZÓS DESIGNOS

HP DVD WRITER DVD300I



Ha hazánkban meghalljuk a HP avagy Hewlett-Packard elnevezést, azonnal a nyomtatókra asszociálunk. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy ez a világcég még nagyon sok minden másal is foglalkozik. A monitoroktól kezdve, a digitális fényképezőgépeken át a notebookok, szkennerek világán keresztül mindent, sőt komplett számítógépeket is forgalmaz. Mindemellett fontos termékcsaládot jelent a DVD-író vonaluk is. Aktuális tesztünkbe egy belső meghajtót szereztünk (azért ezt, mert jóval olcsóbb, mint külső kiépítésű testvére). Akárcsak a Freecom, ez is a pluszos oldalt favorizálja, így aztán csak +R vagy +RW lemezeket égethetünk vele. Mindezt négyszeres sebességen tehetjük meg, a lemezeket pedig nyolcszorosan olvashatjuk. CD-írási képességei teljesen megegyeznek a Freecoméval, vagyis tökéletesen elfogadható. A dobozában kutakodva több hasznos szoftver is kezünk ügyébe kerül. Lásuk a nem éppen apró listát: ArcSoft Showbiz DVD, Veritas RecordNow, HP Memories Disc Creator, DLA és Simple Backup, Cyberlink PowerDVD. A HP az idők folyamán egyre jobban tökéletesítette termékét, és a korábban elő-előbukkanó aprócska íráshibák mára már teljesen feledésbe merültek. Ezért a remek termékért azonban jóval magasabb összeget kell kipengetnünk, mint egyes versenytársak esetében, így leginkább azoknak ajánlanám, akiknek HP-mániájuk felettébb aktív ☺.

Támogatottság: 12/15
Írási sebesség: 12/15
Extrák: 9/10
Ár: 7/10

80%

A JÓ VALASZTÁS

PIONEER DVR-A05



Nagy kedvencem a Pioneer terméke. Nemcsak teljesen elfogadható képességeivel, hanem vételi árával is hódított a kicsike. A cikk megírásának idején ugyan már bejelentették az újabb változatát, de az még kicsit odébb van, és borsosabb is az ára. Mint azt eddigi termékeinél is tette a cég, ezúttal sem tért le a minuszos vonaláról. Ezzel nincs is semmi gond, figyelembe véve, hogy a ennek a formátumnak is elfogadható a támogatása napjainkban. CD- és DVD-írási képességei közel azonosak a többi termékével, bár azoknál a tényleges tesztek alatt valamivel lassabban teljesített (ez azonban érthető, hiszen nem is ugyanolyan sebességekkel hivatott dolgozni. Mindezen időeltérést azonban nyugodtan írhatjuk a minőség oldalára, nem is beszélve arról, hogy a lehető legnévtelenebb lemezekről a legdrágábbakig mindenre felírta a megadott adatmennyiséget. Hazai csomagolásában több fontos felhasználói szoftvert találhatunk. Ebbe beletartozik az igen hasznos VOB Instant CD/DVD

Támogatottság: 13/15
Írási sebesség: 11/15
Extrák: 9/10
Ár: 9/10

84%

6.5, a Sonic MyDVD, a Sonic CinePlayer, valamint a HP-nál is megtalálható ArcSoftbiz DVD. Mindezekért pedig – ugyan nem adják ingyen – nem is kell olyan sokat fizetni: mármint a versenytársak árát is figyelembe véve. Mindenkinek csak és kizárólag ajánlani tudom, és nem csak azért, mert mi is ilyenül készítjük DVD mellékletünket (©), hanem mert még soha nem hallottam egy rossz szót sem erről a készülékről.

A „FEKETE ÖVES”

PLEXTOR PX-504A

A CD-íróiról elhíresült Plextor, ahogy az várható volt, szintén belépett a DVD-írók piacára. Mint a technológiai fejlesztéseiről híres cégek egyike, ez is folyamatosan fejleszt termékeit. Aktuálisan a négy-szeres DVD-íróját teszteltük. Hosszas gondolkodás után a cég egyébként úgy döntött, hogy a DVD pluszos vérvonalat favorizálja. Ne feledjük hát, hogy ez csak és kizárólag +R avagy +RW jelzéssel ellátott lemezekre képes adatot helyezni. A kicsit megváltozott küllem igazán jót tett a terméknek. Amolyan kiugró, a figyelmet egy vonalra összpontosító hatásával az egyetlen igazán magával ragadó belső meghajtó ez. A Plextor mindig is megbízhatóságáról volt ismeretes, és ez aktuális DVD-meghajtójánál is így van. Mindent megírt, és még a legreménytelenebbnek tűnő írott CD-t is beolvasta. A táblázatból jól kivehető, hogy teljesen jó írási időket ért el a tesztelt folyamán, könnyedén érve el az egyik vezető pozíciót. A mellékelt szoftverekre sem lehet panasz, hiszen a Nero Burning



ROM, a CyberLink PowerDVD XP, a Pinnacle Studio 8 SE mellett még a Plextor saját fejlesztésű programját, a PlexToolst is megtalálhatjuk. Utóbbival rengeteg hasznos dolgot állíthatunk a készüléken, kezdve az olvasási sebességektől, egészen a tálcavezérlésig mindent. Egyetlen sajnálatos pont, hogy mindezért a remekért elég sokat kell fizetnünk, ami miatt csak pénzesebb megszállottak nevezhetnek be rá.

Támogatottság: 13/15
Írási sebesség: 13/15
Extrák: 9/10
Ár: 7/10

84%

MINDEZEK UTÁN LÁSSUK, MIT VÁLASSZUNK!

Nos, miután átrágtuk a magunkat a különféle technológiákra, végigszemléltük a táblázatokat, és feldolgoztuk a leírtakat, elmondanám, hogy melyik termékek lettek aktuális nyerteseink. Ez persze nem azt jelenti, hogy bármelyik meghajtó rossz lenne. Épp ellenkezőleg, csupán arról van szó, hogy adott esetben a hozzá adott extrák és mérési eredmények mellett én melyik mellett döntenék. A minusz oldalán, úgy vélem a legkedvezőbb választás ár/teljesítmény viszonylatban a Pioneer DVR-A05. Elfogadható az ára, elég gyors, és a megírt nyersanyagokat minden rendelkezésünkre álló meghajtó beolvasta. Mivel pedig egy rossz szót sem lehet róla hallani, egyértelműen remek választás. A plusz oldalát szemlélve elmondhatjuk, hogy remek

képességeivel, elfogadható mellékletekkel, és megbízhatóságának köszönhetően a Freecom megvalósítása a nyerő. (illetőleg valamivel drágább kategóriában remek vétel a Plextor megvalósítása). Tesztünkbe sajnos ezúttal sem voltunk képesek belétni minden egyes DVD író, hiszen tucatszámra kaphatóak ma már a piacon. Az LG, a Ricoh éppúgy gyárt különféle megoldásokat, mint a most tárgyalt cégek. Azért remélem mindenki, legalább részben, képet kapott a hazai felhozatalról, és hamarosan többen is hozzájuthatnak majd valamely hardvergyártó aktuális író készülékéhez. Ha esetleg manapság vásárolsz komplett új számítógépet, esetleg CD-ROM-ot meghibásodott, mindenképpen DVD olvasót érdemes venni (avagy író, aki teheti), hiszen igenis érdemes lépést tartani a korrall. **ZeroCool**

AZ EGYEDI

SONY DRU-500AX

Tesztünk végére maradt a mindennapi életben rengetegszer hallott Sony-elgondolás. A játékkonzolok világának vezető cége egy különlegességgel szolgált. Összefoglalónkban ez az egyetlen író, mely egyaránt támogatja a pluszos, illetve a minuszos technológiát is. Ezzel mintegy teljesen mega-kombó meghajtóként nevezett a „versenybe”. A nyers DVD-eket négy-szeresen írja, 2,4-szeresen írja újra (ez DVD-R/RW esetében kétszeres), valamint 12-szeresen olvassa optimális esetben. CD-írási sebessége szintén kimagasló a versenytársakhoz képest, mivel ez a készülék immáron 24-szeresen képes felírni a kívánt adatot. A Sony bőkezűsége újfent megmutatkozik a termék dobozában, hiszen több felhasználói szoftvert is találhatunk benne (sajnos kicsit kurta volt a mellékelt nyersanyagmennyiség, mivel csak egyetlen egy +RW-s lemezt kapunk hozzá). A mellékelt szoftverek: ArcSoft Showbiz DVD, CyberLink PowerDVD XP 4.0,



Simple Backup, Sonic MyDVD, valamint a Veritas RecordNow DX. A Sony mint elnevezés mindig is a minőség és a megbízhatóság jelképe volt. Jelen esetben is egy igen kiváló készülékről van szó. Tömeges elterjedését egyetlen kifogásolható tényező gátolhatja, ami nem más, mint a vételára. Mindazonáltal aki úgy gondolja, hogy ki tud érte fizetni ennyit, az biztosra veheti, hogy nem fog csalódnai benne.

Támogatottság: 14/15
Írási sebesség: 12/15
Extrák: 9/10
Ár: 6/10

82%



Alapadatok és teszteredmények

	ASUS DRW-0402P	Freecom Internal DVD RW	HP DVD Writer DVD300i	Pioneer DVR-A05	Plextor PX-504A	Sony DRU-500AX
DVD-sebességek	4x2x12x	4x2,4x12x	4x2,4x8x	4x2x12x	4x2,4x12x	4x2,4x12x (+) 4x2x12x (-)
CD-sebességek	16x8x32x	16x10x40x	16x10x40x	16x8x32x	16x10x40x	24x10x32x
Fülhallgató-csatlakozó	van	van	nincs	van	van	nincs
Hangerő-szabályozó	van	van	nincs	van	van	nincs
Web	www.asus.com.tw	www.freecom.com	www.hp.com	www.pioneer.com	www.plextor.com	www.sony.com
Forgalmazó	Ramiris	Napfény Kft.	HP Magyarország	Basys Kft.	Ramiris	Sony Magyarország
Telefon	412-4300	463-9030	229-9999	06-23-415-541	412-4300	346-8259
Garancia (év)	1	2	1	3	2	1
Ár (Ft+áfa)	65 899	68 000	76 000	63 992	76 890	98 000
Teszteredmények	DVD-R 4x 14:38 DVD-RW 2x 28:14 CD-R 16x 05:29 CD-RW 8x 10:35	DVD+R 4x 14:56 DVD+RW 2,4x 24:03 CD-R 16x 05:28 CD-RW 10x 08:18	DVD+R 4x 14:31 DVD+RW 2,4x 23:41 CD-R 16x 05:25 CD-RW 10x 08:14	DVD-R 4x 16:02 DVD-RW 2x 28:17 CD-R 16x 05:21 CD-RW 8x 10:32	DVD+R 4x 14:19 DVD+RW 2,4 23:41 CD-R 16x 05:32 CD-RW 10x 08:19	DVD+R 4x 15:21 DVD+RW 2,4x 24:50 CD-R 16x 04:42 CD-RW 10x 08:42 DVD-R 4x 16:04 DVD-RW 2x 29:42

van **más** is!



Van, aki szinte csak a narancsot ismeri, mert más nem lévén azt vásárolja, fogyasztja. Tudja, hogy narancsligethen terem, talán épp Spanyolországban, s milyen ínycsiklandó finomságok készülhetnek belőle, miképp használható fel. Pedig az alma is egy nagyon ízletes és lédús gyümölcs. Sok közös is van bennük, szintén fán terem, gömbölyded, zamatos, belőle is rengeteg pompás sütemény, jóféle lekvár, ital készíthet és a szívünkhöz is közelebb áll. Miért döntenél hát egyfajta gyümölcs mellett, amikor van **másik**?

Szavazz bizalmat az ország **legdinamikusabban fejlődő net** szolgáltatójának, netezz velünk a **legolesőbb ADSL** árakon, **7880 Ft** fix havi díjért új, **nagy sáv szélességű csomagokkal**, rendeld meg most **akciós 3200 Ft** belépési áron **június 15-ig!**

enternet.hu (1) 412 2040



**ÍRD ÁT A TÖRTÉNELMET ÉS NYERJ
WAR & PEACE JÁTÉKSZOFTVEREKET!**

**WAR
AND
PEACE
1796-1815**

**MILYEN IDŐINTERVALLUMBAN
JÁTSZÓDIK A TÖRTÉNET?**

**HÁNY NEMZET KÖZÜL
LEHET VÁLASZTANI
A JÁTÉK INDÍTÁSÁKOR?**

**KI ÍRTA A
HÁBORÚ ÉS BÉKE
CÍMŰ REGÉNYT?**

Magyarországot uszít levelezőlapon várjuk:
E374 Ily. 5. PÉ378.



A BŐSÉG ZAVARÁBAN

NAPJAINK CHIPKÉSZLETEI

Ismét egy alapvetően fontos alkatrész. Létezése régre vezethető vissza, majdhogynem az összámitógépek idejébe. Azóta feladata egyáltalán nem változott, csak kibővült. Manapság a különböző változatoknak se szeri se száma, most ezekről elmélkedünk röviden.

A chipsetek alapvető feladata az, hogy megteremtsek az összeköttetést a processzor, a memória, a háttértárolók, a bővítménykártyák és a perifériák között. Mivel ilyen központi szerepet látnak el, nyilvánvaló, hogy egyáltalán nem mindegy, melyik változat mellett döntünk. Bizony, ezekre is érvényes az állítás, miszerint: „számítógépünk teljesítményét alapvetően befolyásolják”. Tekintsük most át, hogy milyen lehetőségeket biztosítanak számunkra, és a sértődések és viták elkerülése végett haladjunk ABC-sorrendben!

A „NAGY ZÖLDSÉG” – AZ AMD PLATFORM

Rengeteg fajta chipkészlettel ellátott alaplap kapható ezekhez a processzorokhoz. Maga az Advanced Micro Devices is készít ilyeneket, de mégsem ezek a piacvezetők. Sokkal inkább a VIA, újabban pedig az NVIDIA és SiS termékek a befutók. Az egyik legújabb termékénél, az nForce 2-nél sokat vitatott kérdés a Dual DDR-támogatás szükségessége. A kétségek eloszlatása érdekében most leszögezzük: jelenlegi AMD-s platformokhoz a DDR elvileg teljesen felesleges. Ennek oka igen egyszerű. Vegyünk alapul egy 133 MHz-es FSB-jű Athlon XP processzort. Adatátviteli sebessége dupla, tehát tulajdonképpen 266 MHz-nek felel meg. Ez azt jelenti, hogy ha sima 266 MHz-es DDR modult társítunk mellé, az tökéletesen kihasználja a processzor adatátviteli sebességét. Ilyen módon teljesen felesleges ennél nagyobb sebesség, tehát 166-os

processzorokhoz a 333-as, a legújabb, hamarosan megjelenő 400-as FSB-jű Athlon XP-khez pedig 400-as DDR szükséges a maximális teljesítmény eléréséhez. Ez persze csak elmélet, hiszen technikai okok miatt a memóriák nem tudják folyamatosan produkálni a specifikációkban megadott legnagyobb sávszélességet. Az NVIDIA úgy gondolta, hogy a megoldás a Dual DDR-ben leledzik – ám ezzel már át is esett a ló másik oldalára. A processzor FSB-jéhez mérten azonos sebességű memória társítása esetén az operatív tár maximális adatátviteli sebessége pont kétszerese lesz a központi egységének. Ha a „technikai okokból” származó veszteséget is beleszámítjuk, még akkor is minimum 75%-a kárba vész. Mindent (a Murphy-faktort is ☹) összevetve: az AMD rendszereknél Dual DDR alkalmazásakor a sávszélesség mintegy 60%-a egyszerűen kárba vész.

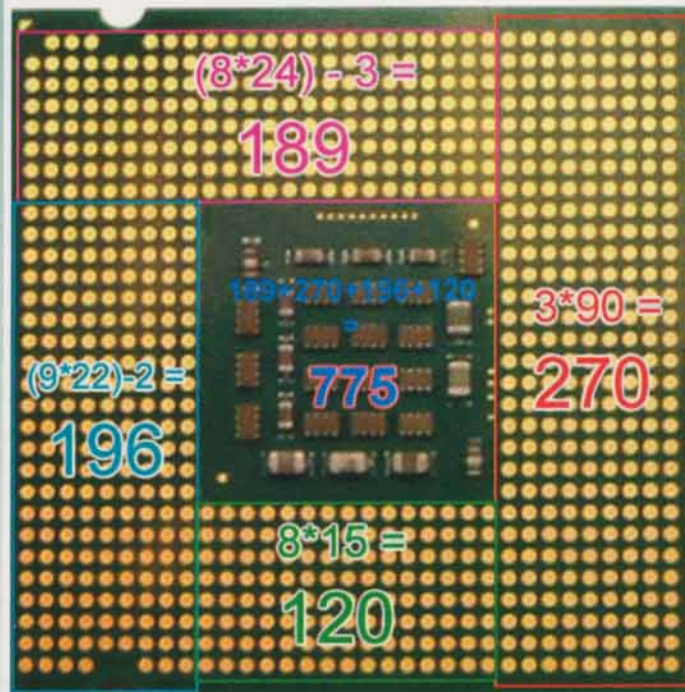
Ez persze csak elméleti elgondolás, aki csúcsteljesítményre vágyik AMD-s rendszerrel, annak az nForce 2 az egyértelmű választás. Külön megemlítendő az általában beépített hangchip (nForce APU), amely olyannyira jó minőségű, hogy egyes SoundStorm típusú déli hiddal felvértezett alaplapok még a Dolby Digital minősítést is elnyerték! Akinek számít a jó minőségű, 5.1-es surround hangzás, mindenképp az ilyen „deszkákat” keresse! Fontos, hogy már csak idő kérdése az újabb, 400 MHz-es FSB-vel rendelkező AMD processzorok megjelenése. Mint kiderült, a most kapható nForce 2-vel szerelt alaplapok C1-es változatai sem képe-

sek minden esetben az újdonságok tökéletes kiszolgálására – így az NVIDIA pár hónapon belül új lapkakészlettel fogja elárasztani a piacot. Neveik: nForce 2 400 Ultra és nForce 2 400, úgymint az integrált grafikus maggal szerelt, valamint az anélküli változat. Már csak a SiS-ről nem esett szó. Termékei igen innovatívak, de teljesítményük sajnos nem mindig felel meg az elvárásoknak. Jelenlegi legújabb AMD-s termékük a SiS 748, amely támogatja a nyolcszoros AGP-t, valamint a DDR400-as memóriákat. Akinek a teljesítmény helyett inkább az ár a fontos tényező, annak ideális választás lehet – hiszen a SiS főleg alacsony árkategóriájával tűnik ki a többi versenyző közül.

Bár egyelőre úgy tűnik, hogy az összes gyártó főleg a K7 (Athlon XP) vonalra koncentrálna, hamarosan nagy változás következhet be a K8-as szériával, amelyet Hammer, illetve Opteron/Athlon64 néven ismerhetünk. Itt főleg az alaplapgyártók profitálnak majd, mert az AMD a processzorba építette a memóriavezérlőt, amely a külső lapkakészletek legfontosabb része volt eddig.

A „NAGY KÉKSÉG” – AZ INTEL PLATFORM

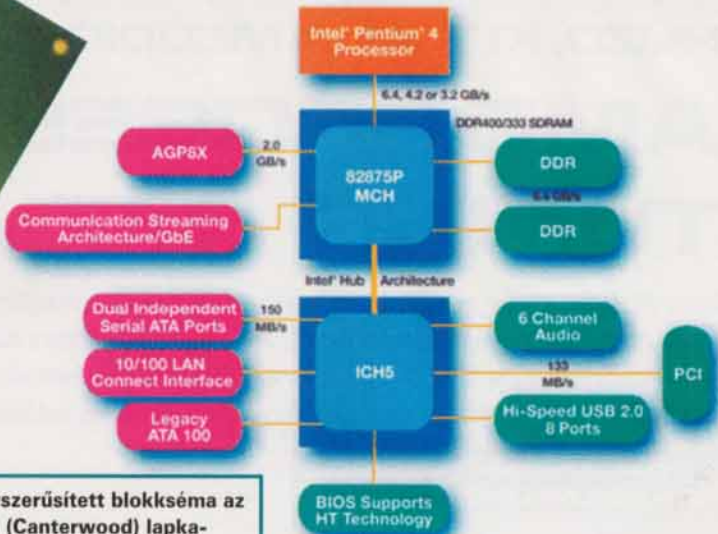
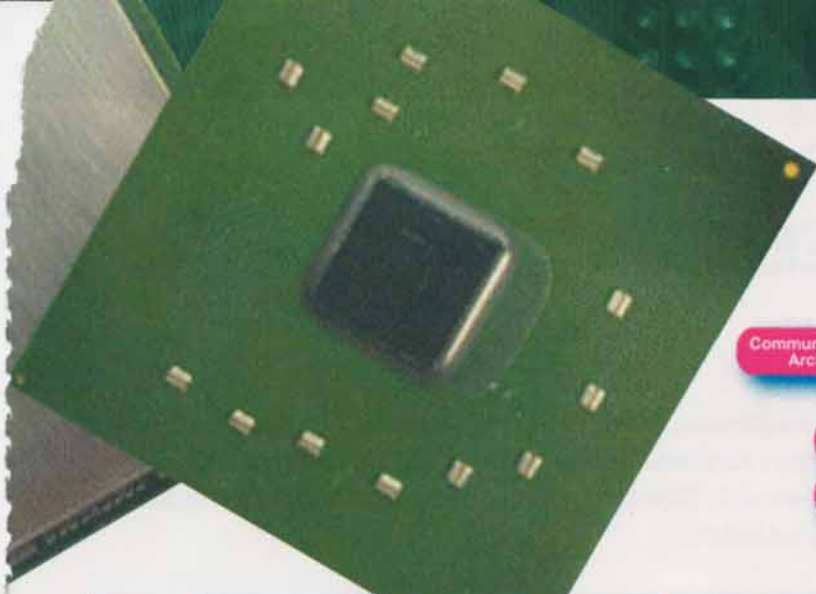
Jelentős különbség figyelhető meg: Az Intel már kezdetben is saját chipkészleteket készített processzoraihoz, és jelenleg is igyekszik piacvezető lenni e téren. A mutatók szerint ezt jól csinálja,



Egy kép a következő generációs Pentium 4 processzorok tokozásáról (Prescott, Socket-T). Jól látható a 775 csatlakozó, amelyek immár nem tűszerűek

Bemutató kép az i850 (Garibaldi) chipkészletről és a hozzá tartozó ICH2 déli hídrol





Az i875P és egy P4 Northwood

ám ennek fő oka nem csak a lapkakészletek jó minősége, hanem a P4 processzorok rendszerbuszának licence. Ezt a jogot ugyanis a gyártó csak komoly anyagi ellenszolgáltatás fejében hajlandó más cégeknek kölcsönözni. Ebből egy alkalommal óriási botrány is kerekedett, amikor is az Intel beperelte a VIA-t. Az Intel követelte az elmaradt jogdíjat, és természetesen a kártérítést is. Az ügy hosszú huzavona után nemrég zárult le, a két cégnek végül sikerült megállapodnia.

Jelenleg a P4-hez társított lapkák közül a legnépszerűbbek DDR RAM-támogatással rendelkeznek. Márpedig ha belepillantunk a technikai specifikációkba, rögtön láthatjuk, hogy ez felettebb bugyuta dolog ☹. Mint tudjuk, a P4-es processzorok rendszerbusza négyszeres adatátviteli sebességgel rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy ha azonos frekvenciájú DDR memóriát társítunk hozzá, az nem tudja teljesen kiszolgálni a központi egység által nyújtott lehetőségeket – vagyis az innovatív újítás, amely a Pentium 4 processzorok egyik fő előnye, úgy ahogy van, félig kárba vész. Ez azt jelenti, hogyha teljes sebességet akarnánk elérni, akkor dupla sebességű DDR memóriát kell használnunk. Ez két ok miatt is nehézkes: manapság a legnagyobb kapható hivatalos memória a DDR 400. Ezzel rend-



Leegyszerűsített blokséma az i875P (Canterwood) lapkakészletről és perifériáiról

ben is lennének, a 400 MHz-es FSB-vel rendelkező Pentium 4 processzorokat már le is tudtuk. Csak éppen manapság már az 533 MHz a „divat”, ilyen DDR RAM pedig semmilyen típusból sem létezik (majd a DDR-II talán). Még nem is beszélünk a külföldön már kapható, 800 MHz-es FSB-vel ellátott P4 processzorokról. A másik ok is elég meggyőző, mely szerint P4-es alaplapból a mai napig nem túl gyakori az olyan típus, amely hivatalosan is támogatja a DDR400-as memóriákat.

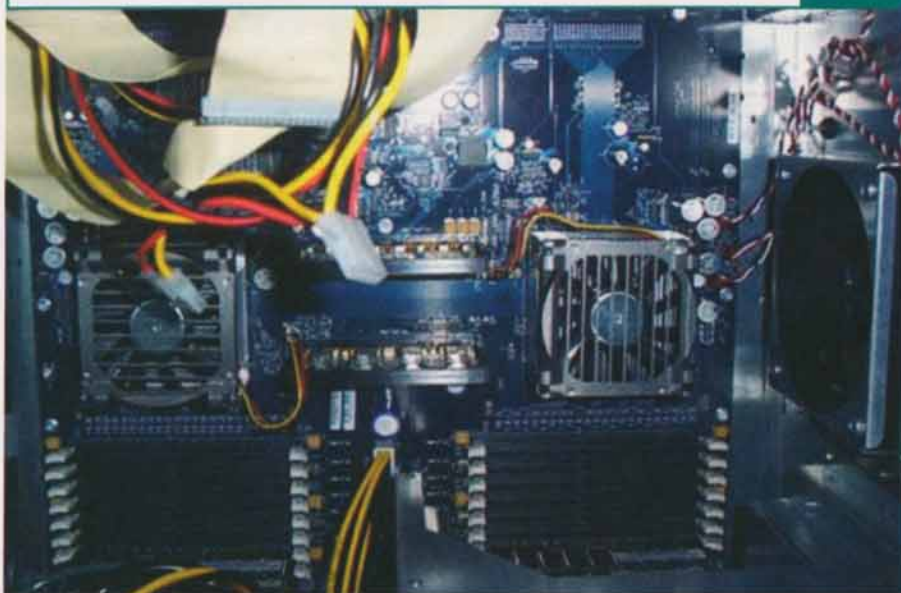
A leírtakból egyenesen következik, hogy a DDR-es alaplapokat a „mainstream”, vagyis az „alacsony ár” kategóriába szánták. De akkor mi lesz azokkal, akik a lehető legnagyobb teljesítményt akarják a pénzükért? Természetesen őket sem felejtették el, számukra két választás van: RD RAM vagy Dual DDR. Teljesítményben gyakorlatilag teljesen egy szinten vannak, azonban fontos tudni, hogy az Intel felhagyott az RD RAM támogatásával, ami azt jelenti, hogy a jövőben több ilyen chipkészlet nem fog megjelenni. A jelenleg kapható RD RAM-os platformok az i850, valamint az i850E. Ezek remek teljesítményt nyújtanak, de extra funkcióikat, a „csecsebecsüket” tekintve sajnos már meglehetősen elavultak. Nincs USB2-támogatás, se 8-szoros AGP, és semmi más sem – pedig ezeket manapság már szinte a legol-

csóbb alaplap is a magáénak tudhatja.

A választás leegyszerűsödik: maradt a Dual DDR. Jelenleg négy chipkészlet van a piacon, amely ezt támogatja. Legelső (a tervezés idejét nézve) az E7205, vagyis a Granite Bay. (A 2003. májusi *GameStarban olvashattatok is egy ilyen alaplapról*). Nagy általánosságban Hyper-Threading támogatás, Dual DDR, AGP 8X, USB2, általában integrált 5.1-es hangkártya, 1 gigabites LAN, FireWire, SATA RAID, és remek tuningolhatóság jellemzi az ilyen alaplapokat. Vadi újak a Springdale (vagyis i865) és Canterwood (i875P) – mindkettő 800-as FSB-t is támogat az új P4 processzorokhoz (és persze rengeteg új technológiát is). Maradt még egy versenyző: a SiS 655 – teljesítménye megközelíti az E7205-ét! Az erre épülő alaplapok nem is túl drágák, így az ár/teljesítmény optimumot kereső vásárlónak ideális megoldást jelenthet.

Sok kérdés merül fel azzal kapcsolatban, hogy vajon mit hoz majd a jövő. A Northwood magas Pentium 4 processzorok tulajdonképpen már fél lábbal a sírban vannak, persze azért még nem kell őket temetni. Az új, 800-as FSB-vel rendelkező típusokat már az utolsó változatú manggal, a D-1 steppinggel szerelik. Az Intel bejelentése szerint ez év júniusától az 533-as, régebbi típusok is kaphatók lesznek ilyen kivételben, ez pedig a tuningőrülteknek mindenképpen jó hír.

A TRÓNKÖVETELŐ? Kétféleprocesszoros AMD Opteron rendszer ATX-es alaplappal. A hűtők méretéből jól látható, hogy a processzorok hőtermelése nem lesz túlságosan nagy.



A JÖVŐ ELKEZDŐDÖTT...

Ez év végén, a jövő év elején minden bizonnyal kiadják az új, Prescott magas Pentium 4 processzorokat, amelyek már 0,09 mikronos eljárással készülnek (valamint új utasításkészletet és továbbfejlesztett Hyper-Threading támogatást is kapnak). Sajnos, rossz szokásához híven, az Intel most is új foglalatot használ majd az új processzorhoz. Egyelőre annyit tudni a Socket-T-ről, hogy 775 csatlakozóval rendelkezik majd, a kis, tűhöz hasonlító lábakat pedig elfelejthetjük – az alsó rész teljesen sima lesz, az alaplap foglalatán pedig kis „bütykök” biztosítják majd az érintkezést. A processzorhoz jelenleg a Grantsdale kódnevű chipkészletet fejlesztik, amelyhez ICH6 típusú déli híd kapcsolódik majd.

Fontos megjegyezni: felreppentek bizonyos pletykák, amelyek szerint az Intel új chipkészletébe egy különleges kis műtyűrt épít majd, ennek a feladata a tuningolás korlátozása vagy akár teljes meggátolása lesz ☹! Ezek persze mind csak feltételezések, ugyanazt mondhatjuk el, mint az AMD platform részletezésének végénél: csak az biztos, hogy a jövő nagyon érdekes lesz...

Stinger

HÚZD, KI TUDJA MEDDIG HÚZHATOD?

AMD PROCESSZOR
TUNING

Korábban már volt arról szó, miképpen hajthatjuk túl némi buherálás segítségével kedvenc processzorunkat. A folytatásban szélesítjük a kört: ezúttal a régebbi típusú Palomino, a Thoroughbred és a legfrissebb Barton sorozat tagjait vehetjük kezelésbe, minél jobb eredmények elérése céljából.

A GYÁRI TILTÁS KIIRTATÁSÁHOZ SZÜKSÉGÜNK LESZ:

Palominohoz: **Thoroughbredhez és Bartonhoz:**

- celluxra
- szőnyegvágó késre
- pillanatragasztóra
- ezüstlakkra
- vékony ecsetre
- 10 cm hosszú, vékony drótra
- egy kisméretű körömvágó ollóra

A teljesítménynövekedés mértéke

Pl. XP/2000+ 1667 MHz-ről 1838-ra húzva 7-10%-kal gyorsul

FIGYELEM!

A processzor tuningolásával elvesz a garancia. A büttyölést mindenki a saját felelősségére végzi. Az esetleges károkért a GameStar semminek felelősséget nem vállal!

AMD processzortípusok



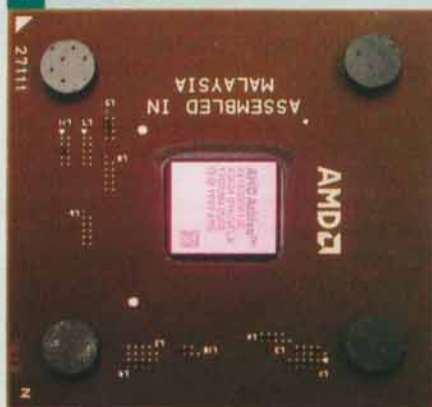
Palomino: XP/2100+-ig	Thoroughbred: XP/1700-tól XP/2700+-ig	Barton: XP/2500+-tól XP/3000+-ig
--------------------------	---	--

Szinte az összes Athlon XP-t lehet a gyári beállításnál magasabb frekvenciára húzni. Így pl. egy Palomino maggal rendelkező XP/2000+-os – ami alapból 1667 MHz-en kegyes – jól fut 1833 MHz-en is, ami már egy Barton magas XP/2500+ teljesítményének a szintje. Az árbeli különbség jelentős, szemben a képességbeli eltéréssel, ami gyakorlatilag nulla: a Barton magas processzor L2 cache mérete ugyan nagyobb, de ez nem növeli számottevően a teljesítményt. A szereléshez szükséges eszközök is minimális ráfordítást igényelnek, ezért semmi sem állhat útjába annak, hogy nagyobb teljesítményre sarkalljuk gépünket (esetleg csak egyéni gyengeségünk, hiszen nem mindenki ugrik neki dróttokkal a célhardvernek). Jelen cikkünkben több Athlon XP tuningolásának módját leírjuk, a következő számban pedig az Intel alapú procik buherálásáról fogunk szót ejteni. A megoldás kulcsa a frekvenciaszorzó „felszabadítása”, vagyis a gyári tiltás kiiktatása. Nézzünk egy példát! Processzorunk egy 133 MHz-es Frontside Busszal rendelkezik. (FSB: A processzort köti össze a Northbridge-en keresztül az alaplap chipkészlettel, a memóriával, a grafikus kártyával és a többi hardverrel.) A frekvenciaszorzóval kombinálva így megkapjuk az 1667 MHz-et. Az egyik lehetséges túlhajtási mód az lenne, ha az FSB-t állítan-

nánk 147 MHz-re. Azonban stabilabban és gyorsabban fut rendszerünk, ha a szorzótíltást iktatjuk ki. Ideális esetben alaplapunk 166 MHz-es FSB-t tud: ha a szorzó értékét 11-re állítjuk, máris sikerül elérnünk az 1883 MHz-et, amely az XP/2500+ frekvenciája.

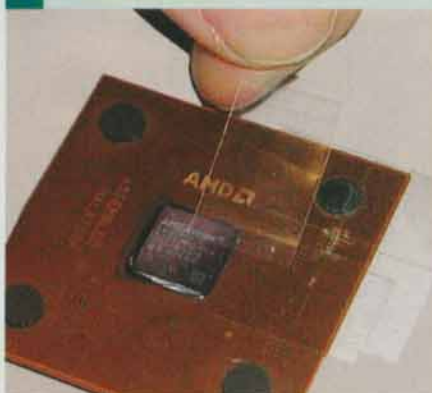
PALOMINO

1 Előkészületek



Ha beszereztük az „operációhoz” szükséges eszközöket, kiszedtük foglalatából a procit, és leszereltük róla a hűtőt, távolítsuk el az elvileg rajta megtalálható hővezető zselét. Keressük meg az L1 hidat, és tisztítsuk meg egy tiszta pamutlörövel. Szedjük le a gumi tartólabát, de a ragasztást ne bántsuk.

2 Celluxos védelem



A forrasztási pontok közötti rovátkákat pillanatragasztóval kell kitöltenünk. Ezt megelőzően ragasztjuk le az L1 híd körüli részeket (magukat a forrasztási pontokat is!) celluxszal, figyelve arra, hogy jól odanyomjuk a felületre. Ellenkező esetben kifolyik alatta a ragasztó, ami érintkezési hibákat okozhat (és természetesen ennek következtében jobb esetben csak nem működik a tuningolás).

3 Feltöltése ragasztóval



Cseppentsünk egy kevés ragasztót a rovátkákba, majd hagyjuk kb. 15 percig száradni. Ha túl sok folyt ki, várjunk hosszabb ideig. Ezután távolítsuk el a celluxot, és a kés segítségével kaparjuk le óvatosan a felesleges ragasztómaradványokat úgy, hogy a processzor felülete és a ragasztóval feltöltött rész egy szintet alkosson. Figyeljünk arra, hogy a ragasztó ne borítsa be az L1 hidat.

4 A pontok összekötése



Ha mindezzel végeztünk, hozzáláthatunk a tulajdonképpeni feladatunknak: az L1 hiddal szemben elhelyezkedő pontjainak ezüstlakkkal történő összekötéséhez. Kezdjük a munkát a kis háromszöggel jelölt pontpárral: ragasszuk le a környéküket celluxszal, majd hordjunk fel a felületre egy csepp lakkot. Várjunk öt-hat percet a száradással, majd ugyanezen a módon kössük össze a többi pontot.

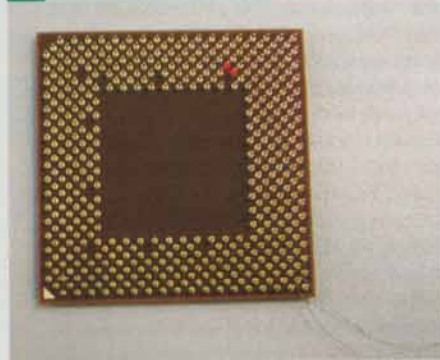
5 A „felszabadított” Palomino



Tegyük az első lépésben leszedett tartólabát vissza, majd építsük be a processzort – a hűtőszeléről és a hűtőről természetes ne feledkezzünk meg! – a gépbe. *Képünkön* egy sikeres „akció” végeredményét láthatjuk – az öt L1-kapcsolat nem érhet egymáshoz. Ha kész vagyunk a műveletekkel, már csak a BIOS-ban kell a szükséges beállításokat elvégeznünk (lásd a „Tuning a BIOS-ban” fejezetet!)

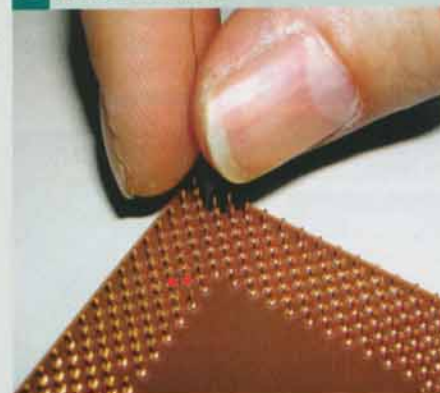
THOROUGHbred ÉS BARTON

1 Dróthurok kialakítása



A Thoroughbred, és Barton magos Athlon XP-nél bizonyos szempontból egyszerűbb a helyzet, viszont még precízebb munkát igényel: ebben az esetben ugyanis két processzorlabát kell egymással összekötni. A feladathoz szükségünk van egy igen vékony drótra. Mivel a drótot később le tudjuk venni a lábokról, megvan az az előnyünk, hogy semmi visszafordíthatatlan nem teszünk (hiszen amennyiben az előbb említett lépéseket végrehajjtátok, a lakkot nem tudjátok már eltávolítani). A dróthuroknak a képen piros pontokkal jelölt lábak között kell érintkezést létrehozni. Figyeljünk arra, milyen pozícióban van a processzor: a háromszöggel jelölt sarok baloldalt, alul található. Először csináljunk egy csomót a processzor egyik sarkánál, két láb között – itt több helyünk van a dróttal való játszódáshoz. Ne kössük túl szorosra a csomót, mert különben nem tudjuk áthelyezni az összekötendő lábakra.

2 A hurok elhelyezése



Vágjuk le a csomó egyik végét, majd tegyük rá a kijelölt processzorlábakra. Ezután tartsuk ujjbegyünket finoman a lábakon, nehogy a hurok lecsússzon. Az olló segítségével vágjuk le a másik végét is a csomónak, vigyázva, hogy mindeközben nehogy megsértsük a processzor lábait. Ezzel már majdnem a végére is értünk „Athlon-kötözés” játékunknak ©.

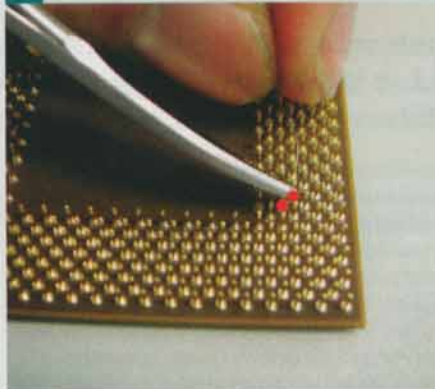
Tesztteredmények

3Dmark2001SE (Default)
PCMark2002 (CPU-Test)
Serious Sam 2 (1024x768x32)
Serious Sam 2 (1280x1024x32)

Athlon XP/2000+
1667 MHz-en
11877
5180
103,4
91,5

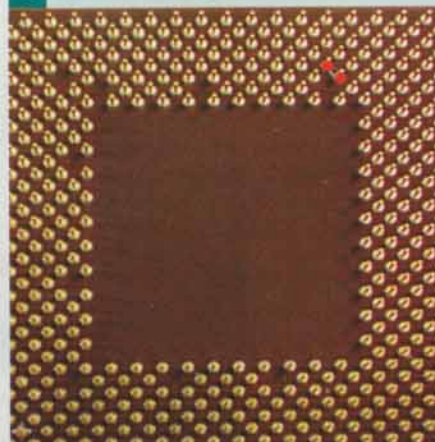
Athlon XP/2000+
1838 MHz-en
12255 pont
5672 pont
111,4 fps
98,9 fps

3 Ellenőrzés



Hajtsuk be a hurkot, illetve annak végeit annyira a két láb közé, hogy azok ne érintkezzenek a többivel. A huroknak csak annyira kell szilárdan ülnie a lábakon, hogy amikor belerakjuk a processzort a foglalatba, ne essen le közben. Ha már bent van, a processzorleszorító biztosítja a továbbiakat.

4 A szabad Thoroughbred



Helyezzük bele a processzort a foglalatba, és győződjünk meg róla, hogy a művelet közben nem esik le a hurok, mert ha lecsúszik, rövidzárlatot okozhat a számítógépben, aminek az eredményét azt hiszem, fölösleges ecsetelnem...

A legbiztosabb módszer, ha megkérünk valakit, hogy segítsen, és alulról dugjuk be a foglalatba a procit – így a gravitáció megakadályozza hurok elmozdulását.

A képen láthatjuk, hogyan is kéne kinéznie az ominózus dróthuroknak, ami kiiktatja a szorzótíltást. Amennyiben sikerült mindent pontosan megcsinálnunk, indítsuk el a gépet, és lépünk be a BIOS-ba, ahol a szoftveres beállításokkal pontosan tehetünk munkánk végére.

BIOS-TUNING

1 Magfeszültség növelése



Lépünk be a BIOS-ba, a CPU-menübe, és változtassuk meg a szorzót. A szorzó állítgatásával különféle értékeket kaphatunk, ezt mindenkinek ki kell kísérleteznie magának (hiszen nincs két ugyanolyan processzor, és míg az egyiket jól lehet húzni, a másikat lehet, hogy csak részlegesen). Ha a rendszer a túlhűzés után instabillá válna, növeljük meg a magfeszültséget (Vcore) a Palominónál 1,75-ről 1,775-re, vagy akár 1,8-ra is. A Palominók általában gond nélkül elbírák a sorozat következő tagjának magasabb feszültségét. Ha még tovább akarjuk húzni a processzort, akkor az 1,95 voltos feszültség a megoldás, illetve hozzá egy nagyobb teljesítményű hűtő. A Thoroughbred, és Barton szériánál 1,65-ről kell 1,675-re állítanunk a feszültséget, majd szükség szerint lépésenként tovább növelni. Akár az 1,80 volt is szóba jöhet, de itt is kötelező egy erős hűtő beszerzése.



TTA03
EUROPRIX MULTIMEDIA
Top Talent Award 2003

win € 10.000,-

enter now! >>>>

www.toptalent.europrix.org

4. RÉSZ: BYE-BYE LUNA, HELLO STARDOCK!

ÚJ WINDOWS XP-FELÜLETEK

Három hónapon keresztül kibeletztük a Windows XP új felületének átalakítási lehetőségeit. Akár a megfelelő DLL-t lecserélve, akár a Style XP-t használva ma már mindenkinek egyéni módon nézhet ki az XP-je. Lássuk a további lehetőségeket...

Egy dologról nem beszéltünk még, mégpedig a saját felület létrehozásának lehetőségéről. Ebben nem is mélyednék el; egyszerűen mert nem egyszerű, másrészt mert nem értek hozzá. Ha valaki érez magában annyi bátorságot és kreativitást, hogy belevágjon, ugyanattól a TGTSofttól, amely a Style XP-t is elkövette, letölthető a StyleBuilder nevű cucc (amivel bárki saját stílusokat alkothat). Nem tudom, mennyi segítség jár hozzá, mindenesetre valószínűleg nem zöldkeresztes matiné a használata. Azért ha valaki úgy gondolja, hogy sikerült igazán színvonalas dolgot alkotnia – ebben én a ChaNinja művész úr munkáit tartom alapkönek – ne habozzon elküldeni nekem. A jobbak még akár be is kerülhetnek a GameStarba.

Mivel rengeteg „na de honnan lehet letölteni” levelet kapok még mindig, foglaljuk össze a jobb lelohelyeket. Minimális angolnyelv-tudás szükségeltetik, de szerintem a legjobb hely a Neowin (www.neowin.net) weboldal Customizing Windows XP-je, illetve az azon belül levő fórumok. Itt teszi közzemlére mindenki saját agyszüleményeinek első változatait, valamint ha az ember nyitott szemmel jár, rengeteg szerző saját weboldalára is eljuthat. Említettem már a TGTSoft-féle ThemeXP (www.themexp.org) weboldalt is, itt rendszerezve

találhattok stílusokat, login és boot képernyőket és háttérképeket. A DeviantArt (www.deviant.com) tulajdonképpen a pixelművészek gyűjtőhelye. A bal oldali menüben az Application Skins – Visual Styles alatt találhattok stílusokat, de érdemes elmenni egy-egy profibb figura saját deviantos weboldalára: néhány helyen igazi kincsekre lelhet az ember. Végül melegen ajánlanám a Google használatát, amely további stílusokkal foglalkozó oldalak tucatját írta elő a web legmélyebb bugyiraiból.

MOST VALAMI TELJESEN MÁS...

A Windows XP felületének átalakítása. Eddig ugye az úgynevezett natív módszerekről beszéltünk: az XP saját képességeit használtuk az új felületek megjelenítésére. Igen ám, de létezik egy cég, a Stardock, amely már akkor elkezdte „skinezni” a Windowst, amikor az XP még egy pajzán gondolat sem volt Bill Gates fejében. Programjuk, a WindowBlinds, nemcsak arra volt képes, hogy terep adjon egyéni készítésű felületek használatának, de egy csomó extra funkciót is kínált. Nos, kezdetben ez sok minden volt, csak nem natív megoldás, ennél fogva lassította a grafikai elemek kirajzolását, sok program pedig egyszerűen nem volt hajlandó futni a jelenlétében. Ez azonban nem kedvetlenített el a pixellel beoltott felhasználókat, akik tucat-

szám ontottak magukból a különböző skinek. Aztán megjelent a Windows XP, benne a felületmotor, és mindenki azt hitte, a Stardocknak leáldozott. De nem. Kirukkoltak a WindowBlinds harmadik verziójával, amely részben saját eljárásait, részben az XP képességeit használta az átrajzolt ablakok megjelenítésére, s így jelentősen nőtt a teljesítménye. Idén májusban megjelent a 4-es verzió, amely a korábbinál is jobb kompatibilitást ígér a külső alkalmazásokkal. Nézzük, mit tud a WindowBlinds. Először is simán beépül gombként a **Mejelenítés tulajdonságai** panelbe, ugyanúgy válogathatunk a skinek között, mint korábban. Néhány új gomb is megjelenik, amelyekkel új skineket adhatunk hozzá a gyűjteményhez. Ugyaninnen elindítható a konfigurációs ablak is, ahol beállíthatjuk a WindowBlinds viselkedését: mely komponensek kerüljenek a skin hatása alá, milyen gombokkal egészítse ki az ablakokat stb. Kedvcsinálónak nézzünk meg egy felturbózott ablakot. A képet a WindowBlinds hivatalos oldaláról kölcsönöztem. A bal felső gombbal „feltekerhetjük” az ablak tartalmi részét, így a továbbiakban csak a címsor foglalja el a helyet a képernyőn. Ezt programozható gombok követik, amelyek különböző alkalmazásokat (Jegyzetömb, képernyővédő stb.) indítanak el. A címsor hátralevő része inntől, mondhatni, a megszokott, ugorjunk tehát a státussorba,

ahol egy MP3-lejátszó vezérlőbillentyűit, a dátum és az idő kijelzését, valamint a lejátszó hangerőszabályozóját találjuk. Na, és a végére egy csatánót: a programnak létezik Win98-on is futó változata, így azok is kipróbálhatják, akik nyálcsorgatva olvasák ezt az oldalt immár hónapok óta ☺.

The Richfielder

Roll-up gomb

Notepad indítása

Képernyőkímélő

Konfigurálható gomb



MP3 lejátszó

Dátum/Idő

Hangerőszabályozó

Ablak-rögzítő



← Számptalan beállítási lehetőséget biztosító saját konfigurációs programja a Tálcá jobb sarkáról hívható elő

← A WindowBlinds varratmentesen beépül a Mejelenítés tulajdonságai panelbe

← Egy felturbózott ablak mindenféle extra gombbal és funkcióval

Daewoo színes monitor



Importőr: DEWECO Electronic Kft.
1097 Nagyvásártelep 10. épület
Tel.: 215-3017

Disztribútor: CHS Hungary Kft.
1138 Váci út 117-119
Tel.: 451-3500

Hivatalos Márkaszervíz: Profi Szervíz Központ Kft.
1047 Gárdi Jenő u. 41.
Tel.: 399-0405



DAEWOO

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

MÉLYVÍZ

Sziasztok! E hónapban túl nagy változást nem hozott a piac. A legújabb grafkártyák árai tartják magukat, az olcsóbbak néhány ezressel ismét kevesebbe kerülnek. Egy új belépőnk van, a Logitech MX500 „személyében“, amely az egerek között rögtön az élre ugrott. Kellemes böngészgetést!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Tyan Radeon 9500 Pro 128 MB	82%	46 500 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
Frissítés	3. Club 3D Radeon 9500 128 MB	76%	37 900 Ft	2003. 01.	www.club-3d.nl	Igényes kivitel, a Prónál lassabb
Frissítés	4. Abit Siluro GF4 Ti 4200 128 MB	74%	29 300 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 pénz van...

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Club 3D Radeon 9800 128 MB	88%	95 500 Ft	2003. 05.	www.club-3d.nl	A jelenlegi csúcstartó
Frissítés	2. Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	87%	114 900 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
Frissítés	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 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 alaplapiak

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	49 900 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 alaplapi
Frissítés	3. ASUS P4PE	92%	22 100 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
Frissítés	5. MSI 945PE MAX	89%	20 300 Ft	2003. 05.	www.msi.com.tw	Kitűnő ár/teljesítmény arány
Ártipp	Abit BH7	87%	17 500 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

Socket A-s alaplapiak

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. ASUS A7N8X	97%	28 300 Ft	2002. 12.	www.asus.com.tw	Teljesítménykirály
Frissítés	2. EPoX 8K3A3+	96%	26 500 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	Jó kialakítás, sebesség és tudás
Frissítés	3. ASUS A7V8X	96%	19 800 Ft	2002. 11.	www.asus.com.tw	Gyors, stabil, sokat tud
Frissítés	4. MSI KT4 Ultra	94%	19 900 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%	11 100 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
Frissítés	2. Pioneer DVD A06s	91%	11 500 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Frissítés	3. ASUS DVD E616	89%	10 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megebizható minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	9 200 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
Frissítés	5. Creative DVD1610E	71%	8 400 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
	1. Yamaha CRW-F1	94%	22 600 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
Frissítés	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	17 600 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
Frissítés	3. Teac CD-W5404E	91%	17 900 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
Frissítés	1. Philips 107T	97%	41 500 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
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	33 900 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sük kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	60 500 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	28 900 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Eizo Flaxscan F730	96%	128 600 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
	2. iiyama Vision Master Pro 454	95%	83 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briiliáns kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-G420	94%	132 600 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	102 400 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
	5. Samsung Syncmaster 957 MB	90%	69 700 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	51 800 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
U	1. Logitech MX500	96%	14 900 Ft	-	www.logitech.com	A legprecízebb optikai egér
	2. Logitech MX700	95%	13 900 Ft	2002. 11.	www.logitech.com	Nagyon precíz, kábel nélküli
	3. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
	4. Microsoft Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
	5. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megbízható minőség olcsón

BELÉPŐSZINT - AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	11 100 Ft
Processzor:	AMD Athlon 1800+ MHz	11 200 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 000 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	28 900 Ft

Összesen: 127 720 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 1800+-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. Kevesebb pénzért jobb teljesítményt kapunk, mint intelés párja esetében.

BELÉPŐSZINT - INTEL

Alaplap:	Abit BH7	17 500 Ft
Processzor:	P4 Celeron 2000 MHz	13 400 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 500 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	28 900 Ft

Összesen: 135 700 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: A belépőszintű Intel konfigurációba ettől a hónaptól a 2 GHz-es Celeront ajánljuk, hiszen ára elfogadható mértékre csökkent az utóbbi időben. 512 MB 333 MHz-es DDR jár hozzá, hisz a memóriaárak is nagyon alacsonyak. A teljesítményszint alacsonyabb, mint a belépőszintű AMD-s rendszer esetében (az 1800+-os Athlon kenterbe veri az 2.0-s cerkát), viszont a rendszer egy kicsi jobban bővíthető (a Celeron után legalábbis nagyobb ugrás lesz a teljes értékű P4-es ☺). Az intelés belépő konfigurált majd 10 000 Ft-tal többet kell fizetnünk, mint az AMD-sért.

OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	ASUS A7V8X	19 800 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2400+	19 600 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 000 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	41 500 Ft

Összesen: 180 900 Ft + áfa

MEGJEGYZÉS: Ez az a gép ma a piacon, amivel semmilyen körülmények között nem kell féltre betöltenünk a játékokat, mert biztos, hogy találunk olyan felbontást, ahol szélesebben, mégis látványosan élvezhetjük majd a gameplayt, és mégis 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. A változást a korábbi hónapokhoz képest a 2400+-os Athlon és az előző számunkban tesztelt Inno 5200-as GeForce FX jelenti.



Jaco Pastorius
Punk Jazz: The Jaco Pastorius Anthology

A tragikus sorsú művész, anno a nagy múltú Weather Report formáció basszusgitárosa – úttörő volt a basszusgitározás területén, aki szólóhangszerré léptette elő az addig háttérben játszó hangszert. Szintén az Ő nevéhez fűződik az a tény, hogy feltalálta a Fretless basszusgitárt, és elkészítette el az első ilyen hangszert, mellyel iskolát teremtett (ezt a gitárt mind a mai napig egyre többen használják). Jelenlegi albuma egy érdekes gyűjtemény Jaco Pastorius életművéből: átlagos lemezeinél kicsit talán jobban érthető megközelítéssel: a nem túl egyszerű zenei világ leg-hallgathatóbb részeit rakták egy korongra a szerkesztők. Nos, ettől még persze nem hajlik a cucc tücc-tüccbe, de dzsessz illetve basszusgitár-rajongóknak melegen ajánlom (illetve azoknak, akik szeretik a Fretless hangját)

Led Zepplin
How The West Was Won

3 CD a legendás zenekarral: egy emlékezetes, 1972 júniusában, L.A.-ben megrendezett koncertfelvétel teljes anyaga, mely most először kerül kiadásra az összes ismert dallammal, felidézve az akkori forró hangulatot. Háromalbumnyi óriási zene! Én magam mostanában mindig elgondolkodom azon, vajon mennyi ilyen és hasonló koncertfelvétel porosodhat raktárakban egy-egy hanglemezkidőnél, hiszen jól tudható, hogy általában divat volt felvenni koncerteket. Másik érdekesség, hogy a digitális technológia, a különböző szűrők és algoritmusok segítségével ezek a „modernizált” koncertalbumok igen-csak jól szólnak (ahhoz képest, ahogy 1972-ben szólt volna meg bakeliten). A legnagyobb Zerp-dalok ott nyüzsögnek a 3 CD-n (a Moby Dick, mint mindig, most is lenyűgöz), Whole Lotta Love, Black Dog, Stairway to Heaven és még sok klasszikus.



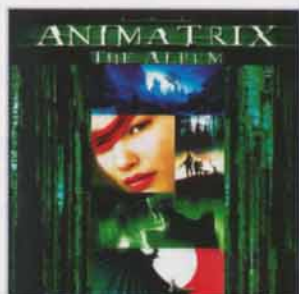
Mike Oldfield
The Complete Tubular Bells

30 évvel ezelőtt egy 19 éves, ambiciózus fiatal zenész lehetőséget kapott az Oxford melletti The Manor House stúdióban, ahol egy hét alatt elkészítette áhított albumának első részét. Ez az album a Tubular Bells, minden idők legsikeresebb rock-instrumentális albuma. A harmincadik évforduló alkalmából megjelentetett különleges kiadvány a komplett Tubular Bells trilógia ajándék DVD –vel, exkluzív dobozban. Én valahogy úgy érzem, a rockzenének ez a három gyöngyszeme (az első kettő legalábbis biztosan az) minden egyes igazi gyűjtő polcán ott kell, hogy legyen, még akkor is, ha Mike Oldfield munkássága természetesen ennél jócskán sokrétűbb. Az viszont tény, hogy ezzel a ritka, nagyzenekarokban használatos hangszerrel ekkora világsikert csak és kizárólag neki sikerült elérnie, amiért a Tubular Bells óta csak és kizárólag főhajtás és süvegelés jár neki.



Deftones
Deftones

Amióta csak ismerem ezt a bandát, mindig azon gondolkodtam, vajon milyen stílusba is lehetne besorolni, ugyanis a nu-metál, esetleg a post-hardcore vagy a metál megnevezések egyike sem pont rájuk illene. Mindenesetre a három stíusból is látszik, hogy nem éppen szűz kislányok hétfégi körmenetéről van szó ☺. Ez a lemez talán nem annyira „tökéletes”, mint a világsikert hozó White Pony, azonban így is nyüzsögnek rajta a jobbnál jobb nóták (sőt talán a picit változatosabbak is ☺). A Minerva például, amelynek kórusa kissé oldja az egyébként dübörgő és szaggatott stílust, máris újdonság az előző albumhoz képest. Aki az aggresszív megközelítést szereti (csirkebélyés, hangerőgyilkosság meg ilyenek), az nem marad égi manna nélkül, hiszen a Elite, My Own Summer és a Korea dübörögnek és moronganak szépen.



Animatrix
The Album

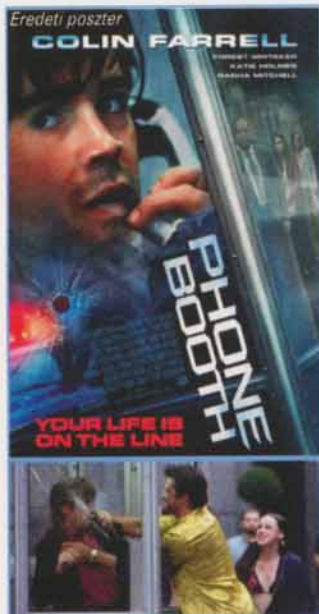
Az Animatrix tudattágító kirándulás a Mátrix világába a Mátrix-trilógia alkotóitól, és a már megszokott módon rengeteg jó zenét tartalmaz. A különböző animációs filmek muzsikáját tartalmazó korong producerei fontosnak tartották, hogy a hangzásvilág egységes legyen, ezért ugyanazt a zenei csapatot bízták meg a zenei munkálatokkal, amelyek – többek között – a trilógia első filmjében már bizonyított. Don Davis zeneszerzőt, Jason Bentley DJ-t, remixert és Dane A. Davis Oscar-díjas hangefektus-tervezőt. Tehát: Mátrix junkie-k előre! Az albumon olyan „ismert” előadók szerepelnek, mint a Peace Orchestra, a Freeland, az Overseer, a Junkie XL, Photek vagy Layo + Bushwacka! Elég reprezentatív névsor, és bátran állíthatom, hogy izgalmas kis album ez, főleg Mátrix-rajongóknak. Vagy van, aki nem szereti ☹?

Staind
14 Shades Of Grey

A nu-metál világának egyik legígéretesebb előadója ez a banda, amelynek előző lemezéről is volt szerencsém írni. Annak idején nagyon tettség, hogy a reszelős elemek mellé jócskán került líra, valamint kreativitás is: sőt úgy is gondoltam, megszületett az első igazán progresszív nu-metál banda. A rockzenei tradíciókat követő (Beatles – White Album, Metallica – Black Album) banda ezúttal még nagyobb, még hangosabb, még csillogóbb, még líraibb lemezt készített: talán a fiúk rájöttek, hogy az első lemezen ütősek voltak a lírai részek, így most ezekből is több hallgatható, kicsit „softosabb” lett tehát a hangzás, ami szerény véleményem szerint nem baj, sőt! Érdekes az Alice in Chainshez kapcsolódó Layne, valamint az olyan dalok, mint a So Far Away, Tonight, Could It Be és a How About You. Szokjuk a picit lágyabb hangzást, és akkor jó lesz. Gyu



STARMOVIE



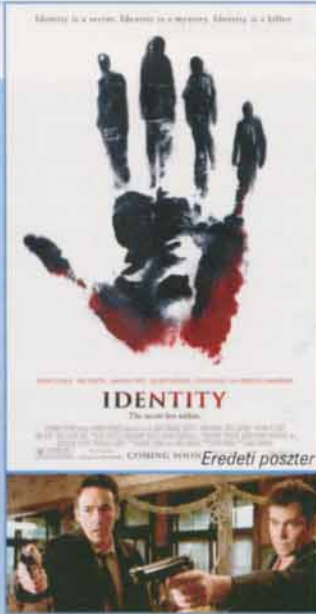
A fülke Phone Booth

Megsörren egy utcai telefon, egy férfi (Colin Farrell) felveszi. És majdnem belehal. És örökre megváltozik az élete. Mert egy mesterlövész hívja, aki a környező toronyházak egyik ablakából éppen rá céloz. Beszélgetni akar a férfi bűneiről: büntet és jutalmaz. Habozás nélkül ő, és pontosan céloz. A férfi nem teheti le a telefont, csak vár és válaszol. Szeretné túlélni ezt a hívást; szeretne túljárni a lepipuskás eszén.

Közben megérkezik a rendőrség, vezetőjük (Forest Whitaker) tárgyalni kezd a férfival, akinek a fülkéje előtt egy halott hever. Azt hiszi, ő a tettes. Nem ért semmit. Aki szereti az olyan filmeket, amelyek java része egy telefonfülke körül játszódik, annak ez maga a mennyország. Colin Farrell jó. S ez a lényeg ☺.

Azonosság Identity

Elhagyott motel egy országút mentén. Csupán a megállíthatatlanul zuhogó eső lendíti fel kivételesen a forgalmát. Mivel a víz elönti a közeli főutat, egyszerre tíz vendég is kénytelen itt megszállni. Mindannyian a lehető leghamarabb szeretnének továbbmenni, de ismeretlen céllal utazó, magányos emberek válnak átmenetileg kényszerű lakótársakká. Azt hiszik, hamarosan továbbindulhatnak. Valaki egymás után megöli a motel szállovendégeit. Azok, akik egyelőre megúszták, nyomozni kezdenek. Keresik, mi a közös bennük, mi hozta őket épp ekkor ide. S rájönnek a megoldásra. Csak éppen nem hajlandók elhinni. S legalább mi is döbbenhetünk egy jót a kissé a tíz kicsi indiánra hajazó történeten, amely jótékony izgalomban tart mindvégig.



Vesztett vad Hunted

Egy sűrű erdő mélyén valaki gyilkolni kezd. Áldozatainak nincs esélyük; nem hagy nyomot, nem látja senki sem. Tökéletes munkát végez.

L.T. Bonham (Tommy Lee Jones) azt hitte, örökre megtegedkezhet múltjáról, azokról az évekről, melyekben egy különleges deszantegység kiképzője volt. De rájön, hogy az ámokfutó, aki rettegésben tartja Oregon vadászait, az ő tanítványa volt. Ő tehát az egyetlen, aki képes megállítani, aki előre sejtetheti, mi lesz a következő lépése. Mester és tanítvány, a két férfi, aki mindent tud a gyilkolás mesterségéről, magára marad az erdő mélyén: egymásra vadásznak. Egyiküknek ez játék, a másik számára az utolsó, a legnagyobb, a leghalálosabb feladat...

Hajó a vége Boat Trip

Jerry és Nick imádja a nőket. De so-sincs velük szerencsésük. Jerry (Cuba Gooding Jr.) leánykérései többnyire katasztrófával végződnek. A két haver tehát az egyetlen, biztosnak tűnő megoldást választja: jegyet vásárol egy fantasztikus hajóútra, amelyen kizárólag szerelmesek és szerelmeskedni vágyók vesznek részt. De aki egyszer peches lett, az soká úgy marad. Egy kis félreértés meg egy dühös utaztatási tisztviselő kavarása következtében a két kanos pasi egy kizárólag melegek számára üzemeltetett szerelmes-hajón köt ki. Hőseink már csak abban reménykedhetnek, hogy jobb belátásra térítik a fedélzeten napozó lesbikus küldöttséget. Vagy kimentenek egy hajótörött svéd bikinimodell-csapatot...



Hulk The Hulk

Bruce Banner (Eric Bana) kiváló tudós, a legkorszerűbb géntechnológia a területe. Korszakos kutatásainak egyik kísérlete során egy figyelmetlenség kritikus helyzetet teremt, és Bruce-nak a másodperc tört része alatt kell cselekednie. Hősies tette megment egy életet, és látzólag ő is sértetlen marad, holott testét halálos dózisu gamma-sugárzás érte. Banner egyfajta jelenlétet kezd érezni magában, egy idegent, aki azonban mégis ismerősnek tűnik: veszélyes, de valahogy vonzó is. Közben minduntalan felbukkan egy Hulk néven elhíresült, valószínűtlenül erős, dühöngő lény, és nyomában pusztítás marad: Banner laboratóriuma is romokban hever, a háza falai tönkretéve.

Halálosabb iramban 2 fast 2 furious

Brian O'Connor (Paul Walker), a kirúgott rendőr a sebességláz áldozatává vált... és most megfizet mindenért. A szövegírók Miami-ban vért izzadnak, hogy nyakon csipjék Carter Verone-t (Cole Hauser), a nagy lábon élő üzletembert. A hatóságok időzavarba kerülnek, úgy döntenek, bedobják O'Connort, tegye a dolgát: nyomja a sódert és a pedált. A sokat tapasztalt harcosnak azonban feltételei is vannak. Mivel csupa nyomorult lüzert akarnak mellé társnak kijelölni, ragaszkodik ahhoz, hogy régi barátját, Romant (Tyrese Gibson) kérjék fel a veszélyes feladatra. Roman az évek során sokoldalú bűnözővé küzdött fel magát, de egyvalamiben végképp utolérhetetlen: ha száguldani kell, ő a király.





Álmatlanság Insomnia

Will Dormer (Al Pacino), a sokat tapasztalt Los Angelesi nyomozó partnerével, Happel (Martin Donovan) egy kis alaszakai faluba utazik, hogy elkapja egy tizenhét éves lány gyilkosát. Dormer és Hap hamarosan meg is találja az első számú gyanúsítottat, a remeteéletet élő regényíró, Walter Finchet (Robin Williams), ám ő a sziklás, ködös tengerparton – amely ismeretlen terep a nyomozók előtt – kicsúszik a kezük közül. Amint eltűnik, lövések dördülnek – és Hap halott.

Dormer felelősnek érzi magát társa haláláért. Csak úgy győzheti le lelkiismeret-furdalását, ha belemegy abba a pszichológiai macska-egér játszamába, amelyet Finch irányít. A tét egyre növekszik, a nyomozó mind jobban belegabalyodik az ügybe, ráadásul egy helyi rendőrnővel, a tapasztalatlan, de éles szemű Ellie Burr-rel (Hilary Swank) is konfliktusba keveredik. Kicsit rendhagyó krimi, amelyben Robin Williams ismét rossz fiút játszik (már nem először, és remélhetőleg nem utoljára). Néha megéri álmatlannak lenni...



Tenenbaum, a háziátok Royal Tenenbaums

Minden családnak megvan a maga fekete báránya. Tenenbauméknál azonban csak fekete bárányok vannak. Apjuk, Royal (Gene Hackman) még gyerekkorukban elshőkötött otthonról, azóta hitelben él egy hotelben. Gyermekei mind zsenik voltak, és neurotikusok lettek. Chas

(Ben Stiller) pénzügyi lángész, Margot (Gwyneth Paltrow) az évszázad drámaírója, Ritchie (Luke Wilson) teniszbajnok. A család azonban több ennél: a fura anya mellett még furább figurák gyülekeznek; a bogaras tudós (Bill Murray), a részeges aranyifjú (Owen Wilson) és még sokan mások veszik körül őket. Így aztán nem csoda, hogy Tenenbauméknál soha senki és semmi nem normális. S maga a történet sem az, de magam bevallhatom, hogy igencsak kellemeseket kacagtam a hihetetlen sztárparádén és a kellemesen eredeti fizimiskájú karaktereken, akik nagyon jól ki lettek találva. Ajánlott!



2020: A tűz birodalma 2020: Reign of Fire

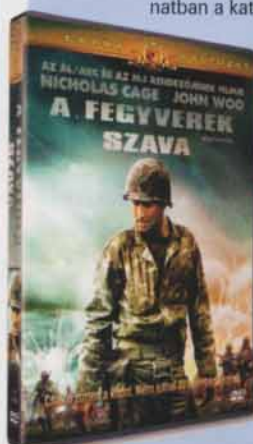
Quinn 12 éves, amikor a londoni metró egyik alagútjában szemtanúja a Sárkány ébredésének. Sikerül kimenekülnie a mélyből, ám édesanyja nem éli túl a találkozást. Húsz évvel később a Föld elhagyott, felégett, romos pusztaság. A sárkányok elszaporodtak, és erősebbek az embernél. Maroknyi túlélő maradt csupán, de már ők sem harcolnak. Barlangok mélyén, elhagyott erdőkben bujkálnak. Quinn (Christian Bale) egy kis közösség vezetője: egy régi várkastélyban igyekeznek ellenállni a meg-megújuló támadásoknak, és a legfőbb céljuk, hogy megmentsék gyerekeik életét. Ám a néptelen felföld felől különös vendégeik érkeznek. Sárkányölők. Van Zan (Matthew McConaughey) és emberei felveszik a harcot. Quinn a túlélésre játszik, szeretné elkergetni őket, de nemsokára belátja, neki is harcolnia kell. S a filmben olyan, de olyan gyönyörű sárkányok vannak, hogy ez kárpótol a kissé közepek „Mad Max”-es sztoriért is.



Fegyverek szava Windtalkers

Az amerikaiak rájöttek, mi a legbiztosabb megoldás kódjaik védelmére: azokat a rádióadásokat, melyeket különösen óvnak az ellenségtől, a navajo indiánok nyelvén sugározzák - a japánoknak kiváló kódfejtői voltak, navajo katonáik viszont egész biztosan nem akadtak. Ettől kezdve a törzs tagjai a hadsereg legféltettebb kincsei lettek. Mindegyikük mellé egy-egy különlegesen kiképzett tengerészgyalogost rendeltek, azzal a paranccsal, hogy mindenáron védje a „nyelvet”, de ha véletlenül foglyul esne, ölje meg. A film egy ilyen páros története. A testőr és védence (Nicolas Cage és Adam Beach) nagyot hibázik. Összebarátkoznak. A döntő pillanatban a katona nem öli meg, akit

addig védett, de ezek után mindenáron vissza kell szereznie őt: az ellenséges vonalak mögött, egyedül indul a foglyoszábadításra. Nicolas Cage elég furi mint háborús hős, de határozottan nem rossz.



Szétcsúszva Sorted

Első látásra általában nem könnyű megállapítani, egy film milyetén karriert fut be. De vannak olyan momentumok, amikor az emberben felsejlik, hogy egy későbbi örököző, egy, a generációs életérzést ábrázoló igazi kultuszfilm, esetleg soha meg nem unható, többször megnézendő darab lesz. A Szétcsúszva pedig ilyen: a főszereplő, aki bátyja halálának körülményei után nyomoz egy csinos lány társaságában, egyre inkább álmerül London éjszakai életébe, az elektronikus zene felkavaró, furcsa, szokatlan, monotonnak tűnő világába, amely fenekestül forgat fel mindent. S ez az a pont, amikor ki kell jelentenem: ez egy igazi kultuszfilm, tökéletesen ábrázolja a klubvilág, az elektronikus zene univerzumát. 10-20-30 év múlva majd utódaink is megértik mindent a Sorted segítségével. Legalábbis remélem.



Kretének, de extrémek

No kérem szépen, a B kategóriás filmvígjátékoknak külön planétája van. Ugyanis ott mindegyiket úgy hívják, hogy már messziről lehet tudni, mire számítsunk. Lényeg, ami lényeg, a maffia, amely ismét csak bebizonyítja, hogy maga a legkreténebb (legalábbis az ilyen filmekben minden tagja igencsak bugyuta), négy komplett idiótát biz meg azzal, hogy megöljenek egy gazdag és bombázó csajszt. Nos nem elég, hogy ezek a fickók lúzerek, a négymillió dolláros honoráriumot úgy szeretnék elérni, hogy egy patagóniai túlélőtúrára neveznek be, hogy a hölgy közelébe jussanak. Profi sportolóknak adják ki magukat, de a sziklamászások, ejtőernyőzések és vadvízi túrák közepette kiderül, hogy csak kretén idióták. S persze (ahogy a közhelyszótárból is olvasható), igazi fejjavadások is a vannak nyomukban. Végül is lehet rajta jókat röhögni ☺.



Csak otthon ülni uncsi lesz, hidd el!



**SZIGORÚS
TABOR**

Válassz!

Nyelvtanulás
Számítástechnika
Színésztábor
Lovastábor

4 turnus, 12 nap Tatán
Júliusban és
Augusztusban

Info:
(1)319-00-64



www.gyerektabor.hu

Az Aranycsapat, a magyar foci hőskora

www.design21.hu

3D grafikai és multimédia-animációs pályázat

A Design21, a DigitArt magazin és
a Renderhu közös pályázata

A pályázat beküldési határideje 2003. augusztus 18.

A pályázati részletei, és a leadás feltételei a www.design21.hu internet címen a pályázat rovatban olvashatóak.
Érdeklődni lehet a (06 1) 359-8410 telefonszámon.

3D állókép kategória:

- I. Díj 3ds max 5 szoftver
- II. Díj Toon Boom Studio szoftver
- III. Díj Magyar nyelvű
3ds max 5 könyv
1 éves DigitArt magazin előfizetés

Interaktív futballjáték kategória:

- I. Díj 3ds max 5 szoftver
- II. Díj Toon Boom Studio szoftver
- III. Díj Magyar nyelvű
3ds max 5 könyv
1 éves DigitArt magazin előfizetés

A díjazottak magyar nyelvű 3ds max 5 könyvet,
1 éves Design21 és DigitArt magazin előfizetést kapnak.

Kategóriák

- 1. 3D állókép
 - 2. Bőngésző ablakban futtatható interaktív futballjáték.
- Az elbírálás szempontjai

Eredetiség, ötlet, a kivitelezés minősége, hangulat.

Eredményhirdetés

A Design21, a DigitArt magazin 2003. 09. számában,
a Render.hu és a Design21.hu internet oldalon.



A zsűri tagjai

- Kaiser György - Festőművész, grafikus
- Mata János - Filmrendező
- Simonkócs Sándor - Autodesák Magyarország
- Temovszky Béla - Filmrendező
- Vársányi Ferenc - Filmrendező

DigitArt

Megjelent!

Előrendelés: www.design21.hu

design21

KÖZÖSSÉG

Sziasztok mindenkik! Eredetileg úgy gondoltam, ezt az Arénát Manhattan Beachen írom (stílusos lett volna, hiszen az arena spanyolul homokot jelent), de félttem attól, hogy a tűző nap tönkreteszi a laptopot, így inkább napoztam ☺. Le is égtem szépen, de ez úgysem számít... Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.



Gab

Na ehhez mit szölközök: Gab!

A GS májusi számában óóóvástam (óóóvasni tudok csak írni nem) hogy ennek a Jemerónak gondoljai vannak a PC-je beszerzésével és karbantartásával. (Én azért átfuttatnám a helyében a bátyámon a vírusirtót.) Csak el kéne gondolkodni hogy valaki olyanhoz vigye a gépét aki ért is hozzá. Vegyük pl.: nekem van egy úgynevezett Tibi bámi aki kijárta a szüleimnél hogy kapijak egy új PC-t a régi PII-es helyett. Eddig mindig csak azt néztem a GS-ban mi nem fut a kis szaroson a sarokban, most meg háááát.....)Szóval amit ő ad az érdekes módon nem szokott egy hét alatt tönkremenni. De az összes haveromnak van egy ilyen jószándékú „Smith ügynöke” (Tibi bá, Pista bá és Zogya bá néven futnak). Neki is be kéne szerezni egyet.

Helló Gab!

Éljenek a Tibi bák, Bazsi bák és persze Kula bácsi is (bár ő nem szerel PC-ket, legalábbis tudtommal). Nekem szerencsére van egy megfelelő bátyám erre a célra. S ha tönkre is szokott menni valami, abban van a móka (főleg amikor 20-30 giga mp3 tűnik el mindörökké). Szóval én úgy hiszem, a folyamatosan és tökéletesen működő PC nagyon uncsi lenne, semmi izgalom, dráma, feszültség vagy katarzisélmény. Ezért is törekszenek az operációs rendszereket író cégek arra, hogy nehegy már unatkozzunk a gépünk mellett! És ez így van jól!!! Vagy mégsem ☺



Yoka Dawn

<No Subject>

Hello Gamestar!!!

Még nem nagyon ismerhettek, mivel még csak egy e-mailt küldtem eddig nektek. Nem tudom mennyire ismeritek Tomphy-t, de én eléggé ahhoz, hogy elmondta nekem, hogy elfogadjátok tőle a Vice City és a Splinter Cell végigjátszását. Én is megírtam a Vietcong-hoz és most írom a Postal 2-t. Szívesen elküldeném a vc-t és ha kész lesz (1-2 nap) a postal 2-t!!!! Az újságba bele tudjátok tenni?? - Vagy nincs rá igény?!!! Én szívesen elküldöm, ha fel tudjátok használni!!! És a nyári táborról- tudtok valami pontosabbat mondani, mert érdekelne!!!!

Hello!

Valóban nemigen ismerünk, én speciel azt sem tudtam, hogy ki vagy, de ez nem számít. Tomphyról sem tudom kicsoda, ha ez vigasztal ☺ Akarsz nekünk wc-t küldeni? Kösz, a folyosón van már egy. Újságban nincs végigjátszás, így mondhatnám, nincs rá igény. De a CD-re felfér,

ha már ennyit dolgoztál vele. A nyári táborról részletek a lapban találhatóak. Ott találkozunk ezek szerint (bár én inkább a strandon leszek. Muahahaha!!!)



Dr. S(urmevics)majom

<No Subject>

Szeva bárGYU aGYU!

Hol van a fagGYU aGYUd amit a szerGYU törököktől szerváltál?CSak azért írok, hogy meg osszam veled a zseniális nyelvújító felfedezéseimet! Vágjunk bele! Elmesélem az elejétől ülök az inglis órán, tanuljuk a melléknév mit tudom én mijét. (tudod amikor -ly teszünk a végére(pl: slowly)) Akkor jutna eszembe a legújabb régi szavak. Brucly (brucos) Jasonly(jasonos) sámyly (sámos) virsly (virses) sáveszdekly (sáveszdekkes) ! Ez a legújabb tudományos felefedezésem!

Igen, a magyar nyelvben igencsak jelen van ez a képzési módszer, például a Gergely (Gerges), Borbély (borbés), Harkály (Harkás) szavakban (s persze még sorolhatnám). Sőt, a fokozás kedvéért a magyar nyelv a Lyuk szóban előreteszi (ez azt jelenti, hogy valami iszonyat lyukas ☺. Jó az elméleted ☺!



the_varga

csak úgy

Hi!

Májusban megvettem életem második gamestarját. Az elesőt még 2000-ben vettem, éppen a Diablo2-ről írtak benne. Na mind1. Szal' azé írok me' az újságban azt olvastam, hogy ide kell írni az esetleges észrevételeket.

1. Sztem az arénában, meg más rovatokban/cikkekben is elkéne hagyni az ilyen csá-csumi-csá, csokoládés császárság, csokoládés okosság, meg egyéb „vicces” észrevételeket.- Gyu mode on. :-)
2. Arénához még. Elég érdekes dolog, hogy minden levélben minimum elhangzik az, hogy ave gamestar, a GS kib*szot jó újság stb. Nem hiszem hogy csak ilyen tenyérbemászó levelek vannak. Fura, felettebb fura. *** fehér fény jelenik meg a szobában :-)**
3. Van egy cikk, a hátrébb lévő oldalszám-cheatelo :-) oldalakon, amit valami Richfiekder írt. Sztem b****, mert k*** sz**. Persze lehet, hogy a főnök fia de akkor is. Mondjuk most nem akarok itt egy „újságmenddzselő” szakkörötr tartani, de vmi nagyon hiányzik a tagból.
4. Sok az olyan levél, ami csak egykét sor és ióígy fejeződik be: Bocs már túl sokat írtam, na megyek csá, tITUS :-) sztem nem kéne ennyire megvágni a leveleket. És legyen 4 oldalas a csevegő, ja bocs aréna -576-os voltam, illetve vagyok is. (...)

5. Half-Life cikk: az alcime ez lehetne: hogyan írunka semmiről 6 oldalon, és csábitsuk a borítóval a hiszékeny HI rajongókat... Most már persze esélyem sincs bekerülni az Arénába, mert nem magasztalom az egekig az újságot. :-(((
6. Megfigyeltem, sz újság szinte szugerálja az embert hogy megvegye: minden oldaon: fizess elő a gs-re, gs a király, GS,GS,GS... áááááááá :-)
- Az ajánló a köv. számhoz meg félelmetesen nyálcsorgató :-)
7. Ja, még a végére: nem tudok egy jó, de magyar P4-es tuning oldalt mondani? Előre is kösz. (...)
10. Ja még annyi, hogy sztem a végén azt hogy ki írta ne balra zártan írjátok, mert úgy nem lehet azonnal észre venni. Nem annyira bosszantó, de mégis.

Hi!

1. Sztem is. Ezek annyira ragyik, szóhoz sem jutok tőlük. Aki ezentúl illet mer írni, büntiből csokoládés csökormányt kell ennie!
2. Múltkor készült egy összefoglaló Aréna szidalmazó levelekkel. Nem olvastad???
3. Richfiekder nem a főnök fia. A főnök fia egészen más, és esze ágában sincs ilyesmi cikkeket írni. Bár őszintén nekünk is be kéne iratkozni egy újságmenddzselő (avagy angolul Press-mang) szakkörötr-re iratkozni, mert engem például roppantul érdekelne mi a fityfene az. Hátha tanulok valami jót. Hehe.
4. Tudod, az emberek arányérzéke nem ugyanolyan, mondhatni relativ. Sokaknak két mondat is maga az örökkévalóság. Másoknak a Csendes Don rövid novella csupán. Erről az egész dologról egy Einstein nevű pofa tehet, de hát Ő már meghalt, így most már ezt senki sem tudja rendbehozni. Ritkán vágok leveleket, a monitorom nehezen bírja az ollót.
5. Te még nem láttad a Half-Life II előzetesét? Akkor nézd meg gyorsan, és borogasd a leesett álladat ☺.
6. Pedig mekkora királyság lenne, ha azt íránk: nehegy előfizzess! Nehegy megvedd a lapot! Eszed ágába se jusson akár ránézni is! El ne olvassd a következő számot, úgysem írunk benne semmit. Mókás lenne! Meg aztán a következő hónaptól kereshetnék is új állást, miután mindenki jól kiröhögte magát a kis viccen.
7. Nem. AMD-m van. Hihi!
10. Egy kis szellemi megterhelés az olvasóknak is kijár, nemcsak a készítőknak mindig.



Joint

T-tegnap

1. A nővérem azt se tudja ki vagy (nagy hiba mi??)
2. Szerintem a szüleim inkább meghalnak mint-



KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A TI oldalatok

- hogy zárt szereljének a postaládára
- Tudtad azt, ha én tudnék repülni akkor repülnék?
 - A GS kin(g)! OK:apám 1szer (nem v1szer!) haza állítot egy Pc G**** nevű elég GS másolat valamivel és abban teljes játékként valami hipermegaatopetagiga... sz*r krix-krax vót. Hogyha a többi Pc-s újs*gg is ilyen akkor a GS maga a hipermegaatopetagiga császár dolog
 - kifogytam az idiótaságbo' töltődnöm köll.

Csáó!

- Ez attól függ, hogy néz ki a nővéred. Fotót mikor küldesz? Ha nyáron nem hord melltartót, akkor érdekel a dolog ☺.
- Nos, ekkora áldozatot egy olvasótól sem követhetünk meg. Te mentesülhetsz a postafiók-felszerelés alól. De a többiek, akik nem szerelik fel, büntíből csokoládés csókormányt fognak enni kenyéren és vízben!
- És Sziklóológus (vagy hogy is hívják) látott már?
- Ezt a dicséretet csak azért tettem be, hogy the_varga is láthassa ☺.
- Na hál'istennek :) Ugye mindenki örül?



NYOBE
egy nap

Szia GYU!!!
It ülök a könyvtárban és küldöm az imélt. ÉN lenni 12 éves gyerek.De q***ra szeretem a GAMESTAR-t meraz alegsirabb gamer újság.A suliban sz*r volt mert már kidüledt szemekkel vártam a végét.Holnap országos felmérést írunk kérlek szóríts nekem! Most csináltattam imélcimet . Léci ne nevsse! ÉN eléggé fiatal olvasótok vagyok de nagyon értékelem az újságot!!!!!!ÉS NAGYON JOÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓ!!!!
A JÜLIUSIT tuti megvezsem!!!! CSak azért nincs meg a májusi és a áprilisi mert másra gyűjtöttem DE a júliusi MMMMMMMMMMMM azé megéri a pénzt feláldozni. NA SZIA!!!!

Szia NYOBE!

Ha nem veszed meg a júliust, akkor Neked anynyi. Nem számít, hány éves vagy, nem számít, mire gyűjtöttél, nem számít, mennyire értékeled az újságot. Ha nem veszed meg a júliust, akkor a következő halmazati büntetés vár Rád:
1. Kézben kell felcipelned az Empire State Building tetejére az RFT mind a 42 kötetét (durván 20 kiló darabja). Liftet, darut, helikoptert használni tilos. Utazási költségek téged terhelnek.
2. Háromszázezer liter oxigén kell kivonnod.
3. Két évig csak csokoládés csókormányt ehetsz.
4. Minden csitit neked kell elhárítanod.
5. Amikor Natalie dühöng, és vázákat vág hozzá, mindig helyettesítened kell. (Másban azért nem, hehehe. Csak szerényen...)
Úgy vélem, ezek után érdemesebb megvenni a júliusi számot ☺.



<Chris_pect>
3. levél

Immáron harmadszor(?) ragdok billentyűzetet, hogy megosszam Veletek gondolataimat.Én nem

fogok anglikán és germán szavakat keverve magasztalni titeket(übercool stb.), legyen elég annyi , ti vagytok a legjobbak!(...további dicséretet kihúzza, sponsored by the_varga...)
Örvendeztetek: egy keményvonalas G*** előfizetőt köszönhetek nekem akit sikerrel térítettem meg.Szomorúan vettem tudomásul az 576 megszűnését. (...)
Sajnos az 576-ot is utolérte a végzete.Ha már itt tartunk meg tudnád mondani nekem, kik segítik a GS munkáját az egykori 576-ból?
Amúgy örömmel vettem volna ha CoVBoy-t leszerződtetitek, szerintem fergeteges Arénát írhatatok volna ketten.A két eltérő jellem (Gyu:no alkohol; CoVBoy: sörízű gumicukor) kétféle ,eltérő választ adott volna a beérkező levelekre.Tetszik az ötlet? Más. Szokásos veszőparipám a teljes játékok. Elismerem, már csak ezen a téren nem tudjátok utcahossznyira növelni előnyötöket a konkurenciával szemben ,de remélem te is érzed, hogy a jelen állapot nem az igazi. A játékaitokat kb 1,5 óra után száműzöm a vinyóróll!(Tisztelet a Gorky17, és az Europa Univ.-nak)Tisztaazuk, egy játék nem azért lesz világsiker mert jól hype-olják , hanem mert van HANGULATA!Ha nincs meg a közeg ami motiválna hogy tovább játszs valmit nem ér semmit az egész!(...) Még egy apró kritika: Bad Sector a játékokhoz írt segítségekben néha fényévekre jár a kérdésre adandó választól. GyZ pompás cikkeket ír, hagyjátok őt is alkotni, hisz nem kapott eddig túlzottan sok helyet! Még kismillió hozzászólásom lenne de a levél így is végtelenre nyúlóra sikeredett. Ha már volt valami amit megfontolandónak itéltél akkor volt értelme írnom!

Helló!

Örülök, hogy ragad a billentyűzeted, javaslom, néha tisztítsd le, egy idő után ugyanis hajlamos szimbiózisra lépni az ember kezével. Az 576-ot mi is sajnáljuk, igazán szomorú, ami történt. CoVBoy egy konkurens lap munkatársa, így semmiképp sem szeretnénk elvenni Őt rajongó olvasóitól. Néha magam is meglepődöm azon, mennyire figyelmesek és jó fejek vagyunk (többet nem merek írni szegény the_varga miatt)
Ha Bad Sectort ismernéd, Ő a valós életben is fényévnnyire jár a valós világtól. De hát ő így tud az igazi bdszektort lenni ☺. GyZ tényleg pompás cikkeket ír, bár egy kis csokis csókormány néha ráférne, amikor épp azon gondolkodunk, egynémely mondata vajh mit jelent. De már sokat javult!



A-ki
Pro, kontra, kérdés, javaslat, egyet nem értes

Hello Gamestar szerkesztőség!
Nagyon szeretem ezt az újságot, de azért van itt 1-2 dolog, amivel nem értek veletek egyet, és van, amivel igen.
Kontra: Unleashed nem olyan rossz, mint amennyire ti írtátok, és az áprilisi számba szinte csak fps van benne, amit „nem nagyon” szeretek. Ráadásul Harry Potter első része nem is annyira jó grafikájú nem mozog a szereplők szája, Ron olyan, mint egy nyomorék, és ami képeket beraktatok az újságba, van olyan jelenet, ami nincs is benne, a játékban.

Pro: Csonti nagyon is egyet értek veled abban, hogy: „Leborulok a lába elé annak, aki a játék összes feladatát teljesíti a hivatalos 140 órán belül!”, mert van egy olyan küldetés amit 2 hétig csináltam, és akkor se sikerült, különben nagyon is egyet értek veled abban, hogy a SC 3000 Unlimited jobb, mint a SC 4 lehet hogy grafikailag jobb, de a játék menet izgalmasabb az Unlimitedben. Azok teljes játékok nagyon tetszenek, amit az áprilisi és a májusi számba raktatok. Áprilisi számba az volt a jó, hogy beraktatok a hírek közé a Sims Superstart, különben jó munkát hozzá, ha valaki már írja, és szeretném, ha legalább 2 oldalt írnatok róla. Meg is nagyon jó, hogy van magyarosítás rovat.
(...) Van még egy javaslatom is, szeretném, ha az újságba raknátok egy olyan rovatot, amibe bele raknátok az olyan leveleket, amelyekben, az olvasók nem értenek veletek egyet és elküldik százalékukat 1000 karakteres indoklással.(Lásd Bemutatók értékelési szempontjaink 6.Pont.)

Helló A-Ki!

Unleashed-ügyben már említettem egy Einstein nevű fickót, vele kéne ezt megbeszélned. FPS-ügyben nincsenek jó híreim: az E3-on egyértelműen látszott, hogy a PC-s játékok két fő vonulata az FPS és az MMORPG lesz a jövőben. Egy játék grafikája nem a szereplők szájától függ. Szerintem a Harry Potter úgy ahogy van egy nagy.... (ide mindenki gondoljon, amit akar). Ha volt róla kép, akkor biztos benne is volt a játékban, egyébként nem lett volna róla kép. Érted?
A Másik Oldal című rovatunkba már évek óta várjuk az ilyen észrevételeket. De hát nemigen jönnek. Mondhatni egy sem. Valaki esetleg???



Mikotin
Aréna

Szasz Gyú!
Máj néjm is Mikotin. Először is had adjak 1 jó tanácsot: khmkhm?(torokköszörülés) BÓVÍTSD AZ ARÉNÁT, mert 10perc alatt a végére érek és mivel olyan hipermegagigaultraj, kénytelen vagyok ÚJ-RA elolvasni. Szóval bővíteni!!! Most jön az egyik olvasótok kedvence (a számozás)
1. Ultragamegaszuperuniverzális a GS
2. Olvastam a múlt havi GS-t(Ezt vagy már egy éve elmondhatom magamról), és ha hiszed, ha nem nekünk NINCS zár a postaládánkon (lehet, hogy kéne csináltatni egyet, hogy legyen kulcsom hozzá, és akkor nem vagyok életveszélyben)
3. És az baj ha nem hallok hangokat a fejemben?
4. Lenne egy kérdésem (gondoltad volna?): Az XIII mikor fog megjelenni? Nagyon érdekelne!
5. Kösssssss? Hupsz! Kicsit elszundítottam. Naszóval kösz, hogy elolvastad az email-omat. Ja még 1 dolog: Jó lenne, ha az Arénába betennél (mármint nem oda, ahol gladiátorok harcolnak)
Ul.:Bocs, ha rondán írok :-)

Szasz Mikotin!

Köszönöm a tanácsot, remélem, a fontos emberek is olvassák ezt, bár lássuk be, a 3 oldalas Aréna megeremtése is hatalmas dolog volt.

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Üdv kedves elakadt lelkek! Gondolom, kissé meglepődtek, hogy miért rakunk be ilyen hosszú leveled, de Anakin elvtárs Vietkongról szóló eszmefuttatása jól példázza, milyen is a játék: ennyire bugos... Reméljük, a fejlesztők is okulnak e sorokból, Ti pedig gazdagodjatok a legfrissebb kávészünettel!



Anakin Skywalker Solo

Vietkong

Üdv!

Miután elolvastam a Vietcong értékelését több hete vártam már, hogy végre megszerezsem ezt a remek kis játékot. 2 órája installáltam fel és mindjárt felrobbantam. Elindítottam a tutorialt szépen sorjában. Aztán egyszer csak a 3. tutorialon dobom a gránátot, hopp, felrobbantam. hmmm, nem értem új kísérlet, dobás, bumm, halál. Nem, nem ácsorogtam túl sokat a kezemben a gránáttal, hanem egyszerűen a kibiztosításkor felrobbant. Bal klikk, bumm. Ezt még eljátszottam ötször aztán megelégedtem. Annál is inkább, mert mikor első két alkalommal futottam neki a pályának sikerült használnom a gránátot (aztán a légicsapásnál elbuktam). Na rendben, ez csak nem tőr le, gondoltam, így hát betöltöttem a negyedik tutorialt. Elindulok a zászlóért, erre mit látok? A többi katonának nincsen se keze, se lába, se feje, se semmilye. Sok-sok egyenruha megy ide-oda. Közben nagy elánnal lövöldöznek a földön fekvő, de egy méterről se találják el. Sajnos nem csináltam képet róla, pedig érdemes lett volna. Na jó azért ennyire nem öreg a videókártyám, gondoltam (egy gf2 64 mb, ok ez nem túl modern, de nem hiszem, hogy ez hiba) annál is inkább mert mikor újból betöltöttem teljesen normálisan harcoltak a katonák és normálisan is néztek ki. Minden jól ment, vagy mégsem? Na persze, hogy nem ugyanis nem tudtam senkit lelőni! Egy méterről, hússzoros próbálkozás után se sikerül az ég adta világon senkit eltalálnom. Na jó talán nem vagyok egy világbjának fps-es de azért azt kövta hiszem, hogy ennyire remegne a kezem. Szóval egy újabb hibára tippelnék. Gondolhatjátok ennyi sikerélmény után mennyi kedvem van most elindítani magát a single playert? Úgy néz ki ezek a hibák össze-vissza random szerűen jelentkeznek. Van tippetek mi a ló.... okozza ezeket? Amd, 700 mhz, 256 mb DDR, 64gf2. Windows Millenium, DX9. Ez elméletileg a rendszerigény felett van egy kicsit, de a játék egyébként se szaggat ezért nem hiszem, hogy a gépem lenne túl lassú. Kérlek mihamarabb segítsetek, ha nem akarjátok, hogy az öngyilkosságom kirobbantson egy újabb számítógépes média botrányt. Claudia show, téma: Öngyilkossághoz vezetnek az FPS-ek? Be kell e tiltani őket?

Csá!

Reméljük, még élve találunk e sorok ☺... (Klaudiácska meg inkább ne foglalkozzon FPS-ekkel ☺...) Mint Mazur írta a cikkében, a Vietcong zseniális játék, de sajnos elképesztően durván bugos... Valószínűleg egy javítással meg tudod oldani a dolgot: töltsd le a <http://www.actiontrip.com/files/patches/vietcong.phtml> címről a legfrissebb patchet! Sok sikert!



Dávid

Delta Force: Black Hawk Down

Csá!Bad Sector!!!

Szeretném ha segítenél. Elakadtam a Delta Force: Black Hawk Down nevű játékban azon a pályán amikor egy hajóval érkezek egy partra ami végig van rakva aknákkal és valahonnan gránátokkal lőnek. Próbáltam mindenfelé át menni az akna mezőn de mindig halál. Kérlek írj egy e-mailt!

Csá!

Megkérdeztem Delt, mivel ő nyomta végig a stuffot, és a következőt mondta: a partszakasz bal oldalán (tőled tíz órára) egy sziklás, köves részen kell továbbjutnod, mert itt jóval kisebb az esély, hogy aknára lépsz. Amikor elfogytak a kövek, akkor már csak kísérletezni tudsz. Később már nem lesz annyira húzós, csak ez az első szakasz az. Sok sikert!



Baly

Enter the Matrix

Csáó badsector

nem tudom ki teszteli nálatok az új mátrix game-t de rád esett a tippem:)

Csak annyit kérek hogy egy VÉGIGJÁTSZÁST nagyonlécci nyomjatok be a köv. számba, vagy a cdjére. Elakadtam a következő helyen: Destroy the 3 archors at the base of gear. Nem találom a 3 archor-t. „horgony”? Hol?? nem találom. Ez az Ice & Corrupt nevű résznél van a Scewers (vagy vmi hasonló nevű) melyik küldetésben. imádom a lapot

Csá!

Itt két szegény lázadót kell megmentened, akiket a rendőrök ezerral lönek. Igen ám, de a támadók állandóan újraélednek. A megoldás, hogy szét kell lőnöd a platformok mellett lévő oszlopszerű gépet, amely a levegőbe repülve kirobbantja a szabad utat is. Sok sikert!



Hpeti

GTA 3

Hi Bad!

Az ok maiért írok az az, hogy elakadtam a GTA3ban.Tudom, hogy sokan azt mondják, lejárt lemez, de nekem mégis kellene a segítség. Az első városrészben (a küldetés neve:bomb da Valamii) fel kell segíteni egy hajóra 8ballt, hogy robbantson.de mindig lelővik.Ad egy mesterlő-vészpuskát, de az sem segít, mert az első lövés után elindul. Milyen fegyvert használnak?MI a helyes taktika? Kérlek tegyél be a GAMESTARba vagy küldj egy ímélt!Régi GAMESTARRA nr hivatkozz, mert nincs meg! MÉG ÚJ VAGYOK!

Csá!

Sajnos nincs más megoldás, mint a pontos célzás és a jó helyezkedés... Én egyszerűen úgy oldottam meg a dolgot, hogy a kocsii mellől egyenként, villámgyorsan leszedtem a hajó előtt és a hajón álló rosszfiúkat is, előtte pedig kiszűrtem, akit lehetett, hogy ne kelljen sokat keresgélenni. Ez nem egy könnyű küldetés...



Endrő

Silent Hill 2

Hello sector!

Kénék valamit:ha tudsz kérlek írj vissza, hogy hol lehet megvanni a Silent Hill 2játékot.Úgy áradoztál a játékról,de csak az amazon.co.uk-n láttam, hogy meg lehetne venni,de M.o.ra nem szállítanak. Ha esetleg kérdezősködnél nagyon megköszönöm!!!!

Sajnos nálunk semelyik magyar forgalmazó sem tartja arra érdemesnek a Konami PC-s választékát, hogy foglalkozzék vele... A Media Marktban talán találsz egy példányt, ha szerencséd van... Ha pedig nem, akkor sajnos csak az Amazon marad kemény valutáért – már ha van erre lehetőség. Khmm... Mit is mondhatnánk még? Éljen a magyar piac! Bad Sector



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK



Sziasztok! Megint csak eltelt egy hónap, akármilyen hihetetlen, szinte repül az idő. De nem hiszem, hogy ez gond lenne, hiszen beköszöntött a nyár, dübörög a kánikula, a hardver árak zuhannak, a házakról szép lassan lekerülnek a borítások, ráadásul - jelentem - a lányokon meg egyre kevesebb a ruha ☺! Egy dolog viszont soha sem változik, problémák mindig is lesznek!



Rácz Ferenc

Alapgond

Kérlek, gyorsan idd meg a kv-t és adj tanácsot, kedves Mady! A problémám, hogy vettem egy igen jó kis alaplapt és bele egy GeForce FX-et! Elég bátor voltam és úgy döntöttem, nem várom meg a bátyámékat és beszerelem magam. Mielőtt fognád a fejed, hogy hogy lehetek ekkora ***** elmondom, hogy egyszer már cseréltem alaplapt egyedül, bár nem ma volt. Tehát ott tartottam, hogy sikeresen beszereltem, majd ezek után be is kapcsoltam (egy fém kiegészítőt érintettem a bekapcsoló panelhoz) de lehet, hogy hozzáérintheztem más részhez is, mert volt egy kis szikrázás és azóta nem kapcsolt be!!! Vagy esetleg lehet, hogy a táp volt kicsi? 250-300W-osról van szó, a régieből szedtem ki, de nem tudom pontosan! Légyszi segíts, mert nem tudom mit tegyek, visszaviyem a boltba? Válaszodat előre is megköszöném!

Nos, nem irtál pontos típust, és azt sem tudom, AMD vagy Intel rendszerről van-e szó. Itt szeretnék mindenkit megkérni, hogy ha bármilyen problémája van, akkor ha lehet pontosan írja le a konfigot, hogy tudják ötletelni, utánakérdezni más embereknél is a tapasztalatoknak. Ettől függetlenül ebben az esetben azt tudom mondani, hogy feltehetően nem a táppal lesz a gond, főleg ha már ment vele a gép. Az viszont előfordulhat, hogy olyan részhez sikerült hozzáérinthez az az „azonosítatlan” fémtárgyat, amely sikeresen rövidre zárta a rendszert. Sőt azt is elárulom, hogy nem Te vagy az egyetlen! Hallottam már olyan esetekről, amikor egy kis csavarmeghúzás jelentette a gondot, vagy csak beleejtettek valamit a gépbe, de előfordult, hogy egy karkötő vagy gyűrű volt a ludas az alaplapt elfüstölésében. Bár az az igazság, hogy még ezek sem okoznának gondot, ha az illető tisztában lenne a gépszerelés alapvető szabályával, miszerint legelső lépésként áramtalanítani kell a gépet. Az áramtalanítást egy egyszerű kikapcsolás (esetleg a tápon található gomb kikapcsolása) helyett a tápkábel áramforrásból való kicibálásával lehet a legjobban megoldani! Ebben a konkrét esetben azt tudom csak mondani, hogy vidd vissza a boltba, és vessenek rá egy pillantást, hátha nem is ment tönkre, vagy javítható a hiba!



Benke Zsombor

Szokásos kérdés

Akkor jöjjön egy szokásos kérdés, amit általában minden hónapban megkapsz! Gépfelújítás előtt állok, ami úgy 3-4 hét múlva be is következik (miután leéreccségeztem). A kérdésem az lenne, milyen alaplapt+proci+vga kártya+RAM kombinációt ajánlasz. Bruttó 100 ezer Ft-om van rá vagy egy kicsivel

több. Ja és mindenképp AMD-s konfig kell ATI-s kártyával! Válaszodat előre is köszönöm.

Akkor pedig jöjjön a szokásos havi izelítők. Bruttó 100 000 pénzért (nettó 80) az alábbiakat ajánlhatom AMD platformra. Procinak egy T-Bred magos AMD Athlon XP 2200+ (1800 MHz) 17 000-ért, továbbá alaplaptnak ASUS A7N8X-et (Via KT400) 19 000-ért, memóriának 512 DDR-t (11 000-ért) és VGA-nak vagy GeForce FX 5200-ast, vagy Club3D ATI Radeon 9200 128 MB-os kártyát kb. 21-23 ezer pénzért. Ezek mindenképp kelleni fognak, tápot és procihűtőt is ajánlatos lenne cserélni, bár ezzel kapcsolatban nem irtál. Egy min. 300 W-os tápot és egy Titan hűtőt ajánlanék hozzá, biztos, ami biztos alapon. Ez így, ha összeadod, akkor durván 80 000 nettóra jön ki, és elmondhatod, hogy van egy jó géped!



Kunik Zoltán

VGA tipp

A tanácsodat szeretném kérni. Először is: Egy olyan alaplapt, ami a 4x-, és 2x-es AGP kártyákat támogatja, együtt tudna-e működni egy olyan VGA kártyával, ami a 8x-os AGP-t tudja, ha igen, akkor kell-e valami beállítás (BIOS stb.), vagy helyből felismeri és beáll 4x-re? Másodsor: Egy jobb videokártyát szeretnék venni a régi GeForce 2 MX400 helyett. Mit ajánlanál a konfigomhoz 25-26000 bruttó körüli áron, amit a gép a legjobban ki tudna használni (főképp játékhöz). A konfig: Cel. 1200, 256 MB ram. ATI és GeForce is érdekelne.

A VGA kártya 8x AGP-támogatása természetesen azt jelöli, hogy fel van készítve a 8x AGP-re is, de mivel lefelé kompatibilis a dolog, ezért a 8-tól lefelé is üzemelnie kell. Tehát egy 4x AGP-támogatással rendelkező alaplaptba is nyugodtan belerakhatod a kártyád, ráadásul elárulom, nem is lesz sok különbség sebesség terén, legyen szó 8x vagy 4x AGP-támogatásról. Másik kérdésre válaszolva: az 1.2 GHz-es Celeron gépedhez egy Club3D ATI Radeon 9200 128 MB-os kártyát javasolnék, ezt bruttó 24 750 Ft-ért be lehet szerelni. NVIDIA terén pedig egy ASUS V9520 Geforce FX 5200-ast ajánlok, ez kb. ugyanolyan áron kapható, 23-24 ezer Ft körül. Ezek bármelyike remekül kiszolgálja az 1,2 GHz-es Celeron processzorodat!



Józsa Tamás

Csá csubi csá!

1. Szeretném kikérni a Te személyes véleményed: a 3DMARK2001Se-ben mindent, hangsúlyozom, mindent maxra vettem és úgy a gépem elért 4355 pontot. Ez mai viszonylatban sok vagy kevés?

2. Tudsz ajánlani 45 ezer Ft körül vmi megbízható videokártyát a mai piacon (és kicsit időtálló...)
3. A gépem tuningoltam (a régit) és felhúztam a procit: Abban a gépben alaplaptpra integrált hangkártya ketyeg, és ezután ha be csatlakozom a gépet, serceg, mint a műszálas holmi, vagyis elektromos kisülések hallhatók a zene helyett (azért néha van zene :D). Mit tegyek? Ne tuningoljak? Vagy vegyek új hangkártyát? Ha igen, 10 ezer Ft körül mi az, ami megállja a helyét a mai piacon?
4. ATI Radeon vagy GeForce párti vagy?
5. Mit vársz jobban (ha nem vagyok indiszkrét): Doom 3 vs. Half-Life 2 vs. Stalker? / vagy esetleg más /.

Köszö a kedves megszólításod és a hogylétem felőli érdeklődésedet, de helyszűke miatt erre most nem térnék ki ☺.

1. Ha mindent maxra vettél, akkor jó eredménynek számít, gondolom, a felbontást is felvetted maxra és nem 640 x 480-ban futtatod ☺. Különben pedig, mint kiderült, elég nagy csalások kerültek nyilvánosságra NVIDIA- és aztán ATI-terén is, tehát nekem személy szerint kicsit megingott a bizalmam...
2. Bruttó 45 pénzért egy VGA Club3D ATI Radeon 9500 64 MB-os kártyát ajánlanék, ezért a pénzért mindenképp az egyik legjobb vételnek számít. NVIDIA-oldalon ezzel szemben egy GF 4 Ti 4200-as áll, 128 MB-os verzióval, 8x AGP-vel. Ezeket olyan 32 000 Ft kiadásával lehet beszerezni.
3. A kérdés, hogy mi a fontosabb? A sebesség vagy a zene ☺? Ha nem szeretnél sercegést hallani, akkor állítsd vissza az értékeket, amiket módosítottál a BIOS-ban, mert valamiért a tuningolás már zavarja az integrált csodádat! Esetleg ha komolyabb lépésekre is elszántad magad, akkor vegyél bele egy olcsó SB hangkártyát, és tiltsd le az integráltat, zenéj ezzel.
4. Nem szeretnék állást foglalni egyértelműen, mert mindkét kártyának megvannak az előnyei és hátrányai, ár/teljesítmény tekintetében. Annnyit elárulok, hogy Radeon 9700 Prót használok jelenleg, és nem hiszem, hogy le fogom cserélni egy FX kedvéért.
5. De az vagy ☺! Nem tudom, miért kéne egyértelműen állást foglalni, szerintem mindegyik játékot másért kell várni! A legközelebb a szívemhez azért a Half-Life 2 áll ☺.

Jó szokásomhoz híven búcsúzom tőletek, találkozunk a következő hónapban, ugyanitt! Addig is nyugodtan írjatok a kv@gamestar.hu címre, bármilyen problémátok, kérdésetek, ötletek lennének.

Mady

A TI OLDALATOK MÁSİK OLDAL



Ez a hónap igen kellemes melegben és villámlások közepette múlt el, beköszöntött a nyár, a lányok döbbenetes mértékben vetkőznek, olyan dolgokat mutatnak, amitől megőrülök, ha csak rájuk nézek, magyarán megpezdült a világ. S ez mind semmi! Emellett a Föld másik felén jártunk, és éltünk át felejthetetlen élményeket. A hónap fontos híre, hogy Kecse barátunknak gyermeke született, így GRATULÁLUNK!!!!!!!!!!!!

Az E3 egy évente bekövetkező totális hisztéria, a világ összes tájáról összesereglik egy csomó idióta (köztük azért néhány jó fej újságíró is), hogy adózzanak a játékprogramok is-teneinek. Mert mindenki ott van, aki él és mozog: Peter Molyneux vagy John Carmack ugyanúgy, mint mondjuk egy Lance Bass nevű. Ez a fickó nem játék-programisten, hanem az N'Sync nevű fiúbanda egyik igencsak tenyérbe mászó tagja. Az egyébként dögös, jóképű fickó sikítózik tinikkel és kamerákkal körbevéve nyomakodott be a kiállításra, ahol persze mindenho-va elkísérték, ő pedig annyira, de annyira szerényen és szimpatikusan viselkedett...hehe... Na mindegy, eddig sem vettem egy N'Sync lemezt sem, ezután még inkább tuti, hogy nem is fogok. Szerencsére a babe-ek ebben az évben is nagyon bombázók voltak, bár az tény, hogy Magyarországon az utcán vannak a csinos nők, Amerikában pedig az ilyen show-kon. Ez mindent elmond. Ebben az évben végre nem japán, hanem amerikai autót kaptunk, egy Pontiac Sunfire-t. Nagyon megszerettem, jól gyorsult, kellemesen fordult, jól nézett ki, bár az orra picit túl hosszú volt ☺. Khrrmm...izé....

Na mindegy. A kollégák itthonról is erőteljesen nyomott követték a kiállítást, intravénásan adagolták maguknak az E3-at az internet segítségével. Mady mester például először aludt bent a szerkesztőségben (én már aludtam itt, baromira felemelő élmény, de tényleg), s mindezek mellett késő éjjelig lesték az E3 eseményeit és híreit. Én is igyekeztem megfelelni az elvárásoknak, és a Gamestar honlapján élőben tudósítottam az olvasókat a kiállításról. Eközben Mady és ZeroCool itt bent hálózásokba vacakolódva Al Bundy-t nézegetve (szereztek egy videót és a Rém Rendes

család mintegy 15 részét, magyarán kegyetlen toxikus lett a dolog. Azóta is kicsit furcsa a fejformájuk. Vagy nemcsak azóta? Hehe). Állítólag éjjel 3 és reggel 6 között aludtak is. Remélem, ebből is látjátok, mindent megtettünk, hogy Ti kapjátok a lehető legjobb E3-as tudósítást. S úgy gondolom, ez ezúttal is sikerült – az újság elején található negyedszáz oldalas összeállításról nem is beszélve! (Nataliet -fel kéne hívnom már a piruláimért.)

ESSÜNK ÁT DOBOZHALMOKON II

Megérkeztek a hangfalak. Sőt nemcsak a hangfalak, hanem egyéb eszközök is. Emiatt a GS szerkesztősége napokig akadálypályává alakult, ugyanis ZeroCool két monitoron dolgozott egyszerre, s az egyiket csak a szemben levő falon található konnektorba tudta bedugni. Így a kábel szépen lógott a levegőben (a magyar gátfutó-válogatott is áttette ide az edzéseit ideiglenesen), s ami az egészben hihetetlen, hogy senki sem esett el a zsinórban. Kivéve Mónit, a mi hón szeretett pincérnőnk, de neki megbocsátottunk, egyrészt azért, mert tálca volt a kezében, és nem láthatta, másrészt meg mert annyira szeretjük. A hangfalak mindenesetre listavezetők dobozméretben, így egy kisebb forradalmi barrikádot bátran lépálhattunk volna a teszt közben. Szerencsére azért nem kellett a macskakövet felszedni sehonnán.

KÉSZÍTÜNK FILMET, ÉS MÁTRIXOZZUNK

Kétségtelen ez a kettő volt a hónap két legfontosabb témája. A szerkesztőségben belül egymás szidalmazása, felmenőinek emlegetése, fejének padlóba ve-

rése, hangerő felemelése és döbbenetes mennyiségű belső levelezés mutatta, hogy ez egy igen fontos téma (s mivel nem egy ilyen témájú olvasói kérdés is érkezett, a „havi kérdés” is a Mátrixszal foglalkozik). Én már Los Angelesben is láttam a filmet, ezután itthon is, és tervezem megnézni még egyszer (ezúttal magyar szinkronnal). Szerintem elég jó lett, ott lesz a helye a DVD-polcomon. S hogy kerül ide a filmkészítés? Gregory barátunk, a címlapkészítés mestere felhívta figyelmünket egy jópofa honlagra, a www.dfilm.com - ra, amely újabb örület kitörésével járt, mivel minden kollega vadul kisfilmeket kezdett készíteni. Mi meg jókat röhögünk egymáson ☺. Ez a lényeg, Ti is csináljatok jó kis filmet!

Gyu

GAMESTAR-TÁBOR

Helyszín: Velencei-tavi Vízi Sportiskola és Szabadidőközpont, Agárd
Időpont: 2003. július 13–19.
Részvételi díj: 25 500 Ft/ fő
Jelentkezés és további infó: Telek Zoltán (Samu) tabor@gamestar.hu
Telefon: 474-88-53

Mi sem úszunk meg. Kénytelenek leszünk elmenni nyaralni, a Velencei-tó mellé, ahol oly szépek a lányok a strandokon. Hmm, jó lesz ez nekünk? Hát persze ☺. Természetesen a részvételi díjban az utazási költségek nincsenek benne, azonban a napi 3 kajálás igen. Lesz majd hálózat, meg mindenki hozzátja a gépét magával. Aki hálózatolni akar, olyan gépet hozzon, amelyben van hálókártya, mert azt nem adunk. Emellett fogkefe, szappan, töröcsi, naptej és úszónaci kötelező (hehe). Én legalábbis úgy tervezem, hogy majd nyomulok lefelé a strandra stírolni a lányokat. No persze lesz rengeteg verseny meg kompó, meg lehet is nyerni mindenfélét, a lényeg az, hogy megint az én csapatom fog nyerni (ez már el van intézve, a többiek ne is fáradjanak (És ismét csak Khm! – Boe, a *Forgotten Bloody Death Metal Angelstől*). Senki sem szeretné lebeszélni arról, hogy a csodás nyári időben is a gépe mellett görnyedjen és játsszon egész nap, mert hát ha már ilyen jól összejövünk, klassz multipartykat lehet majd nyomatni. Azonban aki aludni és pihenni akar, az ne habozzon, és aludjon délig (legalábbis hagyjon engem!). Éjszakai túra alól fel vagyok mentve, remélem, mindenki tudomásul vette. Egyébiránt a komplett Gamestar-stáb ott lesz, megéri jönni ☺ Még valami, ami nagyon fontos. A részvételi korhatár 14 év. Kérünk benneteket, aki ennél fiatalabb, az ne jelentkezzen a táborba, mert sajnos nem vállalhatunk felelősséget értük! Aki pedig többet szeretne megtudni, az zargassa Samet a kérdéseivel.

KEZDŐ 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

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.)

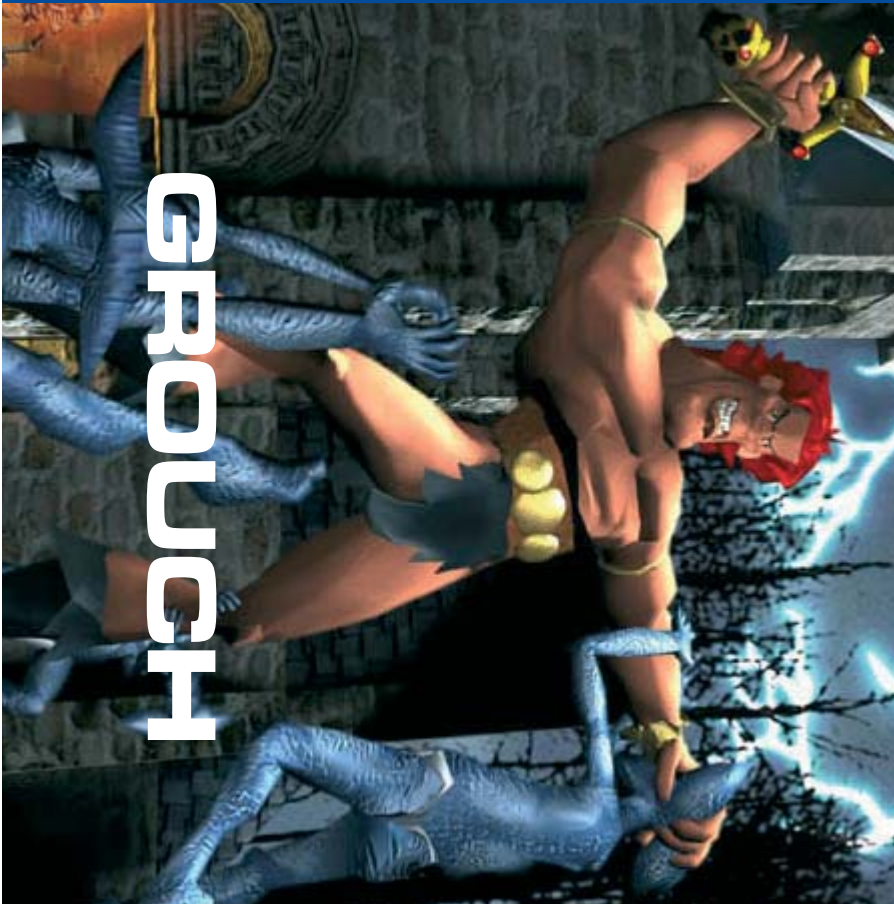
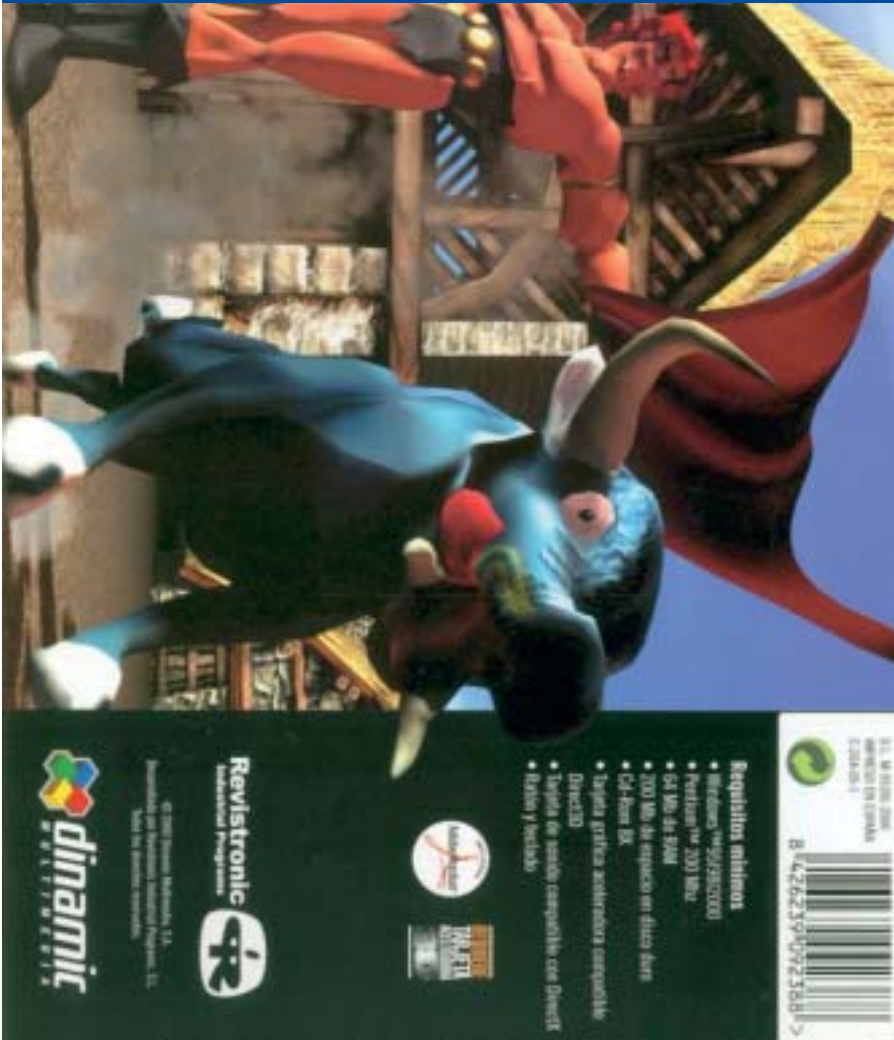
Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb. FIGYELEM! Ezekkel a kérdésekkel a terjesztést zaklassátok!)

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 íróknak e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondanivaló van bárki számára, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címetek.

Közel 5 GB adat minden hónapban!



**Keresse a PC World
DVD kiadását június 6-tól
az újságárusoknál!**



Európa legolvasottabb gamer magazinja

HU ISSN: 15853187

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
 Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Munkatársak:

Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu
 BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu
 Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu
 Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uti.hu
 Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu
 Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu
 Fework (videovágás) – fework@earthquake.hu
 GyZ (játékeszt) – nonpluszutra@freemail.hu
 Kecse (multi tippek) – kozma@printscreen.hu
 Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
 Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
 Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestart.hu
 Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu
 Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu
 Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
 Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu
 TRf (játék és SW) – trf@gamestar.hu
 Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
 Bíró Dániel (Platypos) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:

Darabont Gergely – darabont@printscreen.hu

Szerkesztőség:

1065 Budapest, Révay utca 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
 Telefon: 474-88-49, telefax: 269-56-76
 Internet: <http://www.gamestar.hu>
 E-mail cím: gamestar@idg.hu

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar terítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

Kiadja:

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu
 Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Hirdetésfelvétel:

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu
 Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8860, 474-8852, telefax: 302-0299
 E-mail: keriroda@idg.hu

Reklámreferens: Kanfi Horváth Andrea – khandi@idg.hu
 A hirdetések a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

Marketing: Hunkár Ildikó, Telek Zoltán

Terjesztés és ügyfélszolgálat:

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8858, telefax: 269-5676

A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szakszettek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.

A kék GS ára:	1 596 Ft
előfizetés: negyedéves	3 735 Ft
féléves	7 380 Ft
egyéves	14 364 Ft
A DVD GS ára:	1 996 Ft
előfizetési ár (személyes átvétellel):	1 427 Ft/hó
(postai küldéssel):	1 800 Ft/hó.

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu
 Telefon: 474-8854

Nyomás: Révai Nyomda Kft.
 Ügyvezető igazgató: Lázár László

Lapunkat a MATESZ auditálja.



EZEK A VILÁG LEGGYORSABB AUTÓI...

Szállj be az IndyCar™ sorozat izgalmas küzdelmeibe, tapasztald meg az adrenalin vérpezsdítő hatását, miközben kerék a kerékhez súrlódik. Nyomd le az Indianapolis, Texas, Chicagoland legjobb pilótáit az Indy Car futamain. Tedd próbára tudásod Full Series, Quick Race és Multiplayer módokban és nyomd tövig a pedált Indy 500-on!



KÜZDJ, HOGY LÉPÉST TUDJ TARTANI VELÜK!



"Kegyetlenül gyors ...szédítően valóságos" **OPM2**
 "Látványos futamok minden korosztálynak" **PC Gamer**
 "Ütközésekkel tüzdelte,
 ...pörgős autóverseny az USA-ból" **Khan World**



Magyarországon forgalmazza:
automex MULTIMEDIA
 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
 Tel.: 461 5700 - Fax: 461 5799
 info@automex.hu - www.automex.hu

Videók, demók és információk:
www.codemasters.com



PlayStation 2



Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2005 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. "IRL", "Indy Racing League", "Indianapolis 500", "Indy 500", "Indianapolis Motor Speedway" and "The Greatest Spectacle in Racing" are registered trademarks of Speedway Motors, Inc. used under license. "IndyCar" Series is a trademark of Speedway Motors, Inc. used under license. Speed Motors Trademarks used under license to Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Sponsored by Shell is a registered trademark of Shell Company International Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

POKOLI SZOMSZÉDOK

ÉDES A BOSSZÚ ÍZE



A jószomszédi viszony kicsit másképp. Vesd be az összes létező piszkos módszert szomszédod bosszantásához!

Kapható júniustól.